

CASA DEI FANTASMI



EDITRICE GIOCHI
MILANO

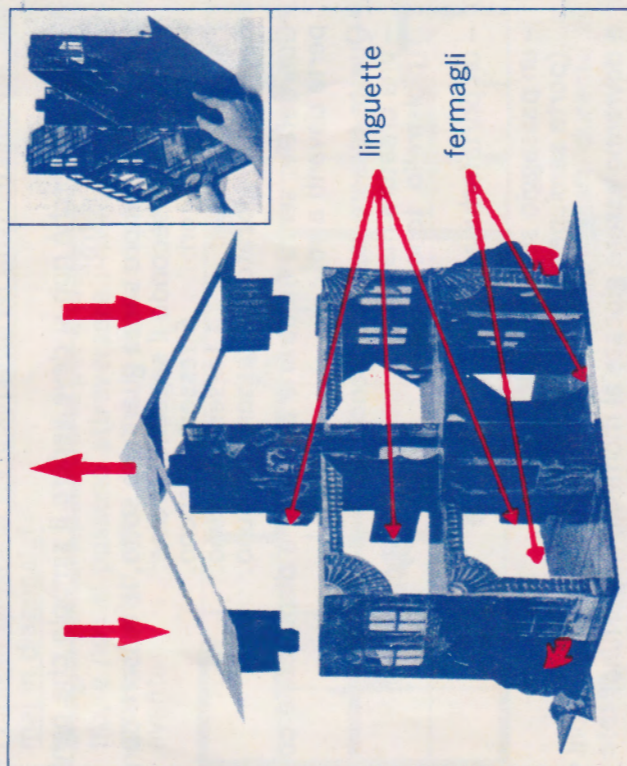


OGNI SCATOLA CONTIENE

- 1 casa premontata.
- 2 fermagli in plastica per fissare la casa.
- 54 tessere fustellate con occhi di diversi colori, raffiguranti sul retro diversi simboli.
- 4 birilli di plastica colorati.
- 1 dado.
- 1 libretto delle istruzioni.

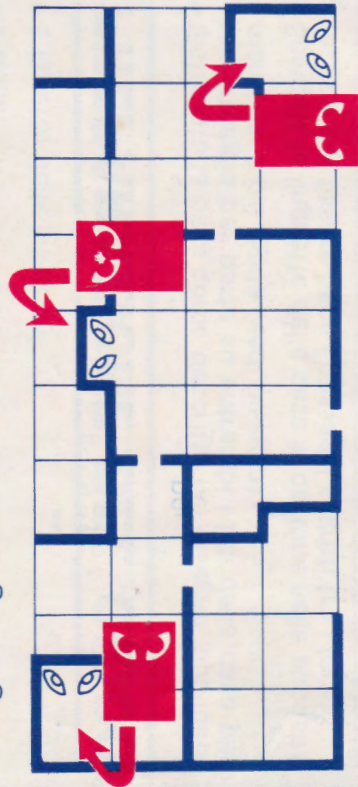
PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Sistemata la casa come descritto nel disegno, applicate un fermaglio per parte su entrambi i lati della casa per mantenerla più rigida (vedi disegno).
- Spingete le linguette della casa in cartone nelle apposite fessure per fissare bene i passaggi segreti tra i locali.



• Si può giocare in 2, 3 o 4 giocatori. Pertanto se si gioca in due bisogna:

- Eliminare 2 serie di tessere raffiguranti gli oggetti (mappa, lente, chiave, torcia, aspirapolvere) dello stesso colore e 2 birilli; se si gioca in 3 bisogna eliminare 1 serie di tessere raffiguranti gli oggetti dello stesso colore e 1 birillo.
- Dividete in mazzetti le tessere rimaste, secondo il colore degli occhi e mescolate ogni mazzetto.
- Ogni tessera dovrà essere disposta coperta sulle caselle raffiguranti gli occhi dello stesso colore.



Attenzione perchè non si deve vedere il simbolo che ogni tessera ha sul retro!

- Distribuite, sempre senza guardarle sotto, le tessere con gli occhi neri, secondo il seguente ordine:
Per due giocatori: 6 tessere ciascuno.
Per tre giocatori: 4 tessere ciascuno.
Per quattro giocatori: 3 tessere ciascuno.
- Guardatele, senza mostrarle agli altri, e disponetele coperte davanti a voi.

- Queste tessere rappresentano:
 - una creatura malvagia (pipistrello, topo, gatto);
 - un portafortuna (quadrifoglio);
 - un passaggio segreto (porta semiaperta)

e dovranno essere giocate al momento opportuno!



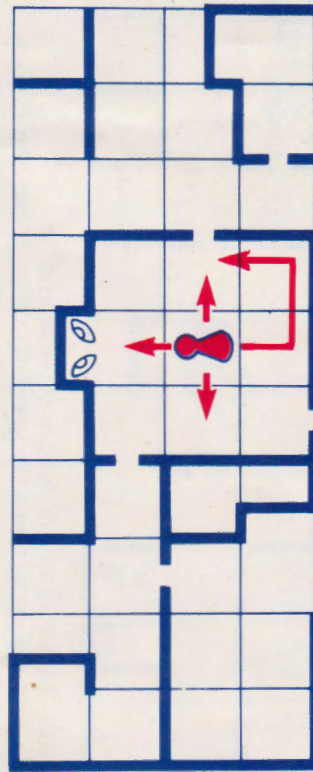
• Ogni giocatore sceglie un birillo colorato e lo dispone sulla casella "PARTENZA".

SCOPO DEL GIOCO

Catturare il fantasma che è nascosto nell'ultimo locale della casa. Perciò ogni giocatore deve cercare fra le tessere nascoste in ogni locale della casa gli oggetti del proprio colore indispensabili per la cattura del fantasma.

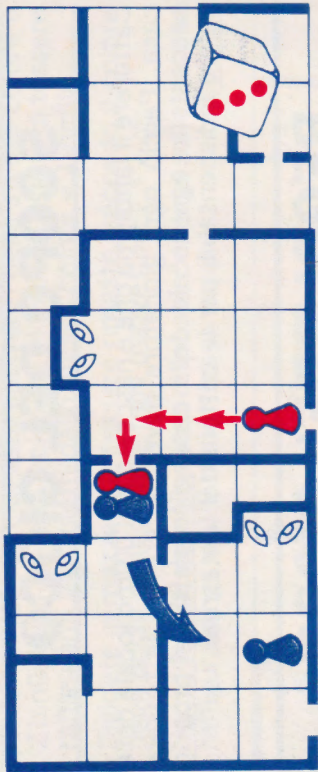
REGOLE DEL GIOCO

- Incomincia a giocare il più giovane, poi quello alla sua sinistra in senso orario e così di seguito.
- Ogni giocatore al suo turno lancia il dado e sposta il suo birillo di tante caselle quanti sono i punti ottenuti col dado.
- I birilli si spostano verticalmente ed orizzontalmente, ma mai in diagonale!
- Bisogna passare dalle porte per andare da un locale all'altro, e non si possono attraversare i muri, distinti da un grosso tratto nero, tranne in un caso che vedremo più avanti.



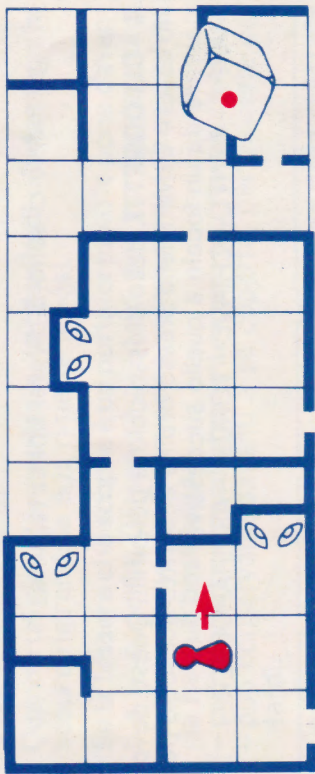
• Inoltre non si può avanzare e indietreggiare durante la stessa mossa.

• Un birillo può passare da una casella occupata da un altro, ma se si ferma su una casella occupata da un avversario, sposta il birillo dell'avversario su una qualsiasi altra casella libera nello stesso locale della casa.

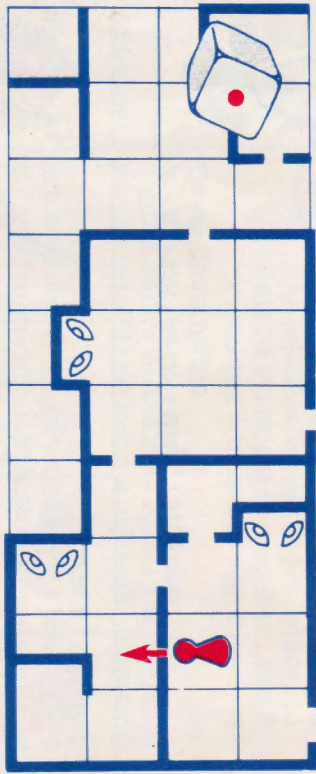


• Agli effetti del gioco ogni gradino delle scale conta come una casella.

• Quando un giocatore fa 3 lanciando il dado, ritira un'altra volta. Quando invece fa 1 ha tre possibilità:
- può spostare il suo birillo di una casella;



- può attraversare un muro spostandosi di una casella;



- può scoprire una tessera nascosta, in un qualunque locale della casa, senza farla vedere agli altri giocatori, in modo da localizzare non solo gli oggetti del suo colore ma, se è fortunato, anche il fantasma.

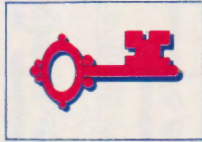
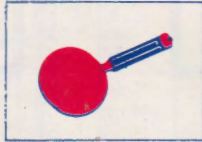


Dopo scoperta la tessera, la rimette a posto senza muovere il proprio birillo.

LE TESSERE

In ogni locale ci sono 5 diversi tipi di tessere:

1 - GLI OGGETTI, dello stesso colore dei birilli. Questi devono essere trovati nello stesso ordine descritto qui sotto per passare da un locale a quello successivo:
MAPPA - LENTE - CHIAVE - TORCIA - ASPIRAPOLVERE.

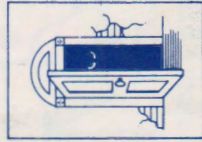


2 - IL PORTAFORTUNA, rappresentato da un quadrifoglio.



3 - LE CREATURE MALVAGE

rappresentate da un pipistrello, da un topo e da un gatto.



4 - I PASSAGGI

SEGRETI, rappresentati da una porta semiaperta.



5 - IL FANTASMA,

chi lo acchiappa vince.

• Se si vuol scoprire una tessera bisogna fermarsi sopra la sua casella; non c'è bisogno però di fare col dado il punteggio esatto per arrivarci.

• Quando un giocatore arriva sulla casella di una tessera, la scopre rigirandola e la rimette a posto.

• Se la tessera che scopre è un portafortuna, la pone davanti a sé coperta. Gli servirà più tardi per fronteggiare una creatura malvagia. Se invece scopre una creatura malvagia ha due possibilità:

– può giocarla immediatamente contro un avversario;
– può conservarla davanti a sé coperta, per giocarla più tardi.

• Quando un giocatore gioca questa tessera della creatura malvagia contro un avversario, gliela porge, e il giocatore attaccato salterà il suo turno di gioco, a meno che non sia in possesso di una tessera portafortuna, che in questo caso annulla l'attacco. Queste tessere vengono eliminate dal gioco mano a mano che si utilizzano.

• Quando un giocatore trova un oggetto del suo colore può spostarsi nel locale successivo in due modi:

– si sposta direttamente sul simbolo giallo rotondo con la freccia posto di fronte al passaggio segreto. Al suo turno successivo aprirà questo passaggio lanciando il dado, spostandosi così sulla casella corrispondente del locale seguente, e richiudendo poi il passaggio.



