

DUUUSZKI

ZA PIĘĆ 12:00

ELEMENTY GRY



nietoperz



latarka



fiolka



klucz



sowa



duch



lustro



zegar



kapelusz



63 karty

CEL GRY

Na stole jest dziewięć drewnianych przedmiotów. Kto pierwszy złapie właściwy obiekt, zdobywa kartę. Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej kart.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Połóż wszystkie drewniane przedmioty na środku stołu.
- Potasuj karty i ułóż je w stos obrazkami do dołu.

PRZEBIEG GRY

Gracz, który ostatnio patrzył w lustro (lub najstarszy gracz), dobiera kartę z wierzchu stosu i szybko kładzie ją na stole tak, aby wszyscy widzieli, co się na niej znajduje.

Wszyscy gracze **jednocześnie** przyglądają się wyłożonej karcie i **jak najszybciej** starają się złapać (używając tylko 1 ręki) właściwy drewniany przedmiot. Są 2 możliwości:

1. Jeśli jeden z przedmiotów na karcie jest **w takim samym kolorze** jak jego drewniany odpowiednik – gracze łapią ten przedmiot.

Przykład: Na karcie jest niebieska latarka. Gracz, który pierwszy złapie latarkę, zdobywa kartę.



2. Jeśli wszystkie przedmioty na karcie są **w nieodpowiednich kolorach** – gracze łapią przedmiot w takim kształcie i kolorze, który nie występuje na karcie.

Przykład: Przedmioty na karcie są w nieodpowiednich kolorach (czyli innych niż ich drewniane odpowiedniki). Gracze muszą więc złapać białego ducha (na karcie nie ma ducha ani białego koloru).



- Gracz, który pierwszy złapie właściwy przedmiot, **zdobywa kartę** i kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu.
- Gracz, który się pomylił (złapał niewłaściwy przedmiot), nie może więcej łapać w tej rundzie innych przedmiotów oraz **oddaje 1 kartę** (jeżeli jakąś posiada) graczowi, który złapał właściwy przedmiot.
- Jeśli wszyscy gracze się pomylili, karta odkładana jest na bok. Gracz, który zdobędzie następną kartę, zdobywa dodatkowo kartę odłożoną na bok (lub karty, jeśli wszyscy się pomylili kilka razy z rzędu).

Nowa runda

Wszystkie przedmioty wracają z powrotem na środek stołu. Gracz, który zdobył ostatnią kartę, wykląda na stół nową kartę ze stosu. Gracze ponownie starają się złapać właściwy przedmiot.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszystkie karty ze stosu zostaną zdobyte przez graczy. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANTY GRY

Polecamy je graczom, którzy dobrze opanowali podstawowe zasady. Warianty można ze sobą łączyć lub grać z każdym oddzielnie.

Która godzina?

Jeśli na karcie są DUCH i ZEGAR, zamiast łapać przedmiot, gracze muszą **powiedzieć**, którą godzinę wskazuje zegar na karcie.

Przykład: Na karcie są DUCH i ZEGAR. Gracze muszą więc powiedzieć „za pięć 12:00” (zamiast łapać przedmiot).



Za pięć 12:00!

Odbicie lustrzane

Jeśli na karcie jakiś przedmiot **odbija się w lustrze**, trzeba złapać ten przedmiot. W takim przypadku kolory przedmiotów na karcie nie mają znaczenia.

Przykład: W lustrze widać odbicie kapelusza. Gracze muszą złapać kapelusz (mimo że jest w nieodpowiednim kolorze).



Gadająca sowa

Gdy na karcie jest SOWA, zamiast łapać właściwy przedmiot, gracze muszą **powiedzieć** jego nazwę.



Zegar!



Sowa!

Sowa i lustro - kolorowa para

Gdy na karcie są SOWA i LUSTRO, zamiast łapać właściwy przedmiot, gracze muszą **powiedzieć** kolor przedmiotu widocznego w LUSTRZE.



Czarny!



Zielony!

Gracz się pomyli, gdy:

- Złapie nieodpowiedni przedmiot.
- Powie nazwę niewłaściwego przedmiotu.
- Powie nazwę przedmiotu, jednocześnie go łapiąc.
- Złapie właściwy przedmiot, zamiast powiedzieć jego nazwę.
- Powie nazwę właściwego przedmiotu, zamiast go złapać.

Gracz, który się pomylił, oddaje 1 kartę graczowi, który złapał właściwy przedmiot.

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.
Autor gry: Jacques Zeimet
Ilustracje: Gabriela Silveira
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc



krainaplanszówek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT.pl

W razie braków elementów lub pytań do reguł
prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl



© 2013 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
Art.-Nr.: 601105054026

Grę polecają:



MUZO.FM



Qlturka.pl
dziecko i kultura

czasdzieci.pl
Portal Informacyjny-rozrywkowy