

Zawodzenie

Nie słuchaj tych, którzy ci podpowiadają.

Tapniecie

Zignoruj najprostsze rozwiązanie.



Potrząskane talerze

Poszukaj zupełnie gdzie indziej.

Wizja w lustrze

Wróć do wcześniejszego domysłu.

Fetor

Potraktuj wskazówkę nie-wprost.



TAJEMNICZE DOMOSTWO

Plansza Ducha

Plansza Ducha to dodatek do gry Tajemnicze Domostwo. Dzięki niemu Duch zyskuje możliwość dodania komentarza do przekazanej Śledczemu karty Snu.

KIEDY UŻYWAĆ PLANSZY DUCHA?

Dodatek sprawia, że rozgrywka staje się nieco prostsza. Z tego powodu rekomendowany jest wyłączenie do rozgrywek, w których używa się 8 i więcej kart Przedmiotów/ Lokacji/Postaci (tj. w rozgrywce 3-osobowej na poziomie bardzo trudnym, w grze 4-osobowej na poziomie trudnym, itd. - patrz s.3 instrukcji).

ILOŚĆ PODPOWIEDZI

Na początku gry gracze powinni określić, w jakim stopniu Duch będzie korzystał z planszy Ducha:

- *bez ograniczeń* - Duch może skorzystać z odpowiedzi za każdym razem, gdy przekazuje Śledczemu kartę Snu.

JAK PODPOWIADAĆ?

Podczas przekazywania karty Snu lub w fazie Śledztwa Duch kładzie pionek Śledczego na nazwie wybranej podpowiedzi na swojej planszy tak, by wszyscy Śledczy to zobaczyli.

Jeden Śledczy może otrzymać maksymalnie jedną podpowiedź na turę. Duch może przekazać tę samą podpowiedź więcej niż jednemu Śledczemu.

- nie więcej niż *dwa razy* w każdej fazie Snu/Śledztwa.
- *maksymalnie raz* w każdej fazie Snu/Śledztwa.
- *trzy razy* w ciągu gry, w dowolnych fazach Snu/Śledztwa.

Duch nie może korzystać z podpowiedzi podczas fazy Wspólnego Snu na etapie Ujawnienia prawdziwego sprawcy.

Podpowiedzi

Zawołanie.

Nie słuchaj tych,

którzy ci podpowiadają.

Komentarz: Podpowiedź zwraca uwagę na to, że to domysły Śledczego są słuszne, a podpowiadający mu pozostali Śledczy błędni. Jednocześnie podpowiedź w żaden sposób nie sugeruje, który z domysłów Śledczego jest tym najwłaściwszym.

Tajpnięcie.

Zignoruj najprostszą rozwiązanie.

Komentarz: Podpowiedź służy temu, by Śledczy nie kierował się oczywistym skojarzeniem. Jest ona dobra zwłaszcza wtedy, gdy karta Snu jednoznacznie kojarzy się z jednym - niewłaściwym Przedmiotem/ Lokacją/Postacią.

Potrąskane talerze.

Porzućmy zupełnie gdzieś indziej.

Komentarz: Podpowiedź użyteczna w sytuacji, gdy Śledczy skupia się nie na tym aspekcie karty Snu, o który chodziło Duchowi (np. kieruje się ogólną kolorystyką karty zamiast szukać skojarzeń z detalami).

Wizja w lustrze.

Wróć do wcześniejszego domysłu.

Komentarz: Sposób na przerwanie Śledczemu, który z każdym kolejnym domysłem odchodzi od najtrafniejszego, wypowiadzanego już rozwiązania.

Fetor.

Potraktuj wskazówkę nie-wprost.

Komentarz: Podpowiedź przydatna w sytuacji, gdy Duch nie kieruje się oczywistymi skojarzeniami, ale zmierzającymi np. w stronę popkultury, wspólnych wspomnień Ducha i Śledczego, itp.

PLANSZA DUCHA
Dodatek do gry Tajemnicze Domostwo
Pomysł i wykonanie: Rafał Szyma
Korekta: Łukasz Plechaczek
Ilustracje: Igor „DartGarry” Burlakov
© 2013 by PORTAL GAMES & IGAMES