ROBERTO FRAGA
KUGEL GEISTER
DREI MAGIER
ARVI

D

## Startfrei zum alljährlichen Gespensterwettlauf!

Die kleinen Geister lieben dieses verdrehte Spiel und machen sich sofort auf den Weg nach ganz oben.
Aber Vorsicht! Die alte Ruine steckt voller Überraschungen. Unterwegs kommen den Geistern immer wieder rollende Hindernisse entgegen – und plonk, saust der ein oder andere Geist nach unten... da heißt es cool bleiben und den schnellsten Weg finden!
Wer kommt mit etwas Glück und Taktik als Erster oben an und krönt sich so zum neuen Kugelgeist?

GB

## Ready to start the annual ghost race!

The little ghosts just love this whacky game and set off on the race to the top immediately. But careful! The old ruin is full of surprises. The ghosts are continuously faced by rolling obstacles on the way – and plonk, one or another ghost tumbles back down... so, stay cool and find the fastest route! With a little luck and tactics, who will get to the top first and win the crown as the new roller ghost?

F

## C'est parti pour la course des fantômes qui a lieu tous les ans !

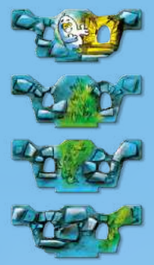
Les petits fantômes adorent ce jeu tordu et se mettent immédiatement en marche pour monter tout en-haut.
Mais attention ! La vieille ruine est pleine de surprises.
En chemin, les fantômes doivent faire face sans cesse à des obstacles roulants – et patatras, l'un ou l'autre des fantômes roulent jusqu'en-bas à toute vitesse... il s'agit alors de rester cool et de trouver le chemin le plus rapide !
Qui est-ce qui sera le premier arrivé en-haut avec un peu de chance et d'esprit tactique et se couronnera ainsi lui-même nouveau fantôme roulé-boulé ?

I

## Pronti per iniziare la gara dell'anno dei fantasmi!

I giovani fantasmini adorano questo gioco stravagante e si lanciano subito verso la cima. Ma attenzione! L'antica rovina è zeppa di sorprese. Lungo il percorso, i fantasmi devono affrontare un ostacolo via l'altro – e patapum, qualche fantasma capitombola giù... quindi bisogna restare in allerta e trovare la via più veloce!
Chi arriverà per primo in cima, con tattica e un po' di fortuna, per incoronarsi nuovo Re dei Fantasmi Volanti?

## Inhalt



4 Burgzinnen

1 Spielfeld

2 Burgteile

1 Würfel

4 Spielfiguren „Geister"

3 Kugeln

1 Turm

4 Treppen

1 Zielfeld

## Einmalig vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Teile aus der Burg und dem Spielfeld heraus.

1 Steckt das Zielfeld in die Unterseite des Turms.

2 Anschließend steckt ihr die 4 Burgzinnen in die Schlitze des Turms. Achtet darauf, dass ihr die Burgzinne mit der Eingangstür passend in die Seite mit dem Zielfeld steckt.

**Wichtig:** Ihr könnt den Turm komplett zusammengesteckt in der Schachtel verstauen. Das macht euch den Aufbau für die nächsten Spielrunden einfacher.

## Vor jeder Spielrunde

A Legt das große Spielfeld in die Schachtel.

B Danach steckt ihr die beiden Burgteile in die passenden Schlitze des Spielfelds.

C Als nächstes hängt ihr die 4 Treppen in die Seitenschlitze der Burg.

D Nun steckt ihr noch den Turm auf die Burg.

**Wichtig:** Achtet darauf, dass die oberste Treppe zum Zielfeld mit der Eingangstür weiterführt.

Eure Burg ist nun aufgebaut.

E Werft die 3 Kugeln in den Turm.

F Nun sucht sich jeder von euch einen Geist aus.

Zu Spielbeginn stellt jeder seinen Geist in den Startbereich vor die erste Treppenstufe.
Ihr spielt reihum. Der jüngste Spieler von euch bekommt den Würfel und fängt an.

## Spielziel

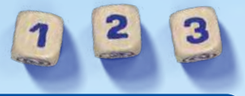
Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seinem Geist den Turmeingang zu erreichen.

## Spielverlauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit dem Würfel.

**Du hast eine 1, 2 oder 3 ohne Pfeil-Symbol gewürfelt?**

Dann ziehst du deinen Geist um die gewürfelte Zahl an Feldern weiter nach oben.




**Du hast eine 1 oder 2 mit einem Pfeil-Symbol gewürfelt?**

Dann ziehst du zuerst deinen Geist um die gewürfelte Zahl an Feldern nach oben. Erst danach drehst du den Turm 1 Position im Uhrzeigersinn weiter.
**Achtung, jetzt rollen die Kugeln!**

**Du hast das Geist-Symbol gewürfelt?**

Dann ziehst du den Geist eines Mitspielers um **1 Feld** weiter.

## Wie kannst du auf der Treppe nach oben ziehen?

Auf jeder Treppe hast du 2 Möglichkeiten nach oben zu ziehen. Es gibt den sicheren Weg 1 mit den Stufen entlang der Burgmauer und die Felder auf der unsicheren Außenbahn. 2

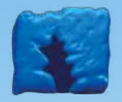
Solange du dich auf dem sicheren Weg der Treppe befindest, kann dein Geist nicht von einer Kugel abgeräumt werden. Befindet sich dein Geist auf einem Feld der unsicheren Außenbahn, ist die Gefahr groß, dass dein Geist abgeräumt wird, wenn der Turm das nächste Mal gedreht wird. Dafür musst du auf der unsicheren Außenbahn weniger Felder ziehen, um nach oben zu kommen.

## Die Stufen

Immer, wenn du mit deinem Geist nach oben ziehen darfst, musst du alle Stufen mitzählen. Das heißt, du zählst immer auch die morsche Stufe A und Stufen, auf denen ein Geist eines Mitspielers B steht, mit.

**Wichtig: Du landest auf einer Stufe mit einem Mitspieler!**
Landest du mit deinem Würfelergebnis auf einem Feld, auf dem sich ein Geist eines Mitspielers befindet, darfst du diesen überspringen und setzt deinen Geist auf das nächste freie Feld.

## Die morsche Stufe



Landest du mit deinem Würfelergebnis auf der morschen Stufe, darfst du hier leider nicht stehen bleiben. Dein Geist rutscht entlang dem roten Pfeil auf das Feld auf der Außenbahn. C

Ist das Feld von einem anderen Geist bereits besetzt, stellst du deinen Geist auf die nächste freie Stufe an der Burgmauer oder ein Feld der Außenbahn. D
**Ausnahme: Passiert das auf der untersten Treppe, stellst du deinen Geist wieder zurück in den Startbereich vor der ersten Stufe.**

**Wichtig:** Nur, wenn dein Würfelergebnis genau die morsche Stufe trifft, musst du auf die Außenbahn ziehen.

## Das Stern-Symbol auf dem Eckfeld

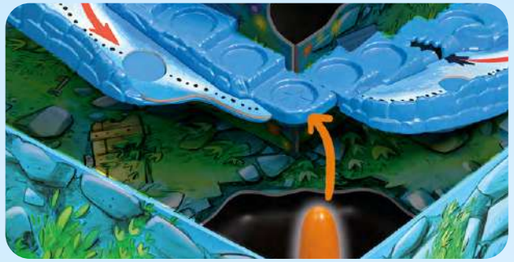
Immer wenn du ein Eckfeld mit Stern-Symbol erreichst, darfst du dich entscheiden, ob du mit deinem Geist den sicheren Weg entlang der Burgmauer gehst oder auf die Felder der unsicheren Außenbahn ziehst. Doch Vorsicht, hier kommen dir im Spielverlauf immer wieder Kugeln entgegen!

## Du musst den Turm drehen?

Immer wenn du ein Pfeil-Symbol gewürfelt hast, musst du den Turm um eine Position („KLICK“) drehen. Dann öffnen sich alle 4 Ausgänge und es können bis zu 3 Kugeln aus dem Turm kullern. Erwischt die Kugel Geister, fallen diese Geister in die jeweiligen Gruben des Spielfelds. Jeder Geist bleibt dort so lange liegen, bis sein Spieler wieder an der Reihe ist.

## Du möchtest deinen Geist wieder einsetzen?

Bist du an der Reihe und dein Geist liegt noch in der Grube, dann würfelst du wie gewohnt. Danach darfst du deinen Geist wieder einsetzen. Dein Geist startet dazu auf dem Eckfeld mit dem Stern-Symbol, welches sich über der Grube mit deinem Geist befindet. Das Eckfeld mit dem Stern-Symbol ist dabei dein **erster Schritt!**



Ist das Eckfeld mit Stern-Symbol bereits besetzt, darfst du deinen Geist auf die nächste freie Stufe einsetzen. Das besetzte Eckfeld wird dabei mitgezählt.

**Wichtig:** Sobald Kugeln aus dem Turm kullern, werft ihr sie **sofort** wieder zurück. Im Turm befinden sich also **immer 3 Kugeln.** (Nur die Geister bleiben in den Gruben.)

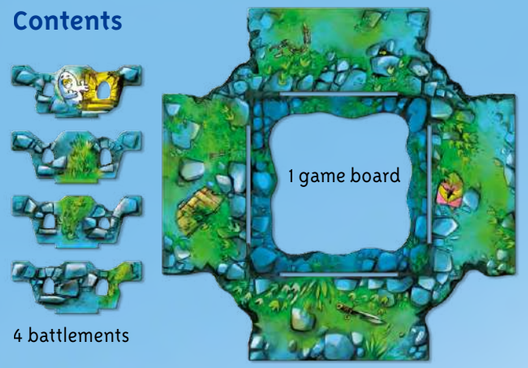
## Spielende

Der Spieler, welcher als Erster mit seinem Geist das oberste Feld des Turms erreicht, gewinnt das Spiel und ist der neue Kugelgeist!
Das letzte Feld muss nicht mit direktem Wurf erreicht werden. Überzählige Schritte verfallen. Auch wenn der Sieger feststeht, könnt ihr natürlich um den 2. und 3. Platz weiterspielen.

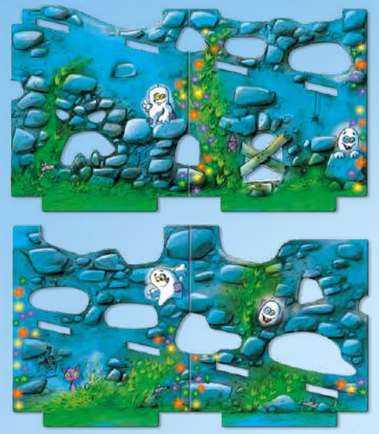
**Wichtig:**

- Räumt die Kugel einen Geist nicht völlig ab und dieser liegt noch auf der unsicheren Außenbahn, zählt der Geist trotzdem als getroffen. Ihr legt ihn einfach in die richtige Grube.
- Springt ein Geist aus der Grube zurück auf das Spielfeld, in eine andere Grube oder sogar aus der Schachtel, legt ihr ihn einfach in die richtige Grube zurück.
- Das letzte Feld vor dem Zielfeld ist auch ein unsicheres Feld, das heißt eure Geister können von einer Kugel abgeräumt werden, genau wie auf den beiden Feldern jeder Außenbahn.
- Hast du ein Geist-Symbol gewürfelt, darfst du einen Geist eines Mitspielers nicht nur nach oben ziehen, sondern auch auf den Weg der Außenbahn. Das geht allerdings nur, wenn der Geist deines Mitspielers auf einem **Eckfeld** oder direkt vor einer **morschen Stufe** steht. Also gut aufpassen!

## Contents




4 battlements



2 castle parts

1 dice

4 "ghost" figures

3 balls

1 tower

4 staircases

1 target field

## Once before the first game

First separate all the parts of the castle and the game board.

1 Insert the target field into the bottom of the tower.

2 Then insert the 4 battlements into the slots in the tower. Make sure that you insert the battlement with the entrance door in the side with the target field.

**Important:** You can stow the tower fully assembled in the box to make it easier to get ready for the next game session.

## Before every game session

A Insert the target field into the bottom of the tower.

B Then insert the 4 battlements into the slots in the tower. Make sure that you insert the battlement with the entrance door in the side with the target field.

C Next, hang the 4 staircases into the slots in the side of the castle.

D Then insert the tower into the castle.

**Important:** Make sure that the top staircase leads to the target field with the entrance door.

Your castle is now ready.

E Throw the 3 balls into the tower.

F Now everyone chooses a ghost.

At the beginning of the game, you all place your ghosts in the start area in front of the first step. Take turns. The youngest player gets the dice and starts the game.

## Objective of the game

The objective of the game is to be the first ghost to reach the tower entrance.

## How to play

You take turns clockwise. When it's your turn, you roll the dice.

**You have thrown a 1, 2 or 3 without the arrow symbol?**

Move your ghost up by the number of fields shown on the dice.

**You have thrown a 1 or 2 with the arrow symbol?**

First move your ghost up by the number of fields shown on the dice then turn the tower **1 position** clockwise.
Watch out, the balls now start rolling!

**You have thrown the ghost symbol?**

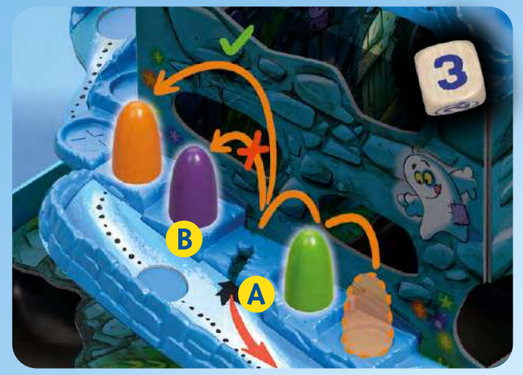
Move another player's ghost up **1 field**.

There are two ways to move up every staircase. The safe way 1 along the castle wall or the fields on the dangerous outer route 2. As long as you are on the safe staircase route, your ghost cannot be bowled off by a ball.

If your ghost is on a field of the dangerous outer route, the risk that your ghost will be knocked off the next time the tower is turned is great. On the other hand, there are fewer fields to reach the top on the dangerous outer route.

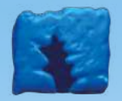
## The steps

Whenever you are allowed to move your ghost, you have to count every step. That means you also count the rotten step A and steps on which another player's ghost is standing. B




**Important: You land on a step where another player is standing!**
If the number on the dice brings you to a field on which another player's ghost is standing, you can jump over this and place your ghost on the next free field.

## The rotten step



If you land on the rotten step, you cannot stop here unfortunately. Your ghost slips along the red arrow onto the field on the outer route. C

If the field is already occupied by another ghost, place your ghost on the next free step along the castle wall or a field of the outer route. D
**Exception: If this happens on the bottom staircase, place your ghost back in the start area in front of the first step.**

**Important:** You only have to move out onto the outer route if you land exactly on the rotten step, otherwise you can move over the rotten step like a normal step.

## The start symbol on the corner field

Whenever you reach a corner field with the start symbol, you can decide whether to move your ghost by the safe route along the castle wall or on the fields of the dangerous outer route. But be careful, the balls will keep rolling in your direction as the game proceeds!

## You must turn the tower?

Every time that you throw an arrow symbol, you have to turn the tower **one position** ("CLICK"). Then all four exits open and up to 3 balls can roll out of the tower. If the balls hit any ghosts, these ghosts fall into the respective pit of the game board. Every ghost stays there until its player's next turn.

## You want to get your ghost back in the race?

If it is your turn and your ghost is still in the pit, roll the dice as normal. Then you can move your ghost again. Your ghost starts on the corner field with the star symbol above the pit into which your ghost has fallen.
The corner field with the start symbol is then your **first step**!

If the corner field with the star symbol is already occupied, you may move your ghost to the next free step. The occupied corner field is counted.

**Important:** When balls have rolled out of the tower, throw them back in **immediately** so that there are **always 3 balls** in the tower. (Only the ghosts stay in the pits.)

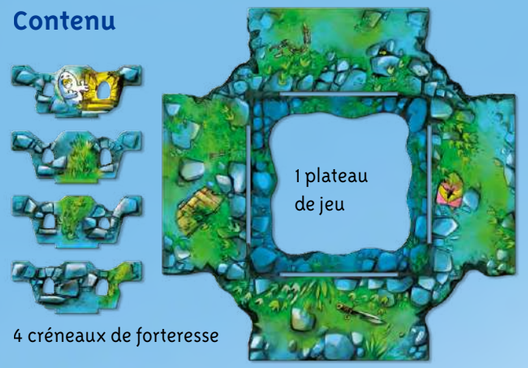
## End of the game

The last field does not have to be reached exactly. Surplus steps are ignored. Even when there is a clear winner, you can still play out 2nd and 3rd places.

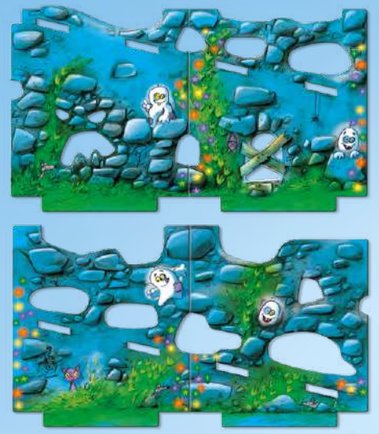
**Important:**

- If the ball does not knock off a ghost completely and it is still lying on the dangerous outer route, the ghost is still counted as hit.
  Simply put it in the right pit.
- If a ghost jumps out of the pit back onto the board or even out of the box, simply put it back in the right pit.
- The last field before the target field is also an unsafe field. This means that your ghosts can be knocked off by a ball here just like on the two fields of the outer route.
- If you throw a ghost symbol, you can move another player's ghost not only up but also onto the outer route. However, you can only do that if the other player's ghost is standing on a corner field or directly on a rotten step. So, watch out!

## Contenu




4 créneaux de forteresse



2 éléments de forteresse

1 dé

4 figurines de jeu « fantômes »

3 boules

1 tour

4 escaliers

1 case de d'arrivée

## Une seule fois avant de jouer pour la première fois

Commencez par détacher toutes les pièces de la forteresse et du plateau de jeu.

1 Enfichez la case d'arrivée dans la partie inférieure de la tour.

2 Enfichez ensuite les 4 créneaux de forteresse dans les fentes de la tour. Veillez à enficher le créneau de forteresse avec la porte d'entrée dans le côté comportant la case d'arrivée.

**Important :** vous pouvez ranger la tour intégralement montée dans la boîte. Cela vous facilitera la mise en place du jeu pour les parties suivantes.

## Avant chaque partie

A Placez le grand plateau de jeu dans la boîte.

B Enfichez ensuite les deux éléments de forteresse dans les fentes correspondantes du plateau de jeu.

C Accrochez ensuite les 4 escaliers dans les fentes latérales de la forteresse.

D Maintenant, il ne reste plus qu'à enficher la tour sur la forteresse.

**Important :** veillez à ce que l'escalier situé tout en-haut aille jusqu'à la case d'arrivée avec la porte d'entrée.

Votre forteresse est maintenant montée.

E Lancez les trois boules dans la tour.

F A présent chacun d'entre vous choisit un fantôme.

Au début de la partie, chacun place son fantôme dans la zone de départ située devant la première marche d'escalier. Vous jouez à tour de rôle. Le plus jeune joueur parmi vous prend le dé et commence.

## But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre l'entrée de la tour avec son fantôme.

## Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à toi de jouer, tu lances le dé.

Tu as obtenu avec le dé le chiffre 1, 2 ou 3 **sans symbole de flèche**

Tu fais alors grimper ton fantôme du nombre de cases correspondant au chiffre sur le dé.

Tu as obtenu le chiffre 1 ou 2 **avec un symbole de flèche?**

Tu fais alors grimper ton fantôme du nombre de cases correspondant au chiffre sur le dé. Ensuite seulement, tu tournes la tour d'**1 position** dans le sens des aiguilles d'une montre.
**Attention, les boules se mettent à rouler !**

Tu es tombé sur le **symbole du fantôme?**

Tu fais alors avancer le fantôme d'un autre joueur d'**1 case.**

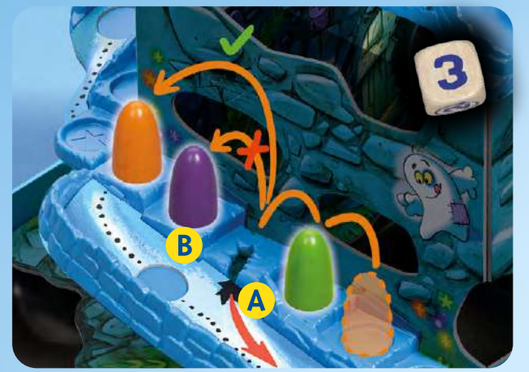
## Comment monter en étant sur l'escalier ?

Sur chaque escalier, tu as 2 possibilités pour grimper. Il y a le chemin sûr avec les marches le long du mur de la forteresse, 1 et il y a les cases situées sur le trajet extérieur peu sûr. 2 Tant que tu te trouves sur le chemin sûr de l'escalier, ton fantôme ne peut pas être dégagé par une boule.

Si ton fantôme se trouve sur une case du trajet extérieur peu sûr, le risque que ton fantôme soit dégagé est important lorsque la tour sera tournée la prochaine fois. En revanche, tu as moins de cases à franchir sur le trajet extérieur peu sûr pour arriver en-haut.

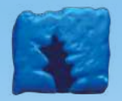
## Les marches d'escalier

A chaque fois que tu peux faire grimper ton fantôme, tu dois compter chaque marche. Cela signifie que tu dois systématiquement compter même la marche pourrie A ainsi que les marches, sur lesquelles se trouve un fantôme d'un autre joueur. B




**Important : tu arrives sur une marche occupée par un autre joueur !**
Lorsque tu arrives sur une marche occupée par un fantôme d'un autre joueur, tu peux sauter cette marche et placer ton fantôme sur la prochaine case libre.

## La marche pourrie



Si tu arrives sur la marche d'escalier pourrie après avoir lancé le dé, tu ne peux malheureusement pas y rester. Ton fantôme glisse le long de la flèche rouge sur la case située sur le trajet extérieur. C

Si la case est déjà occupée par un autre fantôme, tu places alors ton fantôme sur la prochaine marche libre sur le mur de la forteresse ou sur une case du trajet extérieur. D
**Exception : si cela arrive sur la marche située tout en-bas, tu replaces ton fantôme dans la zone de départ située avant la première marche d'escalier.**

**Important :** seulement au cas où ton résultat du lancer de dé t'aurait amené précisément sur la marche pourrie, tu dois te déplacer sur le trajet extérieur.

## Le symbole de l'étoile sur la case d'angle

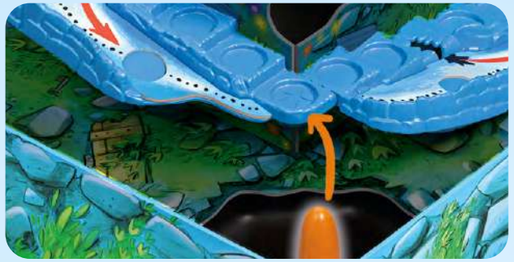
A chaque fois que tu atteins une case d'angle présentant le symbole d'une étoile, tu peux décider si tu empruntes avec ton fantôme le chemin sûr le long du mur de la forteresse ou si tu passes sur les cases du trajet extérieur peu sûr. Mais prudence ! Tu seras confronté fréquemment à l'arrivée de boules au cours du jeu !

## Tu dois tourner la tour?

A chaque fois que tu es tombé sur le symbole de la flèche avec le dé, tu dois faire tourner la tour d'**une position** (« CLIC »). Les 4 sorties s'ouvrent alors en même temps, et jusqu'à 3 boules peuvent sortir de la tour. Si la boule entraîne des fantômes, ces derniers tombent dans les fossés respectifs du plateau de jeu. Chaque fantôme reste alors dans le fossé jusqu'à ce que son joueur joue de nouveau.

## Tu voudrais utiliser de nouveau ton fantôme ?

Si c'est à toi de jouer et si ton fantôme est toujours dans le fossé, tu lances alors le dé comme d'habitude. Tu peux ensuite réutiliser ton fantôme. Pour ce faire, ton fantôme repart sur la case d'angle avec le symbole de l'étoile qui se trouve au-dessus du fossé avec ton fantôme. La case d'angle avec le symbole de l'étoile constitue alors ta **première étape !**



Si la case d'angle avec le symbole de l'étoile est déjà occupée, tu peux placer ton fantôme sur la prochaine marche libre. La case d'angle occupée doit également être comptée.

**Important :** dès que des boules sortent de la tour en roulant, vous devez les replacer dans la tour **immédiatement**. Il y a donc **toujours 3 boules** à l'intérieur de la tour. (Seuls les fantômes restent dans les fossés.)

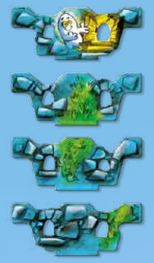
## Fin du jeu

Le premier joueur à atteindre la case située tout en-haut de la tour avec son fantôme gagne la partie et devient le nouveau fantôme roulé-boulé !
Il n'est pas nécessaire d'atteindre la dernière case par le chiffre correspondant sur le dé. Le nombre excédentaire est annulé. Même s'il y a déjà un vainqueur, vous pouvez évidemment continuer à jouer pour la 2ème et la 3ème place.

**Important :**

- Si une boule ne dégage pas entièrement un fantôme et si celui-ci se trouve encore sur le trajet extérieur peu sûr, le fantôme est considéré malgré tout comme touché. Il suffit de le placer dans le bon fossé.
- Si un fantôme rebondit du fossé sur le plateau de jeu, dans un autre fossé ou même hors de la boîte, vous devez juste le remettre dans le bon fossé.
- La dernière case avant la case d'arrivée est également une case peu sûre, ce qui signifie que vos fantômes peuvent être dégagés par une boule, exactement comme sur les deux cases de chaque trajet extérieur.
- Si tu es tombé sur un symbole de fantôme avec le dé, tu peux non seulement faire avancer vers le haut un fantôme d'un autre joueur, mais aussi sur le chemin du trajet extérieur. Toutefois, cela est uniquement possible si le fantôme de l'autre joueur se trouve sur une **case d'angle** ou directement devant une **marche pourrie**. Soyez donc attentifs !

## Contenuto



4 bastioni

1 tabellone

2 parti del castello

1 dado

4 figurine „fantasmi“

3 palline

1 torre

4 scalette

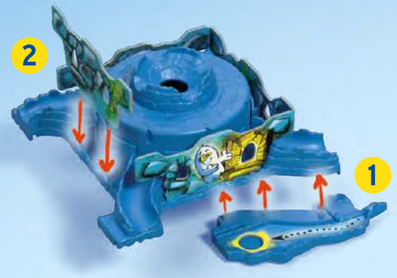
1 zona di arrivo

## Prima di iniziare a giocare per la prima volta!

Anzitutto staccate tutte le parti del castello e del tabellone.

1 Inserite la zona di arrivo nella parte inferiore della torre.

2 Attaccate ora i 4 bastioni nelle fessure della torre, facendo bene attenzione che il bastione con la porta d'accesso si incastri sul lato con la zona d'arrivo.




**Importante:** potete conservare la torre nella scatola direttamente montata, così da agevolare la costruzione per le prossime sfide.

## Prima di ogni partita

A Riponete il tabellone grande nella scatola.

B Inserite poi i due pezzi del castello nelle fessure corrispondenti del tabellone.

C A questo punto, appendete le 4 scalette nelle fessure laterali del castello.

D Ora inserite la torre sul castello.

**Importante:** accertatevi che la scaletta più alta conduca alla zona d'arrivo con la porta d'accesso.

Il vostro castello ora è pronto.

E Gettate le 3 palline nella torre.

F Ciascun giocatore si sceglie un fantasma.

All'inizio del gioco, ognuno mette il proprio fantasma nella zona di partenza davanti alla prima scaletta. Si gioca in senso orario. Il giocatore più giovane prende il dado e inizia.

## Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è raggiungere per primo l'accesso alla torre con il proprio fantasma.

## Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario.
Tira il dado chi è di turno.

**Hai tirato con il dado un 1, 2 o 3 senza il simbolo freccia?**

Fai avanzare il tuo fantasma verso l'alto secondo le caselle indicate dal dado.

**Hai tirato con il dado un 1, 2 o 3 con il simbolo freccia?**

Prima fai avanzare il tuo fantasma verso l'alto secondo le caselle indicate dal dado, poi giri la torre di **1 posizione** in senso orario.
**Attenzione, ora le palline rotolano!**

**Hai tirato con il dado il simbolo del fantasma?**

Fai avanzare di **1 casella** il fantasma di un altro giocatore.

## Come fai a avanzare sulle scalette verso l'alto?

Su ogni scaletta, ci sono 2 possibilità per avanzare: c'è il percorso sicuro 1 con i gradini lungo il muro del castello oppure le caselle sulla corsia esterna, più insidiosa. 2

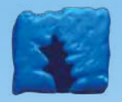
Finché resta sulla strada sicura della scaletta, il fantasma non può essere sbalzato fuori dalla pallina. Se il fantasma si trova invece su una casella della pericolosa corsia esterna, c'è il grosso rischio che venga sbalzato fuori al giro di torre seguente. In cambio, bisogna avanzare meno caselle sulla corsia esterna non sicura per arrivare in cima.

## I gradini

Quando fai avanzare il tuo fantasma verso l'alto, devi sempre contare tutti i gradini. Questo significa che si conta sempre il gradino marcio A e i gradini su cui si trova il fantasma di un altro giocatore. B

**Importante: atterri sul gradino di un altro giocatore!** Se il dado ti fa atterrare su una casella già occupata dal fantasma di un altro giocatore, puoi scavalcarlo e mettere il tuo fantasma sulla casella libera successiva.

## Il gradino marcio



Se il dado ti fa atterrare sul gradino marcio della scaletta, purtroppo non potrai restarci. Il tuo fantasma scivolerà lungo la freccia rossa sulla casella della corsia esterna. C

Se la casella è già occupata da un altro fantasma, metti il tuo fantasma sul gradino libero successivo lungo il muro del castello o su una casella della corsia esterna. D
**Eccezione: se questo succede sulla scaletta più in basso, dovrai riportare il tuo fantasma alla zona di partenza davanti al primo gradino.**

**Importante:** devi avanzare sulla corsia esterna solo quando il dado ti manda esattamente sul gradino marcio.

## Il simbolo stella sulla casella ad angolo

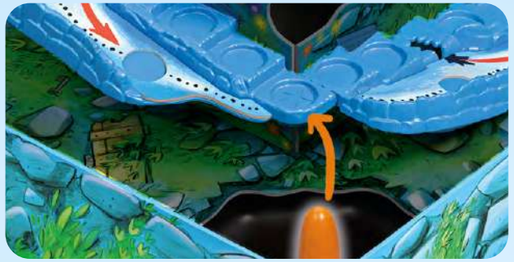
Ogni volta che raggiungi una casella ad angolo con il simbolo stella, devi decidere quale strada far intraprendere al tuo fantasma: il percorso sicuro lungo il muro o la corsia esterna più pericolosa? Ma attenzione, durante il gioco le palline ti verranno continuamente addosso!

## Devi girare la torre?

Se il dado ti mostra un simbolo freccia, devi sempre ruotare la torre di **una posizione** („CLIC"). Si aprono quindi le 4 uscite e possono rotolare fuori dalla torre anche tutte e 3 le palline. Se una pallina colpisce i fantasmi, essi cadono nel fossato corrispondente del tabellone. Ogni fantasma rimane lì fino a quando non è di nuovo il turno del giocatore.

## Vuoi far ripartire di nuovo il tuo fantasma?

Se tocca a te e il tuo fantasma si trova nel fossato, tiri il dado come al solito. Così rimetti di nuovo in gioco il tuo fantasma. Il tuo fantasma parte quindi dalla casella ad angolo con il simbolo stella che si trova sopra il fossato con il tuo fantasma. La casella ad angolo con il simbolo stella è quindi il tuo **primo passo!**



Se la casella ad angolo con il simbolo stella è già occupata, il tuo fantasma può ripartire sul gradino libero successivo. La casella ad angolo viene comunque contata.

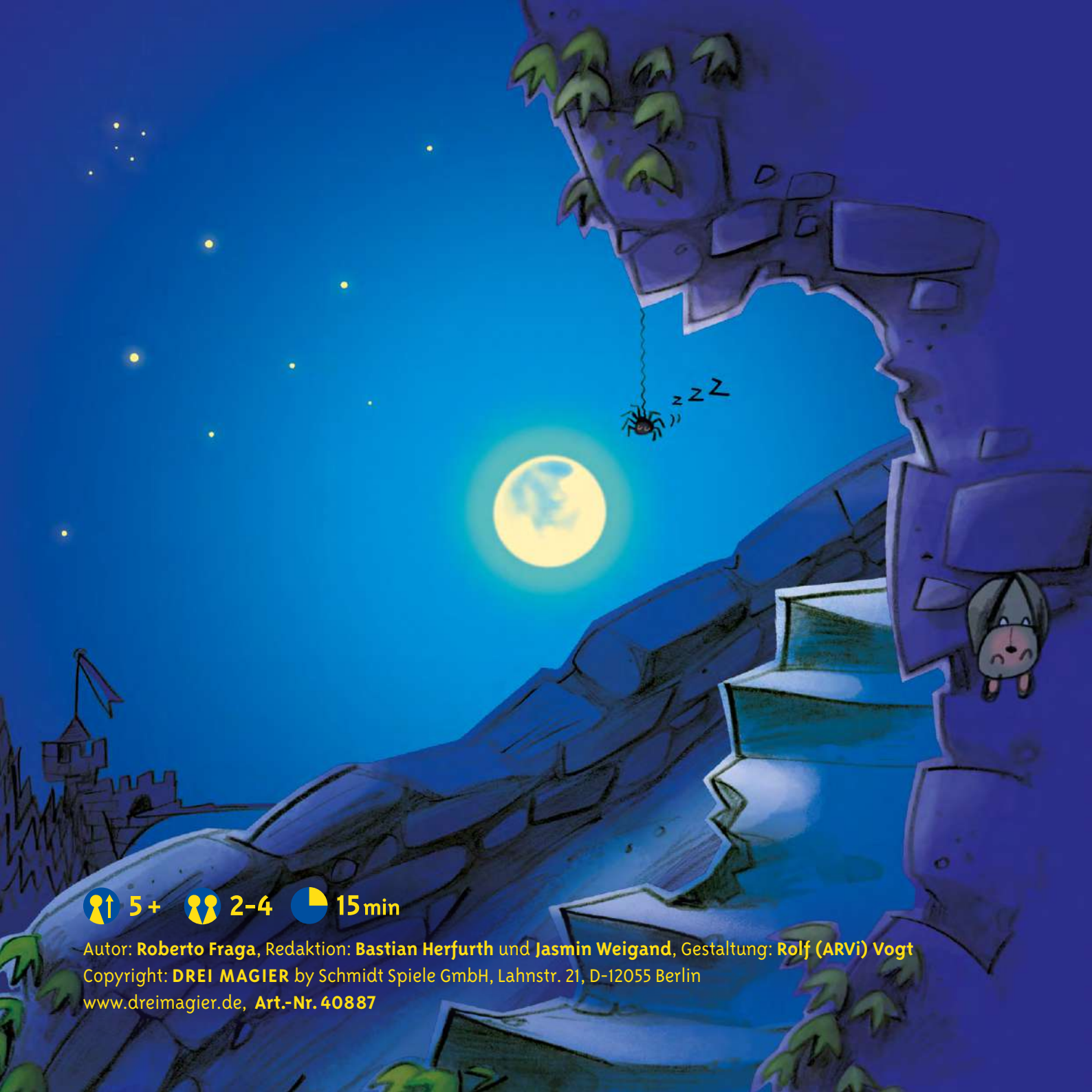
**Importante:** non appena le palline rotolano fuori dalla torre, dovete rimetterle **subito** dentro. Nella torre devono esserci **sempre 3 palline**. (Soltanto i fantasmi restano nei fossati.)

## Fine del gioco

Il giocatore che arriva per primo con il suo fantasma sulla casella in cima alla torre vince il gioco ed è il nuovo Re dei Fantasmi Volanti!
L'ultima casella non deve essere raggiunta con il tiro diretto del dado. I gradini in esubero non contano più. Anche se il vincitore è chiaro per tutti, potete sempre continuare a giocare per il 2° e il 3° posto.

**Importante:**

- Se la pallina non fa cadere del tutto un fantasma che resta sulla corsia esterna più pericolosa, il fantasma è comunque considerato colpito. Mettetelo semplicemente nel fossato corrispondente.
- Se il fantasma rimbalza fuori dal fossato sul campo di gioco, in un altro fossato o magari fuori dalla scatola, va rimesso semplicemente nel fossato corretto.
- L'ultima casella prima dell'arrivo è anch'essa terreno insidioso, i vostri fantasmi cioè possono essere colpiti da una pallina, proprio come sui due percorsi di ogni corsia esterna.
- Se al tuo tiro il dado mostra un simbolo fantasma, puoi avanzare il fantasma di un altro giocatore non solo verso l'alto, ma anche sulla corsia esterna. Lo puoi fare però solo se il fantasma dell'altro giocatore si trova su una **casella ad angolo** o direttamente prima di un **gradino marcio**. Quindi, fai molta attenzione!




5 + 2–4 15 min

Autor: **Roberto Fraga**, Redaktion: **Bastian Herfurth** und **Jasmin Weigand**, Gestaltung: **Rolf (ARVi) Vogt**
Copyright: **DREI MAGIER** by Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de, **Art.-Nr. 40887**