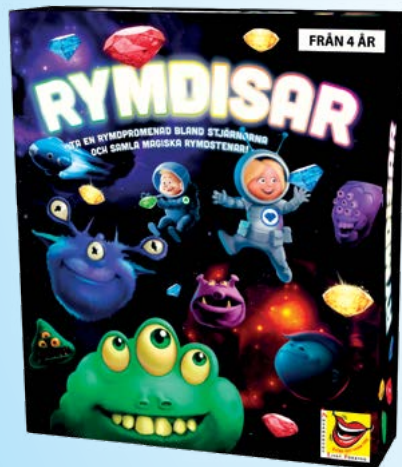


Andra roliga produkter
i vårt sortiment!



Små kloka barn räddar Siffermonster

Barnens första spel med plus och minus.
I siffermonstrens färgglada fantasivärld
samlar spelarna siffror från spelplanen.
Den stora 10-sidiga diamanten är tärningen!
Från 5 år, 2-3 spelare.



Rymdisar

Ta en rymdpromenad bland stjärnorna och
samlar magiska rymdstenar.
Från 4 år, 2-4 spelare.



Skattjakten

Ett klurigt och kul strategispel med en rolig
tredimensionell spelplan i flera nivåer. Den som
kommer först till havets botten vinner skatten!
Från 7 år, 2-4 spelare.



Monsterkuddkrig

Ett action-spel där barn utmanar monster
på kuddkrig! Laget som först vältar alla
motståndarnas klossar har vunnit!
Från 5 år, 2-6 spelare.



Med Andra Ord Junior

Här är vår juniorversion av Med Andra
Ord med bilder istället för ord. Berätta
vad du ser, med andra ord!
Från 5 år, 4-8 spelare.



Små kloka barn på Bokstavs jakt

ABC-tjuven har stulit bokstäverna till
era ord. Vem är snabbast på att hitta
bokstäverna igen? Barnen leker med
bokstäver för att sedan lära sig stava.
Från 4 år, 2-4 spelare.

SPÖKJÄGARN

Vem fångar spöket som rymt från tant Agdas slott?

"Spännande, klurigt, roligt, en gång till, världens bästa", är bara några av alla de
kommentarer som vi fick höra från de hundratals barn och deras familjer som var med
och testade spelet innan det lanserades. Hoppas att du också kommer att gilla det!

Vill du läsa mer om våra spel, gå då in på www.toysandgames.se

Med vänlig hälsning från oss på
Wonderful Times Toys & Games

Spelregler

Delar i spelet

1 spelplan
1 tärning med prickar

1 blank tärning + klistermärken att
sätta fast på den blanka tärningen

6 spelpjäser + klistermärken att sätta fast på spelpjäserna



6 ledtråds-brickor



6 spökdamsugare



1 hållare till spökdamsugarna



24 spökpollerter med ledtrådar:

1 st spöke



4 st kedjor



1 st spegel



5 st lakan



2 st kistor



6 st knivar



3 st ljusstakar



2 st falska,
(tomma)



46 hjälp-polletter



1 tygpåse att förvara hjälp-polletterna i när ni spelar

"**Roligt spel för pappa,**
monster Agda och kusinerna."
Betyg 5
Svenska Dagbladet

"**Jätteroligt spel.**"
Betyg 6
Gefle Dagblad
"Julens absolut
bästa sällskapsspel."

Betyg 5
Sydöstran

Betyg 5
Dagens Nyheter

"**Barnen hoppade
av spänning.**"

Betyg 5
Stockholm City

Betyg 5
Sydsvenskan

++++ Betyg 4
Aftonbladet



Antal spelare

2-6 spelare

Innan du spelar första gången

1. Tryck ut de gröna spökpollyetterna och lägg dem med den gröna spökbilden uppåt på bordet.
2. Tag den blanka tärningen och klistra fast en ledtråd på varje sida.
3. Sätt spökdammugarna på hållaren.
4. Tag klistermärkena med ansikten och sätt ett på varje spelpjäs.
5. Tryck ut de blåfärgade hjälp-pollyetterna och lägg dem i tygpåsen.

Innan spelet börjar

1. Vik ut spelplanen på bordet.
2. Varje spelare väljer en spelpjäs och ställer den på startplatsen i samma färg.



3. Varje spelare tar en ledtråds-bricka i samma färg och lägger framför sig.



4. Placera den vanliga tärningen och ledtrådstärningen bredvid spelplanen.
5. Blanda och lägg spökpollyetterna med den gröna spökbilden uppåt på de röda rutorna på spelplanen.
OBS! Ingen får tjuvkika på spökpollyetternas baksida.
6. Lägg påsen med hjälp-pollyetter bredvid spelplanen.

7. Sätt hållaren med spökdammugarna hos tant Agda på spelplanen.
8. Bestäm vem som börjar.

Här sätter du spökdammugarna.



Spelet i korthet

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

För att vinna spelet skall du hitta och fånga spöket. För att fånga det behöver du en spökdammugare. Den lånar du av tant Agda.

Här har ledtrådarna stor betydelse, för hon lånar bara ut en spökdammugare 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 börjar slår tärningen. Du får alltid flytta din spelpjäs högst det antal steg tärningen visar. Du kan t ex flytta bara 2 steg även om tärningen visar 5. Flera spelare kan stå på samma spökpollyett eller ruta (se bild).



I spelet kan följande hända

Du hamnar på en ruta med en spökpollyett

Slå tärningen igen. **Får du 3 eller högre får du vända pollyetten.** Finns där en ledtråd du inte har, lägger du den på din ledtråds-bricka 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 spökpollyetter du inte tar upp!** Försök i stället med ljud och gester lura de andra spelarna att gå till pollyetten om det är en oviktig pollyett. Eller försök lura dem att inte gå dit om det är en viktig pollyett.

Turen går vidare.

Slår du inte 3 eller högre går turen vidare direkt. Nästa gång det är din tur kan du slå på nytt för att få titta på pollyetten. Du kan också välja att då gå vidare utan att titta på pollyetten.

När du hittat platsen där spöket finns, eller tror att du vet var spöket finns måste du låna en spökdammugare 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 tärningen med ledtrådar. **Visar** tärningen en ledtråd **du har** på din ledtråds-bricka får du låna en spökdammugare. Sätt den på din spelpjäs.

Visar den en ledtråd du **inte har,** har du besvärat tant Agda i onödan. Då får du lägga en av dina ledtrådar i källaren. Sedan har du två val. Du kan stå kvar och försöka låna en spökdammugare nästa gång det är din tur. Eller så kan du gå ut och leta efter fler ledtrådar.

Ledtrådar som hamnat i källaren 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 pollyetten, **är spöket där har du vunnit.** Är spöket inte där förlorar du din spökdammugare. Den sätter du tillbaka på hållaren hos tant Agda. Din jakt fortsätter.

Hamnar du på en hjälpruta kan du ropa på hjälp

På dessa rutor får du ropa efter tant Agda. Ibland orkar hon inte hjälpa dig. Ibland bråkar hon med dig. Vill du ha hjälp, säg **HJÄLP** och ta en pollyett ur påsen.

Pollyett med text, läs högt vad som ska ske. Gör sedan det.



Exempel: "Säg Jippy! och ta en ledtråd från en spelare". Om ingen har fått någon ledtråd eller om du redan har samma ledtråd händer ingenting.

"Byt plats på din spelpjäs med en motspelare". Hamnar du på en spökpollyett, får du slå för att vända. Spelaren som hamnade på hjälprutan där du stod får lov att be om hjälp nästa gång det är den spelarens tur. Hamnar du på en Hjälpruta får du be om hjälp nästa gång det är din tur att spela.

"Säg BUUHH!" Denna pollyett är bara avsedd att skrämma de andra med. Det händer alltså ingenting mer än att du skräms.

Pollyett med snubbeltråd är värdefull. Med denna kan du spärra vägen.



Spara den till ett tillfälle när du vill sabotera för de andra spelarna. Lägg då snubbeltrådspollyetten på en ruta med X. Speciellt bra är det när du är på väg till spöket och vill tvinga de andra spelarna att ta en längre väg. Pollyetten lägger du när det är din tur att spela innan du slår med tärningen.

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

Använda hjälp-pollyetter läggs i en hög bredvid spelplanen till spelet är färdigt, då lägger du dem i tygpåsen igen.

Lycka till i spökjakten!