



Spooky Boo!

Spooky Boo!

PL



Wiek: 8-99 lat



Liczba graczy: 2 do 4



Zawartość: 54 karty



Cel gry: Zostać pierwszym graczem, którego wartość kart będzie równa 5 lub mniej.



Przygotowanie: Gra rozgrywa się w 5 rundach. Na początku rundy, potasuj karty i rozdaj każdemu graczowi po 4. Gracze nie mogą podglądać swoich kart. Resztę kart połóż na kupce, zakryte, na środku stołu. Gracze układają przed sobą swoje 4 karty w kwadracie 2x2, zakryte. Bez pokazywania innym, biorą dwie karty, znajdujące się bezpośrednio przed nimi, zapamiętując je i odkładając na miejsce.

Rozgrywka:

Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy z graczy podnosi nową kartę ze stosu i ogląda ją bez pokazywania innym.

Następnie są 2 opcje rozegrania rundy:



1. Wyrzuć tę kartę, odkrytą, na stos kart odrzuconych. Jeśli chcesz, możesz użyć mocy tej karty, jeśli ją posiada (zobacz "moce kart").

2. Dodaj tę kartę do swoich kart, umieszczając ją gdzie chcesz, zakrytą. Pozbądź się karty, którą zastąpiłeś nową, odłóż ją odkrytą.

Teraz runda kolejnego gracza. Oto możliwości ruchów:

1. Weź kartę odrzuconą przez poprzedniego gracza. Kartę, którą zastąpiłeś nową, odrzuć.
2. Weź nową kartę i zagraj jedną z dwóch powyższych opcji.

W trakcie gry, gracze starają się zredukować wartość kart, ułożonych przed nimi (suma wartości kart), poprzez zamianę kart kartami wyciągniętymi lub wymienionymi z innymi graczami, tak aby zejść do 5 punktów lub mniej.

Moce kart:



Gracz może podejrzeć jedną ze swoich kart i odłożyć ją zakrytą w to samo miejsce.



Gracz może podejrzeć kartę przeciwnika i odłożyć ją zakrytą w to samo miejsce.



Gracz może zamienić swoją kartę z kartą przeciwnika. Zamienianych kart nie można podglądać i należy odłożyć zakryte w te same, odpowiadające sobie miejsca.



Gracz może podejrzeć kartę przeciwnika i jeśli chce, zamienić ją z jedną ze swoich kart. Karty należy odłożyć zakryte w te same odpowiadające sobie miejsca.

Wartości kart:

Wartość kart jest zaznaczona na każdej z nich.

Na przykład:



-1 punkt



0 punktów



5 punktów



15 punktów

Koniec gry:

Kiedy gracz uzna, że posiada 5 punktów lub mniej, mówi: "Spooky Boo!". Gra kończy się.

Wszyscy gracze odwracają swoje karty i sumują ich wartości.

- Jeśli gracz, który powiedział "Spooky Boo!", naprawdę posiada 5 punktów lub mniej: otrzymuje wynik zero, a reszta graczy sumuje swoje punkty.

- Jeśli gracz, który powiedział "Spooky Boo" mylił się i posiada więcej niż 5 punktów: dostaje karę w wysokości 10 punktów, a reszta graczy otrzymuje wynik zero.

Karty tasuje się, a gracze rozpoczynają nową rundę.

Na koniec piątej rundy, gracz z najmniejszą liczbą punktów wygrywa.

SPOOKY BOO!

DJ05098



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