

GEISTER TREPPE

DAS KARTENSPIEL



DREI
MAGIER
SPIELE





D GEISTER TREPPE DAS KARTENSPIEL

Autor: Jacques Zeimet
Illustration & Grafik: Rolf Vogt
Redaktion: Claudia Wieczorek

Spieler(innen): 2 - 4
Alter: ab 5 Jahren
Spieldauer: 15-20 Minuten

Material

- 1 Tableau
- 12 Ratekarten
- 14 Schiebekarten
- 14 Tauschkarten
- 20 Kinderkarten
(je 5x rot, grün, blau, gelb)



Kinderkarten

Schiebekarte



Tableau



Tauschkarte

Spielidee und Spielziel

Heimlich schleichen die Kinder in der Ruine umher. Doch der alte Geist hat sie längst bemerkt und erlaubt sich einen Streich! Er verwandelt die Kinder in Geister. Wer sich richtig merkt, wo sich welches Kind befindet und die meisten Karten sammelt, gewinnt.

Spielvorbereitung

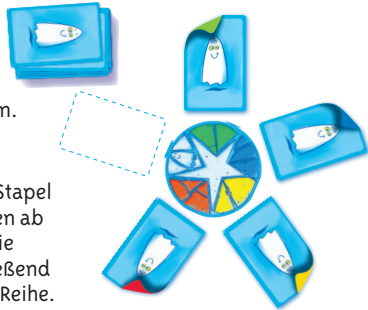
Platziert das Tableau in der Tischmitte. Legt vier verschiedene Kinderkarten, mit dem Geist nach oben, an die farblich passende Seite des Tableaus an. Der Platz an der weißen Seite bleibt zunächst frei. Mischt die übrigen Karten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Wenn du an der Reihe bist:

Decke die oberste Karte vom Stapel auf und lege sie offen daneben ab (Ablagestapel). Führe dann die Aktion der Karte aus. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Kinderkarte

Unter welchem Geist verbirgt sich das gesuchte Kind? Überlege gut und decke dann eine Karte auf. Nach jedem Versuch wird die Karte sofort wieder zugedeckt.

Richtige Karte aufgedeckt? Dann bekommst du den Ablagestapel.

Falsche Karte aufgedeckt? Dann darf der nächste Spieler das Kind suchen und eine Karte aufdecken usw., bis das Kind gefunden ist. Derjenige, der das Kind findet, erhält den Ablagestapel. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.



Tauschkarte

Vertausche **zwei** beliebige Geister miteinander, ohne unter die Karten zu sehen.



Schiebekarte

Schiebe **einen** beliebigen Geist auf den freien Platz, ohne unter die Karte zu sehen.



Ratekarte

Liegt an der weißen Seite des Tableaus eine Karte, darfst du raten, um welches Kind es sich handelt.

Richtig geraten? Dann bekommst du den Ablagestapel.

Falsch geraten oder **das Feld ist leer?** Dann ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

oder

Ratekarte Risiko-Variante (ab 6 Jahren)

Entscheide dich, ob du in dieser Runde aussetzt oder Risiko spielst und mit etwas Glück viele Karten gewinnst!

Mut zum Risiko? Dann zeige auf einen der vier Geister und frage einen Mitspieler, welches Kind sich hier verbirgt. Ist die Antwort **richtig**, bekommt er den Ablagestapel. Antwortet er **falsch**, bekommst du den Ablagestapel. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Ende des Spiels und Sieger

Das Spiel endet, wenn **beide Kartenstapel** aufgebraucht sind. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Handelt es sich bei der letzten Stapelkarte um eine Schiebe- oder Tauschkarte, dann führe die Aktion aus und bestimme anschließend, welches Kind als letztes gefunden werden muss.

GB SPOOKY STAIRS THE CARD GAME

Author:

Jacques Zeimet

Illustrations &
Graphics:

Rolf Vogt
Claudia Wiczorek

Editor:

Players:

2 - 4

Age:

5 and up

Duration:

15-20 minutes

Material

- 1 Playing board
- 12 Guess Cards
- 14 Slide Cards
- 14 Swap Cards
- 20 Children Cards (5 each of red, green, blue and yellow)



Children Cards

Slide Card



Playing board



Swap Cards

Game Concept and Aim of the Game

The children are sneakily creeping around the ruins but the old ghost has noticed them and decides to play a prank! He changes the children into ghosts. Whoever correctly remembers where each child is located and collects the most cards wins.

Preparation

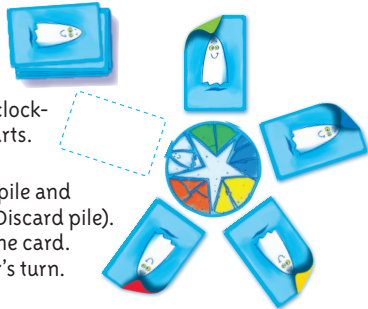
Place the playing board in the middle of the table. Place four different children cards, with the ghost facing up, on the matching colour section of the playing board. The white section will remain open. Thoroughly shuffle the other cards and keep them ready in a pile, face down.

Game Play

The game is played counter-clockwise. The youngest player starts.

On Your Turn:

Turn over the top card in the pile and place it to the side, face up. (Discard pile). Then perform the action on the card. After this, it is the next player's turn.



Children Cards

What ghost is the child you are looking for hidden under? Think hard about this and then turn over a card. The card will be turned back over immediately after each attempt.

Did you turn over the right card? Then you receive the discard pile.

Did you turn over the wrong card? Then the next player can look for the child and turn over a card, and so on, until the child is found. The player who finds the child receives the discard pile. Then the player to their left will take their turn.



Swap Card

Swap **two** ghosts without looking at the cards.



Slide Card

Slide **one** ghost to the open spot without looking at the card.



Guess Card

If there is a card on the white section of the playing board, you can guess which child it is.

Did you guess correctly? Then you receive the discard pile.

Did you guess incorrectly or is there no card in the white section? Then your turn is over and the next player can take their turn.

OR

Guess Card Risk Version (Ages 6 and Up)

Decide whether you want to sit out this round or take a risk and, with a bit of luck, you can win a lot of cards!

Want to take a risk? Then point to one of the four ghosts and ask a fellow player which child it is. If the answer is **correct**, they receive the discard pile. If the answer is **incorrect**, you receive the discard pile. Then the player to your left will take their turn.

End of the Game and Winning

The game ends when **both piles of cards** have been used up. Whoever has the most cards wins.

If the last card in the pile is a slide card or a swap card, perform the action and then determine the last child that needs to be found.

F L'ESCALIER HANTÉ LE JEU DE CARTES

Auteur :	Jacques Zeimet
Illustrations et graphisme :	Rolf Vogt
Rédaction :	Claudia Wieczorek
Traduction :	Éric Bouret
Joueurs (joueuses) :	2 à 4
Âge :	À partir de 5 ans
Durée de la partie :	15 à 20 min

Contenu

- 1 disque
- 12 cartes Énigme
- 14 cartes Déplacement
- 14 cartes Échange
- 20 cartes Enfant (5 rouges, 5 vertes, 5 bleues, 5 jaunes)



Cartes Enfant

Carte Déplacement



Disque



Carte Échange

Principe et but du jeu

Les enfants se sont glissés secrètement dans le château en ruine. Mais le vieux fantôme les a repérés depuis longtemps et a voulu leur faire une blague ! Il les a transformés en fantômes. Le joueur qui parviendra à mémoriser où est caché chacun d'eux et gagnera ainsi le plus de cartes remportera la partie.

Préparation

Installer le disque au milieu de la table. Placer 4 cartes Enfant différentes, fantôme visible, tout autour en faisant correspondre les couleurs. L'emplacement blanc reste libre au début. Bien mélanger les cartes restantes et former une pioche, face cachée.

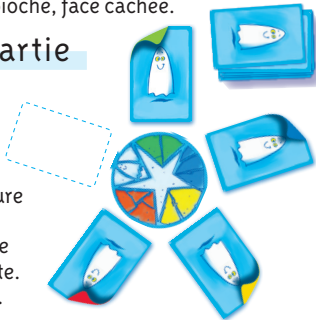
Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence.

Quand vient son tour :

Le joueur retourne la carte supérieure de la pioche et la place à côté, face visible (pile de défausse). Il effectue ensuite l'action indiquée par la carte. Puis c'est au tour du joueur suivant.



Carte Enfant

Sous quel fantôme se cache l'enfant recherché ? Le joueur réfléchit bien et retourne une des cartes. Après chaque essai, la carte est remise face cachée.

Si la carte retournée est la bonne, le joueur gagne la pile de défausse.

Si la carte retournée n'est pas la bonne, le joueur suivant peut chercher l'enfant à son tour et retourner une carte... jusqu'à ce qu'il ait été retrouvé. Le joueur qui le trouve gagne la pile de défausse. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.



Carte Échange

Le joueur intervertit **deux** fantômes au choix, sans regarder les cartes.



Carte Déplacement

Le joueur déplace **un** fantôme au choix sur l'emplacement libre sans regarder la carte.



Carte Énigme

Si une carte se trouve devant la portion blanche du disque, le joueur peut essayer de deviner de quel enfant il s'agit.

S'il trouve, il gagne la pile de défausse.

S'il se trompe ou **que l'emplacement est vide**, son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

ou bien

Variante Carte Énigme quitte ou double (à partir de 6 ans)

Le joueur peut décider de passer ou de tenter sa chance pour gagner beaucoup de cartes.

S'il est courageux, il montre un des fantômes à l'adversaire de son choix et lui demande la couleur de l'enfant caché en dessous.

S'il répond bien, cet adversaire gagne la pile de défausse. S'il se trompe, c'est le joueur qui s'en empare. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin lorsque **les deux paquets** de cartes sont épuisés. Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de cartes.

Si la dernière carte de la pioche est une carte Déplacement ou Échange, le joueur effectue l'action et choisit le dernier enfant qui doit être découvert.

NL

SPOKENSPEL HET KAARTSPEL

Auteur:

Jacques Zeimet

Illustratie & grafische vormgeving:

Rolf Vogt

Redactie:

Claudia Wiczorek

Spelers:

2 - 4

Leeftijd:

vanaf 5 jaar

Speelduur:

15 - 20 minuten

Materiaal

- 1 spelbord
- 12 gokkaarten
- 14 schuifkaarten
- 14 wisselkaarten
- 20 kinderkaarten
(5 rode, 5 groene, 5 blauwe en 5 gele)



Kinderkaarten

Schuifkaart



Speelbord



Wisselkaart

Idee en doel van het spel

Stiekem sluipen de kinderen rond in de ruïne. Maar het oude spook heeft hen al lang ontdekt en haalt een streek uit! Hij verandert de kinderen in spookjes. Wie goed oplet, weet wat elk kind uitspookt en wie de meeste kaarten verzamelt, die wint.

Vorbereiding voor het spel

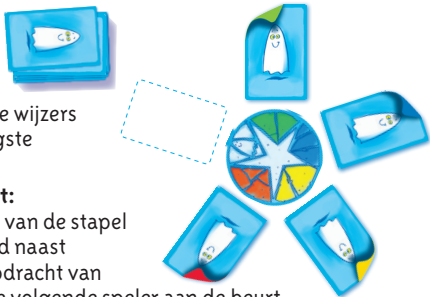
Leg het speelbord in het midden van de tafel. Leg vier verschillende kinderkaarten, met het spook naar boven, op het speelbord in het deel met dezelfde kleur. De ruimte van het witte gedeelte blijft in het begin vrij. Schud de overige kaarten goed door elkaar en leg ze als blinde stapel klaar.

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De jongste speler mag beginnen.

Als je aan de beurt bent:

Neem de bovenste kaart van de stapel en leg hem er omgekeerd naast (aflegstapel). Voer de opdracht van de kaart uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Kinderkaarten

Achter welk spook is het gezochte kind verstopt? Kijk goed en keer dan pas een kaart om. Na iedere poging wordt de kaart direct weer omgekeerd.

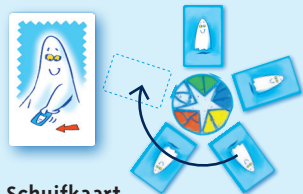
Goede kaart omgekeerd? Dan krijg je de hele aflegstapel.

Verkeerde kaart omgekeerd? Dan mag de volgende speler het kind zoeken en een kaart omkeren enz., net zo lang tot het kind gevonden is. Degene die het kind vindt, krijgt de hele aflegstapel. Daarna is zijn linker buurman aan de beurt.



Wisselkaart

Verwissel **twee** willekeurige spookjes met elkaar, zonder onder de kaarten te kijken.



Schuifkaart

Schuif **een** willekeurig spookje naar de vrijgekomen plaats, zonder onder de kaart te kijken.



Gokkaart

Als een kaart op het witte gedeelte van het speelbord ligt, mag je raden, om welk kind het gaat.

Goed geraden? Dan krijg je de hele aflegstapel.

Fout geraden of is het veld leeg? Dan is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

of

Gokkaart risico-variant (vanaf 6 jaar)

Beslis van tevoren of je gewoon aan deze ronde meedoet of met risico speelt en met een beetje geluk veel kaarten kunt winnen!

Dapper genoeg om risico's te nemen? Wijs dan één van de vier spookjes op het speelbord aan en vraag een medespeler, om welk kind het gaat. Is het antwoord **goed**, dan krijgt hij de hele aflegstapel. Maar is het antwoord **fout**, dan krijg jij de hele aflegstapel. Daarna is je linker buurman aan de beurt.

Einde van het spel en winnaar

Het spel is gespeeld als **beide stapels kaarten** helemaal op zijn. Wie de meeste kaarten heeft, is de winnaar.

Als de laatste kaart van de stapel een schuif- of een wisselkaart is, voer de opdracht dan gewoon uit en bepaal vervolgens, welk kind als laatste nog moet worden gevonden.

I LA SCALA DEI FANTASMI

IL GIOCO DI CARTE

Autore: Jacques Zeimet
Illustrazioni e grafica: Rolf Vogt
Redazione: Claudia Wieczorek

Giocatori: 2 - 4
Età: da 5 anni
Durata del gioco: 15-20 minuti

Materiale

- 1 cartellone
- 12 carte indovina
- 14 carte spostamento
- 14 carte scambio
- 20 carte bambino (5 rosse, 5 verdi, 5 blu, 5 gialle)



Carte bambino

Carta indovina

Carta spostamento



Cartellone



Carta scambio

Principio e scopo del gioco

Di nascosto, i bambini esplorano curiosi le rovine del castello. Il vecchio fantasma, però, li scopre e decide di giocare loro un brutto scherzo: li trasforma in fantasmi. Chi di voi si ricorda dove si nasconde ciascun bambino e raccoglie il maggior numero di carte, vince il gioco.

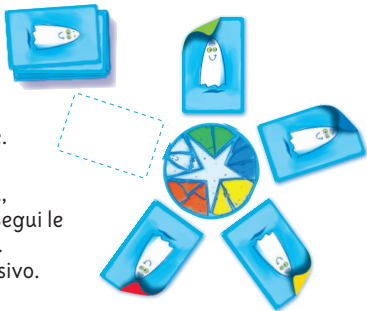
Preparazione

Posizionate il cartellone al centro del tavolo. Posate quattro diverse carte bambino col fantasma rivolto in alto di fianco al cartellone, badando che il colore corrisponda. Il posto sul lato in bianco, per ora, rimane vuoto. Mescolate le carte restanti e posate il mazzo coperto sul tavolo.

Svolgimento

Si procede in senso orario. Inizia il giocatore più giovane.

Quando è il tuo turno: scopri la prima carta e posala, scoperta, accanto al mazzo. Segui le istruzioni indicate sulla carta. Ora tocca al giocatore successivo.

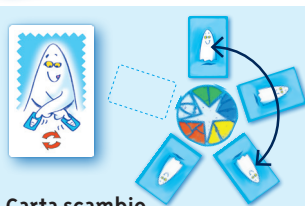


Carta bambino

Sotto quale fantasma si nasconde il bambino che cerchi? Pensaci bene e scopri una carta. Dopo ogni tentativo, la carta va subito coperta.

Hai scoperto la carta giusta? In questo caso ti sei guadagnato il mazzo di carte scoperte.

Hai scoperto la carta sbagliata? Allora tocca al giocatore successivo cercare il bambino e scoprire una carta. Si procede così finché non si trova il bambino. Il giocatore che trova il bambino vince il mazzo di carte scoperte. Poi tocca al giocatore alla sua sinistra.



Carta scambio

Scambia **due** fantasmi a piacere, senza guardare sotto la carta.



Carta spostamento

Sposta **un** fantasma a piacere sul posto libero, senza guardare sotto la carta.



Carta indovina

Se sul lato bianco del cartellone c'è una carta, puoi indovinare di quale bambino si tratta.

Hai indovinato? In questo caso ti sei guadagnato il mazzo di carte scoperte.

Non hai indovinato oppure il campo è vuoto? Allora tocca al giocatore successivo.

oppure

Carta indovina variante rischio (da 6 anni)

Decidi se saltare un turno oppure se giocare la fortuna e vincere molte carte! Vuoi rischiare? Allora indica uno dei quattro fantasmi e domanda ad un giocatore quale bambino si nasconde sotto quel fantasma. **Se la risposta è corretta**, il giocatore vince il mazzo di carte scoperte. **Se la risposta è errata**, allora il mazzo diventa tuo. Ora tocca al giocatore alla tua sinistra.

Fine del gioco e vincitore

Il giorno finisce quando **entrambi i mazzi** di carte sono terminati. Vince il giocatore che possiede più carte.

Se l'ultima carta del mazzo è una carta spostamento o una carta scambio, segui le istruzioni indicate sulla carta e poi decidi quale bambino deve essere trovato per ultimo.



Copyright 2010:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40857

