

WOLFGANG DIRSCHERL + WOLFGANG LEHMANN



DREI
MAGIER

DIE VERDREHTE SPUK- NACHT



THE TWISTED SPOOKY NIGHT

LA NUIT HANTEE TORSADÉE

LA CONTORTA NOTTE STREGATA

Es ist Vollmond, die Uhr schlägt Mitternacht. Staunend stehen die drei Magier vor den riesigen Toren des alten Schlosses, die sich gerade wie von Geisterhand geöffnet haben. „Trauen wir uns hinein, um zu sehen, ob’s hier wirklich spukt?“ fragt Conrad ein wenig ängstlich. „Ja, gemeinsam als Team schaffen wir das!“ antworten Vicky und Mila im Chor. Doch die Tore knarren schon wieder... können die Drei das alte Gemäuer erkunden und rechtzeitig nach draußen finden, bevor das Spukschloss seine Tore bis zum nächsten Vollmond wieder verschließt? Denn eins ist gewiss: Wenn hier wirklich Geister ihr Unwesen treiben, setzen sie bestimmt alles daran, unsere drei neugierigen Magier aufzuhalten!

It is a full moon, the clock strikes midnight. The three magicians stand in amazement in front of the huge gates of the old castle, which have just opened as if by magic. “Shall we dare to go in and see if this place is really haunted?” Conrad asks a little frightened. “Yes, together as a team we can do it!” answer Vicky and Mila in unison. But again the gates are creaking ... Will the three of them be able to explore the ancient rooms and find their way out in time before the haunted castle closes its gates again until the next full moon? For one thing is certain: If ghosts are really up to mischief here, they will do anything to stop our three curious magicians!



C'est la pleine lune et l'horloge sonne minuit. Les trois magiciens se tiennent émerveillés devant les immenses portes du vieux château qui viennent de s'ouvrir comme par magie. « Devrions-nous nous aventurer pour voir si cet endroit est vraiment hanté ? » demande Conrad un peu anxieux. « Oui, ensemble, en équipe, nous pouvons y arriver ! » répondent à l'unisson Vicky et Mila. Mais les portes grincent à nouveau... Tous les trois pourront-ils explorer les vieux murs et retrouver leur chemin pour sortir à temps avant que le château hanté ne ferme à nouveau ses portes jusqu'à la prochaine pleine lune ? Car une chose est sûre : si des fantômes hantent vraiment ce lieu, ils feront certainement tout ce qui est en leur pouvoir pour arrêter nos trois magiciens curieux !

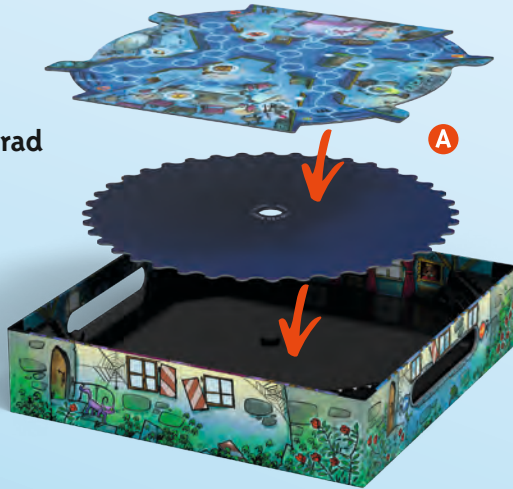
Dodici rintocchi, in una notte di luna piena. Con stupore, i tre maghetti si fermano davanti agli enormi portoni dell'antico castello che si spalancano davanti a loro come per magia. „Ci fidiamo a entrare per vedere se davvero ci sono i fantasmi?“ chiede Conrad un po' timoroso. „Massì, siamo una squadra, ce la faremo!“ rispondono in coro Vicky e Mila. Intanto il portone comincia a scricchiolare... Riusciranno i tre a esplorare le vecchie mura e a correre fuori in tempo prima che il castello stregato chiuda di nuovo i suoi accessi fino alla prossima luna piena? Perché una cosa è certa: se qua si aggirano veramente dei fantasmi, di certo faranno di tutto per mettere i bastoni fra le ruote ai nostri curiosi maghetti!



Inhalt

Spukschloss-Spielplan

Geisterrad

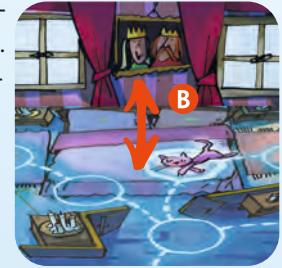


Einmalig vor dem ersten Spiel

A Löst zunächst alle Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln. Legt das Geisterrad in die Schachtel und den Spielplan darüber.

B Achtet darauf, dass das große Gemälde über dem Bett hängt, denn dann ist der Spielplan richtig ausgerichtet.

C Zusätzlich muss der Spielplan jeweils unterhalb der Treppen einrasten, um fest in der Schachtel zu sitzen.



4 Geister

3 Magier

4 Tore (3 Tore bestehend aus 2 Teilen, 1 geschlossenes Tor aus einem Stück)



12 Geisterkarten



15 Zielplättchen

1 blauer Magierwürfel



4

1 Geisterwürfel



1 Schiefertafel (zum Ablegen der bereits erfüllten Zielplättchen)

Vor jedem Spiel

Nehmt das restliche Spielmaterial aus der Schachtel und stellt diese in die Tischmitte.

1 Nehmt das geschlossene Tor. Auf der Rückseite seht ihr den alten Schlossherren, der das Spiegeschehen überwacht. Stellt das Tor auf die Ecke mit dem rot-schwarzen Drei-Magier-Wappen.

2 Die restlichen Tore haltet ihr neben dem Spielplan bereit.

3 Stellt die drei Magier und die drei Geister jeweils beliebig auf ihre Startfelder. Anmerkung: den vierten Geist benötigt ihr erst in der schwierigen Spielvariante!

4 Legt die Schiefertafel und die beiden Würfel bereit.

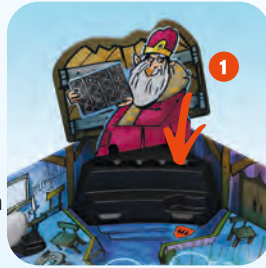
5 Mischt die Geisterkarten, bildet daraus einen verdeckten Stapel und platziert diesen neben der Schiefertafel.

6 Verdeckt und mischt die Zielflättchen. Legt sie farblich sortiert als Stapel neben die Schiefertafel und deckt das jeweils oberste Plättchen auf. Das sind die ersten Zielorte im Schloss für die drei Magier, wobei jede Plättchenfarbe einer Magierfigur zugeordnet ist.

7 Legt die Rückseite dieser Spielregel als Übersicht der Zielfelder bereit.

Spielidee

Schaffen es die drei Magier Vicky, Conrad und Mila gemeinsam rechtzeitig aus dem Spukschloss zu entkommen? Um Das Spukschloss zu verlassen, muss jeder von ihnen fünf Zielflättchen erreichen und einsammeln und anschließend einen noch offenen Ausgang finden. Bewegt die drei mit Bedacht und vermeidet Geisterberührungen, denn durch jede noch so kleine Berührung kann ein Tor ins Schloss fallen und einen Ausgang für immer versperren.



Spielablauf

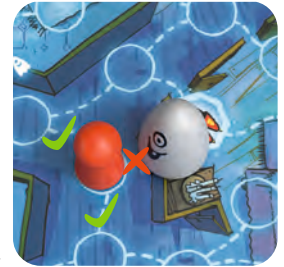
Gemeinsam bewegt ihr die drei Magier Vicky, Conrad und Mila durch das Spukschloss. Das jüngste Kind beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Würfeln gleichzeitig. Zuerst führst du den blauen Magierwürfel aus, danach den Geisterwürfel.

Blauer Magierwürfel: Bewege einen beliebigen Magier!



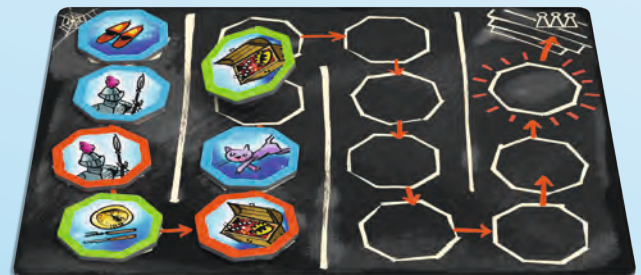
Die Punkte des **Magierwürfels** zeigen an, wie viele Schritte du mit einem beliebigen Magier gehen darfst. Dabei gelten folgende Regeln:

- Du darfst beim Ziehen Würfelpunkte verfallen lassen; der gewählte Magier muss aber mindestens ein Feld weit ziehen.
- Du darfst über Felder mit anderen Magiern ziehen. Am Ende darf auf jedem Feld aber immer nur ein Magier stehen. Solltest du auf dem gleichen Feld wie ein anderer Magier landen, darfst du deinen Magier auf das nächste freie Feld stellen.
- Nimm dich vor den Geistern in Acht! Denn **über Felder und Wege, die von Geistern berührt werden, darfst du nicht ziehen.**
- Das Spielfeld verlassen, sowie die Treppen betreten, darfst du nur mit einem Magier, der bereits alle 5 Zielflättchen eingesammelt hat.



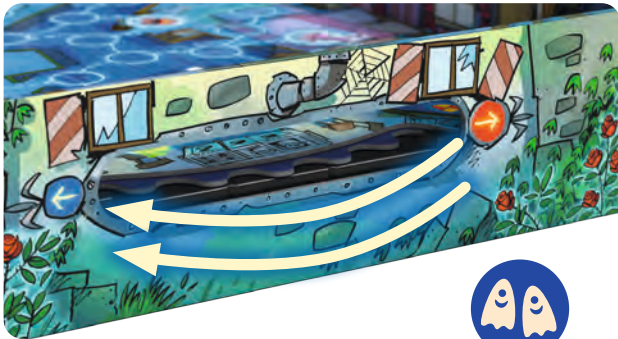
Zielflättchen im Spukschloss einsammeln

Sobald ein Magier seine aktuelle Aufgabe erfüllt hat (also einen Zielort erreicht), dürft ihr das Zielflättchen einsammeln und auf der Schiefertafel platzieren. Daraufhin deckt ihr für diesen Magier sofort ein neues Plättchen auf, das seinen neuen Zielort anzeigt. Klasse gemacht! Auf zum nächsten Ziel!



Geisterwürfel: Jetzt schweben die Geister durchs Schloss!

Der **Geisterwürfel** zeigt dir, wie oft du das Geisterrad drehen musst, um die Geister zu bewegen! Achte darauf, dass du beim Drehen immer einmal vom Anfang bis zum Ende der Einbuchtung drehst. Die Farbe zeigt dir an, in welche Richtung du drehen musst – entweder in die rote oder in die blaue Richtung. Die Anzahl der Geister gibt an, wie oft du das Geisterrad drehst – einmal, zweimal oder dreimal. Drehe möglichst langsam und vorsichtig, damit du die Drehung jederzeit stoppen kannst. **Sobald ein Geist einen der Magier berührt, ist das Drehen sofort beendet.** In der nächsten Runde wird dann einfach von dieser Position weitergedreht.



Ein Geist berührt einen Magier

Stoppe das Drehen sofort, wenn ein Geist einen Magier berührt. Decke eine Geisterkarte vom verdeckten Stapel auf.



Nun kann folgendes passieren:



Glück gehabt! Ziehe den betroffenen Magier zwei Felder vom Geist weg.



Glück im Unglück! Ziehe den betroffenen Magier so viele Felder vom Geist weg, wie der blaue Magierwürfel aktuell an Punkten zeigt (Würfelpunkte verfallen lassen ist erlaubt).

Die Richtung ist dabei beliebig und du kannst jetzt sogar durch den Geist hindurchziehen. Falls du ein Zielplättchen erfüllen kannst, ist das erlaubt.



So ein Magierpech! Stecke eine Hälfte des abgebildeten Tores in die entsprechende Ecke. Das Tor und deren Position in den Ecken erkennst du am jeweiligen Wappen. 🛡️



Danach ziehst du den Magier vom Geist weg (zwei Felder bzw. Anzahl der Würfelpunkte).

Hinweis: Stecken zwei zusammenpassende Torflügel in einer Ecke, ist dieser Ausgang komplett verschlossen. Über diese Treppe können die Magier das Spukschloss später leider nicht mehr verlassen.



Die Geisterkarte kommt anschließend aus dem Spiel.

In seltenen Fällen kommt es zu zwei (oder sogar drei) Geisterberührungen **gleichzeitig**. In diesem Fall müsst ihr für jeden betroffenen Magier eine eigene Geisterkarte ziehen!

Das Spukschloss verlassen

Hat ein Magier alle fünf Zielplättchen seiner Farbe erfolgreich eingesammelt, darf er ab diesem Moment das Spukschloss verlassen. Dafür sucht er sich ein Tor aus, das noch nicht vollständig verschlossen ist. Um das Spukschloss zu verlassen, muss der Magier ausgehend von einem der Startfelder mit einem Würfelpunkt durch eine noch offene Tür treten. Jetzt müssen nur noch die verbleibenden Magier den Geistern entkommen...



Spielende

Ihr gewinnt gemeinsam,

wenn ihr alle 15 Zielplättchen erfolgreich auf der Schiefertafel abgelegt habt und mit den drei Magiern das Spukschloss durch noch offene Tore verlassen konntet. Gratulation! Echt super gespielt!



Ihr verliert gemeinsam,

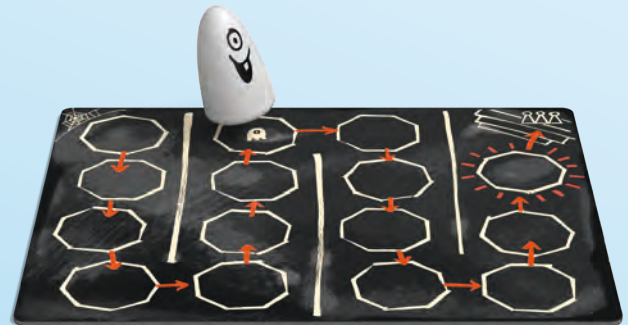
sobald die drei Geister alle Tore verschlossen haben und es keine Fluchtmöglichkeit mehr gibt. So ein Pech! Bei der nächsten Geisterstunde klappt's bestimmt!

Profi-Spielvariante

Ihr schafft es ohne Probleme den Geistern zu entkommen? Dann seid ihr bereit für die Profi-Spielvariante, in der ein vierter Geist im Spukschloss auftaucht, um euch das Leben schwer zu machen. Stellt den vierten Geist dafür einfach auf das mittlere Feld der Schiefertafel, das mit einem kleinen Geist gekennzeichnet ist. Sobald ihr das 8. Zielplättchen auf die Tafel legt, nehmt ihr diesen Geist herunter und stellt ihn auf ein beliebiges der drei Geister-Startfelder. Von nun an versucht ihr vier Geistern zu entkommen.

Das ist euch noch nicht schwierig genug?

Dann stellt den vierten Geist nach und nach ein Feld nach vorne, sodass er früher ins Spiel eingreift.

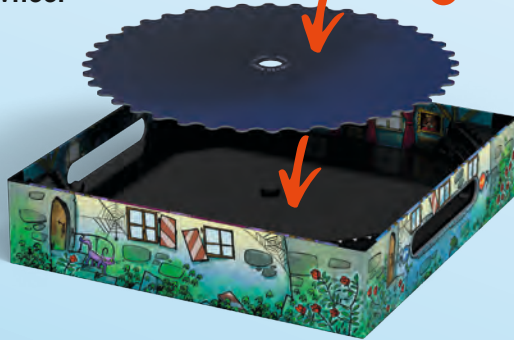


Content

haunted castle gameboard

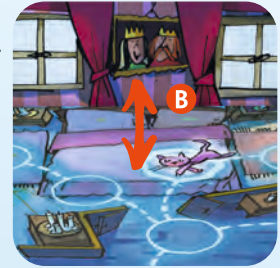


ghost wheel



Once before the first game

A Carefully push the cardboard pieces out of the punched boards. Place the ghost wheel in the box and the game board on top of it.



B To align the game board correctly, make sure that the large painting is hanging above the bed.

C In addition, the game board must click into place underneath the stairs in order to sit firmly in the box.



4 Ghosts

3 Magicians

4 gates (3 gates consisting of 2 parts, 1 closed gate in one piece)



12 ghost cards



15 target chips



1 blue magicians' die



1 ghosts' die



1 slate (to place the already achieved target chips)

Before every game

Take the rest of the game materials out of the box and place them in the middle of the table.

1 Take the closed gate.

On the back you can see the old lord of the castle who watches over the game. Put the gate in the corner with the red and black icon of the three magicians.

2 Keep the other gates ready next to the game board.

3 Place the three magicians and the three ghosts respectively on any of their start fields. Note: you only need the fourth ghost for the advanced version of the game!

4 Get the slate and the two dice ready.

5 Shuffle the ghost cards, place them face down in a stack and put it next to the slate.

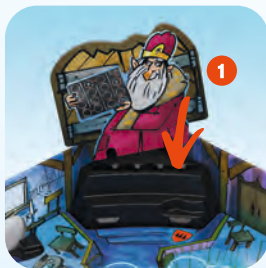
6 Mix the face-down target chips. Place them in three stacks next to the slate, sorted by colour, and reveal the top chip. These are the first destinations in the castle for the three magicians, with each chip colour assigned to one magician.

7 Have the back of this rule book ready as an overview of the target fields.

Aim of the game

Will the three magicians Vicky, Conrad and Mila manage to escape the haunted castle in time? To leave the haunted castle, each of them must reach and collect five target chips and then find an exit that is still open.

Move the three cautiously and avoid ghost contact, because even the slightest touch can cause a gate to snap shut, closing an exit forever.



Playing the game

Together, move the three magicians Vicky, Conrad and Mila through the haunted castle. The youngest player begins and the game continues in clockwise direction. When it is your turn, you throw both dice together. First, you move according to the blue magicians' die, then you do what the ghosts' die indicates.

Blue magicians' die: Move any magician!



The points on the **magicians' die** indicate how many steps

you can move with any magician. The following rules apply:

- You may ignore die points when drawing, but the chosen magician must move at least one field.
- You can move across fields with other magicians, but, at the end, only one magician can stand on each field. If you land on the same field as another magician, you can place your magician on the next free field.
- Watch out for the ghosts!

You must not move across fields that are touched by a ghost!

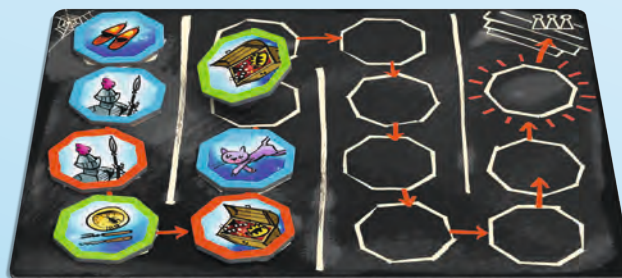
- Only a magician who has already collected all 5 target chips is allowed to leave the game board and enter the stairs.



Collecting target chips in the haunted castle

As soon as a magician has completed his current task (i.e. reached a target field), you can take the target chip and place it on the slate. You then immediately reveal a new chip for this magician, which shows his new target.

Well done! Off you go the next destination!

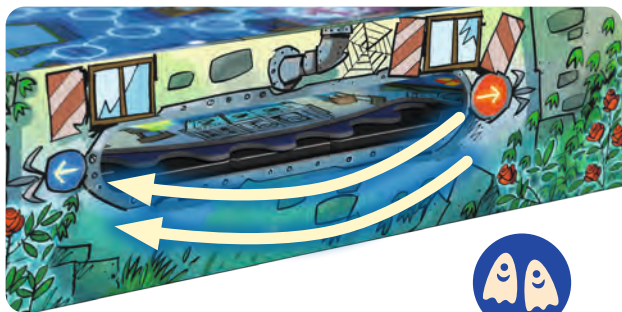


Ghosts' die: Now the ghosts float through the castle!

The ghosts' die shows you how many times you have to turn the ghost wheel in order to move the ghosts! When turning, make sure to move the wheel all the way from the beginning to the end of the notch.

The colour shows you in which direction you have to turn – either in the red or in the blue direction. The number of ghosts indicates how many times you turn the ghost wheel – once, twice or three times.

Turn the wheel slowly and carefully so that you can stop at any time. **You must stop turning immediately, as soon as a ghost touches one of the magicians!** In the next player's turn, he simply continues turning from this position.



A ghost touches a magician

Stop turning the wheel immediately when a ghost touches a magician. Then reveal a ghost card from the face-down stack.



Now the following can happen:




Lucky you! Move the ghost-stricken magician two fields away from the ghost.



Blessing in disguise! Move the magician concerned away from the ghost by as many fields as the blue magicians' die currently is indicating (letting die points expire is allowed).

You can move away in any direction and now you can even move through the ghost. If you can reach a target chip, this is also allowed.



What a bad luck! Place one half of the indicated gate in the corresponding corner. The gate and its position in the corners are indicated by the respective crest. 



Then you move the magician away from the ghost (two fields or the number of die points).

Note: As soon as two matching gate halves are placed in one corner, this exit is completely locked.

Unfortunately, the magicians can no longer leave the haunted castle using these stairs.



The ghost card is then removed from the game.

In rare cases, two (or even three) ghost contacts occur **at the same time**. In this case, you must draw a separate ghost card for each magician concerned!

Leaving the haunted castle

If a magician has collected all five target chips of his colour, he is allowed to flee the haunted castle from now on.

To leave the haunted castle, the magician must step from a starting field through a gate that is still open. He needs one die point for this. Now all that remains is for the other magicians to escape the ghosts...



End of the game

You win together,

if you have successfully placed all 15 target chips on the slate and were able to leave the haunted castle with the three magicians through the still open gates. Congratulations! Well played!

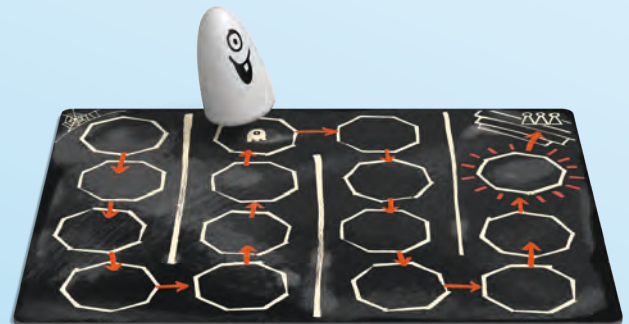
You lose together,

as soon as the three ghosts have locked all the gates and there is no longer any escape route. Bad luck! It will definitely work at the next spooky night!



Expert version

Are you able to escape the ghosts without any problems? Then you're ready for the experts' game, in which a fourth ghost appears in the haunted castle to make your life difficult. Simply place the fourth ghost on the field of the slate, which is marked with a little ghost. As soon as you place the 8th target chip on the slate, take this ghost and place it on any of the three ghost starting fields. From now on you will have to escape four ghosts.



Contenu

plateau de jeu du château hanté



roue hantée

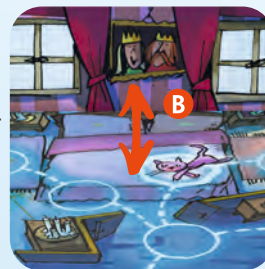


Une fois avant la première partie de jeu

A Tout d'abord, enlevez l'ensemble du matériel de jeu avec précaution des planches prédécoupées. Placez la roue hantée dans la boîte, et le plateau de jeu dessus.

B Assurez-vous que le grand tableau est suspendu au-dessus du lit, car l'orientation du plateau de jeu est alors correcte.

C De plus, le plateau de jeu doit s'enclencher sous les escaliers pour pouvoir s'insérer fermement dans la boîte.



4 fantômes

3 magiciens

4 portes (3 portes composées de 2 parties, 1 porte fermée composée d'une seule pièce)



2

5



12 cartes fantômes

6



15 plaquettes de destination

1 dé bleu des magiciens



4

1 dé des fantômes

1 ardoise (pour placer les plaquettes de destination déjà atteintes)



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



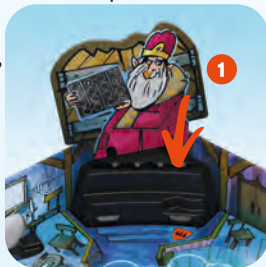
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefaire.demesdechets.fr

Avant chaque partie de jeu

Sortez le matériel de jeu restant de la boîte et placez-celle-ci au milieu de la table.

1 Prenez la porte fermée. Au dos, on peut voir le vieux seigneur du château qui surveille le jeu. Placez la porte au coin avec l'écusson des trois magiciens rouge-noir.



2 Gardez les portes restantes à côté du plateau de jeu.

3 Placez les trois magiciens et les trois fantômes n'importe où sur leurs cases de départ.



Remarque : vous n'avez besoin du quatrième fantôme que dans la variante difficile du jeu !

4 Préparer l'ardoise et les deux dés.

5 Mélangez les cartes fantômes, formez une pile face cachée et placez-la à côté de l'ardoise.



6 Masquez et mélangez les plaquettes de destination. Placez-les en pile à côté de l'ardoise, triées par couleur, et retourner la plaquette du haut. Ce sont les premières destinations du château pour les trois magiciens, chaque couleur de plaquette étant attribuée à une figure de magicien.

7 Préparez le verso de ces règles de jeu pour avoir un aperçu des cases de destination.

Idée du jeu

Les trois magiciens Vicky, Conrad et Mila parviendront-ils à s'échapper ensemble à temps du château hanté ? Pour quitter le château hanté, chacun d'eux doit atteindre et récupérer cinq plaquettes de destination, puis trouver une sortie encore ouverte. Déplacez les trois magiciens avec précaution et évitez de toucher les fantômes, car même le plus petit contact peut provoquer la fermeture d'une porte et bloquer une sortie pour toujours.

Déroulement du jeu

Ensemble, vous déplacez les trois magiciens Vicky, Conrad et Mila à travers le château hanté. Le plus jeune commence, puis vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, vous lancez les deux dés en même temps. Vous exécutez d'abord le dé bleu des magiciens, puis le dé des fantômes.

Dé bleu des magiciens : déplacez un magicien quelconque !



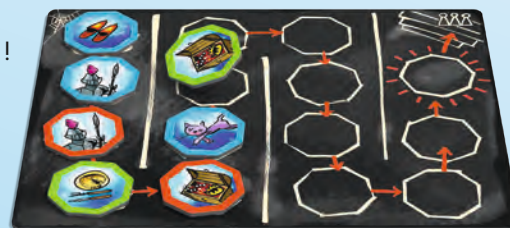
Les points du **dé des magiciens** indiquent le nombre de pas que vous pouvez faire avec un magicien quelconque. Les règles suivantes s'appliquent :

- Vous pouvez renoncer à des points du dé lors du déplacement, mais le magicien choisi doit se déplacer d'au moins une case.
- Vous pouvez franchir des cases qui sont occupées par d'autres magiciens. Mais à la fin, chaque case ne peut être occupée que par un seul magicien. Si vous atterrissez sur la même case qu'un autre magicien, vous pouvez placer votre magicien sur la prochaine case libre.
- Attention aux fantômes ! Parce que **vous n'êtes pas autorisés à passer par des cases et des chemins qui sont touchés par des fantômes.**
- Vous ne pouvez quitter le terrain de jeu ou entrer dans les escaliers qu'avec un magicien qui a déjà récupéré les 5 plaquettes de destination.



Récupérer les plaquettes de destination dans le château hanté

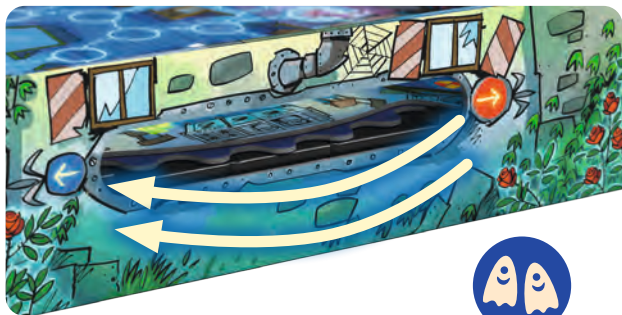
Dès qu'un magicien a terminé sa tâche en cours (c'est-à-dire atteint une destination), vous pouvez récupérer la plaquette de destination et la placer sur l'ardoise. Pour ce magicien, vous retournez alors immédiatement une nouvelle plaquette qui indique sa nouvelle destination. Bien joué ! En route vers la prochaine destination !



Dé des fantômes : maintenant, les fantômes errent dans le château !



Le **dé des fantômes** vous montre combien de fois vous devez faire tourner la roue hantée pour déplacer les fantômes ! Lorsque vous tournez, veillez à toujours tourner du début à la fin de l'évidement. La couleur vous indique dans quelle direction vous devez tourner, soit la direction rouge, soit la direction bleue. Le nombre de fantômes indique le nombre de fois que vous faites tourner la roue hantée : une, deux ou trois fois. Tournez aussi lentement et prudemment que possible afin de pouvoir arrêter la rotation à tout moment. **Dès qu'un fantôme touche l'un des magiciens, la rotation est immédiatement terminée.** Au tour suivant, vous continuez simplement à tourner à partir de cette position.



Un fantôme touche un magicien

Arrêtez immédiatement de tourner lorsqu'un fantôme touche un magicien. Retournez une carte fantôme de la pile face cachée.



Maintenant, ce qui suit peut se produire :



Quelle chance ! Éloignez le magicien en question de deux cases du fantôme.



Chance et malchance ! Éloignez le magicien en question du fantôme d'autant de cases que les points qu'indique actuellement le dé bleu des magiciens (il est permis de renoncer à des points du dé).

La direction peut être quelconque et vous pouvez maintenant même traverser le fantôme. Si vous pouvez remplir une plaquette de destination, cela est permis.



Quelle malchance de magicien !

Placez la moitié de la porte représentée dans le coin correspondant. 

Vous pouvez reconnaître la porte et sa position dans les coins grâce à l'écusson respectif. Éloignez ensuite le magicien du fantôme (deux cases ou le nombre de points du dé).



Remarque : si deux vantaux correspondants sont dans un coin, cette sortie est complètement fermée. Malheureusement, les magiciens ne peuvent plus quitter le château hanté par cet escalier.



La carte fantôme est alors retirée du jeu.

Dans de rares cas, il est possible que deux (voire trois) contacts avec des fantômes se produisent **simultanément**. Dans ce cas, vous devez tirer une carte fantôme pour chaque magicien concerné !

Quitter le château hanté

Si un magicien a réussi à récupérer les cinq plaquettes de destination de sa couleur, il peut à partir de ce moment-là quitter le château hanté. Pour ce faire, il choisit une porte qui n'est pas encore complètement fermée. Pour quitter le château hanté, le magicien doit franchir une porte encore ouverte en partant d'une des cases de départ avec un point de dé. Il ne reste plus qu'aux magiciens restants à échapper aux fantômes...



Fin du jeu

Vous gagnez ensemble,

lorsque vous avez réussi à poser les 15 plaquettes de destination sur l'ardoise et que vous avez pu quitter le château hanté par les portes encore ouvertes avec les trois magiciens. Félicitations ! Vraiment très bien joué !

Vous perdez ensemble,

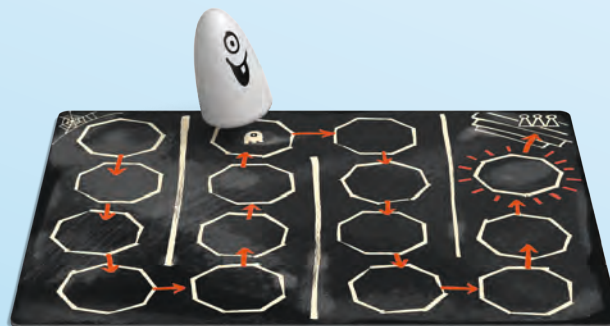
dès que les trois fantômes ont fermé toutes les portes et qu'il n'y a plus aucune chance de s'échapper. Quelle malchance !

Vous y arriverez certainement pendant la prochainenuit hantée !



Variante de jeu avancée

Parvenez-vous à échapper aux fantômes sans aucun problème ? Alors vous êtes prêts pour la version du jeu avancée, dans laquelle un quatrième fantôme apparaît dans le château hanté pour vous rendre la vie difficile. Pour ce faire, placez simplement le quatrième fantôme sur la case centrale de l'ardoise, qui est marquée d'un petit fantôme. Dès que vous placez la 8e plaquette de destination sur l'ardoise, retirez ce fantôme et placez-le sur l'une des trois cases de départ des fantômes. À partir de maintenant, vous tenterez d'échapper à quatre fantômes. N'est-ce pas encore suffisamment difficile pour vous ? Alors avancez progressivement le quatrième fantôme d'une case après l'autre pour qu'il intervienne plus tôt dans la partie.

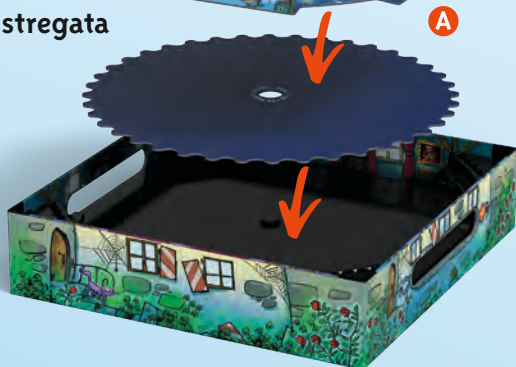


Contenuto

1 tabellone-castello dei fantasmi



1 ruota stregata

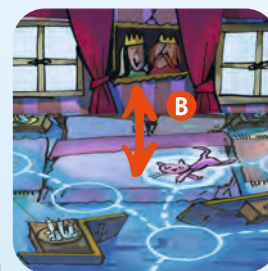


Prima di iniziare a giocare per la prima volta

A Prima di tutto, staccate con cautela il materiale di gioco dai cartoni perforati. Mettete la ruota stregata nella scatola e il tabellone sopra di essa.

B Fate bene attenzione che il grande dipinto sia appeso sopra il letto, così saprete che il tabellone è montato correttamente.

C Agganciate bene il tabellone sotto le scalinate in modo che resti saldo all'interno della scatola.



4 fantasmi

3 maghetti

1 dado azzurro per maghi



1 dado per fantasmi

4 portoni (3 portoni composti da 2 parti, 1 portone chiuso in un pezzo unico)



5



12 carte fantasma

6



15 tessere obiettivo



1 lavagnetta di ardesia (per conservare le tessere obiettivo già utilizzate)

Prima di ogni partita

Prendete il resto del materiale dalla scatola e mettetelo al centro del tavolo.

1 Prendete il portone chiuso. Sul retro, si vede il vecchio custode che sorveglia l'andamento del gioco.

Mettete il portone nell'angolo con lo stemma rosso e nero dei tre maghi.

2 Tenete pronti gli altri portoni accanto al tabellone.

3 Mettete ora i tre maghetti e i tre fantasmi, a vostra scelta, sulle rispettive caselle di partenza. Nota: il quarto fantasma vi servirà solo nella variante del gioco più difficile!

4 Tenete pronti lavagnetta e dadi.

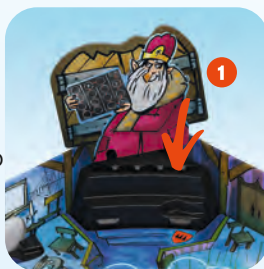
5 Mescolate le carte fantasma, fate un mazzetto e mettetelo accanto alla lavagnetta.

6 Mescolate le tessere obiettivo e lasciatele coperte. Suddividetele poi per colore e mettetele accanto alla lavagnetta scoprendo la prima del mazzetto. Questi saranno i primi obiettivi nel castello per i tre maghetti, ciascuno secondo il colore corrispondente della tessera.

7 Tenete a portata di mano il retro di queste istruzioni per aver sott'occhio tutte le caselle obiettivo.

Idea del gioco

Ce la faranno i nostri tre maghetti Vicky, Conrad e Mila a scappare in tempo dal castello stregato? Per lasciare il castello, ognuno di loro deve raggiungere e raccogliere cinque tessere obiettivo e poi trovare un'uscita ancora aperta. Muoveteli con prudenza evitando di toccare i fantasmi perché basta il minimo contatto per far crollare un portone nel castello bloccando per sempre una possibilità di fuga.



Svolgimento del gioco

Muovete insieme i tre maghetti Vicky, Conrad e Mila per il castello stregato. Inizia il più piccolo e si prosegue in senso orario. Chi è di turno, tira entrambi dadi contemporaneamente. Prima si guarda il dado azzurro dei maghi, poi quello dei fantasmi.

Dado azzurro dei maghi: muovi un maghetto a scelta!



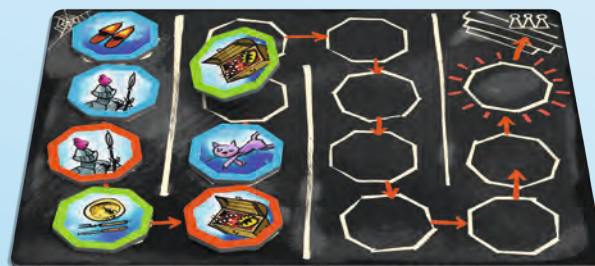
Il punteggio del **dado dei maghi** indica il numero di passi che può fare il maghetto che hai deciso di muovere. Bisogna però osservare queste regole:

- Quando tiri, non sei costretto a seguire il punteggio, ma il maghetto prescelto deve comunque avanzare almeno di una casella.
- Puoi spostarti su caselle con altri maghetti. Alla fine però sulla stessa casella può restare solo un maghetto. Se arrivi sulla stessa casella di un altro maghetto, puoi spostare il tuo maghetto sulla successiva casella libera.
- Attenzione però, guardatevi dai fantasmi! Infatti **non si può avanzare sulle caselle e i percorsi che vengono toccati dai fantasmi**.
- Si può lasciare il campo di gioco o percorrere la scalinata soltanto con un maghetto che abbia già raccolto tutte le 5 tessere obiettivo.



Raccogliere le tessere obiettivo all'interno del castello

Una volta che il maghetto ha terminato il proprio compito (raggiungendo il luogo indicato), si può raccogliere la tessera obiettivo e posizionarla sull'apposita lavagnetta. Girate ora una nuova tessera che indicherà al maghetto il suo nuovo incarico. Ottimo lavoro! Al prossimo obiettivo!



Dado dei fantasmi: adesso sono i fantasmi che si aggirano fluttuando per tutto il castello!



Il **dado dei fantasmi** indica quante volte devi girare la ruota stregata per muovere i fantasmi! Fai bene attenzione a girare la scanalatura fino in fondo. Il colore indica la direzione in cui devi girare - se verso il rosso o verso il blu. Il numero dei fantasmi indica quante volte devi girare la ruota stregata - una volta, due volte o tre volte. Gira possibilmente in modo lento e con cautela per poterti fermare in qualsiasi momento. **Se un fantasma tocca uno dei maghetti, la ruota stregata si ferma all'istante.** Al prossimo turno, si proseguirà partendo da quella posizione.



Un fantasma tocca un maghetto

Se un fantasma tocca un maghetto fermate subito la ruota stregata. Girate una carta dal mazzo dei fantasmi.



Adesso ci sono queste possibilità:



Fortunati! Muovi il maghetto di due caselle.



Fortuna nella sfortuna! Muovi il maghetto lontano dal fantasma secondo il numero di caselle indicato dal dado dei maghi (è consentito non rispettare il punteggio indicato).

Si può anche scegliere la direzione, perfino decidendo di passare attraverso il fantasma. È permesso nel caso tu riesca così a compiere il tuo incarico.



Che magia sfortuna!

Posiziona una metà del portone, illustrato qui accanto, nell'angolo corrispondente. 🛡️

Riconosci il portone e il suo posto nell'angolo giusto dallo stemma corrispondente. Muovi ora il maghetto allontanandoti dal fantasma (due caselle o in base al numero del dado).



Nota: Se in un angolo ci sono già due ante del portone, l'uscita è da considerarsi definitivamente chiusa. I maghetti non potranno più usare questa scalinata per uscire dal castello.



La carta fantasma viene quindi eliminata dal gioco.

Raramente può anche succedere che ci siano due (o perfino tre) contatti con fantasmi **contemporaneamente**. In questo caso, ogni maghetto deve pescare una carta fantasma diversa!

Uscire dal castello stregato

Dopo aver collezionato tutte e cinque le tessere obiettivo del proprio colore, il maghetto può lasciare il castello stregato. Deve cercare una via d'uscita, cioè un portone che non sia già completamente sbarrato. Per uscire dal castello, il maghetto deve passare da una delle porte ancora aperte tirando il dado e partendo da una delle caselle di partenza. Tocca ora agli altri maghetti sfuggire ai fantasmi ...



Fine del gioco

Vincete tutti insieme,

dopo aver messo tutte e 15 le tessere obiettivo sulla lavagnetta e aver fatto uscire i tre maghetti dal castello attraverso i portoni ancora aperti. Congratulazioni! Siete stati bravissimi!

Perdete tutti insieme,

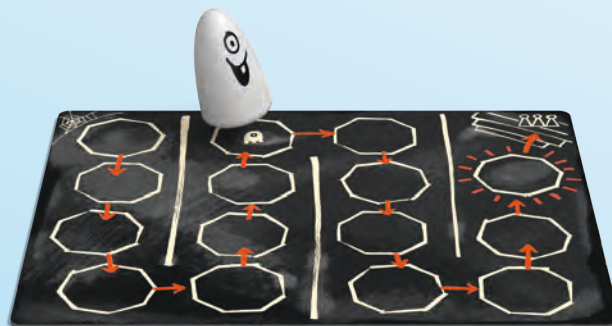
se i tre fantasmi chiudono per primi tutti i portoni impedendo quindi ogni via di fuga. Che sfortuna! Sicuramente andrà meglio la prossima volta!



Variante di gioco per esperti

Siete riusciti a fuggire dai fantasmi senza difficoltà? Allora siete pronti per una variante per giocatori esperti, in cui entra in gioco un quarto fantasma a rendervi la vita più complicata. Mettete semplicemente il quarto fantasma nella casella centrale della lavagnetta, già disegnata con un fantasmino. Posizionando l'8° tessera obiettivo sulla lavagnetta, prendete questo fantasma e mettetelo su una delle tre caselle di partenza per fantasmi, a scelta. Da quel momento, dovrete scappare da quattro fantasmi.

Ma per voi non è ancora abbastanza difficile? Provate allora a mettere il quarto fantasma sempre una casella davanti a voi, permettendogli di anticipare il gioco.





Zaubertrank

Magic potion
Potion magique
Pozione magica



Spiegel

Mirror
Miroir
Specchio



Pantoffeln

Slippers
Pantoufles
Pantofole



Schatztruhe

Treasure chest
Coffre au trésor
Cassa del tesoro



Frosch

Frog
Grenouille
Rana



Goldener Teller

Golden platter
Assiette dorée
Piatto dorato



Kater Kasimir

Kasimir the cat
Chat Casimir
Gatto Casimiro



Ritterrüstung

Knight's armour
Armure de chevalier
Armatura da cavaliere



5+



1-4



20min

Autoren: Wolfgang Dirscherl & Wolfgang Lehmann, Redaktion: Karola Erlenbach, Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

Copyright: DREI MAGIER by Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.dreimagier.de, Art.-Nr. 40896