



DREI
MAGIER
SPIELE

Alex Randolph

Die guten
und die bösen
Geister

Good
and bad
Ghosts

Les bon
et les mauvais
Fantômes

De goede
en de slechte
Spoken

I buoni
e i cattivi
Fantasma

Fantasma
buenos - Fantasma malos

Die guten und die bösen Geister

D

Das schnelle, geistvolle Strategiespiel für zwei Bluffer ab 10 Jahren.
Ein Klassiker von Alex Randolph.

Gestaltung: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler

© 2008 SCHMIDT SPIELE GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Inhalt

- Spielplan
- 16 Geisterfiguren
- 8 blaue Markierungsstifte
- 8 rote Markierungsstifte
- Spielanleitung

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel muss jeder Geist mit einem Markierungsstift auf seiner Rückseite gekennzeichnet werden.

Jeder Spieler erhält 8 Geister, vier gute (blaue Stifte) und vier böse (rote Stifte), und stellt sie auf seiner Seite des Brettes auf (Abb. ①).

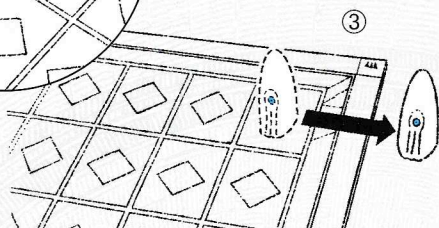
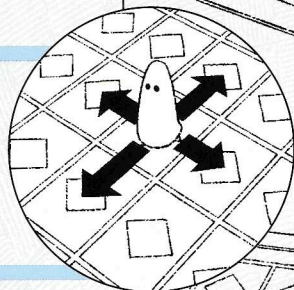
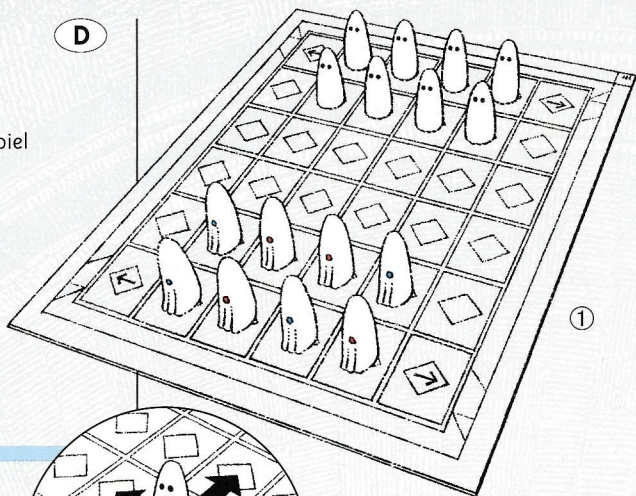
Innerhalb dieser Formation können die Geister beliebig verteilt werden, aber natürlich darf der Gegner nicht erkennen, welche die guten und welche die bösen sind. Es wird ausgelost, wer anfängt.

Ziehen

Die Spieler ziehen abwechselnd, indem sie einen der eigenen Geister auf ein Nebefeld führen – vorwärts, seitwärts oder rückwärts – aber **nicht** diagonal (Abb. ②).

Schlagen

Zieht ein Geist auf ein Feld, auf dem sich schon ein gegnerischer Geist aufhält, so ist dieser geschlagen und wird vom Spielplan entfernt.



Spielziel

Um zu gewinnen, genügt es, nur **eines** der folgenden Ziele zu erreichen:

1. Alle vier **guten** Geister des Gegners zu schlagen – oder
2. die eigenen vier **bösen** vom Gegner schlagen zu lassen – oder
3. einen der eigenen **guten** Geister durch ein Eckfeld des Gegners vom Spielplan ins Freie zu ziehen (Abb. ③).

Anmerkung:

Wenn wir das Wort **Spieler** benutzen, meinen wir selbstverständlich **Spielerinnen und Spieler**.

De goede en de slechte

NL

Spoken

van Alex Randolph

Een tactisch spel voor 2 spelers vanaf 10 jaar.

Inhoud

- 1 Speelbord
- 16 Spoken
- 8 blauwe pinnen
- 8 rode pinnen
- 1 regelboek

Vorbereiding

Voor je het spel voor de eerste keer kan spelen, moet je de gekleurde pinnen in het gat aan de achterkant van elk spook steken.

Plaats het bord zo dat de vier pijlen naar links en rechts wijzen ten opzichte van de spelers.

Elke speler krijgt 4 goede en 4 slechte spoken en plaatst die op de eerste 2 rijen die het dichtst bij hem staan (Fig. ①). De spoken mogen in eender welke volgorde geplaatst worden, maar je tegenstander mag niet weten welk soort spook waar staat. Bepaal daarna willekeurig de startspeler. Elke speler beweegt om de beurt een van zijn spoken in een aangrenzende kamer – vooruit, achteruit of naar opzij (maar **niet** diagonaal; Fig. ②).

Spoken vangen

Indien een speler een spook verplaatst naar een kamer waar al een spook van de tegenstander staat, dan wordt dit spook van de tegenstander gevangen en uit het spel verwijderd (alle spoken bewegen en 'slagen' dus zoals in Schaak).

Doel van het spel

Een speler wint indien:

1. hij al de **goede** spoken van zijn tegenstander weet te vangen
2. de tegenstander al jouw **kwade** spoken heeft gevangen
3. je met één van je **goede** spoken via een van de twee uitgangen (aangeduid met een pijl) aan de andere kant van het bord weet te ontsnappen; Fig. ③. (kwade spoken kunnen niet ontsnappen).

I buoni e i cattivi

I

Fantasmì

di Alex Randolph

Gioco spiritoso di bluff e strategia per 2 giocatori dai 10 anni in su.

Dotazione

- tavoliere
- 16 fantasmì
- 8 piolini azzurri
- 8 piolini rossi
- regole del gioco

Preparativi

Prima della prima partita infilare un piolino colorato nel dorso di ciascun fantasma.

Ogni giocatore riceve 8 fantasmì, 4 buoni (piolini azzurri) e 4 cattivi (piolini rossi), e li colloca a suo piacimento dal proprio lato del tavoliere (Fig. ①); ma naturalmente l'avversario non deve capire quali sono i buoni e quali i cattivi.

Tirate a sorte per la prima mossa.

Mosse

Si sposta a turno un proprio fantasma in una casella adiacente – in avanti, indietro o di lato (ma **non** in diagonale – fig. ②).

Catture

Se si sposta un fantasma in una casella dove già si trova un fantasma avversario, lo si cattura e lo si toglie dal gioco.

Scopo

Per vincere basta solo raggiungere **uno** dei seguenti obiettivi:

1. catturare tutti e 4 i fantasmì **buoni** dell'avversario, oppure
2. farsi catturare dall'avversario tutti e 4 i propri fantasmì **cattivi**, oppure
3. far evadere uno dei propri fantasmì **buoni** da una delle caselle d'angolo dell'avversario (fig. ③).



Good and bad



Ghosts

by Alex Randolph

A witty game of bluff and strategy for 2 players
— ages 10 and up

Contents

• board • 16 ghosts • 8 blue markers • 8 red markers • rules of the game

Preparations

Before starting the first game, insert a coloured marker in the back of each ghost.

Each player receives eight ghosts, four good ones (blue markers) and four bad ones (red markers) and sets them up as in fig. ①.

You may distribute your ghosts as you please — but opponent must of course not know which are your good ones and which your bad ones. Draw lots for the first move.

Moves

Play alternately by moving one ghost to an adjacent square — forwards, backwards or sideways (but **not** diagonally) — fig. ②.

Captures

If you move a ghost to a square occupied by an opponent's ghost, opponent's ghost is captured and removed from the board.

Objective

To win you need reach only **one** of the following objectives:

1. Capture opponent's four **good** ghosts — or
2. induce opponent to capture your four **bad** ghosts — or
3. have one of your own **good** ones escape through an opponent's corner square (fig. ③).

Les bons et les mauvais

F

Fantômes

de Alex Randolph

Jeu subtil de bluff et stratégie pour 2 joueurs
à partir de 10 ans.

Contenu

• plateau • 16 fantômes • 8 bâtonnets bleus • 8 bâtonnets rouges • règle du jeu

Préparatifs

Avant de commencer la première partie enfiler un bâtonnet dans le dos de chaque fantôme. Chaque joueur reçoit 8 fantômes, 4 bons (bâtonnets bleus) et 4 mauvais (bâtonnets rouges) et les répartit à volonté de son côté du plateau (fig. ①), mais sans que l'adversaire puisse comprendre quels sont les bons et quels les mauvais.

Tirez au sort pour qui fera le premier coup.

Coups

On joue à tour de rôle, déplaçant à chaque coup un de ses fantômes dans une case voisine, en avant, en arrière ou de côté — mais **pas** en diagonale — (fig. ②).

Prises

Si on porte un de ses fantômes dans une case occupée par un fantôme adverse, celui — ci est capturé et enlevé du plateau.

But du jeu

Pour gagner la partie, il suffit d'atteindre **un** seul des objectifs suivants:

1. capturer les 4 **bons** fantômes de l'adversaire, ou
2. se faire capturer ses 4 **mauvais** fantômes par l'adversaire, ou encore
3. faire échapper du plateau un de ses **bons** fantômes par une case de coin de l'adversaire (fig. ③).