Djeco társasjáték – **Granny Boo!**

Cikkszám: **DJ00840**

„Legkedvesebb Barátaim!

A „Borzongat-lak” kúriát ellepték a szellemek! Ezek a nyughatatlan lelkek éjszakáról éjszakára bolyonganak, bútorokat tologatnak, csapkodják az ajtókat és ami a legrosszabb: vérfagyasztó sikolyokat hallatnak…Alig tudok aludni és még a legszentebb pillanatomat, a teadélutánjaimat is tönkre teszik. Ezekkel a túlvilági betolakodókkal szemben úgy határoztam, hogy segítségül hívom hűséges barátaimat a „Szellemseprők” klubjából: Nemfél Asszonyt és Vakmerő Urat. Együtt kitervelünk valamit, hogy még a tea party előtt elűzzük a hívatlan vendégeket. Semmiképp sem késlekedhetünk: a teadélután ideje szent és sérthetetlen! Ehhez viszont szükségünk lenne a Ti közreműködésetekre is! Tudnátok nekünk segíteni megszabadulni a nemkívánatos látogatóktól?

Ui.: Ne felejtsetek el hozni seprűt, porszívót, kötőtűt…vagy bármi mást, ami elriaszthat egy szellemet!

Tisztelettel: Oroszlánszív Asszonyság”

Ajánlott életkor: 6-99 éveseknek
Játékosok száma: 1-4 fő
Játékidő: 20 perc
A játék tartalma: 1 kastély (a játékdoboz alja),
3 játékfigura, 1 seprű, 8 szellemgolyó,
60 kártya, 4 kuka, 1 zsák és 1 vekker

A játék célja: Kiűzni a kastélyból az összes szellemet!

Előkészületek:

- A játékdoboz alját az asztal közepére helyezzük.
- A 3 játékfigurát a saját színüknek megfelelő helyre állítjuk a tábla közepén.
- Minden szobába a „szellem” mezőre helyezünk egy megfelelő színű szellemet, a többi szellem a zsákba kerül.
- A zsákot, a kukákat, a vekkert és a seprűt a játékosok közelébe tesszük.
- Megkeverjük a kártyapaklit és képpel lefelé a játékdoboz mellé tesszük.
- Minden játékos maga elé tesz 3 felfordított lapot a paklból.

A játék menete:

- A játékot az kezdi, aki a „legélethűbben” utánoz egy szellemet.
- A játék órajárás szerint folytatódik tovább. A játékosok közösen játszanak és bárki léphet bármelyik figurával. Senkinek sincs saját figurája.
- A soron lévő játékos választ egyet a saját kártyái közül, és végrehajtja a rajta található akciót.
- Az akció befejeztével a játékos eldobja a kártyát és újat húz helyette (mindig 3-ra kell kiegészíteni.)
- Ezután a következő játékos jön.

KÁRTYATÍPUSOK

„LÉPÉS” kártya: Lopakodj úgy, mint egy tolvaj az éjszakában!



Lépj a kártyán látható figurával 1 mezőt előre



Lépj a kártyán látható figurával 2 mezőt előre



Lépj a kártyán látható figurával 3 mezőt előre

A figurák lépésenként haladnak mezőről mezőre. Ahhoz, hogy egyik szobából a másikba mehessenek, a figuráknak mindig át kell haladniuk a középen található szőnyeg mezőn. Egy mezőn csak 1 bábu tartózkodhat. Ha foglalt a célmező, egy szomszédos mezőre kell állítani a figurát.
Ha a startmezőre kéne visszahelyezni a figurát, de foglalt, abban az esetben is egy szomszédos mezőre kell állítani.

„ERŐ” kártya: Titkos képességek:



Söpörj arrébb egy Vakmerő Úr szobájában található szellemet!



Űzz el egy szellemet, amely a kék ruhás hölggyel egy szobában van!



Űzd el az összes szellemet, amely a narancs ruhás hölggyel egy szobában van!

Minden karakternek van egy saját képessége.
Egy „ERŐ” kártyával: el lehet űzni 1 *vagy* több szellemet, közelebb lehet söpörni 1 szellemet egy figurához *vagy* több szellemet össze lehet gyűjteni egy szobában.
Ha egy játékos kijátszik egy „ERŐ” kártyát, akkor nem léphet figurával.
Az a figura, amelyik épp a szőnyegen áll, nem használhatja a képességét.

„VEKKER” kártya: A vekker mindent megváltoztathat!



Az ébresztőórát kijátszó játékos megpörgeti a vekker mutatóját és végrehajtja a rajta található akciót. Amennyiben a mutató a fekete vonalon áll meg, még egyszer kell pörgetni.
A vekkeren található akciók:



kuka – tegyél egy kukát az egyik szellemre! Amíg fedve van, nem lehet elijeszteni



+2 és +3 – Lépj 2-őt vagy 3-at egy szabadon választott figurával!



Seprű – Seperj arrébb egy tetszőleges kísértetet!



2 szellem – vegyél ki 2 szellemet a zsákból és dobd le őket a színüknek megfelelő kéményen!



1 szellem – Vegyél ki 1 szellemet a zsákból és dobd le a színének megfelelő kéményen!



cica – A cica elüldöz egy szellemet VAGY levesz a tábláról egy kukát.

Itt az ideje a szellemvadászatnak!

A kísérteteket 3-féle módon lehet kiűzni a házból:

1



A vekker mutatója a „cicára” mutat

2



Az egyik figura olyan mezőre érkezik, ahol egy szellem áll

3



Egy játékos kijátszik egy „ERŐ” kártyát

A figura átugorhat a szellem fölött, de elűzni csak akkor lehet, ha pontosan arra a mezőre érkezik, ahol a kísértet tartózkodik. Ha egy szellemet „kitakarítanak”, bekerül a zsákba.
Néhány esetben a szellemeket arrébb lehet mozgatni:

- Ha egy szellem egy másik szellem mezőjére érkezik, akkor az aktív játékos - a többiekkel megbeszélve - eldöntheti, hogy a két szellem közül melyiket „sepri arrébb”.
- Ha a seprűvel véletlen több szellemet is arréb söpör egy játékos – mindegyik az új helyén marad.
- Amikor egy szellem bármelyik „Szellem start” mezőre érkezik, az aktív játékos húz egy szellemet a zsákból és ledobja a megfelelő színű kéményen.
- Ha elmozdul a doboz és a szellemek elmozdulnak – maradnak ott, ahova újonnan érkeztek.
- Ha egy szellem fellök egy karaktert (söprés miatt, kéményen érkezve…), akkor a karakter visszatér a kezdőmezőre a tábla közepén. Ha a mező foglalt, egy szomszédos mezőre kell tenni.

A kuka eltávolítása:
Egy kuka alá helyezett szellem védett. Csak úgy lehet elűzni, ha az egyik karaktert a megfelelő szoba „kuka” mezőjére léptetjük (vagy eleve ott áll). Ezután az adott szobában az összes kuka eltávolításra kerül, a szellemek „kiszabadulnak”.
Ha már mind a 4 kuka játékban van, nem lehet végrehajtani a kuka akciót!

A játék vége: A játékosok akkor győznek, ha az összes szellemet kiirtották a házból! Sajnos veszítenek, ha egyszerre mind a 8 szellem bent tartózkodik a házban …

Marine Faraguna játéka, Design: Maja Lindberg