Granny Boo!

Regulile jocului
6-99 ani | 1 la 4 jucători | 20 min

Dragi prieteni,

Conacul Maleficent este bântuit de fantome!

In fiecare noapte, aceste spirite obraznice rătăcesc pe coridoare, mută mobila, trântesc uși și scot țipete înfiorătoare. Nu pot închide un ochi, darămite să-mi savurez în liniște ceaiul de după-amiază.

În fața acestui asalt din lumea de dincolo, am decis să-i chem în ajutor pe credincioșii mei prieteni din Clubul Bunicuțelor: Doamna Neînfricată și Domnul Înfiorător. Împreună, plănuim să alungăm fantomele înainte de ceaiul de după-amiază. Nu se pune problema să întârziem: nimeni nu se joacă cu ora ceaiului!

Dar pentru asta, avem nevoie de ajutorul vostru.

Vă solicităm să ne dați o mână de ajutor pentru a scăpa conacul de acești oaspeți nepoftiți.

P.S.: Nu uitați mătura, aspiratorul, andrelele de tricotat... orice obiect care ar putea speria o fantomă.

Cu drag,
Doamna Inimă-de-Leu

Scopul jocului: Alungă fantomele care bântuie conacul!

Pregătirea jocului
Așază baza cutiei în centrul mesei. Pune cele 3 personaje pe culorile lor respective, în centrul tablei de joc.

Așază 4 fantome pe spațiile lor de start, apoi pune restul fantomelor în săculeț.

Apoi, pune săculețul, coșurile de gunoi, ceasul deșteptător și mătura aproape de jucători.

Amestecă cărțile pentru a forma un pachet de tragere și așază-l cu fața în jos pe masă.

Fiecare jucător trage apoi 3 cărți și le așază în fața lui, cu fața în sus.

Cum se joacă
Jucătorul care imită cel mai bine o fantomă începe jocul.

Jucătorii joacă apoi pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

Notă: jucătorii controlează toate personajele; niciun personaj nu e atribuit unui anumit jucător.

În timpul turei sale, jucătorul activ alege una dintre cele 3 cărți din fața lui și realizează acțiunea indicată.

Apoi renunță la carte și trage una nouă, astfel încât să aibă mereu 3 cărți în mână.

Urmează tura următorului jucător.

Mișcă-te ca un hoț în noapte

+1 Mută cu o căsuță înainte personajul indicat pe carte.
+2 Mută cu două căsuțe înainte personajul indicat pe carte.
+3 Mută cu trei căsuțe înainte personajul indicat pe carte.

Personajele se mută căsuță cu căsuță.

Pentru a trece dintr-o cameră în alta, trebuie obligatoriu să treacă prin centrul tablei, unde e covorul. Două personaje nu pot fi niciodată pe aceeași căsuță. Dacă spațiul de destinație e deja ocupat, personajul trebuie așezat pe o căsuță liberă adiacentă.

Dacă un personaj trebuie să se întoarcă pe căsuța lui de start și aceasta e ocupată, se așază pe o căsuță liberă adiacentă.

Talente bine ascunse

Alungă cu mătura o fantomă aflată în aceeași cameră cu bunicul.

Sperie o fantomă aflată în aceeași cameră cu bunica albastră.

Sperie toate fantomele aflate în aceeași cameră cu bunica portocalie.

Fiecare personaj are propria putere.

Cărțile "Putere" permit alungarea uneia sau mai multor fantome din aceeași cameră, apropierea unei fantome de un personaj cu ajutorul măturii, sau adunarea mai multor fantome în aceeași cameră.

Când e jucată o carte "Putere", personajele nu se mută. Puterile lor nu pot fi folosite cât timp se află pe covor.

Ceasul deșteptător care poate schimba totul

Când un jucător joacă o carte "Ceas deșteptător", învârte acul, apoi realizează acțiunea indicată.

Dacă acul se oprește exact pe linia neagră care separă două acțiuni, acțiunea e ignorată și jucătorul învârte din nou acul.

- Ascunde o fantomă sub un coș de gunoi! Cât timp stă acolo, e imposibil s-o alungi.
- Mută cu 2 sau 3 căsuțe înainte personajul ales de tine.
- Alungă cu mătura fantoma aleasă de tine.
- Trage 2 fantome din săculeț și strecoară-le în coșurile de fum de culoarea lor.
- Trage o fantomă din săculeț și strecoar-o în coșul de fum de aceeași culoare.
- Pisica alungă fantoma aleasă de tine sau elimină un coș de gunoi.

Timpul pentru vânătoarea de fantome!

Fantomele pot fi alungate din conac în trei moduri diferite:

1. Ajungând pe căsuța Pisica de pe ceasul deșteptător.
2. Mutând un personaj pe căsuța ocupată de o fantomă.
3. Folosind puterea unuia dintre personaje.

Un personaj poate trece peste o fantomă în timpul mutării. Totuși, doar fantoma prezentă pe căsuța de destinație poate fi alungată.

Când o fantomă e alungată, e pusă imediat în săculeț.

Când fantomele nu stau la locul lor...

În anumite situații, fantomele pot fi mutate:

- Când o fantomă ajunge pe căsuța altei fantome, jucătorul activ alege, după consultare cu ceilalți jucători, care dintre cele două primește o lovitură de mătură.
- Dacă, din greșeală, mai multe fantome sunt alungate cu mătura simultan, ele rămân pe căsuțele unde au aterizat.
- Când o fantomă ajunge pe o căsuță "Start fantomă", jucătorul activ trage una nouă din săculeț și o adaugă pe tablă trecând-o prin coșul de fum de aceeași culoare.
- Când cutia e mutată și fantomele se deplasează odată cu ea, rămân pe noile căsuțe unde au ajuns.
- Dacă o fantomă doboară un personaj (printr-o lovitură de mătură, intrând prin coșul de fum sau altfel), personajul se întoarce pe căsuța lui de start din centrul tablei. Dacă acea căsuță e ocupată, așază-l pe o căsuță adiacentă.

Eliminarea unui coș de gunoi

O fantomă așezată sub un coș de gunoi e protejată.

Poate fi alungată doar aducând un personaj pe căsuța "Coș de gunoi" a camerei respective. Toate coșurile de gunoi din acea cameră sunt atunci eliminate.

Dacă un personaj e deja prezent pe o căsuță "Coș de gunoi": orice coș de gunoi așezat în acea cameră e imediat eliminat și fantoma eliberată.

Dacă sunt deja patru coșuri de gunoi în joc: acțiunea e ignorată.

Sfârșitul jocului

Victorie: câștigați toți dacă ați alungat toate fantomele din conac.
Înfrângere: pierdeți toți dacă 8 fantome încă bântuie conacul.

Un joc creat de Marine Faraguna