



Spooky Boo!

F GB D E I P NL S DK RUS

Spooky Boo !

F



Age : 8-99 ans



Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs



Contenu : 54 cartes



But du jeu : être le premier à abaisser la valeur de sa main à 5 points ou moins.



Préparation du jeu : Une partie se déroule en 5 manches.
Au départ d'une manche, mélanger et distribuer 4 cartes à chaque joueur. Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes. Le reste des cartes, qui constitue la pioche, est posé en pile, face cachée, au centre de la table. Les joueurs disposent leurs 4 cartes en carré de 2 x2 devant eux, face cachée. Ils regardent secrètement et mémorisent les 2 cartes juste devant eux puis les retournent face cachée.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pioche une carte qu'il regarde secrètement. Il choisit alors entre 2 actions :



1. Rejeter cette carte dans la défausse, face visible.
Il peut, s'il le souhaite, utiliser le pouvoir de cette carte si elle en a un (cf. « Pouvoir des cartes »)
2. Placer cette carte dans son jeu, où il le souhaite, face cachée.
Il défausse alors la carte ainsi remplacée, face visible.

- Puis c'est au joueur suivant de jouer. Celui-ci peut décider de :
1. Prendre la carte défaussée par le joueur précédent pour l'intégrer dans son jeu. Il défausse alors à son tour la carte remplacée.
 2. Piocher une nouvelle carte et effectuer une des 2 actions ci-dessus.

Au fil des tours de jeux, les joueurs tentent de réduire la valeur de leur main (total des valeurs des cartes posées devant eux) en remplaçant leurs cartes par des cartes piochées et/ou échangées avec d'autres joueurs pour obtenir 5 points ou moins.

Pouvoir des cartes



Le joueur peut regarder une de ses cartes et la reposer à sa place.

Le joueur peut regarder une carte dans le jeu d'un adversaire et la reposer à sa place, face cachée.



Le joueur peut échanger une de ses cartes avec celle d'un adversaire. Les cartes échangées ne doivent pas être vues par les joueurs et sont reposées, face cachée dans les jeux correspondants.

Le joueur peut regarder une carte dans le jeu d'un adversaire et, s'il le souhaite, l'échanger avec une de ses cartes. Les cartes échangées sont reposées, face cachée dans les jeux correspondants.

Valeur des cartes

La valeur des cartes est indiquée sur chaque carte.

Exemples :



-1 point



0 point



5 points



15 points

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur pense avoir obtenu 5 points ou moins, il annonce Spooky Boo ! et la manche prend fin.

Tous les joueurs retournent leurs cartes face visibles et comptent la valeur de leur main.

- Si le joueur qui a annoncé « Spooky Boo ! » a effectivement 5 points ou moins : Il obtient un résultat de zéro et les autres joueurs comptent leurs points.

- Si le joueur qui a annoncé « Spooky Boo ! » s'est trompé et a plus de 5 points : il prend 10 points de pénalité et les autres joueurs obtiennent un résultat de zéro.

Toutes les cartes sont mélangées et on redémarre une nouvelle manche.

À la fin des 5 manches, le joueur qui totalise le moins de points remporte la partie.

Spooky Boo!

GB



Age : 8 to 99



2 to 4 players



Includes: 54 cards



Aim of the game: Be the first to get the value of your cards down to 5 points or less.



Getting the game ready: The game is played in 5 rounds. At the start of a round, shuffle the cards and deal 4 to each player. Players must not look at their cards. The rest of the cards forming the deck are stacked, face down, in the middle of the table.

The players lay out their 4 cards in a 2 x 2 square in front of them, face down. Without showing anyone else, they look at and memorise the 2 cards directly in front of them and put them back, face down.



Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. The first player picks up a card and looks at it without showing anyone. They then have 2 options:

1. Throw this card in the discarded pile, face up. If they wish, they can use this card's power if it has one (see "Card powers").
2. Add this card to their hand, placing it where they want, face down. They then discard the card that they replaced, face up.

- Then it is the next player's turn. They can decide between the following:
1. Take the card discarded by the previous player and add it to their hand. They also then discard the replaced card.
 2. Draw a new card and choose either of the 2 options above.

As the game progresses, the players try to reduce the value of their hand (the total of the values of the cards placed in front of them) by replacing their cards with cards drawn and/or swapped with other players to get down to 5 points or less.

Card powers



The player can look at one of their cards and put it back in its place, face down.



The player can look at a card in an opponent's hand and put it back in its place, face down.



The player can swap one of their cards with an opponent's card. The swapped cards must not be seen by the players and are put back, face down, in the corresponding hands.



The player can look at a card in an opponent's hand and, if they wish, swap it with one of their own cards. The swapped cards are put back, face down, in the corresponding hands.

Spooky Boo !

Card values

The value of the cards is shown on each card.

For example:



-1 point



0 point



5 points



15 points

End of the game:

Whenever a player thinks they have 5 points or less, they say "Spooky Boo!" and the round ends.

All the players turn their cards face up and add up the value of their hand.

- If the player who said "Spooky Boo!" really does have 5 points or less: they get a result of zero and the other players add up their own points.
- If the player who said "Spooky Boo!" is wrong and has more than 5 points: they take 10 points as a penalty and the other players get a result of zero.

All of the cards are shuffled and the players start a new round.

At the end of 5 rounds, the player with the least points wins the game.



Alter: 8-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 54 Karten



Ziel des Spiels: als Erster nur noch einen Wert von 5 Punkten oder bei den eigenen Karten haben.



Vorbereitung des Spiels: Ein Spiel besteht aus 5 Runden. Am Anfang jeder Runde Karten mischen und an jeden Spieler 4 Karten verteilen. Die Spieler dürfen sich ihre Karten nicht ansehen. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel und werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler legt seine Karten in Form eines Quadrats (2 x 2) verdeckt vor sich ab. Dann schaut sich jeder die 2 Karten an, die vor ihm liegen, ohne sie den anderen zu zeigen und legt sie wieder verdeckt zurück.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel, die nur er allein sich ansieht. Er hat die Wahl zwischen 2 Optionen:



1. Karte offen ablegen.

Der Spieler darf die Aktion der Karte durchführen, bevor er sie weglegt (s. «Aktionen der Karten»).

2. Karte verdeckt und an die gewünschte Stelle im eigenen Quadrat legen. Die Karte, die durch diese neue Karte ersetzt wird, wird offen abgelegt.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er kann:

1. Entweder die abgelegte Karte des vorherigen Spielers nehmen und in sein Quadrat legen, wobei er die Karte, die durch diese neue Karte ersetzt wird, offen ablegt.

2. Oder eine neue Karte ziehen und sich für eine der 2 oben genannten Optionen entscheiden.

Im Laufe des Spiels versuchen die Spieler, den Wert ihres Quadrates (Gesamtwert der vor ihnen ausgelegten Karten) zu reduzieren, indem sie ihre Karten durch neu gezogene und/oder mit anderen Spielern getauschte Karten ersetzen. Ziel ist es, 5 Punkte oder weniger zu erreichen.

Aktionen der Karten



Der Spieler kann eine seiner Karten ansehen und sie danach wieder verdeckt auf ihren Platz legen.



Der Spieler kann eine seiner Karten mit einer Karte eines Mitspielers tauschen. Die Spieler dürfen sich die getauschten Karten nicht ansehen. Die Karten werden verdeckt in das jeweilige Quadrat gelegt.



Der Spieler kann eine Karte eines Mitspielers ansehen und sie danach wieder verdeckt auf ihren Platz legen.



Der Spieler kann eine Karte aus dem Quadrat eines Mitspielers ansehen und sie mit einer seiner Karten tauschen, wenn er möchte. Die getauschten Karten werden verdeckt in das jeweilige Quadrat gelegt.

Wert der Karten

Der Wert der Karten ist auf jeder Karte angegeben.

Beispiel:



- 1 Punkt



0 Punkte



5 Punkte



15 Punkte

Spielende:

Wenn ein Spieler denkt, 5 Punkte oder weniger zu haben, ruft er „Spooky Boo!“ und die Spielrunde geht zu Ende.

Alle Spieler decken ihre Karten auf und rechnen die Werte ihrer Karten zusammen.

- Wenn der Spieler, der „Spooky Boo!“ gerufen hat, tatsächlich 5 Punkte oder weniger besitzt, erhält er null Punkte und die anderen Spieler ihre Punktzahl.

- Wenn der Spieler, der „Spooky Boo!“ gerufen hat, sich geirrt hat und mehr als 5 Punkte besitzt, erhält er zehn Strafpunkte und die anderen Spieler null Punkte.

Alle Karten werden nun gemischt und eine neue Runde beginnt.

Nach 5 Spielrunden gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Spooky Boo !

ES



Edad: de 8 a 99 años



Nº de jugadores: de 2 a 4 jugadores



Contenido: 54 cartas



Objetivo del juego: ser el primero en lograr que el valor de su mano sea igual o inferior a 5 puntos.



Preparación del juego: Una partida se juega en 5 rondas. Al comienzo de la ronda, se barajan las cartas y se reparten 4 cartas a cada jugador. Los jugadores no deben mirar sus cartas. El resto de las cartas, que componen el mazo, se colocan en un montón boca abajo, en el centro de la mesa.

Los jugadores colocan sus 4 cartas en un cuadrado de 2 x 2 delante de ellos, boca abajo. Miran en secreto y memorizan las 2 cartas que tienen delante y las vuelven a colocar boca abajo.



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador saca una carta que mira en secreto. Luego elige entre dos acciones:

1. Descartar esa carta en el mazo de descarte, boca arriba. Puede, si lo desea, usar el poder de esta carta, si esta lo tiene (ver «poder de las cartas»).
2. Integrar esta carta en su mano, si lo desea, boca abajo. Entonces, deberá descartar la carta que haya reemplazado, poniéndola boca arriba.

Luego, es el turno del siguiente jugador. Este puede decidir si:

1. Descartar esa carta en el mazo de descarte, boca arriba. Puede, si lo desea, usar el poder de esta carta, si esta lo tiene (ver «poder de las cartas»).
2. Integrar esta carta en su mano, si lo desea, boca abajo. Entonces, deberá descartar la carta que haya reemplazado, poniéndola boca arriba.

A medida que avanza la partida, los jugadores intentan reducir el valor de su mano (el valor total de las cartas colocadas delante de ellos) reemplazando sus cartas por cartas sacadas y/o intercambiadas con otros jugadores para obtener 5 puntos o menos.

Poder de las cartas



El jugador puede mirar una de sus cartas y volver a ponerla en su lugar, boca abajo.



El jugador puede mirar una carta de la mano de su oponente y volver a ponerla en su lugar, boca abajo.



El jugador puede intercambiar una de sus cartas con la de un oponente. Las cartas intercambiadas no deben ser vistas por los jugadores y se colocan boca abajo en las manos correspondientes.



El jugador puede mirar una carta de la mano de un oponente y, si lo desea, intercambiarla con una de sus cartas. Las cartas intercambiadas se colocan boca abajo en las manos correspondientes.

Spooky Boo !

1

Valor de las cartas

El valor de las cartas se indica en cada una de ellas.

Ejemplo:



- 1 punto



0 puntos



5 puntos



15 puntos

Final de la partida:

Tan pronto como un jugador piensa que tiene 5 puntos o menos, dice «¡Spooky Boo!» y la ronda se acaba.

Todos los jugadores muestran sus cartas y cuentan el valor de su mano.

- Si el jugador que ha dicho «¡Spooky Boo!» tiene 5 puntos o menos, se apunta un resultado igual a cero y los demás jugadores cuentan sus puntos.

- Si el jugador que ha dicho «¡Spooky Boo!» se ha equivocado y tiene más de 5 puntos, se anota 10 puntos de penalización y los demás jugadores, ninguno.

Se barajan todas las cartas y se inicia una nueva ronda.

Al final de las 5 rondas, el jugador con menos puntos gana la partida.



Età: 8-99 anni



Numero di giocatori: da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 54 carte



Scopo del gioco: essere i primi ad abbassare il valore della propria mano a 5 punti o meno.



Preparazione del gioco: Una partita si svolge in 5 manche. All'inizio di una manche, mescolare le carte e distribuirne 4 a ciascun giocatore. I giocatori non devono guardare le loro carte. Il resto delle carte, che costituisce il monte, viene sistemato impilato a faccia in giù al centro del tavolo. I giocatori dispongono le loro 4 carte a faccia in giù, formando davanti a sé un quadrato di 2 x 2. Dopodiché, guardano in segreto e memorizzano le 2 carte poste immediatamente davanti a sé e quindi le ripongono a faccia in giù.

Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane.

Si gioca poi in senso orario. Il primo giocatore pesca una carta, che guarda in segreto.

Sceglie quindi tra 2 azioni:

1. Scartare la carta mettendola a faccia in su.

Se lo desidera, può utilizzare il potere di questa carta, purché ne possieda uno (cfr. «Potere delle carte»).

2. Tenere la carta sostituendola a una delle proprie, sempre rivolta a faccia in giù.

In tal caso, dovrà scartare la carta così sostituita, girandola a faccia in su.



PuTocca poi al giocatore seguente, che potrà decidere di:

1. Prendere la carta scartata dal giocatore precedente, sostituendola a una delle proprie. In tal caso, dovrà a sua volta scartare la carta così sostituita.
2. Pescare una nuova carta ed effettuare una delle 2 azioni precedenti.

Nel corso del gioco, i giocatori tentano di ridurre il valore della loro mano (dato dalla somma dei valori delle carte disposte davanti a sé), sostituendo le loro carte con carte pescate e/o scambiate con altri giocatori, per ottenere 5 punti o meno.

Potere delle carte



Il giocatore può guardare una delle sue carte e riportarla al suo posto a faccia in giù.



Il giocatore può scambiare una delle sue carte con quella di un avversario. Le carte scambiate non devono essere viste dai giocatori e vengono riposte a faccia in giù nelle serie di carte corrispondenti.



Il giocatore può guardare una delle carte di un avversario e riportarla al suo posto a faccia in giù.



Il giocatore può guardare una delle carte di un avversario e, se lo desidera, scambiarla con una delle sue carte. Le carte scambiate vengono riposte a faccia in giù nelle serie di carte corrispondenti.

Valore delle carte

Il valore delle carte è indicato su ogni carta.

Esempio:



- 1 punto



0 punti



5 punti



15 punti

Fine della partita:

Non appena un giocatore pensa di avere ottenuto 5 punti o meno, esclama «Spooky Boo!» e la manche si conclude.

Tutti i giocatori girano le carte a faccia in su e contano il valore della loro mano.

- Se il giocatore che ha esclamato «Spooky Boo!» ha effettivamente 5 punti o meno, ottiene un risultato pari a zero e gli altri giocatori contano i loro punti.

- Se il giocatore che ha esclamato «Spooky Boo!» si è sbagliato e ha più di 5 punti, prende 10 punti di penalità e gli altri giocatori ottengono un risultato pari a zero.

Quindi, si mescolano tutte le carte e si inizia una nuova manche.

Al termine delle 5 manche, il giocatore che totalizza il minor numero di punti vince la partita.

Spooky Boo !

PT



Idade: 8-99 anos



Número de jogadores: de 2 a 4 jogadores



Conteúdo: 54 cartas



Objetivo do jogo: ser o primeiro a ter 5 ou menos pontos no seu jogo



Preparação do jogo: Um jogo decorre em 5 partidas. No início de uma partida, baralha e dá 4 cartas a cada jogador. Os jogadores não devem olhar para as suas cartas. As cartas restantes constituem o baralho e são colocadas, viradas para baixo, no centro da mesa.

Os jogadores colocam à sua frente as suas 4 cartas, viradas para baixo, num quadrado de 2 por 2. Olham secretamente e memorizam as 2 cartas mesmo à sua frente e depois viram-nas para baixo.

Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O primeiro jogador tira uma carta e olha para ela secretamente. Escolhe então entre 2 ações:



1. Pode colocar esta carta, virada para cima, na pilha de cartas descartadas. Se quiser, pode utilizar o poder desta carta se ela tiver algum (consulta a secção «Poder das cartas»).

2. Pode colocar esta carta, virada para baixo, no seu jogo, onde quiser. Coloca então a carta substituída, virada para cima, na pilha de cartas descartadas.

A vez passa depois para o jogador seguinte. Este pode decidir:

1. Pegar na carta descartada pelo jogador anterior e colocá-la no seu jogo. Por sua vez, coloca a carta substituída na pilha de cartas descartadas.
2. Tirar uma nova carta e efetuar uma das 2 ações acima.

À medida que o jogo avança, os jogadores tentam reduzir o valor das cartas do seu jogo (o valor total das cartas colocadas à sua frente), substituindo as suas cartas por cartas tiradas do baralho e/ou trocadas com outros jogadores para obter 5 ou menos pontos.

Poder das cartas



O jogador pode olhar para uma das suas cartas e colocá-la de novo no seu lugar, virada para baixo.

O jogador pode olhar para uma carta do jogo de um adversário e colocá-la de novo no seu lugar, virada para baixo.



O jogador pode trocar uma das suas cartas por uma carta de um adversário. As cartas trocadas não devem ser vistas pelos jogadores e são colocadas de novo, viradas para baixo, nos jogos correspondentes.

O jogador pode olhar para uma carta do jogo de um adversário e, se quiser, pode trocá-la por uma das suas cartas. As cartas trocadas são colocadas de novo, viradas para baixo, nos jogos correspondentes.

Spooky Boo !

Valor das cartas

O valor das cartas está indicado em cada carta.

Exemplo:



-1 ponto



0 ponto



5 pontos



15 pontos

Fim do jogo:

Assim que um jogador pensa ter obtido 5 ou menos pontos, diz «Spooky Boo!» e a partida termina.

Todos os jogadores viram as suas cartas para cima e contam o valor do seu jogo.

- Se o jogador que disse «Spooky Boo!» tem efetivamente 5 ou menos pontos, marca zero e os outros jogadores contam os seus pontos.
- Se o jogador que disse «Spooky Boo!» se enganou e tem mais de 5 pontos, fica com 10 pontos de penalização e os outros jogadores marcam zero.

Todas as cartas são baralhadas e começa-se uma nova partida.

No final de 5 partidas, o jogador com menos pontos ganha o jogo.



Idade: 8-99 jaar



Número de jogadores: 2 tot 4 spelers



Conteúdo: 54 kaarten



Objetivo do jogo: als eerste de totale waarde van je kaarten tot 5 punten of minder terugbrengen



Vorbereiding van het spel: Een spel bestaat uit 5 spelrondes. Vóór de start van elke ronde worden de kaarten geschud en krijgt elke speler 4 kaarten. De spelers mogen hun kaarten niet bekijken. De resterende kaarten vormen de pot en worden op een gesloten stapel in het midden van de tafel gelegd. De spelers leggen hun 4 kaarten in een vierkant van 2x2 kaarten gesloten voor zich neer. Daarna bekijken ze hun voorste 2 kaarten, zonder deze aan de tegenstander te tonen, onthouden ze welke dit zijn en leggen ze deze weer gesloten terug.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De eerste speler pakt een kaart van de stapel en bekijkt deze zonder dat de andere spelers de kaart kunnen zien. Hij kiest vervolgens één van de volgende 2 acties:

1. De kaart wegdoen en open op de aflegstapel leggen. Als de kaart een bepaalde kracht heeft, mag hij deze desgewenst gebruiken (zie "Kracht van de kaarten").
2. De kaart houden en daarmee één van zijn eigen kaarten vervangen (gesloten). De vervangen kaart moet hij dan open op de aflegstapel leggen.



De beurt gaat daarna naar de volgende speler. Deze speler heeft de volgende keuzes:

1. De kaart pakken die de vorige speler op de aflegstapel heeft gelegd en daarmee één van zijn eigen kaarten vervangen. De vervangen kaart moet hij dan open op de aflegstapel leggen.
2. Een nieuwe kaart uit de pot pakken en één van de 2 hierboven genoemde acties uitvoeren.

Al spelend proberen de spelers de totale waarde van hun kaarten zo laag mogelijk te krijgen: 5 punten of minder. Dit doe ze door hun kaarten te vervangen door kaarten uit de pot en/of door te ruilen met andere spelers.

Kracht van de kaarten



De speler mag één van zijn eigen kaarten bekijken en deze weer gesloten op zijn plaats terugleggen.



De speler mag één van zijn kaarten met die van een tegenstander ruilen. De spelers mogen de geruilde kaarten niet bekijken en moeten deze weer gesloten voor zich neerleggen.



De speler mag één kaart van een tegenstander bekijken en deze weer gesloten op zijn plaats terugleggen.



De speler mag één kaart van een tegenstander bekijken en deze desgewenst met één van zijn eigen kaarten ruilen. De geruilde kaarten worden weer gesloten voor de spelers neergelegd.

Waarde van de kaarten

De waarde van de kaart staat op de kaart aangegeven.

Voorbeeld:



- 1 punt



0 punten



5 punten



15 punten

Einde van het spel:

Een speler die 5 punten of minder denkt te hebben, roept: “Spooky Boo!” en daarmee eindigt de spelronde.

Alle spelers draaien hun kaarten om en tellen de totale waarde ervan op.

- Als de speler die “Spooky Boo!” heeft geroepen inderdaad 5 punten of minder heeft, krijgt hij nul punten en de andere spelers de punten die zij hebben geteld.

- Als de speler die “Spooky Boo!” heeft geroepen zich heeft vergist en meer dan 5 punten heeft, krijgt hij 10 strafpunten en de andere spelers nul punten.

Alle kaarten worden geschud en een nieuwe spelronde gaat van start.

De speler met de minste punten aan het einde van de 5 spelrondes is de winnaar van het spel.

Spooky Boo !

SV



Ålder: 8-99 år



Antal spelare: 2 till 4 spelare



Innehåll: 54 spelkort



Spelets mål: Vara den första att få fem poäng eller lägre på sina kort.



Spelförberedelser: Ett spel består av fem omgångar. Före en omgång: blanda alla kort och dela ut fyra kort till varje spelare. Spelarna ska inte titta på sina kort. Resten av korten utgör plockhögen och läggs i en hög med bilsidan nedåt mitt på bordet.

Spelarna placerar sina fyra kort i en ruta med 2 x 2 kort framför sig, med bilsidan nedåt. Utan att någon annan får se tittar spelarna på och memorerar de två korten precis framför sig. Sedan lägger de tillbaka korten med bilsidan nedåt.

Så här spelar man:

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Den första spelaren plockar upp ett kort ur plockhögen och tittar på det utan att visa någon annan.

Spelaren väljer då en av följande två alternativ:



1. Inte behålla detta kort och lägga det med bilsidan uppåt bredvid plockhögen. Spelaren kan, om så önskas, använda kraftkortet om kortet är ett sådant (se "Kraftkort").

2. Lägga detta kort i den egna spelrutan där spelaren så önskar, med bilsidan nedåt. Spelaren gör sig då av med ett kort som byts ut och lägger det bredvid plockhögen med bilsidan uppåt.

Sedan är det nästa spelares tur. Den spelaren kan besluta sig för att:

1. Ta upp det kort som föregående spelare gjorde sig av med och ta in det i sin ruta. Spelaren gör sig då av med ett kort som byts ut.
2. Dra ett nytt kort och gör något av de två alternativen ovan.

Under spelets gång försöker spelarna att minska sina poäng (summan av de kort som de har ligger i rutan framför sig) genom att byta sina kort mot kort i plockhögen och/eller mot kort som andra spelare bytt ut, detta för att få fem poäng eller lägre.

Kraftkort



Spelaren kan titta på ett av sina kort och lägga tillbaka kortet på dess plats, med bilsidan nedåt.

Spelaren kan titta på ett av sina kort under motspelarens spel och lägga tillbaka kortet på dess plats, med bilsidan nedåt.



Spelaren kan byta ett av sina kort med ett av motspelarens kort. De kort man bytt till sig ska inte ses av spelarna och läggs med bilsidan nedåt under spelets gång.

Spelaren kan titta på ett kort i motspelarens ruta och om så önskas, byta det med ett av de egna korten. De utbytta korten läggs med bilsidan nedåt under spelets gång.

Spooky Boo !

Kortens valör

Kortens valör anges på varje kort.

Exempel:



- 1 poäng



0 poäng



5 poäng



15 poäng

Spelets slut:

När en spelare har fått fem poäng eller mindre, säger spelaren "Spooky Boo!" och omgången tar slut.

Alla spelare vänder sina kort så att bildsidan kan ses och räknar ihop poängen på sina kort.

- Om spelaren som ropar "Spooky Boo!" verkligen har fem poäng eller lägre får spelaren resultatet noll poäng och de övriga spelarna räknar sina poäng.

- Om spelaren som ropar "Spooky Boo!" har misstagat sig och har mer än fem poäng: får spelaren tio straffpoäng och de övriga spelarna får noll.

Alla kort blandas och man påbörjar en ny omgång.

Efter de fem omgångarna vinner den spelare som har lägst poäng.



Alder: 8-99 år



Antal spillere: 2 til 4 spillere



Indhold: 54 kort



Målet med spillet: At være den første, der får sin hånds værdi ned på 5 point eller mindre.



Forberedelse af spillet: Spillet spilles i 5 omgange. Bland kortene og giv 4 kort til hver spiller i starten af en omgang. Spillerne må ikke se på deres kort. Resten af kortene lægges i en bunke med skjult billedside midt på bordet til at tage ind fra.

Spillerne placerer deres 4 kort i en firkant med 2 x 2 kort foran sig, med skjult billedside. De kigger diskret på de 2 kort lige foran sig, indprenter sig dem, og vender dem dernæst om igen med skjult billedside.



Spilleregler:

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Den første spiller tager et kort ind fra bunken og ser diskret på det. Dernæst vælger han/hun mellem 2 handlinger:



1. Han/hun kan lægge dette kort ud igen i afkastningsbunken med synlig billedside. Hvis spilleren ønsker det, kan han/hun bruge dette korts magt, hvis det har en magt (jf. "Kortenes magt").

2. Eller han/hun kan placere kortet med skjult billedside, hvor han/hun ønsker det i sin firkant med kort. Dernæst lægger han/hun det udskiftede kort ud i afkastningsbunken med synlig billedside.

Så er det den næste spillers tur. Han/hun kan beslutte:

1. At tage det kort, den forrige spiller har lagt ud, for at indlemme det i sin firkant med kort. Dernæst lægger han/hun det udskiftede kort ud i afkastningsbunken.
2. At tage et nyt kort ind og udføre en af de 2 handlinger nævnt ovenfor.

I løbet af omgangene forsøger spillerne at reducere den værdi, de har på hånden (den samlede værdi af kortene lagt ned på bordet foran dem), ved at skifte deres kort ud med de kort, de tager ind fra bunken og/eller bytter med andre spillere for at nå ned på 5 point eller mindre.

Kortenes magt



Spilleren kan se på et af sine kort og dernæst lægge det tilbage på sin plads igen med skjult billedside.



Spilleren kan se på et af en modstanders kort og dernæst lægge det tilbage på sin plads igen med skjult billedside.



Spilleren kan bytte et af sine kort med en modstanders kort. De byttede kort må ikke blive set af spillerne og disse kort lægges ned med skjult billedside i de tilsvarende kort-firkanter.



Spilleren kan se på et af en modstanders kort og bytte det med et af sine kort, hvis han/hun ønsker det. De byttede kort lægges ned med skjult billedside i de tilsvarende kort-firkanter.

Kortenes værdi

Kortenes værdi er vist på alle kortene.

Eksempel:



-1 point



0 point



5 point



15 point

Slutning af en omgang:

Alle spillerne vender deres kort om med synlig billedside og tæller pointene på deres hånd.

- Hvis den spiller, der har sagt "Spooky Boo!" ganske rigtigt har 5 point eller mindre: Han/hun får nul point og de andre spillere tæller deres point.
- Hvis den spiller, der har sagt "Spooky Boo!" tager fejl og har mere end 5 point: Han/hun får 10 strafpoint og de andre spillere får nul.

Alle kortene blandes og man starter på en ny omgang.

Spillet vindes af den spiller, der har fået færrest point efter de 5 omgange.

Spooky Boo!

RU



Возраст: 8-99 лет



Число игроков: 2-4 игрока



В комплекте: 54 карточки



Цель игры: первым снизить стоимость своих карточек до 5 очков или менее.



Подготовка к игре

Партия проходит в 5 раундов. В начале раунда перемешайте карточки и раздайте по 4 карточки каждому игроку. Игроки не должны смотреть свои карточки. Оставшиеся карточки положите стопкой лицевой стороной вниз в центре стола. Игроки кладут свои 4 карточки перед собой квадратом 2 x 2 лицевой стороной вниз. Они смотрят и запоминают 2 свои ближние карточки, никому не показывая их, а затем вновь кладут их лицевой стороной вниз.

Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Первый игрок берет карточку из стопки и смотрит ее, не показывая остальным. Затем он выполняет одно из 2 действий:

1. Кладет карточку в сброс лицевой стороной вверх. Он может использовать способность этой карточки, если она у нее есть (см. «Способности карточек»).

2. Кладет эту карточку вместо любой своей карточки лицевой стороной вниз. При этом он кладет в сброс замененную карточку лицевой стороной вверх.



Затем ход переходит к следующему игроку. Он может:

1. Либо взять карточку, сброшенную предшествующим игроком, и положить ее вместо любой своей карточки. При этом он сбрасывает замененную карточку.

2. Либо взять из стопки новую карточку и выполнить одно из 2 указанных выше действий.

Ход за ходом игроки стараются уменьшить суммарную стоимость лежащих перед ними карточек, заменяя их на карточки из стопки и (или) из сброса, чтобы получить сумму в 5 очков или менее.

Способности карточек



Игрок может посмотреть одну из своих карточек и положить ее на место лицевой стороной вниз.

Игрок может посмотреть одну из карточек соперника и положить ее на место лицевой стороной вниз.



Игрок может обменять одну из своих карточек на карточку соперника. Обменивать можно только карточки, которые игроки не видели, переложив их на соответствующие места лицевой стороной вниз.

Игрок может посмотреть одну карточку соперника и при желании обменять ее на одну из своих карточек. После обмена карточки кладут на соответствующие места лицевой стороной вниз.

Стоимость карточек

Стоимость каждой карточки указана на ней.

Пример:



- 1 очко



0 очков



5 очка



15 очков

Конец партии

Если игрок считает, что набрал 5 очков или менее, он говорит «Spooky Boo!» («Страшный бу!»), и раунд заканчивается.

Все игроки открывают карточки и подсчитывают свои очки.

- Если игрок, сказавший «Spooky Boo!», действительно набрал 5 очков или менее, он получает 0 очков, а остальные – сумму очков своих карточек.

- Если игрок, сказавший «Spooky Boo!», набрал более 5 очков, он получает 10 очков штрафа, а остальные – по 0 очков.

Затем игроки перемешивают все карточки и начинают новый раунд.

По окончании 5 раундов в партии побеждает игрок, набравший меньше всех очков.

SPOOKY BOO!

DJ05098



3,rue des Grands Augustins 75006 Paris. FRANCE

www.djeco.com