



- 1 Wybierz kartę z zadaniem i umieść ją na planszy.
- 2 Celem gry jest ułożenie 6 kafelków na karcie zadania w taki sposób, aby każdy duch stał się widoczny w świetle latarki. Nie wolno zakrywać duchów kafelkami (z latarkami i bez latarek). Kafelki należy układać zadrukowaną stroną do góry (latarki muszą być widoczne).

W zależności od wybranego poziomu trudności, gracz otrzymuje następujące wskazówki:

- W zadaniach z poziomem **STARTER**: białe linie na karcie zadania podpowiadają kształt i ułożenie kafelków.
 - W zadaniach z poziomem **JUNIOR**: kolorowe latarki na karcie zadania pokazują kierunek ułożenia latarek o tym samym kolorze.
Uwaga! W zestawie znajdują się 2 kafelki z niebieską latarką.
 - W zadaniach z poziomem **EXPERT**: białe latarki na karcie zadania pokazują kierunek ułożenia latarek na kafelkach, ale nie określają ich koloru.
- 3 Jest tylko jedno prawidłowe rozwiązanie każdego zadania, które możesz sprawdzić na końcu książeczki.



© 2015 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Ghost Hunters SMART
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be | www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtangi 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvip.pl | www.iuivigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum Sp. z o.o., sp.k. | ul. Półtangi 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl