DJ00840 Duchařská babička – kooperativní hra

Věk: od 6 let | **Počet hráčů**: 1–4 hráči | **Délka hry:** 20 min.

Milí přátelé,

v panství Maleficent Manor straší duchové!
Už celé noci se tito drzí duchové potulují chodbami, stěhují nábytek, bouchají dveřmi a vydávají křik, z něhož tuhne krev v žilách. Nemohu ani oka zamhouřit, natož si v klidu vychutnat svůj odpolední čaj.

Tváří v tvář tomuto nadpřirozenému náporu jsem se rozhodla požádat o pomoc své věrné přátele z klubu Duchařské babičky: paní Neohroženou a pana Děsivého. Společně chceme duchy vyhnat ještě před odpoledním čajem. Zpoždění nepřipadá v úvahu: s časem na čaj si nikdo nebude zahrávat!

Budeme však potřebovat vaši pomoc.
Pomůžete nám zbavit panství těchto nevítaných hostů?

P. S.: Nezapomeňte si vzít košťata, vysavače, pletení… a cokoli dalšího, co by mohlo ducha vyděsit.

S úctou,
paní Lví srdce

Cíl hry: Zažeňte duchy, kteří straší na panství!



Příprava hry:

Položte doprostřed stolu spodní část krabice. **Umístěte 3 postavy na políčka příslušných barev uprostřed herní desky.**
Postavte **4 duchy** na jejich startovní políčka a ostatní duchy vložte do sáčku.
Poté položte sáček, popelnice, budík a koště poblíž hráčů.
Zamíchejte karty, vytvořte dobírací balíček a položte jej lícem dolů na stůl.
Každý hráč si poté vezme **3 karty** a položí je před sebe **lícem nahoru**.

Průběh hry:

Hru začíná hráč, který nejlépe napodobí ducha.
Poté se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.

Pozn.: všichni hráči ovládají **všechny postavy**; žádná postava není přiřazena konkrétnímu hráči.

Ve svém tahu si aktivní hráč vybere **jednu ze 3 karet**, kterou má před sebou a provede uvedenou akci. Poté kartu odhodí a dobere si novou, aby měl **v ruce vždy 3 karty**.
Nyní je na řadě další hráč.

Pohybujte se tiše jako zloději v noci



Posuňte postavu zobrazenou na kartě o jedno políčko dopředu.



Posuňte postavu zobrazenou na kartě o dvě políčka dopředu.



Posuňte postavu zobrazenou na kartě o tři políčka dopředu.

Postavy se pohybují políčko po políčku.

Při přechodu z jedné místnosti do druhé musí postavy projít středem herní desky, kde je koberec. Dvě postavy nesmějí stát na stejném políčku. Pokud je cílové políčko obsazené, postava se umístí na sousední volné políčko.

Pokud se postava musí vrátit na své startovní políčko a toto políčko je obsazené, umístí se na sousední volné políčko.

Skryté schopnosti



Posuňte koštětem ducha, který se nachází ve stejné místnosti jako dědeček.



Zaplašte ducha, který se nachází ve stejné místnosti jako modrá babička.



Zaplašte všechny duchy, kteří se nachází ve stejné místnosti jako oranžová babička.

Každá postava má vlastní speciální schopnost.

Karty „schopností“ umožňují vyhnat jednoho či více duchů z jedné místnosti, posunout ducha pomocí koštěte blíže k postavě nebo shromáždit více duchů v jedné místnosti.

Když hrajete karty „schopností“, postavy se nepohybují. Postavy nemůžou používat své schopnosti, pokud stojí na koberci.



Budík může všechno změnit

Když hráč zahraje kartu „budík“, roztočí ručičku a poté provede označenou akci.

Pokud ručička zastaví přesně na černé čáře oddělující dvě akce, hráč tuto akci ignoruje a roztočí ručičku znovu.



Schovejte ducha pod popelnici! Dokud je pod ní, nelze jej zaplašit.



Posuňte libovolnou postavu o 2 nebo 3 políčka dopředu.



Odsuňte koštětem libovolného ducha.



Vytáhněte ze sáčku 2 duchy a vhoďte je do komínů stejné barvy.



Vytáhněte 1 ducha ze sáčku a vhoďte jej do komína stejné barvy.



Kočka zaplaší libovolného ducha nebo odstraní popelnici.

Je čas vyrazit na lov duchů!

Duchy lze z panství vyhnat třemi různými způsoby:



1. Když ručička budíku ukáže na kočku.



2. Přesunutím postavy na políčko obsazené duchem.



3. Použitím schopnosti jedné z postav.

Postava může při svém pohybu projít přes ducha. Zahnat však může pouze toho ducha, který se nachází na políčku, kde postava svůj pohyb ukončí. Vyhnaný duch se ihned vrací do sáčku.

Když duchové nezůstanou na svých políčkách…

V některých situacích se duchové mohou přesunout:

- Pokud duch vstoupí na políčko jiného ducha, aktivní hráč po poradě s ostatními hráči rozhodne, který z nich bude koštětem odstraněn.
- Pokud jsou omylem odstraněni současně dva či více duchů, zůstávají na políčkách, na kterých se právě nacházejí.

- Když duch dojde na „startovní políčko ducha“, aktivní hráč vytáhne ze sáčku nového ducha a přidá ho na herní desku vhozením do komína stejné barvy.
- Pokud se pohne s krabicí a s ní se posunou i duchové, duchové zůstanou na nových políčkách.
- Pokud duch shodí postavu (při vymetání koštětem, při průchodu komínem nebo jinak), tato postava se vrátí na své startovní políčko uprostřed herní desky. Pokud je toto políčko obsazené, umístěte postavu na sousední políčko.

Odstranění popelnice

Duch schovaný pod popelnicí je chráněný.
Může být vyhnán pouze tehdy, pokud některá z postav vstoupí na políčko „popelnice“ v příslušné místnosti.
Všechny popelnice v této místnosti se poté odstraní.

Pokud již postava stojí na políčku s popelnicí, všechny popelnice umístěné v místnosti se ihned odstraní a duchové jsou osvobozeni.

Pokud jsou ve hře již čtyři popelnice a na budíku padne symbol popelnice, tato akce se už neprovede.

Konec hry:

Všichni společně vyhráváte, pokud jste z panství vyhnali všechny duchy.

Všichni společně prohráváte, pokud v panství stále straší 8 duchů.

Autor hry: Marine Faraguna