



„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 síkolyokat 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 kitérvelünk 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 Tí közreműködésekre is! Tudnátok nekünk segíteni megszabadulni a nemkívánatos látogatóktól?

Uú.: Ne felejtsetek el hozni seprűt, porszívót, kötőtűt...vagy bármí 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 vekkerek

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 pakliból.

A játék menete:

- A játékot az kezdi, aki a „legélethűbben” utánoz egy szellemet.
- A játék órájárás 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!*



Lép a kártyán látható figurával 1 mezőt előre



Lép a kártyán látható figurával 2 mezőt előre



Lép 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!



Úzz el egy szellemet, amely a kék ruhás hölgygel egy szobában van!



Úzd el az összes szellemet, amely a narancs ruhás hölgygel 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-öt 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 átmegyhet 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 „seprí arrébb”.
- Ha a seprűvel véletlen több szellemet is arrébb 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 ...