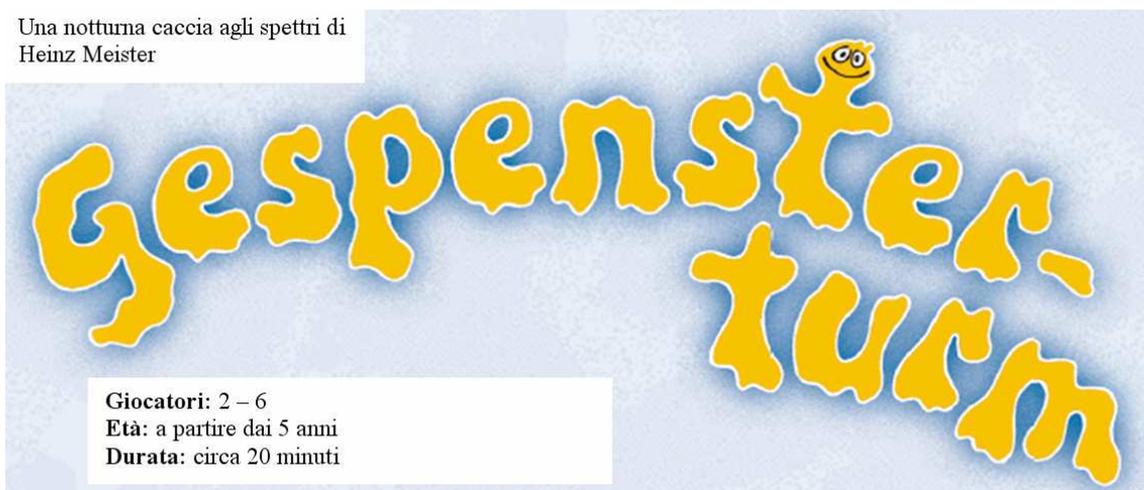


Una notturna caccia agli spettri di
Heinz Meister



MATERIALE

- 24 tessere fantasmi: tre piccoli fantasmi ognuno in otto differenti colori
- 2 lancette orologio
- 1 perno metallico con vite
- 1 tabellone



SCOPO ED IDEA DEL GIOCO

Dei fantasmi girano per l'antico Castello Schauenstein.

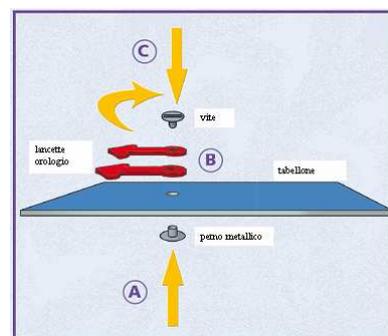
Se si visita il castello si vedrà un lampadario ondeggiare da solo o sentire strani rumori. Ma nessuno ha mai visto uno dei tanti fantasmi. Potreste essere i primi.

Ogni sera alle ore 10, dei piccoli fantasmi, terminato il loro tè, escono a infestare la torre dell'orologio per due ore prima di dover andare a letto a mezzanotte e lasciare ai fantasmi più anziani prendere il sopravvento.

I giocatori cercano assieme di mettere i piccoli fantasmi a letto trovando le tre tessere fantasma corrispondenti dello stesso colore.

Avrete bisogno di una buona memoria e l'aiuto degli altri giocatori per mettere finalmente i più piccoli a letto.

Tutti voi vincete la partita, assieme, se si riesce in questo compito difficile: se no, basta riprovare un'altra notte!



PREPARAZIONE

Il tabellone viene piazzato al centro del tavolo.

Prima di iniziare a giocare è necessario assemblare l'orologio inserendo le lancette, il perno metallico e la vite come mostrato nella figura.

Assemblaggio dell'orologio:

A) inserire il perno metallico dal retro del tabellone nell'apposito forellino.

B) inserire nel perno metallico (fronte tabellone) prima la lancetta lunga e poi quella corta.

C) infine avvitare la vite sul perno metallico in modo che le lancette possano ruotare facilmente.

Ora si può impostare l'orario, ovvero le 10 di sera. Mescolate le 24 tessere fantasmi e piazzatele coperte attorno al tabellone. Chi fa il rumore più spettrale inizia la partita. Poi a turno si procede in senso orario.



SVOLGIMENTO

Si inizia! Dove collaborare tutti assieme per trovare **3 piccoli fantasmi dello stesso colore** rivelando le tessere fantasma uno dopo l'altra.

Il giocatore di turno sceglie e rivela una tessera fantasma di sua scelta e la lascia scoperta affinché tutti possano vederla. Poi è il turno del giocatore successivo a rivelare un'altra tessera.

Ora possono accadere due cose:

se le due tessere rivelate **non sono dello stesso colore**, si muove la **lancetta lunga (quella dei minuti) in avanti di 5 minuti**.

Vedi illustrazione: la lancetta dei minuti è stata mossa in avanti dal numero 12 al numero 1. Le due tessere differenti ritornano nascoste. Il giocatore successivo inizia la ricerca dei piccoli fantasmi dello stesso colore rivelando una tessera di sua scelta.

Nota: quando si muove la lancetta dei minuti in avanti, state attenti a non muovere accidentalmente la lancetta delle ore (a meno che non sia passata un'ora ed allora si muove anch'essa!).



Se sono stati rivelati due tessere fantasmi dello stesso colore, il giocatore successivo rivela una terza tessera.

Se la terza tessera rivela un **colore differente** delle due tessere precedenti, si deve muovere la **lancetta dei minuti di 5 minuti in avanti**. Tutte le tre tessere ritornano coperte.



Se tutte tre le tessere rivelate sono dello stesso colore, ... ben fatto! Avete trovato e catturato tutti tre i piccoli fantasmi di una delle famiglie. **Impilate le tre tessere e piazzatele nella stanza dello stesso colore sul tabellone.**

Il giocatore di turno poi inizia una nuova caccia ad altri piccoli fantasmi di altro colore rivelando la prossima tessera fantasmi.

Collaborare tutti assieme

I giocatori possono aiutarsi, suggerendo al giocatore di turno le tessere giuste. Si dovrebbe lavorare tutti insieme per cercare di ricordare dove sono le altre tessere dello stesso colore così i giocatori successivi le possono rivelare. In questo modo si riuscirà a catturare tutti i piccoli fantasmi più rapidamente e ben prima che l'orologio della torre segni la mezzanotte. Se si coopera in questo modo i piccoli fantasmi saranno messi a letto in meno che non si dica!

FINE DELLA PARTITA

Se tutti i 24 piccoli fantasmi vengono presi e messi a letto nelle loro stanze entro la mezzanotte compresa e nessuno rimane fuori del tabellone, allora si è vinta la partita tutti assieme.

Se invece l'orologio rintocca la mezzanotte prima della cattura di tutti i piccoli fantasmi, avete perso la partita.

Ma non per questo bisogna perdere fiducia, si può iniziare una nuova caccia!

Dopo la prima partita si imparerà come meglio memorizzare la posizione di ogni tessera. Perciò si può aggiustare il tempo d'inizio dell'orologio in modo adeguato, per esempio anticipando o posticipando l'orario dalle 10 per iniziare una nuova caccia ai fantasmi!

