

D MICHELLE
SCHANEN
**FLASCHEN
GEIST**

Zusatzregel
für das **Kinderspiel**
des Jahres 2004
»Geistertreppe«.

(Nur in Verbindung
mit der Original-
»Geistertreppe«
spielbar!)



Spieler/innen: 2 - 6
Alter: 4 - 99 Jahre
Spieldauer: ca. 10 - 15 min

Autorin: Michelle Schanen
Illustration: Rolf Vogt
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 2004: DREI MAGIER SPIELE GmbH
D-91486 Uehlfeld

Spielmaterial:

- ① Spielplanerweiterung, 135 x 270 mm
- ② 2 Holzfiguren »Geister«
- ③ 2 Holzfiguren »Kinder mit Magnetkopf«
- ④ 2 Farbmerkscheiben aus Holz
- ⑤ Kunststoffflasche
- ⑥ »Holzkorken«



Spielidee:

Das turbulente Treiben der »Geisterkinder« wird dem Schlossgespenst allmählich etwas zu bunt. Es werden immer mehr Plagegeister, die seine wohlverdiente Ruhe stören. Deshalb versucht das alte Gespenst, die kleinen Geister in einer verzauberten, »fest verkorkten« Flasche zu fangen.

Spielvorbereitung:

Neben das Startfeld des großen Spielplans der Original-»Geistertreppe« wird der kleine Zusatzplan gelegt, auf dessen erste Stufe (Pfeil) werden die bunten Figuren gestellt. Zusätzlich muss der kleine Holzkorken auf die Flasche gesteckt werden. Geister und Flasche warten vorerst »draußen« (neben dem Spielplan) auf ihren Einsatz.

Spielverlauf und Verwandlung zum Flaschengeist:

Es wird so lange nach den bekannten Geistertreppenregeln gewürfelt und gespielt, bis alle Figuren in Geister verwandelt sind.

Das Kind, das den letzten Geist ins Spiel bringt, muss jetzt jedoch zusätzlich die Flasche über einen Geist seiner Wahl stülpen (das kann auch der eigene sein). Dieser ist damit zum »Flaschengeist« geworden und darf erst wieder bewegt oder vertauscht werden, wenn er von der Flasche befreit worden ist.



Wie wird ein Geist wieder frei?

Würfelt ein Kind einen Geist, vertauscht es zuerst wie gewohnt entweder zwei Geister oder zwei beliebige Farbchips.

Erst danach **muss es zusätzlich den »Flaschengeist« befreien, indem es die Flasche von ihm wegnimmt und über einen beliebigen anderen Geist stülpt!**

Nun ist dieser gefangen und muss warten, bis er wieder befreit wird. Würfelt ein Kind, dessen Geist gerade ein »Flaschengeist« ist, **eine Augenzahl, muss es mit einem der freien Geister** vorwärts ziehen.

Spielende:

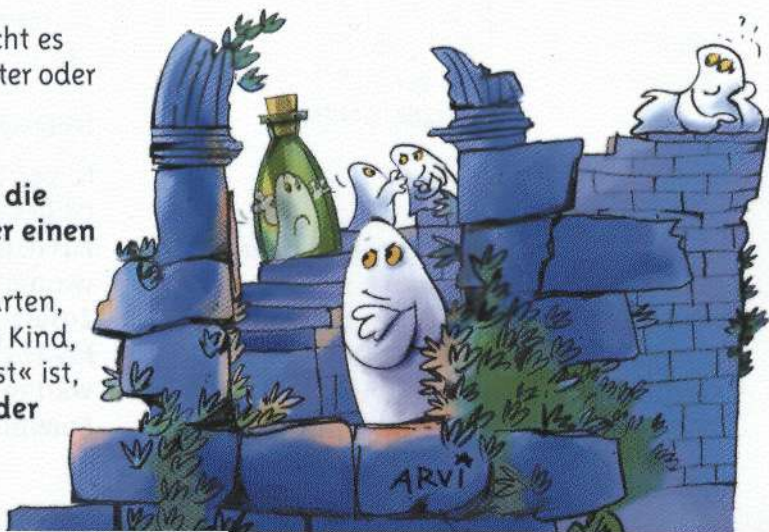
D

Sobald ein Geist das oberste Feld der Treppe erreicht hat, **darf das Kind, das die Figur ins Ziel gezogen hat, das Geheimnis lüften**, wessen Figur nun tatsächlich im Geist steckt. Es dreht die Figur auf den Kopf **und jeder sieht, wer gewonnen hat** und das alte Gespenst mit einem **»BUUUH!«** erschrecken darf!

Auch hier gilt, dass die letzte Stufe nicht mit einem direkten Wurf erreicht werden muss – überzählige Würfelpunkte verfallen. Wenn der Sieger feststeht, kann um den 2. und 3. Platz weitergespielt werden.

Viel Spaß mit dem »Flaschengeist«!

Sonstige Spielvarianten und Tipps stehen in der Spielanleitung der »Geistertreppe«.



GB USA MICHELLE
SCHANEN
GHOST TRAP

**Additional rules
for the game
"Spooky Stairs".**

*(Can only be played
with the original
"Spooky Stairs"!)*



Players: 2 - 6
Age: 4 - 99
Time: about 10 - 15 min

Author: Michelle Schanen
Illustrations: Rolf Vogt
Graphics: Johann Rüttinger
Redaction: Kathi Kappler
© 2004: DREI MAGIER SPIELE GmbH
D-91486 Uehlfeld

Materials:

- ① game board extension, 135 x 270 mm
- ② 2 wooden figures "ghosts"
- ③ 2 wooden figures "children" with "magnetic heads"
- ④ 2 coloured wooden discs
- ⑤ plastic bottle
- ⑥ "wooden cork"



Idea of game:

The phantom has just about had it with the "ghost children's" horseplay. More and more of the pests are disturbing his well-earned rest. The old ghost therefore attempts to catch the little ghosts using a bewitched "firmly corked" bottle.

Game preparation:

The small extra board is placed next to the start field of the large board (the original "Spooky Stairs"). The coloured figures are placed on its lowest step (arrow).

In addition, the small wooden cork must be placed on the bottle. The ghosts and bottle will for now await their deployment "outside" (near the board).

Game and transformation into the ghost-in-a-bottle:

The game continues according to the "Spooky Stairs" rules until all figures have been transformed into ghosts.

However, the child who enters the last ghost into the game now additionally must place the bottle on a ghost of his/her choice (this may be the child's own), which thus becomes the "ghost-in-a-bottle" and may only be moved again or swapped when it has been liberated from the bottle.



End of the game:

GB USA

As soon as a ghost has reached the top field of the stairs, **the child who moved the figure to the goal may reveal the secret** whose figure is actually hidden by the ghost. He/she stands the figure on its head and **everyone can see who won** and gets to frighten the old ghost with a "BOO!"

The last step does not have to be landed on by exact count — excess points are ignored. When the winner is known, the children may play for 2nd and 3rd place.

Have fun with the "ghost-in-a-bottle"!

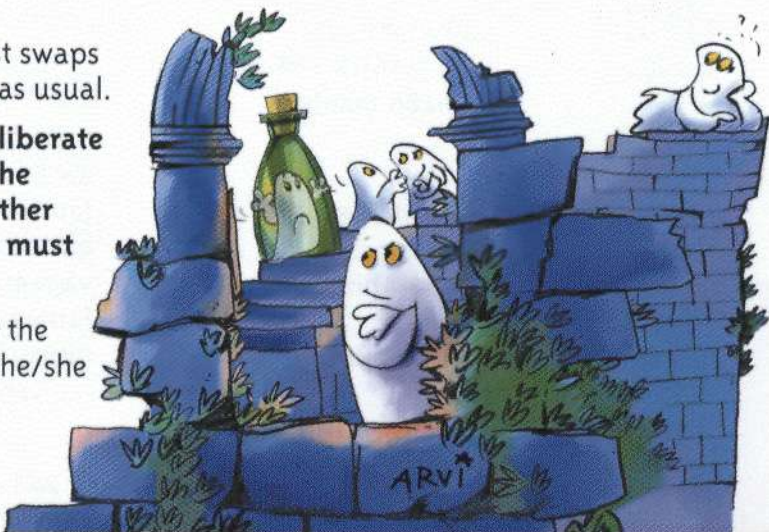
For other game variants and tips, read the original instructions for "Spooky Stairs".

How is the ghost liberated?

When a child rolls a ghost, he/she first swaps two ghosts or any two coloured disks as usual.

Only then **he/she must additionally liberate the "ghost-in-a-bottle" by taking the bottle off it and placing it over another ghost!** This one is now trapped and must wait until it is liberated in turn.

If a child, whose ghost happens to be the "ghost-in-a-bottle", **rolls a number he/she must move one of the free ghosts.**



F MICHELLE
SCHANEN

PIÈGE FANTÔME

Règles
additionnelles
au jeu
« Escalier hanté ».

(Ne peut être joué
qu'avec « Escalier
hanté » de base.)



Joueurs: 2 - 6
Age: à partir de 4 ans
Durée: 10 - 15 minutes environ

Auteur: Michelle Schanen
Illustrations: Rolf Vogt
Design: Johann Rüttinger
Rédaction: Kathi Kappler
© 2004: DREI MAGIER SPIELE GmbH
D-91486 Uehlfeld

Le matériel:

- ① extension au plateau de jeu, 135 x 270 mm
- ② 2 figurines « fantômes » en bois
- ③ 2 pions « enfants » en bois avec une tête aimantée
- ④ 2 jetons-couleur en bois
- ⑤ une bouteille en plastique et son
- ⑥ bouchon de bois

Idée du jeu:

Le fantôme du château en a assez de l'agitation des turbulents « enfants fantômes ». De plus en plus de garnements dérangent un repos qu'il a bien mérité. Le vieux fantôme cherche donc à attraper les jeunes fantômes à l'aide d'une bouteille ensorcelée et « solidement refermée ».

Préparation du jeu:

Le petit plateau additionnel se place à côté de la case départ du grand plateau (l'Escalier hanté de base). Les pions de couleur se placent sur la case la plus en bas (flèche). Ensuite, le bouchon de bois doit être placé sur la bouteille. Les fantômes et la bouteille commencent par attendre « à l'extérieur » avant d'être utilisés (à côté du plateau).

Le jeu et la « mise en bouteille » des fantômes :

Le jeu se déroule conformément aux règles d'Escalier hanté jusqu'à ce que tous les pions soient transformés en fantômes.

Cependant, l'enfant qui le dernier introduit un fantôme dans le jeu, doit placer la bouteille sur le fantôme de son choix (ce peut être le sien), qui devient ainsi un « fantôme mis en bouteille » et ne peut être déplacé ou échangé que s'il en est libéré.



Comment libérer le fantôme ?

Quand un enfant tire un fantôme au dé, il peut tout d'abord échanger deux fantômes, ou bien deux jetons-couleur, comme il en a l'habitude. **Alors et alors seulement, il doit en plus libérer le fantôme mis en bouteille en soulevant la bouteille et en la plaçant sur un nouveau fantôme ! Ce dernier est alors prisonnier et doit attendre d'être libéré à son tour.**

Si un enfant dont le fantôme est le « fantôme mis en bouteille » tire **un nombre au dé**, il doit **faire avancer un des fantômes libres.**

La fin du jeu :

F

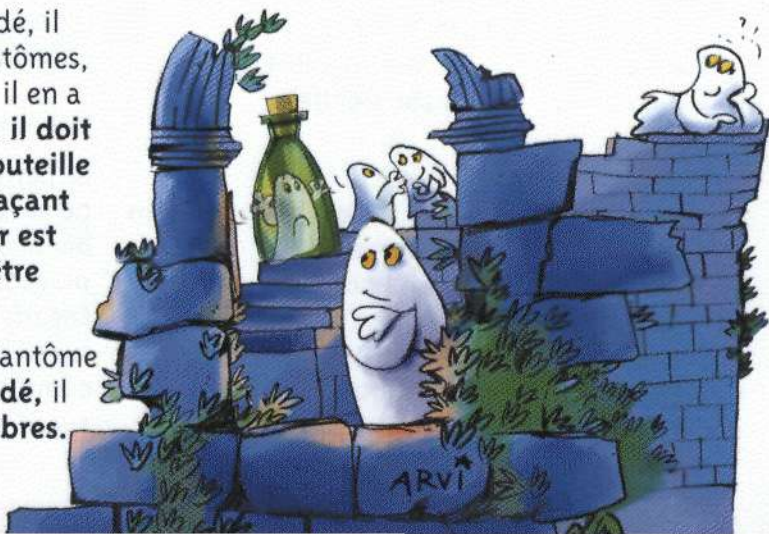
Dès qu'un fantôme atteint la dernière marche de l'escalier, l'enfant qui a avancé le pion vers l'arrivée a le droit de révéler quel pion est en réalité caché sous le fantôme.

Il retourne la figurine : chacun peut voir qui est le gagnant et est autorisé à effrayer le vieux fantôme d'un grand « BOUH » !

Il n'est pas obligatoire d'atteindre la dernière case directement ! Au cas où le nombre de points indiqué sur le dé serait trop élevé, les points en trop comptent pas. Dès qu'un enfant a gagné, les autres joueurs peuvent jouer la deuxième et troisième place.

Amusez-vous bien à Piège Fantôme !

Les autres variantes et conseils se trouvent dans la règle du jeu de base.



1 MICHELLE SCHANEN

IL FANTASMA ...IMBOTTIGLIATO

Regole complementari del gioco "La scala dei fantasmi".

(Per giocare è necessario avere il gioco "La scala dei fantasmi".)



Giocatori:	2-6
Età:	4 anni o più
Durata:	10-15 min
Autrice:	Michelle Schanen
Illustrazioni:	Rolf Vogt
Design:	Johann Rüttinger
Editing:	Kathi Kappler
© 2004:	DREI MAGIER SPIELE GmbH D-91486 Uehlfeld

Contenuto:

- ① piano de gioco complementare
- ② 2 figure di legno "fantasmi"
- ③ 2 figure di legno "bambini" con la testa magnetica
- ④ 2 dischi di legno per ricordare i colori
- ⑤ bottiglia di plastica
- ⑥ tappo di legno

Idea del gioco:

Le bizze giocose dei "bambini fantasma" cominciano a stressare un po' il vecchio fantasma del castello, che vuole riposare in pace. Per questo decide di catturarli in una bottiglia incantata, dove rimangono bloccati.

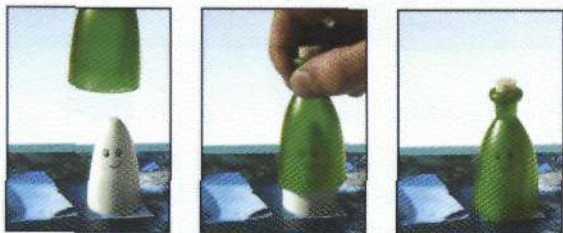
Preparazione del gioco:

Il nuovo piano di gioco viene posizionato accanto a quello dell'originale "la scala dei fantasmi". Sul primo gradino (freccia) vengono posizionate le figure colorate. Inoltre va messo il tappo di legno alla bottiglia. Fantasmi e bottiglia attendono, fuori dal gioco, il loro turno.

Continuazione e trasformazione in fantasma imbottigliato:

Si gioca secondo le regole del gioco base fino a quando **tutti i bambini sono trasformati in fantasmi**.

Il bambino che porta nel gioco l'ultimo fantasma deve anche imbottigliare un fantasma a scelta (può essere anche il proprio). Il fantasma così imbottigliato non può muoversi fino a quando non viene liberato.



Come si libera un fantasma imbottigliato?

Esce sul dado di nuovo un fantasma, il bambino di turno scambia di posto due fantasmi o due dischetti colorati, secondo le regole del gioco base. **Lo stesso bambino deve ora liberare il fantasma a scelta, che è così diventato il nuovo fantasma imbottigliato!**

Se sul dado del bambino corrispondente al fantasma imbottigliato del momento **esce un numero, egli deve spostare un altro fantasma a scelta al posto del proprio**.

Fino del gioco:

1

Il bambino che porta un fantasma sull'ultimo gradino deve girarlo a testa un giù scoprendo così l'identità del vincitore, che ora può pure spaventare con un bel "BUUH!" il povero vecchio fantasma!

L'ultimo gradino non va raggiunto necessariamente con un tiro diretto; il numero che esce sul dado può cioè superare quello dei gradini mancanti. Si continua a giocare anche per il 2° e 3° posto.

E adesso buon divertimento!

Altre varianti del gioco le trovate nell'originale "La scala dei fantasmi".

Vertrieb:
SCHMIDT SPIELE GmbH
12359 Berlin
Art.-Nr. 40816-9
Made in Germany

