



Ajánlott életkor: 7-99 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos részére

Játékidő: 15 perc

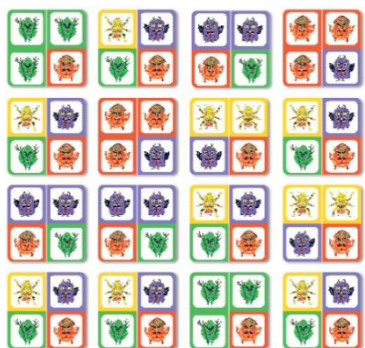
A játék tartalma: 72 szörnykártya

A játék célja: annyi édességet gyűjteni, amennyit csak lehet.

Itt a Halloween, és elhatározzátok, hogy a szomszéd kísértetházából megpróbáltok minél több édességet szerezni a különböző szörnyektől. (Sajnos nem minden szörny rejt édességet).

De Vigyázat, mert ha egy körön belül 3-szor ugyanazzal a szörnyel találod szembe magad... véget ér a köröd és az éppen most gyűjtött édességek is elvesznek...

A kártyák előső oldala mozaikkép, mely azt jelzi, hogy mely szörny/ek lehet/nek a hátoldalon. A hátoldalon 1 vagy 2 szörny látható édességgel vagy anélkül. 4 különböző szörny vesz részt a játékban.



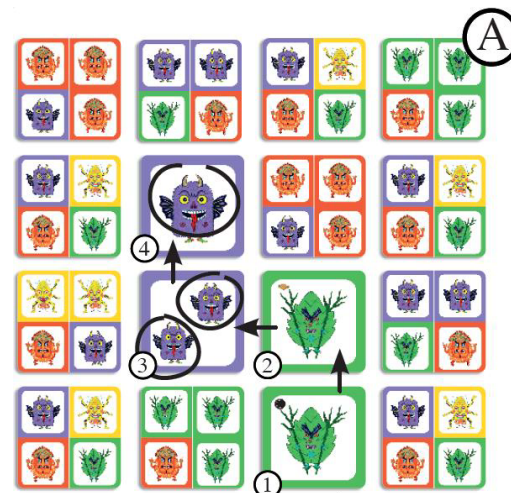
Előkészületek: A kártyákat megkeverjük, és 16 véletlenszerűen kiválasztott kártyából elkészítjük a „kísértetházat”: a lapokat 4x4-es alakzatba rendezzük.

Figyelem: a játékosok a kártyák hátoldalát nem láthatják.

A maradék kártyákat mozaikos oldalukkal felfelé egy pakliba rendezzük.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd órajárás szerint megy tovább a játék. Felfordít egy tetszőleges kártyát a „ház” valamelyik széléről. Ezután továbbmegy és felfordít egy újabb szomszédos (nem átlósan!) kártyát egészen addig, ameddig el nem éri a ház egyik szélét. A ház szélén megállhat.

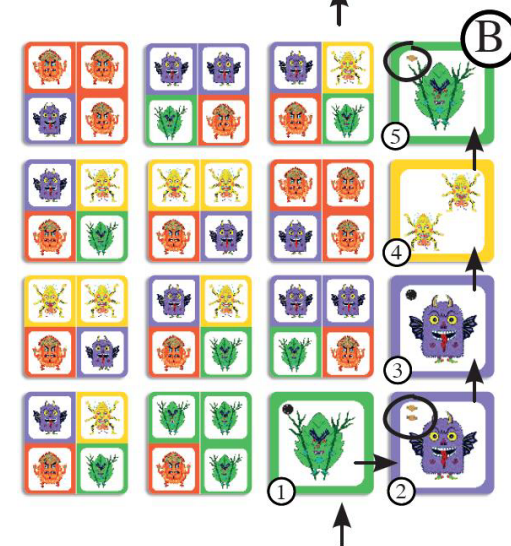
Megjegyzés: előfordulhat, hogy valamelyik mezőn több kártya is van egymáson. (lásd később). Ilyenkor a játékos csak a legfelső kártyát fordítja fel.



• Amennyiben egy játékos 1 körén belül háromszor is ugyanolyan szörnyet fordít fel, véget ér a játékos köre, nem kap kártyát. (pl. „A” ábra lásd a 3 lila szörnyet).

Megjegyzés: A játékos által felfordított kártyák tetejére új kártyák kerülnek a kör végén a pakliból. (A több egymáson lévő kártya közül mindig a legfelsőt lehet megtekinteni.)

Ezután a következő játékos jön.



• Ha egy játékos még azelőtt megáll, mielőtt 3 ugyanolyan szörnyet fordítana, és a ház valamelyik szélén áll, megkapja az általa felfordított kártyákat és (ha van), az egész felfordított kártya alatti kupacot is. (pl. „B” ábra: a játékos 3 édességet nyert)

Az üresen maradó helyeket feltöltjük a pakliból – szintén a mozaikos oldalukkal felfelé.

Ezután a következő játékos megy a kísértetházba.



„Még egyszer”: ha egy játékos egy szimbólummal ellátott kártyát fordít: még egy szomszédos (nem átlós) kártyát kell fordítania, amennyiben lehetősége van rá.

A játék vége: ha már nincs elegendő kártya a ház újratöltéséhez, véget ér a játék. Minden játékos megszámolja a kártyáin található édességeket és aki a legtöbb édességet gyűjtötte, megnyeri a játékot.

