



Spooky Boo!

Spooky Boo !

HU



Kor: 8 – 99 év



Játékosok száma: 2 – 4



Tartalom: 54 kártya



A játék célja: Légy az első, aki 5 pontra vagy az alá csökkenti a kártyáid összegét.



A játék előkészítése: 5 körből áll. Először keverd meg a kártyákat, és ossz 4-et minden játékosnak. Ne nézd meg őket! A többi kártyát helyezd képpel lefelé egy kupacba az asztal közepére.

Mindenki tegye ki maga elé a 4 kártyáját 2 sorban, mindegyik sorban 2 kártyával. Megnézik az alsó sorban lévő kártyákat, de úgy, hogy a többiek ne lássák azokat.

Játékmenet: A

legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játék az óramutató járásával megegyezően folytatódik. A kezdőjátékos húz egy lapot a pakliból, és elrejtí azt a többiek elől. Két lehetősége van:



1. eldobja a lapot – képpel felfelé helyezi a paklira. Ha a kártya akciót tesz lehetővé, azt végrehajthatja, mielőtt eldobná (lásd az „Akciókártyák” részt).

2. A kártyát (képpel lefelé) lecseréli az előtte lévő kártyák egyikére, és a kicserélt kártyát képpel felfelé a paklira helyezi.

Spooky Boo !

Az ellenfél következik. A következő lehetőségei vannak:

1. Fogja az előző játékos által letett lapot, és kicseréli azt (képpel lefelé) egy saját kártyára.
2. húz egy lapot a pakliból, és vagy félreteszi, vagy visszateszi.

A játék során a játékosok megpróbálják 5 pontra vagy kevesebbre csökkenteni a kijátszott lapjaik összegét – cserébe az ellenfelük által húzott vagy eldobott lapért.

Akciókártyák



A játékos megtekintheti az egyik kijátszott kártyádat, és tedd vissza.



A játékos megtekintheti az ellenfél egyik lapját, és tedd vissza.



Egy játékos kicserélhet 1 kijátszott kártyáját az ellenfelével. A játékosok nem nézhetik meg a saját kártyáikat.



Egy játékos megnézheti az ellenfél egyik lapját. kártyákat, és ha akarja, megteheti cserélni be 1 kijátszott kártyáért.

Ijesztő bú!

Kártya értéke

Minden kártya numerikus értéke a felső és alsó sarkokban van feltüntetve.

Példák:



-1 pont



0 pont



5 pont



15 pont

A játék vége:

Amikor egy játékos úgy gondolja, hogy a lapjainak összege 5 vagy kevesebb, akkor azt mondja: „Ijesztő fú!”, és a kör véget ér.

A játékosok felfordítják az általuk kiosztott kártyákat, és megszámozzák azokat.

- Amikor a kört befejező játékosnak 5 vagy kevesebb pontja van, 0-t számol, a többiek pedig összeszámozzák a lapjaik számát.

- Amikor a kört befejező játékos hibát követett el, és több mint 5 pontja van, 10 pontot szerez, a többiek pedig 0 pontot.

Keverd meg az összes kártyát, és kezd a következő kört.

5 kör után az a játékos nyer, akinek a legkevesebb pontja van.

DJECO