

NAWIEDZONA KUCHNIA

JEDNOOSOBOWA GRA KARCIANA

WSTĘP

W „Nawiedzonej Kuchni” będziesz Lisią Strażniczką za nocnej warcie, która zgłodniała i poszła zrobić pożywną kanapkę. Problem w tym, że kuchnia jest nawiedzona! To jednoosobowa gra karciana w której będziesz budowała swoją talię, aby odpędzić duchy i zrobić sobie kanapki na resztę służby!

ZAWARTOŚĆ GRY

56 Kart

15 żetonów

- 10 Bazowych Akcji
- 24 Zaawansowane Akcji (mają taki sam rewers jak Bazowe akcje)
- 9 kart Wydarzeń
- 6 kart Duchów
- 5 kart Punktacji
- 1 karta Deski do Krojenia
- 1 karta Postaci
- 1 karta Skrótu Zasad

- 11 żetonów strachu
- 1 żeton życia
- 1 żeton kawy
- 1 żeton kanapki
- 1 żeton sera

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Na karcie Postaci zaznacz 4 , 1 i 0 .
2. Potasuj Zaawansowane karty Akcji i utwórz z nich talię. Zaawansowane karty odróżnisz po w prawym górnym rogu.
3. Połóż karty Duchów w zasięgu ręki.
4. Potasuj karty Wydarzeń i utwórz z nich talię.
5. Potasuj Bazowe karty akcji i utwórz z nich talię Akcji.
6. Pociągnij 5 kart z talii Akcji.
7. Wylosuj 1 kartę Punktacji i połóż laurem do góry obok swojej talii. Resztę odtóż do pudełka.
8. Połóż w zasięgu ręki kartę Deska do Krojenia. Połóż żeton na 0.
9. Zaczynij grę.



PODZIĘKOWANIA

Autorka świata, ilustracji oraz layoutu: Beata „Ari” Smugaj

Autor mechaniki: Jacek „Wydawca” Gołębiowski

Testerzy: Adam Ciszynski, Mariusz Sęk, Tomek Rekus

Gindi sp. z o.o.

al. Grunwaldzka 56/202, 80-241 Gdańsk

www:gindi.pl



CZEŚĆ! TU BEATA „ARI” SMUGAJ
TO JA OD WIELU LAT MAM
NIEWĄTPLIwą PRZYJEMNOŚĆ TWORZYĆ

LISIE SPRAWY

CZYLI RYSUNOWE HISTORIE
OPOWIADAJĄCE O PRZYGODACH
ŚREDNIOWIECZNYCH LISKÓW,
ZAMIESZKUJĄCYCH ZAMEK Z SERA.

BYCIE WYTOREM WWOBRAŹNI
NIE PRZESKADZA IM W OSĄDZANIU
ŻYCIA CAŁKIEM PRANDZIOWYM
OSOBOM W POLSCE I ZA GRANICĄ.

LISIE SPRAWY SPRAWIAJĄ, ŻE
OJOTANE MIEJSCA BOLĄ MNIEJ!
ALBO, ŻE SŁODKIE NIE TOAFIA
DO BRZUSKA, TYLKO PROSTO
DO SERDUSZKA.♥

NIEĆEJ KRZEPIĄCYCH I ZABAWNYCH
TEKSTÓW ORAZ GRAFIK ZNAJDZIESZ NA:

www.lisiesprawy.pl

[@lisiesprawy](https://www.facebook.com/lisiesprawy)

TWOJA TURA

FAZA WYDARZEN

Pociągnij kartę z talii Wydarzeń. Dodaj kolejno Duchy opisane na karcie po prawej od już istniejących. Wyprostuj ogłoszone Duchy, w tej turze będą już działać normalnie.

Jeżeli talia wydarzeń jest pusta, to za pierwszym razem potasuj ją i wtedy pociągnij kartę. Za drugim razem gra kończy się.

Jeżeli karta wydarzenia nakazuje dodać już istniejącego Ducha, dodaj na jego kartę żeton 🧠, o ile to możliwe.

Gdy masz dodać Losowego Ducha, ale wszystkie karty Duchów już są w grze, to nic się nie dzieje.

FAZA AKCJI

Zagraj do 3 kart akcji ze swojej ręki, kładąc je poniżej kart Duchów.

Duch znika ze stołu, gdy poziom strachu 🧠 spadnie do 0. Każdy Duch ma bazowo 1 🧠, który może się zwiększyć za pomocą żetonów 🧠.

Ulepsz talię oznacza: Pociągnij 3 karty z Talii Zaawansowanych Akcji. Wybierz 1 z nich i połóż na swoim stosie kart odrzuconych. Nie wybrane karty odłóż na spód talii Zaawansowanych Akcji.

Gdy na Desce do krojenia osiągniesz 5 🍞, zyskujesz 1 🍷 i cofasz żeton 🍞 na pole o wartości 0.

FAZA DUCHÓW

Duchy wykonują swoje Akcje od lewej do prawej zgodnie z symbolem aktualnej karty Wydarzeń.

Gdy Duch przyzywa innego Ducha którego nie ma na stole, dodając tego Ducha obróć jego kartę poziomo aby zaznaczyć, że jest Ogłuszony. Ogłuszony Duch pomija obecną fazę Duchów, ale poza tym działa normalnie.

FAZA PORZĄDKÓW

Odrzuć zarówno zagrane jak i pozostałe karty w Twojej ręce na stos kart odrzuconych, obrazkami do góry. Dobierz 5 nowych kart i rozpocznij nową turę. W dowolnym momencie, jeżeli twoja talia jest pusta, przetasuj stos kart odrzuconych i stwórz nową talię i dobierz brakujące karty.

PRZYKŁADOWA TURA

Ciągniesz karta Wydarzenia „A teraz zapieczę”, która zawiera “Przyzywasz Dzwonek a potem Piec”. Dzwonek już jest na stole (został tam z poprzedniej tury), więc na jego kartę kładziesz żeton 🧠. Ponieważ Pieca nie ma w grze, dodajesz go po prawej od Dzwonka.

Masz na ręce karty: 2 „Odduszanie”, 1 „Robienie Kanapki” i 2 „Mała Kawka”.

Zagrywasz kartę Odduszania, aby odrzucić żeton 🧠 z Dzwonka a potem drugą, aby odrzucić z gry Dzwonek. Na koniec zagrywasz kartę „Robienie kanapki” aby otrzymać +1 🍞 co oznaczasz na Desce do Krojenia. Ponieważ jest na piątym polu, otrzymujesz +1 🍷 a znacznik sera kładziesz na pole 0.

KONIEC GRY

Gra kończy się gdy:

- Drugi raz skończy się Talia Wydarzeń, co kończy Twoją przerwę.
- Stracisz ostatni punkt (życie) i mdlejesz ze strachu.

Podlicz punkty i zapisz swój wynik. Spróbuj następnym razem zdobyć więcej!

- Każda kanapka warta jest 30 🌟 punktów.
- Każda Zaawansowana karta Akcji ma pewną wartość 🌟 opisaną na każdej z nich na górze po prawej.
- Sprawdź warunek karty punktującej. Jeżeli spełniasz jej warunek, otrzymujesz podaną na niej wartość 🌟.

COŚ JEST NIEJASNE?

Wejdź na stronę:

lisiesprawy.pl/nawiedzona-kuchnia

