

# Szepty na strychu



10+



2-5



20 min

*Kojarzycie ten opuszczony dom na skraju lasu, w którym od zawsze nikt nie mieszka, a nocami dochodzą z niego dziwne odgłosy? Mówi się, że kiedyś był pełen życia i radości, aż pewnej burzliwej nocy wszystko się zmieniło.*

*Wiedzeni ciekawością wiele razy snuliście plany, by sprawdzić, jakie tajemnice kryje.*

*I oto jest.*

*Ostrożnie uchylacie drzwi i wchodzicie do środka.*

*Swoje kroki kierujecie w stronę strychu, bo jest jak skarbnica wspomnień i tajemnic. Stare buty mogły należeć do pana domu, który kiedyś dumnie przechadzał się po swej posiadłości. Zepsuty zegar, który się zatrzymał tamtej nocy, to świadek upływającego czasu. Pająk i czarny kot są jak strażnicy pilnujący, aby żadna z tajemnic tego miejsca nie ujrzała światła dziennego.*

*Wszystko to wydaje się bardzo niepokojące i emanuje tajemniczą mocą.*

*Postanawiacie zebrać Wasze znaleziska i podzielić między siebie...*

*Czy Wy też słyszycie te tajemnicze szepty?*



## Elementy gry

77 kart :

♦ 5 zestawów po 14 kart dla każdego z graczy; zestawy: niebieski, zielony, fioletowy, czerwony, żółty



♦ 5 kart celów



♦ 2 karty klódek



## Cel gry

Zadaniem graczy jest zdobycie najbardziej wartościowych skarbów ze strychu.  
Kto uzbiera więcej punktów znajdujących się na kartach celów – wygrywa.



## Przygotowanie gry

- A** Karty celów potasujcie i ułóżcie na środku stołu zakryte.
- B** Karty klódek połóżcie pomiędzy kartami celów.
- C** Rozdajcie każdemu graczowi komplet 14 kart w wybranym kolorze.  
W każdym komplecie znajduje się: 1 zegar, 3 pająki, 5 kotów i 5 butów.

Grę rozpoczyna ten z graczy, który ostatnio sprzątał na strychu.  
Wszyscy gracze – oprócz siedzącego po prawej stronie od gracza rozpoczynającego – mogą podejrzeć 1 z kart celów w tajemnicy przed pozostałymi. Jedynie gracz siedzący na prawo od gracza rozpoczynającego nie podgląda karty celu.



## Rozgrywka

W swojej turze gracze kolejno wykonują jedną z poniższych akcji:

### 1) Dołożenie karty

Wybierzcie 1 ze swoich kart i umieśćcie odkrytą przed dowolną kartą celu. Kolejne karty przy danym celu układajcie tak, by zakrywały poprzednią, ale pozostawiały widoczny symbol karty w górnym rogu. Wyłożona karta pozostanie w tym miejscu do końca gry.



### 2) Podejrzanie celu

Odrzućcie z gry 1 kartę z ręki (zakrytą), by w tajemnicy przed pozostałymi graczami podejrzeć dowolną z kart celów.



### 3) Zamiana celu

Odrzućcie z gry 1 kartę z ręki (zakrytą), by zamienić miejscami dwie karty celów.

Uwaga! Nie podglądacie żadnej z zamienianych kart. Wszystkie karty graczy, które dotychczas zostały zagrane, pozostają na swoich miejscach! Nie przechodzą wraz z kartami celów.



### 4) Zablockowanie celu

Odrzućcie z gry 1 kartę z ręki (zakrytą), by położyć na 1 z celów kartę kłódki. Celów z kłódką nie można zamieniać miejscami. Wciąż jednak można przy nich dokładać karty lub je podglądać. Każdy cel może być zablokowany maksymalnie 1 kłódką. Jeśli obie kłódki są już rozłożone na kartach celów, to przesuniecie 1 z kart kłódek na wybraną kartę celu.



Po wykonaniu akcji przez gracza swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie.

## Zakończenie gry

Gdy wszyscy pozbędziecie się wszystkich swoich kart, odkryjcie karty celów. Następnie sprawdźcie leżące przy każdym celu karty, by dowiedzieć się, kto zdobędzie dany cel.

- 1) Kartę celu zdobywa gracz, który posiada przy niej więcej kart z pasującym symbolem.
- 2) Jeśli kilku graczy ma wyłożonych tyle samo odpowiednich kart, kartę celu otrzymuje ten, który ma łącznie więcej kart przy tym celu.
- 3) Jeśli nadal kilku graczy ma tyle samo kart przy danym celu, to kartę celu zdobywa ten, który wcześniej położył przy niej pasujący symbol.

Jeżeli żaden z graczy nie położył przy karcie celu przynajmniej 1 karty z pasującym symbolem, karta celu przepada.

Buty są specyficznymi celami i rozlicza się je nieco inaczej. Obie karty celów z butami rozlicza się tak, jakby były 1 kartą. Gdy sprawdzacie warunki zdobycia tych celów, zsumujcie karty z obu stosów. Jeśli żaden z powyższych 3 kroków nie wyłoni jednego zwycięzcy (ponieważ 1 z graczy położył jako pierwszy odpowiednią kartę przy pierwszym bucie, a drugi gracz zrobił to samo przy drugim bucie), to obaj gracze zdobywają po 1 bucie.

Gdy rozpatrzą już wszystkie karty celów, policzcie zdobyte punkty.



Każdy z butów jest warty **1 punkt**.

Kot jest warty **1,5 punktu**.

Pająk jest warty **2 punkty**.

Zegar jest warty **3 punkty**.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę.

W sytuacji remisu wygrywa ten z graczy, który zdobył więcej kart celów.

Jeżeli i to nie rozstrzygnęło rozgrywki, gracze dzielą się zwycięstwem.

## Przykłady punktacji



Kartę pająka zdobywa czerwony gracz, ponieważ jako jedyny posiada tu pasującą kartę z pająkiem.



Kartę kota zdobywa fioletowy gracz.

Mimo że fioletowy i żółty posiadają po 2 pasujące karty, fioletowy ma tu ogółem więcej swoich kart.



Kartę zegara zdobywa czerwony gracz.

Obaj gracze mają po 1 pasującej karcie i nie mają tu innych kart, ale czerwony gracz położył swoją kartę wcześniej.



Obie karty butów zdobywa żółty gracz.

Po zsumowaniu obu stosów obaj gracze mają po 2 pasujące karty, ale żółty posiada łącznie w obu stosach więcej kart.



**Autor gry:** Adam Strzelecki

**Prowadzący projekt:** Mariusz Majchrowski, Adam Świerszcz

**Ilustracje, opracowanie graficzne:** Adam Strzelecki, Kamila Mrożek-Zielińska

**Zespół:** Michał Ambrzykowski, Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska,  
Agnieszka Karewicz, Anna Siemaszko, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

**Redakcja i korekta:** Izabela Dawidowicz

**Opracowanie techniczne:** Grzegorz Traczykowski



TREFL SA  
Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Polska  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

Trefl

02796