lLV – Latviešu

DJ00840 Galda spēle - Spoki, prom! (Granny Boo!)

Ieteicamais vecums: no 6 gadiem

Spēlētāju skaits: 1-4

Spēlē ietilpst: 1 spēles laukums (daļa no preces iepakojuma kastes), 3 vecvecāku spēles figūriņas, 1 slota, 8 spoku bumbiņas (2 x 4 krāsas), 60 uzdevumu kartītes, 4 atkritumu tvertnes, 1 auduma maisiņš un 1 kartona pulkstenis.

Spēles laukuma skaidrojums:

- Spēles laukums ir sadalīts 4 dažādu krāsu istabās, bet tā centrā atrodas "paklāja" laukums.
- Uz paklāja ir trīs vienas krāsas lauciņi – tie ir attiecīgās krāsas vevecāku sākuma lauciņi.
- Katrā istabā ir lauciņš ar spoka attēlu - spoka sākuma lauciņš, bet ar spoku atkritumu tvertnē – miskastes lauciņš.
- Katras istabas stūrī atrodas attiecīgās krāsas kamīns ar skursteņa atveri. Pa šo atveri spēles laukumā tiek ievietoti jauni spoki.

Spēles mērķis: Patriekt spokus, kas apsēduši muižu.

Sagatavošanās spēlei:

- Novietojiet spēles laukumu galda vidū. Novietojiet **3 vecvecākus uz to atbilstošās krāsas sākuma lauciņiem** uz paklāja spēles laukuma centrā.
- Novietojiet **4 spokus** (pa 1 no katras krāsas) uz to atbilstošās krāsas sākuma lauciņiem istabās, bet pārējos spokus ielieciet auduma maisiņā.
- Novietojiet maisiņu, miskastes, pulksteni un slotu netālu no spēlētājiem.

- Samaisiet kārtis un novietojiet tās vienā kaudzītē ar attēliem uz leju.
- Katrs spēlētājs izvelk **3 kārtis** un novieto tās sev priekšā ar attēliem uz augšu.

Spēles gaita:

Spēli sāk spēlētājs, kurš vislabāk prot atdarināt spoku. Pēc tam spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā.

Svarīgi: visi spēlētāji drīkst pārvietot visus vecvecākus. Neviens no vecvecākiem nepieder vienam konkrētam spēlētājam.

- Savā gājienā spēlētājs izvēlas vienu no 3 kārtīm, kas atrodas viņa priekšā, un veic uz tās norādīto darbību.
- Pēc tam izmantoto kārti noliek malā un no kaudzītes izvelk jaunu kārti, lai spēlētāja priekšā atkal būtu 3 kārtis.
- Tad ir nākamā spēlētāja gājiens.

KUSTĪBU KĀRTIS

Vecvecāki pārvietojas pa spēles laukumu no viena lauciņa uz nākamo.

- Lai pārvietotos no vienas istabas uz citu, vecvecākam **ir jāiziet caur paklāja laukumu spēles laukuma centrā**.
- Divi vecvecāki nevar atrasties uz viena un tā paša lauciņa. Ja lauciņš, uz kura vecvecākam būtu jāpabeidz gājiens, jau ir aizņemts, viņu novieto uz blakus esoša brīva lauciņa.
- Ja vecvecākam jāatgriežas savā sākuma lauciņā, bet tas jau ir aizņemts, viņu novieto uz blakus esoša brīva lauciņa.

Piemēri:

Pārvieto vectētiņu 1 lauciņu uz priekšu.

Pārvieto zilo vecmāmiņu 2 lauciņus uz priekšu.

Pārvieto oranžo vecmāmiņu 3 lauciņus uz priekšu.

SLĒPTO TALANTU KĀRTIS

Katram vecvecākam piemīt savs īpašais talants.

- Izmantojot talantu kārtis, atkarībā no konkrētās kārts var padzīt vienu vai vairākus spokus no istabas vai ar slotu pārvietot spoku tuvāk citam vecvecākam, vai savākt visus spokus vienā istabā.
- **Izspēlējot talanta kārti, vecvecāka figūriņa netiek pārvietota**. Talanta kārti nevar izmantot, ja attiecīgais vecvecāks atrodas uz paklāja laukuma.

Piemēri:

Paslauki prom 1 spoku, kas atrodas tajā pašā istabā, kur vectēvs.

Padzen prom 1 spoku, kas atrodas tajā paša istabā, kur zilā vecmāmiņa.

Padzen prom visus spokus, kas atrodas tajā paša istabā, kur oranžā vecmāmiņa.

MODINĀTĀJPULKSTEŅA KĀRTIS

Kad spēlētājs izspēlē modinātājpulksteņa kārti, viņš iegriež bultu uz kartona puksteņa un veic darbību, uz kuras tā apstājas.

Ja bulta apstājas uz melnās līnijas starp diviem lauciņiem, bulta jāgriež vēlreiz.

Miskaste: Paslēp spoku zem miskastes. Spoku, kas ir zem miskastes, nevar padzīt no muižas. Ja visas 4 miskastes jau ir izmantotas, darbība netiek veikta.

Divi spoki: Izvelc 2 spokus no maisiņa un ievieto tos atbilstošās krāsas skursteņos.

Cipari: Pārvieto jebkuru vecvecāku 2 vai 3 lauciņus uz priekšu.

Spoks: Izvelc 1 spoku no maisiņa un ievieto to atbilstošās krāsas skurstenī.

Slota: Paslauki prom 1 spoku pēc savas izvēles.

Kaķis: padzen prom 1 spoku pēc izvēles vai arī noņem nost vienu miskasti.

★ Spoku padzīšana no muižas ★

Spokus no muižas var padzīt trīs veidos:

1. Uz pulksteņa uzgriežot kaķi.

2. Pārvietojot vecvecāku tieši uz lauciņu, uz kura atrodas spoks.

3. Izmantojot vecvecāka talantu kārti.

Svarīgi: pārvietošanās laikā vecvecāks drīkst paiet garām vai pāri lauciņam, uz kura atrodas spoks, taču šādā veidā spoks netiek padzīts. Spoku var padzīt tikai tad, ja vecvecāks savu gājienu pabeidz tieši uz lauciņa, uz kura atrodas spoks.

Kad spoks tiek padzīts no muižas, to ieliek atpakaļ auduma maisiņā.

★ Spoki ne vienmēr paliek savās vietās★

Spēles laikā var rasties situācijas, kurās spoki tiek nejauši izkustināti vai aizripo uz citu lauciņu.

- Ja spoks uzripo uz lauciņa, uz kura jau atrodas cits spoks, aktīvais spēlētājs apspriežas ar pārējiem spēlētājiem un izvēlas, kuru no abiem spokiem ar slotu pārvietot prom no šī lauciņa.

- Ja, pārvietojot spoku ar slotu, nejauši tiek izkustināts vairāk nekā viens spoks, tie paliek jaunajās vietās, kur ir nonākuši.

- Ja spoks uzripo uz spoka sākuma lauciņa, aktīvais spēlētājs izvelk no maisiņa jaunu spoku un pievieno to spēles laukumam, ieliekot attiecīgās krāsas skurstenī.

- Ja spēles kaste tiek nejauši izkustināta un tā rezultātā spoki aizripo uz citiem lauciņiem, tos nepārvieto atpakaļ – spoki paliek savās jaunajās vietās.

- Ja spoks apgāž kāda vecvecāka figūriņu, piemēram, kad spoks tiek aizslaucīts ar slotu, iemests pa skursteni vai izkustināts citā veidā, šis vecvecāks atgriežas savā sākuma lauciņā uz paklāja spēles laukuma centrā.
  Ja viņa sākuma lauciņš jau ir aizņemts, vecvecāku novieto uz blakus esoša brīva lauciņa.

★Miskastes noņemšana★

Spoks, kas paslēpts zem miskastes, ir pasargāts un to nevar padzīt no muižas, kamēr miskaste nav noņemta.

Miskastes no konkrētās istabas tiek noņemtas, tiklīdz kāds vecvecāks nonāk uz šīs istabas "miskastes lauciņa". Tad tiek noņemtas **visas šajā istabā esošās miskastes**, un zem tām paslēptie spoki tiek atbrīvoti.

Ja brīdī, kad istabā uz spoka tiek uzlikta miskaste, kāds vecvecāks jau atrodas uz šīs istabas "miskastes lauciņa", miskaste tiek nekavējoties noņemta un spoks paliek brīvs. Ja istabā ir vairākas miskastes, tiek noņemtas visas šajā istabā esošās miskastes un atbrīvoti visi zem tām esošie spoki.

Spēles beigas

Spēlētāji uzvar, ja viņiem izdodas padzīt no muižas visus spokus.
Spēlētāji zaudē, ja muižā vienlaikus spokojas visi 8 spoki.

LT – Lietuvių*

DJ00840 Stalo žaidimas - Šmėklos, šalin! (Granny Boo!)
Amžius: nuo 6 metų
Žaidėjų skaičius: nuo 1 iki 4 žaidėjų
Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo lenta (gaminio pakuotės dėžės dalis), 3 senelių žaidimo figūrėlės, 1 šluota, 8 vaiduoklių kamuoliukai (2 x 4 spalvos), 60 užduočių kortelių, 4 šiukšliadėžės, 1 medžiaginis maišelis ir 1 kartoninis laikrodis.

Žaidimo lentos paaiškinimas:

- Žaidimo lenta padalinta į 4 skirtingų spalvų kambarius, o jos centre yra „kilimo“ zona.
- Ant kilimo yra trys skirtingų spalvų laukeliai – tai atitinkamos spalvos senelių pradiniai laukeliai.
- Kiekviename kambaryje yra laukelis su vaiduoklio paveikslėliu – vaiduoklio pradinis laukelis, o laukelis su vaiduokliu šiukšliadėžėje – šiukšliadėžės laukelis.
- Kiekvieno kambario kampe yra atitinkamos spalvos židinys su kamino anga. Per šią angą į žaidimo lentą įleidžiami nauji vaiduokliai.

Žaidimo tikslas: Išvyti dvarą apsėdusius vaiduoklius.

Pasiruošimas žaidimui:

- Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje. Pastatykite **3 senelius ant atitinkamos spalvos pradinių laukelių, esančių** ant kilimo žaidimo lentos centre.
- Pastatykite **4 vaiduoklius** (po 1 kiekvienos spalvos) ant atitinkamos spalvos pradinių laukelių kambariuose, o likusius vaiduoklius sudėkite į medžiaginį maišelį.
- Maišelį, šiukšliadėžes, laikrodį ir šluotą padėkite šalia žaidėjų.
- Išmaišykite korteles ir sudėkite jas į vieną krūvelę paveikslėliais žemyn.
- Kiekvienas žaidėjas išsitraukia **3 korteles** ir pasideda jas priešais save paveikslėliais į viršų.

Žaidimo eiga:
Žaidimą pradeda žaidėjas, kuris geriausiai moka pamėgdžioti vaiduoklį. Toliau žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.
Svarbu: visi žaidėjai gali judinti visus senelius. Nė vienas senelis nepriklauso vienam konkrečiam žaidėjui.

- Savo ėjimo metu žaidėjas pasirenka vieną iš 3 priešais jį esančių kortelių ir atlieka joje nurodytą veiksmą.
- Panaudota kortelė padedama į šalį, o iš krūvelės ištraukiama nauja kortelė, kad priešais žaidėją vėl būtų 3 kortelės.
- Tada savo ėjimą atlieka kitas žaidėjas.

JUDĖJIMO KORTELĖS

Seneliai juda žaidimo lenta iš vieno laukelio į kitą.

- Norėdamas pereiti iš vieno kambario į kitą, senelis **turi pereiti per kilimo zoną žaidimo lentos centre.**
- Du seneliai negali būti tame pačiame laukelyje. Jei laukelis, kuriame senelis turėtų baigti savo ėjimą, jau užimtas, senelis pastatomas į šalia esantį laisvą laukelį.
- Jei senelis turi grįžti į savo pradinį laukelį, bet jis jau užimtas, senelis pastatomas į šalia esantį laisvą laukelį.

Pavyzdžiai:

Pajudink senelį 1 laukelį pirmyn.

Pajudink mėlyną močiutę 2 laukelius pirmyn.

Pajudink oranžinę močiutę 3 laukelius pirmyn.

SLAPTŲ TALENTŲ KORTELĖS

Kiekvienas senelis turi savo ypatingą talentą.

- Naudojant talentų korteles, priklausomai nuo konkrečios kortelės, galima išvyti vieną ar kelis vaiduoklius iš kambario, šluota perkelti vaiduoklį arčiau kito senelio arba surinkti visus vaiduoklius į vieną kambarį.
- **Sužaidus talento kortelę, senelio figūrėlė nejudinama.** Talento kortelės negalima naudoti, jei atitinkamas senelis yra kilimo zonoje.

Pavyzdžiai:

Nušluok 1 vaiduoklį, esantį tame pačiame kambaryje kaip senelis.

Išvyk 1 vaiduoklį, esantį tame pačiame kambaryje kaip mėlyna močiutė.

Išvyk visus vaiduoklius, esančius tame pačiame kambaryje kaip oranžinė močiutė.

ŽADINTUVO KORTELĖS

Kai žaidėjas sužaidžia žadintuvo kortelę, jis pasuka kartoninio laikrodžio rodyklę ir atlieka veiksmą, ties kuriuo ji sustoja.

<u>Jei rodyklė sustoja ant juodos linijos tarp dviejų laukelių, ją reikia sukti dar kartą.</u>

Šiukšliadėžė: Paslėpk vaiduoklį po šiukšliadėže. Po šiukšliadėže esančio vaiduoklio negalima išvyti iš dvaro. Jei visos 4 šiukšliadėžės jau panaudotos, veiksmas neatliekamas.

Du vaiduokliai: Ištrauk iš maišelio 2 vaiduoklius ir įmesk juos į atitinkamos spalvos kaminus.

Skaičiai: Pajudink bet kurį senelį 2 arba 3 laukelius pirmyn.

Vaiduoklis: Ištrauk iš maišelio 1 vaiduoklį ir įmesk jį į atitinkamos spalvos kaminą.

Šluota: Nušluok 1 pasirinktą vaiduoklį.

Katinas: išvyk 1 pasirinktą vaiduoklį arba nuimk vieną šiukšliadėžę.

★ Vaiduoklių išvarymas iš dvaro★

Vaiduoklius iš dvaro galima išvyti trimis būdais:

1. Išsukus katiną ant laikrodžio.

2. Perkėlus senelį tiesiai į laukelį, kuriame yra vaiduoklis.

3. Panaudojus senelio talento kortelę.

Svarbu: judėdamas senelis gali praeiti pro laukelį, kuriame yra vaiduoklis, arba jį kirsti, tačiau tokiu būdu vaiduoklis neišvaromas. Vaiduoklį galima išvyti tik tada, kai senelis baigia savo ėjimą būtent tame laukelyje, kuriame yra vaiduoklis.

Kai vaiduoklis išvaromas iš dvaro, jis įdedamas atgal į medžiaginį maišelį.

★ Vaiduokliai ne visada lieka savo vietose★

Žaidimo metu gali pasitaikyti situacijų, kai vaiduokliai netyčia pajudinami arba nurieda į kitą laukelį.

- Jei vaiduoklis nurieda į laukelį, kuriame jau yra kitas vaiduoklis, aktyvus žaidėjas pasitaria su kitais žaidėjais ir nusprendžia, kurį iš dviejų vaiduoklių šluota perkelti iš šio laukelio.

- Jei perkeliant vaiduoklį šluota netyčia pajudinamas daugiau nei vienas vaiduoklis, jie lieka naujose vietose, į kurias pateko.

- Jei vaiduoklis nurieda ant vaiduoklio pradinio laukelio, aktyvus žaidėjas ištraukia iš maišelio naują vaiduoklį ir prideda jį prie žaidimo, įmesdamas į atitinkamos spalvos kaminą.

- Jei žaidimo dėžė netyčia pajudinama ir dėl to vaiduokliai nurieda į kitus laukelius, jų atgal negrąžinkite – vaiduokliai lieka naujose vietose.

- Jei vaiduoklis nuverčia kurio nors senelio figūrėlę, pavyzdžiui, kai vaiduoklis nušluojamas šluota, įmetamas pro kaminą ar pajudinamas kitu būdu, šis senelis grįžta į savo pradinį laukelį ant kilimo žaidimo lentos centre. Jei jo pradinis laukelis jau užimtas, senelis pastatomas į šalia esantį laisvą laukelį.

★Šiukšliadėžių nuėmimas★

Po šiukšliadėže paslėptas vaiduoklis yra apsaugotas ir jo negalima išvyti iš dvaro, kol šiukšliadėžė nenuimta.

Šiukšliadėžės iš konkretaus kambario nuimamos, kai tik kuris nors senelis patenka į to kambario „šiukšliadėžės laukelį“. Tuomet **nuimamos visos tame kambaryje esančios šiukšliadėžės**, o po jomis paslėpti vaiduokliai išlaisvinami.

Jei tuo metu, kai kambaryje ant vaiduoklio uždedama šiukšliadėžė, kuris nors senelis jau yra to kambario „šiukšliadėžės laukelyje“, šiukšliadėžė nedelsiant nuimama, o vaiduoklis lieka laisvas. Jei kambaryje yra kelios šiukšliadėžės, nuimamos visos tame kambaryje esančios šiukšliadėžės ir išlaisvinami visi po jomis esantys vaiduokliai.

Žaidimo pabaiga

Žaidėjai laimi, jei jiems pavyksta išvyti iš dvaro visus vaiduoklius.
Žaidėjai pralaimi, jei dvare vienu metu vaidenasi visi 8 vaiduokliai.

Išversta naudojant dirbtinį intelektą (ChatGPT)

EE – Eesti*

DJ00840 Lauamäng - Kummitused, kaduge! (Granny Boo!)
Vanus alates: 6. eluaastast
Mängijaid: 1–4
Mäng sisaldab: 1 mängulaud (osa toote pakendikarbist), 3 vanavanemate mängufiguuri, 1 luud, 8 kummituspalli (2 x 4 värvi), 60 ülesandekaarti, 4 prügikasti, 1 riidest kott ja 1 papist kell.

Mängulaua selgitus:

- Mängulaud on jagatud 4 eri värvi toaks ning selle keskel asub „vaibaala".
- Vaibal on kolm eri värvi ruutu – need on vastavat värvi vanavanemate stardiruudud.
- Igas toas on kummituse kujutisega ruut – kummituse stardiruut, ning prügikastis oleva kummituse kujutisega ruut – prügikastiruut.
- Iga toa nurgas asub vastavat värvi kamin koos korstnaavaga. Selle ava kaudu lisatakse mängulauale uusi kummitusi.

Mängu eesmärk: Ajada mõisa vallutanud kummitused minema.

Mänguks valmistumine:

- Asetage mängulaud laua keskele. Asetage **3 vanavanemat mängulaua keskel oleval vaibal nende värvile** vastavatele stardiruutudele.
- Asetage **4 kummitust** (1 igast värvist) tubades nende värvile vastavatele stardiruutudele ning pange ülejäänud kummitused riidest kotti.
- Asetage kott, prügikastid, kell ja luud mängijate lähedusse.
- Segage kaardid ja asetage need ühte pakki, pildipool all.

- Iga mängija tõmbab **3 kaarti** ja asetab need enda ette, pildipool üleval.

Mängu käik:
Mängu alustab mängija, kes oskab kõige paremini kummitust jäljendada. Seejärel jätkub mäng päripäeva.
Oluline: kõik mängijad võivad liigutada kõiki vanavanemaid. Ükski vanavanem ei kuulu ainult ühele kindlale mängijale.

- Oma käigu ajal valib mängija ühe enda ees olevast 3 kaardist ja teeb sellel näidatud tegevuse.
- Seejärel pannakse kasutatud kaart kõrvale ja pakist tõmmatakse uus kaart, et mängija ees oleks jälle 3 kaarti.
- Seejärel on järgmise mängija kord.

LIIKUMISKAARDID

Vanavanemad liiguvad mängulaual ühelt ruudult järgmisele.

- Ühest toast teise liikumiseks **peab vanavanem läbima mängulaua keskel asuva vaibaala.**
- Kaks vanavanemat ei tohi asuda samal ruudul. Kui ruut, millel vanavanem peaks oma käigu lõpetama, on juba hõivatud, asetatakse ta kõrvalasuvale vabale ruudule.
- Kui vanavanem peab naasma oma stardiruudule, kuid see on juba hõivatud, asetatakse ta kõrvalasuvale vabale ruudule.

Näited:

Liiguta vanaisa 1 ruut edasi.

Liiguta sinist vanaema 2 ruutu edasi.

Liiguta oranži vanaema 3 ruutu edasi.

VARJATUD ANNETE KAARDID

Igal vanavanemal on oma eriline anne.

- Andekaartide abil saab sõltuvalt konkreetsest kaardist ajada toast minema ühe või mitu kummitust, liigutada kummituse luuaga teisele vanavanemale lähemale või koguda kõik kummitused ühte tuppa.
- **Andekaardi mängimisel vanavanema figuuri ei liigutata.** Andekaarti ei saa kasutada, kui vastav vanavanem asub vaibaalal.

Näited:

Pühi minema 1 kummitus, kes asub vanaisaga samas toas.

Aja minema 1 kummitus, kes asub sinise vanaemaga samas toas.

Aja minema kõik kummitused, kes asuvad oranži vanaemaga samas toas.

ÄRATUSKELLAKAARDID

Kui mängija mängib äratuskellakaardi, keerutab ta papist kella osutit ja teeb tegevuse, mille juures osuti peatub.

<u>Kui osuti peatub kahe ruudu vahel oleval mustal joonel, tuleb osutit uuesti keerutada.</u>

Prügikast: Peida kummitus prügikasti alla. Prügikasti all olevat kummitust ei saa mõisast minema ajada. Kui kõik 4 prügikasti on juba kasutusel, jääb tegevus tegemata.

Kaks kummitust: Tõmba kotist 2 kummitust ja pane need vastavat värvi korstnatesse.

Numbrid: Liiguta ükskõik millist vanavanemat 2 või 3 ruutu edasi.

Kummitus: Tõmba kotist 1 kummitus ja pane see vastavat värvi korstnasse.

Luud: Pühi minema 1 enda valitud kummitus.

Kass: aja minema 1 enda valitud kummitus või eemalda üks prügikast.

★ Kummituste mõisast minema ajamine★

Kummitusi saab mõisast minema ajada kolmel viisil:

1. Keerutades kellal välja kassi.

2. Liigutades vanavanema otse ruudule, millel asub kummitus.

3. Kasutades vanavanema andekaarti.

Oluline: liikumise ajal võib vanavanem mööduda ruudust, millel asub kummitus, või liikuda sellest üle, kuid sel viisil kummitust minema ei aeta. Kummituse saab minema ajada ainult siis, kui vanavanem lõpetab oma käigu täpselt sellel ruudul, millel kummitus asub.

Kui kummitus aetakse mõisast minema, pannakse see tagasi riidest kotti.

★ Kummitused ei püsi alati oma kohal ★

Mängu ajal võib tekkida olukordi, kus kummitusi liigutatakse kogemata või need veerevad teisele ruudule.

- Kui kummitus veereb ruudule, millel on juba teine kummitus, arutab aktiivne mängija olukorda teiste mängijatega ja otsustab, kumb kahest kummitusest luuaga sellelt ruudult eemale liigutada.

- Kui kummituse luuaga liigutamisel lähevad kogemata liikuma mitu kummitust, jäävad need uutesse kohtadesse, kuhu nad sattusid.

- Kui kummitus veereb kummituse stardiruudule, tõmbab aktiivne mängija kotist uue kummituse ja lisab selle mängulauale, pannes selle vastavat värvi korstnasse.

- Kui mängukasti kogemata liigutatakse ja kummitused veerevad selle tagajärjel teistele ruutudele, ei liigutata neid tagasi – kummitused jäävad oma uutele kohtadele.

- Kui kummitus lükkab mõne vanavanema figuuri ümber, näiteks kui kummitus pühitakse luuaga minema, visatakse korstnast sisse või liigub muul viisil, läheb see vanavanem tagasi oma stardiruudule mängulaua keskel asuval vaibal.
  Kui tema stardiruut on juba hõivatud, asetatakse vanavanem kõrvalasuvale vabale ruudule.

★Prügikastide eemaldamine★

Prügikasti alla peidetud kummitus on kaitstud ja teda ei saa mõisast minema ajada enne, kui prügikast on eemaldatud.

Konkreetse toa prügikastid eemaldatakse kohe, kui mõni vanavanem jõuab selle toa „prügikastiruudule“. Seejärel eemaldatakse **kõik selles toas olevad prügikastid** ning nende alla peidetud kummitused vabastatakse.

Kui hetkel, mil toas asetatakse kummituse peale prügikast, asub mõni vanavanem juba selle toa „prügikastiruudul“, eemaldatakse prügikast kohe ja kummitus jääb vabaks. Kui toas on mitu prügikasti, eemaldatakse kõik selles toas olevad prügikastid ning vabastatakse kõik nende all olevad kummitused.

Mängu lõpp

Mängijad võidavad, kui neil õnnestub kõik kummitused mõisast minema ajada.
Mängijad kaotavad, kui mõisas kummitavad korraga kõik 8 kummitust.

Tõlgitud tehisintellekti abil (ChatGPT).

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 themself, **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

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 камины 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 Фарагюна