

301334 Охотники за привидениями

Игра на кооперацию и развитие памяти для 1-4х охотников за привидениями от 5ти до 99 лет.

Автор: Вольфганг Диршерль

Иллюстратор: Марк Робицкий

Продолжительность игры: от10 до 15 минут

Как раз полночь и старые башенные часы бьют 12, предвещая начало времени привидений! Три охотника за привидениями ожидают полночи, чтобы быстро одеть свою зеленую амуницию охотников за привидениями, водрузить на плечо их самодельные силовые пистолеты и войти в замок и начать охоту за привидениями.

Отправляйтесь с ними на охоту! Вместе игроки стараются поразить и отловить как можно больше привидений при помощи своей мощной амуниции. Игроки бросают кубик по очереди и обнаруживают привидений при помощи карточек охотников. Как только перевернуты три карточки с одним и тем же привидением, привидение считается пойманным. Будьте осторожны! Если вы случайно перевернете карточку с замочной скважиной, охотник на привидений попадает в ловушку и должен отправиться в подземелье. Вы можете его освободить, однако для этого понадобится значительное время. Ваша цель изловить всех привидений до того, как закончится их ночное время.

Содержимое

3 охотника за привидениями, 24 карточки (18 карточек с привидениями, 3 карточки с подземельем, 2 карточки с замочной скважиной, 1 карточка с дверью замка), 1 часы (=вращающийся диск), 18 снарядов, 1 кубик, инструкция к игре.



Карточка с привидением Карточка с подземельем Карточка с дверью в замок Карточка с замочной скважиной

Подготовка к игре

Выстройте замок с привидениями в 4 ряда по 6 карт:

- Отделите 3 карточки с подземельем и карточку с замком.
- Перемешайте оставшиеся карточки, положите по 6 штук в четыре ряда
- Выложите три карточки с подземельем и карточку с дверью в замок по четырем углам.

Это сформирует законченный замок 4х6 карт! Положите часы возле замка. Поставьте стрелку на 12. Поставьте троих охотников за привидениями на карточку с замком. Приготовьте кубик и снаряды.



Как играть

Игра идет по часовой стрелке. Игрок, который недавнее всех видел привидение ходит первым и бросает кубик. Если не можете договориться, тогда самый юный начинает и бросает кубик.

Что выпало на кубике?

Часы?

Приближается конец ночи! Поверните стрелочку на час вперед.

Одна, две или три точки

Возьмите любого охотника за привидениями и переставьте на столько карточек, сколько точек выпало на кубике (одна карточка=один ход).

Важные правила хода:

- Вы можете передвигать охотника за привидениями или горизонтально или вертикально, но не по диагонали.
- Направление можно менять в любой момент посреди вашего хода.
- Вы не можете вычесть ни одну точку из тех, что вам выпала на кубике, вы должны походить на все соответствующее количество точек.
- На одной и той же карте может стоять более одного охотника.
- Если в начале кашего хода вы ушли с карточки, а на ней не стоит никакой другой охотник, вы должны снова ее перевернуть лицом вниз (исключение составляют карточки подземелья и двери замка, они всегда лежат лицом вверх).
- Если охотник за привидениями приземляется на карточке, которая лежит лицом вниз, переверните карточку лицом вверх и поставьте на нее фигурку охотника.

Что вы видите на перевернутой карточке?

- Привидение?

Это удар! Заряжен силовой пистолет! Решите теперь, не обнаружили ли других два охотника таких же привидений? Не стоят ли они на карточках с таким же привидением.

- Нет?

Жаль! Но вы же знаете, где прячутся такие привидения. Игроки продолжают искать карточки с такими же привидениями.

- Да?

Ура! Вы поймали это привидение! Положите снаряды на каждую карточку с привидением. Вы можете приземляться на этих карточках в течение игры, но они более не засчитываются, как пойманные.

Выпала карточка с замочной скважиной?

Не повезло! Привидения поймали охотника в ловушку и ему придется переместиться в подземелье. Возьмите охотника за привидениями и поставьте на соответствующую карточку с подземельем, а карточку с замочной скважиной снова переверните лицом вниз.

Внимание: Чтобы освободить охотника, другой охотник за привидениями должен встретить его на этой карточке с подземельем или пройти через нее. Как только это случится, освобожденного охотника можно снова использовать в охоте.

Теперь наступает очередь следующего игрока бросать кубик.



Окончание игры

Игра заканчивается, как только:

- Вы изловили всех 18 привидений до того, как стрелочка дошла снова до 12. Супер, вы изгнали всех привидений из замка и вместе выиграли игру

или

- стрелочка часов дошла до 12 снова, а вы еще не поймали всех привидений. Увы, вы действовали слишком медленно и все проиграли в этой игре. Конечно же, вам повезет в следующий раз!

или

- Все три охотника попали в подземелье одновременно. В этом случае, привидения перехитрили охотников, которые вместе проиграли игру.

Подсказки для охотников для осложнения игры:

В начале игры, переведите стрелочки часов на час или два вперед, таким образом оставляя меньше времени для охоты за привидениями. Это сделает игру более увлекательной.