



DREI
MAGIER

MICHELLE SCHANEN

GEISTER TREPPE



ARVI

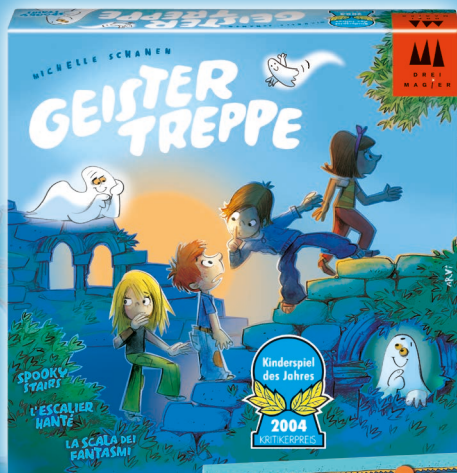
SPOOKY STAIRS L'ESCALIER HANTÉ LA SCALA DEI FANTASMI

Das Original

Kennt ihr schon die „große“ Geistertreppe?

Die Regeln sind genauso einfach, nur die Spielfiguren sind etwas magischer! Mit zauberhafter Magnetkraft verschwinden die Figuren nach und nach unter den Geistern und werden anschließend einfach mitgezogen. Merkt euch also gut, wo sich eure Figur versteckt!

 mit
magnetischen
Spielfiguren!

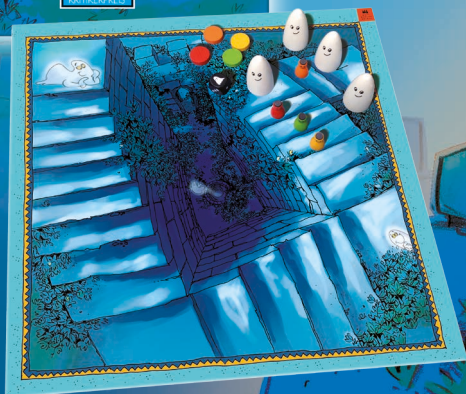


Für 2-4 Spieler
ab 4 Jahren
Art.-Nr. 40811

Kinderspiel
des Jahres

2004

KRITIKERPREIS



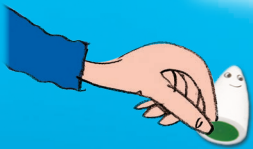
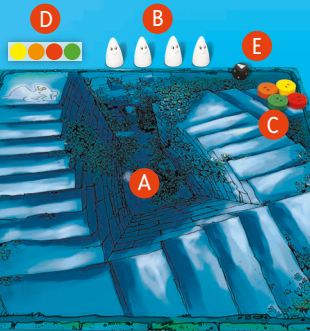
GEISTER TREPPE

Ziel des Spiels

Zieht mit eurer Spielfigur die Geistertreppe entlang um als Erster den alten Geist zu erschrecken! Merkt euch dabei gut, unter welchem Geist eure Farbe versteckt ist, sonst kann es im Ziel schon mal eine lustige Überraschung geben!

Inhalt

- A** 1 Spielplan
- B** 4 Geister
- C** 4 Scheiben „Spielfiguren“
- D** 4 Klebepunkte
- E** 1 Sonderwürfel



Vor dem ersten Spiel werden die Unterseiten der Geister mit jeweils einem Farbpunkt beklebt, sodass anschließend jeder Geist eine andere Farbe besitzt.

Spielvorbereitung

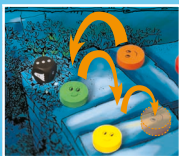
Legt den Spielplan in die Tischmitte. Anschließend sucht sich jeder von euch eine farbige Scheibe (Spielfigur) aus und legt sie auf die unterste Stufe der Geistertreppe (Pfeil). Die Geister bleiben vorerst neben dem Spielplan stehen.

Spielverlauf bei 4 Spielern

Der jüngste Spieler beginnt.

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bedeutung der Punkte auf dem Würfel:



Wer an der Reihe ist, bewegt seine Spielfigur (Scheibe) um so viele Stufen weiter „nach oben“, wie der Würfel Punkte zeigt. Es dürfen auch mehrere Figuren zusammen auf einer Stufe stehen.

Was bedeutet der Geist auf dem Würfel?

Erscheint ein „Geist“, passiert folgendes:

Wenn du einen Geist gewürfelt hast, darfst du eine beliebige Spielfigur in einen Geist verwandeln, d.h. du tauscht einen der außerhalb des Spielplans wartenden Geister gegen eine Spielfigur aus.

Beispiel:



Der grüne Spieler wird in einen Geist verwandelt. Dazu tauscht ihr die grüne Spielfigur auf dem Spielplan mit dem Geist aus, welcher auf der Unterseite den grünen Farbpunkt besitzt.

Beim Austausch zwischen Spielfigur und Geist muss die Farbe immer übereinstimmen! Anschließend bekommt der Spieler seine farbige Spielfigur zurück (um im Verlauf des Spiels die Farbe seines Geistes nicht zu vergessen).

So geht es weiter

Wenn ihr am Zug seid und eine Punktzahl gewürfelt habt, müsst ihr, wenn eure Spielfigur bereits in einen Geist verwandelt wurde, mit einer Geisterfigur ziehen! Merkt euch also gut, unter welchem Geist eure Farbe steckt! Natürlich ist nachschauen während des Spiels strengstens verboten!

- Sind alle Spielfiguren in Geister verwandelt und ihr würfelt Punkte, müsst ihr eine Geisterfigur in Richtung Ziel ziehen. Rückwärts ziehen ist weiterhin nicht erlaubt!
- Sind alle Figuren in Geister verwandelt und ihr würfelt einen Geist, müsst ihr zwei beliebige Geister vertauschen z.B. einen, der weiter hinten steht mit einem von weiter vorne – oder zwei, die auf einer Stufe stehen!

Tipp: Markiert mit eurem Zeigefinger das Feld und nehmt dann erst den Geist um ihn mit einem anderen zu tauschen.

Spielende

Sobald ein Geist das oberste Feld der Treppe (mit dem alten Gespenst) erreicht hat, gewinnt derjenige von euch, dessen Spielfigur zu dem Farbpunkt auf der Unterseite des Geistes gehört!

Wichtig

Das letzte Feld muss nicht mit direktem Wurf erreicht werden. Überzählige Punkte verfallen. Außerdem könnt ihr natürlich um den 2. und 3. Platz weiter spielen.

Spielverlauf bei 2 Spielern

Wenn ihr eure Scheibe ausgesucht habt, legt ihr diese wie oben beschrieben auf das Startfeld. Außerdem stellt ihr die zwei nicht ausgesuchten Geister dazu.

Durch das Tauschen kommen diese „neutralen Geister“ automatisch ins Spiel. Kommt ein „neutraler Geist“ als Erstes ins Ziel, spielt ihr solange weiter, bis ein „richtiger Geist“ ins Ziel kommt.

Spielverlauf bei 3 Spielern

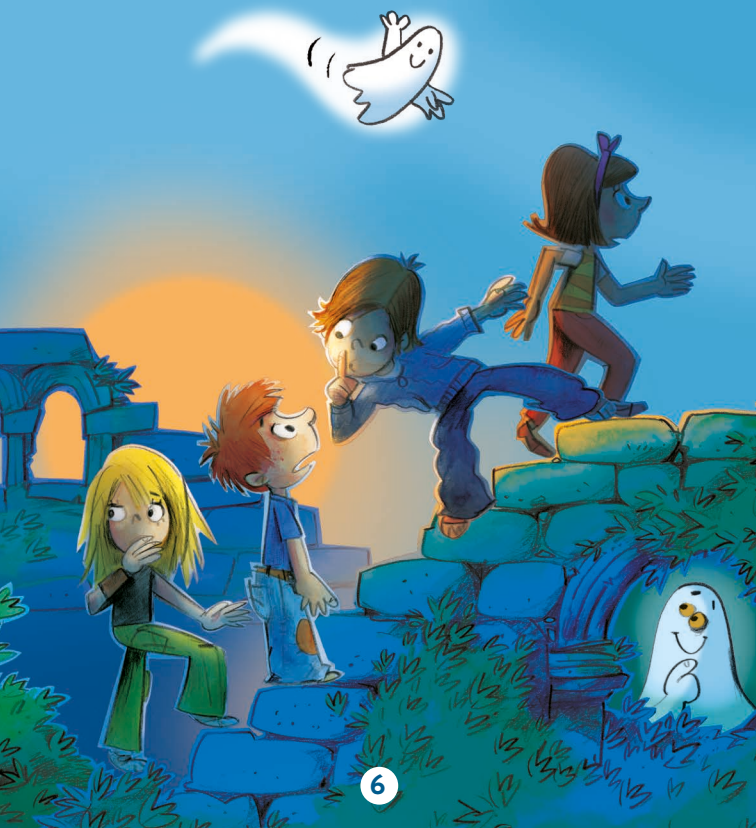
Hier verwandelt ihr die vierte Spielfigur vor Spielbeginn in einen Geist. Ansonsten gelten die Regeln wie beim Spiel mit 2 Spielern.

Variante für ältere Kinder

Wenn ihr den Geist würfelt (nachdem bereits alle Spielfiguren in Geister verwandelt sind), könnt ihr zwei Möglichkeiten wählen:

- Ihr vertauscht zwei Geister (wie üblich) oder
- Ihr vertauscht zwei beliebige Spielfiguren (Scheiben), sodass die dazugehörigen Geister den Besitzer wechseln!

Viel Spaß beim Gruseln.



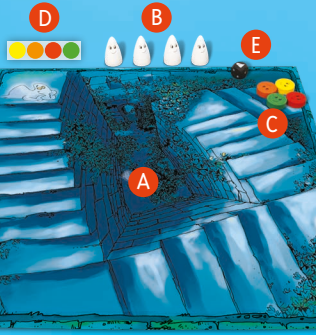
MICHELLE SCHANEN SPOOKY STAIRS

Objective of the game

Move your figure along the ghost stairs so that you are the first one to frighten the old ghost! Take good care to remember under which ghost your colour is hidden – otherwise you might be in for a funny surprise at the goal!

Contents

- A** 1 game board
- B** 4 ghosts
- C** 4 token “figures”
- D** 4 adhesive dots
- E** 1 special die



Before playing for the first time, a coloured dot is stuck to the bottom of each ghost so that each ghost has a different colour.

Preparing to play

Place the game board in the middle of the table. Then each player chooses a coloured token (figure) and places it on the bottom step of the ghost stairs (arrow). The ghosts stay on the game board for now.

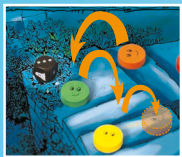
How to play (four players)

The youngest player goes first. The game then continues in a clockwise direction.

Meaning of the points on the die:

Whoever's turn it is moves their figure (token) “up the stairs” by the number of points on the die. Several figures may be located on one step at the same time.

What does the ghost on the die mean?



If you throw a “ghost” on the die, the following happens: If you have thrown a ghost, you can change any figure you like into a ghost, i.e. you swop any one of the ghosts waiting off the game board for a figure.

Example:



The green player is changed into a ghost. You swop the green figure on the game board for the ghost which has the green dot on the bottom.

When you swop a figure for a ghost, the colour must always be the same! The player then gets their coloured figure back (so that they don't forget the colour of their ghost during the game).

And now...

When it is your turn and you have thrown a number on the die, if you have already changed your figure into a ghost, you have to move a ghost figure! Take good care to remember which ghost your colour has! Naturally, it is strictly forbidden to peek during the game!

- If all the figures have been turned into ghosts and you throw points, you have to move a ghost figure in the direction of the goal. You are not allowed to move your figure backwards!
- If all the figures have been changed into ghosts and you throw a ghost, you have to swop any two ghosts, e.g. one that is further down the stairs with one which is further up the stairs – or two which are standing on the same step!

Tip: mark the field with your index finger and only then pick up the ghost to swop it with another ghost.

End of the game

As soon as a ghost has reached the top field of the stairs (with the old ghost), the player amongst you whose figure belongs to the coloured dot on the bottom of the ghost, wins the game!

Important

You don't have to reach the last field with a direct throw. Excess points do not count. Naturally, you can also play on to see who is second and third.

How to play (two players)

Once you have chosen your token, placed them on the start field as described above. You also position the two ghosts not in use on the board.

By swapping them, these "neutral ghosts" are automatically part of the game. If a "neutral ghost" is the first one to reach the goal, you keep on playing until a "proper ghost" reaches the goal.

How to play (three players)

In this case, the fourth figure is changed into a ghost before you start the game. Otherwise, you play according to the rules for two players.

Variants for older children

If you have thrown the ghost (once all figures have been changed into ghosts), you can choose from two options:

- You swop two ghost (as usual), or
- You swop any two figures (tokens) so that the corresponding ghosts change owners!

Enjoy being spooked!



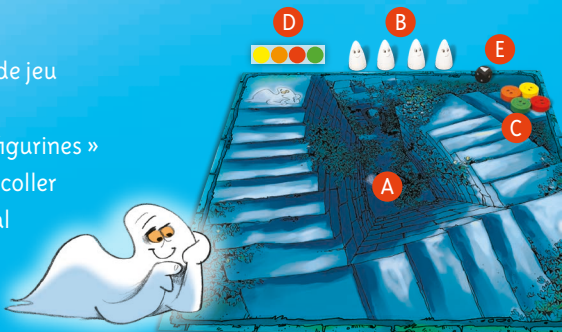
MICHELLE SCHANEN L'ESCALIER HANTÉ

But du jeu

Faites grimper votre figurine le long de l'escalier hanté pour être le premier à effrayer le vieux fantôme ! Repérez bien sous quel esprit votre couleur est dissimulée, sinon une amusante surprise risque de vous attendre à l'arrivée !

Contenu

- A** 1 planche de jeu
- B** 4 esprits
- C** 4 pions « figurines »
- D** 4 points à coller
- E** 1 dé spécial



Avant de jouer pour la première fois, collez un point de couleur sous chacun des esprits, de sorte que chacun d'eux ait une couleur différente.

Préparatifs

Posez la planche de jeu au milieu de la table. Chacun choisit ensuite un pion de couleur (figurine), qu'il pose sur la marche tout à fait en bas de l'escalier hanté (flèche).

Les esprits restent tout d'abord à côté de la planche de jeu.

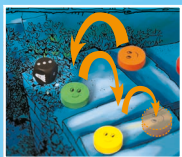
Déroulement du jeu pour 4 joueurs

Le joueur le plus jeune commence, après quoi la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Signification des points sur le dé :

Celui dont c'est le tour déplace sa figurine (son pion) d'autant de marches « vers le haut », que le dé indique de points. Plusieurs figurines peuvent se trouver ensemble sur la même marche.

Que signifie l'esprit sur le dé ?



Si le dé indique un « esprit », voici ce qu'il se passe : Si ton dé indique un esprit, tu as le droit de transformer une figurine quelconque en esprit, c'est-à-dire que tu troques une figurine du jeu contre un des esprits se trouvant en-dehors de la planche de jeu.

Exemple:



Le joueur verte est transformé en esprit. Pour cela, vous troquez sur la planche de jeu la figurine verte contre l'esprit portant un point verte sur sa partie inférieure.

Au moment de l'échange entre la figurine et l'esprit, la couleur doit toujours concorder ! Après cela, le joueur conserve près de lui sa figurine (afin de ne pas oublier la couleur de son esprit au fil du jeu).

Puis la partie se poursuit comme suit

Si votre figurine a été transformée en esprit, il vous faut faire alors avancer une figurine transformée en esprit, une fois votre tour venu et votre dé lancé ! Repérez bien l'esprit sous lequel se trouve votre couleur ! Car, bien entendu, il vous est absolument interdit de vous en assurer pendant le jeu !

- Si toutes les figurines ont été transformées en esprits et si le dé lancé vous indique des points, il vous faut faire avancer un esprit en direction de la cible. Interdiction de revenir en arrière !
- Si toutes les figurines ont été transformées en esprits et si le dé lancé vous indique un esprit, vous inversez alors deux esprits quelconques, par exemple un se trouvant à l'arrière avec un se trouvant en tête - ou deux se trouvant sur une même marche !

Astuce : placez votre index sur la case de l'esprit que vous voulez changer de place, avant de procéder à l'échange.

Fin du jeu

Dès qu'un esprit a atteint la marche tout à fait en haut de l'escalier (là où se trouve le vieux fantôme), c'est celui des joueurs dont le point de couleur se trouve sous l'esprit, qui remporte la partie !

Important

Il n'est pas obligatoire d'atteindre la case cible avec le nombre précis de points. Les points en trop ne comptent pas. Il est en outre possible de poursuivre la partie pour déterminer la 2ème et la 3ème place.

Déroulement du jeu avec 2 joueurs

Après avoir choisi votre pion de couleur, vous le placez sur la case de départ, comme ci-dessus décrit. Après quoi, vous mettez également les deux esprits restants en jeu.

Ces deux « esprits neutres » entrent automatiquement en jeu au moment de l'échange. Si un « esprit neutre » atteint la cible en premier, vous continuez de jouer jusqu'à ce que l'un des deux « bons esprits » y arrive.

Déroulement du jeu avec 3 joueurs

Dans ce cas, vous transformez d'emblée la quatrième figurine en esprit. Sinon, vous appliquez les mêmes règles que pour un jeu à deux.

Variante pour les plus grands

Si le dé vous indique un esprit (une fois que tous les pions ont été transformés en esprits), vous optez pour l'une des deux possibilités suivantes :

- Soit vous permutez deux esprits (comme jusqu'à présent),
- Soit vous échangez deux figurines (pions) quelconques, de sorte que les esprits correspondants changent de propriétaire !

« Fantômez » bien !



MICHELLE SCHANEN LA SCALA DEI FANTASMI

Scopo del gioco

Salite le scale con la vostra figurina per spaventare per primi il vecchio fantasma! Fate molta attenzione per ricordarvi sotto quale fantasma è nascosto il vostro colore, altrimenti al traguardo potreste avere una bella sorpresa!

Contenuto

- A** 1 plancia di gioco
- B** 4 fantasmi
- C** 4 pedine "figurine"
- D** 4 punti adesivi
- E** 1 dado speciale



Prima di iniziare a giocare per la prima volta, applicate un punto colorato sul fondo di ciascun fantasma, in modo che alla fine ogni fantasma abbia un colore diverso.

Preparativi

Mettete la plancia di gioco al centro del tavolo. Quindi, ognuno di voi sceglie una pedina colorata e la posiziona sul gradino più in basso della scala dei fantasmi (freccia). All'inizio, i fantasmi restano a lato della plancia di gioco.

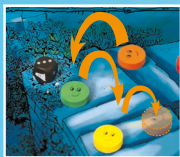
Svolgimento del gioco con 4 giocatori

Inizia il giocatore più giovane. Poi si prosegue in senso orario.

Significato dei punti sul dado:

Il giocatore di turno muove la propria figurina (pedina) "salendo" di un numero di gradini uguale ai punti ottenuti con il dado. Sullo stesso gradino possono stare anche più figurine insieme.

Che cosa significa il fantasma sul dado?



Se lanciando il dado esce un “fantasma”, succede questo: Se con il dado hai ottenuto il fantasma, puoi trasformare una figurina a piacere in fantasma, cioè scambi uno dei fantasmi in attesa fuori dalla plancia di gioco con una figurina.

Esempio:



Il giocatore verde viene trasformato in fantasma. Per fare questo, scambiate la figurina verde che si trova sulla plancia di gioco con il fantasma che sul fondo ha il punto di colore verde. Nell'eseguire lo scambio tra figurina e fantasma, il colore deve sempre corrispondere!

Infine, il giocatore ritira e tiene con sé la propria figurina colorata (per non dimenticarsi del colore del suo fantasma durante il proseguimento del gioco).

Si prosegue così

Quando è il vostro turno e avete ottenuto dei punti lanciando il dado, se la vostra figurina è già stata trasformata in fantasma, dovete avanzare con una figurina fantasma! Quindi cercate di ricordarvi sotto quale fantasma è nascosto il vostro colore! Naturalmente è assolutamente vietato sbirciare sotto i fantasmi durante il gioco!

- Se tutte le figurine sono state trasformate in fantasmi e lanciando il dado ottenete dei punti, dovete avanzare verso il traguardo con una figurina fantasma. In nessun caso è consentito tornare indietro!
- Se tutte le figurine sono state trasformate in fantasmi e lanciando il dado esce la figura del fantasma, dovete scambiare due fantasmi a piacere, ad es. un fantasma che è rimasto molto indietro con un fantasma che è già arrivato molto avanti, oppure due fantasmi che si trovano sullo stesso gradino!

Suggerimento: segnate prima la casella con il dito indice e solo dopo prelevate il fantasma per scambiarlo di posto con un altro.

Fine del gioco

Non appena un fantasma ha raggiunto il gradino più in alto della scala (dove lo aspetta il vecchio fantasma), vince il giocatore tra voi la cui figurina è del colore corrispondente al quello sul fondo di quel fantasma!

Importante

Non è necessario raggiungere l'ultima casella con un punteggio esatto. I punti in eccesso non vengono conteggiati. Inoltre potete naturalmente continuare a giocare per il secondo e il terzo posto.

Svolgimento del gioco con 2 giocatori

Dopo aver scelto la vostra figurina, la posizionate sulla casella di partenza, come descritto sopra. Inoltre aggiungete anche i due fantasmi che non sono stati scelti. Attraverso lo scambio, questi "fantasmi neutri" entrano automaticamente in gioco. Se a raggiungere per primo il traguardo è un "fantasma neutro", dovrete continuare a giocare fino a quando arriverà alla meta il primo "fantasma vero".

Svolgimento del gioco con 3 giocatori

In questo caso, all'inizio del gioco trasformate la quarta figurina in un fantasma. Per il resto valgono le regole del gioco con 2 giocatori.

Variante per bambini più grandi

Se lanciando il dado ottenete il fantasma (dopo che tutte le figurine sono già state trasformate in fantasmi), potete scegliere tra due possibilità:

- Scambiate due fantasmi (come si fa normalmente) oppure
- Scambiate due figurine a scelta, in modo che i relativi fantasmi cambino proprietario!

**Buon divertimento
da brivido.**



Weitere ausgezeichnete Spiele:



Für 2-4 Spieler
ab 5 Jahren
Art.-Nr. 51400



Für 2-4 Spieler
ab 5 Jahren
Art.-Nr. 51401

Autorin: Michelle Schanen
Illustration: Rolf (aRvi) Vogt
Layout: Leon Schiffer
Redaktion: Bastian Herfurth



Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 51402

