








Contenu

- a** 1 planche de jeu avec plaque tournante
- b** 4 fantômes (trois enfants déguisés, plus le fantôme du château)
- c** 4 bougies (noire, rouge, bleue, jaune)
- d** 1 dé (1, 2, 3, )
- e** 4 plaquettes de recherche
- f** 16 jetons bougies
- g** 1 roue dentée
- h** 4 objets (cheminée, fauteuil, armoire, armure)
- i** 4 pieds supports
- j** élément en plastique avec miroirs mobiles
-  Règles du jeu

Inhoud

- a** 1 spelbord met draaischijf
- b** 4 spookfiguren (drie verkleedde kinderen en een kasteelspook)
- c** 4 kaarsen (zwart, rood, blauw, geel)
- d** 1 dobbelsteen (1, 2, 3, )
- e** 4 zoekplaatjes
- f** 16 kaarsenchips
- g** 1 tandwiel
- h** 4 voorwerpen (schoorsteen, zetel, kast, harnas)
- i** 4 voetjes
- j** kunststof deel met bewegende spiegels
-  Spelhandleiding

Contenuto

- a** 1 piano di gioco con disco girevole 
- b** 4 figure di fantasmi (tre bambini travestiti ed un fantasma del castello)
- c** 4 candele (nera, rossa, blu, gialla)
- d** 1 dado (1, 2, 3, )
- e** 4 piastrelle di ricerca
- f** 16 chips di candele
- g** 1 ruota dentata
- h** 4 oggetti (camino, poltrona, armadio, armatura da cavaliere)
- i** 4 piedini ad innesto
- j** elemento di plastica con specchi mobili
-  Istruzioni di gioco

e



f



g



h



i



j



Fantômes dans le château hanté

« Houhouhou ! Je suis un fantôme » s'exclament les trois enfants qui s'amusent à se faire mutuellement peur. Pleins de fierté, ils se regardent dans les vieux miroirs recouverts de poussière et de toiles d'araignées.

« Bouhouhou ! » leur répond tout à coup une voix. « Vous avez entendu ce que je viens d'entendre ? » Surpris, les enfants se font face. Mais voilà qu'ils sont maintenant quatre à porter un drap de lit sur la tête. Quatre ?! Grrrrrr ! Le vrai fantôme du château s'est joint à eux en cachette.

Pris de panique, ils se mettent à courir dans tous les sens. Mais comment démasquer le vrai fantôme parmi eux ?

Spook in het spiegelkasteel

„Huhuu, ik ben een spook“, roepen de drie kinderen vrolijk door elkaar terwijl ze van elkaar schrikken. Trots bekijken ze zich in de oude met stof en spinnenwebben overdekte spiegels.

„Buhuuuh!“ klinkt het ineens... „Hebben jullie dat ook gehoord?“ Verbaasd kijken de kinderen naar elkaar... Ze zie vier spoken met een wit bedlaken over het hoofd. Vier?! Warrrrrrr! Stilletjes heeft het echte kasteelspook zich bij de kinderen gevoegd.

Opgewonden rennen ze uit elkaar. Maar wie van hen is nu het echte spook?

Apparizioni nel castello degli specchi

„Huuuuuh, sono un fantasma“, urlano i tre bambini allegramente e si spaventano reciprocamente. Orgogliosamente si ammirano negli specchi impolverati e pieni di ragnatele.

Ad un tratto si sente un „Buuuuuh!“.
„Lo avete sentito anche voi?“ Stupiti i bambini si girano uno verso l'altro. Sono quattro fantasmi con delle lenzuola bianche sulla testa. Quattro?! Grrrrrrr! In segreto tra i quattro bambini si è confuso un fantasma vero.

Agitati si mettono a correre. Ma chi di loro è il vero fantasma?



Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, retirez la feuille protégeant les miroirs et détachez avec précaution toutes les pièces des planches prédécoupées.

- 1 Posez la roue dentée au milieu de la planche de jeu et faites-la tourner lentement **dans le sens de la flèche**, jusqu'à ce que tous les miroirs s'encliquettent en haut, après quoi vous retirez de nouveau la roue dentée.
- 2 Fixez les quatre objets avec les pieds supports dans la plaque tournante. Posez la plaque au milieu de la planche de jeu, de manière à ce que l'armure, l'armoire, la cheminée et le fauteuil masquent exactement les quatre miroirs.
- 3 Donnez une bougie à chaque fantôme. Mélangez bien les fantômes et posez-les chacun sur l'une des cases se trouvant devant les escaliers, **sans les regarder en dessous**. Pendant tout la durée du jeu, vous ne devez **pas** regarder sous les fantômes.
- 4 Mélangez bien les jetons bougies et posez-les, face cachée, aux endroits de la planche marqués en conséquence.
- 5 Prenez chacun une plaquette de recherche et tenez le dé à disposition.

Spelvoorbereiding

Verwijder voor de eerste keer spelen de beschermfolie van de spiegels, en haal voorzichtig alle onderdelen uit het voorgestane kanton.

- 1 Plaats het tandwiel in het midden van het spelbord veld en draai het langzaam in **de richting van de pijl**, tot de spiegels bovenaan inklikken. Aansluitend verwijdert u het tandwiel opnieuw.
- 2 Steek de vier voorwerpen met de voetjes in de draaischijf. Leg de plaat nu zo in het midden van het spelbord, dat het harnas, de kast, de schoorsteen en de zetel de vier spiegels precies bedekken.
- 3 Geef nu aan elke spookfiguur een kaars. Meng de figuren en plaats er elk een op de velden voor de trappen, **zonder er onder te kijken**. Tijdens heel het spel mag je **niet** onder de figuren kijken.
- 4 Meng de kaarsenchips en leg ze omgekeerd op de markeringen van het spelbord.
- 5 Neem elk een zoekplaatje, en leg de dobbelsteen klaar.

Preparazione del gioco

Prima della prima partita rimuovete la pellicola protettiva dagli specchi e staccate con cura tutti i pezzi dagli appositi alloggiamenti in cui sono custoditi.

- 1 Posizionate la ruota dentata al centro del piano di gioco e ruotate lentamente **in direzione della freccia** fino a quando gli specchi si agganciano in alto. Successivamente rimuovete nuovamente la ruota dentata.
- 2 Inserite i quattro oggetti con i piedini nel disco girevole. Posizionate quindi il disco al centro del piano di gioco in modo tale che l'armatura da cavaliere, l'armadio, il camino e la poltrona coprano esattamente gli specchi.
- 3 Date ad ogni figura di fantasma una candela. Mescolate le figure e posizionatele rispettivamente una sui campi davanti alle scale, **senza guardare sotto di essi**. Durante l'intera partita **non** potete guardare sotto le figure.
- 4 Mescolate le chips di candele e posizionatele coperte sui contrassegni.
- 5 Ognuno di voi prenda una piastrina di ricerca e tenete pronto il dado.



Idée du jeu

À vous de démasquer le vrai fantôme et de trouver la couleur de sa bougie.

Vu qu'un vrai fantôme ne se réfléchit pas dans un miroir, vous ne pouvez le démasquer qu'en faisant le test du miroir ! Mais, avant d'en arriver là, il vous faut tout d'abord trouver vos quatre jetons bougies et les rassembler. Vous les reconnaissez au symbole marqué sur votre plaquette de recherche **A**.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule à tour de rôle. Qui s'est déguisé en fantôme en dernier commence et lance le dé.

Si le dé t'indique un chiffre, tu fais avancer l'un des fantômes d'autant de cases que le nombre de points indiqué par le dé, dans une direction quelconque, et tu essaies de récolter un jeton bougie.

B Pour récolter des jetons bougies : tu retournes le jeton bougie à côté de la case où tu regardes le jeton déjà retourné. S'il montre à l'arrière-plan une bougie correspondant à ton symbole, tu as le droit de prendre le jeton. Sinon, il reste retourné.

Chaque fois que tu arrives sur une case déjà occupée, tu as le droit de placer le fantôme qui s'y trouve sur une autre case libre.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Spelidee

Uitzoeken wie het echte kasteelspook is en welke kaars hij of zij draagt.

Het echte spook kan alleen worden herkend met de spiegeltest, want dat heeft geen spiegelbeeld! Om het kasteelspook uiteindelijk te ontmaskeren, moet je echter eerst uw vier kaarsenchips vinden en verzamelen. Je herkent ze aan het symbool op uw zoekplaatjes **A**.

Spelverloop

Er wordt om beurt gespeeld. Wie als laatste als spook verkleed was, begint en gooit.

Zet **indien je een cijfer gooid** met een van de spookfiguren het gegooide aantal ogen in een willekeurige richting en probeer een kaarschip te bemachtigen.

B Kaarsenchips inzamelen: Maak de kaars-chip naast het veld zichtbaar of bekijk de open liggende chip. Als je een kaars ziet met uw symbool op de achtergrond, dan mag je de chip nemen. In het andere geval laat je hem open liggen.

Indien een veld waar u naar toe wil bezet is, mag u het daar staande figuurtje op een ander vrij veld zetten.

Nu is het de beurt aan de volgende speler.

Obiettivo del gioco

Scoprite chi è il vero fantasma del castello e quale candela porta.

Il vero fantasma lo riconoscete solo con il test dello specchio. Questo perché lui non può riflettersi ! Per smascherare definitivamente il fantasma del castello dovete però trovare prima le vostre quattro chips di candele e raccoglierle. Le riconoscete dal simbolo sulla vostra piastrina di ricerca **A**.

La partita

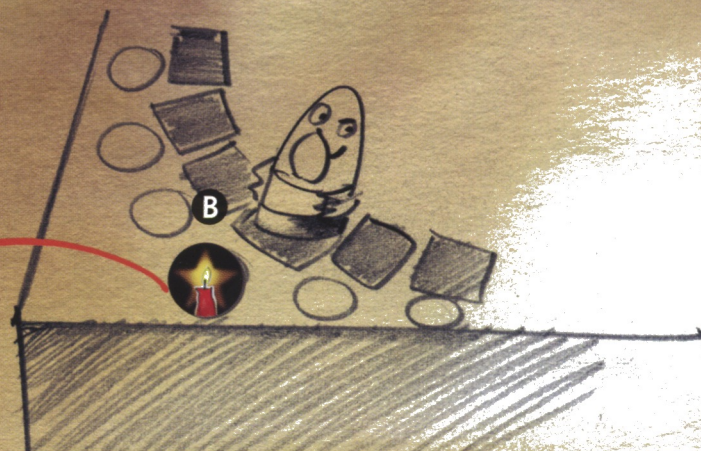
Si gioca uno dopo l'altro. Chi per ultimo era vestito da fantasma inizia e lancia il dado.

Se hai lanciato un numero spostati con una delle figure di fantasma per il numero di occhi lanciati in una qualsiasi direzione e tenta di raccogliere un chip di candela.

B Raccolta delle chips di candele: Scopri la chip di candela accanto al campo oppure guarda la chip scoperta. Se vedi una candela con il tuo simbolo sullo sfondo, puoi prendere la chip. Altrimenti resta scoperta.

Ogni volta che un campo verso il quale vuoi spostarti è occupato puoi posizionare quella figura su un altro campo libero.

Il gioco passa quindi al giocatore successivo.



Si le dé t'indique un fantôme, tu fais le test du miroir, puis un coup joker.

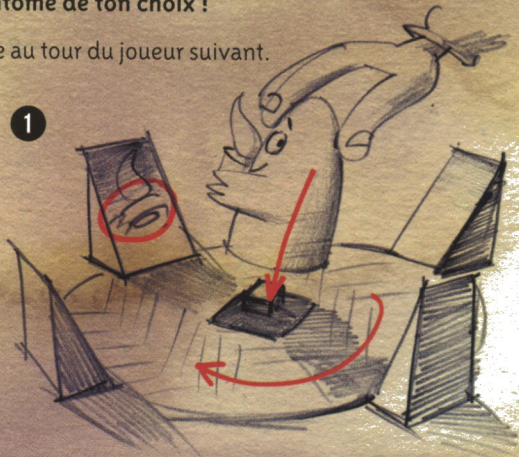
Test du miroir : tu places un fantôme quelconque au milieu de la plaque tournante et tu le fais tourner **lentement dans le sens de la flèche**, jusqu'à ce qu'il se trouve directement devant un miroir.

❶ Si le fantôme se reflète dans le miroir, c'est qu'il s'agit d'un enfant déguisé ! Dis à voix haute la couleur de la bougie que tu vois sous sa main dans le miroir. **Astuce :** il y a quatre couleurs de bougie différentes : bleue, rouge, jaune et noire. Si vous savez quelle bougie portent les enfants déguisés, vous pouvez deviner la couleur de la bougie du vrai fantôme.

❷ Si les miroirs tombent, tu as démasqué le vrai fantôme du château ! Tu ne peux cependant le démasquer que si tu as récolté tes quatre jetons bougies. Tu continues de faire tourner le fantôme **dans le sens de la flèche**, jusqu'à ce que les miroirs s'encliquettent de nouveau en haut.

Coup joker : tu poses ensuite ton fantôme sur un champ quelconque en essayant de récolter l'un de tes jetons bougies. Tu peux également renoncer au test du miroir et te contenter de ton coup joker avec un fantôme de ton choix !

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Indien je een spook gooide, doe dan de spiegeltest en daarna een jokerzet.

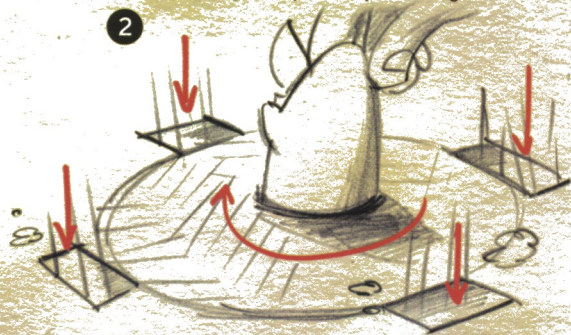
Spiegeltest: Plaats een willekeurige spookfiguur in het midden van de draaischijf en draai **langzaam in de richting van de pijl**, tot het spook rechtstreeks in een spiegel kijkt.

❶ Indien u het spook in de spiegel ziet, dan is het slechts een verkleed kind! Zeg luidop de kleur van de kaars, die u onder de hand van het spook in de spiegel ziet. **Tip:** Er zijn vier verschillende kleuren kaarsen: blauw, rood, geel en zwart. Van zodra u de kleuren van de kaarsen van de verkleedde kinderen kent, kunt u bedenken welke kaars het echte kasteelspook bij zich heeft.

❷ Als de spiegels naar beneden vallen, dan heb je het echte kasteelspook gevonden! U mag het echter pas ontmaskeren zodra u uw vier kaarsen-chips verzamelde. Draai het spook verder **in de richting van de pijl**, tot de spiegels weer boven inklikken.

Jokerzet: Plaats uw spookfiguur aansluitend op een willekeurig veld en probeer een van jouw kaarsen-chips te nemen. **Je kan ook afzien van de spiegeltest, en alleen de jokerzet uitvoeren met een willekeurige spookfiguur!**

Nu is het de beurt aan de volgende speler.



Se hai lanciato con il dado un fantasma, fai il test dello specchio e successivamente una mossa Jolly.

Test dello specchio: Posiziona una qualsiasi figura da fantasma al centro del disco girevole e ruotalo **lentamente in direzione della freccia** fino a quando si specchia direttamente in uno specchio.

❶ Se riconosci il fantasma nello specchio, si tratta solo di un bambino travestito! Scandisci ad alta voce il colore della candela che vedi sotto la sua mano nello specchio.

Suggerimento: Esistono quattro diversi colori delle candele: blu, rosso, giallo e nero. Se riconoscete i colori delle candele dei bambini travestiti potete concludere su quale candela porti il vero fantasma del castello.

❷ Se invece gli specchi cadono, hai trovato il vero fantasma del castello! Ma lo potrai smascherare solo quando avrai raccolto le tue quattro chip di candele. Continua a girare il fantasma **in direzione della freccia**, fino a quando gli specchi si agganciano nuovamente in alto.

Mossa Jolly: Posiziona la figura del fantasma successivamente su un campo a scelta e tenta di raccogliere una delle tue chip di candele. **Puoi anche rinunciare al test degli specchi ed eseguire solo la mossa Jolly con una qualsiasi figura di fantasma!**

Il gioco passa quindi al giocatore successivo.

Vous avez oublié de remonter les miroirs ? Pas de problème ! Prenez la roue dentée et remettez les miroirs dans leur position initiale. (Voir le point ❶ à la page 6.)

Comment démasquer le vrai fantôme

Dès que tu as ramassé ton dernier jeton bougie, tu essaies **immédiatement** de démasquer le **vrai fantôme**. Tu prends pour cela le fantôme que tu crois être le vrai et tu fais avec lui le test du miroir !

Si les miroirs tombent, tu as démasqué le vrai fantôme du château ! Dis à voix haute la couleur de sa bougie et vois si tu as raison.

Si les miroirs ne tombent pas ou bien si tu ne dis pas la bonne couleur de bougie, tu replaces ton fantôme sur une case quelconque du jeu et tu poses les jetons bougies que tu as récoltés, face visible, sur un repère libre de la planche de jeu. La partie se poursuit, jusqu'à ce qu'un joueur ait de nouveau récolté ses quatre jetons bougies et puisse faire une nouvelle tentative pour démasquer le vrai fantôme.

Fin du jeu et vainqueur

Qui arrive en premier à démasquer le vrai fantôme et à indiquer correctement la couleur de sa bougie remporte la partie !

U vergat de spiegels opnieuw omhoog te draaien? Geen probleem! Neem het tandwiel en breng de spiegels terug in hun uitgangspositie. (zie pagina 6 punt ❶)

Het kasteelspook ontmaskeren

Van zodra jij je laatste kaars-chip kon nemen, probeer je **meteen** het echte **kasteelspook** te ontmaskeren. Neem daartoe het figuurtje waarvan u denkt dat het echte kasteelspook is en doe de spiegeltest!

Als de spiegels naar beneden vallen, dan heb je het echte kasteelspook ontmaskerd! Zeg nu de kleur zijn kaars en controleer of je gelijk hebt.

Als de spiegels boven blijven of je een verkeerde kaarskleur noemt plaats je de spookfiguur terug op een willekeurig veld en leg je een van jouw kaars-chips open terug op een vrije markering van het spelbord. Speel dan verder, tot de volgende zijn vier kaarsen-chips verzamelde. Daarna mag opnieuw worden geprobeerd het kasteelspook te ontmaskeren.

Einde van het spel en winnaar

Wie er in lukt als eerste het **echte kasteelspook** te ontmaskeren en de bijhorende **kaarskleur correct** te noemen, heeft gewonnen!

Avete dimenticato di sollevare nuovamente gli specchi? Non c'è problema! Prendete la ruota dentata e riportate gli specchi in posizione iniziale. (Vedi pagina 6 punto ❶.)

Smascherare il fantasma del castello

Una volta che hai raccolto la tua ultima chip di candela, tenta **subito** di smascherare il vero **fantasma del castello**. Prendi la figura che ritieni di essere il vero fantasma e fai con lei il test dello specchio!

Se invece gli specchi cadono, hai smascherato il vero fantasma del castello! Enuncia quindi il colore della sua candela e scopri quindi se hai ragione.

Se gli specchi restano in alto oppure se enunci il colore errato della candela, allora rimetti la figura del fantasma su un qualsiasi campo e riponi una delle tue chip di candele raccolte scoperte su un contrassegno libero del piano di gioco. Continuate a giocare fino a quando il prossimo giocatore ha raccolto le sue quattro chip di candele. Quindi sarà possibile smascherare nuovamente il fantasma del castello.

Fine della partita e vincitore

Vince la partita chi per primo riesce a smascherare il **vero fantasma del castello** e **enuncia correttamente il colore della sua candela!**



Variante pour les champions

Vous voulez continuer ?

Pas de problème ! En tant qu'excellents détectives, vous savez certainement la couleur des bougies des trois autres fantômes ? Prenez chacun vos jetons bougies (même ceux de la planche) et mettez la bougie du vrai fantôme à part. À l'aide des trois jetons restants, vous essayez alors de découvrir la couleur de la bougie de chacun des enfants déguisés en fantômes. Vous placez, face cachée, le jeton-bougie à côté du fantôme dont vous croyez savoir la couleur de sa bougie, après quoi, vous regardez si vous avez raison.

Chaque couleur de bougie correctement devinée rapporte **un point**. Qui a découvert le vrai fantôme et la couleur correcte de sa bougie marque **deux points** supplémentaires. Gagne, qui a remporté le plus de points ! À égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante voor spook-experts

U wil graag nog verder spelen?

Geen probleem! Als echte kenner weet jij beslist welke kaarsen de drie andere spookfiguren dragen? Ieder neemt zijn kaarsen-chips (ook die van het spelbord). De chip met de kaars van het kasteelspook legt u opzij. Met de resterende drie chips gokt u nu welke spookfiguur welke kaars in de hand heeft. Leg daartoe naast elke spookfiguur verborgen de kaars-chip, waarvan je gelooft dat ze deze kaars draagt. Aansluitend mag je kijken.

Voor elke juiste gok krijg je **een punt**. Diegene die het kasteelspook ontmaskert en de kaarskleur ervan juist noemde, krijgt **twee extra punten**. Wie in het totaal het meeste punten heeft, wint het spel! Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Variante per esperti di fantasmi

Volete continuare a giocare?

Non c'è problema! In qualità di veri esperti di memoria ricordate quali candele hanno le altre tre figure di fantasmi? Prendete le vostre chip di candele (anche quelle dal piano di gioco). Mettete da parte la chip con la candela del fantasma del castello. Con le altre tre chip potete puntare quindi sulla candela che hanno in mano le figure di fantasma. Posizionate a tal fine, coperta, accanto ad ogni figura da fantasma la chip di candela che secondo voi gli appartiene. Successivamente potete guardare.

Per ogni elemento indovinato ricevete **un punto**. Colui che smaschera il fantasma del castello ed il colore della sua candela riceve **due punti supplementari**. Chi ha la maggior parte di punti vince la partita! In caso di pareggio esistono diversi vincitori.

