

Granny Boo!

6-99 LET



Granny Boo!

CZ Obsah





20 min



6 až 99 let



1 až 4 hráči

Pravidla hry

CZ

Draží přátelé,

Zlověstný zámek straší duchové! Už celé noci se tito nezdvořili přizraci potulují chodbami, přesouvají nábytek, bouchají dveřmi a vydávají krev mrazící výkřiky. Nemohu zamhouřit oko, natož si v klidu vychutnat odpolední čaj.

Tváří v tvář tomuto nadpřirozenému útoku jsem se rozhodla přivolat na pomoc své věrné přátele z Klubu Granny Boo: paní Nebojácnou a pana Hrozného. Společně plánujeme vyhnat duchy ještě před odpoledním čajem. Zpoždění nepřipadá v úvahu: s časem čaje se nezertuje!

K tomu ale potřebujeme vaši pomoc. Pomůžete nám zbavit zámek nevitáných hostů?

P. S.: Nezapomeňte si přinést kostěta, vysavače, pletení... a cokoli, co by mohlo ducha vystrašit.

S pozdravem,
paní Lví Srdce

Cíl hry: Zahnat duchy, kteří straší na zámku!

Příprava hry

Spodek krabice položte doprostřed stolu. **Tři postavy postavte na jejich barvy uprostřed hrací desky.**

Na startovní pole položte **4 duchy**, ostatní duchy dejte do pytlíku.

Pytlík, koše, budík a koště položte nablízko hráčů.

Karty zamíchejte, vytvořte z nich dobírací balíček a položte ho lícem dolů na stůl.

Každý hráč si poté vezme **3 karty** a položí si je před sebe **lícem nahoru**.



Průběh hry

Hru začíná hráč, který nejlépe napodobí ducha.

Poté se hráči střídají po směru hodinových ručiček.

Pozor: hráči hrají **za všechny postavy**; žádná postava není přidělena konkrétnímu hráči.

Hráč na tahu vybere **jednu ze 3 karet** před sebou a provede uvedenou akci.

Poté kartu odhodí a vezme si novou, aby měl vždy **3 karty v ruce**.

Na tahu je další hráč.

Pohybuj se jako zloděj v noci



Posuň zobrazenou postavu na kartě o jedno pole dopředu.



Posuň zobrazenou postavu na kartě o dvě pole dopředu.



Posuň zobrazenou postavu na kartě o tři pole dopředu.

Postavy se pohybují po polích.

Aby se dostaly z jedné místnosti do druhé, musí projít středem hrací desky, kde je koberec. Dvě postavy nemohou stát na stejném poli. Pokud je cílové pole již obsazené, postava se musí postavit na sousední volné pole.

Pokud se postava musí vrátit na své startovní pole a to je obsazené, musí se postavit na sousední volné pole.

Dobře ukryté talenty



Odmete ducha, který je ve stejné místnosti jako dědeček.



Vyplaší ducha, který je ve stejné místnosti jako modrá babička.



Vyplaší všechny duchy, kteří jsou ve stejné místnosti jako oranžová babička.

Každá postava má svou vlastní schopnost.

Karty „Schopnost“ umožňují zahnat jednoho nebo více duchů ve stejné místnosti, pomocí koštěte přitáhnout ducha blíže k postavě nebo shromáždit několik duchů v jedné místnosti.

Když se zahraje karta „Schopnost“, postavy se nepřesouvají. Pokud stojí na koberci, jejich schopnosti nelze použít.



Budík umí změnit všechno

Když hráč zahraje kartu „Budík“, roztočí ručičku a provede akci, na kterou ukáže.

Pokud ručička skončí přesně na černé čáře mezi dvěma akcemi, hráč tuto akci ignoruje a roztočí ručičku znovu.



Schvej ducha pod koš!
Dokud je tam, nelze ho vyplašit.



Posuň libovolnou postavu
dopředu o 2 nebo 3 pole.



Odmeť libovolného
ducha.



Vytáhni z pytlíku 2 duchy
a dej je do komínů stejné
barvy.



Vytáhni z pytlíku ducha a dej
ho do komína stejné barvy.



Kočka vyplaší libovolného
ducha nebo odstraní koš.

ČAS NA LOV DUCHŮ!

Duchy lze ze zámku zahnat třemi různými způsoby:



1

Dopadnutí na kočku na budíku.



2

Přesunutí postavy na pole obsazené
duchem.



3

Použití schopnosti jedné z postav.

Postava může při pohybu přejít přes ducha. Zahnat však lze pouze ducha na cílovém poli.

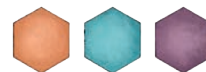
Když je duch zahnán, okamžitě se vrací do pytlíku.



POKUD DUCHOVÉ NEZŮSTANOU NA SVÝCH MÍSTECH...

V některých situacích se mohou duchové přesunout.

- Když duch dopadne na pole jiného ducha, hráč na tahu po dohodě s ostatními rozhodne, kterého z nich smete koště.
- Pokud se omylem smete více duchů najednou, zůstanou na polích, na která dopadli.
- Když duch dopadne na „Startovní pole duchů“, hráč na tahu vytáhne z pytlíku nového ducha a vloží ho do hry komínem stejné barvy.
- Pokud se krabice posunula a duchové se také posunuli, zůstanou na svých nových polích.
- Pokud duch porazí postavu (při smetení koštětem, při vstupu komínem nebo jinak), postava se vrací na své startovní pole uprostřed desky. Pokud je toto pole obsazené, postaví se na sousední pole.



ODSTRANĚNÍ KOŠE



Duch pod košem je chráněn. Zahnat ho lze, jen pokud hráč dopadne na pole „Koš“ v příslušné místnosti. Tím se odstraní všechny koše v místnosti.

Pokud již postava stojí na poli „Koš“: všechny koše v místnosti se okamžitě odstraní a duchové se osvobodí.

Pokud jsou ve hře již čtyři koše: tato akce se neprovede.

Konec hry

Vyhrajete všichni: pokud jste ze zámku zahnali všechny duchy.

Prohrajete všichni: pokud zámek stále straší všech 8 duchů.

Hru vymyslela Marine Faraguna

DJ00840



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