

Micsoda felfordulás! Minden szellem szörnynek öltözött!  
Nehéz lesz mind a hatot megtalálni és hazahozni... Szellemes memóriajáték!

**Ajánlott életkor:** 5-10 éves korig  
**Játékosok száma:** 2-4 fő  
**Időtartam:** 10-15 perc  
**A doboz tartalma:** 36 szörny/szellem korong, 4 kitöltendő tábla, 1 kocka



**A játék célja:** elsőként kitölteni a táblát 6 szellemmel

**Előkészületek:** Minden játékos kap egy táblát, amit maga elé helyez. Tegyük az összes korongot középre, a szellem oldalukkal lefelé.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd és órajárás szerint haladunk. Amikor sorra kerülsz, dobj a kockával, ami valamelyik szörnyet fogja mutatni. Ezután két akció közül választhatsz:

1 / Felvehetsz középről egy korongot, amin a szörny megegyezik a kockával kidobottal, majd ezt megfordíthatod, hogy lásd, melyik szellem van a hátoldalán.

**Ha ez a szellem még nincs a tábládon**, tartsd meg a korongot és helyezd el (szellem oldallal felfelé) a tábládon balról az első szabad helyre.

**Ha már van ez a szellem a tábládon**, nincs szerencséd! ... Tedd vissza a korongot középre, szörny oldalával felfelé. A többi játékos próbálja megjegyezni, melyik szellem is volt az, és hol van, hogy később felvehessék.

2 / Megpróbálhatsz ellopni egy korongot egy másik játékostól. Ebben az esetben egy másik játékos táblájáról veszel el egy szellemet.

**Ha a szörny szellem korong másik oldalán ugyanaz, mint ami a kockán látszik**, megnyered ezt a korongot és a saját tábládra teheted (szellem oldalával felfelé, mindig balról az első szabad helyre).

**Ha tévedtél** (vagyis a szörny nem ugyanaz, mint a kockán), semmi sem történik. Tedd vissza a szellem korongot a másik játékos táblájára, oda, ahonnan elvitted, majd a játék folytatódik a következő játékosal.

**Ne feledjük:** Ha a kocka egy olyan színű szörnyet mutat, ami közepén már nincs, attól még megpróbálhatsz ellopni azt a szörnyet egy másik játékos táblájáról.

**Figyelem:** Egy játékos egy játék alatt csak kétszer próbálhat meg korongot lopni egy másik játékostól.

**Ne feledjük:** A korongokat mindig **a szellem oldalukkal felfelé** tegyük a táblánkra, és **a szörny oldalukkal** az asztal közepére.

**Győzelem:** Aki elsőként kitölti a tábláját 6 különböző szellemmel, megnyeri a játékot.