

Geisterjäger

Ein gespenstisches Spiel für 3 - 5 Geisterjäger von 5 - 99 Jahren.
Mit 3-D-Schloss und einer Variante für geübte Geisterjäger.

Spielidee: Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei
Illustration: Daniel Döbner
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Es ist kurz vor Mitternacht. Leise schleichen sich die Geisterjäger an das alte Spukschloss heran. Aus der Ferne hören sie geheimnisvolle Geräusche. Plötzlich schlägt die Kirchturmglocke Zwölf und ein Gespenst huscht im Schloss von einem Fenster zum nächsten: Die Geisterstunde bricht an! Welcher Geisterjäger entdeckt heute Nacht wohl die meisten Geister?

Spielinhalt

- 1 3-D-Schloss
- 1 Schlosspark (= Schachtelboden mit Spielplan)
- 5 Spielfiguren
- 5 Ratescheiben
- 12 Geister (= rote runde Karten)
- 12 Geistersteckbriefe (= rote quadratische Karten)
- 1 Geistermeister-Magnet
- 1 Säckchen
- 1 Spielanleitung



Folgendes Spielmaterial wird nur für die Variante benötigt:

- 12 Geister (= blaue runde Karten)
- 12 Geistersteckbriefe (= blaue quadratische Karten)

Spielziel

Im Schloss spukt einer von zwölf Geistern von Fenster zu Fenster. Doch welcher ist es? Sie unterscheiden sich nur durch Kleinigkeiten. Wer schnell erkennt, welcher Geist im Schloss herumspukt, darf seine Spielfigur im Schlosspark vorwärts ziehen. Am Ende des Spiels wird nur der Meistergeisterjäger, dessen Spielfigur am weitesten im Schlosspark vorgerückt ist.

Spielvorbereitung

Der Schachtelboden mit Spielplan ist der Schlosspark: Stellt ihn in die Mitte des Tisches. Nehmt das Schloss und steckt es so in den Schlitz des Schachtelbodens hinein, dass die Fensteröffnungen zum Spielplan zeigen.

Klappt den Spielplan nach oben und nehmt das gesamte Spielmaterial aus dem Schachtelboden.

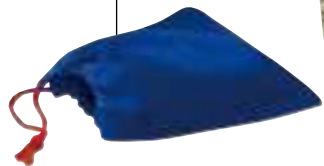
Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und die farblich passende Ratescheibe. Nicht benötigte Spielfiguren und Ratescheiben kommen in den Schachtelboden zurück.

Sortiert alle blauen Geister und Geistersteckbriefe aus und legt sie zurück in den Schachtelboden. Diese Spielmaterialien benötigt ihr erst in der Spielvariante für geübte Geisterjäger.

Die zwölf roten Geister kommen in das Säckchen. Von den zwölf roten Geistersteckbriefen legt ihr vier beliebige in den Schachtelboden zurück und klappt den Spielplan herunter. Die restlichen acht Geistersteckbriefe verteilt ihr auf die gelben Felder des Spielplans.

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das orange Startfeld des Spielplans und legt seine Ratescheibe vor sich ab.

Haltet den Geistermeister-Magneten und das Säckchen bereit.



am weitesten im Schlosspark vorwärts ziehen

Schloss aufbauen

jeder Spieler: Spielfigur und Ratescheibe einer Farbe

zwölf rote Geister in Säckchen, vier rote Steckbriefe in Schachtelboden, acht rote Steckbriefe auf gelbe Felder legen

Spielfiguren auf Startfeld

Magnet und Säckchen bereit

Sitzordnung beachten

Geistermeister: Geist aus Säckchen ziehen und in Schloss stecken

Geist mit Magneten durch Schloss bewegen

Geisterjäger: Geist erkennen

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Geist unter seinem Bett gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Er ist der erste Geistermeister.

Die Sitzordnung:

Der Geistermeister setzt sich seinen Mitspielern direkt gegenüber. Er stellt das Schloss so vor sich, dass die Fensteröffnungen des Schlosses und der Schlosspark in die Richtung der Mitspieler zeigen. Die Mitspieler sind die Geisterjäger und sollen alle direkt auf das Schloss sehen können.

Der Geistermeister nimmt den Magneten und das Säckchen. Er schüttelt das Säckchen und zieht geheim einen Geist. Anschließend steckt er diesen Geist in die runde Öffnung auf der Rückseite des Schlosses.

Achtung: Die rote Rückseite muss dabei in Richtung des Geistermeisters zeigen.

Der Geist fällt im Inneren des Schlosses zu Boden und landet bei der schwarzen Katze. Der Geistermeister nimmt den Magneten und hält ihn genau dort an das Schloss. Jetzt kann er den Geist mag(net)isch durch das Schloss führen.

Jetzt beginnt die erste Geisterjagd!

Der Geistermeister bewegt den Geist beliebig schnell im Schloss umher. Immer wenn der Geistermeister den Magneten über eine hell markierte Fläche zieht, wird der Geist für die Geisterjäger durch die Fensteröffnungen im Schloss sichtbar.

Wichtig: Fällt der Geist einmal vom Geistermeister-Magneten, landet er auf dem Boden im Inneren des Schlosses. Er liegt dann entweder bei der schwarzen Katze oder bei der Eingangstreppe. Der Geistermeister kann den Magneten dort an die Rückseite halten, den Geist magnetisch aufnehmen und weiter bewegen.

Die Geisterjäger sollen möglichst schnell erraten, welchen Geist sie im Schloss gesehen haben. Dazu vergleichen sie den umherspukenden Geist mit den Geistern auf den acht Steckbriefen. Aber Vorsicht: Die Geister unterscheiden sich nur durch Kleinigkeiten (z.B. Farbe der Kerze, Farbe des Geistergetränks, Schlüsselbart zeigt nach links oder rechts)!



Geist erkannt =
„Spuk vorbei!“ rufen

Geist aus Schloss
holen

Sobald ein Geisterjäger glaubt, den Geist eindeutig erkannt zu haben, ruft er schnell „Spuk vorbei!“ Der Geistermeister zieht den Geist vorsichtig zur runden Öffnung des Schlosses zurück, ohne dabei an weiteren Fensteröffnungen vorbeizuziehen. Er holt den Geist aus dem Schloss heraus und versteckt ihn in seiner Hand.

Achtung: Die Geisterjäger dürfen den Geist auf keinen Fall sehen.

Einstellen der Ratescheiben!

Alle Geisterjäger raten nun geheim, welcher Geist gerade im Schloss gespukt hat. Die acht auf dem Spielplan liegenden Geistersteckbriefe werden jeweils einer Zahl zwischen eins und acht, entsprechend der Zahl am Schachtelrand, zugeordnet.

- Wer meint, dass der gesuchte Geist auf einem der acht Steckbriefe zu sehen ist, stellt die entsprechende Zahl auf seiner Ratescheibe ein.
- Wer meint, dass der gesuchte Geist auf keinem der Steckbriefe zu sehen ist, stellt den Geisterschatten auf seiner Ratescheibe ein.

Nachdem alle Geisterjäger ihre Ratescheibe eingestellt haben, legt jeder diese verdeckt vor sich ab. Anschließend deckt ihr die Ratescheiben gleichzeitig auf. Der Geistermeister zeigt jetzt den gesuchten Geist und ermittelt mit den Geisterjägern die richtige Lösung.

Auswertung der Geisterjagd!

Wie viele Geisterjäger haben ihre Ratescheibe richtig eingestellt?

- **Zwei oder mehr Geisterjäger?**
Sehr gut gemacht! Jeder dieser Geisterjäger darf mit seiner Spielfigur ein Feld in Richtung Schloss vorrücken.
- **Ein Geisterjäger?**
Super! Zur Belohnung darf dieser Geisterjäger mit seiner Spielfigur zwei Felder in Richtung Schloss vorziehen.
- **Kein Geisterjäger?**
Buhuhu! Jetzt darf der Geistermeister mit seiner Spielfigur ein Feld in Richtung Schloss vorrücken.

Zahl auf Ratescheibe
= Steckbrief auf
Spielplan

Geisterschatten =
Steckbrief nicht auf
Spielplan

Ratescheibe ein-
stellen und vor sich
ablegen; Kontrolle
und Auswertung

zwei oder mehr
richtige Tipps =
jeder darf ein Feld
vorrücken

ein richtiger Tipp =
dieser Geisterjäger
darf zwei Felder
vorrücken

kein richtiger Tipp =
Geistermeister darf
ein Feld vorrücken

neue Runde

Spielende =
jeder dreimal
(bei drei Spielern)
bzw. zweimal (bei vier
und fünf Spielern)
Geistermeister

am weitesten im
Schlosspark vorwärts
gezogen = Gewinner

Neue Runde:

Der Geist kommt in das Säckchen zurück. Alle Spieler rücken einen Platz im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der jetzt hinter dem Schloss sitzt, ist der neue Geistermeister. Er zieht einen Geist aus dem Säckchen und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Bei drei Spielern endet das Spiel, sobald jeder dreimal Geistermeister war. Bei vier oder fünf Spielern endet das Spiel, sobald jeder zweimal Geistermeister war.

Es gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur auf dem Weg zum Schloss am weitesten vorgerückt ist. Er ist der Meistergeisterjäger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Achtung: Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur das letzte Feld des Schlossgartens, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler gewinnt und ist der Meistergeisterjäger.

Variante für geübte Geisterjäger

Anstelle der roten spielt ihr jetzt mit den blauen Geistern und Geistersteckbriefen. Diese Spielvariante ist kniffliger, denn jetzt ist auch noch die Blickrichtung der Geister unterschiedlich. Dadurch sind die Geister noch schwieriger zu unterscheiden!



Ghost Hunters

A spooky game for 3 to 5 ghost hunters ages 5-99.
Includes 3D castle and variation for proficient ghost hunters.

Authors: Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei
Illustrations: Daniel Döbner
Length of the game: ca. 10 - 15 Minuten

It is just before midnight and the ghost hunters silently sneak up to the old spooky castle. They can hear mysterious sounds in the distance. Suddenly the steeple clock strikes twelve and a ghost is seen flitting from window to window in the castle. It's the hour of the ghosts! Who will be the ghost hunter to spot the most ghosts tonight?



Contents

- 1 3D castle
- 1 castle park
(=bottom part of the game box and game board)
- 5 wooden figures
- 5 guessing disks
- 12 ghosts (=red round cards)
- 12 ghost warrants (=red square cards)
- 1 ghost master magnet
- 1 little bag
- Set of game instructions

The following material will only be needed for the more difficult variation:

- 12 ghosts (=blue round cards)
- 12 ghost warrants (=blue square cards)

Aim of the Game

Inside the castle, one of twelve ghosts is always floating from window to window. But which one is it? It is hard to tell the difference as you can only recognize the ghosts by tiny details. Whoever is the quickest at recognizing the ghost in question, can move their game figure on the parkway. At the end of the game the player who has moved their game figure furthest in the park will be the master ghost hunter.

Preparation of the Game

Open the game board and take out all of the materials.

This game uses the box bottom and the game board to form the castle park. Place the castle window wall, with the punched out window openings facing towards the game board, into the slots in the bottom of the game box. Now place the entire setup in the center of the table.

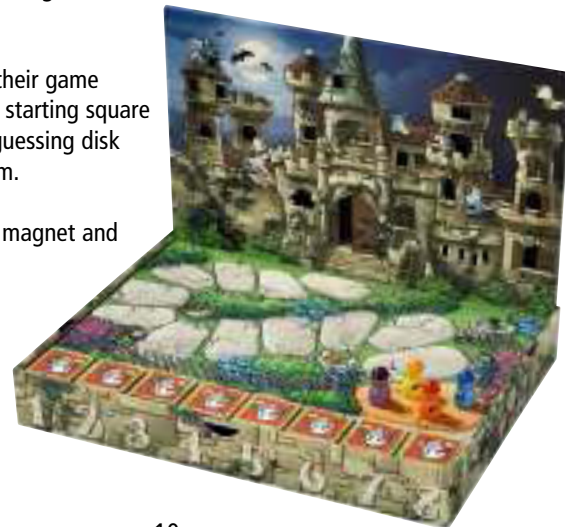
In this simpler version, each player takes a game figure and a guessing disk of the same corresponding color.

Extra game figures and disks are not needed and should be re-stored into the game box. This includes all of the blue ghosts and blue cards as well since those are only needed for the more advanced ghost hunter game variation.

The twelve red ghosts are put inside the little bag. Then place any four of the twelve warrants back into the bottom of the box. Then pull down the flap of the game board and place the eight remaining ghost warrants on the yellow squares of the game board.

The players then put their game figures on the orange starting square and then keep their guessing disk placed in front of them.

Get the ghost master magnet and the little bag ready.



move ghost furthest ahead in the park

assemble castle

each player gets game figure and guessing disk of matching color

twelve red ghosts in bag, four red warrants in bottom of box, eight red warrants on yellow squares

game figures on starting square

get magnet and bag ready

follow seating plan

ghost master: pull ghost from bag and insert into castle

move ghost through the castle with the magnet

ghost hunters: recognizing ghost

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a ghost under their bed starts the game. If you can not agree the oldest player starts and is the first ghost master.

Seating plan:

The ghost master sits opposite the other players and puts the castle in front of him so that the side with the empty windows faces the other players. The other players are now playing the role of the ghost hunters so they should all be able to easily see the entire castle.

The ghost master takes the magnet and the little bag, and shakes the bag before secretly removing a ghost. Then the ghost master slips the ghost into the round opening at the back of the castle. **Watch out:** The red back side of the card should show towards the ghost master.

The ghost falls down and lands next to the black cat. The ghost master then takes the magnet and holds it right next to the castle, so that the ghost card sticks to the magnet and can be guided, as if by magic, through the castle.

Now the ghost hunting starts!

The ghost master moves the ghost around the castle. It is up to the master as to how quickly he wants to move the ghost. Whenever the magnet is moved across a light-colored area the ghost may be seen by the ghost hunters through the windows on the front side of the castle.

Important: If the ghost should slip from the magnet field, it will fall down inside the castle and land either next to the black cat or the staircase of the entrance. There the ghost master can fetch him with the magnet and magically move him again.

The hunters need to be fairly quick at guessing which ghost is floating by. They compare the floating ghost with the ghosts on the eight warrant cards. But watch out: the ghosts only differ in tiny details (for example the color of the candle, color of the ghost drink, the direction in which the key faces).



ghost recognized = yell "Ghost hunt is over!", take ghost out of castle

As soon as a ghost hunter thinks they have identified a ghost, they quickly yell: "Ghost hunt is over!". The ghost master draws the ghost carefully towards the opening without passing by any other windows. The master should take out the ghost and hide it in one hand.

Watch out: the ghost hunters must not see the ghost in the master's hand.

Marking the guessing disks!

The ghost hunters now each secretly guess which ghost it was that they believe they saw was haunting the castle. The eight warrant cards on the game board correspond to a number from one to eight, as referred to on the side of the box.

- Whoever thinks that the ghost searched for is on one of the eight warrants, should place their marker on the corresponding number (1-8) of the warrant disks.
- Whoever thinks that the ghost searched for is not on any of the eight warrants, should turn the disk to the shadow of the ghost.

Once all the hunters have marked their disk they place them face down in front of them. Then simultaneously all players turn over the disks. The ghost master now shows all players the ghost in her hand and checks, together with the hunters, to see who was right.

Verification of the ghost hunt!

How many ghost hunters have marked the right solution on their disk?

- **Two or more ghost hunters?**
Good work! Each of them can move their game figure one square towards the castle.
- **Just one ghost hunter?**
Excellent work! As a reward, this ghost hunter can move their figure two squares.
- **Not one ghost hunter?**
Booooh! The ghost master can now move his figure ahead one square.

new round

New round:

The ghost is returned back to the little bag. The players move ahead one seat, in a clockwise direction. The player who now sits behind the castle, is the new ghost master. The player pulls a ghost out of the bag and a new round starts.

End of the Game

If there are three players, the game ends as soon as each one has played the master three times. In the case of four or five players, the game ends as soon as each one has been ghost master twice.

The player whose game figure has been moved furthest towards the castle, wins the game. He or she is now the master of ghost hunters. In the case of a draw there are various winners.

Watch out: If a player reaches the last square of the park, the game ends immediately. This player is the winner and thus the master of the ghost hunters.

Variation for skilled ghost hunters

Instead of playing with the red ghosts, play with the blue ghosts and the blue warrant cards. This variation is trickier as the ghosts look in different directions thus being even harder to distinguish.



number on guessing disk = warrant on game board

shadow of ghost = warrant not on game board

mark disk and place down; checking and verifying

two or more right guesses = move game figure one square

one right guess = move game figure two squares

no right guess = master ghost moves game figure one square

end of game = each player has been ghost master three turns (in case of three players) or two turns (in case of four or five players)

furthest ahead in park = winner

Chasseurs de fantômes

Un jeu pour 3 à 5 chasseurs de fantômes de 5 à 99 ans. Avec château en 3D et une variante pour joueurs expérimentés.

Idée : Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei

Illustration : Daniel Döbner

Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes

Il va bientôt être minuit. Sans faire de bruit, les chasseurs de fantômes s'approchent de l'ancien château hanté. Au loin, ils entendent des bruits bizarres. Soudain, l'horloge du clocher sonne minuit et un fantôme se promène de fenêtre en fenêtre.

C'est l'heure des revenants ! Quel chasseur de fantômes va découvrir cette nuit le plus grand nombre de revenants ?

Contenu

- 1 château en 3D
- 1 parc du château
(= fond de la boîte avec plateau de jeu)
- 5 pions
- 5 plaquettes à chiffres
- 12 fantômes (= cartes rondes rouges)
- 12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées rouges)
- 1 aimant « maître fantôme »
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu



Les accessoires ci-dessous ne seront utilisés que pour la variante :

- 12 fantômes (= cartes rondes bleues)
- 12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées bleues)

But du jeu

Dans le château, un des douze fantômes se promène de fenêtre en fenêtre. Mais lequel ? Les fantômes ne se distinguent que par de minimes différences. Celui qui reconnaîtra rapidement quel fantôme est en train de hanter le château, aura le droit d'avancer son pion dans le parc du château. A la fin de la partie, le joueur dont le pion sera le plus loin dans le parc deviendra le chasseur en chef du maître fantôme.

avancer le plus loin dans le parc du château

Préparatifs

Poser le fond de la boîte avec le plateau de jeu au milieu de la table: c'est le parc du château. Prendre le château et emboîter le dans la fente préparée au fond de la boîte de manière à ce que les ouvertures de fenêtres soient tournées du côté du plateau de jeu.

assembler le château

Soulever le plateau de jeu et retirer tous les accessoires de la boîte.

Chaque joueur prend un pion et la plaquette à chiffres de la couleur correspondante. Les pions et plaquettes en trop sont remis dans la boîte.

un pion et une plaquette d'une couleur par joueur,

Remettre tous les fantômes bleus et toutes les affiches bleues dans la boîte. On ne s'en servira que pour la variante pour joueurs expérimentés.

Mettre les douze fantômes rouges dans le petit sac. Remettre quatre affiches quelconques dans la boîte et rabattre le plateau de jeu. Répartir les huit affiches restantes sur les cases jaunes du plateau de jeu.

mettre 12 fantômes blancs dans le sac, quatre affiches rouges dans le fond de la boîte, huit affiches rouges sur les cases jaunes, mettre les pions sur la case de départ

Chaque joueur pose son pion sur la case de départ orange et pose sa plaquette devant lui.

Préparer l'aimant et le petit sac.

préparer l'aimant et le sac



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu en dernier un fantôme sous son lit commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le maître fantôme.

s'asseoir à la bonne place

S'asseoir à la bonne place :

Le maître fantôme s'assoit en face des autres joueurs. Il met le château devant lui de manière à ce que les fenêtres vides du château et le parc du château soient tournés vers les joueurs. Ceux-ci sont les chasseurs de fantômes. Ils doivent être tous assis de manière à bien voir le château.

maître fantôme : tire un fantôme du sac et le met dans le château

Le maître fantôme prend l'aimant et le petit sac. Il secoue le sac et en tire un fantôme discrètement. Il le met ensuite dans l'ouverture ronde découpée au dos du château. **Attention:** poser le fantôme de manière à ce que son dos de couleur rouge soit tourné en direction du maître fantôme.

Le fantôme tombe à l'intérieur du château et atterrit à côté du chat noir. Le maître fantôme prend l'aimant et le pose contre le château. Il peut alors guider le fantôme mag(nét)iquement en le promenant à travers le château.

déplacer le fantôme à travers le château à l'aide de l'aimant

La première chasse au fantôme commence !

Le maître fantôme déplace le fantôme dans le château aussi vite qu'il veut. A chaque fois que l'aimant passe sur une fenêtre claire, le fantôme fait son apparition de l'autre côté du château, dans les ouvertures de fenêtre.

N. B. : lorsque le fantôme se détache de l'aimant, il atterrit par terre à l'intérieur du château. Il se retrouve alors soit près du chat noir soit près de l'escalier d'entrée. Le maître fantôme peut le reprendre à cet endroit. Au moyen de l'aimant.

chasseur de fantômes : reconnaître le fantôme

Les chasseurs de fantômes doivent deviner le plus rapidement possible quel fantôme ils viennent de voir. Pour cela, ils comparent le fantôme du château avec ceux dessinés sur les huit affiches. Mais attention : ils ne se distinguent que par de minimes différences (par ex. la couleur de la bougie, la couleur de la boisson du fantôme, la clé tournée à droite ou à gauche) !



*fantôme reconnu =
dire « revenant,
attends ! »,
sortir le fantôme du
château*

Dès qu'un chasseur de fantômes pense avoir reconnu le fantôme, il dit : « Revenant, attends ! » Le maître fantôme ramène prudemment le fantôme vers l'ouverture, sans passer devant les autres fenêtres, sort le fantôme du château et le cache dans sa main.

Attention : les chasseurs de fantômes ne doivent pas voir le fantôme.

Régler les plaquettes !

Les chasseurs de fantômes devinent alors en secret quel fantôme vient de hanter le château. Les huit affiches de recherche de fantômes posées sur le plateau de jeu correspondent à un chiffre marqué sur le bord de la boîte.

- Celui qui pense que le fantôme recherché se trouve sur l'une des huit affiches règle sa plaquette sur le chiffre correspondant.
- Celui qui pense que le fantôme recherché ne se trouve sur aucune des huit affiches règle sa plaquette sur l'ombre de fantôme.

Dès que les chasseurs de fantômes ont réglé leur plaquette, ils les posent devant eux en les retournant, face cachée. Ensuite, les joueurs les retournent toutes en même temps, face visible. Le maître fantôme montre alors le fantôme recherché et regarde quel est le chiffre correspondant.

Faire le point après la chasse aux fantômes !

Combien de chasseurs de fantômes ont trouvé le bon chiffre ?

- **Deux ou plus ?**
Bien joué ! Ces chasseurs avancent leur pion d'une case en direction du château.
- **Un seul ?**
Super ! En récompense, il avance son pion de deux cases en direction du château..
- **Aucun ?**
Bouuhu ! Le maître fantôme avance son pion d'une case en direction du château.

*chiffre sur la plaquette
= affiche de recherche
sur le plateau de jeu*

*ombre de fantôme
= affiche de recherche
pas sur le plateau de jeu*

*régler la plaquette et
la poser devant soi,
vérifier et faire le
point*

*deux joueurs ou plus
ont bien trouvé =
chacun avance d'une
case*

*un seul joueur a
bien trouvé = il
avance de deux cases*

*personne n'a trouvé
= le maître fantôme
avance d'une case*

nouveau tour

Nouveau tour :

Le fantôme est remis dans le sac. Les joueurs changent de place en avançant d'une chaise dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui se retrouve derrière le château est alors le maître fantôme. Il prend un fantôme dans le sac et un nouveau tour commence.

*fin de la partie =
chacun a été trois
fois (s'il y a trois
joueurs) ou deux fois
(s'il y a quatre ou
cinq joueurs) le
maître fantôme,
pion le plus près du
château = gagnant*

Fin de la partie

S'il y a trois joueurs, la partie est terminée dès que chaque joueur a été trois fois le maître fantôme. S'il y a quatre ou cinq joueurs, la partie se termine dès que chaque joueur a été deux fois le maître fantôme.

Le gagnant est celui dont le pion est le plus en avant sur le chemin menant au château. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Attention : quand un pion arrive sur la dernière case du parc, près du château, la partie se termine tout de suite. Ce joueur gagne la partie.

Variante pour joueurs expérimentés

Au lieu de jouer avec les fantômes rouges, on joue maintenant avec les fantômes bleus et les affiches bleues. Cette variante demande encore plus d'observation, car maintenant la direction du regard des fantômes est différente, ce qui rend leur distinction encore plus difficile !



Vliegensvlugge spokenjagers

Een spookachtig spel voor 3 - 5 spokenjagers van 5 - 99 jaar.
Met 3D-slot en een variant voor doorgewinterde spelers.

Spelidee: Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei
Illustraties: Daniel Döbner
Speelduur: ca. 15 - 20 minuten

Het is bijna middernacht. Behoedzaam sluipen de spokenjagers naar het oude spookslot. In de verte horen ze geheimzinnige geluiden. Plotseling slaat de torenklok twaalf uur en in het slot glipt een spook van het ene raam naar het andere: het spookuur breekt aan! Welke spokenjager ontdekt vannacht de meeste spoken?

Spelinhoud

- 1 3D-slot
- 1 slottuin (= bodem v/d doos met speelbord)
- 5 speelstukken
- 5 raadschijven
- 12 spoken (= rode ronde kaarten)
- 12 spooksignalementen (= rode vierkante kaarten)
- 1 spookopzichtermagneet
- 1 zakje
- spelregels



Het volgende spelmateriaal is alleen nodig voor de variant:

- 12 spoken (= blauwe ronde kaarten)
- 12 spooksignalementen (= blauwe vierkante kaarten)

Doel van het spel

In het slot spookt één van de twaalf spoken van het ene venster naar het andere. Maar welk spook is het precies? De spoken zijn slechts door kleinigheden van elkaar te onderscheiden. Wie snel het spook herkent dat in het slot rondspookt, mag zijn speelstuk in de slottuin vooruitzetten.

Aan het eind van het spel wordt degene wiens speelstuk het verst in de slottuin is opgerukt, tot opperspokenjager benoemd.

het verst vooruit in de slottuin zetten

Spelvoorbereiding

Het speelbord is de slottuin en dit ligt in de bodem van de doos. Zet de doos in het midden van de tafel. Pak het slot en steek het zodanig in de gleuf in de bodem van de doos dat de vensteropeningen naar het speelbord wijzen.

slot opbouwen

Klap het speelbord omhoog en haal al het speelmateriaal uit de bodem van de doos.

Iedere speler pakt een speelstuk en de bijbehorende raadschijf in dezelfde kleur. Niet benodigde speelstukken en raadschijven gaan terug in de doos.

iedere speler: speelstuk en raadschijf in dezelfde kleur

Sorteer alle blauwe spoken en spooksignalementen uit en leg ze in de bodem van de doos. Dit speelmateriaal hebben jullie pas nodig bij de variant voor doorgewinterde spokenjagers.

Doe de twaalf rode spoken in het zakje. Leg vier willekeurige spooksignalementen terug in de doos en klap het speelbord dicht. De overige acht spooksignalementen verdelen jullie over de gele velden van het speelbord.

twaalf rode spoken in het zakje, vier rode signalementen in de bodem v/d doos, acht signalementen op de gele velden leggen, speelstukken op het startveld

Iedere speler zet zijn speelstuk op het oranje startveld van het speelbord en legt zijn raadschijf voor zich neer.

magneet en zakje klaar

Houd de spookkopzichter-magneet en het zakje klaar.



zetelverdeling aanhouden

spookkopzichter: spook uit het zakje halen en in het slot steken

spook met de magneet door het slot bewegen

spokenjagers: spook herkennen

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een spook onder zijn bed heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij/zij is de eerste spookopzichter.

De zetelverdeling:

De spookkopzichter gaat tegenover zijn/haar medespelers zitten. Hij/zij zet het slot zodanig voor zich dat de uitgestanste ramen van het slot en de slottuin naar de medespelers wijzen. De medespelers zijn de spokenjagers. Ze moeten allemaal het slot goed kunnen zien.

De spookkopzichter pakt de magneet en het zakje. Hij/zij schudt het zakje en haalt er ongezien een spook uit. Vervolgens steekt hij/zij het spook in de ronde opening aan de achterzijde van het slot. **Opgelet:** hierbij moet de rode achterzijde naar de spookkopzichter gekeerd zijn.

Het spook valt binnen in het slot naar beneden en komt bij de zwarte kat terecht. De spookkopzichter neemt de magneet en houdt hem precies op dit punt tegen het slot. Nu kan hij/zij het spook mag(net)isch door het slot bewegen.

Nu begint de eerste spokenjacht!

De spookkopzichter beweegt het spook zo snel als hij/zij wenst door het slot. Telkens als de magneet langs een lichtgekleurd venster wordt bewogen, verschijnt het spook in de vensteropening aan de andere zijde van het slot.

Belangrijk: Als het spook per ongeluk van de magneet losraakt, valt hij op de bodem aan de binnenkant van het slot. Hij ligt dan óf bij de zwarte kat óf bij de trap aan de ingang. Van hieruit kan de spookkopzichter hem opnieuw met de magneet oppakken en verder bewegen.

De spokenjagers moeten zo snel mogelijk raden welk spook in het slot te zien is. Hiervoor vergelijken ze het rondspokende spook met de spoken op de acht signalementen. Maar voorzichtig: de spoken verschillen slechts heel weinig van elkaar (bv. de kleur van de kaars, kleur van de spokendrank, sleutelbaard wijst naar links of rechts)!



spook herkend = „Uitgespookt!“ roepen, spook uit het slot halen

Zodra een van de spokenjagers denkt dat hij het spook heeft herkend, roept hij/zij snel: „Uitgespookt!“ De spookopzichter beweegt het spook voorzichtig naar de opening zonder het langs de vensteropeningen te bewegen, neemt vervolgens het spook uit het slot en verstoopt het in zijn/haar hand.

Opgelet: De spokenjagers mogen het spook nooit te zien krijgen.

Instellen van de raadschijf!

De spokenjagers raden nu in het geheim welk spook zojuist in het slot heeft rondgespookt. De acht spooksignalen die op het speelbord liggen, zijn overeenkomstig de getallen aan de zijkant van de doos van één tot acht genummerd.

- Wie denkt dat het gezochte spook op één van de acht signalen staat afgebeeld, stelt de raadschijf in op het overeenkomstige getal.
- Wie denkt dat het gezochte spook op geen enkel signalement staat afgebeeld, stelt de raadschijf in op de spookschaduw.

Zodra de spokenjagers hun raadschijven hebben ingesteld, leggen ze deze verdekt voor zich neer. Vervolgens draait iedereen tegelijk zijn raadschijf om. De spookopzichter laat het gezochte spook zien en stelt gezamenlijk met de spokenjagers de juiste oplossing vast.

Puntenverdeling van de spokenjacht!

Hoeveel spokenjagers hebben hun raadschijven juist ingesteld?

- **Twee of meer spokenjagers?**
Heel goed! Deze spokenjagers mogen hun speelstuk één veld in de richting van het spookslot vooruitzetten.
- **Eén spokenjager?**
Geweldig! Als beloning mag deze spokenjager zijn/haar speelstuk twee velden in de richting van het slot vooruitzetten.
- **Geen enkele spokenjager?**
Boehoehoe! Nu mag de spookopzichter zijn speelstuk één veld in de richting van het slot vooruitzetten.

getal op de raadschijf = signalement op het speelbord

spookschaduw = signalement niet op het speelbord

raadschijf instellen en op de tafel leggen; controle en puntenverdeling

twee of meer juiste antwoorden = ieder één veld vooruit

één juist antwoord = spokenjager mag twee velden vooruit

geen enkel juist antwoord = spookopzichter mag één veld vooruit

nieuwe ronde

Nieuwe ronde:

Het spook gaat terug in het zakje. Alle spelers gaan kloksgewijs op de volgende stoel zitten. De speler die nu achter het slot zit, is de nieuwe spookopzichter. Hij/zij haalt een spook uit het zakje tevoorschijn en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Bij drie spelers is het spel afgelopen zodra iedereen drie keer spookopzichter is geweest. Bij vier of vijf spelers is het spel afgelopen zodra iedereen twee keer spookopzichter is geweest.

Degene die zijn speelstuk op het pad naar het slot het verst vooruit heeft kunnen zetten, wint. Hij/zij is de opperspokenjager. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Opgelet: Als één van de speelstukken het laatste veld van de slottuin bereikt, is het spel onmiddellijk afgelopen. Deze speler wint en is de opperspokenjager.

einde v/h spel = iedereen drie keer (bij drie spelers) resp. twee keer (bij vier en vijf spelers), spookopzichter het verst vooruit in de slottuin = winnaar

Variant voor doorgewinterde spokenjagers

In plaats van met de rode, spelen jullie met de blauwe spoken en spooksignalen. Deze spelvariant is wat ingewikkelder, want nu is ook de kijkrichting van de spoken verschillend. Hierdoor zijn de spoken nog moeilijker van elkaar te onderscheiden!



Juego HABA núm. 4236

Cazafantasmas

Un juego espectral para 3 a 5 cazafantasmas de 5 a 99 años.
Con castillo tridimensional y una variante para cazafantasmas expertos.

Autores: Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei
Ilustraciones: Daniel Döbner
Duración de una partida: aprox. 15 - 20 minutos

Falta poco para medianoche. Los cazafantasmas se acercan a hurtadillas al viejo castillo encantado. En la distancia escuchan misteriosos ruidos. De pronto, el campanario de la iglesia da las doce y un fantasma del castillo se desliza de una ventana a otra: ¡comienza la hora de los espíritus! ¿Qué cazafantasmas descubrirá más espíritus esta noche?

Contenido

- 1 castillo tridimensional
- 1 parque del castillo
(= fondo de la caja con el tablero de juego)
- 5 fichas
- 5 discos adivinadores
- 12 fantasmas (= cartas rojas redondas)
- 12 retratos de fantasmas (= cartas rojas cuadradas)
- 1 imán del Jefe de los fantasmas
- 1 saquito
- Instrucciones del juego



Los siguientes elementos sólo se requieren para la variante:

- 12 fantasmas (= cartas azules redondas)
- 12 retratos de fantasmas (= cartas azules cuadradas)

Objetivo

Uno de los doce fantasmas del castillo se asoma de ventana en ventana. Pero, ¿cuál de ellos es? Los fantasmas sólo se diferencian en pequeños detalles. El más rápido en reconocer qué fantasma es, puede avanzar su ficha por el parque del castillo. Al final será nombrado Maestro Cazafantasmas aquél que esté más cerca del castillo.

Preparación

El fondo de la caja con el tablero de juego es el parque del castillo: ponédlo en el centro de la mesa. Coged el castillo y encajadlo con la ranura del fondo de la caja de manera que las ventanas huecas estén de cara al tablero de juego.

Levantad el tablero de juego y coged del fondo de la caja todos los elementos del juego.

Cada jugador coge una ficha y el disco adivinador del mismo color. Las fichas y discos que no se utilicen se devuelven a la caja.

Devolved también los fantasmas y retratos azules a la caja. Sólo se necesitarán en la variante del juego para cazafantasmas expertos.

Meted los doce fantasmas rojos en el saquito. Apartad cuatro retratos cualesquiera, ponédlos en la caja y plegad el tablero de juego. Repartid los ocho retratos restantes en las ocho casillas amarillas del tablero.

Cada jugador pone su ficha en la casilla naranja de salida y coloca su disco adivinador delante suyo.

Tened el imán del Jefe de los fantasmas y el saquito preparados.



avanzar lo más lejos posible en el parque del castillo

montar el castillo

cada jugador: ficha y disco adivinador de un color

doce fantasmas rojos en el saquito, cuatro retratos rojos en el fondo de la caja, ocho retratos rojos en las casillas amarillas, fichas en posición de salida, imán y saquito preparados

Cómo se juega

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya visto más recientemente un fantasma debajo de su cama o, si no os ponéis de acuerdo, el jugador de más edad. Será el primer Jefe de los fantasmas.

¿Cómo nos sentamos a jugar?

El Jefe de los fantasmas se sienta frente a sus compañeros de juego. Colocará el castillo delante suyo de tal manera que los demás puedan ver el parque y las ventanas huecas. Ellos son los cazafantasmas y tienen que divisar perfectamente el castillo.

El Jefe de los fantasmas coge el imán y el saquito. Lo sacude y extrae de él un fantasma a escondidas. A continuación introduce el fantasma por la abertura redonda de la parte posterior del castillo.

Atención: al introducirlo, el reverso rojo tiene que quedar mirando al Jefe de los fantasmas.

El fantasma caerá en el interior del castillo e irá a parar al lado del gato negro. El Jefe de los fantasmas apoyará el imán exactamente en esa parte del castillo. Ahora podrá moverlo magnéticamente por el castillo.

¡Empieza la primera caza de fantasmas!

El Jefe de los fantasmas mueve el fantasma por el castillo a la velocidad que quiera. Cuando pasa el imán por uno de los recuadros de color blanquecino, el fantasma se ve del otro lado, por las ventanas del castillo.

Importante: Si alguna vez se suelta el fantasma del imán y va a parar al lado del gato negro o a la escalera de entrada, se coge de nuevo con el imán y se continúa moviendo.

Los cazafantasmas deben reconocer lo más rápidamente posible qué fantasma está rondando por el castillo. Para ello lo comparan con los ocho retratos. Pero, ¡ojo!: los fantasmas sólo se distinguen por pequeños detalles (p. ej. en el color de las velas, el color de la bebida, la llave que señala a derecha o a izquierda)



distribución de los asientos

Jefe de los fantasmas: sacar el fantasma del saquito e introducirlo en el castillo

Mover el fantasma con el imán por el castillo

cazafantasmas: reconocer al fantasma

*¿Reconocido el fantasma?=
«¡Fantasma cazado!»,
sacar el fantasma
del castillo*

Cuando un cazafantasmas cree haber reconocido al fantasma, exclama rápidamente: «¡Fantasma cazado!» El Jefe de los fantasmas conduce el fantasma con todo cuidado hacia la abertura sin pasar por ningún recuadro más, saca el fantasma del castillo y lo mantiene oculto en su mano.

Atención: Los cazafantasmas no deben ver para nada al fantasma.

Ajustamos el disco adivinador

Los cazafantasmas adivinan ahora en secreto qué fantasma creen haber visto. Cada uno de los ocho retratos en el tablero tiene asignado un número (del uno al ocho) que es la cifra que aparece en el borde de la caja.

- Quien crea distinguir el fantasma buscado en uno de los ocho retratos, marca el número correspondiente en su disco adivinador.
- Quien crea que no aparece en ninguno de los retratos, marca el fantasmita en su disco adivinador.

Una vez que los cazafantasmas hayan ajustado sus discos adivinadores, lo dejarán delante suyo, boca abajo. Cuando estéis listos enseñaréis el disco adivinador al mismo tiempo. El Jefe de los fantasmas mostrará entonces el fantasma buscado y junto con los cazafantasmas compararán cuál es el número correcto.

¡Evaluación de la caza de fantasmas!

¿Cuántos cazafantasmas han acertado en su disco adivinador?

- **¿Dos o más?**
¡Muy bien hecho! Estos cazafantasmas pueden avanzar su ficha una casilla en dirección al castillo.
- **¿Un cazafantasmas?**
¡Tope! Como premio, este jugador podrá avanzar su ficha dos casillas en dirección al castillo.
- **¿Ningún cazafantasmas?**
¡Uy! Entonces es el Jefe de los fantasmas quien avanzará su ficha una casilla en dirección al castillo.

*retrato en el tablero=
cifra en el disco
adivinator*

*retrato no está en el
tablero=
fantasmita*

*ajustar el disco
adivinator y ponerlo
delante de sí;
control y evaluación*

*dos o más aciertos =
cada uno avanza
una casilla*

*un acierto =
cazafantasmas
avanza dos casillas*

*ningún acierto =
Jefe de los fantasmas
avanza una casilla*

nueva ronda

Nueva ronda:

El fantasma regresa al saquito. Todos los jugadores se mueven un asiento en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que está ahora detrás del castillo es el nuevo Jefe de los fantasmas. Extrae un fantasma del saquito y comienza una nueva ronda.

*final de la partida =
cada uno ha sido
Jefe de los fantasmas
tres veces (con tres
jugadores) o dos
veces (con cuatro y
cinco jugadores),
quien ha avanzado
más en el parque del
castillo = ganador*

Fin del juego

Si hay tres jugadores, la partida terminará cuando cada uno haya sido tres veces Jefe de los fantasmas. Si son cuatro o cinco los jugadores, la partida termina cuando cada uno lo haya sido dos veces.

Gana quien más lejos haya avanzado su ficha en el camino hacia el castillo. Es el Maestro Cazafantasmas. En caso de empate habrá varios ganadores.

Atención: Cuando una ficha alcanza la última casilla del parque, la partida finaliza inmediatamente. Gana este jugador y se convierte en el Maestro Cazafantasmas.

Variante para cazafantasmas expertos

Ahora, en lugar de jugar con los fantasmas y retratos rojos, vais a jugar con los azules. Esta variante del juego es más complicada, pues es diferente incluso la dirección de la mirada de los fantasmas. De ahí que sea aún más difícil diferenciarlos.



Cacciafantasmi

Un gioco spettrale per 2-5 cacciafantasmi da 5 a 99 anni.
Con castello tridimensionale e una variante per esperti cacciafantasmi.

Ideazione: Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei
Illustrazioni: Daniel Döbner
Durata del gioco: ca. 15-20 min.

E' quasi mezzanotte. In punta di piedi i cacciafantasmi avanzano verso l'antico castello degli spettri. Si odono in lontananza rumori sospetti ed ecco che allo scoccare della mezzanotte all'orologio del campanile, un fantasma appare svolazzando da una finestra all'altra del castello: è l'ora degli spettri! Chi fra i cacciafantasmi scoprirà questa notte il maggior numero di spettri?

Contenuto del gioco

- 1 castello tridimensionale
- 1 parco del castello
(=fondo della scatola con percorso del gioco)
- 5 pedine
- 5 ruote- indovine
- 12 fantasmi (=carte rosse rotonde)
- 12 schede segnaletiche di fantasmi (=carte rosse quadrate)
- 1 magnete capofantasma
- 1 sacchettino
- Istruzioni per giocare



Per la variante utilizzeremo inoltre il seguente materiale:

- 12 fantasmi (=carte blu tonde)
- 12 schede segnaletiche di fantasmi (=carte blu quadrate)

Finalità del gioco

avanzare il più possibile nel parco del castello

Nel castello si aggira di finestra in finestra uno dei 12 fantasmi. Ma quale sarà mai? Gli spettri si differenziano solo per piccoli dettagli. Chi rapido riconosce quale sia lo spettro che si aggira nel castello potrà avanzare la sua pedina nel parco. Alla fine del gioco diventerà capo cacciantasmi chi si è maggiormente avvicinato al castello.

Preparazione del gioco

montare castello

Il fondo della scatola con il tabellone di gioco è il parco del castello: mettetelo al centro del tavolo. Prendete il castello e infilatelo nella fessura del fondo della scatola in modo che le aperture delle finestre siano rivolte verso il percorso del gioco.

Aprite il tabellone di gioco e prendete tutto il materiale per giocare dal fondo della scatola.

*ogni giocatore:
pedina ruota
indovina di un colore*

Ogni giocatore prende una pedina e la ruota-indovina del corrispondente colore. Pedine e ruote che non servono tornano nella scatola.

Eliminate tutti i fantasmi e le schede segnaletiche di colore blu: servono per giocare alla variante per esperti cacciantasmi.

*12 fantasmi rossi nel
sacchettino, 4 carte
segnaletiche rosse sul
fondo della scatola,
8 carte segnaletiche
rosse sulle caselle
gialle.*

Mettete nel sacchettino i 12 fantasmi rossi. Scartate 4 delle carte segnaletiche rimettendole nel fondoscatola che ora verrà coperto dal tabellone di gioco. Le otto carte segnaletiche restanti le distribuirete sulle caselle gialle del tabellone di gioco.

*pedine su casella di
partenza*

Ogni giocatore mette la sua pedina sulla casella di partenza arancione del tabellone di gioco e pone davanti a sé la sua ruota-indovina.

*magnete, sacchettino
pronti*

Tenete pronti il magnete capofantasma e il sacchettino.



Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto uno spettro sotto il letto. Se non riuscite a trovare un accordo, inizia il giocatore più grande che sarà il primo capofantasma.

*rispettare l'ordine dei
posti a sedere*

L'ordine da seguire:

Il capofantasma è seduto di fronte ai suoi compagni di gioco e colloca il castello davanti a sé in modo che le finestre cave del castello e il parco siano rivolti verso i suoi compagni, che saranno i cacciantasmi e dovranno poter vedere bene il castello.

*capofantasma: estrae
fantasma da
sacchettino e lo infila
nel castello*

Il capofantasma prende il magnete e il sacchettino, lo scuote ed estrae di nascosto un fantasma e lo infila nell'apertura rotonda sul retro del castello. **Attenzione:** il retro rosso deve essere ora rivolto verso il capofantasma.

Il fantasma cade all'interno del castello e finisce vicino al gatto nero. Il capofantasma prende il magnete, lo tiene dietro al fantasma e lo fa passeggiare nel castello grazie alla calamita.

*muovere fantasma
nel castello con
magnete*

Comincia la prima caccia al fantasma!

Il capofantasma muove lo spettro per il castello e quando il magnete passa sulla superficie chiara di una finestra, gli altri giocatori lo vedranno tagliarsi attraverso le finestre che danno sul parco del castello.

Importante: Se il fantasma si stacca dal magnete cadrà all'interno del castello, ruzzolando o vicino al gatto nero o alla scalinata dell'ingresso, dove il capofantasma potrà rimagnetizzarlo e continuare la sua passeggiata.

*cacciantasmi:
indovinare fantasma*

I cacciantasmi dovranno indovinare quale spettro hanno visto aggirarsi nel castello, confrontando lo spettro con i fantasmi delle otto carte segnaletiche. Attenzione però: gli spettri si distinguono solo per minimi particolari (ad es. colore della candela, colore della fantabibita, la chiave è rivolta a destra o a sinistra)!



fantasma indovinato: "vade retro spettro!", prendere fantasma da castello

Non appena un cacciantasmi crede di aver riconosciuto il fantasma, esclama "Vade retro spettro!". Il capofantasma riporta con cautela lo spettro all'apertura di partenza facendo attenzione a non farlo comparire alle altre finestre, lo stacca dal castello e se lo nasconde in mano.

Attenzione: i cacciantasmi non devono assolutamente vedere lo spettro.

Come utilizzare i dischi-indovini!

E' ora il momento di segnalare di nascosto quale sia il fantasma che si è appena aggirato al castello. Le otto schede segnaletiche che ci sono sul tabellone corrispondono a un numero da 1 a 8 riportato sul bordo della scatola.

- Se un giocatore ritiene d'aver riconosciuto il fantasma ricercato in una delle 8 carte segnaletiche, ruota il suo disco-indovina sul corrispondente numero.
- Se invece ritiene che non compaia in nessuna delle 8 carte segnaletiche, ruota il suo disco-indovina sul disegno del fantasmino.

Non appena i cacciatori di fantasmi hanno ruotato il proprio disco-indovina, lo mettono coperto davanti a sé; in seguito tutti lo scopriranno contemporaneamente. Il capofantasma adesso mostra il fantasma ricercato e insieme ai cacciantasmi trova la corretta soluzione.

Punteggio della caccia al fantasma!

Quanti cacciantasmi hanno ruotato il loro disco-indovina correttamente?

- **2 o più cacciantasmi?**
Ben fatto! Questi giocatori potranno far avanzare la loro pedina di una casella in direzione del castello.
- **1 cacciantasmi?**
Super! Come ricompensa potrà far avanzare la sua pedina di due caselle in direzione del castello.
- **Nessuno?**
Fantasfortuna! Il capofantasma farà avanzare ora la sua pedina in direzione del castello.

2 o più pronostici corretti=ognuno può avanzare di una casella

1 pronostico corretto=il cacciantasmi avanza di 2 caselle

pronostici sbagliati =il capofantasma avanza di una casella

nuovo giro

Nuovo giro:

Riporrete il fantasma nel sacchettino. Tutti i giocatori si spostano di un posto seguendo il senso orario. Chi ora siede dietro il castello sarà il nuovo capofantasma, che pescherà un fantasma dal sacchettino dando così inizio ad un nuovo giro.

conclusione del gioco = capofantasma tre volte (3 giocatori), due volte (quattro e cinque giocatori), chi raggiunge posizione più avanzata nel parco=vincitore

Conclusione del gioco

Se i giocatori sono tre, il gioco si conclude nel momento in cui ognuno è stato per tre volte capofantasma. Nel caso di quattro o cinque, quando ognuno lo è stato due volte.

Vince chi possiede la pedina più vicina al castello: è il capocacciantasmi. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Attenzione: Il gioco finisce immediatamente quando una pedina ha raggiunto l'ultima casella del parco del castello. Questo giocatore vince ed è il capocacciantasmi.

Variante per cacciantasmi esperti

Invece che con i fantasmi rossi si gioca ora con i fantasmi blu e con le rispettive schede segnaletiche. Questa variante è più complicata, perchè adesso i fantasmi guardano anche in diverse direzioni e dunque è ancor più difficile distinguerli.

