

Al durch die MAUER



Ein kunterrunder Karneval
für 2-4 geistreiche
Partygespenster
ab 7 Jahren

Scheinbar verlassen liegt sie da, die Burg des Grafen Drehecula.
Doch heute Nacht zur Geisterstund geht's hinter allen Mauern rund.
Vom Wandelgang bis zu den Fenstern wimmelt es von Burggespenstern.
Die finden ihr Gewand zu fahl und feiern deshalb Karneval.
Verkleiden sich von Kopf bis Zehen bis sich wild die Balken drehen.
Laufen durch Wände, lassen Rittern ... Rüstung, Helm und Schwert erzittern.
Rangeln, schieben, schlurfen, schleichen, erschrecken kichernd Ihresgleichen.
Bis zum Morgen früh um drei – dann ist der ganze Spuk vorbei.

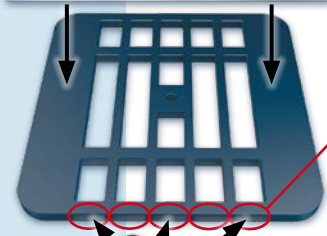


Das ist drin

1 Spielplan



1 Gemäuer



1 Stecker



3 Bodenschieber



4 Gespenster



20 Verkleidungskarten



Bildet aus den
20 **Verkleidungskarten**
4 **verdeckte Stapel** nebeneinander.

In jedem Stapel muss sich genau
eine Karte jeder Kartenrückseite
befinden. Seht die Vorderseiten
der Karten dabei nicht an.

So wird's vorbereitet

Den **Spielplan**
legt ihr auf das
Gemäuer.

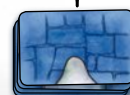
Befestigt ihn in
der Mitte mit dem
Stecker.

Dreht ihn in die
**abgebildete
Startposition**.

Unterirdische
Gänge

Versenkt die
Bodenschieber im
mittleren und den
beiden äußeren **unter-
irdischen Gängen**.

Sucht euch je ein **Gespenst**
aus und stellt es zum Start auf
das **Eckfeld** seiner Farbe.



Das willst du

Verkleide dein Gespenst! Lass es durch die Räume und Mauern der Burg schweben. Verkleidungen, auf denen es landet, versuchst du in einem der vier Kartenstapel wiederzufinden. Gelingt dir das, behältst du diese Verkleidung. Besitzt du für **jedes Körperteil** eine Verkleidung, hast du gewonnen!

Und so geht's

Wer sich zuletzt dreimal im Kreis gedreht hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum weiter.



Bei deinem Spielzug führst du **bis zu 3 Magische Bewegungen** durch (siehe: ① **Magische Bewegungen**).



Du versuchst dabei mit deinem Gespenst auf einer **Verkleidung** zu landen, für dessen **Körperteil** du noch **keine Verkleidung besitzt**. Gelingt dir das, darfst du **einen beliebigen Kartenstapel durchsuchen**. Findest du dort **die Verkleidung**, auf der dein Gespenst steht, **behältst** du diese Karte und **verkleidest** damit dein Gespenst (siehe: ② **Verkleidung suchen**).

1. Magische Bewegungen

Es gibt 4 Magische Bewegungen

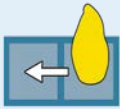
Wähle daraus **bis zu 3 Bewegungen**, die du ausführen möchtest.

Kombiniere sie, wie du willst:

Du kannst entweder **3 verschiedene** oder **3 gleiche** Bewegungen oder **2 gleiche und eine abweichende** Bewegung durchführen.

Jetzt wird's gespenstisch!

a.) **Ziehe** dein Gespenst auf ein **benachbartes** Feld.



Du darfst dabei **nicht...**



...**durch Mauern** ziehen.



...**diagonal** ziehen.

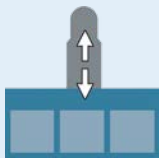


...auf oder über den **Stecker in der Mitte** ziehen.

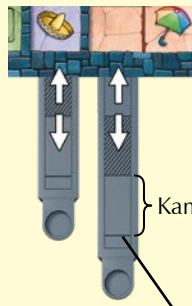


...dorthin ziehen, wo bereits ein **Gespenst** steht (auch nicht darüber hinweg).

b.) **Bewege** einen **Bodenschieber** um **eine Kammer** in eine Richtung deiner Wahl.



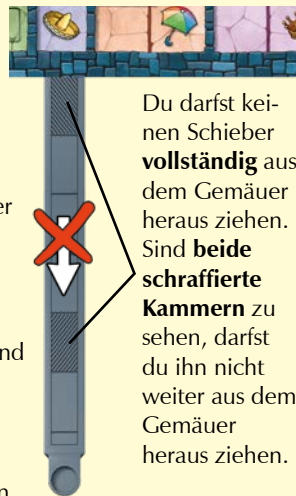
Du darfst nicht vorher ausprobieren, was beim Schieben passieren wird. Fasst du einen Schieber an, **musst** du ihn schieben, ohne die Richtung dabei zu wechseln.



An den Markierungen des Schiebers siehst und hörst du, wo jeweils eine Kammer endet.



Stoßen Gespenster gegen den **Stecker** (in der Spielplanmitte), bleiben sie stehen, wo sie waren.



Du darfst keinen Schieber **vollständig** aus dem Gemäuer heraus ziehen. Sind **beide schraffierte Kammern** zu sehen, darfst du ihn nicht weiter aus dem Gemäuer heraus ziehen.

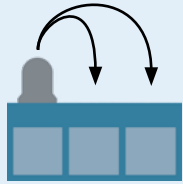


Du darfst kein Gespenst **vom Spielplan** herunter ziehen.



Vom Bodenschieber bewegt, dürfen Gespenster andere **Gespenster verschieben** und **durch Mauern** schweben. **Ab durch die Mauer!**

c.) **Versetze einen Bodenschieber** von einem unterirdischen Gang in einen anderen.



Ziehe zunächst einen Schieber aus seinem unterirdischen Gang **heraus**.

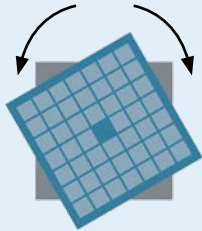
Oben, auf diesem gesamten Gang darf **kein Gespenst** stehen.



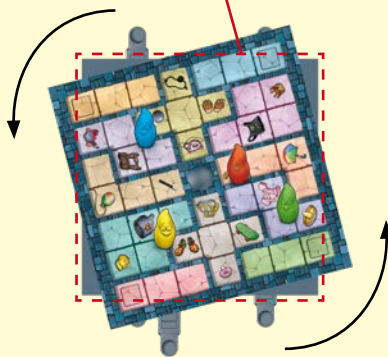
Schiebe anschließend diesen Bodenschieber **so weit du möchtest** in einen **anderen** unterirdischen Gang **hinein**.

Auch auf diesem gesamten Gang darf **kein Gespenst** stehen.

d.) **Drehe den Spielplan auf dem Gemäuer einmal** (um 90 Grad) – in beliebiger Richtung.



Drehe, bis das Spielfeld wieder **flächendeckend** auf dem Gemäuer liegt.



Beim Drehen werden manche Gespenster wie von Geisterhand bewegt, andere bleiben stehen. Dabei können sich Gespenster auch gegenseitig verschieben. Lass dies geschehen, ohne einzugreifen! Halte keine Gespenster mit den Fingern fest!



Nach der Drehung

- Sieh nach, ob einzelne Gespenster jetzt **mehrere** Spielfelder gleichzeitig bedecken. Solche Gespenster stellst **du** dann wieder eindeutig auf **eines** dieser Felder.
- Wird ein Gespenst **vom Spielplan** geschoben, stellst du es auf ein leeres **Eckfeld** deiner Wahl.

Weniger als 3 Bewegungen ausführen



Ist dein Gespenst bereits nach einer oder 2 Magischen Bewegungen auf einer Verkleidung gelandet, die du noch brauchen kannst, darfst du auf weitere Bewegungen verzichten.



Steht dein Gespenst bereits zu Beginn deines Spielzugs auf einer solchen Verkleidung, musst du gar keine Magische Bewegung durchführen, falls du es nicht möchtest. Du darfst dann sofort einen Kartenstapel durchsuchen (siehe: ②. **Verkleidung suchen**).



Sobald du einen Kartenstapel durchsuchst, darfst du keine weiteren Bewegungen mehr ausführen.

2. Verkleidung suchen

Steht dein Gespenst jetzt auf einer Verkleidung, **für dessen Körperteil du noch keine Karte besitzt**, darfst du versuchen, dein Gespenst damit zu verkleiden:


Nimm **einen** beliebigen Kartenstapel und sieh dir dessen Karten an. Zeige deinen Mitspielern **nicht**, was auf den Karten zu sehen ist!


Nicht gefunden!


Ist die gesuchte Verkleidung **nicht** in diesem Kartenstapel, hast du leider Pech gehabt. Du bekommst **keine Karte**.

Gefunden!

Findest du im Stapel die Verkleidung, auf der dein Gespenst gerade steht, legst du sie **offen vor dir ab**. Hast du zuvor bereits andere Verkleidungskarten gesammelt, setzt du sie alle **passend zusammen**. So wird mit jeder weiteren gesammelten Karte dein verkleidetes Gespenst sichtbar.

 Du darfst danach **keinen** weiteren Stapel durchsuchen.

 Leg den (übrigen) Kartenstapel wieder **zurück** an seinen bisherigen Platz.

 Du darfst die Reihenfolge der Karten im Stapel dabei ändern, falls du magst.

Variante: Ihr dürft vor dem Spiel vereinbaren, dass ihr durchsuchte Stapel nicht mehr an dieselbe Stelle (sondern woanders) hinlegt.

Achte darauf, dass du **pro Körperteil** nur **eine** Verkleidung sammeln darfst.

Achte darauf, dass du **keinen Kartenstapel durchsuchen darfst**,

- wenn dein Gespenst auf einer Verkleidung steht, dessen **Körperteil du bereits verkleidet** hast.
- wenn dein Gespenst auf gar **keiner Verkleidung** gelandet ist.

In beiden Fällen endet dein Spielzug sofort nach den **Magischen Bewegungen**.

Spielende



Hast du von **jedem Körperteil** eine Verkleidungskarte gesammelt, dann ist dein Gespenst vollständig verkleidet. Super!

„Im Wandumdrehen“ hast du das Spiel gewonnen. Jetzt darfst du dich begeistert als Karnevalsgespenst des Abends feiern lassen.

Autor: Jürgen Adams
Illustration: Victor Boden
Art.Nr.: 601105134



© 2019 Zoch Verlag
Werkstr. 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Beispiel:

Dein Gespenst steht auf der Lederhose.



Finde die gesuchte Lederhose in einem der 4 Stapel!

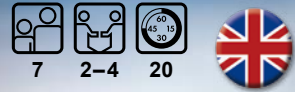


Verkleide dein Gespenst mit der Lederhose!

Landet dein Gespenst auf dem Zauberstab, durchsuchst du **keinen** Kartenstapel, weil dein Gespenst bereits einen Schirm in der **Hand** hat.



Al durch die MAUER



A colorful carnival
for 2–4 clever party-ghosts
from 7 years old

Castle Turnwall lies forsaken,
But tonight its stones walls will awaken.
Ghosts will float down every hall,
Preparing for their midnight ball.
They dress themselves from head to toe,
The castle swaying to and fro.

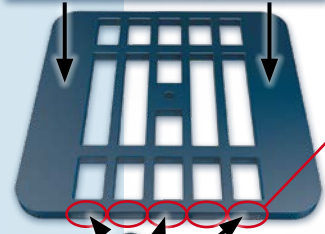


What's inside

1 game board



1 castle floor



Place the
game board
on the **castle floor**.

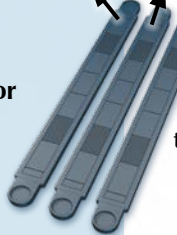
1 plug



Attach it in the
center with the
plug.

Turn it to the
pictured start
position.

3 magical floor
sliders



Insert the sliders **into**
the middle and both
outer **underground**
tunnels.

4 ghosts



You each choose a **ghost**
and put it on the **corner**
space of its color.

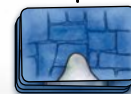
20 costume cards



From the 20 **costume**
cards, form 4 **face-down**
decks and place them side by side.



Each deck must have exactly **one**
of **each card back**. Don't look at
the front of the cards.



How to prepare




What you want to do


Dress up your ghost! Let it float through the rooms and walls of the castle. Search one of the four decks for any garments you land on. If you find one, you keep it.

When you have one garment for **each part of the body** you win the game.

And this is how it works

Whoever has last spun around three times goes first. Then play continues clockwise.

 On your turn, you carry out **up to 3 magical moves** (see **1. Magical Moves**).

 Use these to try to land your ghost on a **garment** that goes on a **part of the body** that you **don't have a garment for** yet. If you manage to do this, **search a deck** of your choice. If you find the **garment** your ghost is standing on, **keep this card and dress your ghost in it** (see **2. Searching for Garments**).

1. Magical Moves

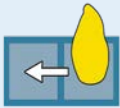
There are 4 magical moves

Choose **up to 3** of them to carry out. Combine them however you like.

You can make **three different moves**, or **three of the same**, or **two the same and one different**.

Now things are getting spooky!

a.) **Drag** your ghost to an **adjoining** space.



You are **not** allowed to...



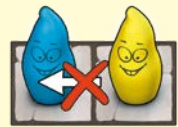
... move **through** walls.



... move **diagonally**.

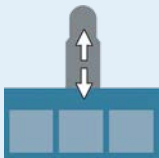


... move on or over the **plug** in the middle.

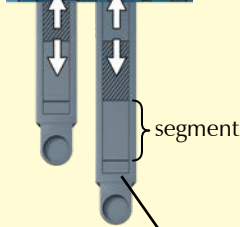


... move into or through a space containing **another ghost**.

b.) **Move a slider one segment** in a direction of your choice.



You may not test beforehand to see what will happen. Once you touch a slider you **must** move it without changing direction.



The markings on the slider will let you see, feel and hear when you reach the end of a segment.



Any ghosts that bump into the **plug** in the center of the board stop where they are.



You are not allowed to pull a slider **completely** out of its tunnel. If **both marked segments** are visible you may not pull it out any farther.

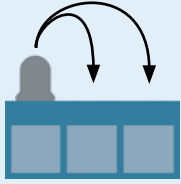


You are not allowed to move a ghost **off the board**.



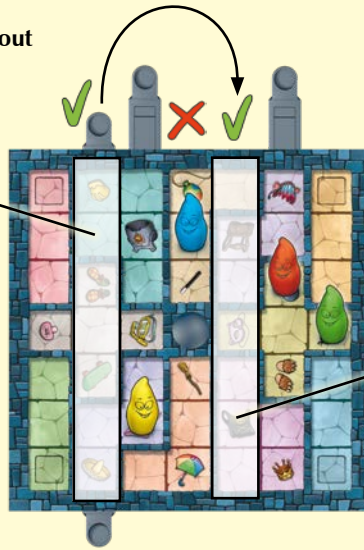
The slider will move ghosts **through walls** and cause them to **push other ghosts**.

c.) Move a slider from one tunnel to another.



First, pull a slider **out** of its tunnel.

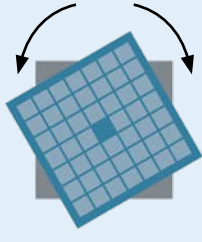
There **cannot be any ghosts** in its corridor above.



Then slide it as far as you want **into another** tunnel.

There **cannot be any ghosts** in that corridor either.

d.) Turn the game board on the castle floor (90 degrees) in any direction.



Turn it until it is **aligned** with the floor again.



While it is turning, some ghosts will move as if by magic, others will stand still. Ghosts will also displace each other. Let this happen without interfering. **Don't hold the ghosts with your fingers!**



When it is finished turning

- Check if any ghosts are on **more** than one space. Put any such ghosts clearly into **one** of those spaces of **your** choice.
- Put each ghost that was pushed **off the board** on to any empty **corner space** of your choice.

Carrying out fewer than 3 moves



If, after one or two moves, your ghost is on a garment you need, you may skip the rest of your moves.



If your ghost starts your turn on a garment you need, you don't have to make any moves if you don't want to. Instead you can immediately search a deck (see ② **Searching for Garments**).



Once you search a deck, you can't carry out any more moves.

2. Searching for Garments

If your ghost is now on a space containing a garment **for a part of the body that you don't have a card for yet**, you can try to add it to your ghost's costume.

Pick up any deck and look at its cards. **Don't** let your opponents see what's on the cards!




Didn't find it!

If the garment you're looking for **isn't in the deck**, hard luck. You **don't get a card**.

Found it!

If you find in the deck the garment your ghost is standing on, place it **face up in front of you**.

If you've already collected other garments, arrange them all **correctly together**. With each card you collect, your ghost's costume will be revealed.

-  You are not allowed to search any more decks.
-  Put the remaining cards of the deck **back** in their place on the table.
-  You can change the order of the cards in the deck if you like.

Variant: You may agree before the game to put the decks back in different places.

Make sure you only collect **one** garment for **each part of the body**.

Remember, you **can't search a deck if**

- your ghost is on a garment for a body part you've **already dressed**.
- your ghost **isn't** on a garment.

In either case your turn ends right after the magical moves.

Example:

Your ghost is standing on lederhosen.



Find the lederhosen in one of the 4 decks.



Dress your ghost in the lederhosen.

If your ghost lands on the wand, you **don't** search a deck as your ghost is already holding an umbrella in its **hand**.



End of the Game



If you have collected a garment for **each part of the body**, then your ghost's costume is complete. Excellent!

You are the winner, and will be celebrated as the Ghost of the Festival.

Author: Jürgen Adams
Illustration: Victor Boden
Translation: Nick Crowley
Art.Nr.: 601105134



© 2019 Zoch Verlag
Werkstr. 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Al durch die MAUER



Un jeu à faire tourner la fête
Pour 2 à 4 fantômes fêtards
et malins à partir de 7 ans

Le château des McTourni semble abandonné.
Mais ce soir, à minuit, l'ambiance tourne à la fête derrière les murs.
Les fantômes envahissent les lieux.
Fatigués de porter leur triste tenue blanche, ils viennent fêter le carnaval.
Ils se déguisent de la tête aux pieds avant que les poutres ne tournent.
Ils passent à travers les murs, font trembler armures, casques et épées de chevalier.
Ils se chamaillent, se poussent, traînent des pieds, se glissent en silence pour
s'amuser à effrayer les autres jusque tard dans la nuit.

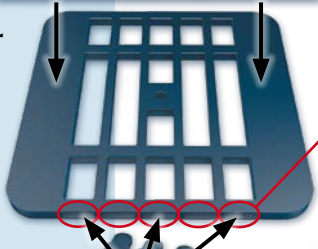


Contenu

1 plateau de jeu



1 base de tour



1 fixation



3 réglettes



4 fantômes



Choisissez chacun un **fantôme** et placez-le au départ, sur la **case de coin** de sa couleur.

20 cartes Déguisement



Formez 4 **paquets** les uns à côté des autres, **face cachée**, avec les 20 **cartes Déguisement**.

Les 5 cartes dans chaque paquet doivent **toutes** avoir un **dos différent**.
Ne regardez pas le recto des cartes.

Mise en place

Placez le **plateau de jeu** sur la **base de la tour**.

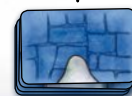
Bloquez-le au centre à l'aide de la **fixation**.

Tournez-le dans la **position de départ** illustrée.



souterrains

Insérez les **réglettes** dans le **souterrain central** et dans les **deux extérieurs**.



But du jeu

Déguisez votre fantôme ! Faites-le errer à travers les pièces et les murs du château. Une fois qu'il a atteint un déguisement, vous devez essayer de le retrouver dans l'un des 4 paquets. Si vous y parvenez, il est à vous. Lorsque vous aurez réuni un déguisement pour **chaque partie du corps**, vous aurez gagné !

Déroulement de la partie

Le dernier à avoir fait trois tours sur lui-même commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.



Quand vient votre tour de jeu, vous pouvez effectuer de **1 à 3 actions magiques**.
(Voir ① **Actions magiques**.)



Vous essayez ainsi de vous arrêter avec votre fantôme sur un **déguisement qui manque** à l'une des **parties de son corps**. Si vous y arrivez, vous pouvez immédiatement **fouiller l'un des 4 paquets** au choix. Si le déguisement sur lequel s'est arrêté votre fantôme s'y trouve, **gardez cette carte et déguisez-le**. (Voir ② **Chercher un déguisement**.)

① Actions magiques

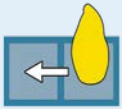
Il existe 4 actions magiques possibles.

Vous pouvez choisir de **1 à 3 action(s)** parmi les suivantes, en les combinant comme vous voulez :

Vous pouvez effectuer **3 actions différentes** ou **3 identiques**, ou bien **2 identiques et 1 différente**.

Ça devient effrayant !

a.) Déplacez votre fantôme sur une case voisine.



Vous ne pouvez pas ...



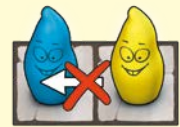
... traverser un mur.



... vous déplacer en diagonale.

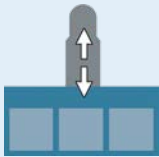


... vous déplacer par-dessus la fixation centrale.

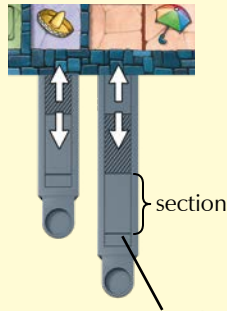


... vous déplacer sur une case déjà occupée par un **autre fantôme** (ni par-dessus).

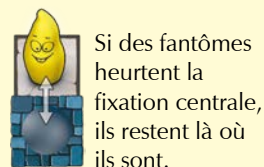
b.) Tirez ou poussez une réglette d'une section.



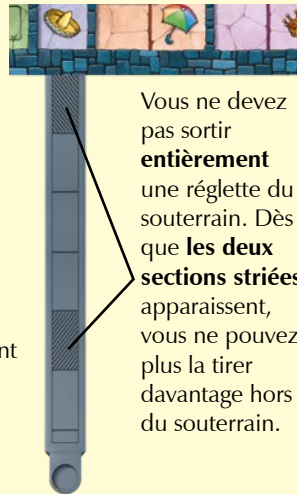
Il est interdit d'essayer les réglottes avant pour voir ce qui se passe. Dès que vous attrapez une réglette, vous **devez** la tirer ou la pousser sans changer de sens en cours de route.



Les marquages sur la réglette vous permettent de voir, de sentir et d'entendre où se termine une section.



Si des fantômes heurtent la fixation centrale, ils restent là où ils sont.



Vous ne devez pas sortir **entièrement** une réglette du souterrain. Dès que **les deux sections striées** apparaissent, vous ne pouvez plus la tirer davantage hors du souterrain.

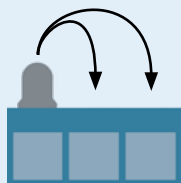


Un fantôme ne peut pas **quitter le plateau de jeu**.



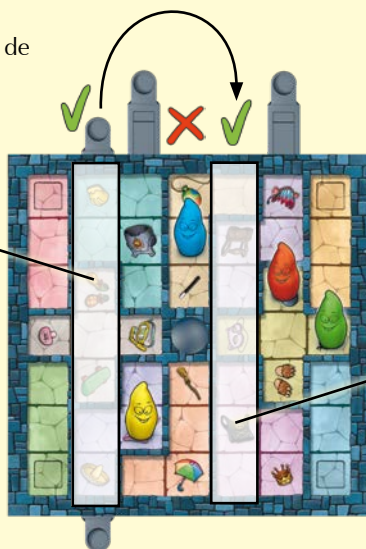
Sous l'action des réglottes, les fantômes peuvent **pousser les autres fantômes** et **traverser les murs** au **Passe-muraille !**

c.) Changez une réglette de souterrain.



Commencez par **retirer** la réglette de son souterrain.

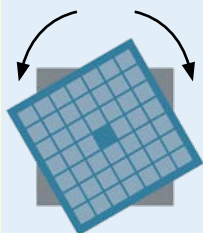
Aucun fantôme ne doit se trouver dans toute la rangée de cases correspondante en surface.



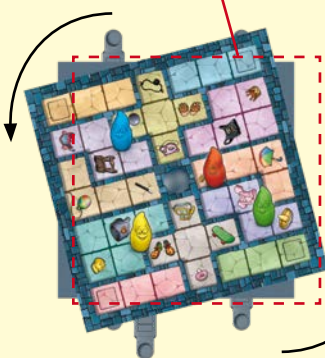
Réinsérez ensuite cette réglette, **aussi loin que vous le voulez**, dans un **autre souterrain**.

Là aussi, **aucun fantôme** ne doit se trouver dans la rangée de cases en surface.

d.) Tournez le plateau d'un quart de tour (90°) sur la base de la tour, dans n'importe quel sens.



Tournez le plateau jusqu'à ce qu'il **recouvre de nouveau** la base de la tour.



Lors du quart de tour, certains fantômes se déplaceront comme par magie, tandis que d'autres resteront sur place. Il peut arriver que des fantômes se poussent mutuellement. Laissez faire sans intervenir ! Ne tenez aucun fantôme !



Une fois le quart de tour terminé ...

- Vérifiez si un fantôme est à cheval sur **plusieurs** cases. Dans ce cas, le joueur dont c'est le tour le replace sur **l'une** de ces cases.
- Si un fantôme est éjecté **du plateau**, replacez-le sur n'importe quelle **case de coin**.

Effectuer moins de 3 actions



Si, après 1 ou 2 actions magiques, votre fantôme se trouve déjà sur un déguisement dont il a encore besoin, vous pouvez renoncer aux actions restantes.



Si votre fantôme se trouve sur un vêtement qui vous intéresse au début de votre tour, vous pouvez choisir de ne pas effectuer d'action. Vous pouvez alors fouiller immédiatement un paquet. (Voir ② **Chercher un déguisement**).



Dès que vous avez commencé à fouiller un paquet, vous ne pouvez plus effectuer d'action.

2. Chercher un déguisement

Si votre fantôme se trouve sur un déguisement **qui manque à l'une de vos parties du corps**, vous pouvez essayer de le récupérer pour déguiser votre fantôme.

Choisissez **un** paquet de cartes et consultez-le.




Ne montrez **pas** les cartes à vos adversaires !

Pas trouvé !

Si le déguisement recherché **ne se trouve pas** dans ce paquet, pas de chance ! Vous ne gagnez **aucune carte**.

Trouvé !

Si vous trouvez dans le paquet le déguisement correspondant à la case sur laquelle se trouve votre fantôme, **placez-le devant vous**, face visible. Si vous aviez déjà récupéré d'autres cartes auparavant, organisez-les pour que chaque partie du corps se retrouve **à la bonne place**. Au fur et à mesure des cartes gagnées, votre fantôme déguisé apparaît.

-  Vous **ne pouvez pas** fouiller un autre paquet.
-  Remettez le paquet de cartes (restantes) à sa place.
-  Vous pouvez modifier l'ordre des cartes si vous le désirez.

Variante : Vous pouvez convenir avant le début de la partie que le paquet ne sera jamais remis à la même place.

N'oubliez pas que vous ne pouvez posséder **qu'un** déguisement **par partie du corps**.

De même, vous ne pouvez **fouiller aucun paquet** si...

- ... votre fantôme se trouve sur un déguisement correspondant à une **partie du corps déjà déguisée** ;
- ... votre fantôme se trouve sur une **case vide**.

Dans les deux cas, votre tour est immédiatement terminé après vos **actions magiques**.

Fin de la partie



Lorsque vous avez réuni une carte déguisement pour **chaque partie du corps**, votre fantôme est entièrement déguisé. Super !

Vous avez gagné la partie. Vous pouvez savourer votre victoire en tant que Fantôme du Carnaval de la soirée.

Auteur : Jürgen Adams
Illustrations : Victor Boden
Traduction : Eric Bouret
Art.Nr.: 601105134



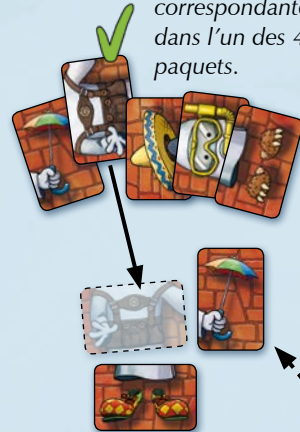
© 2019 Zoch Verlag
Werkstr. 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Exemple :

Votre fantôme se trouve sur la culotte bavaroise.



Trouvez la culotte correspondante dans l'un des 4 paquets.



Déguisez votre fantôme.

Si votre fantôme atterrit sur la baguette magique, vous ne pouvez **pas** fouiller de paquet car il a déjà un parapluie dans la main.



Al durch die MAUER



Una roteante danza carnevalesca per 2-4 fantasmi fatati da 7 anni

Si direbbe proprio abbandonato il misterioso castello fatato. Ma a mezzanotte all'ultimo rintocco, quel muro si è spostato? Che sciocco! M'è parso d'aver visto un fantasma! E nel corridoio altri tre! Ma quel corridoio ora dov'è? Ed ecco un'orda intera di spettri con corone, elmi, merletti e scettri! Travestiti, un poco arruffati, festeggian Carnevale mascherati. Con frenetiche danze, strilli e chiasso volteggiano: è un turbine, un ammasso di spade, manti, armature, guanti nella rocca dalle sale roteanti! Ma ecco che al rintocco delle tre quel trambusto si arresta da sé.

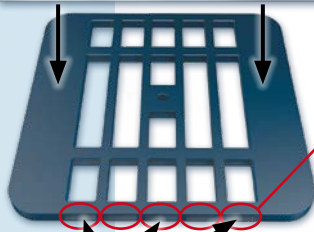


Cosa contiene?

1 tavoliere



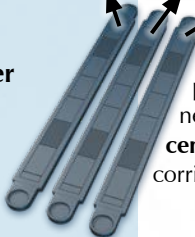
1 mura del castello



1 perno



3 barrette per spostare i pavimenti



4 fantasmi



20 carte travestimento



Create 4 mazzi coperti con le 20 carte travestimento, e disponeteli uno a fianco all'altro.

In ognuno dei 4 mazzi dovrà trovarsi esattamente una carta per ogni immagine raffigurata. Non guardate la parte anteriore delle carte.

Come si prepara?

Il tavoliere va posato sulle mura.

Fissatelo al centro con il perno.

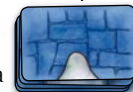
Ruotatelo finché si trova nella posizione di partenza illustrata.



Corridoi sotterranei

Mettete le barrette per spostare i pavimenti nel corridoio sotterraneo centrale e in entrambi i corridoi sotterranei esterni.

Scegliete un fantasma a testa e collocatelo in posizione di partenza sulla casella ad angolo del suo colore.



Il tuo obiettivo

Travesti il tuo fantasma! Lascialo fluttuare attraverso le stanze e le mura del castello. Nel corso di tutto ciò, finirà sopra a dei travestimenti che proverai a ritrovare in uno dei quattro mazzi di carte. Se ce la fai, ti puoi tenere il travestimento. Vinci il gioco se per **ogni parte del corpo** possiedi un travestimento!

Come funziona

Chi per ultimo si è girato tre volte su sé stesso può cominciare. In seguito continuate in fila e a turni.



Quando sei di turno, puoi eseguire fino a **3 spostamenti magici** (vedi: **1. Spostamenti magici**).



Dovrai far sì che il tuo fantasma finisca su un **travestimento** corrispondente a una **parte del corpo** per cui non **possiedi** ancora **nessun travestimento**. Se ce la fai, puoi **cercare** il travestimento in un **mazzo di carte** a scelta. Se riesci a trovare **il travestimento** su cui si trova il tuo fantasma, puoi **tenere** la carta e **travestire** con essa il tuo fantasma (vedi: **2. Cercare un travestimento**).

1. Spostamenti magici

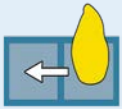
Esistono 4 spostamenti magici

Tra questi puoi scegliere **fino a 3 spostamenti** da eseguire. Li puoi combinare come vuoi.

Puoi eseguire **3 spostamenti diversi** o **3 spostamenti uguali** o **2 spostamenti uguali e uno diverso**.

Da brivido!

a.) Puoi **spostare** il tuo fantasma su una **casella confinante**.



Facendo questo, **non ti è concesso**...



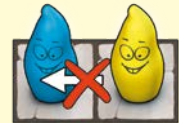
... di **attraversare i muri**.



... di **spostarti in diagonale**.

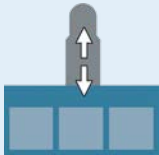


... di posarti sopra o oltrepassare il **perno centrale**.

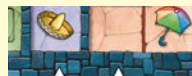


... di andare dove si trova già un **altro fantasma** (oppure oltrepassarlo).

b.) Puoi **spingere una barretta** per spostare i pavimenti di un segmento in una direzione a tua scelta.



Non ti è concesso fare dapprima una prova per scoprire che cosa succederebbe muovendo la barretta. Se tocchi una barretta, **la devi muovere** senza cambiarne la direzione.



Grazie ai **contrassegni** sulla barretta, potrai vedere, sentire e tastare la fine di ogni segmento.



Quando dei fantasmi si scontrano con il perno (del tavoliere), rimangono fermi in quel luogo.



Non puoi estrarre **completamente** una barretta dalle mura. Non appena sono visibili i **contrassegni tratteggiati sui penultimi segmenti**, devi smettere di spingere la barretta fuori dalle mura.

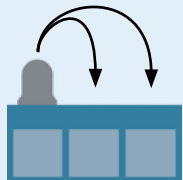


Non puoi spingere nessun fantasma **giù dal tavoliere**.



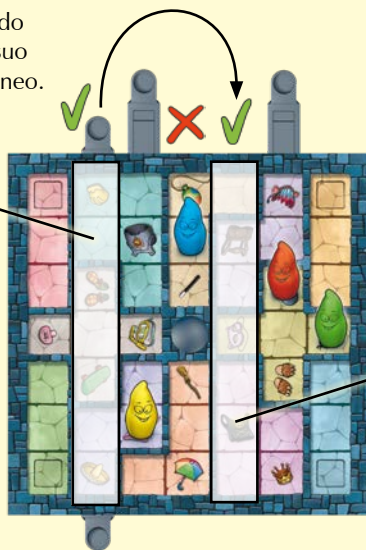
Grazie agli spostamenti delle barrette, i fantasmi possono fluttuare **attraverso i muri** e spostare degli **altri fantasmi**.

c.) Puoi **trasferire una barretta per spostare i pavimenti** da un corridoio sotterraneo a un altro.



Comincia togliendo una barretta dal suo corridoio sotterraneo.

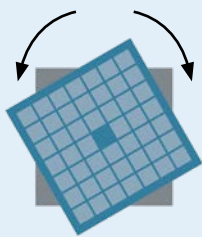
Al piano si sopra, sull'intera lunghezza del corridoio, non può trovarsi **nessun fantasma**.



In seguito, fai scivolare la barretta **quanto vuoi** in un altro corridoio sotterraneo.

Nemmeno sulla lunghezza di questo corridoio possono trovarsi **fantasmi**.

d.) Puoi **ruotare il tavoliere sulle mura una volta** (di 90 gradi), nella direzione che desideri.



Ruota il tavoliere finché il campo di gioco **copre** di nuovo le mura.



Durante la rotazione, alcuni fantasmi misteriosamente si spostano, mentre altri restano fermi al loro posto. È dunque possibile che i fantasmi si spingano a vicenda. Permetti che questo succeda, senza influenzare nulla. Non tenere dei fantasmi tra le dita!



Dopo la rotazione

- Controlla se ci sono fantasmi che occupano **più di una** casella contemporaneamente. Sposta **tu** questi fantasmi in modo che stiano chiaramente su **un'unica** di queste caselle.
- Se un fantasma è stato spinto giù dal tavoliere, lo devi rimettere su una **casella ad angolo** a tua scelta.

Eeguire meno di 3 spostamenti

- Se già dopo uno o due spostamenti il tuo fantasma si trova su un travestimento che ti può servire, puoi rinunciare ad altri spostamenti.
- Se il tuo fantasma si trova fin dall'inizio del tuo turno su un tale travestimento, non devi eseguire nessuno spostamento magico, se non vuoi. In questo caso puoi direttamente cercare la carta in un mazzo (vedi: ② **Cercare un travestimento**).
- Non appena cominci a cercare una carta in un mazzo, non puoi più eseguire altri spostamenti.

2. Cercare un travestimento

Puoi provare a travestire il tuo fantasma, se si trova su un travestimento **corrispondente a una parte del corpo per cui non possiedi ancora una carta**:

Prendi un mazzo di carte a scelta e guarda le singole carte.
Non mostrare ai tuoi compagni ciò che rappresentano le carte!

Non l'hai trovato!

Se il travestimento che cerchi **non** si trova nel mazzo di carte che hai scelto, hai avuto un po' di sfortuna. Purtroppo **non ricevi nessuna carta**.

Trovato!

Se nel mazzo trovi il travestimento sul quale è capitato il tuo fantasma, puoi posare la carta **a faccia in su davanti a te**. Se hai già collezionato altre carte travestimento, le devi **combinare nell'ordine giusto**. In questo modo, con ogni carta che collezioni, il tuo fantasma travestito diventa un pochino più visibile.



In seguito **non** puoi più cercare in altri mazzi.



Rimetti il mazzo (con le carte restanti) allo stesso posto.



Se vuoi, puoi cambiare l'ordine delle carte nel mazzo.

Variante: prima della partita potete mettervi d'accordo di non rimettere il mazzo di carte allo stesso posto (ma da un'altra parte).

Ricordati che **per ogni parte del corpo** puoi prendere **un solo** travestimento.

Ricordati che **non puoi cercare una carta in un mazzo**,

- se il tuo fantasma si trova su un travestimento corrispondente a una **parte del corpo** che è già **travestita**.
- se il tuo fantasma non si trova su **nessun travestimento**.

In entrambi i casi, il tuo turno finisce immediatamente dopo lo **spostamento magico**.

Fine del gioco



Se sei riuscito a procurarti un travestimento per **ogni parte del corpo**, il tuo fantasma è completamente travestito.
Perfetto!

Hai vinto il gioco e per oggi diventi il fantasma re del carnevale.

Autori: Jürgen Adams
Illustrazione: Victor Boden
Traduzione: Sara Pirovino
Art.Nr.: 601105134



© 2019 Zoch Verlag
Werkstr. 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Esempio:

Il tuo fantasma si trova su dei pantaloni di pelle.



Trova i pantaloni di pelle in uno dei 4 mazzi.



Travesti il tuo fantasma con i pantaloni di pelle.

Se il tuo fantasma finisce sulla bacchetta magica, non devi cercare la carta in **nessun mazzo**, perché il tuo fantasma **in mano** ha già un ombrello.

