



Świętujemy 2 listopada czyli *la Fiesta de los Muertos*.
 W ten święty dzień zmarli powracają do życia!
 Jedyne, czego się obawiają, to że zostaną zapomniani!
 Tak długo, jak o nich pamiętamy, żyją w naszych wspomnieniach,
 lecz jeśli o nich zapomnimy, będą błąkać się po wsze czasy...

Czy będziesz w stanie uczcić pamięć wszystkich zmarłych
 obecnych tego wieczoru?
 Powodzenia, a raczej *Buena suerte!*

CEL ROZGRYWKI

Fiesta de los Muertos to gra **kooperacyjna**, w której będziecie musieli odgadnąć tożsamość zmarłych postaci występujących na kartach.

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozdaj każdemu uczestnikowi rozgrywki **Planszę Czaszki**, **Tablicę Odpowiedzi** i **Marker**.
 Potasuj **Karty Postaci** (z wyjątkiem pustych kart) i ułóż je zakryte w stos.

Weź **Karty Liczb** odpowiadające liczbie graczy i odłóż je na bok (będą potrzebne w późniejszym etapie rozgrywki).

Przykład: Jeśli gra 5 graczy, weź Karty Liczb od 1 do 5.



Plansza Czaszki



Tablica Odpowiedzi



Marker



Karty Postaci



Karty Liczb

Pobierz żetony **Kości Pamięci** zgodnie z poniższą zasadą:

4 graczy



brak kości

5 graczy



1 kość

6 graczy



2 kości

7 graczy



3 kości

8 graczy



4 kości



„Śmierć jest początkiem czegoś”

Edith Piaf



KROK 1: ZAPISZ POSTAĆ



Każdy gracz pobiera **Kartę Postaci** i zapoznaje się z jej treścią, nie ujawniając jej pozostałym graczom. Następnie zakrytą **Kartę Postaci** umieszcza przed sobą.

Każdy gracz otwiera swoją **Planszę Czaszki**, zapisuje na niej nazwę postaci ze swojej **Karty Postaci** i zamyka **Czaszkę**.

Uwaga! Od tego momentu aż do etapu **KROK 4: UCZCIJ ZMARŁYCH** nigdy nie wolno **Planszy Czaszki** ponownie otwierać!

Podpowiedź: jeśli gracz nie zna wylosowanej postaci, może ją odrzucić i pobrać nową **Kartę Postaci**.



KROK 2: SKOJARZ

NAPISZ JEDNO SŁOWO, ZAMALUJ ZĄB I PRZEKAŻ CZASZKĘ DALEJ



W pustej przestrzeni szczęki **Czaszki** każdy gracz potajmniej zapisuje **jedno** słowo, które kojarzy mu się z daną postacią.

Przykład: Piotrek wylosował postać „Herkules”, więc zapisuje słowo „MOC” na swojej planszy.

Gdy gracz zapisze swoje słowo, zamalowuje jeden zęb na spodzie **Czaszki**. Następnie przekazuje **Czaszkę** kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! Przekazując **Czaszkę** kolejnemu graczowi, przekaz ją zakrytą w sposób uniemożliwiający pozostałym graczom odczytanie słowa, które napisałeś na planszy.



„Śmierć to nie śmierć, moi przyjaciele, to przemiana”

Platon

ODCZYTAJ SŁOWO, WYMAŻ I GRAMY DALEJ



Kolejny gracz odbiera przekazaną **Czaszkę**, odczytuje słowo na niej zapisane (nie na głos), wymazuje je i zastępuje innym słowem. Nowe słowo powinno kojarzyć się ze słowem wymazanym.

Przykład: Kasia odczytuje słowo „MOC”. Wymazuje je i zastępuje słowem „ENERGIA”.

Każdy gracz, gdy zapisze swoje nowe słowo, musi następnie zamalować **Ząb** na spodzie **Czaszki** i przekazać ją kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! Nie chodzi o próbę odgadnięcia, którą postać zapisał gracz, ale o napisanie słowa kojarzącego się ze słowem, które właśnie otrzymano.

POWTARZAMY CZTERY RAZY

Za każdym razem, gdy gracze otrzymują **Czaszkę**, robią to samo: wymazują słowo, piszą kolejne słowo, zamalowują **Ząb** i przekazują **Czaszkę**. Powtarzają ten proces, aż wszystkie 4 **Zęby** na każdej **Czaszce** będą zamalowane.

Po zamalowaniu czwartego **Zęba** każdy gracz umieszcza zakrytą **Czaszkę** na środku obszaru gry, odwróconą tak, aby ostatnie zapisane słowo pozostało niewidoczne.

Gdy wszyscy gracze umieszczą swoje **Czaszki** na środku obszaru rozgrywki, przechodzą do etapu **KROK 3: ODGADNIJ POSTAĆ**.

ZASADA PISANIA SŁOWA

Zabronione jest pisanie imienia jakiegokolwiek postaci (prawdziwej czy fikcyjnej).

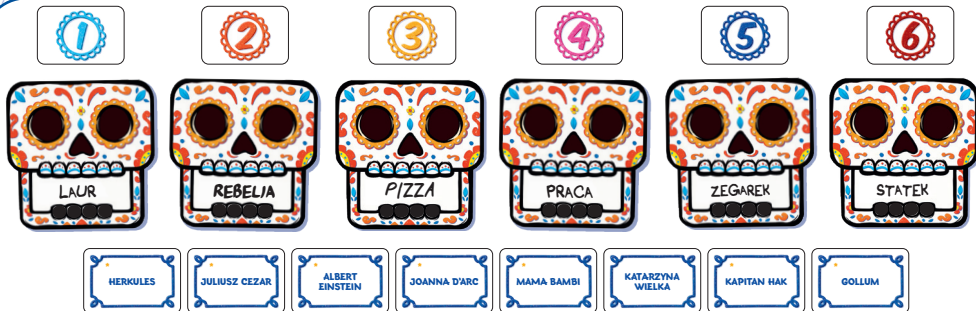
*Uwaga! Zabronione jest również pisanie słowa, które widnieje na **Karcie Postaci** lub jest słowem pochodnym od tego słowa.*

KROK 3: ODGADNIJ POSTAĆ

UŁÓŻ CZASZKI I KARTY POSTACI

- 1 Umieść **Karty Liczb** w linii na stole. Zbierz wszystkie **Czaszki**, uważając, żeby były zamknięte.
- 2 Potasuj **Czaszki**, trzymając je wciąż zamknięte, a następnie umieść każdą zamkniętą **Czaszkę** poniżej **Kart Liczb**.
- 3 Zbierz **Karty Postaci** od graczy, nie odkrywając ich. Ze stosu **Kart Postaci** dobierz kolejne zamknięte karty, tak aby w sumie było ich 8. Potasuj wszystkie 8 **Kart Postaci**, a następnie umieść je – już odkryte – pod **Czaszkami**.

*Uwaga! Podczas rozgrywki z udziałem ośmiu graczy nie dodawaj **Kart Postaci**.*



Przykład z 6 graczami.

4

„Wszyscy umarli to dobrzy ludzie”

Georges Brassens

POŁĄCZ SŁOWA Z CZASZKAMI

1 **Mama Bambi**

2 **Katarzyna Wielka**

3 **Juliusz Cezar**

4 **Herkules**

5 **Joanna D'Arc**

6 **Kapitan Hak**

7

8

Zadaniem graczy jest dopasowanie postaci do ostatniego słowa zapisanego na każdej **Czaszce**.

Swoj wybór gracz zapisuje na swojej **Tablicy Odpowiedzi** obok numeru odpowiadającego danej **Czaszce**.

Podpowiedź: Aby poprawnie dopasować postać do słowa, spróbuj przypomnieć sobie własne pomysły lub słowa, które zostały przez ciebie wymazane.

Uwaga! Podczas etapu **KROK 3: ODGADNIJ POSTAĆ** zabronione jest komunikowanie się z pozostałymi graczami.

Gdy każdy z graczy wypełni swoją **Tablicę Odpowiedzi**, przejdź do etapu **KROK 4: UCZCIJ ZMAREYCH**.



„Umarli są niewidzialni, ale nie są nieobecni”

Victor Hugo

KROK 4: UCZCIJ ZMARŁYCH

SPRAWDŹ ODPOWIEDZI

Otwórz pierwszą **Czaszkę** i porównaj z dopasowanymi przez graczy nazwami postaci, zapisanymi na **Tablicach Odpowiedzi**.

Dla każdej poprawnej odpowiedzi zaznacz pole na **Czaszce**. Zacznij od pola odpowiadającego liczbie graczy, następnie zaznaczaj kolejne pola na prawo.



Przykład: W rozgrywce bierze udział 6 graczy. Wystarczy uzyskać 5 poprawnych odpowiedzi, aby uczcić zmarłą postać, ponieważ zaznaczanie rozpoczynamy od pola poniżej cyfry 6.

BRAK SPOKOJU

Jeśli nie zaznaczyliście wszystkich **białych pól** począwszy od pola początkowego, pozostawcie **Czaszkę** otwartą. Musicie poczekać chwilę, zanim dowiecie się czy zmarły zazna spokoju...

SPOKÓJ ZMARŁEGO

Jeśli zaznaczyliście wszystkie **białe pola** począwszy od pola początkowego, możecie zamknąć **Czaszkę**. Zmarły zaznał spokoju.

KORZYSTANIE Z KOŚCI PAMIĘCI

Jeśli uda Wam się zaznaczyć **żółte pole** w **Czaszce** (oznacza to, że wszyscy gracze poprawnie dopasowali słowo do postaci), otrzymujecie **Kość Pamięci**. Dołączcie ją do pozostałych **Kości Pamięci** pobranych na początku rozgrywki.



Po sprawdzeniu wszystkich **Czaszek** możecie użyć **Kości Pamięci**. Każda **Kość Pamięci** pozwala na zaznaczenie jednego **białego pola** na **Czaszce** niespokojnego zmarłego. W ten sposób macie szansę na uspokojenie tej postaci i wygranę rozgrywki.

Uwaga! Możesz użyć wielu **Kości Pamięci** podczas uzupełniania jednej **Czaszki**.

*Przykład: W grze 6-osobowej, w której **Czaszka** numer 1 ma tylko trzy poprawne odpowiedzi, pozostały dwa białe pola, które muszą być zaznaczone, aby uspokoić zmarłego. Możecie użyć dwóch **Kości Pamięci**, aby uspokoić tę postać i zamknąć **Czaszkę**.*



FIESTA DE LOS MUERTOS

Właśnie ukończyliście grę. Im więcej postaci udało Wam się uspokoić, tym lepiej. Liczba zamkniętych **Czaszek** pokazuje osiągnięty przez Was wynik. Czy byliście w stanie uspokoić wszystkich umarłych? Buena suerte, a przede wszystkim hurra dla *la Fiesta de los Muertos!*

TRYBY ZAAWANSOWANE

WPROWADZAMY OGRANICZENIA

W **Fiesta de los Muertos** oferujemy wiele poziomów trudności. Jeśli gra wydaje się zbyt łatwa, sprawdźcie tryby zaawansowane. Przekonacie się, że zmarli mają dla Was kilka niespodzianek!

Przygotowanie: Rozpocznijcie od takiego samego przygotowania jak podczas normalnej rozgrywki. Następnie weźcie **Karty Ograniczeń**, potasujcie je i ułóżcie zakryte.



Uwaga! Kiedy zaczynacie nową grę, odrzućcie wszystkie **Kości Pamięci** wygrane podczas poprzedniej rozgrywki. Weźcie tylko dozwoloną liczbę **Kości Pamięci**, odpowiadającą liczbie graczy (patrz strona 1).

POZIOM 1: Odkryjcie 1 **Kartę Ograniczenia** na początku rozgrywki.

Pierwsze słowo napisane przez każdego gracza musi być zgodne z tym **Ograniczeniem**. Następne słowa zapisujecie bez ograniczeń.

POZIOM 2: Odkryjcie 2 **Karty Ograniczenia** na początku rozgrywki.

Pierwsze słowo napisane przez każdego gracza musi być zgodne z pierwszym **Ograniczeniem**. Drugie słowo musi być zgodne z drugim **Ograniczeniem**. Kolejne słowa zapisujecie już bez ograniczeń.

POZIOM 3: Odkryjcie 3 **Karty Ograniczenia** na początku rozgrywki.

Pierwsze słowo napisane przez każdego gracza musi być zgodne z pierwszym **Ograniczeniem**. Drugie słowo musi być zgodne z drugim **Ograniczeniem**. Trzecie słowo musi być zgodne z trzecim **Ograniczeniem**. Ostatnie słowo zapisujecie już bez ograniczeń.

KARTY OGRANICZEŃ

TEMAT: Słowo, które dodajecie, musi odnosić się do rodzaju tematu, na **Karcie Ograniczenia**.

Jeśli ograniczeniem jest **Przedmiot**, możecie napisać np.: miecz, szkło, kapelusz itp.

Jeśli ograniczeniem jest **Miejsce**, możecie napisać np.: Paryż, las, łązienka itp.

Jeśli ograniczeniem jest **Natura**, możecie napisać np.: kamień, pies, krew itp.

FORMA: Słowo, które dodajecie, musi być zgodne z zasadą, zapisaną na **Karcie Ograniczenia**.

Jeśli ograniczeniem jest **Nie więcej niż 6 liter**, możecie napisać np.: łóżko, śmiech, salon itp.

Jeśli ograniczeniem jest **Słowo bez P**, możecie napisać np.: kowadło, godzina, rękawica itp.

Jeśli ograniczeniem jest **Tylko trzy sylaby**, możecie napisać np.: maczuga, odwaga, trucizna itp.

PIERWSZA LITERA: Słowo, które dodajecie, musi zaczynać się od litery na **Karcie Ograniczenia**.

T, A, E, S, W, C.



„Obieram śmierć jak banana”

King Kong

7

ROZGRYWKA Z MŁODYMI GRACZAMI

Do gry z młodszymi graczami używaj **Kart Postaci** oznaczonych **żółtą gwiazdką**.



DARTH VADER

ROZGRYWKA POMIĘDZY WETERANAMI A NOWICJUSZAMI

Jeśli chcecie kontynuować grę z **Kartami Ograniczeń**, ucząc przy tym nowych graczy, używajcie **Kart Ograniczeń** jedynie jako utrudnienia dla weteranów, a początkującym pozwólcie grać bez nich.

UWAGA REDAKCYJNA

Puste **Karty Postaci** pozwolą Wam na dodanie do gry wybranych przez Was postaci.



"No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tú me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero..."

„Nie płacz za mną, nie, nie płacz za mną, nie
Bo jeśli zapłaczesz, umrę.
Zamiast tego, jeśli zagrasz ze mną
Będę żyć wiecznie i nigdy nie umrę...”

Na podstawie „La Martiniana”, tradycyjnej meksykańskiej piosenki.

INFORMACJE O WYDANIU

Autor: Antonin Boccara, **Ilustracje:** Margo Renard, Michel Verdu
Kierownictwo artystyczne i projekt graficzny: Jules Messaud,
Zespół OldChap: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier,
Antonin Boccara, Jules Messaud, **Zespół GRANNA:** Aleksander Redwan, Krzysztof Jurzysta
Autor chciałby podziękować całej swojej rodzinie za pomoc w fazie testowej gry.

© Fiesta de los Muertos - 2019 - OldChap Editions

www.granna.pl service@granna.pl

GRANNA

00380/3