

# Granny Boo!

6-99 ROKOV





SK Obsah

# Granny Boo!





20 min



6 až 99 rokov



1 až 4 hráči

Pravidlá hry

SK

*Drahí priatelia,*

*Zlovestný kaštieľ obsadili duchovia! Už celé noci sa tieto drzé prízraky potulujú po chodbách, presúvajú nábytok, treskajú dverami a vydávajú krv mrazivé výkriky. Nemôžem zažmúriť oko, niečo ešte v pokoji vypiť svoj popoludňajší čaj.*

*Tvárou v tvár tomuto nadprirodzenému útoku som sa rozhodla zavolať na pomoc svojich verných priateľov z Klubu Granny Boo: pani Nebojácnu a pána Strašného. Spoločne plánujeme vyhnáť duchov ešte pred popoludňajším čajom. Meškať neprichádza do úvahy: s časom čaju sa nežartuje!*

*Ale na to potrebujeme vašu pomoc. Pomôžete nám zbaviť kaštieľ nevitanych hostí?*

*P. S.: Nezapadnite si priniesť metly, vysávače, pletenie... a všetko, čo by mohlo ducha vystrašiť.*

*S úctou,  
pani Levie Srdce*

**Cieľ hry:** Zahnať duchov, ktorí strašia v kaštieli!

### Príprava hry

Spodok škatule položte do stredu stola. **Tri postavy postavte na ich farby v strede hracej dosky.**

Na štartovacie políčka položte **4 duchov**, ostatných duchov dajte do vrecúška.

Vrecúško, koše, budík a metlu položte nablízku hráčom.

Karty zamiešajte, vytvorte z nich ťahací balíček a položte ho lícom nadol na stôl.

Každý hráč si potom potiahne **3 karty** a položí si ich pred seba **lícom nahor**.



### Priebeh hry

Hru začína hráč, ktorý najlepšie napodobní ducha.

Potom sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek.

Pozor: hráči hrajú **za všetky postavy**; žiadna postava nie je pridelená konkrétnemu hráčovi.

Hráč na ťahu vyberie **jednu z 3 kariet** pred sebou a vykoná uvedenú akciu.

Potom kartu odhodí a potiahne si novú, aby mal vždy **3 karty v ruke**.

Na ťahu je ďalší hráč.

## Pohybuj sa ako zlodej v noci



Posuň zobrazenú postavu na karte o jedno políčko dopredu.



Posuň zobrazenú postavu na karte o dve políčka dopredu.



Posuň zobrazenú postavu na karte o tri políčka dopredu.

Postavy sa pohybujú po políčkach.

Ak chceš prejsť z jednej miestnosti do druhej, musia prejsť stredom hracej dosky, kde je koberec. Dve postavy nemôžu stáť na tom istom políčku. Ak je cieľové políčko už obsadené, postava sa musí položiť na susedné voľné políčko.

Ak sa postava musí vrátiť na svoje štartovacie políčko a to je obsadené, musí sa položiť na susedné voľné políčko.

## Dobre ukryté talenty



Odmetie ducha, ktorý je v tej istej miestnosti ako dedko.



Odplaší ducha, ktorý je v tej istej miestnosti ako modrá babička.



Odplaší všetkých duchov, ktorí sú v tej istej miestnosti ako oranžová babička.

Každá postava má svoju vlastnú schopnosť.

Karty „Schopnosť“ umožňujú zahnať jedného alebo viac duchov v tej istej miestnosti, pomocou metly pritiahnuť ducha bližšie k postave alebo zhromaždiť niekoľko duchov v jednej miestnosti.

Keď sa zahrá karta „Schopnosť“, postavy sa nepresúvajú. Ak stoja na koberci, ich schopností nemožno použiť.



## Budík dokáže zmeniť všetko

Keď hráč zahrá kartu „Budík“, roztočí ručičku a vykoná akciu, na ktorú ukáže.

Ak ručička skončí presne na čiernej čiare medzi dvoma akciami, hráč túto akciu ignoruje a roztočí ručičku znova.



Schovaj ducha pod kôš!  
Kým je tam, nemožno ho odplašiť.



Posuň ľubovoľnú postavu  
dopredu o 2 alebo 3  
políčka.



Odmeť ľubovoľného  
ducha.



Vytiahni z vrecúška 2 duchov  
a daj ich do komínov  
rovnakej farby.



Vytiahni z vrecúška ducha  
a daj ho do komína rovnakej  
farby.



Mačka odplaší  
ľubovoľného ducha alebo  
odstráni kôš.

## ČAS NA LOV DUCHOV!

Duchov možno zo kaštiel'a zahnať tromi rôznymi spôsobmi:



1

Pristátie na mačke na budíku.



2

Presunutie postavy na políčko obsadené duchom.



3

Použitie schopnosti jednej z postáv.

Postava môže pri pohybe prejsť cez ducha. Zahnať však možno len ducha na cieľovom políčku.

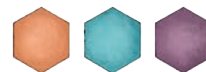
Keď je duch zahnaný, okamžite sa vráti do vrecúška.



## AK DUCHOVIA NEZOSTANÚ NA SVOJICH MIESTACH...

V niektorých situáciách sa duchovia môžu presunúť.

- Keď duch pristane na políčku iného ducha, hráč na ťahu po dohode s ostatnými rozhodne, ktorého z nich odmetie metla.
- Ak sa omylom odmetie viac duchov naraz, zostanú na políčkach, na ktoré dopadli.
- Keď duch pristane na „Štartovacom políčku duchov“, hráč na ťahu vytiahne z vrecúška nového ducha a vloží ho do hry komínom rovnakej farby.
- Ak sa škatuľa pohla a duchovia sa tiež posunuli, zostanú na svojich nových políčkach.
- Ak duch zhodí postavu (pri odmetení metlou, pri vstupe komínom alebo inak), postava sa vráti na svoje štartovacie políčko v strede dosky. Ak je toto políčko obsadené, položí sa na susedné políčko.



## ODSTRÁNENIE KÔŠA



Duch pod košom je chránený. Zahnať ho možno, len ak hráč pristane na políčku „Kôš“ v príslušnej miestnosti. Tým sa odstráni všetky koše v miestnosti.

Ak už postava stojí na políčku „Kôš“: všetky koše v miestnosti sa okamžite odstránia a duchovia sa oslobodia.

Ak sú už v hre štyri koše: táto akcia sa nevykoná.

### Koniec hry

**Vyhráte všetci:** ak ste zo kaštieľa zahnali všetkých duchov.

**Prehráte všetci:** ak kaštieľ naďalej straší všetkých 8 duchov.

Hru vymyslela Marine Faraguna

DJ00840



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)