

# DUUUSZKI

EDYCJA LIMITOWANA

Gra dla 2–8 osób w wieku 8–108 lat

## ELEMENTY GRY



czerwony  
kapelusz



biały  
duch



zielona  
butelka



niebieska  
beczka



szara  
mysz



60 kart

## CEL GRY

Podczas gry gracze będą zdobywać karty. Wygra gracz, który zdobędzie największą liczbę kart.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- Połóż ducha, butelkę, beczkę i mysz na środku stołu.
- Przykryj kapeluszem dowolny z tych przedmiotów.
- Potasuj karty i ułóż je w stos obrazkami do dołu.

## PRZEBIEG GRY

Gracz, który ostatnio nosił czapkę (lub najstarszy gracz), bierze z wierzchu stosu 1 kartę i kładzie ją na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, co się na niej znajduje.

Wszyscy gracze jednocześnie przyglądają się wyłożonej karcie i jak najszybciej starają się wykonać odpowiednią akcję:

### 1) Złapać przedmiot

Jeśli kolor któregoś z przedmiotów na karcie **odpowiada** kolorowi drewnianego przedmiotu, gracze łapią ten przedmiot.



**ŁAP SZARĄ MYSZ!**



**ŁAP BIAŁEGO DUCHA!**



Jeśli kolory przedmiotów na karcie **nie odpowiadają** kolorom drewnianych przedmiotów, gracze łapią przedmiot, którego nie ma na karcie oraz którego kolor nie występuje na karcie.

**Przykład:** Kolory przedmiotów na karcie nie odpowiadają kolorom przedmiotów na stole. Na karcie nie ma białego koloru i ducha więc...



**ŁAP BIAŁEGO DUCHA!**



## 2) Odkryć przedmiot schowany pod kapeluszem

Gdy szukany przedmiot jest ukryty pod kapeluszem, należy podnieść kapelusz (odkrywając ten przedmiot).



**Przykład:** Kolory przedmiotów na karcie nie odpowiadają kolorom przedmiotów na stole. Trzeba podnieść kapelusz, odkrywając niebieską beczkę (na karcie nie ma niebieskiego koloru ani beczki).

## 3) Powiedzieć na głos nazwę przedmiotu

Gdy szukany przedmiotem jest kapelusz, zamiast łapania go należy powiedzieć nazwę przedmiotu, który jest pod nim ukryty.



**DUCH!**

**Przykład:** Kolory przedmiotów na karcie nie odpowiadają kolorom przedmiotów na stole. Na karcie nie ma czerwonego koloru i kapelusza. Trzeba więc powiedzieć nazwę przedmiotu ukrytego pod kapeluszem.



Gracz, który pierwszy złapie, odkryje albo powie nazwę właściwego przedmiotu, zdobywa kartę i kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu. Jeżeli gracz prawidłowo złapał kapelusz albo powiedział nazwę przedmiotu pod kapeluszem, przemieszcza kapelusz na inny, dowolnie wybrany przedmiot. Złapane przedmioty wracają na środek stołu.

**UWAGA!** Gracz, który się pomylił, nie może więcej łapać w tej rundzie innych przedmiotów oraz traci 1 kartę (jeżeli jakąś posiada) i odkłada ją do pudełka.

**Gracz się pomyli, gdy:**

- złapie niewłaściwy przedmiot,
- powie nazwę niewłaściwego przedmiotu,
- powie nazwę właściwego przedmiotu zamiast go złapać,
- złapie właściwy przedmiot zamiast powiedzieć jego nazwę,
- powie nazwę niewłaściwego przedmiotu lub go złapie,
- jednocześnie powie nazwę przedmiotu i go złapie.

### **Nowa runda**

Gracz, który zdobył kartę, wyklada na stół nową kartę ze stosu. Gracze ponownie starają się złapać właściwy przedmiot.

## **KONIEC GRY**

Gra się kończy, gdy wszystkie karty ze stosu zostaną zdobyte przez graczy. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

**EGMONT**  
Publishing

**SKLEP EGMONT.PL**



**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek



GRĘ POLECAJĄ:



**Multikino**