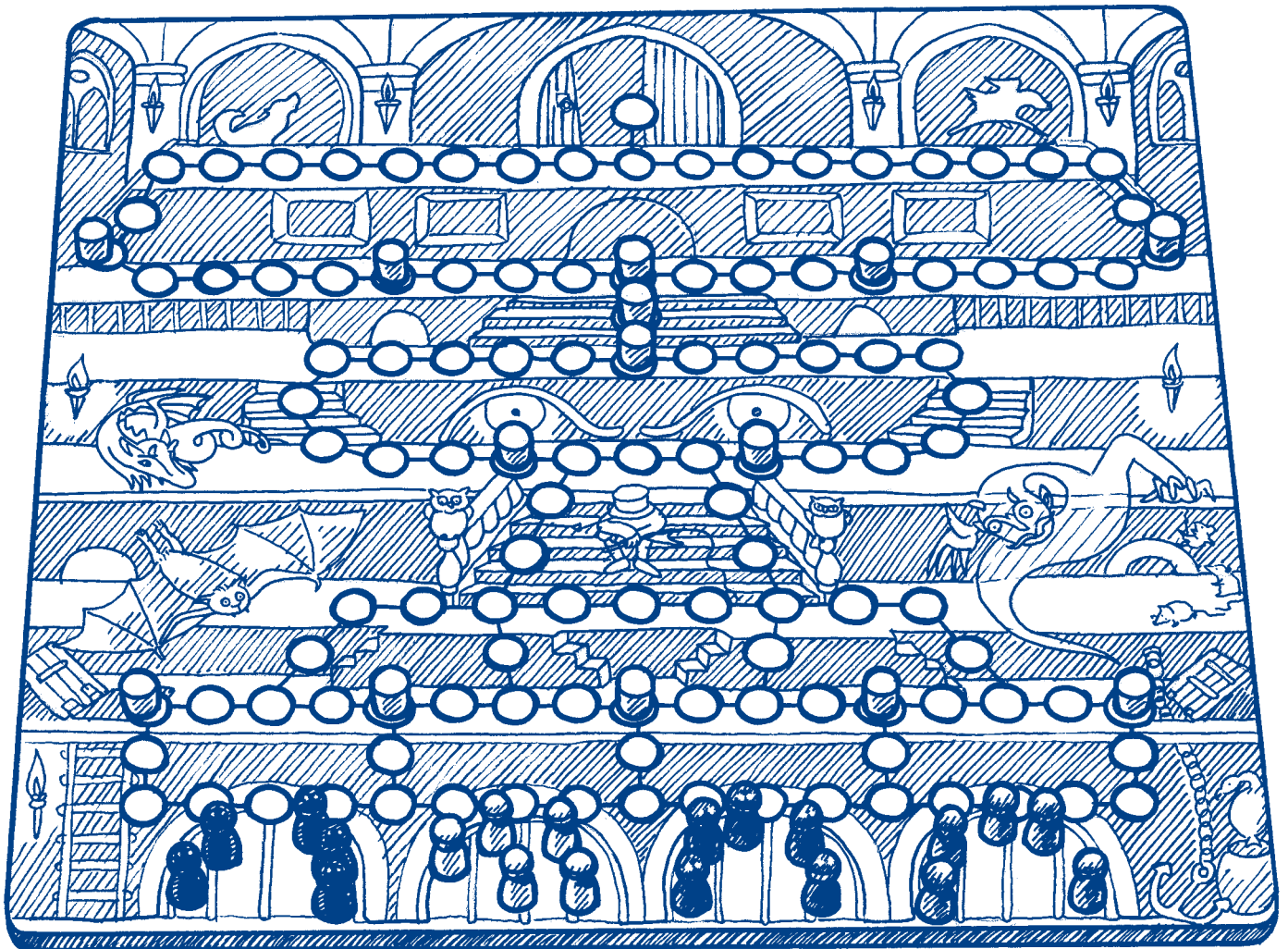


Witching hour
Geisterstunde
L'heure des fantômes
Hora de los fantasmas
Spookuur
Spøgelsestimen
L'ora dei fantasmi
Hora dos Fantasmas
Час духов



GB Witching hour

It is midnight. The witching hour! Four ghosts head off to wander through the creepy castle in search of the fabulous treasure.

Today, you are one of the four ghosts and you can capture the treasure for yourself.

The witching hour can be played by 2 to 4 players aged 6 or over.

The game consists of

4 different-coloured sets of 5 tokens

14 scary barricades

1 die

1 game board

Object of the game

To capture the fabulous treasure at the witching hour, all you need to do is be the first player to bring one of your 5 tokens into the treasure chamber by throwing exactly the right number.

To succeed, you need a little tactical skill and a good portion of luck. Your opponents will try to stop you from reaching the treasure first, just as you will try to stop them from doing the same. Right up to the last second, the game is completely open in the witching hour.

Preparation

Each player receives 5 tokens in a particular colour and places them on coloured, barred dungeon windows.

In the second linen bag you will find the barricade stones. These are placed in the white boxes on the board before the game is started.

Rules

The players take it in turn to throw the die. The youngest player is allowed to start. All the tokens start from the first red box in front of each dungeon cell.

You may move your tokens in any direction – forwards, backwards and sideways. The move must be made in one direction, i.e. you may not move your token forwards and then backwards again.

The number thrown must always be moved in full.

The „6“ is a high but completely normal throw. It does not entitle you to throw again. You may jump over your own tokens and tokens belonging to other players. The box you jump over is counted.

You may bring all your tokens into the game one after the other, but you do not have to.

Only one token may stand in each box. If your token meets that of an opponent in the same box, the opponent's token is taken and put back in its starting cell. From here it can be brought back into the game.

The barricades are obstacles which you cannot jump over, but you can move them out of the way.

To do so, your token must land in the box occupied by a barricade with an exact throw. Then you can take the barricade stone and place it in any other box – i.e. you can block your opponent's path

to the treasure chamber until he or she can move the barricade aside. The only place where you cannot erect barricades is in the bottom row in front of the dungeons.

The trick is therefore to remove the barricades so cleverly that they block your opponent's path to the treasure chamber and that your path to the big treasure haul is ideally free of obstacles.

If you are the first player to place a stone in the splendid treasure chamber then you have won the game. Congratulations!

These notes make the ghoulish game in the witching hour a bit easier (or sometimes also more difficult):

You can jump over the barricade stones much more easily if you keep your tokens close together. This increases your chances of removing them at the first attempt.

You can make your opponents' lives particularly difficult if you position the barricades in such a way that they can only move forwards by throwing a „1“.

The nearer an opponent gets to the treasure chamber, the more barricade stones should hamper his or her progress.

If all of your tokens are blocked, preventing you from moving, all the tokens must remain where they are until you can move them when your turn comes around again.

If all of your tokens but one are blocked, you must move this token by the number thrown, even if this means that you move away from the nearby finish.

We hope you have a frightfully fun time playing in the witching hour.

Ⓧ Geisterstunde

Es ist Mitternacht. Geisterstunde! Vier Gespenster machen sich auf, das gruselige Schloss auf der Suche nach dem sagenhaften Schatz zu durchwandern.

Heute bist auch Du eines der vier Gespenster und kannst den Schatz erobern.

Die Geisterstunde kann von 2 bis 4 Spielern ab 6 Jahren gespielt werden.

Zu dem Spiel gehören

5 Spielfiguren in 4 Farben

14 gruselige Barrikaden

1 Würfel

1 Spielbrett

Ziel des Spiels

Um den sagenhaften Schatz zur Geisterstunde zu erobern, brauchst Du nur eine Deiner 5 Spielfiguren als Erster mit direktem Wurf in die Schatzkammer zu bringen.

Du brauchst dafür ein wenig taktisches Geschick und eine gehörige Portion Glück. Denn Deine Mitspieler werden Dir das Vordringen zum Schatz nach Möglichkeit erschweren, wie auch Du versuchen wirst, Sie am Betreten der Schatzkammer zu hindern. Bis zur letzten Spielsekunde ist in der Geisterstunde das Spiel vollständig offen.

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler erhält 5 Spielfiguren einer Farbe und stellt sie auf die farblich markierten, vergitterten Kerkerfenster.

In dem zweiten Leinenbeutel findest Du die Barrikadensteine. Sie werden ebenfalls vor Spielbeginn auf die weiß markierten Felder auf dem Spielbrett gestellt.

Die Regeln

Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Der Jüngste Mitspieler darf beginnen. Alle Spielfiguren starten vom ersten roten Spielfeld aus, das vor dem jeweiligen Kerkerverließ liegt.

Deine Spielfiguren darfst Du in beliebige Richtungen ziehen. Vorwärts, rückwärts und auch seitwärts. Der Spielzug muss geschlossen erfolgen, Du darfst also nicht in einem Zug erst vor- und gleich darauf wieder rückwärts ziehen. Die gewürfelte Augenzahl muss immer vollständig gezogen werden.

Die „6“ ist ein hoher, aber ganz normaler Wurf. Sie berechtigt Dich nicht, wiederholt zu würfeln. Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden, das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt.

Du darfst nach und nach alle Spielfiguren ins Spiel bringen, Du musst es aber nicht tun.

Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen. Trifft Deine Spielfigur auf einem Feld auf eine gegnerische, wird diese geschlagen und in ihr Ausgangsverließ zurückgesetzt. Von hier kann sie erneut ins Spiel gebracht werden.

Die Barrikaden sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Du kannst sie aus dem Weg räumen. Deine Spielfigur muss dafür mit einem genauen Wurf auf das von einer Barrikade besetzte Feld treffen. Nun darfst Du den Barrikadenstein nehmen, und ihn auf ein beliebiges Spielfeld setzen – also Deinem Gegner den Weg zur Schatzkammer verbauen, bis der die Barrikade beiseite räumen kann. Nur in die unterste Reihe vor den Kerkern darfst Du keine Barrikaden aufbauen.

Der Trick besteht also darin, die Barrikaden so geschickt zu räumen, dass sie Deinem Gegner den Weg zur Schatzkammer verbauen und Du einen möglichst barrikadenfreien Weg zum großen Schatz hast.

Wenn es Dir gelingt, als Erster einen Stein in die prächtige Schatzkammer zu setzen, hast Du das Spiel gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

Diese Hinweise machen das schaurige Spiel zur Geisterstunde etwas leichter (oder manchmal auch schwerer):

Du kannst die Barrikadensteine viel leichter überspringen, wenn Du Deine Spielfiguren dicht beieinander hältst. Damit steigen die Chancen, sie auf Anhieb beiseite räumen zu können.

Deinen Mitspielern machst Du das Leben besonders schwer, wenn Du ihnen die Barrikaden so stellst, dass sie nur mit einer gewürfelten „1“ vorwärts ziehen können.

Je näher ein Mitspieler der Schatzkammer kommt, desto mehr Barrikadensteine sollten ihm das Vorwärtskommen erschweren.

Wenn alle Deine Spielfiguren blockiert sind, so dass Du nicht mehr ziehen kannst, bleiben alle Spielfiguren so lange stehen, bis Du in einem späteren Zug wieder ziehen kannst.

Wenn alle Spielfiguren bis auf eine blockiert sind, musst Du diese Figur auch dann um die gewürfelte Augenzahl bewegen, wenn Du Dich dadurch wieder vom nahen Ziel entfernst.

Wir wünschen Euch schaurig schöne Spiele zur Geisterstunde.

ⓕ L'heure des fantômes

Il est minuit : l'heure des fantômes ! Quatre fantômes s'apprêtent à parcourir le terrifiant château à la recherche du fabuleux trésor.

Aujourd'hui, tu es l'un des quatre fantômes et tu peux remporter le trésor.

L'heure des fantômes peut se jouer de 2 à 4 joueurs de 6 ans et plus.

Le jeu comprend

4 séries de 5 pions, chaque série ayant sa propre couleur.

14 barricades terrifiantes

1 dé

1 plateau de jeu

But du jeu

Pour remporter le trésor légendaire à l'heure des fantômes, tu dois être le premier à placer un de tes 5 pions dans la chambre du trésor avec un lancer de dé unique.

Pour réussir, tu as besoin d'un peu de sens tactique et d'une bonne dose de chance.

Tes adversaires feront de leur mieux pour te rendre plus difficile l'avancée jusqu'au trésor, comme d'ailleurs tu chercheras de ton côté à les empêcher de pénétrer dans la chambre du trésor. A l'heure des fantômes, le jeu demeure complètement ouvert jusqu'à la dernière seconde.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 5 pions de même couleur qu'il placera dans son cachot correspondant à sa couleur.

Dans le deuxième sachet de toile, tu trouveras les barricades, à placer, elles aussi avant le début du jeu, sur les cases du plateau de jeu de couleur blanche.

Règles de jeu

Le jeu se joue en lançant un dé, chacun à son tour. C'est au joueur le plus jeune de commencer. Tous les pions démarrent depuis la première case rouge, située devant leur cachot respectif.

Tu peux faire progresser tes pions en toute direction : en avant, en arrière et même latéralement. Mais pas en même temps ! Tu ne peux donc pas bouger un pion d'abord en avant puis en arrière. Un déplacement de pion en fonction du chiffre obtenu pour chaque lancer de dé ne doit se faire que dans une seule direction.

Le « 6 » est un nombre élevé, mais qui n'a pas de signification particulière. Il ne t'autorise par conséquent pas à relancer le dé. Tu peux sauter les pions de tes adversaires et tes propres pions. Les cases sautées sont comptabilisées.

Tu as la possibilité de mettre en jeu un à un tous tes pions, mais tu n'y es pas obligé.

Une même case ne peut être occupée que par un pion à la fois. Si ton pion atteint une case déjà

occupée par un pion adverse, il le « croque » et celui-ci revient à la case de départ d'où il pourra recommencer le parcours.

Les barricades constituent des obstacles qui ne peuvent pas être sautés, mais que tu peux éliminer du parcours à la condition d'obtenir, avec le dé, le chiffre exact correspondant au nombre de cases que ton pion doit parcourir jusqu'à la case occupée par la barricade. Dès lors tu peux retirer la barricade et la placer sur n'importe quelle autre case pour barrer à ton adversaire l'accès à la chambre du trésor, tant que l'adversaire ne pourra pas à son tour éliminer la barricade. Il n'est pas possible d'ériger des barricades au niveau de la rangée la plus basse devant les cachots.

L'astuce consiste donc à retirer les barricades avec une habileté telle qu'elles barrent à ton adversaire l'accès à la chambre du trésor tout en t'ouvrant en même temps le passage jusqu'au grand trésor.

Tu gagnes le jeu si tu réussis le premier à placer un pion dans la somptueuse chambre du trésor. Félicitations !

Les indications suivantes ont pour but de faciliter, ou de compliquer (c'est selon), le jeu terrifiant de l'heure des fantômes :

tu peux sauter beaucoup plus facilement les barricades en regroupant tes pions, car ainsi tu augmentes tes chances d'éliminer du premier coup les barricades.

Tu compliques particulièrement la vie à tes adversaires en plaçant les barricades de manière à ce qu'ils puissent bouger seulement en obtenant un « 1 » avec le dé.

Plus un adversaire est près de la chambre du trésor, plus le nombre de barricades, qui lui rendent l'avancée difficile, doit être grand.

Si tous tes pions sont bloqués au point qu'aucun ne peut plus progresser, ils resteront là où ils sont tant que tu ne pourras pas à nouveau les déplacer.

Si tous tes pions, sauf un, sont bloqués, c'est celui-ci que tu dois bouger en fonction du chiffre obtenu avec le dé, même si cela t'éloigne du but.

Amusez-vous bien avec le jeu de l'heure des fantômes.

Ⓔ Hora de los fantasmas

Es medianoche. ¡Hora de los fantasmas! Cuatro fantasmas se ponen de camino para recorrer el terrorífico castillo en busca del legendario tesoro.

Hoy, tú también vas a ser uno de los cuatro fantasmas y puedes hacerte con el tesoro.

Se puede jugar a la hora de los fantasmas con 2 hasta 4 jugadores a partir de los 6 años.

El juego se compone de

5 fichas por color: hay 4 colores

14 barricadas terroríficas

1 dado

1 tablero de juego

Objetivo del juego

Para conseguir el legendario tesoro a la hora de los fantasmas, sólo tendrás que ser el primero en meter una de tus 5 fichas en la cámara del tesoro con un lanzamiento de dado directo.

Para ello sólo necesitas un poco de destreza táctica y una buena porción de suerte. Ya que tus compañeros de juego intentarán dificultarte en todo lo posible que llegues al tesoro, al igual que tú intentarás impedir que ellos entren a la cámara del tesoro. En la hora de los fantasmas no se sabe quién va a ganar el juego hasta último segundo de juego.

Preparación del juego

Cada jugador recibe 5 fichas de un mismo color y las coloca sobre las ventanas enrejadas de la mazmorra marcadas con colores.

En el segundo saquito de lino encontrarás las piezas de barricada. Estas también se colocan sobre las casillas marcadas en blanco en el tablero antes de comenzar el juego.

Las reglas

Se juega por turnos con un dado. El jugador más joven es el que empieza. Todas las fichas salen de la primera casilla roja que se encuentra delante de cada mazmorra.

Puedes desplazar tus fichas en las direcciones que desees. Hacia delante, hacia detrás y también hacia los lados. La jugada se debe realizar de una vez, es decir, que con una jugada no puedes ir primero hacia delante y acto seguido volver hacia detrás. Tienes que avanzar el número completo que te haya salido en el dado.

El „6“ es un resultado alto, pero completamente normal. No te da derecho a volver a tirar. Puedes saltarte las fichas de otros y las tuyas propias, la casilla que te saltas también se cuenta.

Puedes ir metiendo poco a poco todas las fichas en el juego, pero no tienes que hacerlo.

Sólo puede haber una ficha en cada casilla. Si una de tus fichas cae sobre una casilla con una

ficha de uno de tus oponentes, esta es echada y es devuelta a su mazmorra de salida. Desde aquí puede volver al juego.

Las barricadas son obstáculos que no se pueden saltar. Puedes quitarlas de en medio. Para ello, tu ficha tiene que caer sobre una casilla ocupada con una barricada a través de un tiro de dado directo. Ahora puedes coger la piedra de barricada y ponerla en la casilla que quieras, es decir, obstruirle a tu oponente el camino hacia la cámara del tesoro, hasta que pueda quitar de en medio la barricada. El único sitio en el que no podrás colocar barricadas es en la fila inferior delante de las mazmorras.

Así que el truco consiste en quitar las barricadas de manera hábil para que le obstruyan el camino a la cámara del tesoro a tus oponentes pero tú tengas un camino lo más libre posible de barricadas hacia el gran tesoro.

Si consigues ser el primero en meter una ficha en la magnífica cámara del tesoro, habrás ganado el juego. ¡Felicidades!

Estas indicaciones hacen que el escalofriante juego de la hora de los fantasmas sea algo más fácil (o a veces también más difícil):

Podrás saltarte las barricadas con mucha mayor facilidad si mantienes tus fichas unas junto a las otras. Así aumentarán las probabilidades de quitarlas de en medio enseguida.

Les dificultarás la vida a tus oponentes en sobremanera si les colocas las barricadas de manera que sólo puedan avanzar sacando un „1“.

Cuanto más cerca esté un jugador de la cámara del tesoro, más barricadas deberían dificultarle que avance.

Si tus fichas están bloqueadas, de manera que ya no puedas avanzar, tus fichas se quedarán paradas hasta que puedas volver a avanzar en otra jugada.

Si están bloqueadas todas las fichas menos una, estarás obligado a avanzar con el número que te haya salido en los dados, aunque esto te aleje de la meta cercana.

Os deseamos bonitos juegos escalofriantes a la hora de los fantasmas.

Spookuur

Het is middernacht, het spookuur! Vier spoken maken zich klaar om in het griezelige kasteel op zoek te gaan naar de legendarische schat.

Vandaag ben jij één van die vier spoken en kun jij misschien de schat buitmaken.

Spookuur kan worden gespeeld door 2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.

Het spel bestaat uit telkens

5 speelfiguren in 4 kleuren

14 griezelige hindernissen

1 dobbelsteen

1 speelbord

Doel van het spel

Om tijdens het spookuur de legendarische schat buit te maken, hoef je slechts één van je 5 speelfiguren als eerste met een directe worp in de schatkamer te brengen.

Hiervoor heb je wat tactisch inzicht en een stevige portie geluk nodig. Want je medespelers zullen hun best doen om je weg naar de schat zo moeilijk mogelijk te maken, net zoals ook jij zult proberen te verhinderen dat zij als eerste de schatkamer betreden. In het spookuur blijft het spel tot de laatste speelseconde volledig open.

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt 5 speelfiguren van dezelfde kleur en zet deze op de in zijn kleur gemarkeerde tralieramen van een kerker.

In het tweede zakje vind je de hindernissen. Voor het spel begint, worden deze op de wit gemarkeerde velden van het speelbord gelegd.

De regels

Er wordt om de beurt met één dobbelsteen gespeeld. De jongste speler mag beginnen.

Alle speelfiguren vertrekken vanaf het eerste rode speelveld dat voor het betreffende kerkerhol ligt.

Je speelfiguren mag je in een willekeurige richting verplaatsen: vooruit, achteruit of zijwaarts.

De zet moet altijd gesloten gebeuren. Je mag je speelfiguur in één zet dus niet eerst vooruit en direct erna weer achteruit verplaatsen. Het gegooide aantal ogen moet altijd volledig worden gezet.

De 6 is een hoge, maar verder heel gewone worp. Hij geeft je niet het recht om nog een keer te gooien. Je mag zowel over je eigen speelfiguren als over die van andere spelers springen. Het veld waar je bent overgesprongen, telt mee.

Je mag geleidelijk al je speelfiguren in het spel brengen, maar dat is niet verplicht.

Op elk speelveld mag slechts één figuur staan. Komt je speelfiguur terecht op een veld waarop al

een speelfiguur van een andere speler staat, dan wordt deze geslagen en terug naar zijn kerker gestuurd. Van hier uit kan hij opnieuw in het spel worden gebracht.

Over de hindernissen kun je niet springen. Je kunt ze alleen uit de weg ruimen. Je speelfiguur moet daarvoor met een exacte worp precies op het veld van de hindernis terechtkomen. Dan mag je de hindernis wegnemen en op een speelveld naar keuze leggen. Op deze manier kun je dus de weg van andere spelers naar de schatkamer barricaderen, tot zij op hun beurt de hindernis weten te verwijderen. Alleen op de onderste rij vóór de kerkers mag je geen hindernissen plaatsen.

De truc bestaat er dus in de hindernissen tactisch te ruimen, zodat ze je tegenspelers de weg naar de schatkamer versperren, terwijl jijzelf de grote schat ongehinderd kunt bereiken.

Als je erin slaagt als eerste een speelfiguur in de prachtige schatkamer te brengen, ben jij de winnaar. Hartelijk gefeliciteerd!

De volgende tips maken het griezelige spookuur iets gemakkelijker (of soms juist moeilijker).

Je geraakt veel makkelijker voorbij de hindernissen, als je je speelfiguren dicht bij elkaar houdt. Op die manier stijgt immers de kans dat je ze snel uit de weg kunt ruimen.

Je medespelers maak je het leven bijzonder zwaar, als je de hindernissen zo op hun weg plaatst, dat ze een 1 moeten gooien om weer verder te kunnen.

Hoe dichter een speler de schatkamer nadert, hoe meer hindernissen zijn weg zouden moeten versperren.

Als al je speelfiguren geblokkeerd zijn, zodat je geen zet meer kunt doen, blijven al je speelfiguren staan, tot je bij een volgende beurt weer een figuur kunt verplaatsen.

Als op één na al je speelfiguren geblokkeerd zijn, moet je deze figuur in elk geval volgens het gegooide aantal ogen verzetten – ook als dit betekent dat je figuur zich daardoor weer van het doel verwijdt.

Wij wensen jullie veel griezelig speelplezier tijdens het spookuur!

Spøgelsestimen

Det er midnat! Spøgelsestimen! Fire spøgelse er på vej gennem det uhyggelige slot for at finde skatten.

I dag er du et af de fire spøgelse og har chancen for at finde skatten.

Spøgelsestimen er for 2 – 4 spillere fra 6 år.

Til spillet hører

5 spillefigurer i 4 farver

14 uhyggelige barrikader

1 terning

1 spillebræt

Spil

For at finde den legendære skat i spøgelsestimen skal kun én af dine 5 spillefigurer med direkte kast være første inde i skatkammeret.

Du skal tænke dig godt om og med held og lykke når du til kammeret. Men dine medspillere vil selv prøve at komme ind i skatkammeret, og de vil gøre alt for at stoppe dig – ligesom du vil prøve at hindre dine medspillere i at komme frem til skatten. Lige til sidste sekund af spøgelsestimen er spillet helt åbent.

Spilforberedelse

Hver medspiller får 5 spillefigurer af én farve og stiller dem på det med farve markerede, forgitrede fangehul.

I den anden linenpose finder du barrikadebrikkerne. De bliver ligeledes før spillestart sat på de hvidmarkerede felter i spilleplanen.

Regler

Der spilles med én terning. Den yngste spiller begynder. Alle figurer starter fra første røde spillefelt, som ligger ud for hvert fangehul.

Dine figurer må gå i alle retninger. Fremad, baglæns eller til siden. Men et spilletræk skal altid være i én retning. Dvs. når det er din tur, må du ikke først gå fremad og så tilbage igen. Antallet af øjne på terningen skal altid bruges helt.

„6“ er et stort øjntal, men normalt. Dvs. du får ikke lov at raffe en ekstra gang.

Fremmede og egne figurer må overspringes. Det oversprungne felt tælles med.

Du må bringe alle dine figurer én efter én ind i spillet. Men det behøver du ikke.

På spillefeltet må der kun stå én figur. Møder din figur på et felt en anden figur, bliver den slået og skal tilbage i fangehullet. Herfra kan den så bringes tilbage i spillet igen.

Barrikader er forhindringer, som ikke må overspringes. Du kan kun rydde dem af vejen. Din Figur skal dertil ramme barrikadefeltet med direkte terningekast. Nu må du fjerne barrikaden og sætte den et vilkårligt sted på spillebrættet – altså i vejen for dine modstandere, så de ikke når skatkammeret, før de fjerner barrikaden. Kun i nederste række foran fangehullerne må barrikaderne ikke placeres.

Fidusen er altså at placere barrikaderne så klogeligt, at de står i vejen for dine modstandere, så at du har fri bane til den store skat.

Hvis det lykkes dig at komme først ind i det prægtige skatkammer, har du vundet. Tillykke!

Disse henvisninger gør det uhyggelige spil til spøgelsestimen lidt nemmere (eller nogle gange også sværere):

Du kan meget nemmere komme gennem barrikaderne, hvis du har dine figurer tæt sammen. Dermed stiger din chance for at fjerne barrikaden med et passende terningekast.

Det bliver særdeles svært for dine medspillere, hvis du stiller barrikaden således, at de skal bruge et „1“-tal til at komme frem.

Jo nærmere en spiller kommer skatten, jo mere barrikadebrikker bør placeres.

Hvis alle dine figurer er blokeret, så at du ikke kan gå mere, bliver alle figurer, indtil du med et senere kast kan gå viderer igen.

Hvis alle dine figurer undtagen én er blokeret, skal denne gå antallet som vises på terningen, selvom du går væk fra målet igen.

Du ønskes rigtig uhyggelig spillefornøjelse i spøgelsestimen.

① L'ora dei fantasmi

E' mezzanotte: l'ora dei fantasmi! Quattro fantasmi si accingono a setacciare il raccapricciante castello alla ricerca del leggendario tesoro.

Oggi sei tu uno dei quattro fantasmi e puoi conquistare il tesoro.

L'ora dei fantasmi è un gioco per 2 a 4 giocatori da 6 anni in su.

Il gioco comprende

4 serie di 5 pedine; ogni serie è di colore differente.

14 raccapriccianti barricate

1 dado

1 tavoliere

Scopo del gioco

Per conquistare il leggendario tesoro all'ora dei fantasmi, devi essere il primo a portare una delle 5 pedine nella camera del tesoro con un lancio diretto del dado.

Per riuscire hai bisogno di un po' di abilità tattica nonché di una buona dose di fortuna, perché i tuoi avversari faranno del loro meglio per renderti più difficile il raggiungimento del tesoro, come anche tu del resto cercherai di impedirli di penetrare nella camera del tesoro. All'ora dei fantasmi la partita è indecisa fino all'ultimo secondo di gioco.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve 5 pedine dello stesso colore, le quali vengono disposte nelle finestre a sbarre contrassegnate con colore.

Nel secondo sacchetto di tela troverai le barricate, da collocare, anch'esse prima dell'inizio del gioco, nelle caselle del tavoliere contrassegnate con il colore bianco.

Regole

Si gioca tirando il dado a turno. Comincia il giocatore più giovane. Tutte le pedine partono dalla prima casella rossa situata davanti alla rispettiva cella.

Puoi muovere le tue pedine in una direzione a piacere: in avanti, indietro o anche lateralmente. Ogni mossa va però effettuata in una sola direzione; non puoi dunque eseguire una mossa spostando la pedina prima in avanti poi indietro. Occorre sempre muovere la pedina del numero completo di caselle equivalente a quello ottenuto gettando il dado.

Il "6" è un numero alto, ma senza un significato particolare, che non ti autorizza a lanciare di nuovo il dado. E' possibile saltare le pedine avversarie e le proprie. La casella saltata rientra nel conteggio.

Hai la possibilità di mettere in gioco una ad una tutte le pedine, però non sei obbligato a farlo.

Ogni casella può essere occupata da una sola pedina alla volta. Se la tua pedina arriva in una casella con una pedina avversaria, questa viene catturata, ritorna cioè alla cella di partenza da dove potrà essere rimessa in gioco.

Le barricate sono ostacoli che non possono essere saltati, ma che tu puoi eliminare dal percorso a condizione di ottenere, gettando il dado, il numero esatto che porta la tua pedina nella casella con la barricata. Tu puoi allora togliere la barricata, e metterla in una casella a piacere per sbarrare all'avversario l'accesso alla camera del tesoro, finché l'avversario non può anch'egli eliminare la barricata. Non puoi costruire barricate nella fila di caselle più bassa davanti alle celle.

L'astuzia consiste perciò nell'eliminare le barricate con un'abilità tale da sbarrare all'avversario l'accesso alla camera del tesoro, e nel contempo nell'aprirsi il passaggio fino ad arrivare al grande tesoro.

Vinci il gioco se riesci per primo a mettere una pedina nella sontuosa camera del tesoro.
Congratulazioni!

Le seguenti indicazioni intendono semplificare (o complicare, dipende dai casi) il raccapricciante gioco dell'ora dei fantasmi:

puoi saltare molto più facilmente le barricate se le tue pedine si trovano in posizione raggruppata, perché così aumenti le chance di eliminare le barricate al primo tentativo.

Complichi particolarmente la vita agli avversari se posizioni le barricate in modo che possano muoversi solamente tirando un "1".

Più un avversario è vicino alla camera del tesoro, maggiore deve essere il numero di barricate che gli rendono difficile l'avanzamento.

Se tutte le tue pedine sono bloccate, cioè se non puoi più muoverne nessuna, le pedine restano laddove sono finché tu possa nuovamente spostarle.

Se tutte le pedine, eccetto una, sono bloccate, devi muovere questa pedina del numero di caselle equivalente a quello ottenuto gettando il dado, anche se così ti allontani dall'obiettivo.

Vi auguriamo buon divertimento con il gioco "raccapricciantemente bello" dell'ora dei fantasmi.

P Hora dos Fantasmas

É meia-noite. Hora dos fantasmas! Quatro fantasmas começam a caminhar pelo palácio assombrado à procura do lendário tesouro.

Hoje és tu um dos quatro fantasmas e podes conquistar o tesouro.

A Hora dos Fantasmas pode ser jogado por 2 a 4 jogadores a partir dos 6 anos.

O jogo contém

5 peças de 4 cores

14 assustadoras barricadas

1 dado

1 tabuleiro de jogo

Objectivo do jogo

Para conquistar o lendário tesouro da Hora dos Fantasmas, necessitas apenas de levar em primeiro lugar uma das 5 peças, com um lançamento directo, para a câmara do tesouro.

Necessitas para isso de um pouco de habilidade táctica e uma porção de sorte.

Os teus adversários tentarão então dificultar-te, se possível, a aproximação ao tesouro, como tu também tentarás, evitar o acesso à câmara do tesouro. Até ao último segundo na Hora dos Fantasmas o jogo permanece completamente em aberto.

Preparação do jogo

Cada jogador possui 5 peças de uma cor e coloca-as na janela do cárcere com grades assinalada a cor.

Na segunda bolsa de linho encontras as pedras da barricada. Elas são colocadas, porém, antes do início do jogo nos campos assinalados a branco no tabuleiro de jogo.

As regras

Joga-se à vez com um dado. O jogador mais novo inicia o jogo. Todas as peças começam a partir do primeiro campo vermelho que se situa em frente à respectiva masmorra.

Deves deslocar as tuas peças na direcção que preferires. Para a frente, para trás e também lateralmente. A jogada terá que ser fechada, numa jogada não deves deslocá-la primeiro para a frente e, de seguida, novamente para trás. Os pontos do dado terão que ser sempre completamente alterados.

O“6“ é um lançamento elevado, mas muito normal. Não te permite a lançar repetidamente o dado. As tuas próprias peças e as alheias devem ser saltadas, o campo saltado é assim incluído.

Deves jogar sucessivamente com todas as peças, mas não tens que o fazer.

Em cada campo de jogo deve-se encontrar apenas uma peça. Se a tua peça se encontrar num

campo com uma peça do adversário, então esta é lançada e repostada na sua masmorra de origem. Esta pode ser posta novamente em jogo a partir daqui.

As barricadas são obstáculos que não devem ser ultrapassados. Podes tirá-las do caminho. Para isso, a tua peça terá que encontrar, com um lançamento preciso, o campo ocupado por uma barricada. Agora deves pegar na pedra da barricada e colocá-la num campo à escolha – assim deves obstruir o caminho para a câmara do tesouro ao teu adversário até que ele possa arrumar a barricada. Só na linha mais baixa em frente dos cárceres não deves montar barricadas.

O truque consiste em dispor as barricadas tão densamente de modo a que impeças ao teu adversário o caminho para a câmara do tesouro e que tenhas um caminho para o grande tesouro o mais livre possível de barricadas.

Se conseguires em primeiro lugar colocar um pedra na esplêndida câmara do tesouro, és o vencedor. Muitos parabéns!

Estas indicações tornam o jogo assombrado da Hora dos Fantasmas mais fácil (ou por vezes também mais difícil):

Podes lançar as pedras da barricada muito mais facilmente, se mantiveres as tuas peças próximas umas das outras. Com isso aumentas as possibilidades de as poder tirar rapidamente.

Podes dificultar a vida aos teus adversários se lhe colocares as barricadas de modo a que eles apenas se possam deslocar para a frente com um lançamento de „1“.

Quanto mais próximo um jogador estiver da câmara do tesouro, mais pedras de barricadas devem dificultar-lhe o avanço.

Caso todas as peças estejam bloqueadas de modo a que não te possas deslocar mais, permanecem todas as peças paradas até que tu possas novamente deslocar-te numa jogada mais tarde.

Se todas as peças estiverem bloqueadas excepto uma, terás que movimentar também esta peça conforme os pontos apresentados no dado, mesmo que tu te distancies assim novamente da próxima meta.

Desejamos-vos partidas assustadoramente boas com a Hora dos Fantasmas.

Час духов

Полночь. Час духов! Появляются четыре привидения и начинают бродить по мрачному замку в поисках сказочного сокровища.

Сегодня ты – один из этих четырех привидений, и ты можешь стать обладателем этого сокровища.

В Час духов могут играть 2–4 игроков в возрасте от 6 лет.

В комплект игры входят по 5 игровых фишек 4 цветов

14 мрачных завалов

1 кубик

1 игровая доска

Цель игры

Чтобы найти сказочное сокровище в час духов, ты должен первым довести хотя бы одну из 5 фишек точно в сокровищницу замка.

Для этого тебе нужно немного тактической смекалки и немалая доля везения. Ведь другие игроки будут по возможности затруднять тебе продвижение к сокровищнице, равно как и ты должен стараться не допустить их в неё. До последней секунды игры в час духов невозможно предсказать результат игры.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает 5 фишек одного цвета и выставляет их на зарешеченное окно темницы своего цвета.

Во втором холщовом мешочке лежат камни для завалов. Они также выставляются перед началом игры на белые поля на игровой доске.

Правила

Игра ведётся по очкам, выпавшим на кубике. Начинает самый юный игрок. Все фишки начинают с первого красного игрового поля прямо перед каждой темницей.

Ты можешь передвигать свои игровые фишки в любом направлении. Вперёд, назад или в сторону. Однако ход должен делаться только в одном направлении. Нельзя в течение одного хода двигаться сначала вперед, а потом назад. При своем ходе нужно сделать ровно столько шагов, сколько очков выпало на кубике.

„6“ – это хороший, хотя и ничем не примечательный бросок. Он не дает тебе права бросать кубик повторно. Можно перепрыгивать чужие и собственные фигуры, при этом перепрыгнутое поле идет в счет шагов.

Постепенно ты можешь ввести в игру все свои фишки, однако это необязательно.

На каждом поле может стоять только одна фишка. Если при твоём ходе одна из твоих фишек попала на чужую, последняя побивается и возвращается в темницу, из которой она вышла. Отсюда её снова можно ввести в игру.

Завалы представляют собой препятствия, перепрыгивать которые нельзя. Их можно убирать с дороги. Для этого ты должен точным броском попасть своей фишкой на занятое завалом поле. В этом случае ты можешь взять завальный камень и переставить его на любое игровое поле, т.е. перекрыть своему противнику путь к сокровищнице до тех пор, пока он не сможет сам убрать завал. Завалы разрешается ставить везде, кроме самого нижнего ряда перед темницами.

Важно устанавливать завалы так, чтобы загородить своему противнику дорогу к сокровищнице и обеспечить себе максимально свободный путь к сокровищнице.

Если тебе удастся первым поставить камень в великолепную сокровищницу, ты выиграл. Желаем удачи!

Эти рекомендации могут облегчить эту зловещую игру Час духов (а иногда и сложнее):

Завалы гораздо легче перепрыгивать, если твои фишки находятся друг рядом с другом. Это повышает твои шансы с ходу пройти препятствие.

Чтобы максимально усложнить жизнь своим противникам, ставь перед ними завалы таким образом, чтобы они смогли пройти вперед, лишь выбросив „1“.

Чем ближе соперник приближается к сокровищнице, тем больше нужно завальных камней, чтобы затруднить ему продвижение.

Если все твои фишки заблокированы так, что не могут двигаться, все фишки остаются стоять до тех пор, пока на какой-то из бросков кубика не появится возможность сделать ход.

Если заблокированы все фишки, кроме одной, ты должен ходить этой фигурой на столько шагов, сколько очков выпало на кубике, даже если это удаляет тебя от цели.

Желаем Ваш ужасно интересной игры в Час духов.

