

FR EN DE
ES IT

Granny Boo!

6-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE
DA RU



FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Granny Boo!

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Игровой комплект





Mes chers amis,

Le manoir Grossetrouille est envahi par des fantômes !
Depuis des nuits entières, ces esprits malpolis se promènent dans les couloirs, déplacent les meubles, font claquer les portes et poussent des hurlements à glacer le sang. Pas moyen de fermer l'oeil... et encore moins de profiter tranquillement de mon tea-time.

Face à cette invasion, j'ai décidé d'appeler à la rescousse mes bi-dèles amis du Granny Boo Club : Madame Papeur et Monsieur Laterreur. Ensemble, nous comptons bien chasser ces fantômes avant l'heure du thé, et hors de question d'être en retard : le thé, c'est sacré !

Mais nous aurons besoin de votre aide.
Accepteriez-vous de nous prêter main-forte pour débarrasser le manoir de ces indésirables ?

P.S. : N'oubliez pas vos balais, aspirateurs, tricots...
et tout objet susceptible de faire fuir un fantôme.

Bien à vous,
Madame Pasfroidauxyeux

But du jeu : Chasser les fantômes qui hantent le manoir !

Préparation du jeu

Placez le fond de la boîte au centre de la table. Installez les **3 personnages sur leur couleur respective, au centre du plateau.**

Placez les **4 fantômes** sur leur emplacement de départ, puis mettez les fantômes restants dans le sac.

Disposez ensuite le sac, les poubelles, le réveil et le balai à proximité des joueurs.

Mélangez les cartes, puis formez une pioche face cachée sur la table.

Chaque joueur pioche ensuite **3 cartes** et les place devant lui, **face visible**.



Déroulement du jeu

Le joueur qui imite le mieux un fantôme commence la partie.

Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour, **dans le sens des aiguilles d'une montre**.

Note : les joueurs incarnent **tous les personnages** ; aucun personnage n'est attribué à un joueur en particulier.

Lors de son tour, le joueur actif choisit **l'une des 3 cartes** qu'il a devant lui et réalise l'action indiquée.

Il se défause ensuite de cette carte, puis en pioche une nouvelle afin d'en avoir **toujours 3 en main**.

Le tour passe alors au joueur suivant.

Déplacements à pas feutrés



Faites avancer d'une case le personnage indiqué sur la carte.



Faites avancer de deux cases le personnage indiqué sur la carte.



Faites avancer de trois cases le personnage indiqué sur la carte.

Les personnages se déplacent case par case.

Pour passer d'une pièce à une autre, ils doivent obligatoirement repasser par le centre du plateau, là où se trouve le tapis. Deux personnages ne peuvent jamais se trouver sur la même case. Si la case d'arrivée est déjà occupée, le personnage doit être placé sur une case adjacente libre.

Si un personnage doit retourner sur sa case de départ et que celle-ci est occupée, il se place sur une case adjacente libre.

Des talents bien cachés



Donnez un coup de balai à un fantôme présent dans la même pièce que le papy.



Chassez un fantôme présent dans la même pièce que la mamie bleue.



Chassez tous les fantômes présents dans la même pièce que la mamie orange.

Chaque personnage possède son propre pouvoir.

Les cartes « Pouvoir » permettent de chasser un ou plusieurs fantômes dans une même pièce, de donner un coup de balai pour rapprocher un fantôme d'un personnage ou de regrouper plusieurs fantômes dans une même pièce.

Lorsqu'une carte « Pouvoir » est jouée, les personnages ne se déplacent pas. Leurs pouvoirs ne peuvent pas être utilisés tant qu'ils se trouvent sur le tapis.



Le réveil qui peut tout faire basculer

Lorsqu'un joueur joue une carte Réveil, il fait tourner l'aiguille puis réalise l'action indiquée.

Si l'aiguille s'arrête exactement sur une ligne noire séparant deux actions, l'action est ignorée et le joueur relance l'aiguille.



Cachez un fantôme sous une poubelle ! Tant qu'il y est, impossible de le chasser.



Faites avancer de 2 ou de 3 cases le personnage de votre choix.



Donnez un coup de balai à un fantôme de votre choix.



Piochez 2 fantômes dans le sac et glissez-les dans les cheminées de leur couleur.



Piochez un fantôme dans le sac et glissez-le dans la cheminée de la même couleur.



Le chat chasse un fantôme de votre choix ou enlève une poubelle.

A L'ATTAQUE DES FANTÔMES !

Les fantômes peuvent être chassés du manoir de trois manières différentes :



- 1 En tombant sur la case Chat du réveil.



- 2 En déplaçant un personnage jusqu'à la case occupée par un fantôme.



- 3 En appliquant le pouvoir d'un des personnages.

Un personnage peut passer au-dessus d'un fantôme pendant son déplacement. En revanche, seul le fantôme présent sur la case d'arrivée peut être chassé.

Lorsqu'un fantôme est chassé, il est immédiatement mis dans le sac.



QUAND LES FANTÔMES NE TIENNENT PAS EN PLACE...

Dans certaines situations, les fantômes peuvent être déplacés :

- Lorsqu'un fantôme atterrit sur la case d'un autre fantôme, le joueur actif choisit, après concertation, lequel des deux reçoit un coup de balai.
- Si, par erreur, plusieurs fantômes sont balayés en même temps, ils restent sur les cases où ils se trouvent.
- Lorsqu'un fantôme atterrit sur une case « Départ fantôme », le joueur actif en pioche un nouveau dans le sac et l'ajoute sur le plateau en passant par la cheminée de la même couleur.
- Lorsque la boîte est déplacée et que des fantômes bougent, ils restent sur les cases où ils se trouvent.
- Si un fantôme fait tomber un personnage (lors d'un coup de balai ou en entrant par la cheminée ou autre...), le personnage retourne sur sa case de départ au centre du plateau. Si cette case est occupée, placez-le sur une case adjacente.



ENLEVER UNE POUBELLE



Un fantôme placé sous une poubelle est protégé.

Il ne peut être chassé qu'en amenant un des personnages sur la case Poubelle de la pièce concernée.

Toutes les poubelles de cette pièce sont alors retirées.

Un personnage déjà présent sur une case Poubelle : toute poubelle placée dans cette pièce est immédiatement retirée et le fantôme libéré.

Quatre poubelles déjà en jeu : l'action est ignorée.

Fin de la partie

Victoire : vous gagnez tous si vous avez chassé tous les fantômes du manoir.

Défaite : vous perdez tous si 8 fantômes hantent le manoir.

Un jeu de Marine Faraguna



20 min



6 to 99 years



1 to 4 players

Game rules

EN

Dearest friends,

Maleficent Manor is being haunted by ghosts!
For nights on end, these rude spirits have been wandering
the corridors, moving furniture, slamming doors and letting out
blood-curdling screams. I cannot get a wink of sleep,
let alone enjoy my afternoon tea in peace.

In the face of this otherworldly onslaught, I have decided to call
upon my loyal friends from the Granny Boo Club to come to my
aid: Mrs Dauntless and Mr Dreadful. Together, we plan to chase away
the ghosts before afternoon tea. Starting late is out of the question:
nobody messes with tea time!

But to do so, we need your help.

Will you lend us your assistance to rid the manor of its unwelcome
guests?

P.S.: Don't forget your brooms, hoovers, knitting... and anything
that might scare away a ghost.

Yours sincerely,
Mrs Lionheart

Aim of the game: Chase away the ghosts that are haunting the manor!

Game set-up

Place the box base in the centre of the table. **Put the 3 characters on their respective colours, in the centre of the game board.**

Place **4 ghosts** on their starting spaces, then put the other ghosts in the bag.

Next, put the bag, the bins, the alarm clock and the broom near to the players.

Shuffle the cards to form a draw pile and place it face down on the table.

Each player then draws **3 cards** and places them in front of themselves, **face up**.



How to play

The player who does the best ghost impression starts the game.

Players then take turns to play clockwise.

Please note: the players play **all the characters**; no character is attributed to a particular player.

During their turn, the active player selects **one of the 3 cards** that are in front of them and carries out the indicated action.

They then discard the card and draw a new one, so as to always have **3 cards in their hand**.

It's now the next player's turn.

Make moves like a thief in the night



Move the character shown on the card one space forward.



Move the character shown on the card two spaces forward.



Move the character shown on the card three spaces forward.

The characters move space by space.

To move from one room to another, they must go through the centre of the game board, where the rug is. Two characters cannot be placed on the same space. If the destination space is already occupied, the character must be placed on an adjacent space that is free.

If a character has to go back to their starting space and it's occupied, they must be placed on an adjacent space that is free.

Well-hidden talents



Sweep away a ghost that is in the same room as the granddad.



Scare away a ghost that is in the same room as the blue grandma.



Scare away all the ghosts that are in the same room as the orange grandma.

Each character has their own power.

'Power' cards allow you to chase away one or more ghosts in the same room, sweep a ghost closer to a character with the broom, or gather several ghosts in the same room.

When a 'Power' card is played, the characters aren't moved. Their powers cannot be used if they are on the rug.



The alarm clock can change everything

When a player plays an 'Alarm clock' card, they spin the hand then carry out the action indicated.

If the hand lands right on the black line separating two actions, the player ignores this action and spins the hand again.



Hide a ghost under a bin! When it's there, it cannot be scared away.



Move the character of your choice forward by 2 or 3 spaces.



Sweep away the ghost of your choice.



Draw 2 ghosts from the bag and put them into the chimneys of the same colour.



Draw a ghost from the bag and put it into the chimney of the same colour.



The cat scares away the ghost of your choice or removes a bin.

TIME FOR SOME GHOST HUNTING!

Ghosts can be chased away from the manor in three different ways:



- 1 Landing on the Cat on the alarm clock.



- 2 Moving a character to a space occupied by a ghost.



- 3 Using one of the character's powers.

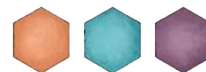
A character can pass over a ghost when moving. However, only the ghost on the destination space can be chased away. When a ghost has been chased away, it is immediately put in the bag.



IF THE GHOSTS DON'T STAY IN THEIR SPACES...

In some situations, the ghosts can be moved.

- When a ghost lands on another ghost's space, the active player chooses, after discussing with the other players, which of the two is swept away with the broom.
- If, by mistake, several ghosts are swept at the same time, they remain on the spaces where they land.
- When a ghost lands on a 'Ghost starting space', the active player draws a new one from the bag and adds it to the game board by putting it down the chimney of the same colour.
- If the box got moved and the ghosts have moved too, the ghosts stay on their new spaces.
- If a ghost knocks over a character (during a broom sweep, when entering through the chimney, or otherwise), the character returns to their starting space in the centre of the board.
If this space is occupied, place it on an adjacent space.



REMOVING A BIN



A ghost placed under a bin is protected.

It can only be chased away if a player lands on the 'Bin' space in the room concerned.
All the bins in the room are thus removed.

If a character is already on a 'Bin' space: any bins placed in the room are immediately removed and the ghosts are freed.

If four bins are already in play: this action is not carried out.

End of the game

You all win: if you have chased away all the ghosts from the manor.

You all lose: if the 8 ghosts are still haunting the manor.

A game by Marine Faraguna



Liebste Freunde,

in der Villa Wimmerviel spukt es!

Nacht für Nacht treiben die rastlosen Geister in den Fluren ihr Unwesen, bewegen Möbel, lassen Türen schlagen und das Gemäuer mit furchtbaren, blutrünstigen Schreien erzittern. Ich finde keinen Schlaf und, was noch schlimmer ist, kann mein heiliges Kaffee trinken nicht mehr in Ruhe genießen.

Angesichts dieser nächtlichen Übergriffe aus einer anderen Welt habe ich mich entschlossen, meine treuen Freunde vom Granny Boo Club um Hilfe zu rufen: Miss Furchtlos und Mister Tapfer. Zusammen hecken wir einen Plan aus, wie wir die Gespenster noch vor dem Kaffee trinken verjagen ... Denn eine Verspätung kommt nicht in Frage: Das pünktliche Kaffee trinken ist heilig!

Und dafür brauchen wir Ihre Hilfe.

Würden Sie uns die Güte erweisen, uns bei der Beseitigung der unwillkommenen Gäste zu helfen?

P.S.: Bitte bringen Sie Besen, Staubsauger, Wollknäuel usw. mit ...
Alles, was die Gespenster verscheuchen könnte.

Hochachtungsvoll,
Lady Löwenherz

Ziel des Spiels: Vertreibt alle Gespenster, die in der Villa spuken!

Spielvorbereitung

Stellt das Unterteil der Schachtel in die Tischmitte.

Stellt die **drei Spielfiguren jeweils auf das Feld ihrer Farbe in der Tischmitte.**

Stellt **4 Gespenster** auf ihre Startfelder und legt die übrigen Gespenster in den Beutel.

Legt den Beutel, die Mülltonnen, den Wecker und den Besen in die Nähe der Mitspielenden.

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben das Schachtelunterteil.

Ihr nehmt euch alle je **3 Karten** vom Stapel und legt sie **offen** vor euch ab.



Spielablauf

Wer von euch am besten ein Gespenst nachmachen kann, beginnt. Danach sind alle einzeln nacheinander **im Uhrzeigersinn** am Zug.

Hinweis: Ihr spielt gemeinsam und bewegt zusammen alle drei Spielfiguren. Keine Spielfigur ist einer Person zugeordnet.

Bist du am Zug, wählst du **eine deiner 3 Karten**, die vor dir liegen, und führst die Aktion darauf aus.

Dann wirfst du die Karte ab und ziehst eine neue, sodass du **immer 3 Karten offen vor dir liegen hast**.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bewege dich wie ein Dieb in der Nacht



Zieh die Spielfigur auf der Karte um **1 Feld** vorwärts



Zieh die Spielfigur auf der Karte um **2 Felder** vorwärts



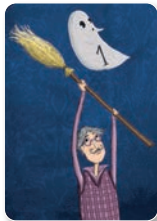
Zieh die Spielfigur auf der Karte um **3 Felder** vorwärts.

Die Figuren ziehen in einzelnen Schritten von Feld zu Feld.

Um von einem Raum in einen anderen zu gelangen, muss die Figur über das Teppich-Feld in der Mitte des Spielplans ziehen. Auf keinem Feld dürfen zwei Spielfiguren stehen. Ist das Feld, auf das die Figur ziehen soll, besetzt, stellst du sie auf ein freies Nachbarfeld.

Muss eine Figur auf ihr Startfeld zurück, aber es ist besetzt, stellst du sie auf ein freies Nachbarfeld.

Versteckte Talente



Verscheuche ein Gespenst, das im gleichen Raum ist wie Mister Tapfer.



Verscheuche ein Gespenst, das im gleichen Raum ist wie die blaue Frau.



Verscheuche alle Gespenster, die im gleichen Raum sind wie die orange Frau.

Jede Figur hat ihre eigenen Stärken.

Mit „Powerkarten“ kannst du ein oder mehrere Gespenster aus einem Raum vertreiben, ein Gespenst mit dem Besen näher zu einer anderen Figur schieben oder mehrere Gespenster in einem Raum versammeln.

Spielst du eine „Powerkarte“, bewegen sich die Figuren nicht.

Die Figuren können ihre Stärken nicht benutzen, wenn sie auf dem Teppich-Feld stehen.



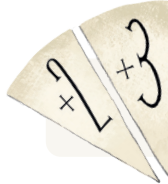
Der Wecker kann alles verändern

Wer eine Wecker-Karte spielt, dreht einmal am Zeiger und führt dann die Aktion aus, auf der der Zeiger stehenbleibt.

Bleibt der Zeiger auf einer schwarzen Trennlinie stehen, drehst du ihn noch einmal.



Verstecke ein Gespenst unter einer Mülltonne! Von dort kann es nicht verschucht werden.



Zieh eine beliebige Figur 2 oder 3 Felder vorwärts.



Verscheuche ein beliebiges Gespenst mit dem Besen.



Zieh zwei Gespenster aus dem Beutel und lass sie in den Kamin der gleichen Farbe fallen.



Zieh ein Gespenst aus dem Beutel und lass es in den Kamin der gleichen Farbe fallen.



Die Katze verschucht ein beliebiges Gespenst oder entfernt eine Mülltonne

ES WIRD ZEIT FÜR DIE GESPENSTERJAGD!

Du kannst Gespenster auf drei verschiedene Arten aus der Villa vertreiben:



- 1 Der Zeiger des Weckers zeigt auf die Katze.



- 2 Du ziehst eine Spielfigur auf ein Feld mit einem Gespenst.



- 3 Du benutzt die Stärken einer Spielfigur.

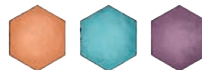
Spielfiguren können über Gespenster hinwegziehen.
Nur das Gespenst auf dem Zielfeld der Figur wird verschucht.
Wenn du ein Gespenst verschucht hast, leg es zurück in den Beutel.



WENN DIE GESPENSTER NICHT AUF IHREN FELDERN BLEIBEN

Manchmal dürfen Gespenster bewegt werden.

- Landet ein Gespenst auf einem Feld, auf dem ein anderes Gespenst liegt, entscheidet die aktive Person, nachdem sie sich mit den Mitspielenden besprochen hat, welches der beiden mit dem Besen verscheucht wird.
- Wenn versehentlich mehrere Gespenster gleichzeitig weggeegt werden, bleiben sie auf den Feldern stehen, auf denen sie gelandet sind.
- Landet ein Gespenst auf einem Gespenster-Startfeld, zieht die aktive Person ein neues Gespenst aus dem Beutel. Sie lässt es in den Kamin der gleichen Farbe fallen.
- Wurde die Schachtel aus Versehen bewegt und die Gespenster haben sich auch bewegt, bleiben sie auf ihren neuen Feldern liegen.
- Wenn ein Geist eine Figur umstößt (durch einen Besenstoß, beim Eintritt durch den Kamin oder auf andere Weise), kehrt die Figur auf ihr Startfeld in der Mitte des Spielplans zurück. Ist dieses Feld besetzt, wird sie auf ein angrenzendes Feld gestellt.



EINE MÜLLTonne WEGNEHMEN



Ein Gespenst in einer Mülltonne ist geschützt und kann erst verscheucht werden, wenn eine Spielfigur **auf das Mülltonnenfeld im Raum des Gespenstes** zieht. Dann entfernt ihr alle Mülltonnen in dem entsprechenden Raum.

Steht eine Spielfigur bereits auf einem Mülltonnenfeld, werden im entsprechenden Raum platzierte Mülltonnen sofort wieder entfernt und die Gespenster befreit.

Sind bereits alle vier Mülltonnen im Spiel, könnt ihr die Mülltonnen-Aktion nicht ausführen.

Spielende

Gewonnen! Ihr gewinnt gemeinsam, wenn es euch gelungen ist, alle Gespenster aus der Villa zu verscheuchen.

Oh je, verloren! Ihr verliert gemeinsam, wenn 8 Gespenster in der Villa sind.

Ein Spiel von Marine Faraguna

Queridos amigos:

¡Los fantasmas han invadido la mansión Sustodemuerte!
Estos espíritus maleducados llevan noches enteras deambulando por los pasillos, moviendo los muebles, dando portazos y soltando gritos espeluznantes. No consigo pegar ojo... y mucho menos disfrutar tranquilamente de la hora del té.

Ante esta invasión, he decidido pedir ayuda a mis fieles amigos del Granny Boo Club: la señora Quiéndijomiedo y el señor Depánico. Juntos, estamos decididos a ahuyentar a esos fantasmas antes de que sea la hora del té y de ninguna manera podemos retrasarnos: ¡el té es sagrado!

pero vamos a necesitar vuestra ayuda.

¿Aceptaríais echarnos una mano para sacar a esos indeseables de la mansión?

P. D.: no olvidéis traer vuestras escobas, aspiradoras, ovillos de lana... y cualquier objeto susceptible de ahuyentar a un fantasma.

Atentamente,
Señora Sangrefría

Objetivo del juego: ¡ahuyentar a los fantasmas que merodean por la mansión!

Preparación del juego

Colocar el fondo de la caja en el centro de la mesa. Poner los **3 personajes sobre sus respectivos colores, en el centro del tablero**.

Colocar los **4 fantasmas** sobre su casilla de salida y, después, meter el resto de fantasmas en la bolsita.

A continuación, poner la bolsita, los cubos de basura, el despertador y la escoba cerca de los jugadores.

Barajar las cartas y formar un montón boca abajo, sobre la mesa.

Después, cada jugador roba **3 cartas** y se las coloca delante, **boca arriba**.



Desarrollo del juego

El jugador que mejor imite a un fantasma empieza la partida.

A continuación, los jugadores juegan por turnos **en el sentido de las agujas del reloj**.

Nota: los jugadores juegan **todos los personajes**; ningún personaje queda asignado a un jugador en concreto.

Durante su turno, el jugador activo elige **una de las 3 cartas** que tiene colocadas delante y lleva a cabo la acción que se indica en ella.

Después, se deshace de esa carta y roba una nueva para seguir **teniendo 3 en mano**.

Entonces el turno pasa al siguiente jugador.

Desplazamientos sigilosos



El personaje indicado en la carta avanza una casilla.



El personaje indicado en la carta avanza dos casillas.



El personaje indicado en la carta avanza tres casillas.

Los personajes se desplazan casilla por casilla.

Para pasar de una habitación a otra, deben volver a pasar obligatoriamente por el centro del tablero, donde se encuentra la alfombra. No puede haber nunca dos personajes en la misma casilla. Si la casilla de llegada ya está ocupada, el personaje debe colocarse en una casilla adyacente libre.

Si un personaje debe volver a su casilla de salida y esta ya está ocupada, entonces se colocará en una casilla adyacente libre.

Talentos ocultos



Da un escobazo a un fantasma que se encuentre en la misma habitación que el abuelito.



Ahuyenta a un fantasma que se encuentre en la misma habitación que la abuelita de azul.



Ahuyenta a todos los fantasmas que se encuentren en la misma habitación que la abuelita de naranja.

Cada personaje posee su propio poder.

Las cartas "Poder" permiten ahuyentar a uno o varios fantasmas que se encuentran en una misma habitación, dar un escobazo para acercar un fantasma a un personaje o reagrupar varios fantasmas en una misma habitación.

Cuando se juega una carta "Poder", los personajes no se desplazan. Sus poderes no pueden utilizarse mientras se encuentren en la alfombra.



El despertador que puede arruinarlo todo

Cuando un jugador juega una carta "Despertador", hace girar la aguja y, después, lleva a cabo la acción indicada.

Si la aguja se detiene exactamente en una línea negra que divide dos acciones, la acción se ignora y el jugador hace girar nuevamente la aguja.



¡Esconde a un fantasma debajo de un cubo de basura! Mientras esté ahí, no es posible ahuyentarlo.



El personaje que elijas avanza 2 o 3 casillas.



Da un escobazo al fantasma que elijas.



Roba 2 fantasmas de la bolsita e introdúcelos en las chimeneas de su mismo color.



Roba un fantasma de la bolsita e introdúcelo en la chimenea del mismo color.



El gato ahuyenta al fantasma que elijas o retira un cubo de basura.

¡A POR LOS FANTASMAS!

Se puede ahuyentar a los fantasmas de la mansión de tres maneras diferentes:



- 1 Cayendo en la casilla Gato del despertador.



- 2 Desplazando a un personaje hasta la casilla ocupada por un fantasma.



- 3 Aplicando el poder de uno de los personajes.

Al desplazarse, un personaje puede pasar por encima de un fantasma. Sin embargo, solo puede ser ahuyentado el fantasma que se encuentre en la casilla de llegada.

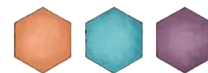
Cuando se ahuyente a un fantasma, se le mete inmediatamente en la bolsita.



CUANDO LOS FANTASMAS NO PUEDEN QUEDARSE QUIETOS...

En algunas situaciones, los fantasmas pueden ser desplazados:

- Cuando un fantasma cae en la misma casilla que otro fantasma, el jugador activo elige, tras consultarlo con los demás jugadores, cuál de los dos recibe un escobazo.
- Si, por error, se barren varios fantasmas al mismo tiempo, estos se quedan en las casillas en las que estén.
- Cuando un fantasma cae en una casilla "Salida de los fantasmas", el jugador activo roba uno nuevo de la bolsita y lo coloca en el tablero, introduciéndolo por la chimenea del mismo color.
- Si la caja se mueve y los fantasmas también, estos se quedan en las casillas en las que estén.
- Si un fantasma derriba a un personaje (al recibir un escobazo, entrando por la chimenea u otra situación), el personaje vuelve a su casilla inicial en el centro del tablero. Si esta casilla está ocupada, colóquelo en una casilla adyacente.



RETIRAR UN CUBO DE BASURA



Un fantasma que se encuentre bajo un cubo de basura está protegido.

Solo puede ser ahuyentado cuando un personaje llegue a la casilla "Cubo de basura" de la habitación correspondiente. En ese momento, se retiran todos los cubos de basura de esa habitación.

Si ya hay un personaje en una casilla "Cubo de basura", todos los cubos de basura de esa habitación se retiran inmediatamente y el fantasma queda libre.

Si ya hay cuatro cubos de basura en juego: la acción se ignora.

Fin de la partida

Victoria: todos ganáis si habéis conseguido ahuyentar a todos los fantasmas de la mansión.

Derrota: todos perdéis si hay 8 fantasmas merodeando por la mansión.

Un juego de Marine Faraguna



Miei cari amici,

Il maniero Grossospavento è invaso dai fantasmi!
È da intere notti che questi spiriti maleducati passeggiano per i corridoi, spostano mobili, fanno sbattere le porte e lanciano urli da far gelare il sangue. Non c'è modo di chiudere occhio, o ancor meno di godermi il mio tea time in tranquillità.

Dinanzi a questa invasione, ho deciso di chiamare alla riscossa i miei fedeli amici del Granny Boo Club: la Signora Montemo e il Signore Langoscia. Insieme intendiamo scacciare questi fantasmi prima dell'ora del tè. E non se ne parla di essere in ritardo: il tè è importante!

Ma avremo bisogno del vostro aiuto.
Accettereste di darci man forte per liberare il maniero da questi ospiti indesiderati?

P.S. : non dimenticate le scope, gli aspirapolveri, i gomitoli di lana e qualsiasi oggetto capace di far scappare un fantasma.

Cordiali saluti,
Signora Civrufefegato

Scopo del gioco: scacciare i fantasmi che infestano il maniero!

Preparazione del gioco

Mettere il fondo della scatola al centro del tavolo. Posizionare i **3 personaggi sul loro rispettivo colore al centro del tabellone**.

Mettere i **4 fantasmi** al loro posto di partenza. Poi mettere i fantasmi restanti nel sacchetto.

Posizionare poi il sacchetto, le pattumiere, la sveglia e la scopa vicino ai giocatori.

Mischiare le carte, formare un mazzo e posizionarlo a faccia in giù al centro del tavolo.

Ogni giocatore pesca poi **3 carte** e le posiziona davanti a sé **a faccia in su**.



Svolgimento del gioco

Il giocatore che imita meglio un fantasma comincia la partita.

I giocatori giocano ciascuno durante il proprio turno in senso orario.

N.B.: i giocatori rappresentano **tutti i personaggi**; nessun personaggio è attribuito a un giocatore in particolare.

Durante il proprio turno il giocatore attivo sceglie **una delle 3 carte** che ha davanti a sé e realizza l'azione indicata.

Scarta poi questa carta e ne pesca una nuova per averne **sempre 3 in mano**.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Spostamenti a passi felpati



Far avanzare di una casella il personaggio indicato sulla carta.



Far avanzare di due caselle il personaggio indicato sulla carta.



Far avanzare di tre caselle il personaggio indicato sulla carta..

I personaggi si spostano di casella in casella.

Per passare da una stanza all'altra devono obbligatoriamente ripassare per il centro del tabellone, dove si trova il tappeto. Due personaggi non possono mai trovarsi sulla stessa casella. Se la casella di arrivo è già occupata, il personaggio deve essere posizionato su una casella libera adiacente.

Se un personaggio deve ritornare sulla sua casella di partenza, ma quest'ultima è occupata, si posiziona su una casella libera adiacente.

Talenti ben nascosti



Dare una spazzata a un fantasma presente nella stessa stanza del nonnino.



Scacciare un fantasma presente nella stessa stanza della nonnina blu.



Scacciare tutti i fantasmi presenti nella stessa stanza della nonnina arancione.

Ogni personaggio possiede il suo potere.

Le carte "Potere" permettono di scacciare uno o più fantasmi nella stessa stanza, di dare una spazzata per avvicinare un fantasma a un personaggio o di raggruppare più fantasmi nella stessa stanza.

Quando una carta "Potere" viene giocata i personaggi non si spostano. I loro poteri non possono essere utilizzati finché si trovano sul tappeto.



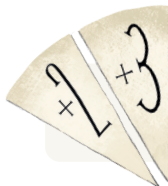
La sveglia che può far ribaltare tutto

Quando un giocatore gioca una carta Sveglia fa girare la lancetta e realizza l'azione indicata.

Se la lancetta si ferma esattamente su una linea nera che separa due azioni, l'azione viene ignorata e il giocatore rigira la lancetta.



Nascondere un fantasma sotto una pattumiera! Finché rimane lì è impossibile scacciarlo.



Far avanzare di 2 o 3 caselle il personaggio che avete scelto.



Dare una spazzata a un fantasma a vostra scelta.



Pescare 2 fantasmi dal sacchetto e farli scivolare nei camini del loro colore.



Pescare un fantasma dal sacchetto e farlo scivolare nel camino dello stesso colore.



Il gatto scaccia un fantasma che avete scelto o toglie una pattumiera.

ALL'ATTACCO DEI FANTASMI!

I fantasmi possono essere scacciati dal maniero in tre modi diversi:



- 1 Finendo sulla casella Gatto della sveglia.



- 2 Spostando un personaggio fino alla casella occupata da un fantasma.



- 3 Usando il potere di uno dei personaggi.

Un personaggio può passare sopra a un fantasma durante il suo spostamento. Tuttavia, soltanto il fantasma presente sulla casella di arrivo può essere scacciato.

Quando un fantasma viene scacciato, viene immediatamente messo nel sacchetto.



QUANDO I FANTASMI NON STANNO UN ATTIMO FERMI...

In alcune situazioni i fantasmi possono essere spostati:

- Quando un fantasma finisce sulla casella di un altro fantasma, il giocatore attivo sceglie, previa consultazione, quale tra i due riceve una spazzata.
- Se per errore vengono spazzati più fantasmi contemporaneamente, rimangono nelle caselle in cui si trovano.
- Quando un fantasma finisce su una casella "Partenza fantasma", il giocatore attivo ne pesca uno nuovo dal sacchetto e lo aggiunge al tabellone passando dal camino dello stesso colore.
- Quando la scatola viene spostata e alcuni fantasmi si muovono, restano sulle caselle su cui si trovano.
- Se un fantasma fa cadere un personaggio (durante un colpo di scopa, entrando dal camino o in un altro modo), il personaggio torna alla sua casella di partenza al centro del tabellone. Se questa casella è occupata, posizionatelo su una casella adiacente.



TOGLIERE UNA PATTUMIERA



Un fantasma che si trova sotto una pattumiera è protetto. Può essere scacciato solo se un personaggio arriva sulla casella Pattumiera della stanza in questione. Tutte le pattumiere di questa stanza vengono allora ritirate.

Un personaggio già presente su una casella Pattumiera: ogni pattumiera che si trova in questa stanza viene immediatamente ritirata e il fantasma liberato.

Quattro pattumiere già in gioco: l'azione viene ignorata.

Fine della partita

Vittoria: vincete tutti se avete scacciato tutti i fantasmi dal maniero.

Sconfitta: perdete tutti se 8 fantasmi infestano il maniero.

Un gioco di Marine Faraguna

Caros amigos,

A casa senhorial Quemedo está infestada de fantasmas! Já há várias noites que esses espíritos mal-educados passeiam pelos corredores, deslocam móveis, batem com as portas e soltam gritos de arrepiar. Impossível pregar olho... nem mesmo beber o meu chazinho tranquilamente.

perante tal situação, decidi pedir a ajuda dos meus fiéis amigos do Granny Boo Club: a Senhora Semmedos e o Senhor Muitoterrível. Juntos, vamos conseguir afugentar os fantasmas antes da hora do chá, e nada de atrasos: o chá é sagrado!

Mas vamos precisar da vossa ajuda.

Aceitam dar-nos uma mão para livrar a casa desses seres indesejáveis?

p.s. : Não se esqueçam das vossas vassouras, aspiradores, malhas... e de qualquer coisa que afasta um fantasma.

Cumprimentos,
Senhora Nadateme

Objetivo do jogo: afugentar os fantasmas que assombram a casa!

Preparação do jogo:

Coloque o fundo da caixa no centro da mesa. Posicione os **3 personagens na respetiva cor, no centro do tabuleiro**.

Posicione os **4 fantasmas** na respetiva casa da partida, os restantes fantasmas sendo colocados no saco.

Deixe em seguida o saco, os caixotes do lixo, o despertador e a vassoura perto dos jogadores.

Baralhe as cartas, para depois deixá-las em monte, face oculta, na mesa.

Cada jogador pesca **3 cartas** e posiciona-as à sua frente, **face visível**.



Como jogar

O jogador que melhor imitar um fantasma inicia a partida.

Em seguida, os jogadores jogam à vez, **no sentido dos ponteiros do relógio**.

Nota: os jogadores desempenham o papel de **todos os personagens**; um personagem não é atribuído a um jogador específico.

Na sua vez, o jogador ativo escolhe **uma das três cartas** posicionadas à sua frente e realiza a ação indicada.

Depois descarta essa carta, e pesca uma nova carta para ficar sempre com três cartas à sua frente.

A vez passa então para o jogador seguinte.

Deslocações sorrateiras



O personagem indicado na carta avança de uma casa.



O personagem indicado na carta avança de duas casas.



O personagem indicado na carta avança de três casas.

Os personagens deslocam-se casa após casa.

Para passar para outra divisão, devem obrigatoriamente voltar a passar pelo centro do tabuleiro, onde se encontra o tapete. Nunca pode existir dois personagens na mesma casa. Se a casa de chegada já estiver ocupada, o personagem deve ser posicionado numa casa livre contígua.

Se o personagem tiver que voltar para a sua casa da partida e que a mesma estiver ocupada, deve ser posicionado numa casa livre contígua

Talentos bem escondidos



Dê com a vassoura num fantasma presente na mesma divisão do que o avô.



Afugente um fantasma presente na mesma divisão do que a avó azul.



Afugente todos os fantasmas presentes na mesma divisão do que a avó laranja.

Cada personagem tem o seu próprio poder.

As cartas "Poder" permitem afugentar um ou vários fantasmas de uma mesma divisão, dar com a vassoura para aproximar um fantasma de um personagem ou agrupar vários fantasmas numa mesma divisão.

Quando uma carta "Poder" é jogada, os personagens não se deslocam. Os seus poderes não podem ser usados enquanto estiver em cima do tapete.



O despertador que pode mudar tudo

Quando o jogador jogar uma carta "Despertador", deve girar a agulha e realizar a ação indicada.

Se a agulha parar exatamente em cima de uma linha preta separando duas ações, ignora-se a ação e o jogador volta a girar a agulha.



Esconda um fantasma debaixo de um caixote do lixo! Enquanto aí estiver, não pode ser afugentado.



Pode avançar o personagem que quiser de 2 ou 3 casas.



Dê com a vassoura num fantasma à sua escolha.



Tire 2 fantasmas do saco e posicione-os nas chaminés da mesma cor.



Tire um fantasma do saco e posicione-o na chaminé da mesma cor.



O gato afugenta o fantasma que quiser ou retira um caixote do lixo.

VAMOS ATACAR OS FANTASMAS!

Os fantasmas podem ser afugentados da casa de três maneiras:



- 1 Acertando na casa Gato do despertador.



- 2 Deslocando um personagem até a casa ocupada por um fantasma.



- 3 Usando o poder de um dos personagens.

Um personagem pode passar por cima de um fantasma quando se desloca. Contudo, apenas o fantasma presente na casa de chegada pode ser afugentado.

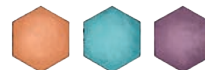
Depois de afugentar um fantasma, o mesmo volta imediatamente a ser colocado no saco.



QUANDO OS FANTASMAS NÃO CONSEGUEM FICAR QUIETOS...

Em alguns casos, os fantasmas podem ser deslocados:

- Quando um fantasma calha na casa de outro fantasma, o jogador ativo escolhe, após consultar os outros jogadores, qual dos dois fantasmas vai levar com a vassoura.
- Se, por engano, vários fantasmas forem varridos ao mesmo tempo, eles permanecem nas casas onde se encontram.
- Quando um fantasma calha numa casa "Partida fantasma", o jogador ativo tira outro fantasma do saco e posiciona-o no tabuleiro por meio da chaminé da mesma cor.
- Quando a caixa é deslocada e que os fantasmas se mexeram, devem permanecer nas casas onde se encontram.
- Se um fantasma derrubar um personagem (durante uma varrida com a vassoura, ao entrar pela chaminé ou de outra forma), o personagem volta para a sua casa inicial no centro do tabuleiro. Se essa casa estiver ocupada, coloque-o numa casa adjacente.



RETIRAR UM CAIXOTE DO LIXO



Um fantasma debaixo de um caixote do lixo está protegido. Apenas pode ser afugentado se o personagem chegar na casa "Caixote de lixo" da divisão envolvida. Nesse caso, todos os caixotes de lixo da divisão são retirados.

Se já existir um personagem numa casa "Caixote de lixo": qualquer caixote de lixo existente nessa divisão é imediatamente retirado e o fantasma libertado.

Se já existir quatro caixotes do lixo em jogo: a ação é ignorada.

Fim da partida

Vitória: todos ganham se conseguirem afugentar todos os fantasmas da casa.

Derrota: todos perdem se 8 fantasmas estiverem a assombrar a casa.

Um jogo de Marine Faraguna



Mijn beste vrienden,

Het kasteel Griezellig is overgenomen door spoken!
Al nachtenlang zwerfen deze brutale geesten door de gangen, schuiven ze meubels heen en weer, slaan ze deuren met een klap dicht en stoten ze bloedstollende kreten uit. Ik doe geen oog dicht... en kan al helemaal niet rustig genieten van mijn thee-uurtje.

Omdat ik deze invasie niet langer alleen aankon, heb ik mijn trouwe vrienden van de Granny Boo Club om hulp geroepen: mevrouw Moedig en meneer Gruwel. Samen willen we deze spoken voor het thee-uurtje verjagen, en te laat komen is ondenkbaar: thee is heilig!

Maar we kunnen jullie hulp goed gebruiken.
Willen jullie ons helpen om het kasteel te bevrijden van deze ongewenste gasten?

P.S.: Vergeet vooral niet je bezems, stofzuigers, breiwerk... en alles wat spoken doodsbang maakt.

Met vriendelijke groet,
Mevrouw Durfal

Doel van het spel: de spoken die in het kasteel rondwaren wegjagen!

Voorbereiding van het spel

Leg de bodem van de doos in het midden van de tafel. Zet de **3 personages op hun respectievelijke kleur, in het midden van het bord**.

Plaats de **4 spoken** op hun startpositie en doe de overige spoken in het zakje.

Leg daarna het zakje, de vuilnisbakken, de wekker en de bezem binnen handbereik van de spelers.

Schud de kaarten en vorm een stapel met de afbeelding naar beneden op tafel.

Elke speler pakt dan **3 kaarten** en legt ze **met de afbeelding naar boven** voor zich neer.



Spelverloop

De speler die het best een spook nadoet, mag beginnen.

Vervolgens spelen de spelers om de beurt **met de klok mee**.

Opmerking: de spelers spelen **alle personages**; er wordt geen personage aan een specifieke speler toegewezen.

Tijdens zijn beurt kiest de actieve speler **één van de drie kaarten** die voor hem liggen en voert de aangegeven actie uit.

Daarna legt hij de kaart weg en pakt een nieuwe kaart, zodat hij **altijd 3 kaarten in handen** heeft.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Sluipbewegingen



Zet de personage op de kaart één vakje vooruit.



Zet de personage op de kaart twee vakjes vooruit.



Zet de personage op de kaart drie vakjes vooruit.

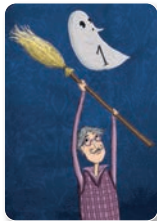
De personages bewegen vakje voor vakje.

Om van de ene ruimte naar de andere te gaan, moeten ze altijd via het midden van het bord, waar het tapijt ligt.

Twee personages mogen nooit op hetzelfde vakje staan. Is het eindvakje al bezet, dan wordt de personage op een aangrenzend vrij vakje geplaatst.

Moet een personage terug naar zijn beginvakje en is dit bezet, dan moet hij op een aangrenzend vrij vakje gaan staan.

Verborgen talenten



Veeg een spook met de bezem weg dat in dezelfde ruimte is als de opa.



Jaag een spook weg dat in dezelfde ruimte is als de blauwe oma.



Jaag alle spook weg die in dezelfde ruimte zijn als de oranje oma.

Elke personage heeft zijn eigen kracht.

Met Krachtkarten kun je een of meer spook in dezelfde ruimte verjagen, een spook dicht bij een personage vegen met de bezem of meerdere spook in dezelfde ruimte samenbrengen.

Wanneer een Krachtkart wordt gespeeld, verplaatsen de personages zich niet. Hun krachten kunnen niet worden gebruikt zolang ze op het tapijt staan.



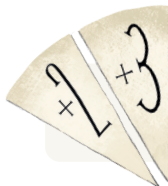
De wekker die alles kan veranderen

Wanneer een speler een Wekkerkaart speelt, draait hij aan de wijzer en voert dan de aangegeven actie uit.

Als de wijzer precies op een zwarte lijn tussen twee acties stopt, wordt de actie genegeerd en draait de speler opnieuw aan de wijzer.



Verstop een spook onder een vuilnisbak! Zolang het spook daar zit, kan het niet worden verjaagd.



Zet de personage van je keuze 2 of 3 vakjes vooruit.



Veeg een spook naar keuze weg met de bezem.



Pak 2 spoken uit het zakje en schuif ze in de schoorstenen van hun kleur.



Pak een spook uit het zakje en schuif het in de schoorsteen van dezelfde kleur.



De kat jaagt een spook naar keuze weg of haalt een vuilnisbak weg.

AANVAL OP DE SPOKEN!

De spoken kunnen op drie verschillende manieren uit het kasteel worden verjaagd:



1 Door op het Kattenvakje van de wekker terecht te komen.



2 Door een personage te verplaatsen naar het vakje waar een spook staat.



3 Door de kracht van een van de personages toe te passen.

Een personage kan over een spook heengaan tijdens zijn verplaatsing. Maar alleen het spook op het eindvakje kan worden weggejaagd.

Wanneer een spook wordt weggejaagd, wordt het meteen in het zakje gestopt.



WANNEER DE SPOKEN NIET STILZITTEN...

In sommige situaties kunnen spoken verplaatst worden:

- Komt een spook op het vakje van een ander spook terecht, dan kiest de actieve speler, na overleg met de andere spelers, welke van de twee een veeg met de bezem krijgt.
- Als er per ongeluk meerdere spoken tegelijk worden weggeveegd, dan blijven ze op hun nieuwe plek staan.
- Landt een spook op een spook-beginvakje, dan pakt de actieve speler een nieuwe spook uit het zakje en plaatst het via de schoorsteen van dezelfde kleur op het bord.
- Als de doos verplaatst wordt en de spoken ook, dan blijven de spoken op hun nieuwe plek staan.
- Als een spook een personage omvergooit (bijvoorbeeld met een bezem of door via de schoorsteen binnen te komen of op een andere manier...), gaat de personage terug naar zijn beginvakje in het midden van het bord. Als dit vakje bezet is, zet je hem op een aangrenzend vakje.



EEN VUILNISBAK WEGHALEN



Een spook onder een vuilnisbak is beschermd. Het kan alleen worden verjaagd als een personage op het Vuilnisbakvakje in de betreffende ruimte terecht komt. Alle vuilnisbakken in die ruimte worden dan verwijderd.

Staat er al een personage op een Vuilnisbakvakje, dan worden alle vuilnisbakken in die ruimte onmiddellijk verwijderd en het spook bevrijd.

Zijn er al vier vuilnisbakken in het spel, dan wordt de actie genegeerd.

Einde van het spel

Overwinning: jullie winnen allemaal als jullie alle spoken uit het kasteel hebben verjaagd.

Nederlaag: jullie verliezen allemaal als er 8 spoken in het kasteel rondspoken.

Een spel van Marine Faraguna

Kära vänner!

Ryslighems herrgård har invaderats av spöken!
Sedan flera nätter tillbaka vankar framfusiga andar i korridorerna,
där de flyttar möbler, smäller igen dörrar och utstöter skrik som får
blodet att isa sig. Det går inte att få en blund i ögonen ... och ännu
mindre att njuta i lugn och ro av eftermiddagsteet.

Ställd inför denna belägring har jag beslutat att be om hjälp från
mina trogna vänner i Granny Boo-klubben: Fru Orädd och herr
von Skräck. Tillsammans tänker vi jaga bort spökerna i god tid före
fikastunden, och här tolereras inga förseningar: för te, det är heligt!

Men vi behöver er hjälp.

Kan ni tänka er att rycka in för att jaga bort inkräktarna från
herrgården?

P.S. Glöm inte att ta med kvastar, dammsugare, garnstickor och allt
annat som kan tänkas jaga bort ett spöke.

Med vänlig hälsning
fru Thapper

Spelets mål: Att jaga bort spökena som hemsöker herrgården!

Spelförberedelse

Placera lådans underdel mitt på bordet. Ställ de **3 karaktärerna** på deras respektive färger i spelplanens mitt.

Placera de **4 spökena** på deras startplatser och lägg resten av spökena i påsen.

Lägg därefter påsen, soptunnorna, väckarklockan och kvasten inom räckhåll för spelarna.

Blanda korten och lägg dem i en hög med framsidan nedåt på bordet.

Varje spelare drar därefter **3 kort** och lägger dem framför sig, **med framsidan synlig**.



Spelets gång

Den spelare som bäst härmar ett spöke inleder partiet.

Spelarna spelar därefter i tur och ordning **medurs**.

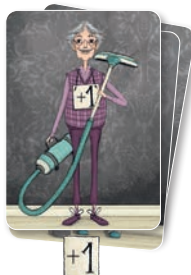
Obs! Tillsammans personifierar spelarna **samtliga karaktärer**: ingen karaktär tillhör någon särskild spelare.

När det är hens tur väljer den aktiva spelaren **ett av de 3 korten** framför sig och utför den anvisade handlingen.

Hen sakar därefter detta kort och drar ett nytt, för att alltid ha 3 kort på hand.

Sedan går turen vidare till nästa spelare.

En ljudlös förflyttning



Flytta karaktären på kortet ett fält framåt.



Flytta karaktären på kortet två fält framåt.



Flytta karaktären på kortet tre fält framåt.

Karaktärerna förflyttar sig fält för fält.

För att flytta sig från ett rum till ett annat måste de gå via spelplanens mitt, där mattan ligger. Det får aldrig stå två karaktärer på samma fält. Om målfältet redan är upptaget placeras karaktären på ett ledigt intilliggande fält.

Om en karaktär måste återvända till sin startplats och denna är upptagen, placeras karaktären på ett ledigt intilliggande fält.

Dolda talanger



Sopa undan ett spöke som befinner sig i samma rum som farbrorn.



Jaga bort ett spöke som befinner sig i samma rum som damen i blått.



Jaga bort alla spöken som befinner sig i samma rum som damen i orange.

Varje karaktär har en särskild kraft.

Med kraftkortet går det att jaga bort ett eller flera spöken från ett rum, att sopa till ett spöke med kvasten så att det kommer närmare en karaktär och att samla ihop flera spöken i samma rum.

När ett kraftkort spelas ut flyttas inte karaktärerna. Deras krafter kan inte användas så länge de befinner sig på mattan.



Väckarklockan som vänder upp och ned på allt

När en spelare spelar ut ett väckarklockskort ska hen snurra på visaren och sedan utföra anvisad handling.

Om visaren stannar mitt på den svarta linjen mellan två handlingar räknas inte handlingen och spelaren snurrar på visaren en gång till.



Göm ett spöke under en soptunna! Så länge spöket är kvar där kan det inte jagas bort.



Flytta valfri karaktär 2 eller 3 fält framåt.



Sopa till ett valfritt spöke med kvasten.



Dra 2 spöken ur påsen och släpp ned dem i skorstenarna i respektive färg.



Dra ett spöke ur påsen och släpp ned det i skorstenen med samma färg.



Katten jagar bort ett spöke som ni väljer eller avlägsnar en soptunna.

SPÖKJAKTEN KAN BÖRJA!

Spökena kan jagas bort från herrgården på tre olika sätt:



- 1 Genom att visaren stannar på väckarklockans kattfält.



- 2 Genom att en karaktär flyttas till ett fält där ett spöke befinner sig.



- 3 Genom att använda kraften hos en av karaktärerna.

En karaktär kan passera över ett spöke när den förflyttas. Däremot är det bara spöket som står i målfältet som kan jagas bort. När ett spöke jagas bort läggs det omedelbart tillbaka i påsen.



NÄR SPÖKEN BETER SIG SOM OSALIGA ANDAR ...

I vissa lägen kan spökena flyttas:

- Om ett spöke hamnar på samma fält som ett annat spöke väljer den aktiva spelaren, i samråd med övriga spelare, vilket av spökena som ska sopas iväg med kvasten.
- Om flera spöken av misstag sopas bort samtidigt, stannar de kvar på fälten där de hamnar.
- Om ett spöke hamnar på en spökstartplats drar den aktiva spelaren ett nytt spöke ur påsen och placerar ut det på spelplanen via skorstenen i motsvarande färg.
- Om lådan flyttas och spökena rör på sig stannar de kvar på de fält där de hamnar.
- Om ett spöke välter en karaktär (vid ett kvastsväp, när det kommer in genom skorstenen eller på annat sätt), återvänder karaktären till sin startplats i mitten av spelplanen. Om denna plats är upptagen, placera den på en angränsande ruta.



FLYTTA UN DAN EN SOPTUNNA



Ett spöke som befinner sig under en soptunna sitter säkert.
Det jagas bort först när en karaktär når soptunnefältet i samma rum.
I och med det avlägsnas samtliga soptunnor i rummet.

Om det redan står en karaktär på soptunnefältet: Alla soptunnor som placeras i rummet tas genast bort och spöket släpps ut.

Om fyra soptunnor redan är utplacerade: Handlingen ignoreras.

Spelets slut

Vinst: Ni vinner när samtliga spöken har jagats bort från herrgården.

Förlust: Ni förlorar om 8 spöken hemsöker herrgården.

Ett spel av Marine Faraguna



Kære venner,

Herrøgården Kaempegyss er blevet invaderet af spøgelser!
Nat efter nat lusker disse uopdragne ånder rundt i gangene, flytter på møblerne, smækker med dørene og udstøder skrig, der får det til at løbe koldt ned ad ryggen. Umuligt at få lukket et øje ... og endnu mindre at nyde min tea-time i fred.

I lyset af denne invasion har jeg besluttet at tilkalde mine trofaste venner fra Granny Boo-klubben: Fru Frygtfri og Hr. Skraekmand. Sammen vil vi jage spøgelserne væk, inden det bliver tid til te, og det er udelukket at komme for sent: Te skal der nemlig ikke spøges med!

Men vi får brug for jeres hjælp.

Vil I hjælpe os med at befri herrøgården for disse uønskede gæster?

P.S.: Glem ikke jeres koste, støvsugere, strikketøj ... og alle andre genstande, der kan skræmme et spøgelse væk.

Med venlig hilsen
Fru Norwestærk

Spillets formål: At jage de spøgelse, der hjemsøger herregården, væk!

Forberedelse af spillet:

Sæt bunden af æsken midt på bordet. Stil de **3 figurer på deres respektive farver i midten af spillepladen**.

Sæt de **4 spøgelse** på deres startpladser, og læg de resterende spøgelse i posen.

Læg derefter posen, skraldespandene, vækkeuret og kosten i nærheden af spillerne.

Bland kortene og læg dem i en bunke med billedsiden nedad på bordet.

Hver spiller trækker derefter **3 kort** og lægger dem foran sig med **billedsiden opad**.



Sådan foregår spillet

Den spiller, der er bedst til at efterligne et spøgelse, starter spillet.

Spillerne skiftes til at spille **i urets retning**.

NB: Alle spillerne spiller med **alle figurerne**. Ingen figur tilhører en bestemt spiller.

Når det er den aktive spillers tur, vælger spilleren **et af de 3 kort**, der ligger foran vedkommende, og udfører den angivne handling. Derefter kasserer spilleren kortet og trækker et nyt, så spilleren **altid har 3 kort**.

Turen går derefter videre til næste spiller.

Flyt brikker på listefødder



Ryk den figur, der er angivet på kortet, et felt frem.



Ryk den figur, der er angivet på kortet, to felter frem.



Ryk den figur, der er angivet på kortet, tre felter frem.

Figurerne flyttes felt for felt.

For at komme fra ét rum til et andet skal de altid passere gennem midten af pladen, hvor tæppet ligger.

To figurer kan aldrig befinde sig på samme felt. Hvis det felt, figuren skal flyttes frem til, allerede er optaget, placeres figuren på et tilstødende ledigt felt.

Hvis en figur skal vende tilbage til sit startfelt, og dette er optaget, placeres den på et tilstødende ledigt felt.

Skjulte talenter



Giv et spøgelse i samme rum som bedstefaren et slag med kosten.



Jag et spøgelse i samme rum som den blå bedstemor væk.



Jag alle spøgelser i samme rum som den orange bedstemor væk.

Hver figur har sin egen særlige evne.

Evnekortene gør det muligt at jage ét eller flere spøgelser i samme rum væk, give et spøgelse et kasteslag for at bringe det tættere på en figur eller samle flere spøgelser i samme rum.

Når der spilles et evnekort, flyttes figurerne ikke. Deres evner kan ikke bruges, så længe de står på tæppet.



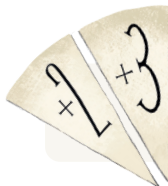
Vækkeuret, der kan vende op og ned på det hele

Når en spiller spiller et vækkeurskort, drejer spilleren viseren og udfører derefter den angivne handling.

Hvis viseren stopper præcist på den sorte streg mellem to handlinger, ignoreres handlingen, og spilleren drejer viseren igen.



Skjul et spøgelse under en skraldespand!
Så længe det er skjult, kan det ikke jages væk.



Ryk en figur efter eget valg 2 eller 3 felter frem.



Giv et spøgelse efter eget valg et slag med kosten.



Træk 2 spøgelse fra posen, og læg dem ned i skorstenene i deres respektive farver.



Træk et spøgelse fra posen, og læg det ned i skorstenen i samme farve.



Katten jager et spøgelse efter eget valg væk eller fjerner en skraldespand.

PÅ SPØGELSEJAGT!

Spøgelseerne kan jages væk fra herregården på tre forskellige måder:



- 1 Ved at lande på kattefeltet på vækkeuret.



- 2 Ved at flytte en figur hen til et felt, hvor der er et spøgelse.



- 3 Ved at bruge en af figurernes evner.

En figur kan passere hen over et spøgelse, når den flyttes. Men det er kun det spøgelse, der befinder sig på feltet, som figuren lander på, der kan jages væk.

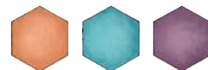
Når et spøgelse jages væk, lægges det straks i posen.



NÅR SPØGELSERNE IKKE KAN HOLDE SIG I RO ...

I visse situationer kan spøgelserne flyttes:

- Når et spøgelse lander på et andet spøgelses felt, vælger den aktive spiller i fællesskab med de andre spillere, hvilket af de to der får et slag med kosten.
- Hvis flere spøgelser ved en fejl fejles væk på samme tid, bliver de stående på de felter, hvor de ender.
- Hvis et spøgelse lander på et spøgelsesstartfelt, trækker den aktive spiller et nyt spøgelse fra posen og lader det komme ind på spillepladen via skorstenen i samme farve.
- Hvis der bliver skubbet til æsken, og spøgelserne flytter sig, bliver de stående på de felter, hvor de ender.
- Hvis et spøgelse vælter en figur (ved et kasteslag, når det kommer ind gennem skorstenen eller på anden måde), vender figuren tilbage til sit startfelt i midten af spillepladen. Hvis dette felt er optaget, placeres den på et tilstødende felt.



FJERN EN SKRALDESPAND



Et spøgelse, der er placeret under en skraldespand, er beskyttet. Det kan kun jages væk, hvis en figur lander på skraldespandsfeltet i det pågældende rum. Alle skraldespande i dette rum fjernes derefter.

Hvis en figur allerede står på et skraldespandsfelt: Alle skraldespande, der placeres i rummet, fjernes straks, og spøgelseet frigives.

Hvis fire skraldespande allerede er i spil: Handlingen ignoreres.

Spillets slutning

Sejr: I vinder alle sammen, hvis I jager alle spøgelserne ud af herregården.

Nederlag: I taber alle sammen, hvis 8 spøgelser hjem søger herregården.

Et spil af Marine Faraguna



20 мин



6—99 лет



1—4 игрока

Правила игры

RU

Мои дорогие друзья!

Замок Страхов захвачен призраками! Ночи напролет эти невоспитанные духи бродят по коридорам, перемещают мебель, хлопают дверями и издают леденящие кровь вопли. Невозможно не только заснуть, но даже просто спокойно насладиться чаепитием!

Чтобы противостоять этому вторжению, я решила обратиться за помощью к своим верным друзьям из Клуба «Гранни Бу»: Госпоже Бесстрашной и Господину Ужасному. Вместе мы намерены прогнать этих призраков до чаепития и ни в коем случае не опоздать: ведь чаепитие — это святое!

Но нам понадобится ваша помощь.

Мы будем вам очень признательны, если вы согласитесь помочь нам избавиться от этих нежелательных гостей в замке.

P.S.: Не забудьте прихватить с собой ваши метлы, пылесосы, вязание... и все предметы, которые могут отпугнуть призраков.

С уважением,
Госпожа Отважная

Цель игры: Избавьтесь от всех призраков, поселившихся в замке!

Подготовка к игре:

Поместите игровое поле (дно коробки) в центр стола.

Поместите **3 персонажей на соответствующие им цвета в центре игрового поля**.

Поместите **4 призраков** на их стартовые позиции, а остальных призраков сложите в мешочек.

Затем разместите мешочек, мусорные ведра, будильник и метлу рядом с игроками.

Перемешайте карты, сформируйте из них колоду и положите ее лицевой стороной вниз в центр стола.

Затем каждый игрок берет **3 карты** и кладет их перед собой **лицевой стороной вверх**.



Ход игры

Игрок, который лучше всех изобразит призрака, начинает игру. Далее игроки ходят по очереди **по часовой стрелке**.

NB: все игроки воплощают **сразу всех персонажей**; роли персонажей не распределяются среди игроков.

В свой ход активный игрок выбирает **одну из 3 карт**, лежащих перед ним, и выполняет указанное действие.

После этого он сбрасывает эту карту и берет новую, то есть перед ним **всегда должно быть 3 карты**.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Осторожные шаги



Переместите указанного на карте персонажа на одну клетку вперед.



Переместите указанного на карте персонажа на две клетки вперед.



Переместите указанного на карте персонажа на три клетки вперед.

Персонажи перемещаются с клетки на клетку.

Чтобы перейти из одной комнаты в другую, они обязательно должны пройти через центр игрового поля, где находится коврик. Два персонажа никогда не могут находиться на одной клетке. Если клетка назначения уже занята, персонаж должен быть помещен на соседнюю свободную клетку.

Если персонаж должен вернуться на свою исходную клетку, а она занята, то он помещается на соседнюю свободную клетку.

Скрытые таланты



Смахните метлой призрака, находящегося в той же комнате, что и дедушка.



Прогоните призрака, находящегося в той же комнате, что и бабушка в синем платье.



Прогоните всех призраков, находящихся в той же комнате, что и бабушка в оранжевом платье.

Каждый персонаж обладает своей собственной силой.

Карты «Сила» позволяют изгнать одного или нескольких призраков из одной комнаты, смахнуть призрака метлой, чтобы приблизить его к персонажу, или собрать несколько призраков в одной комнате.

Когда разыгрывается карта «Сила», персонажи не перемещаются. Их способности не могут быть применены, пока они находятся на коврике.



Будильник и неожиданный поворот в игре

Когда игроку выпадает карточка «Будильник», он приводит в движение стрелку и выполняет указываемое ею действие.

Если стрелка останавливается точно на черной линии, разделяющей два действия, действие не выполняется, и игрок снова приводит стрелку в движение.



Спрячьте призрака под мусорным ведром! Пока он там, от него невозможно избавиться.



Переместите одного из персонажей на выбор на 2 или 3 клетки вперед.



Смахните метлой одного из призраков на ваш выбор.



Достаньте 2 призраков из мешочка и поместите их в каминны соответствующего им цвета.



Достаньте призрака из мешочка и поместите его в камин соответствующего цвета.



Кот прогоняет одного из призраков на ваш выбор или убирает мусорное ведро.

АТАКУЕМ ПРИЗРАКОВ!

Призраков можно прогнать из замка тремя способами:



1 Оказаться на клетке «Кот» будильника.



2 Переместить персонажа на клетку, занятую призраком.



3 Воспользоваться силой одного из персонажей.

Персонаж может перемещаться над призраком во время своего перемещения. Однако прогнать можно только призрака, находящегося на клетке назначения.

Прогнанные призраки немедленно помещаются обратно в мешочек.



КОГДА ПРИЗРАКАМ НЕ СИДИТСЯ НА МЕСТЕ...

В некоторых ситуациях призраки могут быть перемещены:

- Если призрак приземляется на клетку с другим призраком, активный игрок после консультации с другими игроками выбирает, который из двух получит удар метлой.
- Если по ошибке несколько призраков сметаются одновременно, они остаются на тех клетках, где оказались.
- Если призрак приземляется на одну из клеток «Старт для призрака», активный игрок берет нового призрака из мешочка и помещает его на игровое поле, проходя через камин соответствующего цвета.
- Если коробка переместилась, и призраки сдвинулись со своих мест, то они остаются на тех клетках, где оказались.
- Если призрак сбивает персонажа (во время взмаха метлой, при входе через камин или иным образом), персонаж возвращается на свою стартовую клетку в центре игрового поля. Если эта клетка занята, поместите его на соседнюю клетку.



УБРАТЬ МУСОРНОЕ ВЕДРО



Призрак, находящийся под мусорным ведром, считается защищенным. Он не может быть прогнан, за исключением тех случаев, когда персонаж перемещается на клетку «Мусорное ведро» в комнате, в которой находится призрак. В этом случае все мусорные ведра удаляются из этой комнаты.

Если персонаж уже находится на клетке «Мусорное ведро», то все мусорные ведра, помещенные в эту комнату, немедленно удаляются, а призрак освобождается.

Если все четыре мусорных ведра уже использованы в игре, то действие пропускается.

Конец игры

Победа: вы все выиграли, если вам удалось прогнать всех призраков из замка.

Поражение: вы все проиграли, если по замку бродят 8 призраков.

Автор игры: Марин Фарагона

DJ00840



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