

## Komponenty i Przygotowanie do gry

To jest rozszerzenie do gry „Tajemnicze Domostwo”. Obowiązują wszystkie reguły podstawowej wersji gry. Dzięki rozszerzeniu można wprowadzić do gry wariant z Falszywymi Tropami. Potasuj karty Postaci/Lokacji/Przedmiotów dla Śledczych pochodzące z „Ukrytych Tropów” z odpowiednimi taliami Postaci/Lokacji/Przedmiotów dla Śledczych z gry podstawowej. Reguły przygotowania do gry nie zmieniają się względem gry podstawowej.

### 42 Karty Snów

42 karty Snów z „Ukrytych Tropów” należy potasować razem z 84 kartami Snów z podstawowej wersji gry, tworząc w ten sposób większą talie.

### Karty Postaci

6 kart dla Śledczych,  
6 kart dla Ducha.

### Karty Lokacji

6 kart dla Śledczych,  
6 kart dla Ducha.

### Karty Przedmiotów

6 kart dla Śledczych,  
6 kart dla Ducha.

### Karty Wariantu

3 karty Wskaźników Falszywych Tropów.



Potasuj karty Postaci/Lokacji/Przedmiotów dla Ducha pochodzące z „Ukrytych Tropów” z odpowiednimi taliami Postaci/Lokacji/Przedmiotów dla Ducha z gry podstawowej. Reguły przygotowania do gry nie zmieniają się względem gry podstawowej.

## FALSZYWE TROPY

wariant rozgrywki, autor: Rafał Szymba

„Falszywe Tropy” to wariant gry „Tajemnicze Domostwo”, dzięki któremu Śledczy muszą wykaazać znacznie większą ostrożność w typowaniu podejrzanych Przedmiotów, Lokacji i Postaci.

W rozgrywkach z wykorzystaniem niniejszego wariantu cel Śledczych nie ulega zmianie, jednakże obecność Falszywych Tropów może spowodować ich śledztwo na manowce.

### PRZYGOTOWANIE GRZY „FALSZYWYMI TROPAMI”

By wprowadzić do gry „Falszywe Tropy”, gracz odgrywający rolę Ducha wykona następujące czynności podczas Przygotowania gry:

1. Dobiera o jedną kartę Przedmiotów, Lokacji i Postaci więcej, niż wskazuje na to tabelka na 3. stronie instrukcji.
2. Po dobraniu dla każdego Śledczego po jednej karcie Postaci, Lokacji i Przedmiotu, Duch tworzy jeszcze jeden taki zestaw. Karty te wskazują Falszywe Tropy.
3. Następnie Duch dobiera 7 kart Snów i wybiera z nich kartę, która w największym stopniu wskazuje na Przedmiot/Lokację/Postać z Falszywych Tropów. Po uzupełnieniu kart Snów do 7, wybiera kolejną dla którejś z pozostałych kart Falszywych Tropów. Po ponownym uzupełnieniu wybiera jedną kartę dla trzeciego Falszywego Tropu. Tak wybrane karty Snów należy położyć obok widocznych dla graczy kart Przedmiotów/Lokacji/Postaci. Dla oznaczenia, że karty te wskazują na Falszywe Tropy, podłóżcie pod nie 3 karty Wskaźników.
4. Duch odkłada 3 karty Falszywych Tropów (Przedmiot, Lokację i Postać) obok zestawów przygotowanych dla Śledczych.

### ROZGRYWKĘ

Karty Snów wskazujące Falszywe Tropy są widoczne dla Śledczych i wskazują te Przedmioty/Lokacje/Postacie, których Śledczy NIE powinni wskazywać w trakcie rozgrywki.

Dobierając kartę Snów - podpowiedz dla dowolnego gracza - Duch powinien zwracać dodatkową uwagę, czy nie sugeruje ona karty Falszywego Tropu.

Dopóki żaden z pionów Śledczych nie znajdzie się na Przedmiocie/Lokacji/Postaci Falszywego Tropu, gra przebiega w normalny sposób.

Jeśli jednak któryś z graczy położy swój pion na dowolnym Falszywym Tropie, w razie Tajemniczych Znaków Duch:

1. Informuje Śledczych o wybraniu Falszywego Tropu. Nie wskazuje przy tym, która karta jest tym Tropem.
2. Przydziela Utrudnienie, które obowiązywać będzie od kolejnej tury.

### UTRUDNIENIA

Utrudnienie zawsze jest przydzielane temu Śledczemu, który odgadł najwięcej kart ze swojego zestawu Przedmiot/Lokacja/Postać. W przypadku kilku graczy z taką samą liczbą odgadniętych kart wybór Śledczego, który otrzyma Utrudnienie, należy do Ducha.

Gdy gracze wskażą dowolny Falszywy Trop po raz pierwszy, Duch przydziela Pierwsze Utrudnienie. Przy drugim wskazaniu Falszywego Tropu (tego samego, co za pierwszym razem, lub innego), Duch przydziela Drugie Utrudnienie. Przy trzecim - Trzecie, itd.

#### Pierwsze Utrudnienie:

Duch dokłada Śledczemu jeszcze jeden Przedmiot do odgadnięcia (z tych, które nie zostały przydzielone graczom, a znajdują się na stole).

#### Drugie Utrudnienie:

Duch dokłada Śledczemu jeszcze jedną Lokację do odgadnięcia (z tych, które nie zostały przydzielone graczom, a znajdują się na stole).

#### Trzecie Utrudnienie:

Duch dokłada Śledczemu jeszcze jedną Postać do odgadnięcia (z tych, które nie zostały przydzielone graczom, a znajdują się na stole).

#### Czwarte, Piąte i następne Utrudnienia:

Duch, wybierając kartę Snów dla gracza z tym Utrudnieniem, ma do dyspozycji tylko 4 karty Snów.

Uwaga: w każdej turze Śledczy może wskazać tylko jeden Przedmiot/Lokację/Postać, nawet jeśli z powodu Utrudnienia ma do odkrycia dwie (lub więcej) karty.

Uwaga: jeśli Śledczy w jednej turze wskazali więcej niż jeden Falszywy Trop, do Ducha należy wybór gracza/graczy, którzy otrzymają Pierwsze, Drugie i kolejne Utrudnienia. Zawsze jednak muszą to być gracze z największą liczbą odgadniętych kart.