

GEISTERUHR

Die tickt doch nicht richtig!



Material:

1 Geisteruhr mit einem besonderen Zeiger und einem Aufbewahrungsfach

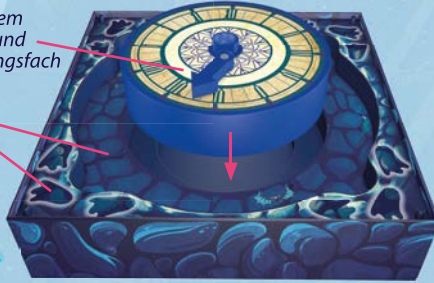
1 mehrteiliger Pappaufleger mit 12 Geisterfeldern

28 Geister in 4 Farben



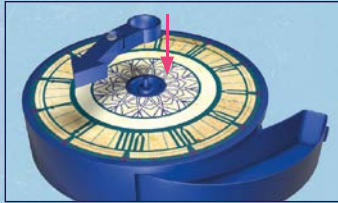
1 Spielanleitung

Außerdem benötigt ihr 3 Batterien vom Typ 1,5 AA/LR6 (nicht im Lieferumfang enthalten).



Vor dem ersten Spiel:

Nehmt die Geisteruhr aus der Spielschachtel. Öffnet das Aufbewahrungsfach auf der Seite und nehmt den Zeiger heraus. Befestigt den Zeiger in der Mitte der Geisteruhr, indem ihr ihn vorsichtig hineindrückt.



Auf der Unterseite der Geisteruhr ist das Batteriefach. Ihr benötigt 3 Batterien vom Typ 1,5 AA/LR6. Die Batterien sollten von einem Erwachsenen eingelegt werden! Weitere Hinweise zum Batteriewechsel finden sich auf Seite 2.

Brecht die Einzelteile vorsichtig aus dem Pappaufleger und legt sie in die Schachtel wie in der Abbildung oben. Der innere Kreis des Pappauflegers wird nicht mehr benötigt.

Vorbereitung:

Befestigt den Zeiger an der Geisteruhr, indem ihr ihn auf die Mitte der Uhr drückt (sofern noch nicht geschehen). Schaltet nun die Geisteruhr ein. Der Schalter befindet sich auf der Unterseite der Uhr. Stellt sie dann in die Schachtel. Setzt euch so um die Spielfläche, dass jeder die Geisteruhr gut erreichen kann und jeder neben einer der Ecken mit den Geisterfeldern sitzt. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und nimmt sich die 7 Geister dieser Farbe als Vorrat. Schon kann es losgehen!

Ziel des Spiels:

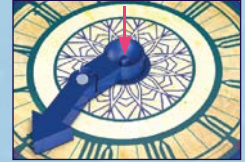
Links, rechts, vor, zurück und plötzlich ertönt der Glockenschlag: Zur Geisterstunde tickt der Zeiger der alten Turmuhr nicht richtig! Niemand weiß, was als Nächstes geschieht. Wer legt die meisten Geister auf die Uhr, ohne dass sie vom verrückten Zeiger heruntergefegt werden? Erst wenn die Uhr stoppt und die Glocke schlägt, ist klar, wer die Runde gewinnt: Der Spieler, der jetzt die meisten Geister auf dem Ziffernblatt hat. Sieger ist, wer zuerst drei Runden gewonnen hat.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler startet die erste Runde, indem er auf den Knopf in der Mitte der Geisteruhr drückt. Sofort beginnt sich der Zeiger zu drehen.

Alle spielen gleichzeitig! Während sich der Zeiger bewegt, versucht jeder Spieler, seine Geister nach und nach so auf die Uhr zu legen, dass sie auf der Uhr liegen bleiben und nicht vom Zeiger heruntergefegt werden.

Natürlich darfst du deine Geister so legen, dass der Uhrzeiger vielleicht mit Hilfe deines Geists den Geist eines Mitspielers von der Uhr schubst!



Wer einen eigenen Geist auf der Uhr platziert, muss sich an den **Geisterkodex** halten:

- Es dürfen beliebig viele deiner Geister auf der Uhr liegen. Du darfst aber immer nur einen Geist nach dem anderen auf die Uhr legen, nie mehrere zum gleichen Zeitpunkt.
- Sobald dein Geist die Uhr berührt, musst du ihn loslassen (und darfst ihn nicht mehr verschieben).
- Geister dürfen nicht auf andere Geister gelegt werden.
- Geister dürfen nicht auf den Zeiger gelegt werden.
- Geister dürfen nicht hingestellt werden, nur hingelegt.
- Geister, die auf der Uhr liegen oder von der Uhr fallen, dürfen in dieser Runde nicht mehr aufgenommen werden. Hast du alle deine Geister auf die Uhr gelegt, so musst du warten, bis die Runde vorbei ist.

Tipp: Am besten hältst du deine Geister in einer Hand und legst mit der anderen Hand immer je einen weiteren Geist nach. So lässt sich der Geisterkodex ganz einfach befolgen!



Zusammengefasst: Runde starten, Geister nach und nach auf die Uhr legen, nicht vom Zeiger weggefegt werden!

Ende einer Runde:

Wenn die Uhr stoppt und der Glockenschlag ertönt, ist die Runde zu Ende. Es dürfen keine Geister mehr auf die Uhr gelegt werden.

Wer während oder nach dem Glockenschlag noch einen Geist auf die Uhr gelegt hat, nimmt ihn wieder zurück in seinen Vorrat.

Geister, die verbotenerweise aufrecht stehen und Geister, die auf dem Zeiger oder auf einem anderen Geist liegen, werden von der Uhr genommen und zu den vom Zeiger heruntergelegten Geistern gelegt.

Anschließend zählt jeder Spieler, wie viele Geister seiner Farbe auf der Uhr liegen. Geister, die nicht mehr auf der Uhr liegen oder gar nicht eingesetzt wurden, zählen nicht.

Der Spieler mit den meisten Geistern auf der Uhr gewinnt die Runde.

Gibt es hier einen Gleichstand unter mehreren Spielern, gewinnt derjenige von ihnen, der noch die meisten Geister in seinem Vorrat übrig hat. Sind auch das mehrere Spieler, gewinnen sie gemeinsam die Runde.

Der oder die Gewinner legen jeweils einen eigenen Geist auf eines der Geisterfelder in ihrer Ecke. Die Geister feiern dort bis zum Ende des Spiels ihren Rundensieg.

Liegt am Ende der Runde kein Geist auf der Uhr, hat selbstverständlich niemand die Runde gewonnen und kein Geist wird auf ein Geisterfeld gelegt.

Vorbereitung für die nächste Runde:

Alle Spieler nehmen sich ihre Geister, die noch auf der Uhr liegen und die, die heruntergelegt worden sind, wieder in ihren Vorrat zurück. Nur die Geister auf den Geisterfeldern bleiben dort liegen. Spieler, die schon eine oder zwei Runden gewonnen haben, gehen also mit weniger Geistern in die nächste Runde.

Und schon geht es weiter! Einer der Spieler, der die letzte Runde gewonnen hat, drückt dafür auf den Knopf in der Mitte der Geisteruhr.

Spielende:

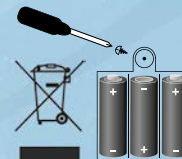
Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen dritten Geist auf ein Geisterfeld legen konnte. Dieser Spieler gewinnt das Spiel! Schaffen dies mehrere Spieler gleichzeitig, so gewinnen sie gemeinsam.

Nach dem Spiel:

Schaltet die Geisteruhr auf der Rückseite aus. Wir empfehlen euch, den Zeiger abzunehmen und im Aufbewahrungsfach der Uhr zu verstauen.

Batteriehinweise:

ACHTUNG! Verwenden Sie ausschließlich die dafür festgelegten Batterien (3 x 1,5 V LR6)! Legen Sie sie so ein, dass die positiven und negativen Pole an der richtigen Stelle sind! Werfen Sie verbrauchte Batterien nicht in den Haushaltsmüll, sondern bringen Sie sie zu einer Sammelstelle oder entsorgen Sie sie bei einem Sondermülldepot. Entfernen Sie leere Batterien aus dem Spielzeug. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien sind vor dem Aufladen aus dem Spielzeug herauszunehmen. Wiederaufladbare Batterien dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Typen von Batterien und setzen Sie nicht gleichzeitig neue und gebrauchte Batterien ein. Schließen Sie die Verbindungsstege nicht kurz. Mischen Sie nicht neue und alte Batterien. Mischen Sie nicht Alkali-, Standard- (Kohle-Zink) und wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien. Bedeutung des Symbols auf dem Produkt, der Verpackung oder Gebrauchsanleitung. Elektrogeräte sind Wertstoffe und gehören am Ende der Laufzeit nicht in den Hausmüll! Helfen Sie uns bei Umweltschutz und Ressourcenschonung und geben Sie dieses Gerät bei den entsprechenden Rücknahmestellen ab. Fragen dazu beantwortet Ihnen die für die Abfallbeseitigung zuständige Organisation oder Ihr Fachhändler.



Hinter der Geisteruhr stecken zwei erfahrene Spieleautoren. Der Hamburger Christoph Cantzler legt seinen Schwerpunkt auf Geschicklichkeits-, Kommunikations- und Wissensspiele. Anja Wrede lebt in Berlin. Sie verknüpft besonders gern spielerische Elemente mit Lerninhalten. Christoph und Anja haben bereits mehr als 30 gemeinsame Spiele veröffentlicht.

Autoren: Anja Wrede, Christoph Cantzler

Illustration: Fabia Zobel

Realisation: Markus Müller

Grafik: Andrea Hofbeck

3D-Abbildungen: Oliver Richtberg



Die Community App für alle Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos herunterladen!



TWIDDLE
-let's play!-

GEISTERUHR

There's something not quite right with the clock's tick!



Components:

1 Bewitching Clock with a special hand and storage compartment

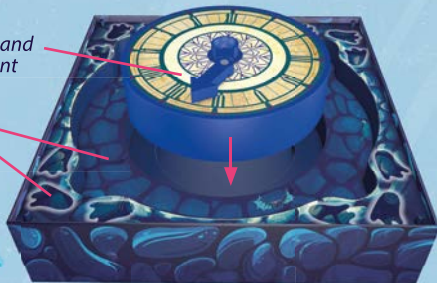
1 cardboard sheet with 12 individual ghost spaces

28 ghosts in 4 colours



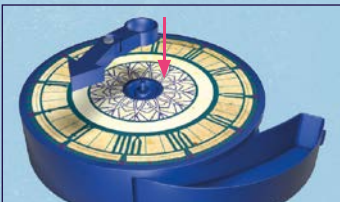
1 rulebook

You will also need 3 1.5 AA/LR6 batteries (not included).



Before playing for the first time:

Remove the Bewitching Clock from the box. Open the storage compartment on the side and remove the hand. Secure the hand to the middle of the Bewitching Clock by carefully pressing it into place.



The battery compartment is on the underside of the Bewitching Clock. You will need three 1.5 AA/LR6 batteries. The batteries should be inserted by an adult! Please turn to page 4 for further information on changing the batteries.

Break the individual pieces out of the cardboard sheet and place them in the box as shown on the illustration. The inner circle is no longer needed.

Preparation:

Secure the hand to the Bewitching Clock by pressing it onto the centre of the clock (if you have not already done so). Now switch the Bewitching Clock on. The switch is located on the underside of the clock. Then place it in the box. Position yourselves around the playing area so that everyone is within easy reach of the Bewitching Clock and each player is sitting next to one of the corners with the ghost spaces. Each player picks a colour and takes seven ghosts of this colour to put in his or her ghost store. Now you're ready to play!

Aim of the game:

Left, right, forwards, backwards and suddenly the bell chimes: At the witching hour the hands on the old clock tower don't tick quite as they ought! Noone knows what's going to happen next.

Who is going to be the one to put the most ghosts on the clock face without being swept away by the crazy hand? You only find out who has won the round once the clock has stopped and the bell has chimed: the player with the most ghosts on the clock face. The winner is the first person to win three rounds.

How to play:

The youngest player starts the first round by pressing the button in the middle of the Bewitching Clock. The hand starts to move immediately.

Everyone plays at the same time!

While the clock hand is moving, each player attempts to place their ghosts on the clock, one after the other, and in such a way that the ghosts stay on the clock and are not swept off by the clock hand. Of course, you can place your ghosts in such a way that there's a chance that the clock hand might sweep an opponent's ghost off the clock face.



Anyone placing one of their ghosts on the clock has to adhere to the **Ghost Code of Conduct**:

- You can put as many of your ghosts on the clock as you like. You can only put one ghost after another on the clock, not several at once.
- As soon as your ghost touches the clock you have to let it go (and you may not move it again).
- Ghosts are not allowed to be placed on top of other ghosts.
- Ghosts are not allowed to be placed on top of the hand.
- Ghosts may only be laid down; they may not be stood in an upright position.
- Ghosts that fall off the clock have to be left where they fall and may not be picked up again during that round! So if you've placed all your ghosts on the clock, you have to wait until the round has finished.

Tip: We recommend that you keep your ghosts in one hand and always use the other hand to position the next one. This makes it easy to stick to the Ghost Code of Conduct!



In summary: Start the round, put the ghosts onto the clock face one after the other, don't be swept away by the hand!

End of a round:

When the clock stops and the chimes sound the round has finished. No more ghosts may be placed on the clock face. Anyone who lays a ghost on the clock either as the bell is chiming or after it's finished has to take it away again. Ghosts placed in an upright position or any lying on the hand or on top of another ghost must be removed from the clock.

Then each player counts how many of his own ghosts are left lying on the clock face. Ghosts that are no longer on the clock face or haven't been placed on it don't count!

The player with the most ghosts on the clock wins the round. If there is a draw, the player with the most ghosts not yet used wins the round. If two or more players have the same number of ghosts not yet used, they all win the round.

The winner places one of their own ghosts onto one of the ghost spaces in their own corner. The ghost celebrates his victory in that round by staying there until the end of the game. If there are no more ghosts on the clock at the end of a round then there is no winner in that round and there is no need to place a ghost onto one of the ghost spaces.

Preparation for the next round:

The players take their own ghosts that are still on the clock or that have been swept off the clock face and puts them back into their store. Only the ghosts on the ghost spaces are left where they are. This means that players who have already won one or two rounds continue play with fewer ghosts than the other players.

And, off you go again! The player or one of the players who won the last round presses the button in the centre of the ghost clock.

End of the game:

The game ends as soon as one player has managed to place his third ghost on a ghost space. That player wins the whole game! If several players get their third ghost in at the same time, they are joint winners.

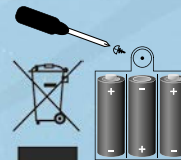
After the game:

Switch the Bewitched Clock off on the back. We recommend removing the hand of the clock and placing it in the storage compartment to keep it safe.



WARNING! Only use the batteries specified (3 x 1,5 V LR6)! Put positive and negative pole in the right place! Do not throw away used batteries in the household garbage, but only give them to the collection station or dispose of them at a special garbage depot.

Remove empty batteries from the toy. Non-rechargeable batteries must not be recharged. Before charging remove rechargeable batteries from the toy. Rechargeable batteries must be charged under adult supervision only. Do not use different types of batteries and do not mix new and used batteries. Do not short-circuit connector clips. Do not mix old and new batteries. Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries. The meaning of the symbol on the product, packaging or instructions. Electrical appliances are valuable products and should not be thrown in the dustbin when they reach the end of their serviceable life! Help us to protect the environment and respect our resources by handing this appliance over at the relevant recycling points. Questions related to this matter should be directed to the organisation responsible for waste disposal or your specialist retailer.



The Bewitched Clock has been devised by two experienced game creators. Christoph from Hamburg focuses on games of skill, communication and knowledge. Anja Wrede lives in Berlin. She particularly enjoys linking play with educational content. Christoph and Anja are the co-creators of a total of 30 games.

Game designer: Anja Wrede, Christoph Cantzler
Illustration: Fabia Zobel
Realisation: Markus Müller
Graphics: Andrea Hofbeck
3-D images: Oliver Richtberg

GEISTERUHR

Elle a perdu le bon sens !



Matériel :

1 horloge fantôme.

L'horloge fantôme a une aiguille particulière et un compartiment de rangement

1 carton divisé en plusieurs parties avec 12 cases fantômes

28 fantômes de 4 couleurs différentes

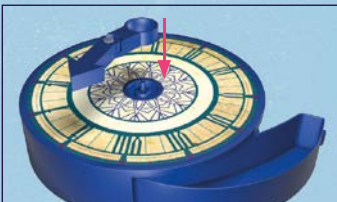


1 notice de jeu

De plus, vous avez besoin de 3 piles de type 1,5 AA/LR6 (not incluses avec le jeu).

Avant le premier jeu :

Retirez l'horloge fantôme de la boîte du jeu. Ouvrez le compartiment de rangement se trouvant sur le côté et retirez l'aiguille. Fixez-la au centre de l'horloge fantôme en appuyant légèrement.



Au dos de l'horloge fantôme se trouve un compartiment pour les piles. Vous avez besoin de 3 piles de type 1,5 AA/LR6. Les piles doivent être insérées par un adulte ! Vous trouverez de plus amples informations relatives au changement de piles à la page 6.

Détachez délicatement les pièces de leur support en carton et placez-les dans la boîte comme indiqué sur l'image. Vous n'avez plus besoin du cercle intérieur.

Préparation :

Fixez l'aiguille à l'horloge fantôme en appuyant légèrement sur le milieu de l'horloge (dans la mesure où cela n'a pas encore été effectué).

A présent, mettez en marche l'horloge fantôme. L'interrupteur se trouve au dos de l'horloge. Placez-la ensuite dans la boîte. Asseyez-vous autour du plateau de jeu de façon à ce que chacun ait accès à l'horloge et soit assis près d'un des coins avec les cases fantômes.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 7 fantômes de cette couleur. Le jeu peut à présent commencer !

Objectif du jeu :

L'aiguille va de la droite à la gauche, avance et recule et soudain le carillon retentit : L'aiguille de la vieille horloge devient folle à minuit ! Personne ne sait ce qu'il va se passer. Qui posera le plus de fantômes sur l'horloge sans que l'aiguille folle les fasse tomber ?

C'est seulement au moment où le carillon retentit qu'il est clair qui a gagné la partie : le joueur qui aura le plus de fantômes sur l'horloge. Le vainqueur est celui qui aura gagné trois parties de suite.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune démarre la première partie en appuyant au centre de l'horloge fantôme. L'aiguille commence à tourner.

Tous les joueurs jouent en même temps ! Pendant que l'aiguille bouge, chaque joueur place ses fantômes l'un après l'autre sur l'horloge de façon à ce qu'ils restent sur l'horloge et ne soient pas balayés par l'aiguille. Il est évident que tu peux déposer tes fantômes pour que l'aiguille fasse tomber de l'horloge les fantômes de tes adversaires grâce à tes fantômes !



Celui qui place un fantôme sur l'horloge doit se tenir au **code des fantômes** :

- Tu as le droit de placer plusieurs de tes fantômes sur l'horloge mais tu ne peux en placer qu'un seul à la fois, jamais plusieurs en même temps.
- Dès que ton fantôme touche l'horloge, tu ne dois plus le toucher (et ne plus le déplacer).
- Les fantômes ne doivent pas être placés sur d'autres fantômes.
- Les fantômes ne doivent pas être placés sur l'aiguille.
- Les fantômes doivent être posés à plat et non pas à la verticale.
- Les fantômes, qui ont été balayés par l'horloge, restent au sol et ne peuvent plus être utilisés pour cette partie ! Si tu as placé tous tes fantômes sur l'horloge, tu dois attendre que la partie soit terminée.

Conseil : Tiens dans une de tes mains les fantômes et place-les sur l'horloge avec l'autre main. Ainsi, il est plus facile de suivre le code des fantômes !



Résumé : commencer la partie, placer les fantômes l'un après l'autre sur l'horloge et éviter de se faire balayer par l'aiguille !

Fin d'une partie :

Lorsque l'horloge s'arrête et que le carillon retentit, la partie est terminée. Aucun fantôme ne doit à présent être posé sur l'horloge. Le joueur, qui dépose un fantôme sur l'horloge au moment où le carillon retentit ou après, doit le récupérer. Les fantômes se trouvant en position verticale et ceux posés sur un autre fantôme sont à retirer de l'horloge.

Ensuite, chaque joueur compte combien de ses fantômes se trouvent sur l'horloge. Les fantômes se trouvant au sol ou qui n'ont pas été utilisés ne comptent pas !

Le joueur ayant le plus grand nombre de fantômes sur l'horloge a gagné la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur, qui a le plus de fantômes en réserve, qui gagne. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils gagnent ensemble la partie.

Le ou les vainqueurs posent chacun un fantôme sur une des cases fantômes se trouvant dans leur coin respectif. Le fantôme y fêtera la victoire de la partie jusqu'à la fin du jeu ! Si à la fin de la partie, aucun fantôme ne se trouve sur l'horloge, évidemment personne n'a gagné la partie et aucun joueur ne peut placer un fantôme sur la case fantôme.

Préparation pour la prochaine partie :

Les joueurs récupèrent leurs fantômes se trouvant sur l'horloge et ceux qui ont été balayés par l'aiguille. Seuls les fantômes se trouvant sur les cases fantômes restent où ils sont. Les joueurs, qui ont gagné une ou deux parties, jouent donc avec moins de fantômes que les autres.

Et le jeu continue ! Un des joueurs qui a gagné la dernière partie, appuie sur le bouton se trouvant au centre de l'horloge fantôme.

Fin du jeu :

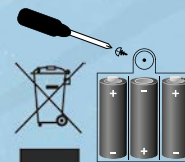
Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a pu poser son troisième fantôme sur une case fantôme. Ce joueur gagne le jeu ! Si plusieurs joueurs y sont arrivés, ils gagnent tous ensemble.

Après le jeu :

Eteignez l'horloge au dos. Nous vous conseillons de démonter l'aiguille et de la ranger dans le compartiment prévu à cet effet.



ATTENTION ! Utilisez uniquement les piles (3 x 1,5 V LR6) prévues à cet effet! Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Ne jetez pas les piles usagées dans votre poubelle domestique mais apportez-les à un lieu de collecte ou jetez-les dans une décharge de déchets dangereux. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne mélangez pas des piles neuves avec des anciennes. Ne mélangez pas piles alcalines, piles standard (carbone-zinc) et piles rechargeables (nickel-cadmium). Signification du symbole sur le produit, l'emballage ou le mode d'emploi. Les appareils électriques sont des biens potentiellement recyclables et ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères à la fin de leur cycle de vie! Aidez-nous à protéger l'environnement et les ressources naturelles, déposez cet appareil auprès des services de collecte compétents. Si vous avez des questions à ce sujet, vous pouvez vous adresser à l'organisme responsable de la collecte des déchets ou à votre vendeur spécialisé.



L'horloge fantôme a été conçue par deux auteurs de jeu expérimentés. Christoph Cantzler de Hambourg qui est spécialisé dans la création de jeu d'habileté, de communication et de connaissances. Anja Wrede, elle vit à Berlin. Elle aime allier des éléments ludiques avec des contenus pédagogiques. Christoph et Anja ont édité ensemble plus de 30 jeux.

Auteurs : Anja Wrede, Christoph Cantzler
Illustration : Fabia Zobel
Réalisation : Markus Müller
Graphique : Andrea Hofbeck
Illustrations techniques : Oliver Richtberg

GEISTERUHR

Il vecchio orologio è impazzito!



Materiale:

1 orologio fantasma.
L'orologio ha una speciale lancetta e un vano portaoggetti

1 mehrteiliger Pappaufleger mit 12 Geisterfeldern

28 fantasmi di 4 colori

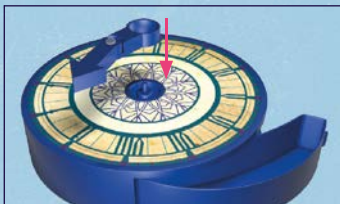


1 Istruzioni del gioco

Occorrono inoltre 3 batterie di tipo 1,5 AA/LR6 (non incluse).

Prima di giocare:

Estrarre l'orologio fantasma dalla scatola. Aprire il vano laterale e tirare fuori la lancetta. Fissare la lancetta al centro dell'orologio, spingendola delicatamente fino in fondo.



Il vano batteria si trova sul retro. Occorrono 3 batterie di tipo 1,5 AA/LR6. Le batterie devono essere installate da un adulto! Ulteriori informazioni su come sostituire le batterie sono riportate a pagina 8.

Staccare con cura i vari pezzi dal supporto di cartone e metterli nella scatola come mostrato nella figura. Il cerchio interno non è necessario.

Preparazione:

Fissare la lancetta al centro dell'orologio, spingendola fino in fondo (se non già fatto). Ora accendere l'orologio fantasma. L'interruttore si trova sul retro dell'orologio. Posizionarlo nella scatola. Sedersi intorno al gioco in modo che tutti possano facilmente raggiungere l'orologio fantasma e siano seduti accanto a uno degli angoli con le caselle dei fantasmi. Ogni giocatore sceglie un colore e prende 7 fantasmi di quel colore. Ora si può iniziare!

Scopo del gioco:

A sinistra, a destra, avanti, indietro e tutto a un tratto si sentono i rintocchi: all'ora dei fantasmi la lancetta del vecchio campanile impazzisce! Nessuno sa cosa succederà. Chi riuscirà a posizionare più fantasmi sull'orologio, senza che vengano buttati giù dalla lancetta impazzita? Solo quando l'orologio si ferma e la campana suona, si saprà chi ha vinto il giro: il giocatore che ha più fantasmi sul quadrante. Vince il gioco chi per primo si aggiudica tre mani.

Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane avvia il gioco premendo sul pulsante al centro dell'orologio fantasma. Subito la lancetta comincia a ruotare.

Tutti giocano insieme! Mentre la lancetta si muove, i giocatori cercano di posizionare uno dopo l'altro i loro fantasmi in modo che rimangano sull'orologio e non vengano buttati giù dalla lancetta. Naturalmente è possibile posizionare i fantasmi in modo che l'orologio spinga giù un fantasma avversario con l'aiuto del proprio!



Per piazzare un fantasma sull'orologio si deve però rispettare il **codice dei fantasmi**:

- *Sull'orologio si possono mettere tutti i fantasmi che si vuole. Si deve però mettere sempre un fantasma dopo l'altro, mai vari fantasmi nello stesso momento.*
- *Una volta che un fantasma ha toccato l'orologio, lo si deve lasciare lì (e non è più possibile spostarlo).*
- *I fantasmi non possono essere messi su altri fantasmi.*
- *I fantasmi non possono essere messi sulla lancetta.*
- *I fantasmi possono essere messi solo in orizzontale e non in verticale.*
- *I fantasmi che cadono dall'orologio devono rimanere lì e non possono tornare in gioco per questa mano! Una volta messi tutti i fantasmi sull'orologio bisogna aspettare finché la mano è conclusa.*

Consiglio: Ti conviene tenere i fantasmi in una mano e posizzarli uno dopo l'altro sull'orologio con l'altra mano. Così è più facile seguire il codice dei fantasmi!



Per riassumere: fai partire l'orologio, posiziona uno alla volta i tuoi fantasmi e non farti spazzare via dalla lancetta!

Fine di una mano di gioco:

Quando l'orologio si ferma e si sente il suono della campana, la mano è finita. I fantasmi non possono più essere messi sull'orologio. Chi ha posizionato un fantasma durante o dopo il suono della campana deve riprenderselo. I fantasmi posizionati verticalmente e quelli posti sulla lancetta o su un altro fantasma, vengono tolti dall'orologio.

A questo punto i giocatori contano il numero di fantasmi presenti sull'orologio. I fantasmi caduti o non utilizzati non contano!

Vince il giocatore con più fantasmi sull'orologio. Se alla fine diversi giocatori hanno un uguale numero di fantasmi, vince quello con il maggior numero di fantasmi in suo possesso, ovvero non utilizzati. Se anche in questo caso ci sono più giocatori con lo stesso numero di fantasmi, vincono tutti.

Il vincitore mette uno dei suoi fantasmi in una delle caselle del suo angolo. Il fantasma rimane lì a festeggiare la vittoria fino alla fine del gioco! Se alla fine della mano nessuno riesce a posizionare un fantasma sull'orologio, ovviamente non ha vinto nessuno, quindi sulla casella non verrà messo alcun fantasma.

Preparazione per la mano successiva:

I giocatori riprendono i loro fantasmi dall'orologio e anche quelli caduti. Restano solo i fantasmi nelle caselle d'angolo. I giocatori che hanno già vinto una o più mani, continuano quindi a giocare con meno fantasmi degli altri giocatori. Ora comincia la prossima mano! Uno dei giocatori che hanno vinto l'ultima mano preme il pulsante al centro dell'orologio fantasma.

Fine del gioco:

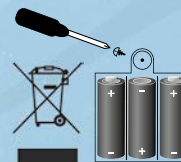
Il gioco termina non appena un giocatore riesce a mettere il suo terzo fantasma nella casella d'angolo. Così ha vinto il gioco! Se riescono più giocatori contemporaneamente, vincono tutti.

Dopo il gioco:

Spegnere l'orologio fantasma sul retro. Consigliamo, per riporre in modo sicuro l'orologio, di rimuovere la lancetta e conservarla nel vano portaoggetti.



AVVERTENZA! Utilizzare esclusivamente le apposite pile (3 x 1,5 V LR6)! Inserire le pile con i poli positivi e negativi nel verso giusto! Non gettare le pile usate nei rifiuti domestici, ma portarle in un luogo di raccolta o gettarle in una discarica per rifiuti speciali. Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo. Le pile non ricaricabili non vanno caricate. Le pile ricaricabili vanno estratte dal giocattolo prima della ricarica. Le pile ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la sorveglianza di adulti. Non utilizzare tipi diversi di pile e non inserire contemporaneamente pile nuove e usate. I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati. Non mischiare pile nuove e vecchie. Non mischiare pile alcaline, standard (zinco-carbone) e ricaricabili (nichel-cadmio). Significato del simbolo sul prodotto, sulla confezione o nelle istruzioni per l'uso. Gli apparecchi elettrici sono prodotti riciclabili e quindi, al termine del loro ciclo di vita, non devono essere gettati tra i rifiuti domestici! Aiutateci a tutelare l'ambiente e a preservare le risorse, conferendo questo apparecchio presso i relativi centri di raccolta. Se avete domande a questo proposito, vi consigliamo di rivolgervi all'ente responsabile dello smaltimento dei rifiuti o al vostro rivenditore specializzato.



Dietro l'orologio fantasma ci sono due esperti creatori di giochi. Christoph Cantzler, di Amburgo, è specializzato in giochi di abilità,

comunicazione e conoscenza. Anja Wrede vive a Berlino. Ama collegare elementi di gioco divertenti a contenuti didattici. Christoph e Anja hanno già realizzato più di 30 giochi insieme.

Autori: Anja Wrede, Christoph Cantzler
Illustrazioni: Fabia Zobel
Realizzazione: Markus Müller
Realizzazione grafica: Andrea Hofbeck
Illustrazioni tecnici: Oliver Richtberg