

SZELLEMEK ÉS KÍSÉRTETEK GEISTER & GESPENSTER

Szerző: Eugen Wyss
2-5 játékos részére
5 éves kortól
Játékidő: 10-20 perc

A DOBOZ TARTALMA

65 kártyalap (5 különböző színben, színenként 13 „szellem”kártya)
1 összefoglaló kártya
játékszabály

A JÁTÉKRÓL

Ki tud segíteni az öreg grófnak? Peppermint gróf kastélyát évtizedek óta kísértetek és szellemek lepik el. Bosszús minden éjszakája, ezért szellemvadászokat hívtok, hogy legyen végre egy nyugodt éjszakája. A szellemvadászoknak nincs könnyű dolga. Amikor már azt hitted, hogy sikerült elkapnod őket, valamilyen szellemes módon ismét előkerülnek. Vajon melyik szellemvadász játékosnak sikerült a legtöbb szellemet elkapni?

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjük meg az összes kártyát, és pakliba rendezve helyezzük el az asztal közepére, kastélyos oldalukkal felfelé fordítva.

- A pakli legfelső két lapját helyezzük el a húzó pakli mellé, képpel felfelé, tehát a szobát mutató oldalukkal felfelé.

A JÁTÉK MENETE

- A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban fogják követni egymást.
- A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos.
- A sorra kerülő játékos vagy elvehet egy kártyalapot a felfordított lapok közül, vagy a húzó pakli legfelső lapját veszi el, megnézi, majd maga elé helyezi azt. Minden kártyalapot úgy kell a játékosoknak maguk elé helyezni, hogy a többi játékos láthassak, hogy milyen színű szellemekkel rendelkezik a játékosársra.
- Megjegyzés: a kártyalapok kastélyos oldalán látszik, hogy milyen színű szellem van a szobában (tehát a kártya másik oldalán). Ha a kártyalap kastélyos oldalán egy szellem van, az azt jelenti, hogy pontosan az a színű szellem van a szobában, vagyis a kártya másik oldalán is. Abban az esetben, ha a kastély oldalán a kártyának két, különböző színű szellem látszik, a szobában a két szín közül csak az egyik szellem tartózkodik.
- A soron lévő játékos következő akcióját a felhúzott kártyája fogja meghatározni:
- abban az esetben, ha a felhúzott kártyájának jobb felső sarkában „függöny” szimbólumot lát,

azonnal folytathatja tovább a szellemvadászatot. Választhat egy újabb kártyát, amelyet letehet maga elé a korábban már megfogott szellemek közé. Vagy elhúzhat egy kártyát az egyik játékosársától – de csak olyan szellemet húzhat el, amelynek színe megegyezik az általa felhúzott szellem színével és a jobb felső sarkában „rács” szimbólum található.

- Megjegyzés: a soron lévő játékos csak abban az esetben húzhat el lapot egy másik játékosársától, ha ő „függöny” szimbólumú kártyát húzott.
- Ha a játékos olyan lapot húz fel, amin „rács” vagy „faajtó” szimbólum látható, az ő köre véget ér, és a következő játékos kerül sorra.
- A játékos azzal fejezi be a körét, hogy a húzó pakliból felfordít annyi kártyát, hogy ismét 2 kártya legyen látható a szoba oldalával felfelé.

KIÉRTÉKELÉS

- Amint az egyik játékosnak összegyűlik maga előtt 3 egyforma színű szellem, értékelés következik ebből a színből.
- A játékos megtarthatja a 3 egyszínű kártyáját, pakliba rendezve maga mellé teszi, ez lesz a pontozó paklija.
- A többi játékos megszámlolja az ugyanilyen színű kártyáit maga előtt. Csak olyan kártyák

SZELLEMEK ÉS KÍSÉRTETEK GEISTER & GESPENSTER

Szerző: Eugen Wyss
2-5 játékos részére
5 éves kortól
Játékidő: 10-20 perc

A DOBOZ TARTALMA

65 kártyalap (5 különböző színben, színenként 13 „szellem”kártya)
1 összefoglaló kártya
játékszabály

A JÁTÉKRÓL

Ki tud segíteni az öreg grófnak? Peppermint gróf kastélyát évtizedek óta kísértetek és szellemek lepik el. Bosszús minden éjszakája, ezért szellemvadászokat hívtok, hogy legyen végre egy nyugodt éjszakája. A szellemvadászoknak nincs könnyű dolga. Amikor már azt hitted, hogy sikerült elkapnod őket, valamilyen szellemes módon ismét előkerülnek. Vajon melyik szellemvadász játékosnak sikerült a legtöbb szellemet elkapni?

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjük meg az összes kártyát, és pakliba rendezve helyezzük el az asztal közepére, kastélyos oldalukkal felfelé fordítva.

- A pakli legfelső két lapját helyezzük el a húzó pakli mellé, képpel felfelé, tehát a szobát mutató oldalukkal felfelé.

A JÁTÉK MENETE

- A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban fogják követni egymást.
- A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos.
- A sorra kerülő játékos vagy elvehet egy kártyalapot a felfordított lapok közül, vagy a húzó pakli legfelső lapját veszi el, megnézi, majd maga elé helyezi azt. Minden kártyalapot úgy kell a játékosoknak maguk elé helyezni, hogy a többi játékos láthassak, hogy milyen színű szellemekkel rendelkezik a játékosársra.
- Megjegyzés: a kártyalapok kastélyos oldalán látszik, hogy milyen színű szellem van a szobában (tehát a kártya másik oldalán). Ha a kártyalap kastélyos oldalán egy szellem van, az azt jelenti, hogy pontosan az a színű szellem van a szobában, vagyis a kártya másik oldalán is. Abban az esetben, ha a kastély oldalán a kártyának két, különböző színű szellem látszik, a szobában a két szín közül csak az egyik szellem tartózkodik.
- A soron lévő játékos következő akcióját a felhúzott kártyája fogja meghatározni:
- abban az esetben, ha a felhúzott kártyájának jobb felső sarkában „függöny” szimbólumot lát,

azonnal folytathatja tovább a szellemvadászatot. Választhat egy újabb kártyát, amelyet letehet maga elé a korábban már megfogott szellemek közé. Vagy elhúzhat egy kártyát az egyik játékosársától – de csak olyan szellemet húzhat el, amelynek színe megegyezik az általa felhúzott szellem színével és a jobb felső sarkában „rács” szimbólum található.

- Megjegyzés: a soron lévő játékos csak abban az esetben húzhat el lapot egy másik játékosársától, ha ő „függöny” szimbólumú kártyát húzott.
- Ha a játékos olyan lapot húz fel, amin „rács” vagy „faajtó” szimbólum látható, az ő köre véget ér, és a következő játékos kerül sorra.
- A játékos azzal fejezi be a körét, hogy a húzó pakliból felfordít annyi kártyát, hogy ismét 2 kártya legyen látható a szoba oldalával felfelé.

KIÉRTÉKELÉS

- Amint az egyik játékosnak összegyűlik maga előtt 3 egyforma színű szellem, értékelés következik ebből a színből.
- A játékos megtarthatja a 3 egyszínű kártyáját, pakliba rendezve maga mellé teszi, ez lesz a pontozó paklija.
- A többi játékos megszámlolja az ugyanilyen színű kártyáit maga előtt. Csak olyan kártyák

SZELLEMEK ÉS KÍSÉRTETEK GEISTER & GESPENSTER

Szerző: Eugen Wyss
2-5 játékos részére
5 éves kortól
Játékidő: 10-20 perc

A DOBOZ TARTALMA

65 kártyalap (5 különböző színben, színenként 13 „szellem”kártya)
1 összefoglaló kártya
játékszabály

A JÁTÉKRÓL

Ki tud segíteni az öreg grófnak? Peppermint gróf kastélyát évtizedek óta kísértetek és szellemek lepik el. Bosszús minden éjszakája, ezért szellemvadászokat hívtok, hogy legyen végre egy nyugodt éjszakája. A szellemvadászoknak nincs könnyű dolga. Amikor már azt hitted, hogy sikerült elkapnod őket, valamilyen szellemes módon ismét előkerülnek. Vajon melyik szellemvadász játékosnak sikerült a legtöbb szellemet elkapni?

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjük meg az összes kártyát, és pakliba rendezve helyezzük el az asztal közepére, kastélyos oldalukkal felfelé fordítva.

- A pakli legfelső két lapját helyezzük el a húzó pakli mellé, képpel felfelé, tehát a szobát mutató oldalukkal felfelé.

A JÁTÉK MENETE

- A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban fogják követni egymást.
- A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos.
- A sorra kerülő játékos vagy elvehet egy kártyalapot a felfordított lapok közül, vagy a húzó pakli legfelső lapját veszi el, megnézi, majd maga elé helyezi azt. Minden kártyalapot úgy kell a játékosoknak maguk elé helyezni, hogy a többi játékos láthassak, hogy milyen színű szellemekkel rendelkezik a játékosársra.
- Megjegyzés: a kártyalapok kastélyos oldalán látszik, hogy milyen színű szellem van a szobában (tehát a kártya másik oldalán). Ha a kártyalap kastélyos oldalán egy szellem van, az azt jelenti, hogy pontosan az a színű szellem van a szobában, vagyis a kártya másik oldalán is. Abban az esetben, ha a kastély oldalán a kártyának két, különböző színű szellem látszik, a szobában a két szín közül csak az egyik szellem tartózkodik.
- A soron lévő játékos következő akcióját a felhúzott kártyája fogja meghatározni:
- abban az esetben, ha a felhúzott kártyájának jobb felső sarkában „függöny” szimbólumot lát,

azonnal folytathatja tovább a szellemvadászatot. Választhat egy újabb kártyát, amelyet letehet maga elé a korábban már megfogott szellemek közé. Vagy elhúzhat egy kártyát az egyik játékosársától – de csak olyan szellemet húzhat el, amelynek színe megegyezik az általa felhúzott szellem színével és a jobb felső sarkában „rács” szimbólum található.

- Megjegyzés: a soron lévő játékos csak abban az esetben húzhat el lapot egy másik játékosársától, ha ő „függöny” szimbólumú kártyát húzott.
- Ha a játékos olyan lapot húz fel, amin „rács” vagy „faajtó” szimbólum látható, az ő köre véget ér, és a következő játékos kerül sorra.
- A játékos azzal fejezi be a körét, hogy a húzó pakliból felfordít annyi kártyát, hogy ismét 2 kártya legyen látható a szoba oldalával felfelé.

KIÉRTÉKELÉS

- Amint az egyik játékosnak összegyűlik maga előtt 3 egyforma színű szellem, értékelés következik ebből a színből.
- A játékos megtarthatja a 3 egyszínű kártyáját, pakliba rendezve maga mellé teszi, ez lesz a pontozó paklija.
- A többi játékos megszámlolja az ugyanilyen színű kártyáit maga előtt. Csak olyan kártyák

kerülhetnek a pontozó paklijukba, amelyen „faajtó” szimbólum található. A többi „függöny” vagy „rács” szimbólumú, azonos színű kártyáikat félre kell tenniük, ezekért nem fog járni pont.

A JÁTÉK VÉGE

- Amikor a kastély kiürül (elfogy a húzó pakli az asztal közepéről), a játék véget ér és a végső értékelésre kerül sor minden színből.

- Az a játékos, aki a legtöbb kék színű szellemmel rendelkezik (egyenlőség esetén, minden játékos, akiknél egyenlőség áll fenn), beteszi az összes kék szellemkártyáját a pontozó paklijába.
- A többi játékos csak a „faajtó” szimbólumú kék színű szellemkártyáit teheti be a saját pontozó paklijába és a többi kék szellemkártyáját félre kell tennie, nem jár érte pont.
- A kiértékelést ezután minden színnel a fent leírtak szerint kell elvégezni.
- Az a játékos, akinek a legtöbb kártyalapja van a pontozó paklijában, megnyeri a játékot.

HÁTBORZONGATÓ KASTÉLY MEMÓDOMINÓ

2-6 játékos részére
7 éves kortól

- Tegyük félre a pakliból minden színből 3 szellemkártyát, olyat, amin csak egy szellem

kerülhetnek a pontozó paklijukba, amelyen „faajtó” szimbólum található. A többi „függöny” vagy „rács” szimbólumú, azonos színű kártyáikat félre kell tenniük, ezekért nem fog járni pont.

A JÁTÉK VÉGE

- Amikor a kastély kiürül (elfogy a húzó pakli az asztal közepéről), a játék véget ér és a végső értékelésre kerül sor minden színből.

- Az a játékos, aki a legtöbb kék színű szellemmel rendelkezik (egyenlőség esetén, minden játékos, akiknél egyenlőség áll fenn), beteszi az összes kék szellemkártyáját a pontozó paklijába.
- A többi játékos csak a „faajtó” szimbólumú kék színű szellemkártyáit teheti be a saját pontozó paklijába és a többi kék szellemkártyáját félre kell tennie, nem jár érte pont.
- A kiértékelést ezután minden színnel a fent leírtak szerint kell elvégezni.
- Az a játékos, akinek a legtöbb kártyalapja van a pontozó paklijában, megnyeri a játékot.

HÁTBORZONGATÓ KASTÉLY MEMÓDOMINÓ

2-6 játékos részére
7 éves kortól

- Tegyük félre a pakliból minden színből 3 szellemkártyát, olyat, amin csak egy szellem

kerülhetnek a pontozó paklijukba, amelyen „faajtó” szimbólum található. A többi „függöny” vagy „rács” szimbólumú, azonos színű kártyáikat félre kell tenniük, ezekért nem fog járni pont.

A JÁTÉK VÉGE

- Amikor a kastély kiürül (elfogy a húzó pakli az asztal közepéről), a játék véget ér és a végső értékelésre kerül sor minden színből.

- Az a játékos, aki a legtöbb kék színű szellemmel rendelkezik (egyenlőség esetén, minden játékos, akiknél egyenlőség áll fenn), beteszi az összes kék szellemkártyáját a pontozó paklijába.
- A többi játékos csak a „faajtó” szimbólumú kék színű szellemkártyáit teheti be a saját pontozó paklijába és a többi kék szellemkártyáját félre kell tennie, nem jár érte pont.
- A kiértékelést ezután minden színnel a fent leírtak szerint kell elvégezni.
- Az a játékos, akinek a legtöbb kártyalapja van a pontozó paklijában, megnyeri a játékot.

HÁTBORZONGATÓ KASTÉLY MEMÓDOMINÓ

2-6 játékos részére
7 éves kortól

- Tegyük félre a pakliból minden színből 3 szellemkártyát, olyat, amin csak egy szellem

látható a kastély oldalán.

- A többi szellemkártyát fektessük le az asztalra kastély oldalukkal lefelé fordítva.
- Minden játékos elvesz egy kártyát az asztalra fektetettek közül, és elhelyezi maga elé a kastély oldalával felfelé fordítva.
- A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A körében, felfordít egy kártyát, és megpróbálja lehelyezni a saját kártyája mellé, amennyiben illik a kártyája valamelyik oldalához. Egy játékos köre akkor ér véget, ha nem tudja lehelyezni a felfordított kártyát sehová a saját kártyái mellé.
- Kártyalehelyezés szabálya: a felhúzott kártyát úgy lehet csak letenni egy már előttünk lévő kártya mellé, ha a kártyán lévő szellemek színe megegyezik egymással (lásd a példakártyán), tehát a dominó játék elvét követve. A soron lévő játékos jobb és bal irányban is alakíthatja tovább a szellemsort, természetesen a lehelyezés szabályait betartva.
- Abban az esetben, ha a játékos a felfordított kártyát nem tudja lehelyezni az előtte lévő kártyasor elejére vagy végére, vissza kell tennie az asztal közepére, ugyanoda ahonnan kivette, és a következő játékos kerül sorra.
- Ebben a játékvariációban a „függöny”, „rács” és „faajtó” szimbólumokat figyelmen kívül kell hagyni.

látható a kastély oldalán.

- A többi szellemkártyát fektessük le az asztalra kastély oldalukkal lefelé fordítva.
- Minden játékos elvesz egy kártyát az asztalra fektetettek közül, és elhelyezi maga elé a kastély oldalával felfelé fordítva.
- A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A körében, felfordít egy kártyát, és megpróbálja lehelyezni a saját kártyája mellé, amennyiben illik a kártyája valamelyik oldalához. Egy játékos köre akkor ér véget, ha nem tudja lehelyezni a felfordított kártyát sehová a saját kártyái mellé.
- Kártyalehelyezés szabálya: a felhúzott kártyát úgy lehet csak letenni egy már előttünk lévő kártya mellé, ha a kártyán lévő szellemek színe megegyezik egymással (lásd a példakártyán), tehát a dominó játék elvét követve. A soron lévő játékos jobb és bal irányban is alakíthatja tovább a szellemsort, természetesen a lehelyezés szabályait betartva.
- Abban az esetben, ha a játékos a felfordított kártyát nem tudja lehelyezni az előtte lévő kártyasor elejére vagy végére, vissza kell tennie az asztal közepére, ugyanoda ahonnan kivette, és a következő játékos kerül sorra.
- Ebben a játékvariációban a „függöny”, „rács” és „faajtó” szimbólumokat figyelmen kívül kell hagyni.

látható a kastély oldalán.

- A többi szellemkártyát fektessük le az asztalra kastély oldalukkal lefelé fordítva.
- Minden játékos elvesz egy kártyát az asztalra fektetettek közül, és elhelyezi maga elé a kastély oldalával felfelé fordítva.
- A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A körében, felfordít egy kártyát, és megpróbálja lehelyezni a saját kártyája mellé, amennyiben illik a kártyája valamelyik oldalához. Egy játékos köre akkor ér véget, ha nem tudja lehelyezni a felfordított kártyát sehová a saját kártyái mellé.
- Kártyalehelyezés szabálya: a felhúzott kártyát úgy lehet csak letenni egy már előttünk lévő kártya mellé, ha a kártyán lévő szellemek színe megegyezik egymással (lásd a példakártyán), tehát a dominó játék elvét követve. A soron lévő játékos jobb és bal irányban is alakíthatja tovább a szellemsort, természetesen a lehelyezés szabályait betartva.
- Abban az esetben, ha a játékos a felfordított kártyát nem tudja lehelyezni az előtte lévő kártyasor elejére vagy végére, vissza kell tennie az asztal közepére, ugyanoda ahonnan kivette, és a következő játékos kerül sorra.
- Ebben a játékvariációban a „függöny”, „rács” és „faajtó” szimbólumokat figyelmen kívül kell hagyni.

- Az a játékos, akinek elsőként sikerül 10 kártyalapból álló sort kialakítani maga előtt (2-4 játékos esetén) megnyeri a játékot. 5 játékos esetén 9 kártyalapból álló sor, míg 6 játékos esetén 8 kártyalapból álló sor kialakításával lehet megnyerni a játékot.

- Az a játékos, akinek elsőként sikerül 10 kártyalapból álló sort kialakítani maga előtt (2-4 játékos esetén) megnyeri a játékot. 5 játékos esetén 9 kártyalapból álló sor, míg 6 játékos esetén 8 kártyalapból álló sor kialakításával lehet megnyerni a játékot.

- Az a játékos, akinek elsőként sikerül 10 kártyalapból álló sort kialakítani maga előtt (2-4 játékos esetén) megnyeri a játékot. 5 játékos esetén 9 kártyalapból álló sor, míg 6 játékos esetén 8 kártyalapból álló sor kialakításával lehet megnyerni a játékot.