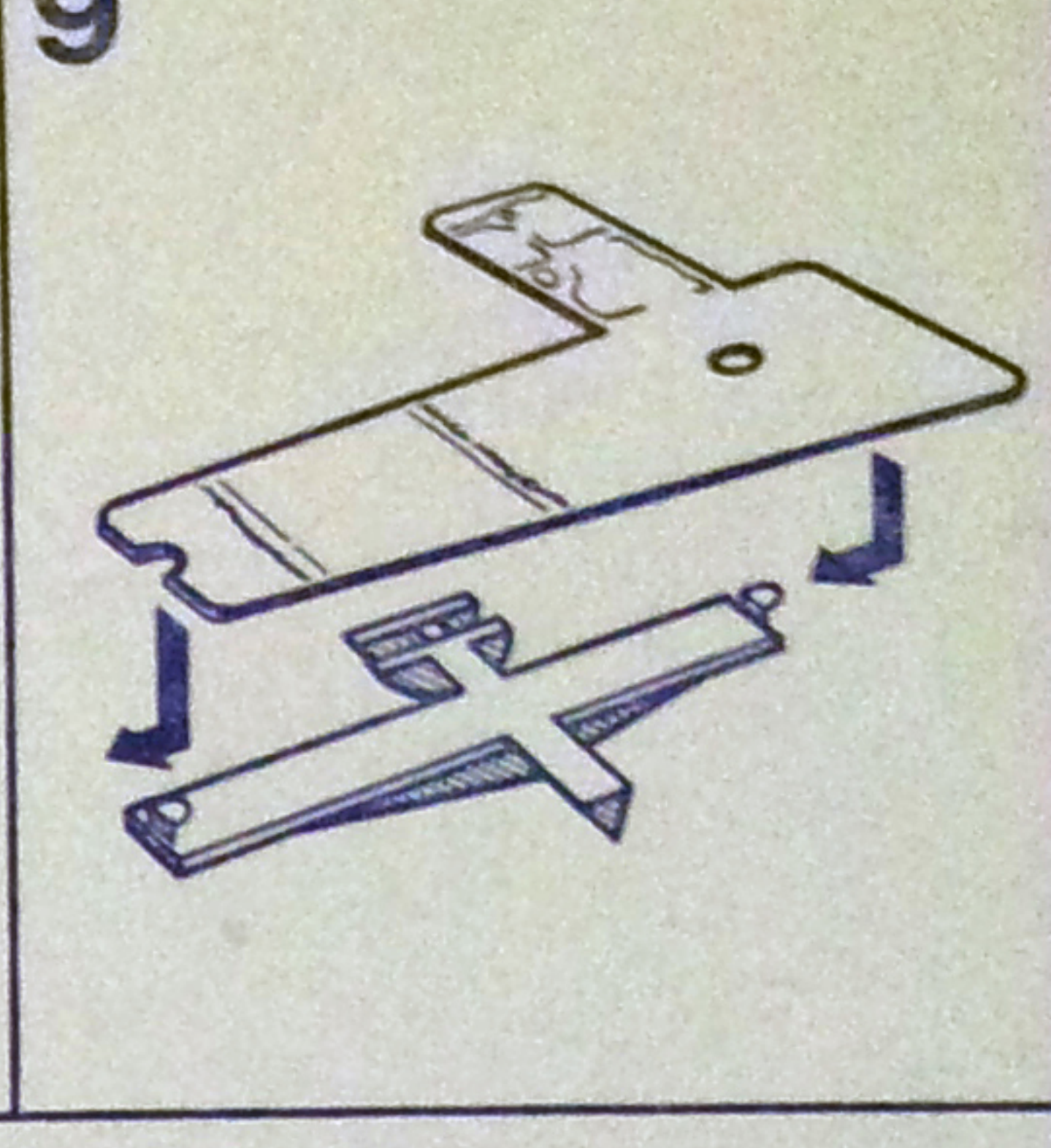
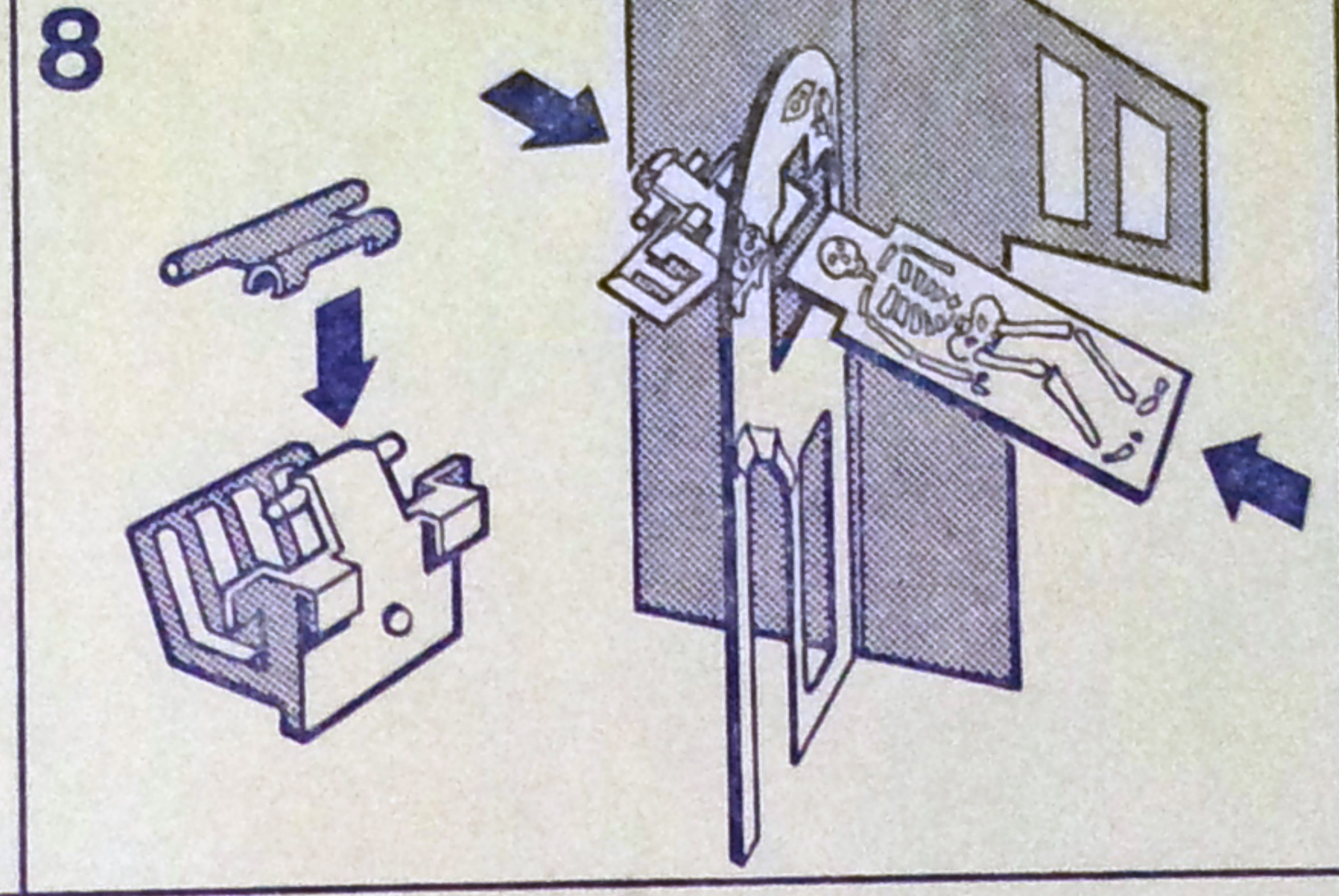


Inserire la parete bassa opposta nello stesso modo.



La cantina piena di bottiglie strane e polverose e con un passaggio nascosto dal pannello segreto.

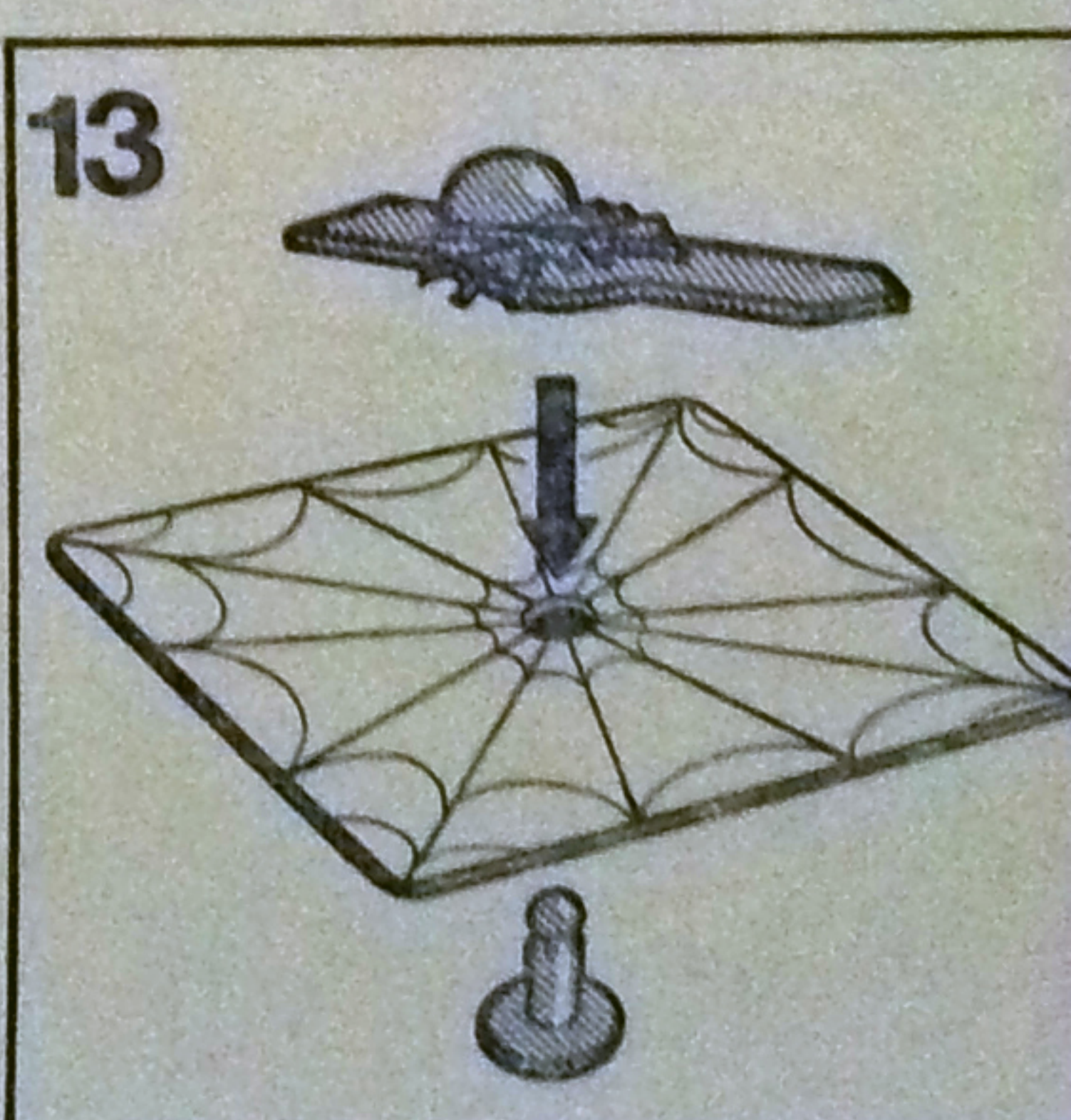
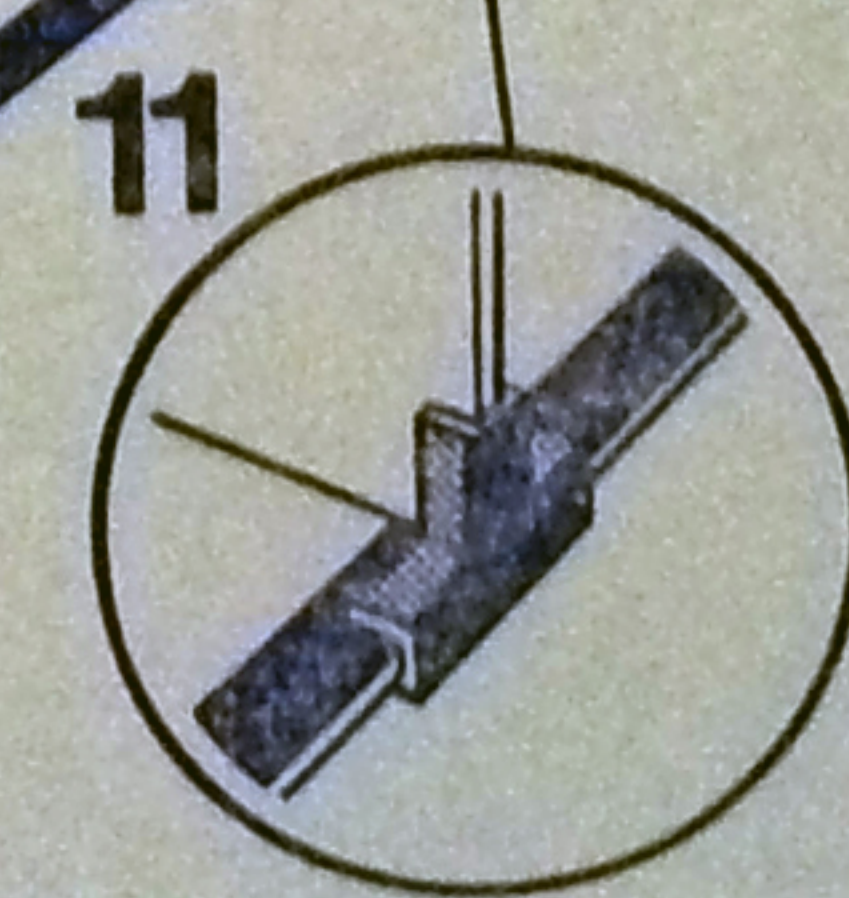
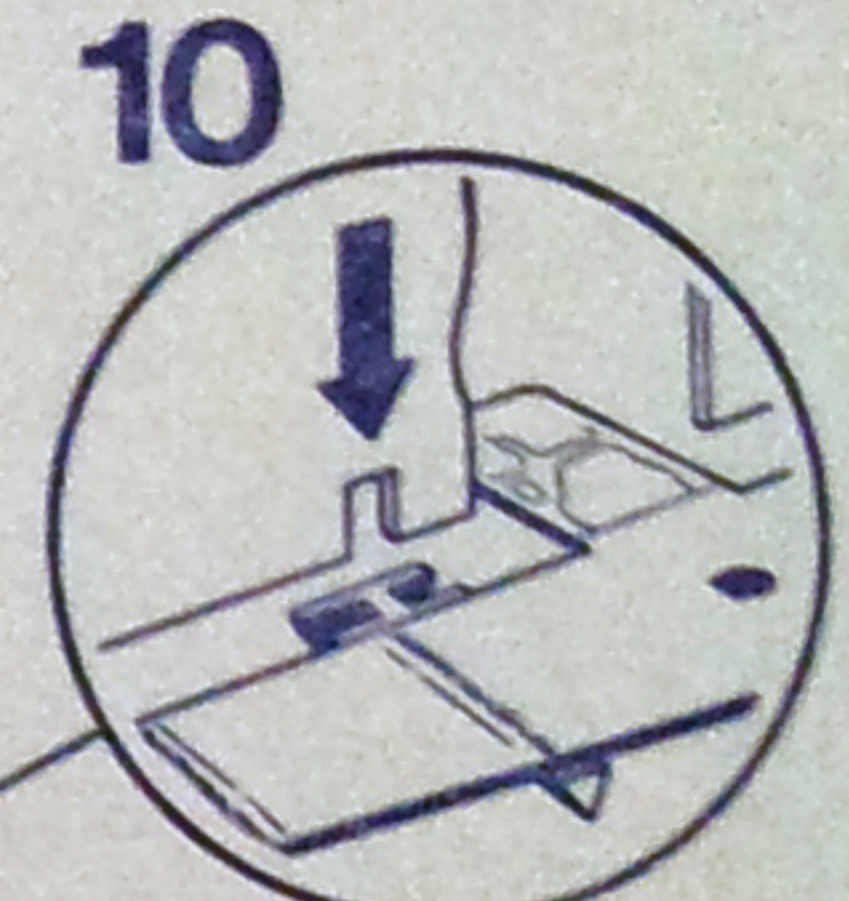
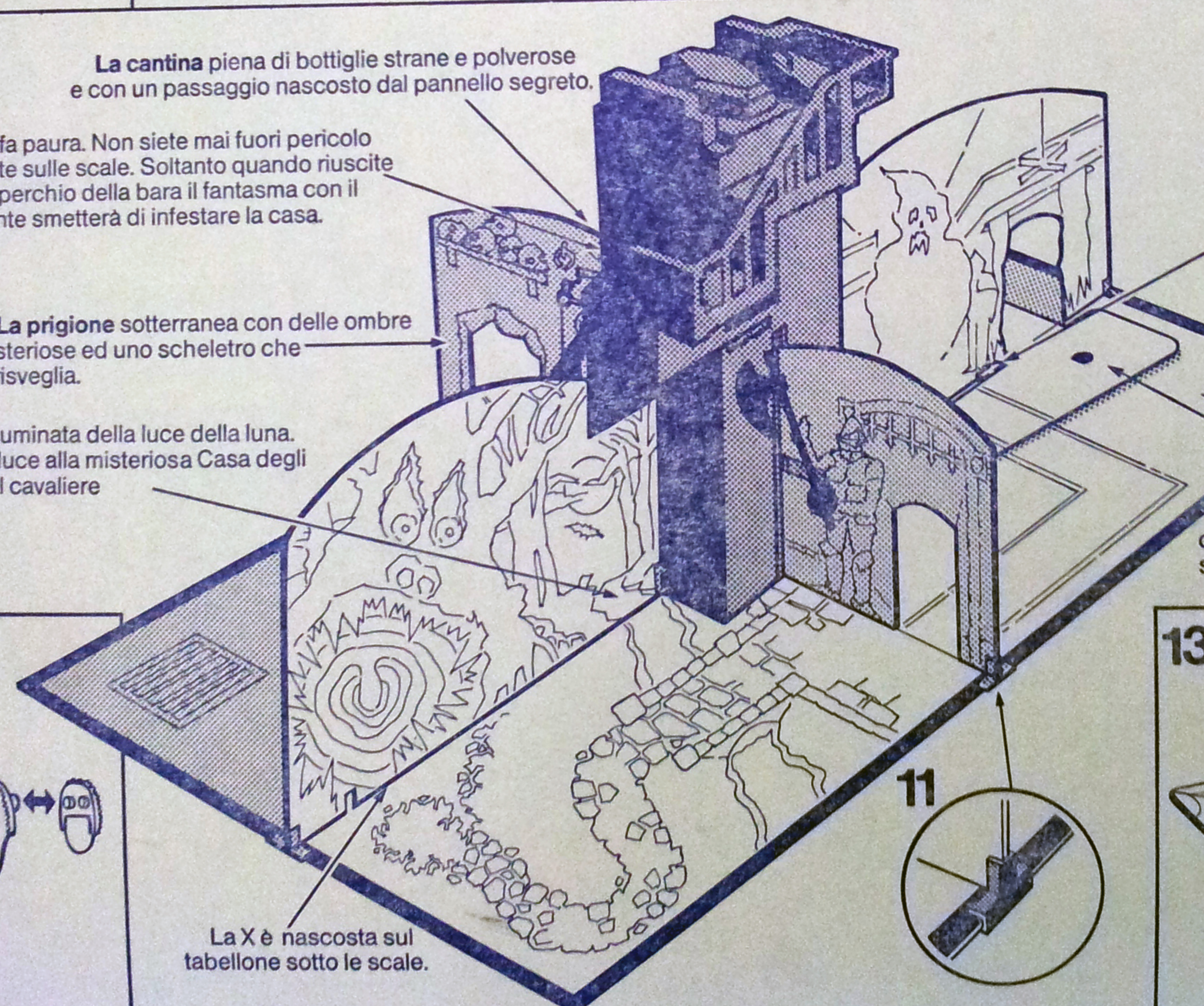
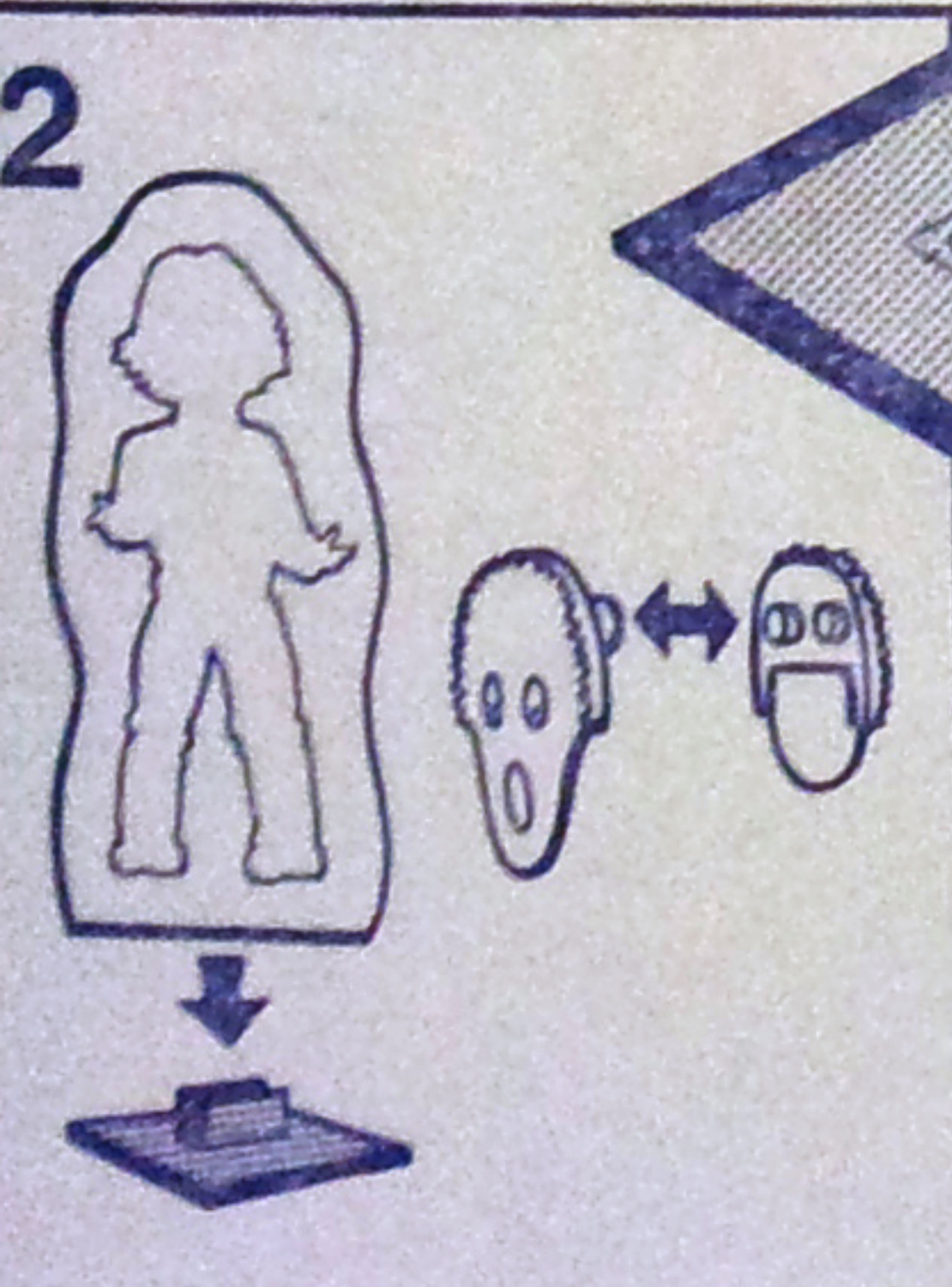
La torre che fa paura. Non siete mai fuori pericolo quando vi trovate sulle scale. Soltanto quando riuscite a chiudere il coperchio della bara il fantasma con il teschio saltellante smetterà di infestare la casa.

La prigione sotterranea con delle ombre misteriose ed uno scheletro che si risveglia.

Una foresta illuminata della luce della luna. Un sentiero conduce alla misteriosa Casa degli Spettri, difesa dal cavaliere con l'accetta.

Il salone infestato dagli spettri con il suo pavimento non molto sicuro.

La X è nascosta sul tabellone sotto le scale.



# Brivido

2-4 giocatori

## Contenuto della scatola

Tabellone

**La Casa** Un foglio di cartone che è diviso in:

3 parti rappresentanti i muri

1 porta dello "scheletro"

1 parte con il "pavimento poco sicuro"

4 personaggi  
parte girevole

**Pezzi in plastica:** Tenuti insieme da una cornicetta di plastica

torre centrale (in 2 parti)

gradino superiore

scala

accetta

gabbia (in 2 parti)

coperchio della bara

ragno girevole (freccia e perno)

4 fermagli

sostegno per il "pavimento poco sicuro"

4 basi per i personaggi (in 4 colori)

1 teschio

4 maschere (ciascuna è divisa in 2 pezzi)

1 dado

## Obbiettivo del gioco

Essere il primo che riesce a passare in silenzio in tutte le stanze, a salire le scale e a chiudere il coperchio della bara per far riposare per sempre il fantasma.

## Montaggio

Separare tutti i pezzi di cartone e quelli di plastica e montarli come indicato.

## Svolgimento del gioco

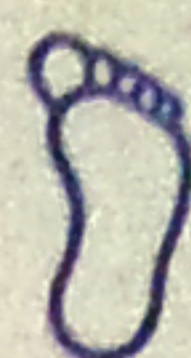
1. Accertarsi che il coperchio della bara sia aperto, che l'accetta sia alzata, ed appoggiata al muro della torre. Ogni giocatore riceverà una maschera "veramente spaventata," poi metterà il teschio vicino alla bara.

2. Ogni giocatore prende un personaggio e lo mette sul tabellone vicino alla "foresta." Si sceglie un giocatore per iniziare e si continua in senso orario.

3. Quando viene il proprio turno, si deve mettere il personaggio sull'orma blu nella foresta, poi si *tira il dado* e si avanza del numero di "orme" in base al numero apparso sul dado.



4. Poi, far girare la parte girevole e se viene: **Siete "veramente spaventato"** da un fantasma! Mettete la maschera sul vostro personaggio. Saltate un turno - perchè siete inchiodato dalla paura. Fate solo girare la parte girevole e non tirate il dado.



Se avete la maschera "veramente spaventato" levatela, e adesso potete tirare il dado e muovervi quando è il vostro turno.



Fate cadere il teschio nella bara. Chi è su di un'orma rossa deve stare ben attento!



Tirate un'altra volta il dado e muovetevi secondo il risultato. Questo fa finire il vostro turno, ma se avete una maschera sul vostro personaggio non potete muovervi.

5. Quando il teschio viene fatto cadere nella bara, succede una di queste quattro cose:

- cade l'accetta del cavaliere
- si muove il pavimento
- lo scheletro si risveglia
- il teschio cade per le scale.

Qualsiasi giocatore che si trovi sulle orme rosse o sulle scale e che venga buttato giù o colpito dall'accetta che cade, dallo scheletro penzolante, dal pavimento tremolante o dal teschio che rotola giù dalle scale, deve immediatamente tornare indietro su un'orma blu più vicina. Se un giocatore viene buttato giù o colpito per errore quando non si trova sulle orme rosse, rimane al suo posto.

6. Nel "Salone," potete o prendere la scorciatoia usando il "pavimento poco sicuro" o usare la strada più lunga però con meno pericoli.

7. Se vi trovate su di un'orma verde nella cantina quando il teschio fa funzionare il pannello segreto, che sia o meno il vostro turno, passate sull'orma verde nella stanza successiva usando la scorciatoia dietro allo specchio.

Rimuovete il teschio dalla gabbia e mettetelo accanto alla bara prima del turno del prossimo giocatore.

8. Chiunque faccia funzionare l'accetta deve rimetterla a posto prima del turno del giocatore successivo.

9. Se mentre avanzate capitate su un'orma già occupata da un altro giocatore, avanzate sino all'orma successiva libera. Due o più giocatori possono comunque stare su un'orma blu se sono costretti a tornare indietro.

## Il Vincitore

Il primo giocatore che raggiunge il gradino superiore, che per magia fa chiudere il coperchio della bara per far riposare il fantasma è il vincitore.

MB Italy S.r.l. Centro Direzionale Milanofiori  
Strada 2, Palazzo C1 20090 Assago (Milano)