

DELAR I SPELET

1 SPELPLAN

1 TYGPÅSE TILL HJÄLPPOLLETTER

48 HJÄLPPOLLETTER



1 LEDTRÅDSTÄRNING
1 TÄRNING MED PRICKAR



6 SPÖKDAMMSUGARE



6 LEDTRÅDSBRICKOR



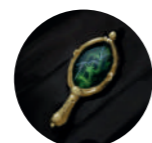
6 SPELJÄSER



24 LEDTRÅDSPOLLETTER



1 spöke



1 spegel



2 böcker

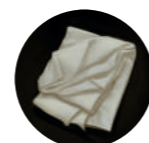


3 ljusstakar

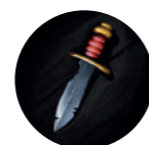
4 kedjor



5 lakan



6 knivar



2 falska
(tomma)



INNAN SPELET BÖRJAR



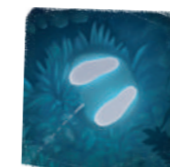
Tryck ut de röda ledtrådspolletterna och lägg dem med baksidan uppåt på bordet.



Tryck ut de gula hjälppolletterna och lägg dem i tygpåsen.

Vik ut spelplanen på bordet.

Välj varsin spelpjäs och ställ dem på valfri startplats. Startplatser är de stora fotspåren i utkanten av spelplanen. Det går bra att flera spelare startar från samma startplats.



Ta varsin ledtrådsbricka, i samma färg som spelpjäsen, och lägg dem framför er på bordet.

Placera båda tärningarna bredvid spelplanen.

Blanda och lägg ledtrådspolletterna med baksidan uppåt på de röda cirkelarna på spelplanen. Obs, tjuvkika inte på polletternas framsida.



Lägg påsen med hjälppolletter bredvid spelplanen.

Placera spökdammsugarna hos tant Agda på spelplanen.

SPELET I KORTHET

Ni är spökjägare på jakt efter ett spöke som har rymt. Spöket finns gömt under en av ledtrådspolletterna. Under de andra polletterna hittar du ledtrådar; t.ex. kedjor, knivar och lakan. Det finns olika många av varje ledtråd. Det finns också ett par falska ledtrådar, polletter utan bild.

För att vinna spelet ska du hitta och fånga spöket. För att fånga spöket behöver du en spökdammsugare. Den lånar du av tant Agda.

Här har ledtrådarna stor betydelse, för tant Agda lånar bara ut en spökdammsugare om du kan **övertyga henne** om att du vet var spöket finns. För det behöver du ledtrådar, ju fler desto bättre. **Den som först fångar spöket vinner!**

JAKTEN KAN BÖRJA

Du som är yngst börjar genom att slå tärningen. Du får alltid flytta din spelpjäs **högst** det antal steg tärningen visar. **Det är alltså helt okej att bara flytta exempelvis 2 steg även om tärningen visar 5.**



Flera spelare kan stå och trängas på samma pollett eller steg på spelplanen.

FÖLJANDE KAN HÄNDA



DU HAMNAR PÅ EN LEDTRÅDSPOLLETT

Slå den vita tärningen igen.

Får du 3 eller högre får du vända polletten.

Finns där en ledtråd du inte har, lägger du den på din ledtrådsbricka med ledtråden uppåt. Är det en ledtråd du redan har, en falsk ledtråd (blank) eller spöket, låter du den ligga kvar.

Visa inte vad som finns under de polletter du inte tar upp! Försök i stället med ljud och gester lura de andra spelarna att gå till polletten om det är en viktig pollett. Eller försök lura dem att inte gå dit om det är en viktig pollett. Turen går vidare.



Slår du en etta eller två gånger turen vidare direkt. Nästa gång det är din tur kan du slå på nytt för att få titta på polletten. Du kan också välja att gå vidare utan att titta på polletten.

När du hittat platsen där spöket finns, eller tror att du vet var spöket finns måste du låna en spökdamm-sugare av tant Agda för att kunna fånga spöket. Då är det bra att ha samlat många ledtrådar. Ta dig till tant Agdas rum. Väl där slår du den svarta ledtråds-tärningen. **Visar tärningen en ledtråd du har** på din ledtrådsbricka får du låna en spökdamm-sugare. Sätt den på din spelpjäs. En spelare kan bara ha **en** spökdamm-sugare i taget.

Visar den en ledtråd du inte har, har du besvärat tant Agda i onödan. Då måste du lägga en av dina ledtrådar i skjulet som finns i tant Agdas trädgård.



Sedan har du två val. Du kan stå kvar och försöka låna en spökdamm-sugare nästa gång det är din tur. Eller så kan du gå ut och leta efter fler ledtrådar. **Ledtrådar som hamnat i skjulet är fria för alla att hämta.** Det är bara att ta dig dit och plocka åt dig så många ledtrådar du behöver.

När du tagit dig till platsen där du tror att spöket finns slår du tärningen igen. Slår du 3 eller högre får du vända polletten, **är spöket där har du vunnit.**

Är spöket inte där förlorar du din spökdamm-sugare. Lägg tillbaka den i tant Agdas rum. Din jakt fortsätter...

HAMNAR DU PÅ EN GUL TRIANGEL KAN DU ROPA PÅ HJÄLP



Hamnar du här får du, om du vill, ropa efter tant Agda. Ibland orkar hon inte hjälpa dig. Ibland bråkar hon med dig. Vill du ha hjälp, ta en pollett ur påsen.

Pollett med text, läs högt och gör det som står.

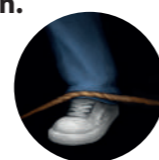
Om du får en hjälppollett där det står *"Byt plats på din och valfri motspelares spelpjäs"* och sedan hamnar på en ledtrådspollett, får du slå **direkt** för att vända. Spelaren som hamnar på den gula triangeln där du stod får lov att be om hjälp **nästa gång** det är den spelarens tur. Hamnar du på en gul triangel när ni byter plats får du be om hjälp **nästa gång** det är din tur att spela.

"Säg BUUHH!"-polletter är bara avsedd att skrämma de andra med.

Om det står att du ska hoppa *direkt till skjulet* eller *direkt till tant Agda*, får du försöka låna en spökdamm-sugare eller ta ledtrådar från skjulet **direkt innan turen går vidare.**

Pollett med snubbeltråd spärrar vägen.

Spara den tills du vill sabotera för de andra spelarna och lägg den då på en av de blå symbolerna på spelplanen. Därefter får ingen (inte heller du själv) passera den rutan. Speciellt bra är det när du är på väg till spöket och vill tvinga de andra spelarna att ta en längre väg. Polletten lägger du när det är din tur att spela innan du slår med tärningen.



När du tagit en hjälppollett ur påsen och utfört vad som gäller, går turen vidare.

Använda hjälppolletter är ute ur spelet och läggs i en hög bredvid spelplanen tills spelet är färdigt. Lägg dem sedan i tygpåsen igen.

LYCKA TILL

SPÖKJÄGARNÄ