

Listy z Zawswiatów



INSTRUKCJA

Projekt Graficzny: Spring Yu

Wideo: Spring Yu, Rachel Billings oraz Sukdith Punjasthitkul

Prototypowanie Cyfrowe: Oliver Akins

Testowanie: Momoka Schmidt oraz Joshua Po

Wersja Polska: Zespół Portal Games

Specjalne podziękowania: Melissa Billings, Game Makers Guild, Vulcan Hermes

Zdalne Testowanie na Discordzie: Sebastian R, Brandon F, Stefanie S, Jason S,

Kit H, Kapra O, Erin B, Vicky S, Mike L, Sunshiney, Dirtberry,

Członkowie Discorda Resonym

OPIS I CEL GRY

Medium rywalizują o odgadnięcie Tajemniczego Obiektu z pomocą tajemniczych Duchów dających wskazówki z zaświatów!

Poniższa instrukcja przedstawia rozgrywkę czteroosobową, ale możecie grać w większym gronie.*

W grze biorą udział 2 drużyny, w skład których wchodzi: 1 Medium i 1 Duch. Jest pewien Tajemniczy Obiekt, który znają Duchy. Każdy z Duchów chce, aby to jego Medium odgadło jako pierwsze, czym jest ten Obiekt. Medium na zmianę dają Duchom karty Pytań, aby te nakierowały ich swoimi odpowiedziami na Obiekt. Duch pisze odpowiedź (Wskazówkę) powoli, litera po literze, dopóki nie przerwie mu Medium. Drużyna, której Medium, jako pierwsze odgadnie Obiekt, wygrywa!

*Więcej niż 4 graczy:

Dodajcie więcej Medium do każdej z drużyn. Medium współpracują wewnątrz swojej drużyny, dzielą się kartami oraz mogą przekazywać sobie tajne notatki. Każde z nich może powiedzieć „Cisza”.



Strona drużyny Słońca Strona drużyny Księżycy



100 kart Pytań



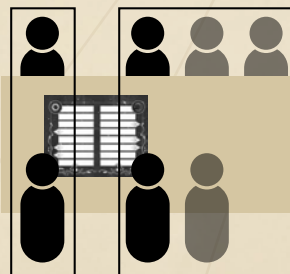
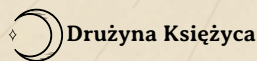
50 kart Obiektów



2 ołówki

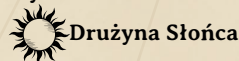
PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Podzielcie graczy na dwie drużyny – Słońca i Księżycy.
2. Zdecydujcie, kto będzie Duchem, a kto Medium.
3. Każde Medium dobiera po 7 kart Pytań i zapoznaje się z nimi, bez ujawniania ich drużynie przeciwnej.
4. Duchy obu drużyn dobierają jedną, wspólną kartę Obiektu. Patrzą na nią, bez pokazywania jej Medium. Wspólnie decydują, które słowo będzie poszukiwanym Obiektem w tej rozgrywce. (Podczas decydowania mogą używać numerów z kart, zamiast słów).



Duchy

Medium



SCHEMAT SIEDZENIA

ROZGRYWKA

Gra toczy się w turach. Rozpoczyna drużyna Słońca. W turze danej drużyny obróćcie Notatnik w stronę tej drużyny. Medium wybiera, czy chce ZADAĆ PYTANIE, czy ODGADNAĆ OBIEKT, a następnie wykonuje poniższe kroki:

ZADAJ PYTANIE — ALBO — ODGADNIJ OBIEKT

(aby otrzymać Wskazówkę)

1. Medium wybiera 2 karty Pytań z ręki i przekazuje je Duchowi ze swojej drużyny.
2. Duch wybiera jedno Pytanie, na które odpowie i oddaje Medium tę kartę, a drugą odrzuca odkrytą.
3. Na pierwszym wolnym polu Notatnika po stronie drużyny Ducha, Duch zaczyna powoli zapisywać Wskazówkę. Wskazówka musi odpowiadać na wybrane pytanie dotyczące Obiektu.
 - ▶ Duch powinien wypowiadać literę jaką zapisuje. ◀•
4. Jeśli Medium wydaje się, że zna Wskazówkę, którą pisze Duch, woła „Cisza”. Duch przestaje pisać. (Jeśli rozpoczął już pisanie jakiejś litery, musi ją dokończyć).
5. Medium kładzie przed sobą zakrytą kartę z Pytaniem. Może do niej zajrzeć w dowolnym momencie gry.
6. Medium dobiera 2 nowe karty Pytań.

(aby spróbować wygrać)

1. Medium zapisuje pierwszą literę odgadywanego Obiektu w pierwszym wolnym polu Notatnika po stronie swojej drużyny i wypowiada tę literę na głos.
 - ▶ Jeśli litera jest poprawna, Duch puka w stół. Medium zapisuje kolejną literę i wypowiada ją na głos.
 - ▶ Jeśli litera jest błędna, Duch kładzie palec na swoich ustach. Medium skreśla błędną literę. Tura dobiega końca.
 2. Jeśli Medium zakończy zgadywać słowo, stawia kropkę na jego końcu. Jeśli poprawnie odgadł Obiekt, jego drużyna zwycięża!
- Nie ma kar za niepoprawne zgadywanie, poza tym że drużyna traci turę, w której mogła zdobyć Wskazówkę.

PORADY

Medium: powinno mówić „Cisza” tak szybko, jak może. Lepiej powiedzieć „Cisza” wcześniej, aby drużyna przeciwna nie dostała zbyt wielu informacji.

Duchy: powinny wybierać Wskazówki, które już po pierwszych literach pozwolą Medium odgadnąć odpowiedź. Piszcze powoli, dając Medium czas na powiedzenie „Cisza”.

Jakie Wskazówki mogę przekazywać? →

WSKAZÓWKI

- ▶ Wskazówki muszą odpowiadać na wybrane pytanie dotyczące Obiektu.
- ▶ Wskazówki mogą zawierać tylko litery i spacje.
- ▶ Wskazówki powinny być przekazywane w języku, który znają wszyscy gracze.
- ▶ Wskazówki nie mogą zawierać żadnej części nazwy Obiektu (np. jeśli obiekt to Samolot, nie można odpowiedzieć „lot” albo „lotnik”)

Duchy mogą używać dowolnych wskazówek, które spełniają powyższe kryteria – słowa ze słownika, rzeczowniki i wymyślone słowa są w porządku! Można używać Wskazówek zawierających wiele słów, ale należy przy tym uważać, bo mogą zdradzić one za wiele.

POLA Z OKIEM



Kiedy drużyna rozpoczyna turę na polu z ikoną Oka w Notatniku, Medium prosi o napisanie kolejnej litery dowolnej, wybranej przez to Medium wskazówki w Notatniku (dowolnej drużyny). Duch, który pisał daną Wskazówkę, dodaje do niej jedną literę. Następnie тура kontynuowana jest według standardowych zasad.

PRZYKŁAD TURY

Ania, Medium, przekazuje 2 karty Pytań Tomkowi, który jest Duchem w jej drużynie. Tomek wybiera kartę „Z jakiego materiału jest wykonany?”, pokazuje to Ani i odrzuca drugą kartę odkrytą. Obiekt to „Kalendarz”, więc Tomek decyduje się odpowiedzieć „Papier”. Zapisuje zatem „P A P” w wolnym polu, zatrzymując się po każdej literze. Ani wydaje się, że Wskazówką będzie „Papier”, mówi więc „Cisza”, aby nie ujawniać drużynie przeciwnej kolejnych liter.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Co, jeśli Medium nie powie „Cisza”? — Jeśli Duch zapisał ostatnią literę Wskazówki zanim Medium zawołało „Cisza”, dodaje kropkę na końcu Wskazówki, aby pokazać, że słowo jest już zapisane w całości.

Co, jeśli nie podobają mi się moje karty Pytań? — Raz na grę, każda drużyna może odrzucić z ręki wszystkie karty Pytań (odkryte) i dobrać 7 nowych.

Co, jeśli wszystkie miejsca na Notatniku zostały wypełnione? — Jeśli żadna z drużyn nie odgadnie prawidłowo Obiektu w ciągu 8 rund, obie drużyny przegrywają.

Czy mogę sprawdzać rzeczy w różnych źródłach (książka, internet, itp.)? — Duchy mogą! Medium nie.

Rozmowa przy stole — Duchy nie mogą dawać żadnych dodatkowych podpowiedzi. Uważajcie i unikajcie sformułowań takich jak „ta Wskazówka będzie trudna”.



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: portalgames.pl/pl/listy-z-zaswiatow/