

Правила настольной игры «Прятки Привидений» (Booh Booh Castle)

Автор игры: Майкл Шахт (Michael Schacht)

Игра для 2-5 игроков

Перевод правил на русский язык: Анастасия Козлова, ООО «Игровед» ©

Малютки-привидения старинного замка обожают играть в прятки: кто-нибудь из них превращается в призрака-отшельника и пытается напугать остальных страшным-престрашным «Ууаааа!»

Маленькие привидения летают по замку и стараются спрятаться в одной из комнат. Будем надеяться, что в той же самой комнате не прячется призрак-отшельник...

Состав игры



Цель игры

Тщательно выберите то место в замке, где вы будете прятаться, и начинайте пугать маленьких привидений.

Подготовка к игре

Разложите игровое поле в центре стола.

Каждый игрок выбирает цвет привидения и берет фигурку и фишки соответствующего цвета. Оставшихся привидений и фишки положите обратно в коробку, в игре они вам не потребуются.

Каждый игрок выкладывает фишки перед собой и ставит свою фигурку привидения в любую комнату замка по выбору. В одной комнате может находиться несколько привидений.

Соберите карточки комнат в колоду и положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Первый ход делает игрок, который страшнее всех прокричит: «Ууаааа!». Если выбрать кого-то одного не получается, первый ход делает самый младший игрок.

Ход игры

Игроки делают ход по очереди, двигаясь по часовой стрелке. Во время своего хода игрок становится призраком-отшельником и старается напугать остальных игроков. Каждый ход состоит из трех шагов:

1. Призрак-отшельник прячется в замке

Во время своего хода игрок берет все карточки комнат и выбирает из них одну. Это не обязательно должна быть та же самая комната, в которой на данный момент находится его привидение, или соседняя комната. Игрок кладет выбранную им карту перед собой лицевой стороной вниз. Это будет карта той комнаты, в которой прячется призрак-отшельник. Остальные карты возвращаются на свое место рядом с игровым полем.

2. Маленькие привидения летают по замку

Все остальные игроки (кроме того игрока, которому принадлежит ход) передвигают своих привидений в соседние комнаты. Маленькие привидения еще не умеют проходить сквозь стены, поэтому они могут перемещаться только через проходы, обозначенные стрелками. В одной комнате может находиться несколько привидений.

3. Ууаааа!

Когда все привидения заняли свои комнаты, появляется призрак-отшельник. Игрок, которому принадлежит ход, раскрывает свою карту комнаты и кричит «Ууааааа!», чтобы напугать маленьких привидений. Все маленькие привидения, находящиеся в той же комнате, что и призрак-отшельник, пугаются и теряют по одной фишке. Потерянные фишки возвращаются обратно в коробку.

Важно: В свой ход игрок не теряет фишку даже в том случае, если его фигурка привидения находится в той же комнате, что и призрак-отшельник. Во время следующего хода призраком-отшельником становится новый игрок.

Окончание игры

Игра заканчивается в тот момент, когда один из игроков теряет свою последнюю фишку. Побеждает тот игрок, у которого осталось наибольшее количество фишек. Если у нескольких игроков осталось одинаковое количество фишек, они все становятся победителями и пьют молоко с плюшками.