



## Duchy

Cena	<b>50,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny 3-5 dni</b>
Wiek	<b>8 +</b>
Liczba graczy	<b>2</b>
Czas gry	<b>15 - 20 minut</b>
Projektant	<b>Alex Randolph</b>
Wydanie	<b>polskie</b>
Instrukcja	<b>polska</b>
Wymiary pudełka	<b>260 x 260 x 80 mm</b>

## Opis produktu

### Nowość 2012 r.

Gra strategiczna dla blefujących z poczuciem humoru.

Ciemno, mgła, lodowaty wicher przenika do szpiku kości. Na tle księżyca bezszelestne cienie nietoperzowych skrzydeł... Każdy gracz ma do dyspozycji 8 Duchów – 4 Dobre i 4 Złe. Cel gry to przejęcie Dobrych Duchów przeciwnika, albo pozbycie się własnych Złych. Każdy gracz zna swoje Duchy, ale nie wie nic o Duchach przeciwnika – które są Dobre, a które Złe. Tak to już z Duchami bywa, nigdy nie wiadomo, jakie mają zamiary... Przebiegły uśmieszek, kamienna twarz, ponure oblicze mogą przesądzić o zwycięstwie. Do tego niezwykle proste reguły gry. Urocza gra rodzinna dla tych, którzy lubią się trochę bać i dużo śmiać!

Dwuosobowa gra logiczna, wydana po raz pierwszy w roku 1980. Każdy z graczy kontroluje w niej cztery złe i cztery dobre duchy. Znaczniki *zła* i *dobra* są umieszczone z tyłu plastikowych figurek, ukryte przed wzrokiem drugiego gracza. Duszki ustawia się po jednej stronie planszy w dowolnym porządku. W swojej turze można poruszyć jednego z nich o jedno pole w dowolną stronę, ewentualnie zbijając wrogięgo ducha po zajęciu jego miejsca.

Celem gry jest pozbycie się własnych Złych Duchów, zabicie Dobrych Duchów przeciwnika lub dotarcie jednym z Dobrych Duchów do narożnego pola po przeciwnej stronie planszy. Znakomita gra strategiczna dla tych, którzy lubią blefować!

## Zawartość pudełka

- dwustronna plansza
- 16 figurek duchów, w tym:
  - 8 niebieskich znaczników
  - 8 czerwonych znaczników
- instrukcja