# Granny Boo!

6-99 ÉV



DJECO

# Granny Boo!

**HU Tartalom**



Kedves Barátaim!

A Baljós Kúriát kísértetek tartják megszállva! Éjszakák óta ezek a neveletlen szellemek császkálnak a folyosókon, bútorokat tologatnak, ajtókat csapkodnak, és vérfagyasztó sikolyokat hallatnak. Egy szemhunyásnyit sem tudok aludni, nemhogy nyugodtan elfogyasszam a délutáni teámat.

Ezzel a földöntúli támadással szembesülve úgy döntöttem, hogy segítségül hívom a Granny Boo Klub hűséges tagjait: Rettenthetetlen asszonyt és Rémes urat. Együtt azt tervezzük, hogy a délutáni tea előtt elűzzük a szellemeket. A késés szóba sem jöhet: a tea idejével nem lehet packázni!

De ehhez szükségünk van a ti segítségetekre. Segítetek megszabadítani a kúriát a nem kívánt vendégektől?

Ui.: Ne feledjétek elhozni a seprűket, porszívókat, kötnivalókat... és mindent, ami elriaszthat egy szellemet.

Tisztelettel,
Oroszlánszív asszony

**A játék célja:** Elűzni a kúriában kísértő szellemeket!

## Előkészületek

Helyezzétek a doboz alját az asztal közepére. **A 3 szereplőt állítsátok a saját színükre a játéktábla közepén.**
Tegyetek **4 szellemet** a kiindulási mezőkre, a többi szellemet pedig a zsákba.
A zsákot, a kukákat, az ébresztőórát és a seprűt tegyétek a játékosok közelébe.
Keverjétek meg a kártyákat, és képpel lefelé, húzópaklinak helyezzétek az asztalra.
Ezután minden játékos húz **3 kártyát**, és **képpel felfelé** maga elé teszi őket.



## A játék menete

A játékot az kezdi, aki a legjobban utánozza a szellemeket.
Ezután a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

Figyelem: a játékosok **az összes szereplővel** játszanak; egyik szereplő sem tartozik egy bizonyos játékoshoz.

A soron lévő játékos kiválaszt **egyet a maga előtt lévő 3 kártya közül**, és végrehajtja a rajta jelzett műveletet.
Ezután eldobja a kártyát, és húz egy újat, hogy mindig **3 kártya legyen a kezében.**
Most a következő játékos jön.

## Mozogj úgy, mint egy éjszakai tolvaj




Lépteted a kártyán látható szereplőt egy mezővel előre.




Lépteted a kártyán látható szereplőt két mezővel előre.




Lépteted a kártyán látható szereplőt három mezővel előre.

A szereplők mezőről mezőre lépnek.

Hogy egyik szobából a másikba jussanak, át kell haladniuk a játéktábla közepén, ahol a szőnyeg van. Két szereplő nem állhat ugyanazon a mezőn. Ha a célmező már foglalt, a szereplőt a szomszédos szabad mezőre kell tenni.

Ha egy szereplőnek vissza kell mennie a kiindulási mezőjére, és az foglalt, a szomszédos szabad mezőre kell tenni.

## Jól rejtett tehetségek




Elsöpör egy szellemet, amely ugyanabban a szobában van, mint a nagypapa.




Elriaszt egy szellemet, amely ugyanabban a szobában van, mint a kék nagymama.



Elriaszt minden szellemet, amely ugyanabban a szobában van, mint a narancssárga nagymama.

Minden szereplőnek megvan a maga képessége.

A „Képesség” kártyákkal elűzhettek egy vagy több szellemet ugyanabban a szobában, a seprűvel egy szellemet közelebb söphettek egy szereplőhöz, vagy több szellemet összegyűjthettek egy szobában.

„Képesség” kártya kijátszásakor a szereplők nem mozdulnak. Ha a szőnyegen állnak, nem használhatják a képességüket.



## Az ébresztőóra mindent megváltoztathat



Ha egy játékos „Ébresztőóra” kártyát játszik ki, megforgatja a mutatót, és végrehajtja a jelzett műveletet.

Ha a mutató pontosan a két műveletet elválasztó fekete vonalon áll meg, a játékos figyelmen kívül hagyja ezt a műveletet, és újra megforgatja a mutatót.



Rejts el egy szellemet egy kuka alatt! Amíg ott van, nem lehet elriasztani.



Léptess előre egy tetszőleges szereplőt 2 vagy 3 mezővel.



Söpörj el egy tetszőleges szellemet.



Húzz 2 szellemet a zsákból, és tedd őket az azonos színű kéményekbe.



Húzz egy szellemet a zsákból, és tedd az azonos színű kéménybe.



A macska elriaszt egy tetszőleges szellemet, vagy eltávolít egy kukát.

## IRÁNY A SZELLEMVADÁSZAT!

A szellemeket a kúriából háromféleképpen lehet elűzni:



1 Rálépés az ébresztőórán lévő macskára.



2 Egy szereplő mozgatása egy szellem által elfoglalt mezőre.



3 Valamelyik szereplő képességének használata.

Egy szereplő mozgás közben átléphet egy szellemen. Elűzni azonban csak a célmezőn lévő szellemet lehet.

Ha egy szellemet elűztek, azonnal a zsákba kerül.



## HA A SZELLEMEK NEM MARADNAK A HELYÜKÖN...



Bizonyos helyzetekben a szellemek elmozdulhatnak.

- Ha egy szellem egy másik szellem mezőjére érkezik, a soron lévő játékos a többiekkel egyeztetve dönti el, melyiket söpri el a seprű.
- Ha tévedésből egyszerre több szellemet söpörnek el, azok azokon a mezőkön maradnak, ahová érkeznek.
- Ha egy szellem „Szellem kiindulási mezőre” érkezik, a soron lévő játékos húz egy újat a zsákból, és az azonos színű kéményen át a játéktáblára teszi.
- Ha a dobozt elmozdították, és a szellemek is elmozdultak, a szellemek az új mezőiken maradnak.
- Ha egy szellem feldönt egy szereplőt (seprűs söpréskor, kéményen való belépéskor vagy egyéb módon), a szereplő visszakerül a kiindulási mezőjére a tábla közepén. Ha ez a mező foglalt, a szomszédos mezőre kell tenni.







## A KUKA ELTÁVOLÍTÁSA



A kuka alatt lévő szellem védett. Csak akkor lehet elűzni, ha egy játékos az adott szobában a „Kuka” mezőre lép. Ezzel a szobában lévő összes kuka eltávolításra kerül.

Ha egy szereplő már „Kuka” mezőn áll: a szobában lévő összes kuka azonnal eltávolításra kerül, és a szellemek kiszabadulnak.

Ha már négy kuka van játékban: ez a művelet nem hajtható végre.

### A játék vége

**Mindannyian nyertek:** ha az összes szellemet elűztétek a kúriából.
**Mindannyian vesztetek:** ha mind a 8 szellem még mindig kísért a kúriában.

**A játékot Marine Faraguna találta ki**

DJ00840

3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com