



PICK A BOO

TREO Game Designers

Inhalt

- 12 bunte Basisteile für Gespenster
- 8 weiße Gespenster
- 36 Spielkarten
- 6 Spieltafeln



Spielvorbereitung

Jeder von euch bekommt drei farbige Innenleben für die Gespenster in Orange, Grün und Lila. Dazu bekommt jeder ein weißes Bettlaken für das Tag-Gespenst (runde Augen) und eins für das Nacht-Gespenst (Stern-Augen). Wenn Gespenster übrigbleiben, legt ihr diese zurück in die Packung. Legt die Zimmer (große Spieltafeln) so in die Mitte, dass sie jeder von euch gut erreichen kann. Die Zimmer sollten so liegen, dass sie sich mit mindestens einer Seite berühren. Achtet darauf, dass bei jeder Farbe je ein Zimmer mit der Tag-Seite, und ein Zimmer mit der Nacht-Seite nach oben liegt. Die Farbe der Zimmer erkennt ihr an der Umrandung.

Beispiel: Bei den grünen Zimmern zeigt eine Spieltafel die spielende Katze (Tag-Seite) und die andere die schlafende Oma (Nacht-Seite).



Mischt jetzt noch die Aufgabenkarten gut durch und legt sie als verdeckten Nachziehstapel so in die Mitte, dass ihr sie gut erreichen könnt.



Pick ... A ... Boooooo!

Macht euch bereit, für den Geisterspuk! Deckt eine Aufgabenkarte vom Nachziehstapel auf, und versucht so schnell wie möglich, das abgebildete Familienmitglied zu erschrecken.

Als ersten Schritt baut ihr euch aus einem farbigen Innenleben und dem passenden weißen Laken das Gespenst, das auf der gerade umgedrehten Aufgabenkarte zu sehen ist. Achtet dabei auf die Farbe und die Form der Augen! Jetzt versucht ihr, mit eurem Gespenst in dem Zimmer zu landen, das zu der Aufgabenkarte passt. Aber Achtung! Ihr müsst dabei folgende Regeln beachten:

- Wenn ihr ein Taggespenst zusammengebaut habt, dürft ihr damit nur auf den Tag-Seiten der Zimmer landen.
Ein Nachtgespenst darf nur auf den Nacht-Seiten der Zimmer landen.
- Wenn ihr mit eurem Gespenst nicht in dem Zimmer landen könnt, weil dort die falsche Tageszeit ist, müsst ihr in ein anderes Zimmer ausweichen, das von der Tageszeit und der Farbe der Umrandung zum Gespenst passt.

Beispiel: Die Aufgabenkarte zeigt ein grünes Taggespenst und das Mädchen. Das Zimmer mit dem Mädchen zeigt mit der Tagseite nach oben. Ihr könnt also auf der Spieltafel landen, weil das Taggespenst auf der Aufgabenkarte zur Tagseite vom Zimmer passt.



Beispiel: Die Aufgabenkarte zeigt ein grünes Taggespenst und das Mädchen. Das Zimmer mit dem Mädchen zeigt mit der Nachtseite nach oben. Weil das Taggespenst nur am Tag im Zimmer landen kann, musst du in ein anderes Zimmer ausweichen. Das passende Zimmer ist das, welches den gleichen farbigen Rand hat wie das Gespenst (hier: Grün), und mit der richtigen Tageszeit nach oben liegt. In diesem Beispiel ist das Zimmer mit der Katze das richtige, weil es die gleiche Farbe hat wie das Gespenst, und mit der richtigen Tageszeit nach oben liegt.





Wer zuerst im richtigen Zimmer gelandet ist, darf die Aufgabenkarte behalten und auf einen eigenen Sammelstapel legen.

Auf manchen Aufgabenkarten ist ein Symbol abgebildet.



Führt euren Zug normal durch. Bevor du die Aufgabenkarte auf deinen Sammelstapel legst, drehst ihr noch beide Zimmer mit der abgebildeten Farbe um.

Beispiel: Wenn auf einer Aufgabenkarte das Symbol in grün abgebildet ist, dreht ihr die beiden grünen Zimmer auf die andere Seite (Oma und Katze).



Spielende

Sind die Aufgabenkarten vom Stapel aufgebraucht, ist das Spiel vorbei. Wer die meisten Aufgabenkarten auf seinem Sammelstapel hat, gewinnt.

Falls es einen Gleichstand gibt gewinnst du, wenn du die meisten Geister von einer Farbe hast. Seid ihr immer noch gleich auf, seid ihr beide die Meister der Schreckgespenster und habt zusammen gewonnen.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Contents

- 12 coloured base parts for ghosts
- 8 white ghosts
- 36 game cards
- 6 game pieces



Preparations for play

Everyone receives an orange, green and purple part for the ghosts. In addition, each player also receives one white sheet for the day ghost (round eyes) and one for the night ghost (star eyes). If there are any ghosts remaining, place them back in the box. Place the rooms (large game pieces) in the middle so that everyone can reach them. Each room should touch at least one side of another room. For each colour, one room should be placed with the day side facing upwards, and the other with the night side facing upwards. The colour of the rooms is shown on the edge.

Example: For the green rooms, one piece shows the playing cat (day side) and the other shows the sleeping grandma (night side).



Shuffle the task cards and place them face down in a pile in the middle so that everyone can reach them.



Pick ... A ... Boooooo!

Get ready for a spooky adventure! Turn over a task card from the pile and try to scare the depicted family member as quickly as possible.

As a first step, use a coloured part and the matching white sheet to assemble the ghost shown on the task card. Pay attention to the colour and the shape of the eyes! Now try to land with your ghost in the room that matches the task card. But watch out! You must follow the rules below:

- If you have made a day ghost, you can only land on the day sides of the rooms.
- A night ghost can only land on the night sides of the rooms.
- If it is the wrong time of day and you cannot land your ghost in the room, you must hide in another room that matches the time of day and the colour.

Example: The task card shows a green day ghost and the girl. The room with the girl is placed with the day side facing up. You can land on the piece, because the day ghost on the task card matches the room (day side facing up).



Example: The task card shows a green day ghost and the girl. The room with the girl is placed with the night side facing up. The day ghost can only land in the room during the day, so you must hide in another room. The matching room is the one that has the same coloured edge as the ghost (in this example: green) and shows the same time of day. In this example, the room with the cat is the correct room, because it has the same colour as the ghost and shows the right time of day.





The first person to land in the room can keep the task card and place it on their own pile.

Some task cards depict a symbol.

In this case, complete your turn as normal. Before placing the task card on your pile, turn over both rooms with the depicted colour.



Example: If the green symbol is shown on one of the task cards, turn both of the green rooms over onto the other side (grandma and cat).



End of the game

The game ends when all of the task cards have been drawn from the pile. The player who has the most task cards on their pile is the winner. In the event of a tie, the player with the most ghosts of the same colour is the winner. If there is still a tie, both players are the winner.





PICK A BOO

TREO Game Designers

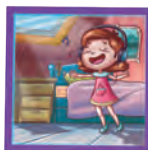
Contenu

- 12 pièces de base colorées de fantômes
- 8 fantômes blancs
- 36 cartes de jeu
- 6 tuiles de jeu



Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit trois âmes de fantôme de couleur orange, verte et violette. Puis on donne à chaque joueur un drap blanc pour le fantôme du jour (yeux ronds) et un autre pour le fantôme de la nuit (yeux en forme d'étoiles). S'il reste des fantômes, remettez-les dans la boîte du jeu. Placez les pièces de la maison (grandes tuiles de jeu) au milieu, de sorte que chaque joueur y ait accès facilement. Les pièces doivent chacune se toucher par au moins l'un de leur côté. Veillez à ce que pour chaque couleur, une pièce soit face visible côté jour et l'autre pièce face visible côté nuit. La couleur d'une pièce est indiquée par la bordure de la tuile.



Exemple : Pour les pièces de couleur verte, une tuile montre un chat joueur (côté jour) et l'autre une grand-mère endormie (côté nuit).

Il ne vous reste plus qu'à bien mélanger les cartes et à les placer en une pile face cachée au milieu, de façon à être accessible par tous les joueurs.



Pick ... A ... Boooooo!

A vos marques, prêts, hantez ! Tirez une carte de la pioche et essayez d'effrayer le membre de la famille illustré aussi vite que possible.

Commencez d'abord par construire votre fantôme avec une âme colorée et un drap blanc, en vous référant au fantôme montré sur la carte qui vient d'être tirée. Choisissez la bonne couleur et des yeux de la même forme ! Vous devez maintenant essayer de vous rendre avec votre fantôme dans la pièce montrée sur la carte. Mais attention ! Vous devez suivre les règles suivantes :

- Lorsque vous avez construit un fantôme du jour, vous n'avez le droit d'aller que sur les pièces côté jour.
Un fantôme de la nuit ne peut aller que sur les pièces côté nuit.

- Lorsque vous ne pouvez pas vous rendre dans la pièce souhaitée car ce n'est pas le bon moment, vous devez vous échapper dans une autre pièce dont le moment (jour/nuit) et la couleur de la bordure correspondent au fantôme.

Exemple : La carte montre un fantôme vert et la fille. La pièce où se trouve la fille est côté jour. Vous pouvez donc vous rendre sur cette tuile car le fantôme du jour figurant sur la carte correspond au côté jour de la pièce.



Exemple : La carte montre un fantôme vert et la fille. La pièce où se trouve la fille est côté nuit. Étant donné que le fantôme du jour peut seulement se rendre dans une pièce côté jour, vous devez vous échapper dans une autre pièce. La pièce qui correspond est celle qui présente une bordure de la même couleur que le fantôme (ici : vert) et dont la face visible est côté jour. Dans cet exemple, il s'agit de la pièce avec le chat car elle est de la même couleur que le fantôme et sa face visible est côté jour.





Le premier joueur qui parvient dans la bonne pièce peut conserver la carte et constituer sa propre pile.

Un symbole figure sur certaines cartes.

Continuez à jouer normalement. Avant de placer la carte sur votre pile, retournez les deux pièces de la couleur illustrée.



Exemple : Lorsque le symbole est illustré en vert sur une carte, retournez les deux pièces vertes de l'autre côté (grand-mère et chat).



Fin de la partie

La partie est terminée lorsque toutes les cartes de la pioche ont été tirées. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de fantômes de la même couleur. Si cela ne vous départage toujours pas, vous êtes tous les deux les maîtres de l'épouvante et vous avez gagné ensemble.





PICK A BOO

TREO Game Designers

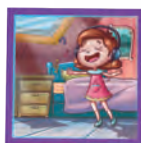
Contenuto:

- 12 basi colorate per i fantasmi
- 8 fantasmi bianchi
- 36 carte da gioco
- 6 tabelloni da gioco



Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve tre anime colorate per i fantasmi in arancione, verde e viola. Inoltre, ognuno riceve un lenzuolo bianco per il fantasma diurno (occhi rotondi) e uno per il fantasma notturno (occhi stellari). Se ci sono dei fantasmi rimanenti, rimetterli nel pacchetto. Posizionare le stanze (grandi tabelloni da gioco) al centro, in modo che ognuno di voi possa raggiungerle facilmente. Le stanze dovrebbero essere posizionate in modo tale da toccarsi almeno su un lato. Assicurarsi che per ogni colore ci sia una stanza con il lato giorno e una stanza con il lato notte rivolte verso l'alto. Si può riconoscere il colore della stanza dal bordo.



Esempio: Nelle stanze verdi, un tabellone mostra il gatto che gioca (lato giorno) e l'altro mostra la nonna addormentata (lato notte).

A questo punto mescolare bene le carte e formarne un mazzo da posizionare a faccia in giù al centro in modo da poterlo raggiungere facilmente.



Pick ... A ... Boooooo!

Preparati all'apparizione del fantasma! Scopri una carta del mazzo e cerca di spaventare il membro della famiglia raffigurato il più rapidamente possibile.

Come primo passo, costruisci il fantasma da far vedere sulla scheda attività che è stata appena girata con un'anima colorata e il lenzuolo bianco corrispondente. Presta attenzione al colore e alla forma degli occhi! A questo punto prova a far atterrare il tuo fantasma nella stanza che corrisponde alla scheda attività. Prestare attenzione! Devi osservare le seguenti regole:

- Se hai formato un fantasma diurno, puoi farlo atterrare solo sui lati-giorno delle stanze.
Un fantasma notturno può atterrare solo sul lato notturno delle stanze.
- Se non riesci a far atterrare il tuo fantasma nella stanza perché è l'ora del giorno sbagliata, devi spostarti in un'altra stanza, che corrisponda al fantasma in termini di ora del giorno e colore del bordo.

Esempio: La scheda attività mostra un fantasma diurno verde e la ragazza. Il lato giorno della stanza con la ragazza è rivolto verso l'alto. Pertanto puoi atterrare sul tabellone perché il fantasma da giorno sulla scheda attività corrisponde al lato giorno della stanza.



Esempio: La scheda attività mostra un fantasma diurno verde e la ragazza. Il lato notte della stanza con la ragazza è rivolto verso l'alto. Poiché il fantasma diurno può atterrare nella stanza solo durante il giorno, devi spostarti in un'altra stanza. La stanza che va bene è quella che ha lo stesso bordo colorato del fantasma (in questo caso: verde) e con la giusta ora del giorno rivolta verso l'alto. In questo esempio, la stanza con il gatto è quella giusta perché è dello stesso colore del fantasma con l'orario corretto della giornata rivolta verso l'alto.





Se sei atterrato per primo nella stanza corretta, puoi conservare la scheda attività e metterla nel tuo mazzo di raccolta.

Su alcune schede attività vi è apposto un simbolo.

Fai la tua mossa normalmente. Prima di mettere la scheda attività nel tuo mazzo di raccolta, capovolgi entrambe le stanze con il colore mostrato.



Esempio: Se su una scheda attività c'è il simbolo verde, capovolgi le due stanze verdi dall'altra parte (nonna e gatto).



Fine del gioco

Quando le schede attività del mazzo sono esaurite, il gioco finisce. Se nel tuo mazzo di raccolta, hai il maggior numero di schede attività, vinci. Se c'è un pareggio, vinci se hai il maggior numero di fantasmi di un colore. Se c'è ancora un pareggio, siete entrambi i signori dello spauracchio e avete vinto insieme.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Inhoud

- 12 kleurige basisdelen voor spookjes
- 8 witte spookjes
- 36 speelkaarten
- 6 speelborden



Spelvoorbereiding

Iedereen krijgt een driekleurige basis voor de spookjes in oranje, groen en paars. Bovendien krijgt iedereen een wit laken voor het dag-spookje (ronde ogen) en een voor het nacht-spookje (stervormige ogen). Als er spookjes overblijven, leggen jullie deze weer terug in de doos. Leg de kamers (grote speelborden) zo in het midden, dat iedereen ze goed kan bereiken. De kamers moeten zo liggen, dat ze met minstens een zijde tegen een elkaar liggen. Let erop dat bij elke kleur telkens een kamer met de dag-zijde en een kamer met de nacht-zijde naar boven is gericht. De kleur van de kamers kunnen jullie aan de rand herkennen.

Voorbeeld: Bij de groene kamers laat een speelbord de spelende poes (dag-zijde) en de andere de slapende oma (nacht-zijde) zien.



Schud de opdrachtkaarten goed en leg ze als stapel met de afbeeldingen naar de onderkant, goed bereikbaar in het midden van de tafel zodat jullie hier kaarten kunnen pakken.



Pick ... A ... Boooooo!

Maak jullie klaar om te gaan spoken! Draai een opdrachtkaart van de stapel waar kaarten van worden getrokken om en probeer zo snel mogelijk het weergegeven familielid te laten schrikken.

Als eerste stap bouwen jullie met een kleurige basis en het passende witte laken een spookje dat op de net omgedraaide opdrachtkaart te zien is. Let hierbij op de kleur en de vorm van de ogen! Nu proberen jullie met jullie spookje in de kamer te landen, die bij de opdrachtkaart past. Maar opgepast! Jullie moeten hierbij rekening houden met de volgende regels:

- Als jullie een dag-spookje in elkaar hebben gezet, mogen jullie daarmee alleen op de dag-zijde van de kamers landen.
Een nacht-spookje mag alleen op de nacht-zijden van de kamers landen.
- Als jullie met jullie spookje niet in de kamer kunnen landen omdat het de verkeerde tijd van de dag is, moeten jullie naar een andere kamer gaan, dat wel qua tijd van de dag en de kleur van de rand past bij het spookje.

Voorbeeld: Op de opdrachtkaart is een groen dag-spookje en het meisje te zien. De kamer met het meisje ligt met de dag-zijde naar boven. Jullie kunnen dus op het speelbord landen, omdat het dag-spookje op de opdrachtkaart bij de dag-zijde van de kamer past.



Voorbeeld: Op de opdrachtkaart is een groen dag-spookje en het meisje te zien. De kamer met het meisje ligt met de nacht-zijde naar boven. Omdat je met een dag-spookje alleen overdag in de kamer kunt laden, moet je voor een andere kamer kiezen. De passende kamer is een kamer die dezelfde randkleur heeft als het spookje (in dit geval: groen), en met de juiste tijd van de dag naar boven ligt. In dit voorbeeld is de kamer met de kat de juiste kamer, omdat hij dezelfde kleur heeft als het spookje en met de juiste tijd van de dag naar boven ligt.





Wie als eerste in de juiste kamer landt, mag de opdrachtkaart houden en op een eigen verzamelstapel leggen.

Op sommige opdrachtkaarten is een symbool afgebeeld.



Voer jullie beurt normaal uit. Voordat je de opdrachtkaart op je verzamelstapel legt, draai je nog beide kamers met de afgebeelde kleur om.

Voorbeeld: Als de opdrachtkaart het symbool in groen is weergegeven, draai je de beide groene kamers om naar de andere kant (oma en poes).



Einde van het spel

Als alle opdrachtkaarten van de stapel op zijn, is het spel afgelopen. Wie de meeste opdrachtkaarten op zijn verzamelstapel heeft liggen, heeft gewonnen. Indien er sprake is van gelijkspel, win je als je de meeste spookjes met eenzelfde kleur hebt. Als er dan nog altijd sprake is van gelijkspel, zijn jullie allebei de meesters van de spookjes en hebben jullie allebei gewonnen.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Contenido

- 12 bases de colores para los fantasmas
- 8 fantasmas blancos
- 36 tarjetas
- 6 tableros



Preparación del juego

Cada jugador recibe tres vidas interiores para los fantasmas, en los colores naranja, verde y violeta. Además, cada uno recibe una sábana blanca para el fantasma de día (ojos redondos) y otra para el fantasma de noche (ojos en forma de estrella). Si sobran fantasmas, se vuelven a meter en la caja. Colocad las habitaciones (tableros grandes) en el centro, de modo que estén al alcance de todos. Las habitaciones deben colocarse de tal manera que se toquen al menos por uno de los lados. Prestad atención a que, de cada color, una habitación esté con el lado del día hacia arriba y la otra con el lado de noche hacia arriba. El color de la habitación se puede ver en el borde.

Ejemplo: En las habitaciones verdes, en un tablero se ve el gato jugando (lado de día) y en el otro la abuela durmiendo (lado de noche).



A continuación, mezclad bien las tarjetas de acción y colocadlas apiladas boca abajo en el centro, de forma que estén al alcance de todos.



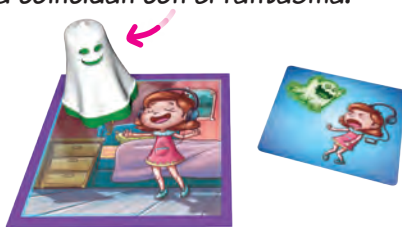
Pick ... A ... Boooooo!

¡Preparaos para que se aparezcan los fantasmas! Descubrid una tarjeta del montón central e intentad asustar lo más rápido posible al miembro de la familia que aparece en la imagen.

Lo primero que tenéis que hacer es escoger la vida interior de un color y la sábana blanca adecuada para formar el fantasma que se ve en la tarjeta de acción descubierta. ¡Prestad atención al color y a la forma de los ojos! Ahora debéis intentar llevar a vuestro fantasma a la habitación que corresponda a la tarjeta de acción. ¡Cuidado! Hay que tener en cuenta las reglas siguientes:

- Si habéis formado un fantasma de día, solo podéis llevarlo a las habitaciones en las que sea de día. Un fantasma de noche solo puede ir a las habitaciones en las que sea de noche.
- Si no podéis llevar a vuestro fantasma a la habitación porque no es el momento del día correcto, tendréis que ponerlo en otra habitación en la que el color del borde y el momento del día coincidan con el fantasma.

Ejemplo: En la tarjeta de acción aparece un fantasma de día verde y la niña. La habitación con la niña está colocada con el lado de día hacia arriba. Por tanto, podéis ir a ese tablero, porque el fantasma de día en la tarjeta de acción coincide con el lado de día de la habitación.



Ejemplo: En la tarjeta de acción aparece un fantasma de día verde y la niña. La habitación con la niña está colocada con el lado de noche hacia arriba. Como el fantasma de día solo puede ir a la habitación cuando es de día, tienes que llevarlo a otra habitación. La habitación adecuada es la que tiene el borde del mismo color que el fantasma (en este caso: verde), y tiene hacia arriba el momento del día correcto. En este ejemplo, la habitación con el gato es la correcta, porque tiene el mismo color que el fantasma y está colocada con el momento del día adecuado hacia arriba.





El primero que llega a la habitación correcta puede quedarse con la tarjeta de acción y colocarla en su propio montón.

En algunas tarjetas de acción hay un símbolo.



Realizad la ronda normalmente. Antes de colocar la tarjeta de acción en tu propio montón, tienes que darle la vuelta a las dos habitaciones que tienen el mismo color que el símbolo.

Ejemplo: Si en una tarjeta de acción aparece el símbolo de color verde, les dais la vuelta a las dos habitaciones verdes (la abuela y el gato).



Fin de la partida

La partida termina cuando se acaban las tarjetas del montón central. Gana el jugador que ha reunido más tarjetas de acción en su propio montón.

Si se produce un empate, el ganador es el que tiene más fantasma de un mismo color. En caso de que siga habiendo empate, los dos sois campeones fantasmagóricos y habéis ganado juntos la partida.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Conteúdo

- 12 peças básicas coloridas para fantasmas
- 8 fantasmas brancos
- 36 cartas para jogar
- 6 placas de jogo



Preparação do jogo

Cada um recebe três interiores coloridos para os fantasmas em laranja, verde e lilás. Além disso, todos recebem um lençol branco para o fantasma do dia (olhos redondos) e um para o fantasma da noite (olhos em estrela). Se sobrar algum fantasma, volta-se a colocar na embalagem. Coloca os quartos (tabuleiros de jogo grandes) no meio, de modo a serem alcançados facilmente por cada jogador. Os quartos devem estar dispostos de forma a, pelo menos, um dos lados se tocar. Certifica-te de que para cada cor existe um quarto de dia e um quarto de noite. É possível reconhecer as cores dos quartos nas extremidades.

Por exemplo: Nos quartos verdes, um quadro mostra um gato a brincar (lado de dia) e o outro mostra a avó a dormir (lado de noite).



Agora baralha bem os cartões de tarefa e coloca-os no meio numa pilha, virados para baixo, para que possam ser facilmente alcançados.



Pick ... A ... Boooooo!

Prepara-te para ser assombrado! Vira um cartão de tarefa da pilha e tenta assustar o membro da família representado o mais depressa possível.

Como primeiro passo, utiliza o interior colorido e uma folha branca a condizer para construir o fantasma mostrado no cartão de tarefa que acabaste de virar. Tem atenção à cor e à forma dos olhos! Agora tenta que o fantasma caia na sala que corresponde ao cartão da tarefa. Mas Atenção! É preciso seguir estas regras:

- Se tiveres montado um fantasma de dia, só podes utilizá-lo para aterrar nos lados de dia dos quartos.

Um fantasma de noite só pode aterras nos lados de noite dos quartos.

- Se não conseguires que o teu fantasma aterre num quarto, por ser a hora errada do dia, terás de mudar para outro quarto que combine com a hora do dia do fantasma e a cor da extremidade.

Por exemplo: O cartão da tarefa mostra um fantasma de dia verde e a menina. O quarto com a menina virados com o lado de dia para cima. Assim pode aterrar no tabuleiro do jogo, porque o fantasma de dia no cartão da tarefa corresponde ao lado do dia do quarto.



Por exemplo: O cartão da tarefa mostra um fantasma de dia verde e a menina. O quarto com a menina virados com o lado de noite para cima. Como o fantasma de dia só pode aterrar num quarto de dia, terás de mudar para outro quarto. A sala a condizer é a que tem a mesma extremidade colorida que o fantasma (aqui: verde), e com a altura do dia correta virada para cima. Neste exemplo, o quarto com o gato é a correta, porque é a mesma cor que o fantasma, e com a mesma altura do dia virada para cima.





O primeiro jogador a aterrar no quarto certo consegue guardar o cartão de tarefa e colocá-lo no seu próprio monte.

Alguns cartões de tarefa têm um símbolo.

Faz a tua jogada normalmente. Antes de colocar um cartão de tarefa na tua pilha, vira ambos os quartos com a cor mostrada.



Por exemplo: Quando um cartão de tarefa tiver o símbolo verde, vira os dois quartos verdes para o outro lado (Avó e gato).



Fim do jogo

Quando já não houver cartas de tarefas do baralho, o jogo terminou. O jogador com o maior número de cartas de tarefas no seu monte ganha o jogo. Se houver um empate, ganha quem tiver o maior número de fantasmas de uma cor. Se continuarem empatados, são ambos mestres de fantasmas assustadores e ganharam juntos.





PICK A BOO

TREO Game Designers

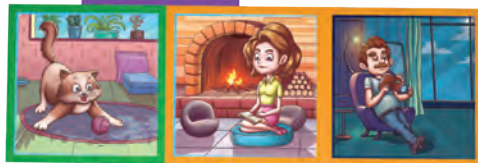
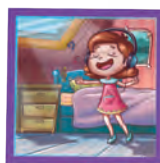
Indhold

- 12 farverige grunddele til spøgelser
- 8 hvide spøgelser
- 36 spillekort
- 6 spilletavler



Spilforberedelse

Hver deltager får tre farvede stk. »indmad« til spøgelserne i orange, grøn og lilla. Desuden får hver enkelt et lagen til dagsspøgelset (runde øjne) og et til natspøgelset (stjerneformede øjne). Hvis der er spøgelser i overskud, lægges de tilbage i boksen. Læg værelserne (store spilleplader) midt imellem jer, så alle har nemt ved at nå dem. Værelserne skal placeres sådan, at de berører hinanden med mindst én side. Sørg for, at for hver farve skal et værelse ligge med dagsiden og et værelse med natsiden vendt opad. Værelsernes farve kan ses på kanten af spilletavlerne.



Eksempel: På de grønne værelser viser en spilletavle den legende kat (dagsiden), og den anden viser den sovende bedstemor (natsiden).

Nu skal opgavekortene blandes godt, og de skal lægges i en stak midt imellem jer, så alle har nemt ved at nå den. Bagsiden af kortene skal vende opad.



Pick ... A ... Boooooo!

Gør jer klar til spøgelsesuhygge! Vend et opgavekort fra stakken med kort, og prøv at skræmme det afbildede familiemedlem så hurtigt som muligt.

Det første, der skal gøres, er, at spilleren ud af en færdig »indmad« og det tilhørende hvide lagen laver det spøgelse, der er vist på det vendte opgavekort. Sørg for, at der bruges den rigtige farve og den rigtige form af øjnene! Spilleren skal nu forsøge at få spøgelse til at lande i det værelse, der passer til opgavekortet. Men bemærk: Her skal man være opmærksom på følgende regler:

- Hvis man for eksempel har samlet et dagspøgelse, så må dette spøgelse kun lande på værelsets dagside.
Et natsspøgelse må kun lande på værelsernes natside.
- Hvis du ikke kan få dit spøgelse til at lande i værelset, fordi det er det forkerte tidspunkt på dagen, er du nødt til at flytte til et andet værelse, der matcher spøgelse med hensyn til tid på dagen og farven omkring kanten af spøgelse.

Eksempel: Opgavekortet viser et grønt dagspøgelse og den lille pige. Dagsiden på værelset med pigen vender opad. Du må altså lande på denne spilletavle, fordi dagspøgelse på opgavekortet passer til dagsiden.



Eksempel: Opgavekortet viser et grønt dagspøgelse og den lille pige. Natsiden på værelset med pigen vender opad. Eftersom dagspøgelse kun må lande i værelset om dagen, skal du finde et andet værelse. Et værelse, der passer til dette, skal have den samme farve kant som spøgelse (her: grønt), og siden med den rigtige tid på dagen skal vende opad. I dette eksempel er værelset med katten det rigtige, fordi det har den samme farve som spøgelse, og det er siden med den rigtige tid på dagen, der vender opad.





Den spiller, der først lander i det rigtige værelse, må beholde opgavekortet og lægge det i sin egen samlestack.

På nogle af opgavekortene er afbildet et symbol.

Foretag dit normale træk. Før du lægger opgavekortet på den samlestack, skal du først vende de to værelser med den afbildede farve.



Eksempel: Hvis symbolet på et opgavekort er afbildet i grønt, skal du vende de to grønne værelser om på den anden side (bedstemor og kat).



Afslutning på spillet

Hvis opgavekortene i stakken er brugt op, så er spillet slut. Spilleren med flest opgavekort i sin samlestack har vundet spillet. Hvis spillet er uafgjort på antal opgavekort, så vinder spilleren med flest spøgelser med samme farve. Er det stadig uafgjort, er begge mestre i spøgelsesspil og deler førstepladsen.





PICK A BOO

TREO Game Designers

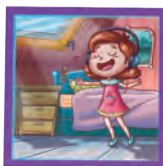
Innehåll

- 12 färgglada grunddelar för spöken
- 8 vita spöken
- 36 spelkort
- 6 spelbrickor



Spelförberedelse

Var och en av er får tre färgade insidor för spöken i orange, grönt och lila. Dessutom får alla ett vitt lakan för dagspöket (runda ögon) och ett för nattspöket (stjärnögon). Om det finns spöken kvar, lägg tillbaka dem i paketet. Placera rummen (stora spelbrickor) i mitten så att var och en av er lätt kan nå dem. Rummen ska placeras på ett sådant sätt att de rör vid varandra med minst ena sidan. Se till att det för varje färg finns ett rum med dagsidan och ett rum med nattsidan uppåt. Du kan känna igen färgen på rummet genom ramen.



Exempel: I de gröna rummen visar en spelbrickan med den spelande katten (dagsidan) och den andra visar den sovande mormor (nattsida).



Blanda uppgiftskorten ordentligt och placera dem i en kortstapel i mitten så att ni enkelt når dem.



Pick ... A ... Boooooo!

Gör dig redo för spökeriet! Visa ett uppgiftskort från kortstapeln och försök att skrämma den avbildade familjemedlemmen så snabbt som möjligt.

Som ett första steg bygger ni ett spöke från en färgglad insida och det passande vita lakan så som det ser ut på uppgiftskortet som ni precis har vänt. Var uppmärksam på färg och form på ögonen! Nu försöker ni landa ert spöke i rummet som matchar uppgiftskortet. Men se upp! Ni måste följa följande regler:

- Om ni har satt ihop ett dagspöke kan ni endast landa det i rummets dagsidor.
Ett nattspöke får endast landa på rummets nattsidor.
- Om ni inte kan landa ert spöke i rummet eftersom det är fel tid på dagen där, måste ni välja ett annat rum som matchar spöket när det gäller tid på dagen och färgen på ramen.

Exempel: Uppgiftskortet visar ett grönt dagspöke och flickan. Rummet med flickan pekar med dagsidan uppåt. Ni kan alltså landa på brädan eftersom dagspöket på uppgiftskortet matchar dagsidan i rummet.



Exempel: Uppgiftskortet visar ett grönt dagspöke och flickan. Rummet med flickan pekar med nattsidan uppåt. Eftersom dagspöket endast får landa i rummet under dagen, måste ni välja ett annat rum. Det matchande rummet är det som har samma färgade ram som spöket (här: Grönt) och med den rätta dagtiden. I detta exempel är rummet med katten det rätta eftersom det har samma färg som spöket och ligger med rätt dagtid uppåt.





Den som landar först i rätt rum får behålla uppgiftskortet och lägga det på en egen samlingsstapel.

Vissa uppgiftskort har en symbol på sig.

Gör ditt drag normalt. Innan du lägger uppgiftskortet på din samlingsstapel, vänd på båda rummen med den avbildade färgen.



Exempel: Om symbolen på uppgiftskortet visas i grönt, vänd de två gröna rummen på andra sidan (mormor och katt).



Vinnare

När uppgiftskorten från stapeln är förbrukade är spelet över. Den som har flest uppgiftskort på sin samlingsstapel har vunnit. Om det blir oavgjort, vinner du om du har flest spöken av en och samma färg. Om ni fortfarande är lika, är ni båda mästarna av skräckspöken och har vunnit tillsammans.





PICK A BOO

TREO Game Designers

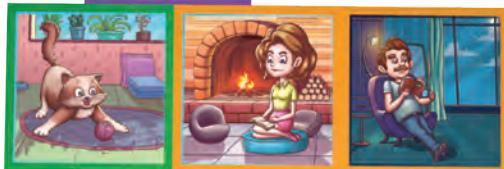
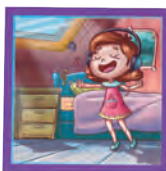
Sisältö:

- 12 värikästä pohjaosaa aaveille
- 8 valkoista aavetta
- 36 pelikorttia
- 6 pelitaulua



Pelin valmistelu

Jokainen pelaaja saa kolme väriä sisäosaa aaveille, oranssin, vihreän ja lilan. Tämän lisäksi jokainen saa valkoisen lakanapeitteen päiväaaveelle (pyöreät silmät) ja yöaaveelle (tähtisilmät) Jos aaveita jää yli, laita ne takaisin pakkaukseen. Aseta huoneet (isot pelitaulut) keskelle siten, että jokainen pelaaja ylettyy niihin hyvin. Huoneet pitää asettaa siten, että ne koskettavat toisiaan vähintään yhdeltä sivulta. Varmista, että jokaiselle värille on yksi päivähuone ja yksi yöhuone ylöspäin. Huoneen värin näkee sen reunuksesta.



Esimerkki: Vihreissä pelitauluissa on leikkivä kissa (päivätaulu) ja toisessa nukuva isoäiti (yötaulu).



Sekoita vielä tehtäväkortit hyvin ja aseta ne keskelle kuvapuoli alaspäin siten, että ne ovat helposti saavutettavissa.



Pick ... A ... Boooooo!

Valmistautukaa aaveiden kummitteluun! Käännä tehtäväkortti korttipinosta ja yritä pelotella kuvassa oleva perheenjäsen mahdollisimman nopeasti.

Ensimmäisenä askeleena rakennat haamun, joka näkyy juuri käännettyssä tehtäväkortissa. Käytä värillistä sisäosaa ja vastaavaa valkoista lakanaa. Kiinnitä huomiota väriin ja silmien muotoon! Yritä sen jälkeen asettaa aaveesi siihen huoneeseen, joka vastaa tehtäväkorttia. Huomioi kuitenkin! Sinun täytyy noudattaa seuraavia sääntöjä:

- Kun olet koonnut päiväaaveen, voit asettaa sen vain huoneen päiväpuolelle. Yöaave asetetaan vain huoneen yöpuolelle.
- Mikäli et voi asettaa aavettasi huoneeseen, koska vuorokauden aika on väärä, sinun on siirryttävä toiseen huoneeseen, joka vastaa haamua vuorokauden ajan ja reunuksen värin suhteen.

Esimerkki: Tehtäväkortissa on vihreä päiväaave ja tyttö. Huone, jossa on tyttö, on päiväpuoli ylöspäin. Voit siis asettaa aaveesi pelitaulun päälle, koska tehtäväkortin päiväaave vastaa taulun huonetta.



Esimerkki: Tehtäväkortissa on vihreä päiväaave ja tyttö. Huone, jossa on tyttö, on yöpuoli ylöspäin. Koska päiväaaveen voi laittaa vain päivähuoneeseen, joudut menemään toiseen huoneeseen. Sopiva huone on se, jonka värillinen reunus vastaa aaveen väriä (tässä: vihreä) ja jossa on päiväpuoli käännettynä ylöspäin. Tässä esimerkissä tällainen huone on kissahuone, koska sen väri vastaa aavetta ja vuorokauden aika on oikea.





Se joka pääsee ensimmäisenä oikeaan huoneeseen, saa pitää tehtäväkortin ja asettaa sen omaan keräilypinoon.

Joissakin tehtäväkorteissa on symboli.

Tee siirtosi normaalisti. Ennen kuin asetat tehtäväkortin keräilypinoosi, käännä kummatkin huoneet, joissa on vastaava väri.



Esimerkki: Kun tehtäväkortin symboli on vihreä, käännä molemmat vihreät kortit (isoäiti ja kissa) toisin päin.



Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun tehtäväkortit loppuvat pinosta. Voittaja on se, joka on kerännyt eniten tehtäväkortteja omaan keräilypinoonsa. Mikäli tulee tasapeli, voittaja on se, jolla on eniten samanvärisiä aaveita. Mikäli vieläkin tulee tasapeli, molemmat ovat aavekisan mestareita ja voittajia yhdessä.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Innhold

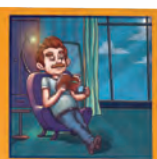
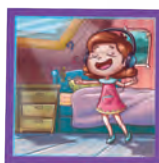
- 12 fargerike grunndeler for spøkelser
- 8 hvite spøkelser
- 36 spillekort
- 6 spillebrett



Spillforberedelse

Hver av dere får tre innvendige lag til spøkelsene i oransje, grønn og lilla. I tillegg får hver av dere et hvitt laken til dagspøkelset (runde øyne) og ett til nattpøkelset (stjerneøyne). Hvis det er noen spøkelser til overs, legger dere dem tilbake i esken. Legg rommene (de store spillbrettene) i midten, slik at alle kan nå dem. Rommene skal ligge slik at de berører hverandre med minst én side. Pass på at ett rom ligger med dagsiden og ett rom ligger med nattsiden pekende oppover for hver farge. Fargen på rommene kjenner man igjen på kanten rundt brettet.

Eksempel: For de grønne rommene viser ett spillbrett en katt som leker (dagside), det andre viser bestemor som sover (nattside).



Stokk oppgavekortene godt og legg dem i en bunke i midten, som dere trekker kort fra.



Pick ... A ... Boooooo!

Gjør dere klare til spøkingen! Trekk et oppgavekort fra bunken og prøv å skremme familiemedlemmet på kortet så raskt som mulig.

Som første trinn må dere lage et spøkelse av et farget innvendig lag og et passende hvitt laken, likt det som er illustrert på oppgavekortet som ble trukket. Vær oppmerksom på farge og formen på øynene! Så prøver dere å komme frem til rommet som passer til oppgavekortet, med spøkelset. Men vær obs! Dere må følge disse reglene:

- Når dere har satt sammen et dagspøkelse, kan dere kun lande på dagsiden av rommene.

Et nattspøkelse kan kun lande på nattsiden av rommene.

- Hvis du ikke kan lande i rommet med spøkelset ditt, fordi det er feil tid på døgnet der, må du gå inn i et annet rom som passer med hensyn til tid på døgnet og fargen langs kanten.

Eksempel: Oppgavekortet viser et grønt spøkelse og ei jente. Rommet med jenta peker med dagsiden oppover. Du kan altså lande på spillbrettet fordi dagspøkelse på oppgavekortet passer til dagsiden av rommet.



Eksempel: Oppgavekortet viser et grønt spøkelse og ei jente. Rommet med jenta peker med nattsiden oppover. Fordi dagspøkelset kun kan lande i rommet når det er dag, må du gå inn i et annet rom. Du kan gå inn i et passende rom som har samme farget kant som spøkelset (her: grønn), og som ligger med riktig dag på døgnet pekende oppover. I dette eksempelet er rommet med katten riktig, fordi det har samme farge som spøkelset, og ligger med riktig tid på døgnet pekende oppover.





Den som først lander i riktig rom, kan beholde oppgavekortet og samle en egen bunke.

På mange oppgavekort kan man se et symbol.

Fortsett runden som vanlig. Før du legger oppgavekortet på bunken din, snur dere begge rommene med fargen på kortet.



Eksempel: Hvis symbolet på kortet er grønt, snur dere de to grønne rommene til andre siden (bestemor og katt).



Vinneren

Spillet er ferdig når alle oppgavekortene er brukt opp. Spilleren med flest oppgavekort i bunken sin vinner. Hvis det blir uavgjort, vinner den som har flest kort av én farge. Hvis det fortsatt blir uavgjort, vinner dere begge.





PICK A BOO

TREO Game Designers

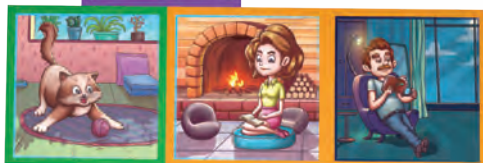
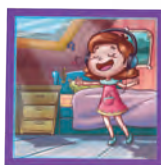
Tartalom

- 12 színes alaprész a kísértetekhez
- 8 fehér kísértet
- 36 kártyalap
- 6 játéktábla



Játék előkészítése

Mindenki három színes belsőt kap a kísértetekhez narancs, zöld és lila színben. Ehhez mindenki kap egy fehér lepedőt a nappali kísértetnek (kerek szem) és egyet az éjszakai kísértetnek (csillag szem). Ha maradnak meg kísértetek, akkor azokat tegyék vissza a csomagba. A szobákat (nagy játéktáblák) úgy tegyék középre, hogy közületek mindenki jól elérje. A szobáknak úgy kell elhelyezkedniük, hogy legalább egy oldallal érintkezzenek. Ügyeljenek arra, hogy minden színnél egy-egy szoba a nappali oldallal és egy szoba az éjszakai oldallal legyen felfelé. A szobák színét a peremről ismeritek fel.



Példa: A zöld szobáknál az egyik játéktábla a játszó macskát (nappali oldal) és a másik az alvó nagymamát (éjszakai oldal) mutatja.

Most jól keverjétek össze a feladatkártyákat, és lefordított pakliként úgy tegyék középre, hogy jól el tudjátok érni.



Pick ... A ... Boooooo!

Készüljetek fel a kísértésre! Fordítsatok fel egy feladatkártyát a pakliból, és próbáljátok meg a lehető leggyorsabban megijeszteni az ábrázolt családtagot.

Első lépésként rakjátok össze a szellemet a színes belsőből és a hozzáillő lepedőből, amely az éppen megfordított feladatkártyán látható. Közben ügyeljetek a színre és a szem formájára! Most próbáljátok meg a szellemetekkel abba a szobába kerülni, amely a feladatkártyához illik. De vigyázat! A következő szabályokat be kell tartanotok:

- Ha a nappali szellemet raktátok össze, akkor azzal csak a szoba nappali oldalára léphettek.
Az éjszakai szellem csak a szoba éjszakai oldalára léphet.
- Ha a szellemetekkel nem tudtok bejutni a szobába, mert nem megfelelő a napszak, akkor át kell térni egy másik szobába, amely a napszak és a perem színe szerint a szellemhez illik.

Példa: A feladatkártyán zöld nappali szellem és a lány van. A szoba a lánnyal a nappali oldallal felfelé mutat. Így a játéktáblára kerültök, mert a nappali szellem a feladatkártyán a szoba nappali oldalához illik.



Példa: A feladatkártyán zöld nappali szellem és a lány van. A szoba a lánnyal az éjszakai oldallal felfelé mutat. Mivel a nappali szellem csak nappal kerülhet a szobába, át kell térni egy másik szobába. Az a megfelelő szoba, amelynek ugyanaz a színes pereme, mint a szellemé (itt: zöld), és a megfelelő napszakkal felfelé van. Ebben a példában a szoba a macskával a megfelelő, mivel ennek ugyanaz a színe, mint a szellemé, és a megfelelő napszak mutat felfelé.





Aki először ér a megfelelő szobába, megtarthatja a feladatkártyát, és ráteheti a saját paklijára.

Néhány feladatkártyán szimbólum van ábrázolva.

Hajtsátok végre újból a lépést. Mielőtt a feladatkártyát a saját paklidra helyezed, még fordítsátok meg mindkét szobát az ábrázolt színnel.



Példa: Ha egy feladatkártyán a szimbólum zöld színnel van ábrázolva, akkor fordítsátok a két zöld szobát a másik oldalra (nagyi és macska).



A játék vége

Ha elfogytak a feladatkártyák a pakliból, akkor a játék véget ér. Az nyer, akinek a legtöbb feladatkártyája van a saját paklijában. Egyenlőség esetén akkor nyersz, ha neked van több ugyanolyan színű szellemed. Ha még mindig egyenlő az állás, akkor mindketten rém mesterek vagytok, és együtt nyertetek.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Obsah

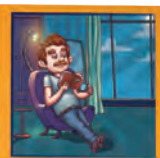
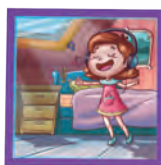
- 12 základních barevných dílů pro duchy
- 8 bílých duchů
- 36 hracích karet
- 6 hracích tabulek



Příprava hry

Každý z vás dostane tři barevné životy pro duchy - oranžový, zelený a fialový. K tomu dostane každý jedno bílé prostěradlo pro denního ducha (kulaté oči) a jedno pro nočního ducha (hvězdičkové oči). Pokud zůstanou duchové navíc, vložte je zpět do balíčku.

Položte pokoje (velké hrací tabule) do prostřed tak, aby na ně každý z vás dobře dosáhl. Pokoje by měly ležet tak, aby se minimálně jednou stranou dotýkaly. Dejte pozor na to, aby u každé barvy ležel obrázkem nahoru jeden pokoj s denní stranou a jeden pokoj s noční stranou. Barvu pokoje poznáte podle okraje.



Příklad: U zelených pokojů ukazuje hrací tabulka hrající si kočku (denní strana) a druhá strana ukazuje spící babičku (noční strana).

Nyní karty s úkoly ještě dobře promíchejte a položte doprostřed na hromádku obrázky směrem dolů tak, abyste na hromádku všichni dobře dosáhli.



Pick ... A ... Boooooo!

Připravte se na strašení duchů! Otočte na hromádce jednu kartu s úkoly a snažte se co nejdříve vystrašit člena rodiny, který je na obrázku.

Jako první krok si z barevného života a odpovídajícího bílého prostěradla postavte ducha, kterého můžete vidět na právě otočené kartě s úkoly. Dávejte přitom pozor na barvu a tvar očí! Nyní se pokuste jít s vaším duchem do pokoje, který se hodí ke kartě s úkoly. Ale pozor! Musíte přitom dodržovat následující pravidla:

- Pokud jste poskládali denního ducha, můžete s ním jít pouze na denní strany s pokoji. Noční duch smí jít pouze na noční strany s pokoji.
- Pokud nemůžete jít s vaším duchem do pokoje, jelikož tam je špatná denní doba, musíte se přestěhovat do jiného pokoje, jehož denní doba a barva okraje se hodí k duchovi.

Příklad: Karta s úkoly ukazuje zeleného denního ducha a dívku. Pokoj s dívkou ukazuje denní stranou nahoru. Můžete tedy jít na hrací tabulku, jelikož se denní duch na kartě s úkoly hodí k denní straně pokoje.



Příklad: Karta s úkoly ukazuje zeleného denního ducha a dívku. Pokoj s dívkou ukazuje noční stranou nahoru. Jelikož může denní duch jít do pokoje pouze ve dne, musí se přestěhovat do jiného pokoje. Hodí se ten pokoj, který má stejný barevný okraj jako duch (zde: zelený), a je obrácen správnou denní dobou nahoru. Na tomto příkladě je pokoj s kočkou ten správný, protože má stejnou barvu jako duch a ukazuje správnou denní dobu nahoru.





Kdo přijde první do správného pokoje, může si kartu s úkoly nechat a položit ji na vlastní hromádku.

Na některých kartách s úkoly je zobrazen symbol.

Provedte svůj tah jako obvykle. Než položíš kartu s úkoly na svou hromádku, otočte ještě oba pokoje s vyobrazenou barvou.



***Příklad:** Pokud je na nějaké kartě s úkoly zelený symbol, otočte oba zelené pokoje na druhou stranu (babička a kočka).*



Konec hry

Hra končí, jakmile už nejsou na hromádce žádné karty s úkoly. Vyhrává ten, kdo nasbíral na svou hromádku nejvíce karet s úkoly. Pokud je to nerozhodně, vyhrává ten, kdo má více duchů jedné barvy. Pokud je to stále nerozhodně, jste oba mistři strašidelných duchů a vyhráli jste společně.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Zawartość

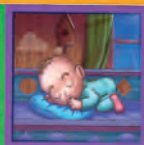
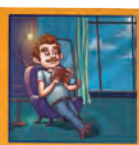
- 12 kolorowych podstawowych części dla duchów
- 8 białych duchów
- 36 kart do gry
- 6 plansz do gry



Przygotowanie do gry

Każdy z Was otrzyma trzy kolorowe wkładki dla duchów w kolorze pomarańczowym, zielonym i fioletowym. Dodatkowo każdy otrzymuje jedno białe prześcieradło dla ducha dziennego (okrągłe oczy) i jedno dla ducha nocnego (gwiazdne oczy).

Jeśli pozostały jakieś duchy, włóż je z powrotem do opakowania. Umieście pokoje (duże plansze do gry) na środku, tak aby każdy z Was miał łatwy do nich dostęp. Pokoje powinny leżeć tak, aby stykały się ze sobą co najmniej jednym bokiem. Upewnij się, że dla każdego koloru, jeden pokój z dzienną stroną i jeden pokój z nocną stroną jest skierowany w górę. Kolor pokoju można rozpoznać po obramowaniu.



Przykład: Wśród zielonych pokoi jedna plansza do gry przedstawia bawiącego się kota (strona dzienna), a druga śpiącą babcię (strona nocna).

Teraz dobrze potasuj karty zadań i umieść je na środku jako zakryte stosy, tak abyś miał do nich łatwy dostęp.



Pick ... A ... Boooooo!

Przygotujcie się na straszenie przez duchy! Odwróć kartę zadania ze stosu i postaraj się jak najszybciej przestraszyć przedstawionego członka rodziny.

W pierwszym kroku użyj kolorowej wkładki i pasującej do niej białego prześcieradła, aby utworzyć ducha pokazanego na karcie zadań, którą właśnie odwróciłeś. Zwróć uwagę na kolor i kształt oczu! Teraz postaraj się wylądować swoim duchem w pomieszczeniu, które pasuje do karty z zadaniem. Ale uwaga! Musisz przy tym przestrzegać następujących zasad:

- Jeśli utworzyłeś dziennego ducha, możesz go użyć tylko do lądowania na dziennych stronach pokojów.
Nocny duch może lądować tylko na nocnych stronach pokojów.
- Jeśli nie możesz wylądować swojego ducha w tym pokoju, ponieważ jest to zła pora dnia, będziesz musiał przenieść się do innego pokoju, który pasuje porą dnia i kolorem obramowania do ducha.

Przykład: Karta z zadaniem przedstawia zielonego ducha dziennego i dziewczynkę. Pokój z dziewczynką zwrócony jest stroną dzienną do góry. Możecie więc wylądować na planszy gry, ponieważ dzienny duch na karcie zadania pasuje do strony dnia pokoju.



Przykład: Karta z zadaniem przedstawia zielonego ducha dziennego i dziewczynkę. Pokój z dziewczynką zwrócony jest stroną nocną do góry. Ponieważ dzienny duch może wylądować w pokoju tylko w ciągu dnia, będziesz musiał przenieść się do innego pokoju. Pasujący pokój to ten, który ma takie samo kolorowe obramowanie, jak duch (tutaj: zielony) i prawidłową stronę dzienną skierowany jest do góry. W tym przykładzie pokój z kotem jest prawidłowy, ponieważ jest tego samego koloru co duch i jest właściwą porą dnia skierowany do góry.





Pierwszy gracz, który wylądjuje we właściwym pomieszczeniu, zatrzymuje kartę zadania i umieszcza ją na swoim stosie kolekcji.

Na niektórych kartach zadań znajduje się symbol.

Wykonaj swój normalny ruch. Zanim odłożysz kartę zadania na swój stos kolekcji, odwróć oba pokoje w pokazanym kolorze.



Przykład: Jeśli na karcie zadania znajduje się symbol w kolorze zielonym, obróć dwa zielone pokoje na drugą stronę (babcia i kot).



Koniec gry

Kiedy karty zadań ze stosu zostaną zużyte, gra się kończy. Gracz z największą liczbą kart zadań w swoim stosie wygrywa. Jeśli jest remis, wygrywa gracz, który ma najwięcej duchów w jednym kolorze. Jeśli nadal jest remis, obaj gracze są mistrzami straszenia duchami i obaj wygrali.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Περιεχόμενο

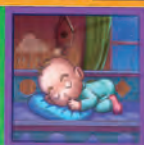
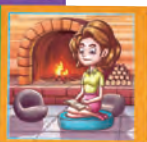
- 12 χρωματιστά βασικά τμήματα για φαντάσματα
- 8 λευκά φαντάσματα
- 36 κάρτες
- 6 καρτέλες



Προετοιμασία παιχνιδιού

Ο καθένας σας λαμβάνει τρεις εσωτερικές ζωές φαντασμάτων σε πορτοκαλί, πράσινο και μοβ. Επίσης, ο καθένας σας λαμβάνει ένα λευκό σεντόνι για το φάντασμα ημέρας (στρογγύλα μάτια) και ένα για το φάντασμα νύχτας (μάτια αστεριού). Εάν περισσέψουν φαντάσματα, μπορείτε να τα ξαναβάλετε στη συσκευασία. Τοποθετήστε τα δωμάτια (μεγάλες καρτέλες) με τέτοιο τρόπο στη μέση, ώστε να τα φτάνει εύκολα ο καθένας σας. Τα δωμάτια θα πρέπει να τοποθετηθούν με τέτοιο τρόπο, ώστε το ένα να ακουμπάει το άλλο σε τουλάχιστον μία πλευρά. Προσέξτε ώστε για κάθε χρώμα να υπάρχει ένα δωμάτιο με την πλευρά την ημέρας και ένα δωμάτιο με την πλευρά της νύχτας στην επάνω πλευρά που φαίνεται. Μπορείτε να καταλάβετε το χρώμα του δωματίου από το περίγραμμα.

Παράδειγμα: Στα πράσινα δωμάτια η μία καρτέλα εικονίζει μια γάτα που παίζει (πλευρά ημέρας) και η άλλη τη γιαγιά που κοιμάται (πλευρά νύχτας).



Τώρα, ανακατέψτε καλά τις κάρτες αποστολών και τοποθετήστε τις ανάποδα σε στοίβα στη μέση, έτσι ώστε να τα φτάνετε εύκολα όλοι σας.



Pick ... A ... Boooooo!

Ετοιμαστείτε για εμφάνιση φαντασμάτων! Ανοίξτε μια κάρτα αποστολής από τη στοίβα και προσπαθήστε να τρομάξετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε το εικονιζόμενο μέλος της οικογένειας.

Το πρώτο βήμα είναι να συναρμολογήσετε το φάντασμα με μια χρωματιστή εσωτερική ζωή και το κατάλληλο λευκό σεντόνι, ανάλογα με το φάντασμα που εικονίζεται στην κάρτα αποστολής που μόλις αποκαλύψατε. Προσέξτε το χρώμα και το σχήμα των ματιών! Στη συνέχεια, προσπαθήστε να πάτε στο δωμάτιο που ταιριάζει με την κάρτα αποστολής. Προσέξτε όμως! Θα πρέπει να τηρήσετε τους ακόλουθους κανόνες:

- Εάν έχετε συναρμολογήσει ένα φάντασμα ημέρας, τότε μπορείτε να πάτε μόνο σε δωμάτια ημέρας. Ένα φάντασμα νύχτας μπορεί να πάει μόνο σε δωμάτια νύχτας.
- Εάν το φάντασμά σας δεν επιτρέπεται να πάει στο δωμάτιο, επειδή εκεί είναι η λάθος ώρα της ημέρας, τότε θα πρέπει να πάει σε κάποιο άλλο εναλλακτικό δωμάτιο που να έχει την ίδια ώρα της ημέρας και το ίδιο χρώμα στο περιγράμμα.

Παράδειγμα: Η κάρτα αποστολής εικονίζει ένα πράσινο φάντασμα ημέρας και το κορίτσι. Το δωμάτιο με το κορίτσι έχει την πλευρά ημέρας στην επάνω πλευρά. Άρα, μπορείτε να πάτε σε αυτήν την καρτέλα, αφού το φάντασμα ημέρας στην κάρτα αποστολής ταιριάζει με την πλευρά ημέρας του δωματίου.



Παράδειγμα: Η κάρτα αποστολής εικονίζει ένα πράσινο φάντασμα ημέρας και το κορίτσι. Το δωμάτιο με το κορίτσι έχει την πλευρά νύχτας στην επάνω πλευρά. Επειδή το φάντασμα ημέρας μπορεί να πάει μόνο την ημέρα στο δωμάτιο θα πρέπει να επιλέξεις κάποιο άλλο εναλλακτικό δωμάτιο. Το δωμάτιο που ταιριάζει είναι εκείνο με το περιγράμμα στο ίδιο χρώμα με το φάντασμα (εδώ: πράσινο), και με τη σωστή ώρα της ημέρας στην επάνω πλευρά. Σε αυτό το παράδειγμα το σωστό δωμάτιο είναι αυτό με τη γάτα, επειδή έχει το ίδιο χρώμα με το φάντασμα και τη σωστή ώρα της ημέρας στην επάνω πλευρά.





Όποιος παίκτης φτάσει πρώτος στο σωστό δωμάτιο μπορεί να κρατήσει την κάρτα αποστολής και να την προσθέσει στη δική του στοίβα. Σε ορισμένες κάρτες αποστολών εικονίζεται ένα σύμβολο.



Μπορείτε να ξανακάνετε κίνηση.

Προτού τοποθετήσεις την κάρτα αποστολής σου στη στοίβα σου, αναποδογυρίζετε προηγουμένως και τα δύο δωμάτια με το εικονιζόμενο χρώμα.

Παράδειγμα: Εάν σε μια κάρτα αποστολής υπάρχει το σύμβολο σε πράσινο χρώμα, γυρίζετε τις δύο καρτέλες με τα πράσινα δωμάτια από την άλλη πλευρά.



Λήξη παιχνιδιού

Μόλις τελειώσουν όλες οι κάρτες στη στοίβα, το παιχνίδι ολοκληρώνεται. Όποιος έχει τις περισσότερες κάρτες αποστολών στη δική του στοίβα, κερδίζει. Σε περίπτωση ισοπαλίας κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα φαντάσματα του ίδιου χρώματος. Εάν εξακολουθείτε να έχετε ισοπαλία, τότε κερδίζετε και οι δύο και γίνεστε οι πρωταθλητές των τρομακτικών φαντασμάτων.





Риск и Воо

TREO Game Designers

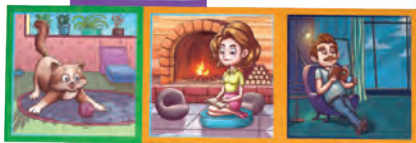
Содержимое

- 12 красочных базовых элементов для призраков
- 8 белых призраков
- 36 игровых карт
- 6 игровых досок



Подготовка к игре

Каждый из вас получает три цветные духовные жизни для призраков оранжевого, зеленого и фиолетового цвета. Для этого каждый получает одну белую простыню для дневного призрака (с круглыми глазами) и одну для ночного призрака (с глазами в виде звезд). Если останутся призраки, положите их обратно в коробку. Положите комнаты (большие игровые доски) в центр так, чтобы каждый из вас мог с удобством добраться до них. Комнаты должны располагаться так, чтобы касаться друг друга хотя бы одной стороной. Обратите внимание, что для каждого цвета одна комната с дневной стороной и одна комната с ночной стороной лежит рубашкой вверх. Цвет комнат различается по контуру.



Пример: В зеленых комнатах одна доска показывает играющую кошку (дневная сторона), а другая — спящую бабушку (ночная сторона).

Теперь как следует перемешайте карты с заданиями и положите их в центр в качестве потайной стопки для вытягивания карт, чтобы их можно было с удобством доставать.



Pick ... A ... Boooooo!

Приготовьтесь, будет призрак! Переверните карточку с заданиями из стопки и постарайтесь как можно быстрее напугать изображенного члена семьи.

В качестве первого шага используйте цветную духовную жизнь и соответствующий белый лист, чтобы построить призрака, показанного на только что перевернутой карте задания. Обращайте внимание на цвет и форму глаз! Теперь попробуйте посадить своего призрака в комнату, которая соответствует заданию карты. Но будьте внимательны! При этом вы должны соблюдать следующие правила:

- Если вы собрали дневное привидение, вы можете приземлиться с ним только на дневных сторонах комнат. Ночной призрак может приземляться только на ночных сторонах комнат.
- Если вы не можете оказаться в комнате со своим призраком, потому что там неправильное время суток, вам придется уйти в другую комнату, которая соответствует призраку по времени суток и цвету окантовки.

Пример: На карте задания изображен зеленый дневной призрак и девушка. Комната с девушкой показана дневной стороной вверх. Таким образом, вы можете попасть на игровую доску, потому что дневной призрак на карте задания соответствует дневной стороне комнаты.



Пример: На карте задания изображен зеленый дневной призрак и девушка. Комната с девушкой показана ночной стороной вверх. Поскольку дневной призрак может оказаться в комнате только днем, вам нужно уйти в другую комнату. Подходящей комнатой является та, которая имеет тот же цветной край, что и призрак (здесь таким цветом будет зеленый), и при правильном времени суток открывается рубашкой вверх. В этом примере комната с кошкой является правильной, потому что она имеет тот же цвет, что и призрак, и лежит вверх, показывая правильное время суток.





Тот, кто первым оказался в нужной комнате, может сохранить карту задания и поместить ее в собственную стопку коллекции. На некоторых картах заданий изображен символ.

Выполняйте свой ход обычным образом.

Прежде чем положить карту задания на стопку коллекции, переверните обе комнаты с изображенным цветом.



Пример: Если на карте задания значок изображен зеленым цветом, переверните две зеленые комнаты другой стороной (бабушка и кошка).



Конец игры

Когда стопка с картами заданий будет израсходован, игра заканчивается. Тот, у кого больше всего карт заданий в его стопке коллекции, выигрывает. Если получилось равное количество карт, то выигрывает тот, у кого собрано большее количество призраков одного цвета. Если все количества у игроков одинаковы, оба являются магистрами Пугающих призраков и оба выиграли.





PICK A BOO

TREO Game Designers

İçerik

- Hayaletler için 12 renkli temel parça
- 8 beyaz hayalet
- 36 oyun kartı
- 6 oyun tahtası



Oyun hazırlığı

Her biriniz turuncu, yeşil ve mor renkteki hayaletler için üç renkli iç yaşam alanına kavuşursunuz. Ayrıca herkes gündüz hayaleti (yuvarlak gözler) ve gece hayaleti (yıldız gözler) için beyaz bir çarşaf alır. Kalan hayaletler varsa, onları pakete geri koyun. Odaları (büyük oyun tahtaları) her birinizin kolayca ulaşabileceği şekilde ortaya yerleştirin. Odalar en az bir tarafa dokunacak şekilde olmalıdır. Her renk için gündüz tarafı ve gece tarafı yukarıda olan bir oda olduğundan emin olun. Odanın rengini bordürden tanıyabilirsiniz.

Örnek: Yeşil odalarda, bir oyun tahtası oynayan kedi (gündüz tarafı) ve diğeri uyuyan büyükanneyi (gece tarafı) gösterir.



Şimdi görev kartlarını iyice karıştırın ve kolayca ulaşabilmeniz için ortasına yüzü aşağıya doğru olan bir yığın olarak yerleştirin.



Pick ... A ... Boooooo!

Korkunç hayaletle hazır olun! Çekiliş destesinden bir görev kartı açın ve tasvir edilen aile üyesini olabildiğince çabuk korkutmaya çalışın.

İlk adım olarak, renkli iç alanınızdan ve eşleşen beyaz sayfadan yeni çevrilmiş görev kartında görülebilen hayaleti inşa edersiniz. Gözlerin rengine ve şekline dikkat edin! Şimdi hayaletinizi görev kartıyla eşleşen odaya indirmeye çalışıyorsunuz. Ama Dikkat! Aşağıdaki kurallara uymanız gerekir:

- Bir gündüz hayaletini bir araya getirdiyseniz, onu sadece odaların gündüz sayfalarına yerleştirebilirsiniz.
Bir gece hayaleti, odanın yalnızca gece tarafına inebilir.
- Hayaletinizi günün yanlış saati olduğu için odaya indiremiyorsanız, günün saati ve bordürün rengi açısından hayaletle eşleşen başka bir odaya geçmeniz gerekiyor.

Örnek: Görev kartı günün yeşil hayaletini ve kızı gösterir. Kızın olduğu oda gündüz tarafı ile yukarıyı gösterir. Böylece görev kartındaki gündüz hayaleti odanın gündüz tarafına uyduğunda oyun tahtasına inebilirsiniz.



Örnek: Görev kartı günün yeşil hayaletini ve kızı gösterir. Kızın olduğu oda gece tarafı ile yukarıyı gösterir. Gündüz hayaleti odaya sadece gündüz inebileceği için, başka bir odaya geçmeniz gerekiyor. Sağdaki hayaletle aynı renkli kenarı olan oda (burada: yeşil) ve günün doğru saatinde yukarı bakan odadır. Bu örnekte, kedinin olduğu oda doğru odadır çünkü hayaletle aynı renktedir ve günün doğru saatinde üst kattadır.





Önce doğru odaya indiyseniz, görev kartını saklayabilir ve kendi toplama yığınıza koyabilirsiniz.

Bazı görev kartlarının üzerinde bir sembol vardır.

Normal hareketinizi yapın. Görev kartını toplama yığınıza koymadan önce, her iki odayı da gösterilen renkte çevirin.



Örnek: Bir görev kartında sembol yeşil renkte gösteriliyorsa, iki yeşil odayı diğer tarafa çevirin (büyükanne ve kedi).



Oyunun bitmesi

Yığındaki görev kartları tükendiğinde oyun biter. Toplama yığınızda en çok görev kartına kim sahipse oyunu o kazanır. Beraberlik varsa, bir renkten en çok hayaletle sahipseniz kazanırsınız. Hala ayaktaysanız, ikiniz de korkutucu hayaletlerin efendisisiniz ve birlikte kazandınız.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Vsebina

- 12 barvnih podstavkov za duhce
- 8 belih duhcev
- 36 igralnih kartic
- 6 igralnih plošč



Priprava igre

Vsak igralec dobi tri barvne notranje figure za duhce v oranžni, zeleni in vijolični barvi. Poleg tega dobi vsak igralec tudi eno belo rjuho za dnevnega duhca (okrogle oči) in eno za nočnega duhca (zvezdaste oči). Duhce, ki vam ostanejo, shranite nazaj v škatlo. Sobe (velike igralne plošče) položite na sredino tako, da jih lahko vsi igralci enostavno dosežejo. Sobe polagajte tako, da se dotikajo druga druge z najmanj eno stranico. Za vsako barvo morate obrniti navzgor po eno sobo, ki prikazuje dan, in eno sobo, ki prikazuje noč. Barvo sobe prepoznate po obrobi.

Primer: Za zeleno sobo je na eni igralni plošči prikazana igriva mačka (dnevna stran), na drugi pa speča babica (nočna stran).



Dobro premešajte kartice z nalogami in jih z licem navzdol zložite na kup na sredino, da jih lahko vsi igralci dosežejo.



Pick ... A ... Boooooo!

Pripravite se na strašenje duhov! S kupa kratic odkrijte prvo kartico z nalogo in poskušajte čim prej prestrašiti družinskega člana, ki je narisana na kartici.

Najprej morate iz barvne notranje figure in ujemajoče se bele rjuhe sestaviti duhca, ki je prikazan na kartici z nalogo, ki ste jo pravkar obrnili. Pri tem bodite pozorni na barvo in obliko oči. Zdaj poskušajte s svojim duhcem pristati v sobi, ki je prikazana na kartici z nalogo. Vendar pazite! Pri tem morate upoštevati posebna pravila:

- Če ste sestavili dnevnega duhca, lahko z njim pristanete le v sobah, ki prikazujejo dan.
Nočni duhec lahko pristane le v sobah, ki prikazujejo noč.
- Če s svojim duhcem ne morete pristati v sobi, ker je tam napačen čas dneva, ga morate umakniti v drugo sobo, ki se glede na časa dneva in barvo obrobe ujema z duhcem.

Primer: Na kartici z nalogo sta prikazana zelen dnevni duhec in deklica. Soba z deklico je obrnjena tako, da prikazuje dan. Torej lahko pristanete na igralni plošči, ker se dnevni duhec na kartici z nalogo ujema z delom dneva, ki ga prikazuje igralna plošča.



Primer: Na kartici z nalogo sta prikazana zelen dnevni duhec in deklica. Soba z deklico je obrnjena tako, da prikazuje noč. Ker lahko dnevni duhec pristane v sobi le čez dan, se morate umakniti v eno od drugih sob. Primerna soba je tista, pri kateri se obroba plošče ujema z barvo duhca (v tem primeru: zelena) in prikazuje pravi del dneva. V tem primeru je pravilna izbira soba z mačko, ker je njena obroba enake barve kot duhec in prikazuje pravi del dneva.





Tisti, ki prvi pristane v pravi sobi, lahko obdrži kartico s kupa in jo položi na svoj kupček.

Na nekaterih karticah z nalogo je prikazan simbol.

Najprej dokončajte svojo potezo. Preden položite kartico z nalogo na svoj kupček, obrnite okoli obe sobi z upodobljeno barvo.



Primer: Če je na kartici z nalogo upodobljen zelen simbol, obrnite obe sobi z zeleno obrobo na drugo stran (babico in mačko).



Konec igre

Ko na sredinskem kupu zmanjka kartic, je igra končana. Zmagovalec je tisti, ki je na svojem kupčku zbral največ kartic. V primeru enakega števila kartic zmaga tisti igralec, ki ima največ duhcev enake barve. Če sta tudi v tem primeru dva igralca izenačena, sta oba mojstra strašenja in sta oba zmagovalca.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Sadržaj

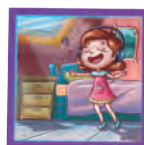
- 12 šarenih osnovnih dijelova za duhove
- 8 bijelih duhova
- 36 kartica za igru
- 6 ploča za igru



Priprema za igru

Svaki igrač dobiva tri unutarnja djela za duhove u narančastoj, zelenoj i ljubičastoj boji. Svaki igrač dodatno dobiva dio u obliku bijele plahte za dnevnog duha (okrugle oči) i jednu za noćnog duha (zvjezdaste oči). Ako ima višak duhova, vratite ih u pakiranje. Postavite sobe (velike ploče za igru) u sredinu tako da ih svaki igrač može lako dosegnuti. Sobe treba položiti tako da se dotiču najmanje s jedne strane. Vodite računa da za svaku boju postoji jedna soba s dnevnom stranom i jedna soba s noćnom stranom licem okrenuta prema gore. Boju sobe možete prepoznati po obrubu.

Primjer: U zelenim sobama na jednoj ploči za igru prikazana je zaigrana mačka (dnevna strana), a na drugoj usnula baka (noćna strana).



Sada dobro promiješajte kartice sa zadatkom i postavite ih kao snop za povlačenje licem okrenutim prema dolje u sredinu kako biste ih lako mogli dosegnuti.



Pick ... A ... Boooooo!

Pripremite se za jezivog duha! Okrenite karticu sa zadatkom sa snopa za povlačenje i pokušajte što je moguće brže uplašiti prikazanog člana obitelji.

Kao prvi korak, od unutarnjeg dijela u boji i odgovarajućeg bijelog dijela u obliku plahte izradite duha koji se može vidjeti na upravo okrenutoj kartici sa zadatkom. Pritom vodite računa o boji i obliku očiju! Sada svog duha pokušajte spustiti u sobu koja odgovara kartici sa zadatkom. Ali pazite! Pritom je potrebno pridržavati se sljedećih pravila:

- Ako ste sastavili dnevnog duha, možete ga spustiti samo na dnevne strane soba.
Noćnog duha možete spustiti samo na noćne strane soba.
- Ako svog duha ne možete spustiti u sobu jer je tamo pogrešno doba dana, morate se preseliti u drugu sobu koja odgovara duhu u pogledu doba dana i boje obruba.

Primjer: Na kartici sa zadatkom prikazani su zeleni dnevni duh i djevojčica. Dnevna strana sobe s djevojčicom okrenuta je prema gore. Dakle duha možete spustiti na ploču za igru jer dnevni duh na kartici sa zadatkom odgovara dnevnoj strani sobe.



Primjer: Na kartici sa zadatkom prikazani su zeleni dnevni duh i djevojčica. Noćna strana sobe s djevojčicom okrenuta je prema gore. Budući da dnevnog duha možete spustiti u sobu samo ako je u sobi dan, morate se preseliti u drugu sobu. Odgovarajuća soba je soba koja ima obrub iste boje kao i duh (ovdje: zelena) i koja leži okrenuta s ispravnim dobom dana. U ovom je primjeru soba s mačkom prava jer je iste boje kao i duh i jer leži okrenuta s ispravnim dobom dana.





Igrač koji prvi doprije u ispravnu sobu smije zadržati karticu sa zadatkom i staviti je na svoj snop za prikupljanje.

Na nekim karticama sa zadatkom prikazan je simbol.

Svoj potez odigrajte normalno. Prije nego što karticu sa zadatkom stavite na svoj snop za prikupljanje, okrenite obje sobe s prikazanom bojom.



Primjer: Ako je na kartici sa zadatkom simbol prikazan u zelenoj boji, okrenite obje zelene sobe na drugu stranu (baka i mačka).



Završetak igre

Igra je završena kada se sa snopa povuku sve kartice sa zadatkom. Pobjednik je igrač koji na svom snopu za prikupljanje ima najviše kartica sa zadatkom. U slučaju izjednačenja, pobjednik je igrač koji ima najviše duhova iste boje. U slučaju i daljnjeg izjednačenja, oba su igrača majstori za jezive duhove i pobjednici.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Obsah

- 12 farebných základných dielov pre strašidlá
- 8 bielych strašidiel
- 36 hracích kariet
- 6 hracích tabúl'



Príprava hry

Každý z vás dostane tri farebné vnútorné životy pre strašidlá v oranžovej, zelenej a fialovej farbe. K tomu každý dostane bielu plachtu pre denné strašidlo (okružle oči) a jednu pre nočné strašidlo (hviezdičkové oči). Ak sa strašidlá zvýšia, položte ich naspäť do obalu. Položte izbu (veľkú hraciu tabuľu) do stredu tak, aby na ňu každý z vás dobre dosiahol. Izby by mali byť umiestnené tak, aby sa dotýkali aspoň jednou stranou. Dbajte na to, aby pri každej farbe vždy smerom nahor ukazovala jedna izba s dennou stranou a jedna izba s nočnou stranou. Farbu izby rozpoznáte podľa okraja.



Príklad: Pri zelených izbách ukazuje hracia tabuľa hrajúcu sa mačku (denná strana) a druhá spiacu babičku (nočná strana).

Karty úloh dobre zamiešajte a umiestnite ich ako hromádku lícom dole do stredu, aby ste na ne ľahko dosiahli.



Pick ... A ... Boooooo!

Pripravte sa na strašidlo! Odkryte kartičku s úlohou z hromádky na ťahanie a pokúste sa čo najrýchlejšie vyplašiť zobrazeného člena rodiny.

Ako prvý krok si postavíte z farebného vnútorného života a zodpovedajúcej bielej plachy to strašidlo, ktoré práve vidíte na otočenej kartičke s úlohami. Dbajte pritom na farbu a tvar očí! Teraz sa pokúste s vaším strašidlom pristáť v izbe, ktorá sa hodí ku kartičke s úlohami. Ale pozor! Musíte pritom dodržiavať nasledujúce pravidlá:

- Keď si zostavíte denné strašidlo, smiete s ním pristáť iba na denných stranách izieb.
- Nočné strašidlo smie pristáť iba na nočných stranách izieb.
- Keď s vaším strašidlom nemôžete pristáť v žiadnej izbe, pretože je tam nesprávny čas dňa, musíte sa vyhnúť do inej izby, ktorá sa k strašidlu hodí časom dňa a farbou okraja.

Príklad: Kartička s úlohou ukazuje zelené denné strašidlo a dievčatko. Izba s dievčatom ukazuje dennou stranou nahor. Teda môžete pristáť na hracej tabuli, pretože denné strašidlo na kartičke s úlohou sa hodí k dennej strane izby.



Príklad: Kartička s úlohou ukazuje zelené denné strašidlo a dievčatko. Izba s dievčatom ukazuje nočnou stranou nahor. Keďže denné strašidlo môže pristáť v izbe iba počas dňa, musíte sa vyhnúť do inej izby. Vhodou izbou je taká, ktorá má rovnaký farebný okraj, ako strašidlo (v tomto prípade: zelený), a ukazuje nahor správny čas dňa. V tomto prípade je správna izba s mačkou, pretože má rovnakú farbu ako strašidlo a ukazuje nahor správnym časom dňa.





Ten, kto prvý pristane v správnej izbe, si smie ponechať kartičku s úlohou a položiť si ju na vlastnú hromádku.

Na mnohých kartičkách s úlohami je zobrazený symbol.

Normálne urobte svoj ťah. Skôr, ako položíte kartičku s úlohou na svoju hromádku, pretočte ešte obidve izby so zobrazenou farbou.



Príklad: Keď je na kartičke s úlohou zobrazený symbol v zelenej farbe, otočte obidve zelené izby na druhú stranu (babička a mačka).



Koniec hry

Ak sú obohraté kartičky s úlohami z hromádky, hra končí. Ten, kto získa najviac kartičiek s úlohami na svoju hromádku, vyhráva. Pokiaľ nastane remíza, vyhráva ten, kto má najviac strašidiel v jednej farbe. Keď aj napriek tomu pretrváva remíza, ste majstrami v strašidlách obidvaja a vyhrávate spoločne.





RICK & BOO

TREO Game Designers

Съдържание

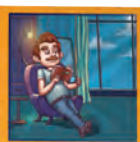
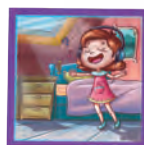
- 12 цветни основни части за призраци
- 8 бели призрака
- 36 карти за игра
- 6 дъски за игра



Подготовка за играта

Всеки от вас получава трицветен вътрешен живот за призраците в оранжево, зелено и лилаво. Освен това всеки получава бял лист за дневния призрак (кръгли очи) и един за нощния призрак (звездни очи). Ако останат призраци, върнете ги обратно в опаковката. Поставете стаите (големи дъски за игра) в средата, така че всеки от Вас да може лесно да ги достигне. Стаите трябва да са поставени така, че да се докосват с поне едната страна. Уверете се, че за всеки цвят има по една стая с дневната страна и една стая с нощната страна нагоре. Цветът на стаята се разпознава по нейната периферия.

Пример: При зелените стаи едната дъска показва играещата котка (дневна страна), а другата показва спящата баба (нощна страна).



Сега разбъркайте добре картите със задачи и ги поставете като купчина с лице надолу в средата, за да можете лесно да ги достигнете.



Pick ... A ... Boooooo!

Пригответе се за призраците! Обърнете карта със задачи от купчината за изтегляне и се опитайте да изплашите изобразения член на семейството възможно най-бързо.

Като първа стъпка изграждате призрака, който може да се види на картата на задачата, която току-що е обърната, от цветен интериор и съответстващия бял лист. При това внимавайте за цвета и формата на очите! Сега се опитвате да поставите своя призрак в стаята, която съответства на картата със задачите. Но внимание! При това трябва да спазвате следните правила:

- Ако сте взели дневен призрак, можете да го поставите само на дневните страници на стаите. Един нощен призрак може да се постави само на нощните страници на стаята.
- Ако не можете да поставите своя призрак в стаята, защото е грешното време на деня, трябва да се преместите в друга стая, която съответства на призрака по отношение на времето на деня и цвета на периферията.

Пример: Картата със задачите показва зелен дневен призрак и момичето. Стаята с момичето е показана с дневната страна нагоре. Така че можете да я поставите на дъската за игра, защото дневният призрак на картата със задачи подхожда на дневната страна на стаята.



Пример: Картата със задачите показва зелен дневен призрак и момичето. Стаята с момичето е показана с нощната страна нагоре. Тъй като дневният призрак може да се постави в стаята само през деня, трябва да го преместите в друга стая. Подходяща стая е тази, която има същата цветна периферия като призрака (тук: зелена) и е обърната с правилното време на деня нагоре. В този пример стаята с котката е правилната, защото е със същия цвят като призрака и е нагоре с правилното време на деня.





Ако първи сте се поставили в правилната стая, можете да запазите картата със задачата и да я поставите на собствената си купчина за събиране.

Някои карти със задачи имат символ върху себе си.



Направете своя ход нормално. Преди да поставите картата със задачи върху вашата купчина, обърнете и двете стаи с показания цвят.

Пример: Ако символът е показан в зелено на карта със задачи, Вие обръщате двете зелени стаи на другата страна (баба и котка).



Край на играта

Когато картите със задачи от купчината свършат, играта приключва. Ако имате най-много карти със задачи на Вашата купчина, печелите. Ако има равенство, печелите, ако имате най-много призраци от един цвят. Ако все още сте равни, и двамата сте господари на лошите призраци и сте спечелили заедно.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Conținut

- 12 piese de bază colorate pentru fantome
- 8 fantome albe
- 36 Cărți de joc
- 6 Tablele de joc

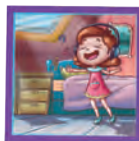


Pregătirea jocului

Fiecare dintre voi primește trei vieți interioare colorate pentru fantomele în portocaliu, verde și violet. În plus, toată lumea primește o cearșaf alb pentru fantoma de zi (ochi rotunzi) și unul pentru fantoma de noapte (ochi de stea). Dacă mai rămân fantome, puneți-le înapoi în pachet. Așezați camerele (table mari de joc) în mijloc, astfel încât fiecare dintre voi să poată ajunge cu ușurință la ele.

Camerele trebuie să fie aranjate astfel încât să atingeți cel puțin o parte. Asigurați-vă că pentru fiecare culoare există o cameră cu partea de zi și o cameră cu partea de noapte cu fața în sus. Puteți recunoaște culoarea camerei după margine.

Exemplu: În camerele verzi, o tablă de joc arată pisica care joacă (partea de zi), iar cealaltă arată bunica care doarme (partea de noapte).



Acum amestecați bine cărțile de joc și așezați-le ca o grămadă de extragere cu fața în jos, în mijloc, astfel încât să le puteți ajunge cu ușurință.



Pick ... A ... Boooooo!

Pregătiți-vă pentru bântuirea fantomelor! Dezvăluiți o carte de joc din teancul de extragere și încercați să-l speriați cât mai repede posibil pe membrul familiei descris.

Ca prim pas, construiți-vă fantoma din culoare vieții interioare și cearșaful alb care se văd pe cartea de joc care tocmai a fost întoarsă. Acordați atenție culorii și formei ochilor! Acum încercați să vă aterizați cu fantoma în camera care se potrivește cu cartea de joc. Dar atenție! Trebuie să respectați următoarele reguli:

- Dacă ați creat o fantomă de zi, o poate ateriza doar pe părțile de zi ale camerelor. O fantomă de noapte poate ateriza doar pe partea de noapte a camerei.
- Dacă nu puteți ateriza fantoma în cameră, deoarece este momentul greșit al zilei, trebuie să vă mutați într-o altă cameră care se potrivește cu fantoma în ceea ce privește ora din zi și culoarea chenarului.

Exemplu: Cartea de joc arată o fantomă verde de zi și o față. Camera cu fata este cu partea de zi în sus. Așadar, puteți ateriza pe tabla de joc, deoarece fantoma de pe cartea de joc se potrivește cu partea de zi a camerei.



Exemplu: Cartea de joc arată o fantomă verde de zi și o față. Camera cu fata este cu partea de noapte în sus. Deoarece fantoma de zi poate ateriza în cameră numai în timpul zilei, trebuie să vă mutați într-o altă cameră. Camera potrivită este cea care are aceeași margine colorată ca și fantoma (aici: verde), și care este așezată cu momentul potrivit al zilei în sus. În acest exemplu, camera cu pisica este cea potrivită, deoarece are aceeași culoare cu fantoma și este cu timpul zilei corect în sus.





Dacă ați aterizat mai întâi în camera corectă, puteți păstra cartea de joc și o puteți pune pe propria grămadă în care adunați cărți.

Unele cărți de joc au un simbol pe ele.

Faceți tura normal. Înainte de a pune cartea de joc pe teancul de colectare, întoarceți ambele camere cu culoarea afișată.



Exemplu: Dacă simbolul este afișat în verde pe o carte de joc, întoarceți cele două camere verzi spre cealaltă parte (bunica și pisica).



Sfârșitul jocului

Când cărțile de joc din stivă sunt epuizate, jocul s-a terminat. Dacă aveți cele mai multe cărți de joc pe teancul de colectare, veți câștiga. Dacă există o egalitate, câștigați dacă ai cele mai multe fantome de o culoare. Dacă sunteți în continuare la egalitate, amândoi sunteți maeștrii fantomelor de speriat și ați câștigat împreună.





РІСК А ВОО

TREO Game Designers

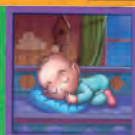
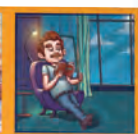
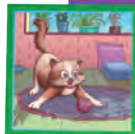
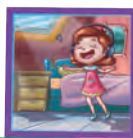
Комплект

- 12 барвистих основних частин для привидів
- 8 білих привидів
- 36 гральних карт
- 6 ігрових дощок



Підготовка до гри

Кожен з вас отримує три кольорові внутрішні простори для привидів оранжевого, зеленого та фіолетового кольору. Крім того, кожен отримує біле простирадло для денного привида (круглі очі) та одне для нічного привида (зоряні очі). Якщо привиди залишилися, покладіть їх назад у коробку. Покладіть кімнати (великі ігрові дошки) посередині, щоб кожен з вас міг легко дістатися до них. Кімнати мають лежати так, щоб вони торкалися хоча б однією стороною. Переконайтеся, що для кожного кольору є одна кімната з денною стороною та одна кімната з нічною стороною вгору. Колір кімнати можна впізнати за кантом.



Приклад: У зелених кімнатах на одній ігровій дошці зображений граючий кіт (денна сторона), а на другій - спляча бабуся (нічна сторона).

Тепер добре перетасуйте карти із завданням і покладіть їх посередині як закриту колоду обличчям вниз так, щоб ви могли легко дістатися до них.



Pick ... A ... Boooooo!

Будьте готові до плутанини з привидами! Відкрийте карту із завданням з колоди та спробуйте якомога швидше налякати зображеного члена сім'ї.

На першому кроці ви створюєте привид з кольорового внутрішнього простору та відповідного білого простирадла, якого можна побачити на щойно перевернутій карті із завданням. При цьому звертайте увагу на колір і форму очей! Тепер ви спробуєте висадити свого привида у кімнату, яка відповідає карті із завданням. Але увага! Ви повинні дотримуватися наступних правил:

- Якщо ви створили денного привида, ви можете висадити його тільки на денних сторонах кімнат. Нічний привид може висаджуватися тільки на нічних сторонах кімнат.
- Якщо ви не можете висадити свого привида у кімнаті, оскільки там не той час доби, вам доведеться переїхати в іншу кімнату, яка відповідає привиду за часом доби та кольором канта.

Приклад: На карті із завданням зображений зелений денний привид і дівчина. Кімната з дівчиною дивиться денною стороною вгору. Тож ви можете висадитися на ігровій дошці, тому що денний привид на карті із завданням підходить до денної сторони кімнати.



Приклад: На карті із завданням зображений зелений денний привид і дівчина. Кімната з дівчиною дивиться нічною стороною вгору. Оскільки денний привид може висаджуватися тільки на денній стороні кімнати, вам доведеться переїхати в іншу кімнату. Відповідна кімната має кант того ж самого кольору, що й привид (тут: зелений), і повернута вгору в потрібний час доби. У цьому прикладі кімната з котом є правильною, оскільки вона має той самий колір, що й привид, і повернута вгору в правильний час доби.





Хто перший висадиться в правильній кімнаті, може зберегти карту із завданням і покласти її на власну колоду.

На деяких картах із завданням зображений символ.

Робіть звичайний хід. Перед тим, як покласти карту на свою колоду, поверніть обидві кімнати вказаним кольором.



Приклад: Якщо на карті із завданням зображений зелений символ, поверніть обидві зелені кімнати на іншу сторону (бабуся та кіт).



Кінець гри

Коли всі карти із завданням на колоді закінчуються, гру завершено.

Якщо у вас більше карт із завданням на власній колоді, ви виграли. Якщо кількість карт однакова, ви виграєте, якщо у вас більше привидів одного кольору. Якщо кількість все ще однакова, ви обидва володарі жажливих привидів, і ви виграли разом.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Sisu

- 12 värvilist kummituse põhiosa
- 8 valget kummitust
- 36 mängukaarti
- 6 mängutahvli



Mängu ettevalmistamine

Iga mängija saab kolm värvilist kummituse keha – oranži, roheline ja lilla. Nendele lisaks saab igaüks ühe valge voodilina päevakummituse jaoks (ümmarguste silmadega) ja ühe öökummituse jaoks (tähekujuliste silmadega). Kui kummitusi jääb üle, pange need tagasi pakendisse. Asetage toad (suured mängutahvlid) keskele nii, et iga mängija pääseb sellele hästi ligi. Toad peavad asetsema nii, et need puutuvad omavahel vähemalt ühe küljega kokku. Jälgige, et igast värvist on üks tuba päevaküljega ja üks tuba ööküljega ülespoole. Tubade värvi tunnete ära tuba ümbritseva raami järgi.

Näide: Roheliste tubade korral kujutab üks mängutahvel mängivat kassi (päevakülj) ja teine magavat vanaema (öökülj).



Segage nüüd veel ülesandekaardid hästi läbi ja asetage need juurdevõtmise kaardipakina tagurpidi keeratult nii laua keskele, et te pääsete neile hästi ligi.



Pick ... A ... Boooooo!

Pange vaim valmis kummitamiseks! Tõmmake juurdevõtmise kaardipakist üks ülesandekaart ja üritage nii kiiresti kui võimalik ehmatada kaardil kujutatud pereliiget.

Kõigepealt ehitate endale värvilistest kehadest ja sobivast valgest linast kummituse, mis on näha ümberpööratud ülesandekaardil. Pange tähele värvi ja silmade kuju! Nüüd üritage oma kummitusega maanduda toas, mis sobib ülesandekaardiga kokku. Aga tähelepanu! Te peate sealjuures arvestama järgmisi reegleid:

- Kui olete kokku pannud päevakummituse, tohite maanduda ainult tubade päevaküljel. Öökummitus tohib maanduda ainult tubade ööküljel.
- Kui te ei saa oma kummitusega tuppa maanduda, kuna seal on vale päevaeg, peate kõrvale põikama mända teise tuppa, mis päevaaja ja raamivärvi poolest sobib kummitusega.

Näide: Ülesandekaardil on kujutatud roheline päevakummitus ja tüdruk. Tüdrukuga tuba on päevaküljega ülespoole. Seega saate maanduda sellele mängutahvlil, kuna päevakummitus ülesandekaardil sobib toa päevaküljega.



Näide: Ülesandekaardil on kujutatud roheline päevakummitus ja tüdruk. Tüdrukuga tuba on ööküljega ülespoole. Kuna päevakummitus saab tuppa maanduda ainult päeval, peate nüüd teise tuppa maanduma. Sobivaks toaks on see, millel on sama värvi raam nagu kummitusel (siin: roheline), ja millel on õige päevaeg ülespoole. Selles näites on kassiga tuba õige, kuna sel on kummitusega sama värv ja õige päevaeg ülespoole.





Kes on esimesena maandunud õiges toas, tohib ülesandekaardi endale jätta ja oma virna panna.

Mõnel ülesandekaardil on kujutatud sümbolit.

Tehke oma käik tavapäraselt lõpuni. Enne kui ülesandekaardi oma virna ära panete, pöörake veel mõlemad kujutatud värvi toad ümber.



Näide: Kui ülesandekaardil on kujutatud roheline sümbol, pöörake mõlemad rohelised kaardid ümber (vanaema ja kass).



Mängu lõpp

Kui kõik ülesandekaardid on virnast ära kasutatud, on mäng läbi. Võidab see, kellel on oma virna kõige rohkem kaarte kogunenud. Ühesuguse punktisumma korral võidab see, kellel on kõige rohkem üht värvi kummitusi. Kui ikka veel ollakse ühel tasemel, on mõlemad koos võitjad ja kollitamise meistrid.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Sudėtis

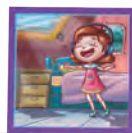
- 12 spalvotų pagrindinių dalių vaiduokliams
- 8 balti vaiduokliai
- 36 žaidimo kortelės
- 6 žaidimo lentos



Pasirengimas žaidimui

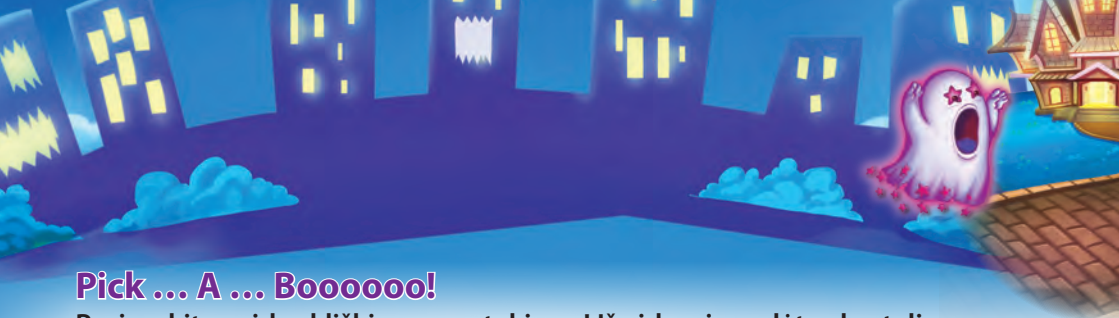
Kiekvienas žaidėjas gauna tris oranžinės, žalios ir violetinės spalvos gyvenimiškų scenų korteles. Be to, kiekvienas žaidėjas gauna baltą paklodę dieniniam vaiduokliui (apvalios akys) ir vieną paklodę naktiniam vaiduokliui (žvaigždės formos akys). Jei liko vaiduoklių, sudėkite juos atgal į pakuotę.

Kambarius (dideles žaidimo lentas) padėkite viduryje taip, kad kiekvienas žaidėjas galėtų jas lengvai pasiekti. Kambariai turi būti sudėti taip, kad liestųsi vienas su kitu bent viena puse. Įsitikinkite, kad kiekvienai spalvai yra po vieną kambarį su atversta diene puse ir vieną kambarį su atversta naktine puse. Kambario spalvą galima nustatyti pagal apvadą.



Pavyzdys: Žaliuose kambariuose vienoje žaidimo lentoje pavaizduota žaidžianti katė (dieninė pusė), o kitoje pusėje yra pavaizduota mieganti močiutė (naktinė pusė).

Dabar gerai sumaišykite užduočių korteles ir užverstas padėkite vienoje krūvoje viduryje taip, kad žaidėjai galėtų jas lengvai pasiekti.



Pick ... A ... Boooooo!

Pasirenkite vaiduokliškiems nuotykiams! Iš viduryje sudėtos kortelių krūvos atverskite užduoties kortelę ir pasistenkite kuo greičiau išgąsdinti pavaizduotą šeimos narį.

Pirmiausia iš savo spalvoto gyvenimišką sceną vaizduojančios kortelės ir tinkamos baltos paklodės sukurkite vaiduoklį, kuris yra pavaizduotas ką tik apverstoje užduoties kortelėje. Atkreipkite dėmesį į akių spalvą ir formą! Dabar su savo vaiduokliu bandykite nusileisti kambaryje, kuris atitinka užduočių kortelę. Tačiau dėmesio! Turite laikytis šių taisyklių:

- Jei sukūrėte dieninį vaiduoklį, galite nusileisti jį tik dieniniuose kambariuose. Naktinis vaiduoklis gali nusileisti tik ant naktiniame kambaryje.
- Jei jūsų vaiduoklis negali patekti į kambarį, nes jame yra netinkamas paros laikas, turite persikelti į kitą kambarį, kuris pagal dienos laiką ir sienos spalvą atitinka vaiduoklį.

Pavyzdys: Užduočių kortelėje vaizduojamas žalias dieninis vaiduoklis ir mergaitė. Kambarys su mergaite yra atverstas dienine puse. Taigi galite nusileisti ant žaidimo lentos, nes dieninis vaiduoklis užduočių kortelėje atitinka dieninį kambarį.



Pavyzdys: Užduočių kortelėje vaizduojamas žalias dieninis vaiduoklis ir mergaitė. Kambarys su mergaite yra atverstas naktine puse. Kadangi dieninis vaiduoklis kambaryje gali nusileisti tik dienos metu, turite persikelti į kitą kambarį. Tinkamas kambarys yra kambarys su tos pačios spalvotos kraštu kaip ir vaiduoklis (čia: žalia) ir atverstu teisingu paros metu. Šiame pavyzdyje kambarys su kate yra tinkamas, nes jis yra tos pačios spalvos kaip vaiduoklis ir yra atverstas tinkamas dienos metas.





Žaidėjas, pirmasis patekęs į tinkamą kambarį, galite pasilikti užduočių kortelę ir padėti ją į savo kortelių krūvą.

Kai kuriose užduočių kortelėse yra pavaizduotas simbolis.



Dar kartą atlikite savo ėjimą. Prieš padėdami užduočių kortelę į savo kortelių krūvą, apverskite abu nurodytos spalvos kambarius.

Pavyzdys: Jei užduoties kortelėje yra pavaizduotas žalias simbolis, į kitą pusę apverskite abu žalius kambarius (močiutė ir katė).



Žaidimo pabaiga

Kai sunaudojamos viso krūvoje esančios užduočių kortelės, žaidimas baigiasi. Laimi tas žaidėjas, kuris savo surinktoje kortelių krūvoje turi daugiausia užduočių kortelių. Jei surinktas vienodas skaičius kortelių, laimi tas žaidėjas, kuris turi daugiausia vienos spalvos vaiduoklių. Jei vis tiek yra surinktas vienodas skaičius, abu žaidėjai yra šmėkliškų vaiduoklių meistrai ir laimi kartu.





PICK A BOO

TREO Game Designers

Saturs

- 12 krāsainas spoku pamatfigūriņas
- 8 balti spociņi
- 36 spēles kartītes
- 6 spēles laukumi



Sagatavošanās spēlei

Katrs no jums saņem trīs krāsainas „dvēselītes” spociņiem oranžā, zaļā un lillā krāsā. Turklāt katrs saņem vienu baltu palagu dienas spociņam (apaļas acis) un vienu nakts spociņam (zvaigznišu acis). Pāri palikušos spociņus ielieciet atpakaļ iepakojumā. Novietojiet istabas (lielos spēles laukumus) vidū tā, lai ikviens no jums tos varētu labi aizsniegt. Istabām jāatrodas tā, lai tās saskartos vismaz ar vienu malu. Pievērsiet uzmanību tam, lai katrai krāsai pa vienai istabai būtu uz augšu ar dienas pusi un pa vienai istabai ar nakts pusi. Istabas krāsu atpazīsiet pēc apmalītes.

Piemērs: Zaļajām istabām spēles laukumā parādīts kaķis, kurš spēlējās (dienas puse), un otrā pusē guļoša vecmāmiņa (nakts puse).



Tad labi sajauciet uzdevumu kartītes un novietojiet tās kaudzītē aizklātā veidā vidū tā, lai varat tās labi aizsniegt.



Pick ... A ... Boooooo!

Sagatavojoties spokošanai! Atveriet vienu uzdevumu kartīti no kaudzītes un mēģiniet pēc iespējas ātrāk nobiedēt attēloto ģimenes locekli.

Kā pirmo no krāsainas „dvēselītes” un atbilstoša balta palaga izveidojiet spoku, kas redzams nupat atvērtajā uzdevumu kartītē. Pie tam pievērsiet uzmanību krāsai un acu formai! Tagad mēģiniet ar savu spociņu nolaisties istabā, kas atbilst uzdevumu kartītei. Bet uzmanību! Jums jāievēro sekojoši noteikumi:

- Ja esat izveidojuši dienas spoku, jūs ar to drīkstat nolaisties tikai istabu dienas pusēs. Nakts spoks drīkst nolaisties tikai istabu nakts pusēs.
- Ja jūs ar savu spociņu nevarat nolaisties istabā, jo tur ir nepareizais dienas laiks, jums jāpārvietojas uz citu istabu, kas atbilst spokam pēc dienas laika un apmalītes krāsas.

Piemērs: Uzdevumu kartīte rāda zaļu dienas spoku un meiteni. Istaba ar meiteni ir ar dienas pusi uz augšu. Tātad jūs varat nolaisties uz spēles laukuma, jo dienas spoks uzdevumu kartītē der istabas dienas pusei.



Piemērs: Uzdevumu kartīte rāda zaļu dienas spoku un meiteni. Istaba ar meiteni ir ar nakts pusi uz augšu. Tā kā dienas spoks var nolaisties istabā tikai dienā, tev jāpārvietojas uz citu istabu. Atbilstoša istaba ir tā, kurai ir tāda paša krāsainā maliņa kā spoks (šeit: zaļš), un kura ir ar pareizo dienas laiku uz augšu. Šajā piemērā pareizā ir istaba ar kaķi, jo tai ir tāda pati krāsa kā spokam un tā ir ar pareizo dienas laiku uz augšu.





Tas, kurš pirmais ir nolaidies pareizajā istabā, drīkst paturēt uzdevumu kartīti un nolikt to savā kaudzītē.

Dažās uzdevumu kartītēs ir attēlots simbols.



Veiciet savu gājienu kā parasti. Pirms novietot uzdevumu kartīti savā kaudzītē, vēl apgrieziet abas attēlotās krāsas istabas otrādi.

Piemērs: Ja uzdevumu kartītē attēlots zaļš simbols, apgrieziet abas zaļās istabas uz otru pusi (vecmāmiņa un kaķis).



Spēles beigas

Kad uzdevumu kartītes no kaudzītes ir beigušās, spēle ir galā. Tas, kuram ir visvairāk uzdevumu kartītes savā kaudzītē, vinnē. Ja ir vienāds skaits, tu vinnē, ja tev ir visvairāk vienas krāsas spociņu. Ja vēl joprojām ir neizšķirts, abi esat spociņu meistari un esat vinnējuši kopā.



PICK A BOO

TREO Game Designers

المحتويات



- 12 قطعة ملونة للأشباح
- 8 ملاءات بيضاء للأشباح
- 36 بطاقة لعب
- 6 ألواح لعب

تحضير اللعبة

يحصل كل لاعب منكم على ثلاث قطع أشباح ملونة باللون البرتقالي والأخضر والأرجواني. وبالإضافة إلى ذلك، يحصل كل لاعب على ملاءة بيضاء لأشباح النهار (أعين مستديرة) وأخرى لأشباح الليل (أعين على شكل نجمة). إذا تبقت أي أزياء للأشباح، أعد وضعها في عبوة التغليف. ضع الغرف (ألواح اللعب الكبيرة) في المنتصف، بحيث يمكن لكل لاعب الوصول إلى جميع الألواح بسهولة. يجب وضع الألواح بحيث تتلامس مع بعضها من جانب واحد على الأقل. انتبه إلى أنه مع كل لون يجب وضع غرفة بها جانب مخصص للنهار على غرفة بها جانب مخصص لليل. يمكنك التعرف على لون الغرفة من الحواف.



مثال: في الغرف الخضراء، هناك لوح لعب عليه قطعة تلعب (جانب النهار) واللوح الآخر عليه الجدة النائمة (جانب الليل).



والآن، اخلط بطاقات المهام جيداً بشكل عشوائي وضعها ككومة بطاقات موضوعة ووجهها للأسفل في المنتصف، بحيث يمكن للجميع الوصول إليها بسهولة.



Pick ... A ... Boooooo!

استعد لمطاردة الأشباح! اكشف بطاقة مهام من كومة البطاقات، وحاول إخافة فرد العائلة الموضح في أسرع وقت ممكن.

كخطوة أولى، تقوم بتكوين الشبح الذي يمكن رؤيته على بطاقة المهام التي تم قلبها للتو من القطعة الملونة والملاءة البيضاء المناسبة. انتبه جيدًا للون وشكل الأعين! والآن، حاول أن تهبط بشبحك في الغرفة التي تطابق بطاقة المهام. ولكن انتبه! يجب عليك مراعاة القواعد التالية:

- إذا قمت بتكوين شبح نهاري، فيمكنك الهبوط على جانب النهار من الغرفة فقط. وكذا، مع الشبح الليلي يمكنك الهبوط على جانب الليل من الغرفة فقط.

- إذا لم تستطع الهبوط بشبحك في الغرفة المناسبة من ناحية النهار أو الليل، فعليك الانتقال إلى غرفة أخرى تتطابق مع الشبح من حيث النهار أو الليل ولون الحواف.



مثال: عند كشف بطاقة المهام كان هناك شبح أخضر وفتاة. الغرفة التي عليها فتاة جانبها النهاري متجه لأعلى. يمكنك حينها الهبوط على لوح اللعب لأن شبح النهار على بطاقة المهام متوافق مع جانب النهار من الغرفة.



مثال: عند كشف بطاقة المهام كان هناك شبح أخضر وفتاة. الغرفة التي عليها فتاة جانبها الليلي متجه لأعلى. ونظرًا لأن شبح النهار لا يمكنه الهبوط في الغرفة إلا وجانبها النهاري متجه لأعلى، فيجب عليك الانتقال إلى غرفة أخرى. الغرفة المناسبة هي الغرفة التي تتوافق حوافها الملونة مع الشبح (هنا: اللون الأخضر)، وكذا يكون جانب اليوم (نهار أو ليل) الصحيح متجه لأعلى. في هذا المثال، الغرفة التي عليها القطعة هي الغرفة المناسبة لأن لها نفس لون الشبح والجانب الصحيح من اليوم متجه لأعلى.



فإذا هبطت في الغرفة الصحيحة أولاً، يمكنك الاحتفاظ ببطاقة المهام ووضعها على كومة التجميع الخاصة بك. تحتوي بعض بطاقات المهام على رمز عليها. اجعل حركتك بشكل طبيعي. وقبل وضع بطاقة المهام على كومة التجميع الخاصة بك، اقلب كلتا الغرفتين باللون الموضح.



مثال: إذا ظهر الرمز باللون الأخضر على بطاقة المهام، اقلب الغرفتين باللون الأخضر إلى الجانب الآخر (الجرة والقطعة).

نهاية اللعبة

عند انتهاء بطاقات المهام من الكومة، تنتهي اللعبة. إذا كان لديك أكبر عدد من بطاقات المهام في كومة التجميع الخاصة بك، تكون الفائز. إذا كان هناك تعادل، تكون الفائز إذا كان لديك أكبر عدد من الأشباح من لون واحد. أما إذا استمر التعادل، فهذا معناه أنكما سادة أشباح الرعب وفزتما معًا.

