

Schloss Schlotterstein

Eine gruselige Spielesammlung für 1 - 6 kleine Gespenster von 5 - 999 Jahren.

Spielidee: Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustration: Sabine Krausshaar
Spieldauer: ca. 5 - 20 Minuten (je nach Spielvariante)

Bei den kleinen Schülern der Geisterschule auf Schloss Schlotterstein herrscht große Aufregung: Heute findet die Abschlussprüfung im Spuken statt. Jetzt müssen die kleinen Gespenster zeigen, dass sie ihr Handwerk gut beherrschen.

Wer gut aufpasst und geschickt ist, kann viele Schlossbewohner erschrecken und schafft es sicher auch, die Prüfungen erfolgreich zu bestehen.

Spielinhalt:

- 1 mehrteiliges Schloss Schlotterstein (Schachtelboden, 4 Standfüße, 4 Befestigungskugeln, 4 Wände)

1 Gespenst

- 1 Geisterstab
- 36 Gemälde (quadratisch)
- 9 Raumkärtchen (rund)
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung



Hindernisse, um das Spuken zu erschweren:

- 4 Geisterkugeln, 1 Schatztruhe, 9 Goldstücke

Außerdem: 1 Zusatzheft „Gruselolympiade“ mit weiteren Spielideen

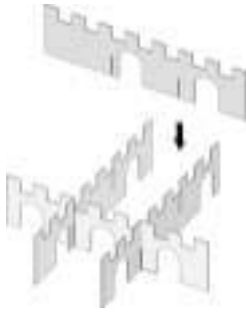
Zuerst müsst ihr das Schloss zusammenbauen:

Legt zuerst alles Zubehör aus dem Schachtelboden in den Schachteldeckel.

In jeder Ecke des Schachtelbodens findet ihr ein kleines Loch.

Nehmt einen Standfuß und steckt seine dünne Metallspitze von unten durch eines der Löcher. Schraubt dann die kleine Befestigungskugel von oben darauf. Befestigt alle vier Standfüße auf diese Weise.





Stellt den Schachtelboden nun auf den Tisch. Steckt die vier Wände an den Schlitzten so zusammen, dass sich zusammen-passende Räume ergeben. Stellt sie in den Schachtelboden.

Übrigens: Bei weiteren Spielen könnt ihr die Wände auch anders zusammenstecken.

Nun steht Schloss Schlotterstein mit seinen **neun gleich großen Räumen** vor euch.

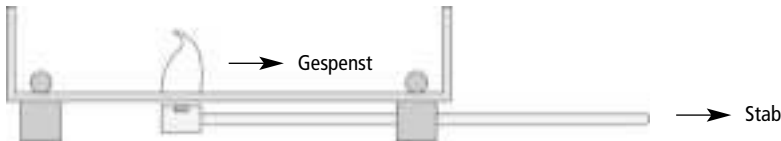
Spuken will gelernt sein!

Vor dem ersten Spiel sollten alle Mitspieler das Spuken ein wenig üben. Ihr werdet sehen: Mit etwas Übung ist es gar nicht so schwierig.

Stellt das Gespenst in einen beliebigen Raum. Nehmt den Geisterstab am dünnen Ende in die Hand und schiebt das andere Ende mit der Scheibe direkt unter das Schloss.

Achtung: Der **Punkt**, den ihr auf der Scheibe seht, muss nach oben zeigen!

Schiebt die Scheibe **direkt unter das Gespenst**. Ihr werdet spüren, wie die magische Zauberkraft zu wirken beginnt: Das Gespenst folgt den Bewegungen des Stabes wie von Geisterhand gesteuert.

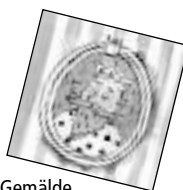


Tipp: Bewegt den Stab zunächst ganz langsam, damit der Geisterstab den Kontakt zum Gespenst nicht verliert.

Am besten hältst du oder eines der anderen Kinder währenddessen das Schloss etwas fest. Denn es kann passieren, dass die Zauberkraft so groß ist, dass sich das ganze Schloss bewegt.

Auf den Gemäldekarten sind die verschiedenen Schlossbewohner abgebildet. Doch wo genau sie sich aufhalten – und was sie gerade tun – das sollt ihr entdecken ...

Achtung: Sucht nicht nur nach den Gemälden selbst, sondern auch nach den darauf abgebildeten Personen. Manchmal ist es ganz schön schwer, sie zu entdecken!



Gemälde



der gesuchte Schlossbewohner

Spiel 1: Die Spukprüfung

Schlossbewohner erschrecken

Schloss, Uhr, Stab und Gespenst bereitlegen, Raumkarten und Gemälde verdecken, mischen



Karte aufdecken, Gespenst in Raum setzen, Gemälde aufdecken, abgebildeten Bewohner suchen

Sanduhr umdrehen, Stab unter Gespenst halten,

Spielziel:

Wer geschickt und schnell ist, kann viele Schlossbewohner erschrecken und gewinnt.

Spielvorbereitung:

Stellt Schloss Schlotterstein in die Mitte des Tisches.

Die Sanduhr, der Geisterstab und das Gespenst werden neben der Schachtel bereitgelegt.

Die **neun runden Raumkärtchen** werden gemischt und verdeckt gestapelt.

Die **36 Gemälde** werden ebenfalls verdeckt und gemischt.

Die vier Geisterkugeln, die Schatzkiste und die neun Goldstücke werden für dieses Spiel nicht benötigt und bleiben im Schachteldeckel.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer am schnellsten dreimal hintereinander „Schloss Schlotterstein“ rufen kann, darf beginnen und nimmt sich den Geisterstab.

Decke das oberste, runde **Raumkärtchen** auf und stelle das Gespenst in die Mitte des entsprechenden Raumes.

Das Kind, das links neben dir sitzt, ist dein **Gruselhilfe**. Er deckt das oberste **Gemälde** auf, zeigt es dir und legt es offen vor dir ab:

Den darauf abgebildeten Schlossbewohner soll das Gespenst erschrecken.

- Wer an der Reihe ist, muss nicht auf seinem Platz sitzen bleiben: Er darf jederzeit aufstehen, sich alle Wände, genau ansehen und das Gespenst von verschiedenen Plätzen aus steuern.

- **Suchtipp:** Seht euch die Gemälde und die Wände an denen sie hängen, an. Es gibt **Steinwände** und **tapezierte Wände**.

Alle Schlossbewohner, deren Gemälde an einer Steinwand hängen, findet ihr auf einer der vier Außenwände des Schlosses. Die Schlossbewohner, deren Gemälde an einer tapezierten Wand hängen, befinden sich auf einer der vier Innenwände.

Ihr könnt die Suche vereinfachen, indem ihr nur die Gemälde verwendet, die an Steinwänden hängen. Oder nur die, die an tapezierten Wänden hängen.



Wenn du gesehen hast, in welchen Raum du das Gespenst führen musst, um den ersten Schlossbewohner zu erschrecken, dreht dein Gruselhilfe die **Sanduhr um**. Ab jetzt läuft die Zeit ...

Der Spuk beginnt ...

Du hältst den Geisterstab unter das Schloss und führst ihn direkt bis unter das Gespenst.

Gespenst zum Gemälde des abgebildeten Bewohner führen, „Buuh!“ rufen

Versuche nun, das Gespenst so schnell wie möglich zu dem gesuchten Schlossbewohner zu führen.

Wenn du das Gespenst in den richtigen Raum geführt hast, berühre mit dem Gespenst den Schlossbewohner. Rufe gleichzeitig „Buuuuhh!“, um ihn zu erschrecken.

- **Wichtig:** Einige Schlossbewohner befinden sich so weit oben, dass das Gespenst sie nicht erreichen kann. In diesem Fall berührt das Gespenst die Wand unterhalb der entsprechenden Abbildung.
- Alle anderen Kinder achten währenddessen darauf, dass der richtige Schlossbewohner gefunden und erschreckt wird. Hast du aus Versehen einen falschen Schlossbewohner erschreckt? Führe das Gespenst schnell zum richtigen.

Beeile dich: Denn natürlich lassen deine Mitspieler die Sanduhr nicht aus den Augen ...

Sanduhr läuft noch? Weiteres Gemälde aufdecken und sofort neue Suche starten

Hast du den ersten Schlossbewohner erschreckt und die Sanduhr läuft noch?

Dein Gruselgehilfe legt **das nächste Gemälde offen** vor dir ab und du startest sofort die nächste Suche.

Achtung: Anders als in der ersten Runde läuft die Zeit nun schon. Die anderen Kinder dürfen natürlich bei der Suche nach dem Schlossbewohner helfen.

Sanduhr abgelaufen? Suche beenden

Ist auch das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Eins, zwei, drei - Spuk vorbei!“

Du legst den Geisterstab sofort ab. Die **Gemälde der Schlossbewohner**, die du erschreckt hast, darfst du dir nehmen.

Konntest du den letzten Schlossbewohner nicht mehr erschrecken? Das entsprechende Gemälde wird unter den verdeckten Stapel gelegt.

Das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet ...

... wenn jedes Kind das Gespenst **genau drei Mal** geführt hat

... oder wenn **alle Gemälde** verteilt worden sind.

die meisten Gemälde = Sieg

Das Kind, das die meisten Gemälde gesammelt hat, gewinnt und ist klassenbestes Gespenst.

Haben zwei oder mehr Kinder gleich viele Gemälde, gewinnen sie gemeinsam.

Variante:

Spielvariante: Es rumpelt und pumpelt im Schloss!

- Um das Führen des Gespenstes noch zu erschweren, könnt ihr **Hindernisse** in den Räumen des Schlosses verteilen.

Geisterkugeln und Goldstücke als Hindernisse

- Probiert aus, was passiert, wenn ihr die **Geisterkugeln** im Schloss verteilt. Übt, wie ihr das Gespenst um die Goldmünzen und die Schatztruhe herumführen könnt.
- **Entscheidet gemeinsam**, welche und wie viele Hindernisse ihr einsetzen möchtet und verteilt sie jedes Mal neu, wenn das nächste Kind an der Reihe ist.

Schlossbewohner erschrecken

Gemälde auswählen

verdecken, mischen

Karte aufdecken: Gespenst in Raum setzen, Gemälde aufdecken, Gespenst zum gesuchten Bewohner führen

Alle Bewohner erschreckt? Oder jeder einmal an der Reihe? Ende

Spiel 2: Gruppenspuken auf Schlotterstein

Eine kooperative Gespensterprüfung.

Spielziel:

Die Kinder versuchen gemeinsam, eine festgelegte Anzahl von Schlossbewohnern innerhalb einer begrenzten Zeit zu erschrecken.

Spielvorbereitung:

Spielaufbau wie Spiel 1. Einziger Unterschied:

Die Anzahl der Gemälde richtet sich nach der Anzahl der mit-spielenden Kinder:

- 2 Kinder = 6 beliebige Gemälde
- 3 Kinder = 9 beliebige Gemälde
- 4 Kinder = 12 beliebige Gemälde
- 5 Kinder = 15 beliebige Gemälde
- 6 Kinder = 18 beliebige Gemälde

Verdeckt die Gemälde, mischt sie und legt sie neben dem Schloss bereit.

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt. Das Kind links von ihm ist der Gruselgehilfe und deckt ein Raumkärtchen auf. Dort startet das Gespenst. Der Gruselgehilfe deckt das oberste Gemälde auf und zeigt es.

Die Sanduhr wird umgedreht und der Spuk beginnt.

Alle Mitspieler helfen beim Suchen mit und geben Tipps. Ist das Gespenst beim richtigen Schlossbewohner angekommen, dann rufen alle gemeinsam so gruselig und so laut wie möglich „Buuuuh!“

Jedes Kind darf so lange Schlossbewohner erschrecken, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Dann ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind an der Reihe und übernimmt das Gespenst. Die Sanduhr wird erneut gedreht. Liegt noch ein Gemälde offen, erschreckt das Kind zuerst diesen Schlossbewohner, bevor ein neues Gemälde aufgedeckt wird.

Spielende:

Das Spiel endet ...

... sofort, wenn **alle Schlossbewohner erschreckt** worden sind

... spätestens jedoch, sobald **jedes Kind einmal das Gespenst** geführt hat.

**Nicht geschafft?
Gemeinsam verlor-
en**

**möglichst viele
Bewohner erschre-
cken**

**7 Gemälde aufde-
cken, abgebildete
Bewohner in
beliebiger
Reihenfolge
erschrecken, wäh-
rend die Uhr läuft**

**Zeit abgelaufen?
Nächstes Kind**

**Wer hat die meis-
ten Gemälde
gesammelt?**

Habt ihr es geschafft, alle Schlossbewohner zu erschrecken? Dann seid ihr ein tolles **Gruselteam** und habt gemeinsam gewonnen.

Ist es euch nicht gelungen? Dann müsst ihr noch etwas üben. Vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal.

Spiel 3: Sieben auf einen Streich

Für geübte Kinder.

Spielziel:

Wer etwas Glück und einen gespenstisch guten Überblick hat, schafft es, die meisten Bewohner zu erschrecken.

Spielvorbereitung:

Wie bei Spiel 1.

Spielablauf:

Alle Kinder rufen gleichzeitig „Buuuuuh“. Wer ohne Luft zu holen am längsten rufen kann, darf beginnen und bekommt den Geisterstab.

Nun wird nicht nur ein einziges **Gemälde** aufgedeckt, sondern **sieben**.

Wenn du an der Reihe bist, darfst du dir die Gemälde so zurechtlegen, dass du sie alle gut sehen kannst.

Du musst versuchen, möglichst viele dieser Schlossbewohner zu erschrecken, während die Sanduhr läuft.

In welcher Reihenfolge du sie erschreckst, kannst du **selbst bestimmen**.

Auch hier hast du einen Gruselgehilfen: Er verdeckt die Gemälde der Schlossbewohner, die du erschreckt hast.

Ist die Zeit abgelaufen? Du bekommst die **verdeckten Gemälde**.

Das nächste Kind ist an der Reihe. Es mischt die noch offen liegenden Gemälde unter den Stapel und legt seinerseits sieben Stück offen vor sich ab.

Spielende:

Sobald keine sieben Gemälde mehr aufgedeckt werden können, endet das Spiel.

Wer die meisten Gemälde hat, gewinnt. Haben mehrere Kinder gleich viele gesammelt, gewinnen sie gemeinsam.

• **Variante: Sieben auf einen Streich für Einzelgeister**

Diese Variante kannst du auch prima allein gegen die Zeit spielen.

Hast du mindestens drei der sieben Schlossbewohner erschreckt, wenn die Sanduhr abgelaufen ist? Gratuliere: Du hast die Prüfung bestanden.

Shiver-stone Castle

A spooky collection of games for 1- 6 little ghosts aged 5 - 999.

Game idea: Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustrations: Sabine Krausshaar
Length of the game: 5 to 20 minutes (depending on variation)

The little pupils of the haunting school in Shiver-stone Castle are very excited as the final exam in haunting takes place today. Whoever pays close attention and displays a bit of skill, will be able to frighten lots of the inhabitants of the castle and undoubtedly pass the exams.

Contents:

- 1 Shiver-stone Castle, in various sections (bottom of the game box, 4 corner bases, 4 fixing balls, 4 walls)
- 1 ghost
- 1 ghosting wand
- 36 paintings (square)
- 9 little room cards (round)
- 1 egg-timer
- 1 set of game instructions

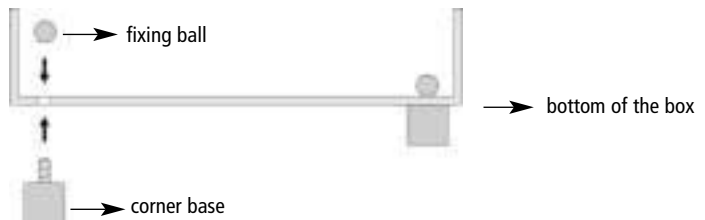


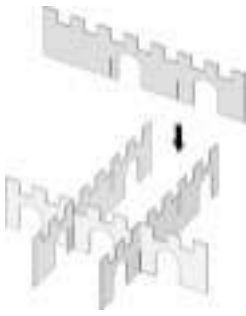
Obstacles to complicate the haunting:

4 mysterious balls, 1 treasure chest, 9 gold coins, and an **additional** leaflet "Spooks Olympics" with further game ideas

First you have to assemble the castle:

Take all the material out of the game box and put it in the lid of the box. In each corner of the bottom of the box there is a little hole. Take a corner base and insert the thin metal point, from underneath, through one of the holes. Then from above screw in the little fixing ball. Fix all four corner bases in this way.





Place the bottom of the box on the table. First connect the four walls by the slots so that the resulting rooms go together and then insert them into the bottom of the box.

By the way, you can connect the walls any way you want.

Now you have the Shiver-stone Castle with its **nine equally big rooms** in front of you.

Haunting is a question of practice!

Before starting to play, the players should practice haunting a little. You'll see, with a bit of practice, it won't be at all difficult!

Place the ghost in any room. Take the ghosting wand by its thin end and hold the other end with the disk underneath the castle.

Watch out: The metal disk must point upwards!

Hold the disk directly **underneath the ghost** and you will start to feel a magic power. The ghost follows the movements of the wand as if moved by a magic hand.

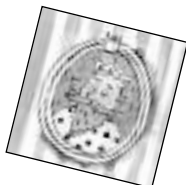


Hint: At first move the wand slowly so that it doesn't lose contact with the ghost.

While doing that, it's best that you or another player holds the castle steady. It may happen that the magic power is so strong that it makes the whole castle move.

The **cards with the paintings** show the various inhabitants of the castle. It will be your task to discover where exactly they are and what they are doing at a given moment.

Watch out: don't just search for paintings, but also the persons depicted on them. Sometimes it will be quite tricky to discover them!



painting



the inhabitant of the castle searched for

Game 1: The haunting exam

Aim of the game:

Whoever is skillful and quick will be able to frighten lots of inhabitants of the castle, thereby winning the game.

Preparation:

Place the castle in the center of the table.

Get the egg-timer, the ghosting wand and the ghost next to the box ready. The **nine round room cards** are shuffled and piled up face down. The **36 paintings** also are put face down and shuffled.

The four mysterious balls, the treasure chest and the nine gold coins are not needed in this game and stay in the lid of the box.

How to play:

Play in a clockwise direction.

Whoever is the quickest in saying "Shiver-stone Castle" three times, may start and takes the ghostly wand.

Uncover the upper **round card** of the pile and place the ghost into the center of the corresponding room.

The player on your left is your **haunting helper**. They uncover the **painting on the top** of the pile, show it to you and put it face up in front of you. The ghost should now frighten the inhabitant depicted on the painting.

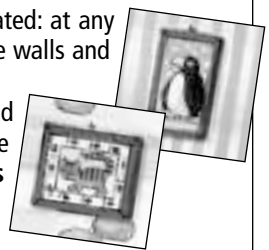


uncover card,
place ghost into
room, uncover
painting, search
for inhabitant
depicted

- Whoever's turn it is, doesn't have to stay seated: at any time they can get up, have a close look at the walls and steer the ghost from different spots.
- **Hint for searching:** look at the paintings and observe the kind of wall on which they are hanging: there are **stone walls** and **walls with tapestry**

You will find that all the inhabitants who have their painting hung on a stone wall, are on the four external walls of the castle. The inhabitants who have their painting hung on a wall with tapestry you will find on one of the four internal walls.

You can simplify the search by using only the paintings hanging on a stone wall or only the ones hanging on a wall with tapestry.



turn egg-timer
upside down,

Once you have discovered into which room you have to guide the ghost, in order to frighten an inhabitant, your haunting helper turns round the **egg-timer**. From now on, time is passing ...

hold wand under-
neath ghost,

The haunting starts ...

Hold the mysterious wand underneath the castle and direct it just underneath the ghost.

guide ghost to inhabitant depicted on painting, yell "Boooo"

Now try to guide the ghost, as quickly as possible, to the inhabitant of the castle you are looking for.

Once the ghost has reached the right room, it should touch the inhabitant. At the same time shout: "Boooo" in order to frighten them.

- **Important:** Some inhabitants are shown high on the wall so that the ghost won't be able to reach them. In this case the ghost touches the wall below the corresponding picture.
- Meanwhile all other players watch that the right inhabitant has been found and frightened. Did you by mistake frighten the wrong inhabitant? Quickly guide the ghost to the right one.

Hurry! The other players, of course, will keep an eye on the egg-timer.

Egg-timer is still running? Uncover next painting and start new search

Have you frightened the first inhabitant and the egg-timer is still running?

Your haunting helper **uncovers the next painting** and you start the next search.

Watch out: Unlike in the first round, time is already passing. The other players, of course, can help you search for the inhabitant.

Egg-timer has run through? Search finished

Has the last grain of sand slipped through the egg-timer?

Whoever notices it first yells "One, two, three – haunting is over".

Immediately put down the ghosting wand and take the **paintings of the inhabitants** you have frightened.

You didn't have enough time to frighten the last inhabitant? The corresponding painting is returned to the bottom of the pile.

Then it's the turn of the next player.

End of the game:

The game ends ...

... once each player has guided the ghost **three times**

... or **all the paintings** have been distributed.

The player with the most paintings wins the game and is the best ghost of the class.

If two or more players have the same amount of paintings, they win together.

Most paintings = winner

Variation:

Variation: There's rumbling and thumping in the castle!

- In order to make the steering of the ghost more difficult, you can distribute the **obstacles** throughout the rooms of the castle.
- Try and see what happens when you distribute the **mysterious balls** in the castle. Practise how to guide the ghost so that it avoids the gold coins and the treasure chest.
- **Decide together** how many and which obstacles you want to bring into the game and distribute them differently each time it's the turn of the next player.

mysterious balls and gold coins as obstacles

Game 2:

Team haunting at Shiver-stone Castle

A ghost exam with teamwork.

frighten
inhabitants

Aim of the game:

The players try together to frighten a certain number of inhabitants within a limited period of time.

Preparation:

Assembling of the castle as in game 1, with the following difference:

The number of paintings depends on the number of players taking part.

choose paintings

2 players = any 6 paintings

3 players = any 9 paintings

4 players = any 12 paintings

5 players = any 15 paintings

6 players = any 18 paintings

cover, shuffle

Put the paintings face down, shuffle them and get them ready next to the game board.

How to play.

The youngest player starts. The player on their left will be the haunting helper and uncovers a room card, from where the ghost starts moving. The helper uncovers the painting on top of the pile and shows it.

Turn the egg-timer round and the haunting begins.

All players help searching and give hints. Once the ghost has reached the right inhabitant, everybody yells together as eerily and loud as they can "Boooo".

uncover card:
place ghost into
room, uncover
painting, guide
ghost to inhabi-
tant searched for

Each player can go on frightening inhabitants until the egg-timer has run out. Then it's the turn of the next player, in a clockwise direction. Turn the egg-timer upside down again. If the last uncovered painting is still lying there face up, the new player has to frighten the corresponding inhabitant first, before uncovering a new one.

End of the game:

The game ends ...

... as soon as **all inhabitants** have been **frightened**

... or when **each player has had their turn at guiding the ghost.**

If you were able to frighten all the inhabitants, you were a great **haunting team** and have won together.

If you were not so successful, you have to go on practising a little. Maybe it works better next time.

All inhabitants
frightened? Or
each player had
one turn?
Winner
Not successful?
You lose together

Game 3: Seven at one fell swoop

For skilled players.

Aim of the game:

Whoever has a bit of luck and a scarily good overview will be able to frighten the most inhabitants.

Preparation:

As for game 1

How to play:

All players yell together "Boooo". Whoever yells for the longest time without taking a breath, may start and gets the ghosting wand.

Now not only one single **painting** is uncovered, but **seven**.

When it's your turn you may sort the paintings so that you can see them well. You have to try to frighten as many inhabitants as possible while the egg-timer is running.

You are **free to decide in which order** you want to frighten them. Remember, you have the support of a helper and they cover the paintings of the inhabitants you have frightened.

The time has lapsed? Now you get all the **covered paintings**.

It's the turn of the next player. They take the paintings left facing up and shuffle them with the paintings in the pile and uncover seven of them, placing them in front of them.

End of the game:

If there are less than seven paintings to be uncovered, the game ends.

Whoever has collected the most paintings, wins the game. If various players have the same amount, they win together.

- **Variation: Seven at one fell swoop, for individual ghosts**

The variation can be played perfectly by a single player competing against time.

Have you frightened at least seven inhabitants before the the egg-timer runs out? Congratulations: You passed the exam.

frighten as many inhabitants as possible

uncover 7 paintings, frighten inhabitants depicted in any order while the egg-timer is running

Time has run out? Next player

Who has collected the most paintings?

A l'école des fantômes

Trois jeux « fantomatiques » pour 1 à 6 fantômes de 5 à 999 ans.

Idée : Kai Haferkamp & Markus Nikisch

Illustration: Sabine Krausshaar

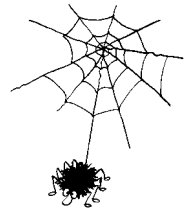
Durée d'une partie : env. 5 - 20 minutes (selon la variante de jeu)

A l'école du château hanté, les élèves sont très excités car c'est aujourd'hui qu'ils vont passer leur examen de fantôme. Ils vont devoir démontrer qu'ils savent hanter le château comme de parfaits apprentis fantômes.

Celui qui fera bien attention et sera adroit pourra effrayer beaucoup d'habitants du château et sera ainsi reçu à son examen.

Contenu :

- 1 château constitué de plusieurs éléments (fond de la boîte, 4 pieds-supports, 4 billes de fixation, 4 murs)
- 1 fantôme
- 1 baguette de fantôme
- 36 tableaux (de forme carrée)
- 9 cartes-pièces (rondes)
- 1 sablier
- 1 règle du jeu



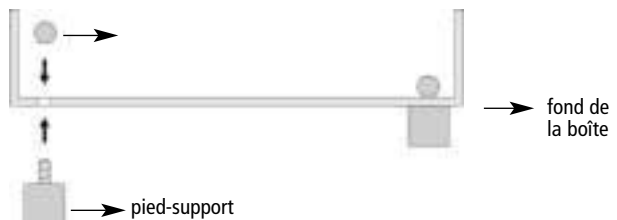
Des obstacles pour compliquer le déplacement du fantôme :

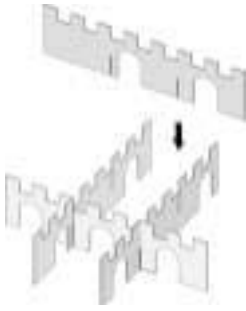
4 billes hantées, 1 coffre à trésors, 9 pièces d'or

En plus : 1 livret intitulé « Les championnats d'épouvante » contenant d'autres idées de jeux

Commencer d'abord par assembler le château :

Tous les accessoires qui se trouvent dans le fond de la boîte sont retirés et déposés dans le couvercle. Dans chaque coin du fond de la boîte, il y a un petit trou. Prendre un pied-support et faire passer le bout métallique à travers l'un de ces trous en l'emboîtant par le dessous. Ensuite visser la petite bille de fixation sur le bout métallique. Fixer les quatre pieds de la même manière.





À présent, poser le fond de la boîte sur la table. Emboîter les quatre murs les uns dans les autres en les faisant coulisser dans les fentes prévues à cet effet, de manière à ce qu'ils coïncident pour former des pièces. Les poser dans le fond de la boîte.

N.B : on peut aussi emboîter les murs de manière différente pour les autres jeux.

Et voilà : le château hanté se présente à vous avec **neuf pièces de la même grandeur**.

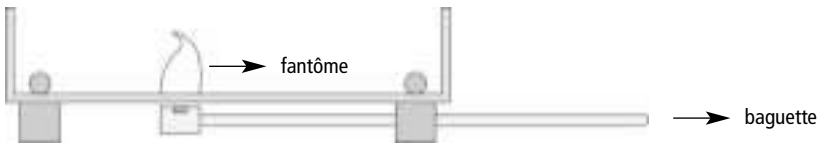
Pour hanter un château, il faut savoir comment s'y prendre !

Avant de commencer à jouer, il faudra donc s'exercer un petit peu, mais l'apprentissage d'un fantôme est chose facile.

Poser le fantôme dans n'importe quelle pièce. Prendre en main la baguette de fantôme par son extrémité mince et amener l'autre extrémité munie du disque directement en dessous du château.

Attention : le point que l'on voit sur le disque doit être tourné vers le haut !

Placer le disque directement **en dessous du fantôme**. On voit alors comment la force magique agit : le fantôme suit les mouvements de la baguette comme s'il était dirigé par une main invisible !



Conseil : il faut d'abord déplacer la baguette tout doucement afin qu'elle ne perde pas le contact avec le fantôme.

Pendant que l'on déplace la baguette, il est recommandé de tenir le château ou de le faire tenir par un autre joueur. En effet, il peut arriver que la force magique soit tellement puissante que le château tout entier se mette à trembler !

Les **cartes-tableaux** représentent les différents habitants du château. Les joueurs devront découvrir où ils se trouvent et ce qu'ils sont en train de faire ...

Attention : il ne faut pas chercher que les tableaux, mais aussi les personnages qui y sont dessinés. Il n'est pas toujours si facile que ça de les trouver !



tableau



l'habitant cherché

Jeu n° 1 : L'examen de fantôme

effrayer les habitants du château

préparer le château, le sablier, la baguette et le fantôme, retourner les cartes-pièces et les tableaux, les mélanger



prendre une carte en la retournant, poser le fantôme dans la pièce, retourner un tableau, chercher l'habitant dessiné

retourner le sablier

But du jeu :

Celui qui sera adroit et rapide pourra effrayer beaucoup d'habitants du château et gagnera ainsi la partie.

Préparatifs :

Poser le château au milieu de la table.

Poser le sablier, la baguette de fantôme et le fantôme à côté de la boîte.

Mélanger les **neuf cartes-pièces rondes**, les retourner face cachée et en faire une pile. Mélanger également les 36 tableaux et les retourner.

On laissera les billes hantées, le coffre et les neuf pièces d'or dans le couvercle de la boîte, car on n'en aura pas besoin pour ce jeu.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui sera le plus rapide en répétant trois fois de suite « chasser dans le château hanté » a le droit de commencer. Il prend la baguette de fantôme.

Retourne la **carte-pièce** placée sur le dessus de la pile et pose le fantôme dans la pièce correspondante.

Le joueur assis à ta gauche est ton **aide-fantôme**. Il retourne le **tableau** posé au dessus de la pile, te le montre et le pose devant toi de manière à ce que tu voies bien l'illustration. Le fantôme doit alors aller faire peur à l'habitant du château qui est dessiné sur le tableau.

- Celui dont c'est le tour de jouer n'est pas obligé de rester assis à sa place. Il se peut se lever pour mieux voir ce qu'il y a sur les murs et pour mieux diriger le fantôme à partir de différents endroits.

- **Conseil pour chercher l'habitant** : il faut bien observer les tableaux ainsi que les murs sur lesquels ils sont accrochés. Il y a des **murs en pierre** et des **murs tapissés**.

Les habitants du château dont les tableaux sont suspendus à un mur en pierre se trouvent sur l'un des quatre murs extérieurs du château. Les habitants dont les tableaux sont accrochés à un mur tapissé se trouvent sur l'un des quatre murs intérieurs.

On pourra faciliter la recherche si l'on prend seulement les tableaux qui sont accrochés aux murs en pierre ou seulement ceux suspendus à un mur tapissé.



Dès que tu as vu dans quelle pièce tu vas devoir amener le fantôme pour faire peur au premier habitant du château, ton aide-fantôme retourne le **sablier**. A partir de maintenant, le temps compte ...

tenir la baguette en dessous du fantôme, amener le fantôme vers le personnage recherché, crier « Houhhhh ! »

**Le sable coule encore ?
Retourner un autre tableau et repartir tout de suite**

**Sablier vide ?
Recherche finie**

Le plus de tableaux = victoire

La balade du fantôme commence ...

Mets la baguette de fantôme en dessous du château et amène-la directement sous le fantôme.

Essaye alors d'amener le fantôme le plus vite possible vers le personnage du château que tu as repéré.

Lorsque tu as conduit le fantôme dans la bonne pièce, touche l'habitant du château avec le fantôme et crie en même temps « Houhhhhhh ! » pour lui faire peur.

- **N.B.** : certains habitants sont tellement haut perchés que le fantôme ne peut pas les toucher. Dans ce cas, le fantôme touche le mur en dessous du tableau correspondant.
- Tous les autres joueurs contrôlent pendant ce temps-là que le joueur ne s'est pas trompé et qu'il a trouvé le bon habitant. Tu t'es trompé d'habitant et tu as fait peur à quelqu'un d'autre? Dépêche-toi d'amener le fantôme vers le bon habitant !

Dépêche-toi, car les autres joueurs ont les yeux fixés sur le sablier

Tu as effrayé l'habitant du château mais le sablier coule encore ?

Ton aide-fantôme retourne le **tableau suivant** et tu pars tout de suite à la recherche du prochain personnage.

Attention : contrairement au premier tour, le temps compté par le sablier est déjà en train de s'écouler. Les autres joueurs ont bien sûr le droit de t'aider à trouver l'habitant du château.

Le dernier grain de sable vient de tomber dans le sablier ?

Celui qui s'en aperçoit crie tout fort : « un, deux, trois : fantôme, arrête-toi ».

Tu poses alors la baguette de fantôme et gardes les **tableaux des habitants du château** que tu as pu effrayer.

Tu n'as pas eu le temps de faire peur au dernier habitant ? Le tableau correspondant est mis en dessous de la pile en le retournant.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée ...

... lorsque chaque joueur a joué le fantôme **trois fois**

... ou lorsque **tous les tableaux** ont été récupérés.

Le joueur qui a récupéré le plus de tableaux gagne la partie : il est le meilleur fantôme de la classe.

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de tableaux, ils gagnent tous la partie.

Variante:

billes hantées et pièces d'or utilisées comme obstacles

effrayer les habitants du château

prendre des tableaux

les retourner, les mélanger

retourner la carte : poser le fantôme dans la pièce correspondante, retourner le tableau, amener le fantôme vers le personnage recherché

Variante : Quel vacarme au château !

- Pour compliquer la balade du fantôme, on peut mettre des **obstacles** dans les pièces du château.
- Prendre les **billes hantées** et les répartir dans le château. S'exercer pour faire passer le fantôme à l'écart des pièces d'or et du coffre.
- Les joueurs **se mettent d'accord** pour savoir quels obstacles ils vont placer dans le château et combien ils vont en mettre. Changer les obstacles de place à chaque fois que c'est au tour d'un autre joueur.

Jeu n° 2 : Groupes de fantômes dans château hanté ...

Un examen pour apprendre aux fantômes à être coopératifs.

But du jeu :

Les joueurs essayent ensemble de faire peur à un nombre défini d'habitants du château dans un temps limité.

Préparatifs :

Comme pour le jeu n° 1, avec une seule différence :

le nombre de tableaux dépend du nombre de joueurs :

- 2 joueurs = 6 tableaux quelconques
- 3 joueurs = 9 tableaux quelconques
- 4 joueurs = 12 tableaux quelconques
- 5 joueurs = 15 tableaux quelconques
- 6 joueurs = 18 tableaux quelconques

Retourner les tableaux, les mélanger et les poser à côté du château.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur assis à sa gauche est son aidefantôme et il retourne une carte-pièce. Le fantôme va partir depuis cette pièce. L'aide-fantôme retourne le tableau posé au-dessus de la pile et le montre.

Il retourne le sablier et le revenant se met à hanter le château.

Tous les joueurs participent en donnant des conseils au joueur. Dès que le fantôme est arrivé auprès du personnage recherché, tous les joueurs crient en même temps, le plus fort possible : « houhhhhhhhhh ! »

Chaque joueur a le droit d'effrayer les habitants du château tant que le sable coule dans le sablier. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre : il prend le fantôme et continue à chercher des habitants. On retourne à nouveau le sablier. S'il y a encore une carte-tableau posée, dont l'habitant correspondant n'a pas été trouvé, le joueur ira d'abord faire peur à cet habitant avant qu'une autre carte-tableau ne soit retournée.

Tous les habitants ont été effrayés ?
Ou chaque joueur a joué une fois ?
Victoire
Pas de chance ?
Partie perdue pour tous les joueurs

effrayer le plus possible d'habitants

retourner 7 tableaux, effrayer les habitants correspondants dans n'importe quel ordre pendant que le sable coule

Le temps est écoulé ? Joueur suivant !

Qui a récupéré le plus de tableaux ?

Fin de la partie :

La partie est terminée ...

... dès que le fantôme a **fait peur à tous les habitants du château**

... au plus tard dès que **chaque joueur** aura joué le **rôle du fantôme une fois**.

Vous avez réussi à faire peur à tous les habitants du château ? Vous êtes une **super équipe d'apprentis fantômes** et vous avez gagné tous ensemble !

Vous n'avez pas réussi ? Alors, il va falloir vous exercer encore un peu. Ça marchera certainement la prochaine fois !

Jeu n° 3 : Sept d'un coup

Pour joueurs adroits.

But du jeu :

Celui qui aura de la chance et une vue aussi bonne que celle d'un fantôme réussira à effrayer le plus grand nombre d'habitants du château.

Préparatifs :

Comme pour le jeu n°1

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs crient en même temps « Houhhhhhhhhh ! ». Celui qui pourra crier le plus longtemps possible sans reprendre son souffle a le droit de commencer. Il prend la baguette de fantôme. Cette fois, on **ne retourne pas une mais sept cartes-tableaux**.

Quand ce sera à ton tour de jouer, tu auras le droit de poser les cartes-tableaux devant toi de manière à bien les voir toutes les sept. Pendant que le sable coule dans le sablier, tu essaies d'effrayer le plus possible d'habitants du château. Tu **décides toi-même dans quel ordre** tu vas aller effrayer les habitants.

Ici aussi, tu as un aide-fantôme : une fois que tu as fait peur à un habitant, il retourne le tableau correspondant.

Est-ce que le temps est écoulé ? Tu récupères les **tableaux retournés**.

C'est au tour du joueur suivant. Il mélange les tableaux restants, les mets en dessous de la pile et retourne ses sept tableaux en les posant devant lui.

Fin de la partie :

Dès qu'il n'est plus possible de retourner sept tableaux, la partie est finie.

Celui qui a récupéré le plus de tableaux est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de tableaux, ils sont tous gagnants.

• Variante: sept d'un coup pour un seul fantôme

Variante pour un seul joueur. Est-ce qu'au moins trois habitants du château ont été effrayés avant que le sablier ne soit vide ?

Félicitations : l'examen de fantôme est réussi.

Slot Sidderstein

Een griezelige spellenverzameling voor 1 - 6 kleine spookjes van 5 - 999 jaar.

Spelidee: Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustraties: Sabine Krausshaar
Speelduur: ca. 5 – 20 minuten (volgens spelvariant)

Onder de kleine leerlingen van de spokenschool in Slot Sidderstein heerst grote opwinding: vandaag wordt het eindexamen spoken afgenomen. Nu moeten de kleine spookjes bewijzen dat ze het ambacht onder de knie hebben.

Wie goed oplet en handig is, kan een heleboel slotbewoners aan het schrikken maken en slaagt er vast en zeker in om ook voor de examens te slagen.

Spelinhoud:

- 1 meerdelig Slot Sidderstein (bodem v.d. doos, 4 voetjes, 4 doppen, 4 muren)
- 1 spook
- 1 spookstaf
- 36 schilderijen (vierkant)
- 9 kamerkaarten (rond)
- 1 zandloper
- 1 spelregels



Hindernissen om het spoken te bemoeilijken:

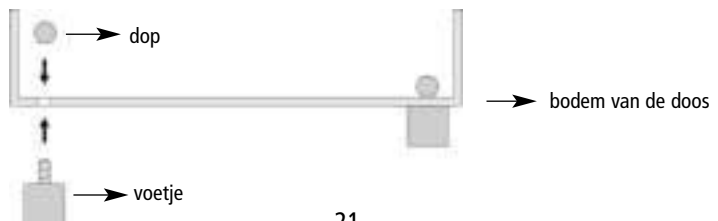
4 spookkogels, 1 schatkist, 9 goudstukken

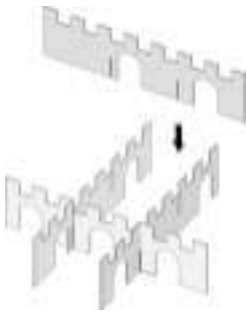
Bovendien: 1 extra boekje "Griezelympiade" met aanvullende spelideeën.

Als eerste moet het slot worden opgebouwd:

Leg om te beginnen alle toebehoren uit de bodem van de doos in het dek-sel. In elke hoek van de bodem bevindt zich een klein gaatje.

Pak een voetje en steek het dunne metalen uiteinde van onder door de opening. Schroef dan de kleine dop er van bovenaf op. Bevestig alle vier de voetjes op deze manier.





Zet de doos vervolgens op tafel. Steek de vier muren over de insnijdingen zodanig in elkaar, dat er bij elkaar passende kamers ontstaan. Zet deze in de bodem van de doos.

Overigens: bij volgende spellen kunnen jullie de muren ook op andere manieren aan elkaar zetten.

Nu staat Slot Sidderstein met zijn **negen even grote kamers** voor jullie.

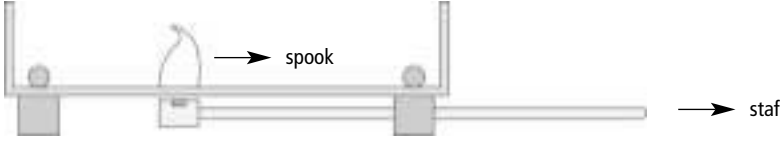
Spoken moet je leren!

Voordat met het eerste spel wordt begonnen, moeten alle medespelers het spoken een beetje oefenen. Jullie zullen zien dat het met een beetje oefening helemaal niet zo moeilijk is.

Zet het spook in een willekeurige kamer. Neem de spookstaf bij het dunne uiteinde in je hand en steek het andere uiteinde met de schijf onder het slot.

Opgelet: de **stip** die op de schijf te zien is, moet naar boven wijzen!

Houd de schijf precies **onder het spook**. Jullie zullen merken dat de magische toverkracht begint te werken: het spook gaat mee met de bewegingen van de staf, als of hij gestuurd wordt door een magische hand.

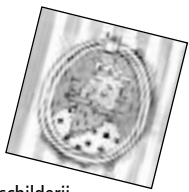


Tip: beweeg de staf heel langzaam, zodat de spookstaf het contact met het spook niet verliest.

Het is het beste dat jij of een ander kind het slot ondertussen een beetje vasthoudt. Want het kan gebeuren dat de toverkracht zo groot is, dat het hele slot in beweging komt.

Op de schilderijkaarten staan de verschillende bewoners van het slot afgebeeld. Maar waar ze zich precies bevinden – en wat ze aan het doen zijn – dat moeten jullie ontdekken ...

Opgelet: ga niet alleen naar de schilderijen zelf op zoek, maar ook naar de erop afgebeelde personen. Vaak is het helemaal niet gemakkelijk om ze te ontdekken!



schilderij



de gezochte slotbewoner

Spel 1: Het spookexamen

slotbewoners aan het schrikken maken

slot, zandloper, staf en spook klaar, kamerkaarten en schilderijen om-keren, schudden



kaart omdraaien, spook in kamer zetten, schilderij omkeren, afgebeelde bewoner zoeken

zandloper omdraaien, staf onder spook houden

Doel van het spel:

Wie snel en handig is, kan een heleboel slotbewoners aan het schrikken maken en wint.

Spelvoorbereiding:

Zet Slot Sidderstein in het midden op tafel.

De zandloper, de spookstaf en het spook worden naast de doos klaargezet. De **negen ronde kamerkaarten** worden geschud en omgekeerd op een stapel gelegd. De **36 schilderijkaarten** worden eveneens geschud en omgekeerd.

De vier spookkogels, de schatkist en de negen goudstukken worden bij dit spel niet gebruikt en blijven in het deksel van de doos.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie het snelst drie keer achter elkaar "Slot Sidderstein" kan roepen, mag beginnen en pakt de spookstaf.

Draai de bovenste ronde **kamerkaart** om en zet het spook in het midden van de betreffende kamer.

Het kind, dat links naast je zit, is je **griazelhulpje**. Het draait het bovenste **schilderij** om, laat dit aan je zien en legt het voor je neer. De hierop afgebeelde slotbewoner moet het spook aan het schrikken maken.

- Degene die aan de beurt is, hoeft niet op zijn plaats te blijven zitten. Hij mag elke keer opstaan om alle muren goed te bekijken en het spook vanuit verschillende posities te besturen.
- **Zoektip:** kijk goed naar de schilderijen en de muren waar ze aan hangen. Er zijn **stenen muren** en **muren met behang**.

Alle slotbewoners, van wie de schilderijen aan een stenen muur hangen, kunnen jullie op een van de vier buitenmuren van het slot vinden. De slotbewoners, van wie het schilderij aan een behangen muur hangt, bevinden zich op één van de vier binnenmuren. Jullie kunnen het zoeken vereenvoudigen als jullie alleen de schilderijen gebruiken die aan de stenen muren hangen. Of alleen degene die aan behangen muren hangen.



Als je hebt gezien naar welke kamer je het spook moet leiden om de eerste slotbewoner aan het schrikken te maken, draait je griazelhulpje de **zandloper** om. Nu gaat je tijd in ...

Het spoken begint ...

Je steekt de spookstaf onder het slot en houdt hem precies onder het spook.

spook naar de op het schilderij afgebeelde bewoner voeren, "boe!" roepen

Probeer nu om het spook zo snel mogelijk naar de gezochte slotbewoner te leiden.

Als je het spook naar de juiste kamer hebt gevoerd, moet je met het spook de slotbewoner aanraken. Roep op hetzelfde moment "boooooee!" om hem aan het schrikken te maken.

- **Belangrijk:** sommige slotbewoners zitten zo hoog, dat het spook hen niet kan bereiken. In dit geval raakt het spook de muur onder de betreffende afbeelding aan.
- Alle andere kinderen letten er ondertussen op, dat de juiste slotbewoner gevonden en aan het schrikken gemaakt wordt. Heb je per ongeluk een verkeerde slotbewoner aan het schrikken gemaakt? Leid het spook snel naar de juiste.

Je moet wel opschieten: want uiteraard verliezen je medespelers de zandloper niet uit het oog ...

Zandloper loopt nog? Nog een schilderij omkeren en meteen beginnen te zoeken

Heb je de eerste slotbewoner aan het schrikken gemaakt en de zandloper loopt nog steeds?

Je griezelhulpje legt het **volgende schilderij open** voor je neer en jij begint meteen met de volgende zoektocht.

Opgelet: anders dan bij de eerste ronde loopt je tijd al. De andere kinderen mogen je natuurlijk helpen bij het zoeken naar de slotbewoner.

Zandloper leeggelopen? Einde zoektocht

Is ook de laatste zandkorrel door de zandloper gelopen?

Wie het heeft gezien roept luid: "Stop-spook houd op!"

Je legt de spookstaf meteen neer. De **schilderijen van de slotbewoners** die je aan het schrikken hebt gemaakt, mag je bij je neer leggen. Is het je **niet gelukt om de laatste slotbewoner aan het schrikken te maken**? Het bijbehorende schilderij wordt onderop de stapel gelegd.

Het volgende kind is aan de beurt.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen ...

... wanneer ieder kind het spook **precies drie keer** heeft bestuurd

... of wanneer **alle schilderijen** zijn verdeeld.

de meeste schilderijen = gewonnen

Het kind dat de meeste schilderijen heeft verzameld, heeft gewonnen en is het beste spook van de klas.

Als twee of meer kinderen evenveel schilderijen hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

Variant:

Spelvariant: het dreunt en dondert in het slot!

- Om het besturen van het spook nog moeilijker te maken, kunnen julie **hindernissen** over de kamers van het slot verdelen.
- Probeer ook 's uit wat er gebeurt, wanneer jullie de **spookkogels** over

spookkogels en goudstukken als hindernissen

slotbewoners aan het schrikken maken

schilderijen uitkiezen

omdraaien, schudden

kaart omkeren: spook in de kamer zetten, schilderij omdraaien spook naar gezochte bewoner leiden

Alle bewoners aan het schrikken gemaakt? Of iedereen aan de beurt geweest?

het slot verdelen. Oefen hoe jullie het spook langs de goudstukken en de schatkist kunnen sturen.

- **Bepaal gezamenlijk** welke en hoeveel hindernissen jullie willen gebruiken en verdeel ze elke keer opnieuw als het volgende kind aan de beurt is.

Spel 2: Groepsspoken op Slot Sidderstein

Een coöperatief spookexamen.

Doel van het spel:

De kinderen proberen gezamenlijk om een bepaald aantal slotbewoners binnen een vastgestelde tijd aan het schrikken te maken.

Spelvoorbereiding:

Het spel wordt op dezelfde manier als spel 1 voorbereid met als enig verschil:

Het aantal schilderijen wordt bepaald door het aantal meespelende kinderen:

2 kinderen = 6 willekeurige schilderijen

3 kinderen = 9 willekeurige schilderijen

4 kinderen = 12 willekeurige schilderijen

5 kinderen = 15 willekeurige schilderijen

6 kinderen = 18 willekeurige schilderijen

Keer de schilderijen om, schud ze en leg ze naast het Slot Sidderstein klaar.

Spelverloop:

Het jongste kind mag beginnen. Het kind dat links van hem zit is het griezelhulpje en draait een kamerkaart om. Daar begint het spook. Het griezelhulpje draait het bovenste schilderij om en laat het zien.

De zandloper wordt omgedraaid en het spoken begint.

Alle medespelers helpen bij het zoeken en geven aanwijzingen. Is het spook bij de juiste slotbewoner aangekomen, dan roept iedereen zo griezelig en luid mogelijk "boooooo"!

Elk kind mag net zo lang doorgaan met slotbewoners aan het schrikken maken, totdat de zandloper is leeggelopen. Dan is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en neemt het spook over. De zandloper wordt opnieuw omgedraaid. Als er nog een schilderij open ligt, dan moet het kind als eerste deze slotbewoner aan het schrikken maken, voordat er een nieuw schilderij wordt omgedraaid.

Einde van het spel:

Het is afgelopen ...

... zodra **alle slotbewoners aan het schrikken** zijn gemaakt

... op z'n laatst echter, zodra **elk kind een keer het spook** heeft gestuurd.

Gewonnen

**Niet gelukt?
met z'n allen ver-
loren**

**zoveel mogelijk
bewoners aan het
schrikken maken**

**7 schilderijen om-
draaien, afge-
beelde bewoners
in willekeurige
volgorde aan het
schrikken maken
zolang de zand-
loper loopt**

**Tijd voorbij?
Volgende kind**

**Wie heeft de
meeste schilderij-
en verzameld?**

Zijn jullie er in geslaagd om alle slotbewoners aan het schrikken te maken? Dan zijn jullie een te gek **griezelteam** en hebben jullie met z'n allen gewonnen.

Is het jullie niet gelukt? Dan moeten jullie nog een beetje oefenen. Misschien lukt het dan wel de volgende keer.

Spel 3: Alle zeven in één klap

Voor geoefende kinderen.

Doel van het spel:

Wie een beetje geluk en een spokig goed overzicht heeft, lukt het om de meeste bewoners aan het schrikken te maken.

Spelvoorbereiding:

Zoals bij spel 1.

Spelverloop:

Alle kinderen roepen op hetzelfde moment "booooo". Wie zonder adem te halen het langste kan blijven roepen, mag beginnen en krijgt de spookstaf.

Nu wordt niet slechts **één schilderij** omgedraaid, maar **zeven**.

Als je aan de beurt bent, mag je de schilderijen zodanig neerleggen, dat je ze allemaal goed kan zien.

Je moet proberen om zoveel mogelijk slotbewoners aan het schrikken te maken, terwijl de zandloper loopt.

De **volgorde waarin** je ze aan het schrikken maakt, **mag je zelf bepalen**.

Ook nu heb je een griezelhulpje: hij draait de schilderijen van de slotbewoners om, die je aan het schrikken hebt gemaakt.

Is de tijd voorbij? Je krijgt de **omgedraaide schilderijen**.

Het volgende kind is aan de beurt. Het schudt de nog open liggende kaarten en legt ze onderop de stapel. Daarna legt het op zijn beurt zeven kaarten open voor zich neer.

Einde van het spel:

Zodra er geen zeven schilderijen meer kunnen worden omgedraaid, is het spel afgelopen.

Wie de meeste schilderijen heeft, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen er evenveel hebben verzameld, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

• Variant: Alle zeven in één klap voor eenzane spoken

Deze variant kan je ook uitstekend alleen tegen de tijd spelen. Heb je, als de zandloper leeg is, ten minste drie van de zeven slotbewoners aan het schrikken gemaakt? Gefeliciteerd: je bent geslaagd voor het examen.

Juego Habermäß nº 3402

Escuela de fantasmas

Una colección de juegos aterradores para **1 - 6 aprendices de fantasma** de **5 a 99 años**.

Diseño: Kai Haferkamp & Markus Nikisch

Ilustraciones: Sabine Krausshaar

Duración de una partida: 5-20 minutos aprox. (según la variante)

Los alumnos de la escuela de fantasmas del Castillo Aquitepillo están muy alborotados: Hoy van a hacer el examen final en fantasmología. Los aprendices de fantasmas tendrán que demostrar que dominan su oficio. Aquel que esté atento y sea mañoso asustará a muchos inquilinos del castillo y seguro que aprobará el examen con buena nota.

Contenido:

- 1 Castillo Aquitepillo desmontable (base de la caja, 4 pies, 4 roscas en forma de bola, 4 paredes)
- 1 fantasma
- 1 varita
- 36 retratos (cartas cuadradas)
- 9 salas (cartas redondas)
- 1 reloj de arena
- 1 instrucciones de juego

Obstáculos para dificultar la tarea a los fantasmas:

4 bolas, 1 cofre, 9 monedas de oro

Complemento: 1 librito adicional titulado "La escalofriante Olimpiada" con más propuestas de juego

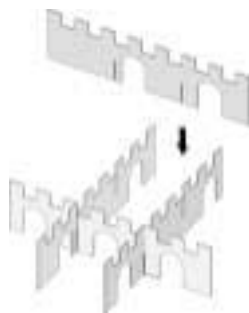
Primero deberéis montar el castillo:

Antes de nada meted todo el material dentro de la tapa de la caja.

La plantilla donde están dibujados el suelo y las paredes exteriores del castillo se deja en la base de la caja.

En las esquinas de la base de la caja veréis un pequeño orificio.





Coged uno de los pies y clavadlo por debajo de la caja en uno de los orificios. A continuación enroscadlo por la parte de arriba con una de las roscas en forma de bola. Fijad los demás pies siguiendo este mismo procedimiento.

Colocad la base de la caja encima de la mesa. Insertad las cuatro paredes en las hendiduras de manera que formen salas encajadas entre sí. Metedlas en la base de la caja.

Por cierto: Cuando volváis a jugar, podéis encajar las paredes de otro modo.

¡Convertirse en un buen fantasma requiere práctica!

Antes de jugar por primera vez, todos los participantes deberían practicar un poco cómo se mueve el fantasma por el castillo. Ya lo veréis: Con un poco de práctica no es difícil ni mucho menos.

Colocad el fantasma en una de las habitaciones. Coged la varita por el extremo delgado e introducid el otro extremo, el que termina en forma de pala, debajo del castillo.

¡Atención!: ¡La pieza metálica que hay en la pala tiene que quedar mirando hacia arriba!

Deslizad la pala **exactamente debajo del fantasma**. Notaréis como los poderes mágicos empiezan a surtir efecto: El fantasma obedece los movimientos de la varita como si le guía-



se una mano invisible.

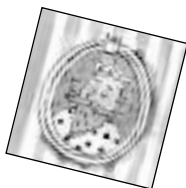
Truco: Al principio moved la varita muy despacio para que no se despegue del fantasma.

Mientras tanto, lo mejor es que otro de los jugadores sujete el castillo firmemente. Pues puede ocurrir que los poderes mágicos sean tan poderosos que hagan retumbar el castillo entero.

Ahora tenéis delante de vosotros **nueve salas del mismo tamaño**.

En los cuadros aparecen retratados los inquilinos del castillo. Pero, dónde se encuentran exactamente y qué hacen en ese preciso momento, esto deberéis descubrirlo vosotros mismos...

¡Atención!: No busquéis los cuadros sino el inquilino que está retratado. ¡A veces es realmente difícil encontrarlo!



la víctima buscada

Juego 1: El examen fantasmagórico

asustar a los
inquilinos del cas-
tillo

preparar castillo,
reloj, varita y fan-
tasma,
poner salas y
retratos boca
abajo y mezclarlos



girar una sala, lle-
var fantasma
a esa sala, girar
retrato
buscar la víctima
retratada

dar la vuelta al
reloj de arena,
sostener la varita
debajo del fantas-
ma,

Objetivo del juego:

Quien sea rápido y mañoso asustará a muchos inquilinos y ganará.

Preparación:

Colocad el Castillo Aquitepillo en el centro de la mesa.

El reloj de arena, la varita y el fantasma se colocan junto a la caja.

Las **nueve cartas redondas**, que se corresponden con las salas, se mezclan y se colocan boca abajo formando un mazo. Los **36 retratos** también se giran y se mezclan.

Las cuatro bolas, el cofre y las nueve monedas de oro no hacen falta en este juego y se guardan dentro de la tapa de la caja.

Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador que más rápido pueda decir tres veces seguidas "Castillo Aquitepillo", empieza y coge la varita.

Gira la primera **carta redonda** de la pila y coloca el fantasma en medio de la sala que te haya salido. El participante sentado a tu izquierda será tu **ayudante fantasmagórico**.

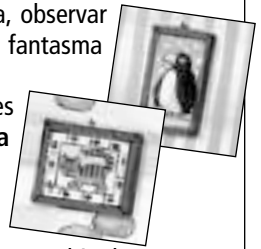
Él se encarga de girar el **primer retrato** y lo coloca boca arriba delante de ti:

- El jugador a quien le toque no está obligado a quedarse sentado en su sitio: Puede levantarse siempre que quiera, observar todas las paredes con detenimiento y dirigir el fantasma desde varios sitios.

- **Consejo:** Miraos los retratos y las paredes donde están colgados. Hay **paredes de piedra** y **paredes empapeladas**.

Los personajes cuyo retrato está colgado en una pared de piedra, los encontraréis en una de las cuatro paredes exteriores del castillo. En cambio, los personajes cuyo retrato está colgado en una pared empapelada, los encontraréis en una de las cuatro paredes interiores.

Podéis simplificar la búsqueda usando sólo los retratos que están colgados en paredes de piedra, o sólo los que están colgados en paredes empapeladas.



El fantasma debe asustar al inquilino que aparezca retratado.

Cuando hayas descubierto a qué habitación debes llevar el fantasma para asustar a la primera víctima, tu ayudante fantasmagórico da la vuelta al reloj de arena. A partir de ahora el tiempo vuela...

Llevar al fantasma junto a la víctima, gritar "¡Uuuuh!"

El fantasma empieza a deambular...

Sostienes la varita debajo del castillo y la conduces directamente hasta debajo del fantasma. Sostienes la varita debajo del castillo y la conduces directamente hasta debajo del fantasma.

A continuación, intenta llevar al fantasma hasta la víctima que buscas.

Si has conducido el fantasma a la sala correcta, tocas la víctima con el fantasma. Al mismo tiempo gritas "¡Uuuuh!" para asustarla.

- **Importante:** Algunos personajes están tan arriba que el fantasma no llega. En este caso, es suficiente con que el fantasma toque la pared de debajo.
- Mientras tanto, los demás jugadores se fijan en que haya acertado la víctima correcta y que la haya asustado. ¿Has asustado por equivocación la víctima que no debías? Lleva tu fantasma corriendo hacia la víctima correcta.

Date prisa: Pues evidentemente los demás no le quitan ojo al reloj...

¿Queda tiempo? Girar otro retrato y seguir buscando

¿Ya has asustado a tu primera víctima y el tiempo aún no se ha acabado?

Tu ayudante fantasmagórico pone delante de ti el **siguiente retrato** y sigues inmediatamente con la siguiente búsqueda.

Atención: A diferencia de la primera ronda, en ésta el tiempo ya corre. Evidentemente el resto de jugadores pueden ayudarte a buscar.

¿Se acabó el tiempo? Se acabó la búsqueda

¿Ya ha caído el último grano de arena del reloj?

El jugador que se da cuenta, grita: "¡Uno, ena, ana – el fantasma a la cama!"

Dejas la varita inmediatamente. Te quedas con los **retratos de las víctimas** que hayas asustado.

¿No has logrado asustar a tu última víctima?

Ese retrato se gira y se mete debajo de la pila de retratos.

El turno pasa al siguiente jugador.

Fin del juego:

La partida termina ...

... cuando todos los jugadores ya han movido el fantasma **tres veces**,

... o cuando ya **no quedan más retratos**.

**¿Quién tiene más retratos?
= ¡Has ganado!**

Gana el jugador que haya conseguido más retratos y se convierte en el mejor fantasma de la clase.

Si dos o más participantes empatan, ganan varios jugadores a la vez.

Variante:

Variante: ¡El castillo se convierte en una carrera de obstáculos!

- Para que dirigir el fantasma sea aún más difícil, podéis poner **obstáculos** por las salas del castillo.

**obstáculos con
bolas y monedas
de oro**

- Mirad qué sucede si ponéis **bolas** por las salas del castillo. Practicad cómo esquivar las monedas de oro y el cofre.
- **Decidid entre todos** qué obstáculos queréis utilizar y cuántos y cambiadlos de sitio cada vez que empiece a jugar otro jugador.

Juego 2: Fantasmología colectiva

Un examen fantasmagórico en grupo.

**asustar a los
inquilinos**

Objetivo del juego:

Durante un espacio de tiempo determinado, los participantes intentan asustar entre todos a cierto número de inquilinos del castillo.

elegir los retratos

Preparación:

La preparación es la misma que en el juego 1 pero con la diferencia siguiente:

El número de retratos depende del número de jugadores:

- 2 jugadores = 6 retratos (cualesquiera)
- 3 jugadores = 9 retratos (cualesquiera)
- 4 jugadores = 12 retratos (cualesquiera)
- 5 jugadores = 15 retratos (cualesquiera)
- 6 jugadores = 18 retratos (cualesquiera)

**poner boca abajo,
mezclar**

Poned los retratos boca abajo, mezcladlos y colocadlos junto al castillo.

**girar sala:
fantasma a esa
habitación, girar
retrato, llevar el
fantasma junto
a la víctima**

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más pequeño. El jugador sentado a su izquierda es su ayudante fantasmagórico y gira una de las cartas-sala. El fantasma empieza desde ahí. El ayudante gira el primer retrato y lo enseña.

Se le da la vuelta al reloj de arena y el fantasma empieza a deambular por el castillo.

Todos los participantes le ayudan y le aconsejan. Cuando el fantasma encuentra la víctima que buscaba, todos gritan a la vez tan alto y tan aterradores como pueden "¡Uuuuh!".

El jugador puede ir asustando inquilinos hasta que el tiempo se acabe. Entonces el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, que pasa a hacerse cargo del fantasma. Se le da la vuelta de nuevo al reloj de arena. Si aún queda un retrato girado, el jugador asustará primero a esa víctima antes de girar otro retrato.

**¿Han asustado
a todos los inquilinos?
¿O ya han jugado todos?
Fin**

Fin del juego:

La partida termina...

... inmediatamente después de que se haya asustado a todos los inquilinos del castillo,

... A más tardar, cuando todos los jugadores ya hayan dirigido el fantasma una vez.

¿No se ha conseguido? Todos pierden

asustar a cuantos más mejor

girar 7 retratos, asustar a los inquilinos retratados antes de que se acabe el tiempo

¿Se ha acabado el tiempo? Jugador siguiente

¿Quién tiene más retratos?

¿Habéis logrado asustar a todos los inquilinos del castillo? Eso quiere decir que formáis un equipo aterrador y habéis ganado entre todos.

¿No lo habéis logrado? Aún tenéis que practicar un poquito más. A lo mejor la próxima vez ya os sale.

Juego 3: Siete de golpe

Para jugadores experimentados.

Objetivo del juego:

Quien tenga un poco de suerte y tenga vista conseguirá asustar al mayor número de inquilinos.

Preparación:

La misma que en el juego 1.

Desarrollo del juego:

Todos los jugadores gritan "¡Uuuuh!" a la vez. Empieza el que aguante más rato gritando sin respirar. Coge la varita.

Ahora no se gira sólo un **retrato**, sino **siete**.

Cuando sea tu turno puedes colocar los retratos de tal modo que puedas verlos bien.

Debes intentar asustar a tantos inquilinos como puedas antes de que se acabe el tiempo.

Tu mismo decides en qué orden quieres asustarlos.

En este juego también tienes un ayudante fantasmagórico: Se encarga de poner boca abajo los retratos de las víctimas que ya has asustado.

¿Se ha terminado el tiempo? Te quedas con los **retratos** de las víctimas que hayas logrado asustar.

El turno pasa al siguiente. Los jugador retratos de los inquilinos que no se han conseguido asustar se mezclan con el resto y se vuelven a colocar igualmente siete cartas delante del jugador.

Fin del juego:

El juego termina cuando quedan menos de siete retratos.

Gana quien haya conseguido más retratos. Si dos o más participantes empatan, ganan varios jugadores a la vez.

• Variante: Siete de golpe para fantasmas solitarios

Esta variante también la puedes jugar perfectamente tú sólo contra el tiempo. ¿Has asustado como mínimo tres inquilinos de siete antes de que termine el tiempo? ¡Felicidades!: Has pasado el examen.

Gioco Habermas nr. 4219

La scuola dei fantasmi

Una raccapricciante raccolta di giochi per **1 - 6 piccoli fantasmi** da **5 a 999 anni**.

Ideazione: Kai Haferkamp & Markus Nikisch

Grafica: Sabine Krausshaar

Durata del gioco: 5 - 20 minuti (a seconda della variante di gioco)

Grande agitazione regna tra gli scolaretti della scuola dei fantasmi a castel Tremalapietra: oggi c'è l'esame finale in fantasmalità. I fantasmini dovranno dimostrare di padroneggiare bene la loro arte.

Chi è accorto e abile potrà spaventare molti abitanti del castello, riuscendo così a passare brillantemente l'esame.

Contenuto del gioco

Contenuto del gioco:

- 1 castello Tremalapietra costituito da più parti (fondo della scatola, 4 sostegni, 4 sfere per fissare i sostegni, 4 pareti)
- 1 fantasma
- 1 bacchetta fantasma
- 36 dipinti (quadrati)
- 9 fiches-spazio (rotonde)
- 1 clessidra
- 1 libretto istruzioni

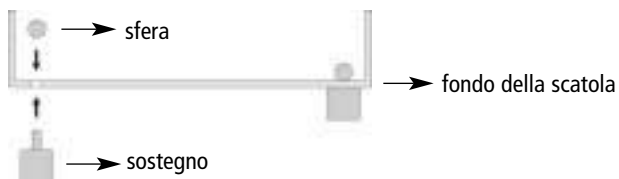
Ostacoli per rendere più difficile la fantasmalità

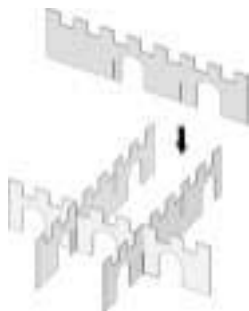
4 sfere spettrali, 1 baule del tesoro, 9 monete d'oro.

Inoltre: 1 fascicolo supplementare "Olimpiade del terrore" con altre idee per giocare.

Costruiremo innanzitutto il castello:

trasferire il contenuto del fondo della scatola nel coperchio. Ad ogni angolo del fondo della scatola c'è un piccolo foro. Prendiamo un sostegno e infiliamone la sottile punta metallica dal basso in uno dei fori; avviteremo poi la piccola sfera per fissarlo dall'alto. Fisseremo così tutti i sostegni.





Porremo il fondo della scatola sul tavolo. Assembleremo le 4 pareti congiungendole mediante le fessure: ne risulteranno gli spazi previsti che metteremo sul fondo della scatola.

N.B.: in altri giochi possiamo anche seguire una diversa disposizione delle pareti.

Ed ecco davanti a voi il castello Tremalapietra con **le sue 9 grandi stanze** uguali.

Ora al lavoro: impariamo la fantasmalità!

Prima di giocare tutti i partecipanti dovrebbero esercitarsi un po' in fantasmalità. Vedrete che con un po' d'esercizio non è poi così difficile.

Collochiamo il fantasma in una stanza a tua scelta. Prendiamo la bacchetta fantasma all'estremità sottile e infiliamo l'altra estremità con il disco direttamente sotto il castello.

Attenzione: il punto segnato sul disco deve essere rivolto verso l'alto!

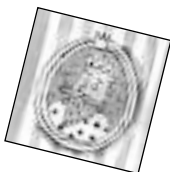
Spingiamo il disco direttamente sotto il fantasma: noterete come inizi ad agire il potere magico; il fantasma segue i movimenti della bacchetta come fosse guidato da una mano fantasma.



Suggerimento: muovete dapprima la bacchetta molto lentamente, perchè non perda il contatto con il fantasma. Magari tu o uno degli altri giocatori tiene fermo il castello durante questa operazione. Infatti nel caso il potere magico sia assai forte, l'intero castello si muove.

Sulle **carte-dipinti** sono raffigurati i vari abitanti del castello. Ma dove si trovino e cosa facciano precisamente, è cosa che dovete scoprire voi...

Attenzione: non cercate soltanto i dipinti, ma anche le persone raffigurate. A volte è ben difficile scoprirle!



dipinto

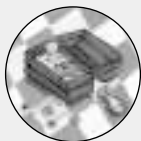


abitante del castello
che si cerca

Gioco 1: L'esame di fantasmalità

Spaventare gli abitanti del castello

preparare castello, clessidra, bacchetta e fantasma, coprire, mescolare fiches-spazio



scoprire le carte, collocare fantasma nella stanza, scoprire dipinti, cercare gli abitanti raffigurati

girare la clessidra

sostenere bacchetta sotto il fantasma,

Finalità del gioco:

Chi è abile e rapido potrà spaventare molti abitanti del castello e vincerà.

Preparativi al gioco:

Collocate il castello Tremalapietra al centro del tavolo. La clessidra, la bacchetta del fantasma e il fantasma staranno pronti all'uso a lato della scatola. Mescoleremo le 9 fiches-spazio rotonde e le ordineremo una sull'altra coperte. Mescoleremo e copriremo anche i 36 dipinti.

Le 4 sfere spettrali, il baule del tesoro e le nove monete d'oro in questo gioco non servono e resteranno nel coperchio della scatola.

Svolgimento del gioco:

Giocheremo seguendo il senso orario.

Chi pronuncia velocissimamente per tre volte di seguito "Castel Tremala-pietra" inizia il gioco e prenderà la bacchetta fantasma.

Scopriremo la prima fiche-spazio rotonda e collochiamo il fantasma al centro della stanza corrispondente.

Il giocatore alla tua sinistra ti aiuterà a far paura. Scopre il primo dipinto, te lo mostra e lo mette scoperto davanti a te: il fantasma dovrà spaventare l'abitante del castello che vi è raffigurato.

- Chi sta muovendo non deve restare necessariamente seduto al suo posto: può sempre alzarsi, guardare con attenzione tutte le pareti e muovere il fantasma da diversi punti.
- **Suggerimento:** Osservate i dipinti e le pareti a cui sono appesi. Vi sono pareti di pietra e **pareti con tappezzerie**. Tutti gli abitanti del castello i cui dipinti sono appesi ad una parete di pietra, li trovate su una delle 4 pareti esterne del castello. Gli abitanti del castello i cui dipinti sono appesi ad una parete con tappezzerie, si trovano in una delle 4 pareti interne. Potete semplificare la ricerca utilizzando solo i dipinti appesi alle pareti di pietra. Oppure soltanto quelli appesi alle pareti con tappezzerie.



Quando hai visto in che stanza devi portare il fantasma per spaventare il primo abitante del castello, il tuo aiutante **gira la clessidra**: da questo momento iniziano a scorrere i secondi ...

Ha inizio la fantasmalità...

Infili la bacchetta sotto il castello e la dirigi direttamente sotto il fantasma.

condurre il fantasma al dipinto dell'abitante raffigurato, gridare "Buuhh!"

La clessidra scorre ancora? Scoprire altro dipinto e iniziare immediatamente una nuova ricerca

Il tempo della clessidra è scaduto? Si sospende la ricerca

la maggior parte dei dipinti = vittoria

variante:

Ora cerca di condurre il fantasma il più rapidamente possibile fino all'abitante ricercato.

Se hai condotto il fantasma nella stanza giusta, sfiora l'abitante con il fantasma, esclamando "Buuuuhh!" per spaventarlo.

- **Importante:** Alcuni abitanti si trovano così in alto che il fantasma non può raggiungerli. In questo caso il fantasma sfiora la parete sotto il corrispondente quadro.
- Nel frattempo tutti gli altri giocatori fanno attenzione che venga trovato e spaventato l'abitante giusto. Nel caso ti sia confuso ed abbia spaventato un abitante sbagliato, porta immediatamente il fantasma dall'abitante giusto.



Affrettati: i tuoi compagni di gioco hanno gli occhi fissi sulla clessidra....

Se dopo aver spaventato il primo abitante la clessidra continua a scorrere,

il tuo aiutante scopre il dipinto successivo e corri subito alla sua ricerca.

Attenzione: a differenza del primo giro, in questo caso il tempo già scorre. Gli altri giocatori possono naturalmente aiutare a cercare l'abitante del castello.

Quando l'ultimo granello di sabbia si è depositato nella clessidra,

uno dei partecipanti che per primo se ne sia accorto, esclamerà:

"Un, due, tre – spettro vai via"; dovrai depositare immediatamente la bacchetta e potrai tenerti i dipinti degli abitanti che hai spaventato. Se non sei riuscito a spaventare l'ultimo abitante, il suo dipinto verrà collocato sotto le altre carte coperte.

Ora il turno passa al giocatore seguente.

Conclusione del gioco:

Il gioco si conclude quando ogni giocatore ha mosso tre volte il fantasma...

... oppure **quando tutti i dipinti sono stati distribuiti.**

Vince il giocatore che ha accumulato più dipinti, rivelandosi così il migliore della classe di fantasmi.

Nel caso che il punteggio sia pari, la vittoria è comune.

Variante: Strepito e fracasso al castello

- Per complicare il percorso del fantasma si possono distribuire **ostacoli nelle stanze** del castello.

sfere-fantasma e monete d'oro come ostacoli

- Proviamo un po' a vedere cosa succede se spargiamo le sfere-spettrali nel castello. Proviamo a vedere come si può muovere al meglio il fantasma intorno alle monete d'oro e al baule del tesoro.
- Decidiamo insieme quali e quanti ostacoli si vogliono introdurre e li distribuiamo daccapo ogni volta che cambia il turno di gioco.

Gioco 2: Fantasmalità di gruppo a castel Tremalapietra

Un esame collettivo per fantasmi.

Finalità del gioco:

I giocatori cercheranno di spaventare insieme un determinato numero di abitanti del castello entro un tempo stabilito.

Preparativi di gioco:

Si prepara il gioco come al punto 1 con l'unica differenza che **il numero dei dipinti dipende dai numero dei giocatori:**

2 giocatori =	6	dipinti a scelta
3 giocatori =	9	"
4 giocatori =	12	"
5 giocatori =	15	"
6 giocatori =	18	"

Copriamo i dipinti, mescoliamoli e mettiamoli a fianco del castello pronti per essere utilizzati.

Svolgimento del gioco:

Inizia il più giovane. Il giocatore alla sua sinistra è l'assistente e scopre una carta-spazio. Lì inizia a muoversi il fantasma, l'assistente scopre il primo dipinto e lo mostra.

Giriamo la clessidra e diamo inizio alla fantasmalità.

Tutti aiutano nella ricerca e danno consigli. Quando il fantasma è arrivato dall'abitante giusto, tutti urlano insieme quanto più spaventosamente possibile: "Buuuh!".

Ogni giocatore disporrà del tempo segnato dalla clessidra per spaventare gli abitanti del castello. Concluso il tempo, il turno passerà al giocatore che segue in senso orario che prenderà in consegna il fantasma. Si gira nuovamente la clessidra; nel caso un dipinto sia ancora scoperto, il giocatore spaventerà questo abitante del castello prima di scoprire un nuovo dipinto.

Conclusione del gioco:

Il gioco si conclude immediatamente quando sono stati spaventati tutti gli abitanti del castello, e al più tardi quando ogni giocatore ha mosso una volta il fantasma.

spaventare gli abitanti del castello

scegliere dipinti

coprirli, mescolarli

scoprire carte: collocare fantasma nella stanza, scoprire dipinti, condurre fantasma dagli abitanti ricercati

Tutti gli abitanti sono stati spaventati? Oppure tutti hanno passato il turno? Fine

**Fallito?
Perso insieme**

Sono stati spaventati tutti gli abitanti? I giocatori formano una fantastica squadra e hanno vinto collettivamente!

Non ci sono invece riusciti? Manca allora un po' di pratica... andrà meglio la prossima volta.

spaventare quanti più possibili abitanti

Gioco 3: Sette in un colpo

Per giocatori esperti.

Finalità del gioco:

Con un po' di fortuna e con buon colpo d'occhio spettrale, è possibile spaventare la maggior parte degli abitanti.

Preparativi:

Come per il gioco 1.

scoprire 7 dipinti, spaventare abitanti raffigurati secondo libera successione mentre scorre la clessidra

Svolgimento del gioco:

Tutti i giocatori esclamano all'unisono "Buuuuuh!". Colui che resiste più a lungo senza prender fiato, inizia e prende la bacchetta fantasma.

Non si scoprirà più soltanto un dipinto, ma 7.

Quando arriva il proprio turno si possono sistemare i dipinti in modo tale da poterli vedere bene tutti insieme.

Mentre scorre la clessidra si cercherà di spaventare il maggior numero possibile di questi abitanti.

Libera è la scelta dell'ordine in cui li si spaventerà.

Anche in questo caso disporremo di un assistente: coprirà i dipinti degli abitanti del castello già spaventati.

Il tempo è scaduto? Passa turno

Quando scadrà il tempo, si riceveranno i dipinti coperti.

Ore è il turno del seguente giocatore che mescolerà i dipinti ancora scoperti nella pila originaria, selezionandone poi sette per sé.

Chi ha accumulato il maggior numero di dipinti?

Conclusione del gioco:

Il gioco si conclude non appena non sarà più possibile scoprire 7 dipinti.

Vince chi possiede più dipinti, la vincita sarà comune in caso che più giocatori posseggano identico numero di dipinti.

• Variante: Sette in un colpo per singoli fantasmi

Se si sono spaventati almeno tre dei sette abitanti nel momento in cui scade il tempo della clessidra, si è passato l'esame. Complimenti!