

# KRYPTYRA



AUTORZY: HAL DUNCAN I RUTH VEEVERS

ILUSTRACJE: KWANCHAI MORIYA



**M**orskie węże, yeti, chupacabra: udało ci się przeanalizować dostępne materiały, połączyć kropki i zgromadzić tyle materiałów, ile tylko się dało. Czujesz, że jesteś blisko, a dzięki tobie świat już wkrótce pozna prawdę o kryptydzie – tej kryptydzie!

Wraz z grupą podobnie myślących kryptozoologów udajesz się na wyprawę, której celem jest zlokalizowanie nieuchwytnego do tej pory stwora. Pomoc towarzyszy będzie nieoceniona, ale chwała odkrywcy to zdecydowanie zbyt poważna nagroda, aby warto było się nią dzielić. Postaraj się zatem jak najwięcej zyskać dzięki wiedzy innych, ale niekoniecznie ujawnić zbyt wiele swych własnych informacji.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 6 ponumerowanych kafli mapy
- 4 głązy narzutowe (ośmiokąty)
- 4 opuszczone szalasy (trójkąty)
- 1 pionek
- 5 zestawów znaczników graczy (kostki i dyski w 5 różnych kolorach)
- 5 manualów
- 54 karty

## WPROWADZENIE

Waszą pasją jest kryptozoologia. Staracie się przedstawić niepodważalny dowód na istnienie kryptydy – nieznanego nauce zwierzęcia skrywającego się w dziczy Ameryki Północnej. Każde z was otrzyma unikalną wskazówkę dotyczącą środowiska życia zwierzęcia. Połączenie wszystkich posiadanych przez was wskazówek pozwoli ustalić precyzyjnie siedlisko kryptydy – będzie nim jedno, konkretne, **sześciokątne pole** na mapie.

Każda wskazówka odnosi się do rodzajów terenu oraz charakterystycznych punktów na mapie i informuje, w jakim obszarze może znajdować się zwierzę bądź w jakim pewno go nie ma. Podczas rozgrywki będziecie sobie wzajemnie zadawać pytania, próbując ustalić, jakie wskazówki posiadają rywale. Pierwsza osoba, która wykorzysta wszystkie wskazówki i odkryje siedlisko kryptydy, zwycięża.



## OPIS ELEMENTÓW

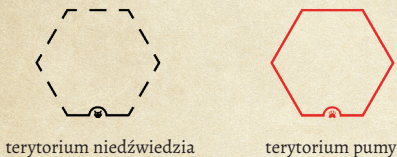
### MAPA

Na mapie toczyć się będą poszukiwania i to na niej koncentruje się rozgrywka. Składa się ona z 6 ponumerowanych kafli podzielonych na sześciokątne pola. Każde pole charakteryzuje się jednym z 5 typów terenów: pustynia, las, akwen, góry, bagna. Numer w rogu każdego kafła pomaga w przygotowaniu gry.



### TERYTORIUM ZWIERZĘCE

Oprócz posiadania typu terenu pole może też stanowić terytorium niedźwiedzia bądź pumy. Takie pola zostały oznaczone odpowiednim obramowaniem:




### CHARAKTERYSTYCZNE OBIEKTY

Każde z pól może także zawierać obiekt. W grze występują dwa typy obiektów: glazy narzutowe oraz opuszczone szalasy. Każdy z typów pojawia się w 4 kolorach: białym, zielonym, niebieskim oraz czarnym.



### ELEMENTY GRACZY

 Każdy gracz rozpoczyna z zestawem kostek i dysków w wybranym kolorze. Elementy te służą ujawnianiu wiedzy graczy na temat konkretnych pól na mapie. W toku gry będziecie umieszczać je na planszy. **Umieszczenie na polu kostki oznacza, że to pole na pewno nie jest siedliskiem kryptyty. Natomiast położenie na polu dysku wskazuje, że może to być siedlisko kryptyty (według wskazówki osoby, do której ten dysk należy).** Ani dysków, ani kostek nigdy nie usuwa się z planszy (o ile żadne z was się nie pomyli, umieszczając jakiś element niepoprawnie).

### MANUAŁY I KARTY

Talia kart oraz 5 manualów pozwalają graczom przygotować rozgrywkę i rozdzielić wskazówki. Karty z białą ramką wykorzystuje się w grach o standardowym poziomie trudności, zaś karty z czarną ramką w rozgrywkach zaawansowanych.



1. Liczba graczy (3, 4 lub 5).
2. Kolumna podpowiedzi.
3. Ramka oznaczająca poziom trudności.
4. Rzędy określające, z których manualów i zawartych w nich wskazówek będą korzystać gracze.



## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozgrzywka w *Kryptydę* może odbywać się na dwóch poziomach trudności: standardowym albo zaawansowanym. Poziom standardowy jest najbardziej odpowiedni do wprowadzania nowych graczy i zapoznania się z grą, lepiej również nada się do rozgrywki z dziećmi.

Poziom zaawansowany różni się od standardu wyłącznie dwoma poniższymi zasadami:

1. Gracze mogą otrzymywać „negatywne” wskazówki (w rodzaju „siedlisko **nie** znajduje się na danym terenie”).
2. Wykorzystuje się wszystkie obiekty (zamiast tylko 3 kolorów każdego ich typu).

Zdecydujcie, czy chcecie zagrać na poziomie standardowym, czy zaawansowanym. Wybierzcie/wylosujcie 1 z kart o odpowiedniej ramce. Obróćcie ją na stronę zawierającą instrukcję przygotowania mapy. Cyfry przy krawędziach karty wskazują, gdzie powinniście umie-

ścić odpowiednio ponumerowane kafle. Na kartach znajdziecie także kropki, które wskazują położenia pola, na którym znajduje się numer danego kafla – w ten sposób pomagają należycie ułożyć ten kafel.

Rozmieście na mapie wskazane na karcie obiekty – głązy i szalasy w odpowiednich kolorach. Ponieważ cała rozgrywka zależy od prawidłowego przygotowania mapy, upewnijcie się, że na pewno nie popełniście żadnego błędu.

### UŻYŃCIE APLIKACJI

Zamiast korzystać z kart i manualów, możecie użyć aplikacji, którą znajdziecie na stronie:

[www.playcryptid.com](http://www.playcryptid.com)

Po przygotowaniu rozgrywki nie będziecie jej już potrzebować, chyba że któreś z graczy zapragnie przypomnieć sobie własną wskazówkę bądź jako grupa zechcecie uzyskać podpowiedź.



W tym przypadku kafel nr 6 powinien zostać umieszczony w lewym górnym rogu mapy. Kropka na karcie wskazuje, że pole z numerem kafła musi znaleźć się na samym szczycie rogu.



Grając w gronie 3 osób otrzymacie wskazówki prowadzące do konkretnego pola. Z tego względu, jeżeli natychmiast po partii zechcecie zagrać ponownie, będziecie musieli wybrać nową kartę i stworzyć nową mapę. Jeśli jednak dołączy do was czwarta osoba, nie musicie niczego zmieniać. Zestaw wskazówek dla innej liczby osób będzie prowadził do kompletnie innego pola na tej samej mapie.

## ROZDZIELENIE WSKAZÓWEK

Obróćcie kartę, według której przygotowaliście mapę. W pierwszej kolejności wybierzcie gracza rozpoczynającego (może to być osoba, która ułożyła kafle mapy).

Poczynając od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z kolejnością tury (czyli z kierunkiem zgodnym z ruchem zegara) wybierzcie po 1 manuał – zwróćcie uwagę, że w zależności od liczby graczy niektóre manuały mogą być w danej rozgrywce niedostępne. Następnie odczytajcie oznaczoną na karcie wskazówkę – oczywiście mamy tu na myśli wskazówkę z odpowiedniego wiersza karty (zgodnego z liczbą graczy) oraz z odpowiedniej kolumny (zgodnej z oznaczeniem wybranego manuału). Treść przeczytanych wskazówek zachowajcie dla siebie, **w żadnym wypadku nie ujawniajcie pozostałym.**

## WSTĘPNE INFORMACJE

Przed rozpoczęciem zasadniczej części gry gracze muszą udzielić „wstępnych informacji”. Poczynając od gracza rozpoczynającego i dalej w kolejności tury, każde z was musi umieścić po 1 kostkę na polu, na którym, zgodnie z posiadaną wskazówką, nie może znajdować się siedlisko kryptydy. Następnie w identycznej kolejności umieście na mapie jeszcze po 1 kostce. **Kostki zawsze można umieszczać na dowolnych polach (również tych z obiektami), ale nigdy na polach, na których znajduje się już jakakolwiek kostka** (jak opisujemy poniżej, na każdym polu może leżeć wyłącznie 1 kostka).

Gdy wszyscy gracze udzielą wstępnych informacji, gracz rozpoczynający przechodzi do pierwszej tury zasadniczej rozgrywki.

## PRZEBIEG GRY

W swojej turze musisz zadać **pytanie** innemu graczowi albo **przeszukać** wybrane pole. Następnie kolejną turę wykonuje osoba siedząca po twojej lewej stronie.

Jeśli wybierzesz zadanie pytania, zapytany gracz będzie musiał umieścić na mapie kostkę albo dysk w swoim kolorze, oznaczające, że według wskazówki tego gracza dane pole, odpowiednio, nie może bądź może być siedliskiem kryptydy.


Aby wygrać rozgrywkę, musisz dokonać **przeszukania** pola, które okaże się być siedliskiem kryptydy.

## PODSTAWOWE ZASADY

Podczas rozgrywki obowiązują cię następujące podstawowe zasady:

- Kostki i dyski musisz umieszczać na mapie uczciwie, zgodnie ze wskazówką otrzymaną podczas przygotowania rozgrywki – nie zdradzaj jednak informacji, które udało ci się wydedukować podczas gry.
- Elementy umieszczone na mapie nie są z niej już usuwane.
- Nie możesz wchodzić w interakcję z żadnym polem, na którym znajduje się czyjakolwiek kostka – nie możesz o nie pytać, przeszukać go ani umieszczać na nim żadnych elementów.
- **Jeżeli sprawisz (pytając lub przeszukując), że podczas twojej tury inny gracz umieści na mapie kostkę, również i ty musisz umieścić 1 ze swoich kostek na mapie.**



- 
- Jeżeli na którymś z pól znajduje się już jakiś element w twoim kolorze, nie możesz położyć na nim kolejnego elementu.

Wielokrotnie zostaniesz zmuszony do udzielenia innym graczom informacji odnoszących się do posiadanej przez ciebie wskazówki. Musisz zawsze udzielać prawdziwych informacji, ale możesz starać się zrobić to w sposób, który będzie dla rywali mało pomocny lub wręcz mylący. Przykładowo: Jeżeli na jednym z pól górskich znajduje się już twoja kostka możesz położyć kostkę na innym polu z górami, sugerując rywalom, że posiadana przez ciebie wskazówka to „siedlisko nie znajduje się w górach”.

## PYTANIE

Aby zadać pytanie, postaw pionek na wybranym polu mapy. Następnie wybierz innego gracza, który musi odpowiedzieć na następujące pytanie: „czy na tym polu może znajdować się siedlisko kryptydy”.

*Możesz postawić pionek i zadać pytanie dotyczące pola, które zgodnie z posiadaną przez ciebie wskazówką na pewno nie jest siedliskiem kryptydy – to sensowna taktyka na zmylenie twoich rywali i utrudnienie im odgadnięcia treści twojej wskazówki.*

Zapytana osoba musi udzielić szczerzej odpowiedzi zgodnej z posiadaną przez nią wskazówką. Czyny to, kładąc na polu z pionkiem **kostkę** (jeżeli zgodnie z jej wskazówką **nie może** tam się znajdować siedlisko) albo **dysk** (gdy według jej wskazówki **może** tam się znajdować siedlisko). Jeżeli zapytana osoba umieści na polu kostkę, również i ty musisz umieścić swoją kostkę na wybranym polu (oczywiście takim, które nie może być siedliskiem zgodnie z twoją własną wskazówką, poza tym możesz wybrać je całkowicie dowolnie).

Po otrzymaniu odpowiedzi (i ewentualnym umieszczeniu na mapie swojej kostki) zdejmij z mapy pionek. Turę rozpoczyna gracz siedzący po twojej lewej stronie.

## PRZESZUKANIE

Aby wykonać przeszukanie, postaw pionek na wybranym polu mapy, **które może być siedliskiem kryptydy zgodnie z posiadaną przez ciebie wskazówką**. Natychmiast umieść na tym polu swój dysk. Jeżeli na przeszukiwanym polu już wcześniej znajdował się twój dysk, zamiast tego umieść dysk na innym polu, które według twojej wskazówki może być siedliskiem.

Gdy to zrobisz, gracz po twojej lewej stronie musi (oczywiście w zgodzie ze swoją wskazówką) umieścić na przeszukiwanym przez ciebie polu swoją kostkę albo dysk (albo nie dokłada niczego, jeżeli jego dysk znajdował się na tym polu już wcześniej). Jeżeli umieści dysk (albo jeśli jego dysk już tam był), gracz siedzący po jego lewej stronie również umieszcza dysk albo kostkę i dalej w ten sam sposób czynią to kolejni gracze. Jeżeli któreś z graczy umieści na przeszukiwanym polu kostkę, **procedura zostaje natychmiast zatrzymana** (kolejni gracze nie dokładają już niczego). W tej sytuacji umieść i swoją kostkę na mapie i zdejmij pionek. Turę rozpoczyna gracz po twojej lewej stronie.

**Jeżeli nikt nie położy kostki na przeszukiwanym przez ciebie polu, gratulacje! Właśnie zwyciężasz!**





## BYDZMY SZCZERZY

Rozgrywka w *Kryptydę* daje wiele sposobności do oszukiwania, a jeden nieprawidłowo umieszczony element może popsuć całą grę. Warto zatem przypomnieć graczom, że kantowanie w grach zdecydowanie nie jest fajne.

Gracze powinni też być uważni podczas rozgrywki. Jeżeli ktoś popełni błąd, umieszczając kostkę zamiast dysku (lub na odwrót), powinien to natychmiast zasygnalizować, gdy tylko się zorientuje. Musi też zamienić element na odpowiedni, a błędnie umieszczony element umieścić innym polu (oczywiście prawidłowym).

## PODPowiedzi

Jeżeli wszyscy gracze czują się zagubieni, możecie zdecydować się na podpowiedź. W rozgrywce 3- i 4-osobowej musi się na nią zgodzić przynajmniej troje graczy, zaś w rozgrywce 5-osobowej przynajmniej czworo. Numer podpowiedzi znajduje się w odpowiednim rzędzie karty, która posłużyła do przygotowania gry. Jej treść natomiast znajdziecie w rozdziale PODPOWIEDZI pod koniec tej instrukcji.

## Garść Porad

Oto trzy porady, których zastosowanie powinno uprzyjemnić rozgrywkę:

- Upewnij się, że wszyscy gracze rozumieją otrzymane wskazówki. Każdy typ wskazówki został omówiony w niniejszej instrukcji (na następnej i kolejnych stronach). Ponadto lista wszystkich typów wskazówek znajduje się na tyłach każdego z manualów.
- Kładąc dysk na polu z innymi dyskami, układaj je w stos – dzięki temu pole pozostanie widoczne.
- Podczas rozgrywki możesz robić notatki na papierze (co może być szczególnie istotne przy ustalaniu, co o twojej wskazówce wiedzą rywale).

## ODCZYTYWANIE WSKAZÓWEK

Niektóre wskazówki stanowią wprost, że siedlisko kryptydy znajduje się na polu o konkretnym typie terenu. Często jednak wskazówka mówi, że siedlisko można znaleźć w zasięgu określonej liczby pól od danego typu terenu, zwierzęcego terytorium lub obiektu.

Wszystkie „cechy” mapy (typy terenu, zwierzęce terytoria oraz obiekty) **znajdują się w zasięgu samych siebie**. Przykładowo, jeżeli wskazówka mówi, że „siedlisko znajduje się w zasięgu do 1 pola od lasu”, oznacza to, że siedlisko kryptydy może znajdować się w lesie albo na polu bezpośrednio sąsiadującym z lasem.

W każdej rozgrywce gracze otrzymują różniące się od siebie wskazówki.





# TYPY WSKAZÓWEK

Pola oznaczone ramkami stanowią przykładowe miejsca, w których gracz posiadający daną wskazówkę powinien umieszczać swoje dyski.

## 1. SIEDLISKO ZNAJDUJE SIĘ NA 1 Z 2 TYPÓW TERENU.

**Przykład:** „Siedlisko znajduje się w lesie albo na bagnach”.

Gracz, który otrzymał tę wskazówkę, wie, że siedlisko może znajdować się na jednym z tych dwóch rodzajów terenu, więc w trakcie gry będzie na nich umieszczać swoje dyski. Z tej samej wskazówki wynika, że siedlisko nie może znajdować się na żadnym innym typie terenu, toteż na polach o innym typie niż las i bagna gracz będzie umieszczać swoje kostki.



## 2. SIEDLISKO ZNAJDUJE SIĘ W ZASIĘGU DO 1 POLA OD DANEGO TYPU TERENU.

Siedlisko znajduje się na polach sąsiadujących z podanym typem terenu albo na dowolnym polu danego terenu.

**Przykład:** „Siedlisko znajduje się w zasięgu do 1 pola od pustyni”.

Wszystkie pola pustyni znajdują się w zasięgu do 1 pola od samych siebie, zatem mogą być miejscem siedliska. Gracz posiadający tę wskazówkę, będzie umieszczać kostki na wszystkich polach, które NIE sąsiadują z polem pustyni i które nie są pustynią.



## 3. SIEDLISKO ZNAJDUJE SIĘ W ZASIĘGU DO 1 POLA OD TERYTORIUM ZWIERZĘCEGO.

Siedlisko znajduje się na polach sąsiadujących z dowolnym ze zwierzęcych terytoriów albo na polu stanowiącym dowolne terytorium

**Przykład:** „Siedlisko znajduje się w zasięgu do 1 pola od terytorium zwierzęcego.”

Wszystkie pola stanowiące terytorium niedźwiedzia lub terytorium pumy mogą być miejscem siedliska, podobnie jak pola z nimi sąsiadujące, więc gracz, który posiada tę wskazówkę, będzie umieszczać na nich swoje dyski. Natomiast na polach niebędących żadnym z terytoriów oraz niesąsiadujących z nimi będzie umieszczać kostki.





#### 4. SIEDLISKO ZNAJDUJE SIĘ W ZASIĘGU DO 2 PÓL OD DANEGO OBIEKTU.

Siedlisko znajduje się w zasięgu do 2 pól od wskazanego obiektu (głazu narzutowego albo opuszczonego szalasu). Oznacza to, że siedlisko może znajdować się także na polu z tym obiektem. Kolor obiektu (o ile nie został określony w treści wskazówki) nie ma znaczenia – siedlisko może znajdować się w zasięgu dowolnego z umieszczonych na mapie obiektów danego typu.

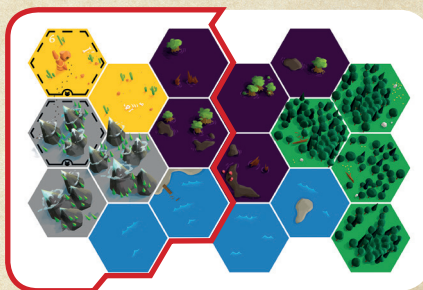
**Przykład:** „Siedlisko znajduje się w zasięgu do 2 pól od głazu narzutowego”.



#### 5. SIEDLISKO ZNAJDUJE SIĘ W ZASIĘGU DO 2 PÓL OD DANEGO TERYTORIUM ZWIERZĘCEGO.

Siedlisko znajduje się w zasięgu do 2 pól od podanego we wskazówce terytorium konkretnego zwierzęcia (niedźwiedzia albo pumy). Oznacza to także, że siedlisko może znajdować się na terytorium tego zwierzęcia.

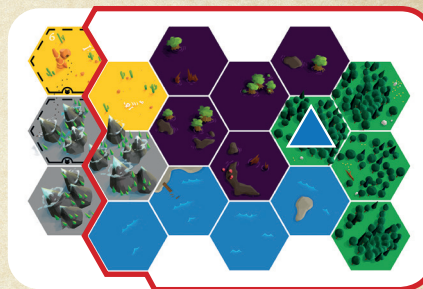
**Przykład:** „Siedlisko znajduje się w zasięgu do 2 pól od terytorium niedźwiedzia”.



#### 6. SIEDLISKO ZNAJDUJE SIĘ W ZASIĘGU DO 3 PÓL OD OBIEKTU W DANYM KOLORZE.

Siedlisko znajduje się w zasięgu do 3 pól od dowolnego z obiektów (głazu narzutowego lub opuszczonego szalasu) o konkretnym, podanym we wskazówce kolorze. Typ obiektu nie ma znaczenia - siedlisko może znajdować się w zasięgu dowolnego z umieszczonych na mapie obiektów danego koloru.

**Przykład:** „Siedlisko znajduje się w zasięgu do 3 pól od niebieskiego obiektu”.





## WARIANT 2-OSOBYWY

W rozgrywce 2-osobowej przygotowanie gry odbywa się analogicznie, jak w przypadku rozgrywki 4-osobowej: każdy gracz otrzymuje po dwa zestawy elementów (w dwóch kolorach) oraz po dwie wskazówki (z dwóch różnych manualów). Gracze muszą przyporządkować kolory elementów do konkretnych wskazówek (innymi słowy z każdą wskazówką powinien być powiązany jeden, konkretny kolor elementów).

Podczas udzielania „wstępnych informacji” gracze, jak w normalnej rozgrywce, muszą umieścić na mapie po 2 kostki. Każdy z graczy sam decyduje, czy te dwie pierwsze kostki będą tego samego koloru, czy też zdecydowanie się umieścić dwie kostki w różnych kolorach.

### PYTANIE

Gra przebiega zgodnie z normalnymi zasadami oraz uwzględnieniem opisanych poniżej różnic.

Pytania zadawane są w taki sam sposób. Celem każdego pytania jest przeciwnik, czyli osoba (a nie konkretny kolor). O tym, który kolor wykorzysta w odpowiedzi osoba odpowiadająca, zadecydują poniższe reguły (lub w 1 z sytuacji sam gracz):

- Jeżeli dane pole **może** być siedliskiem kryptydy **zgodnie z obydwiema** posiadanymi przez siebie wskazówkami, umieść na tym polu **dyski w obydwu swoich kolorach**.
- Jeżeli dane pole **nie może** być siedliskiem kryptydy **zgodnie z tylko jedną** posiadaną przez siebie wskazówką, umieść na tym polu **kostkę w kolorze przyporządkowanym do tej wskazówki**.
- Jeżeli dane pole **nie może** być siedliskiem kryptydy **zgodnie z obydwiema** posiadanymi przez siebie wskazówkami, umieść na tym

polu **jedną kostkę w dowolnie wybranym posiadanym przez siebie kolorze**. Ta możliwość zapewnia ci skuteczne narzędzie do zmylenia przeciwnika.

### PRZESZUKANIE

Przeszukanie możesz wykonać wyłącznie na polu, które może być siedliskiem kryptydy zgodnie z obydwiema twoimi wskazówkami. Wykonując tę akcję, musisz umieścić na tym polu dyski w obydwu swoich kolorach. Jeżeli na przeszukiwanym polu znajdują się już oba twoje dyski, umieść dyski w obydwu swoich kolorach:

- a. na innym polu, które może być siedliskiem wg obu twoich wskazówek;  
albo
- b. po 1 dysku na dwóch różnych polach pod warunkiem, że każde z tych pól może być siedliskiem wg wskazówki przyporządkowanej do dysku w danym kolorze.

Jeżeli przeszukujesz pole, na którym znajduje się tylko 1 z twoich dysków, połóż na tym polu dysk przyporządkowany do drugiej z twoich wskazówek, a dysk w kolorze już obecnym na przeszukiwanym polu umieść na innym polu.

W odpowiedzi na każde twoje przeszukiwanie, rywal umieszcza na mapie albo 2 dyski (i wtedy wygrywasz!), albo 1 kostkę (wybraną dowolnie, gdy to pole nie może być siedliskiem wg obydwu wskazówek albo konkretną powiązaną z tą ze wskazówek, wg której dane pole nie może być siedliskiem – rywal nie ujawnia oczywiście tych szczegółów).

Jeżeli w twojej turze rywal umieści na mapie kostkę, również i ty musisz umieścić na mapie kostkę w jednym, dowolnie wybranym przez siebie kolorze.



## PODPOWIEDZI

### W TEJ ROZGRYWCE:

1. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
2. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
3. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
4. brak wskazówek dotyczących jakiegokolwiek terytorium zwierzęcego
5. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
6. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
7. brak wskazówek odnoszących się do 2 typów terenów
8. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
9. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
10. brak wskazówek dotyczących pustyni
11. brak wskazówek dotyczących lasu
12. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
13. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
14. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
15. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
16. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
17. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
18. brak wskazówek dotyczących gór
19. brak wskazówek dotyczących bagien
20. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
21. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
22. brak wskazówek dotyczących gór
23. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
24. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
25. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
26. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
27. brak wskazówek dotyczących lasu
28. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
29. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
30. brak wskazówek dotyczących akwenu
31. brak wskazówek dotyczących bagien
32. brak wskazówek odnoszących się do 2 typów terenów
33. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
34. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
35. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
36. brak wskazówek odnoszących się do 2 typów terenów
37. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
38. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
39. brak wskazówek dotyczących akwenu
40. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
41. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
42. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
43. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
44. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
45. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
46. brak wskazówek dotyczących akwenu
47. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
48. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
49. brak wskazówek odnoszących się do 2 typów terenów
50. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
51. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
52. brak wskazówek dotyczących jakiegokolwiek typu terenu
53. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
54. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
55. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
56. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
57. brak wskazówek dotyczących pustyni
58. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
59. brak wskazówek odnoszących się do 2 typów terenów
60. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
61. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
62. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
63. brak wskazówek dotyczących lasu
64. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
65. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
66. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
67. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
68. brak wskazówek dotyczących bagien
69. brak wskazówek dotyczących gór
70. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
71. brak wskazówek dotyczących pustyni
72. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
73. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
74. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
75. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
76. brak wskazówek „w zasięgu 1 pola”
77. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
78. brak wskazówek „w zasięgu 2 pól”
79. brak wskazówek „w zasięgu 3 pól”
80. brak wskazówek odnoszących się do 2 typów terenów

## AUTORZY:

Goście podziękowania dla testerów, którzy przetrwali znacznie mniej intuicyjne, a czasami wręcz zepsute wersje tej gry: Steve, Jenni, Max, Charlotte, Matt, Pete, John, Anthony, Dave, Rasmus i wielu innych z Norwich Board Games.

Pierwsze wydanie – Wielka Brytania – 2018 – OSPREY GAMES  
Bloomsbury Publishing Plc  
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Irlandia  
Kemp House, Chawley Park, Cumnor, Oxford OX2 9PH.  
1385 Broadway, 5th Floor, Nowy Jork, NY 10018, Stany Zjednoczone  
OSPREY GAMES jest znakiem handlowym Osprey Publishing Ltd  
© Ruth Veivers & Anthony Duncan, 2018.

This translated edition of Cryptid is published by Lucrum Games Sp. z o.o. by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

Wersja polska © 2022 Lucrum Games Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

**Projekt gry:** Hal Duncan, Ruth Veivers  
**Ilustracje:** Kwanchai Moriya  
**Tłumaczenie:** Łukasz Gralak  
**Redakcja:** Bartosz Chlebicki  
**DTP:** Łukasz Kempiniński

## GRĘ POLECAJĄ:



ZnadPlanszy  
**Gradanie**

**PLANSZEO**



## SKRÓT ZASAD

### PRZYGOTOWANIE

Złóżcie mapę i rozdzielcie wskazówki według instrukcji na dobranej karcie (lub zgodnie z aplikacją). Udzielcie „wstępnych informacji”: gracz rozpoczynający umieszcza swoją kostkę na dowolnym polu, które zgodnie z jego wskazówką nie może być siedliskiem kryptydy. To samo czyni gracz siedzący po jego lewej stronie i dalej kolejni gracze do momentu gdy każdy umieści na mapie po 2 kostki w swoim kolorze. Następnie gracz rozpoczynający wykonuje pierwszą turę zasadniczej rozgrywki.

### TURY

W swojej turze musisz zadać pytanie albo przeszukać pole.

### PYTANIE

Wybierz pole i gracza, który musi ci odpowiedzieć, czy zgodnie z jego wskazówką na tym polu może znajdować się siedlisko. Zapytany gracz musi odpowiedzieć, umieszczając swój dysk (jeżeli pole może być siedliskiem) albo kostkę (jeżeli nie może).

### PRZESZUKANIE

Wybierz pole, które zgodnie z swoją wskazówką może być siedliskiem kryptydy (i umieść na nim dysk).

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zapytaj każdego gracza, czy to pole może być siedliskiem. Każdy gracz, który zgodnie ze swoją wskazówką odpowiada na to pytanie twierdząco, musi umieścić na tym polu swój dysk. Jeżeli ktokolwiek w odpowiedzi umieści na polu swoją kostkę, natychmiast zakończ dalsze przepytывanie. Jeżeli wszyscy umieszczą na polu swoje dyski, zwyciężasz!

### PODSTAWOWE ZASADY

- Kostki i dyski musisz umieszczać na mapie uczciwie, zgodnie ze swoją wskazówką – nie musisz jednak zdradzać informacji, które udało ci się wydedukować podczas gry.
- Elementy umieszczone na mapie nie są z niej już usuwane.
- Nie możesz wchodzić w interakcję z żadnym polem, na którym znajduje się czyjakolwiek kostka – nie możesz o nie pytać, przeszukać go ani umieszczać na nim żadnych elementów.
- **Jeżeli sprawisz (pytając lub przeszukując), że podczas twojej tury inny gracz będzie musiał umieścić na mapie kostkę, również i ty musisz umieścić 1 ze swoich kostek na mapie.**
- Jeżeli na którymś z pól znajduje się już jakiś element w twoim kolorze, nie możesz położyć na nim kolejnego elementu.

### TOPOGRAFIA

