

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Schloss Schlotterstein

Das Kartenspiel



**Shiver-stone Castle** The Card Game • **A l'école des fantômes** Le jeu de cartes  
**Slot Sudderstein** Het kaartspel • **Cazafantomas** El juego de cartas  
**La scuola dei fantasmi** Il gioco con le carte

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010



# Schloss Schlotterstein

## Das Kartenspiel



Ein schlotterndes Memospiel für 2 - 4 kleine Gespenster von 4 bis 99 Jahren.

**Spielidee:** Kai Haferkamp & Markus Nikisch

**Illustration:** Sabine Kraushaar

**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten

Auf zur großen Spukprüfung! Jetzt müssen die kleinen Gespenster zeigen, ob sie die Schlossbewohner mit einem lauten „Buh!“ auch richtig erschrecken können. Doch so einfach ist das gar nicht, denn es dürfen immer nur ganz bestimmte Bewohner erschreckt werden. Aber wer ein gutes Gedächtnis hat, kann die meisten Bewohner erschrecken und wird Meisterspuker.



## Spielinhalt

- 4 Gespenster (in vier Farben)
- 36 Spukkarten
- 20 Schlossbewohnerkarten
- 1 Spielanleitung



Schlossbewohnerkarte

Vorderseite der Spukkarte:  
Spukschloss mit  
12 Schlossbewohnern



Rückseite der Spukkarte:  
Gespensterpfad





## Spielidee

In Schloss Schlotterstein leben 20 Bewohner. In jeder Runde wird eine neue Spukkarte aufgedeckt, auf der 12 Schlossbewohner zu sehen sind. Alle Spieler versuchen sich diese Bewohner zu merken. Nach dem Umdrehen der Spukkarte erschrecken die Spieler reihum einen Schlossbewohner, von dem sie glauben, ihn auf der Spukkarte gesehen zu haben. Am Ende einer Runde darf man für jeden richtig erkannten Schlossbewohner sein Gespenst ein Feld auf dem Gespensterpfad vorwärts ziehen. Für jeden falschen Schlossbewohner muss man ein Feld zurück.

Das Ziel des Spiels ist es, nach 12 Spukrunden am weitesten vorne auf dem Gespensterpfad zu stehen.

## Spielvorbereitung

Mischt die Spukkarten und legt 12 davon gestapelt mit der Wegseite nach oben in die Tischmitte.

Legt die 20 Schlossbewohner beliebig im Kreis um den Stapel herum. Nehmt 10 Spukkarten und legt sie mit der Wegseite nach oben zu einem Gespensterpfad aus. Jeder Spieler nimmt sich ein Gespenst und stellt es vor den Gespensterpfad. Überzähliges Material kommt in die Schachtel zurück.



## Spielablauf

Der Spieler, der am längsten „Buuhuuuhhhhh“ rufen kann, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Du bist in dieser Runde das Obergespenst und deckst die oberste Spukkarte auf!

Alle Spieler versuchen sich jetzt die Schlossbewohner auf der Spukkarte zu merken. Jeder darf sich die Karte so lange ansehen, bis das Obergespenst sie wieder verdeckt. Das Obergespenst darf selbst entscheiden, wann es die Karte wieder umdreht. Das kann nach 5 Sekunden sein, aber auch erst nach 30 Sekunden.

### **Wichtig:**

Ihr müsst euch die Spukkarte ganz genau ansehen: Auf jeder Spukkarte sind immer 12 Bewohner. Einige sehen sich sehr ähnlich, manche sind sehr klein oder auch nur teilweise zu sehen, weil sie sich hinter anderen Bewohnern verstecken.

### **Der Spuk beginnt!**

Sobald die Spukkarte wieder umgedreht wurde, überlegt der im Uhrzeigersinn neben dem Obergespenst sitzende Spieler, welche Schlossbewohner er auf der Spukkarte gesehen hat. Der Spieler hat jetzt zwei Möglichkeiten:



- **Einen Bewohner erschrecken!**

Du erinnerst dich an einen Bewohner und erschreckst ihn mit einem lauten „BUUUUUUH!!!“ Anschließend nimmst du dir die Schlossbewohnerkarte und legst sie vor dich.

- **Keinen Bewohner erschrecken!**

Du kannst dich an keinen Schlossbewohner mehr erinnern? Dann rufst du: „1, 2, 3 ... mein Spuk ist vorbei!“ und darfst in dieser Runde nicht mehr mitmachen.

Jetzt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### **Wichtig:**

- Immer wenn du an der Reihe bist, darfst du nur einen Schlossbewohner erschrecken, auch wenn du dich an weitere Schlossbewohner erinnerst. Erst wenn alle anderen Spieler einmal an der Reihe waren oder keinen Bewohner mehr erschrecken wollen, darfst du einen weiteren Schlossbewohner erschrecken.
- Ihr dürft nur Schlossbewohner erschrecken, die noch in der Tischmitte liegen.



## Der Spuk ist vorbei:

Sobald kein Spieler mehr einen Schlossbewohner erschrecken möchte oder kein Bewohner mehr in der Tischmitte liegt, ist der Spuk zu Ende.

Jetzt wird die Spukkarte wieder aufgedeckt und es wird kontrolliert:

- Für jeden Schlossbewohner, der tatsächlich auf der Spukkarte zu sehen ist, dürft ihr euren Gespenst auf dem Gespensterpfad ein Feld weiter ziehen.
- Für jeden Schlossbewohner, den ihr erschreckt habt, der aber nicht auf der Spukkarte zu sehen ist, müsst ihr euer Gespenst ein Feld auf dem Gespensterpfad zurücksetzen, eventuell sogar bis zur Startposition vor dem Gespensterpfad.

### Tipp:

- Am einfachsten ist es, wenn ein Spieler nach dem anderen seine Schlossbewohner vorzeigt und mit der Spukkarte vergleicht. So können alle Spieler überprüfen, ob der Bewohner erschreckt werden durfte oder nicht.
- Sollte der Gespensterpfad einmal zu kurz sein, kann er durch Spukkarten aus der Schachtel verlängert werden.



### **Eine neue Runde beginnt:**

Nach der Kontrolle werden alle Schlossbewohner wieder im Kreis ausgelegt. Die Spukkarte der letzten Runde kommt in die Schachtel. Die Gespenster bleiben auf dem Gespensterpfad stehen.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist das neue Obergespenst und beginnt eine neue Runde.

## **Spielende**

Nach der Auswertung der zwölften und letzten Spukkarte endet das Spiel. Der Spieler, dessen Gespenst am weitesten vorne auf dem Gespensterpfad steht, gewinnt und ist Meisterspuker. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.





# Shiver-stone Castle

## The Card Game



A shivery memory game for 2 - 4 little ghosts ages 4 - 99.

**Authors:** Kai Haferkamp & Markus Nikisch  
**Illustrations:** Sabine Kraushaar  
**Length of the game:** 10 - 15 minutes

Off we go for the big spook test! The little ghosts have to prove that they can frighten the inhabitants of the castle with a loud "Boo!". But that's not easy as only specific inhabitants may be scared. But whoever has good memory skills may frighten most of the inhabitants and will become the spooky master.

## Contents

- 4 ghosts (in four colors)
- 36 spook cards
- 20 castle inhabitants' cards
- Set of game instructions



*castle inhabitant  
card*

*front side of a spook card:  
spooky castle with 12 inhabitants*



*back side of a spook card:  
path for the ghosts*





## Game Idea

Twenty inhabitants are living at Shiver-stone Castle. In each round a spook card showing 12 inhabitants is placed face up. The players try to remember these inhabitants. Once the card is turned over again, one by one the players frighten an inhabitant they think they have seen on the spook cards.

At the end of the round, for each inhabitant they recognized the players move their ghost one square ahead on the ghost path. However, for each wrong inhabitant they have to move their ghost backwards.

The aim of the game is to move the furthest ahead on the spook path.

## Preparation

Shuffle the spook cards and stack 12 of them, path side face up, in the center of the table. Place the 20 inhabitant cards randomly around the spook card pile. Take 10 of the remaining spook cards and construct a „ghost“ path by placing the cards in a row with the path side face up. Each player takes a ghost and places him at the start of the ghost path. The remaining game material is returned to the game box.

## How to Play

The player who is able to shout “Booooo!” the longest may start. If you cannot agree the oldest player starts and is the senior ghost for this round. Turn over the top card on the spook pile and place it in the center so that everyone can see it clearly!

All the players now try to remember the inhabitants of the spook card. You can look at the spook card until the senior ghost turns it over again. The senior ghost decides when to turn the card over. It may be after 5 seconds, or after 30 seconds.

### **Important:**

Look carefully at the spook card. There are 12 inhabitants. Some look very like each other, others are very small or are only partly visible because they are hiding behind other inhabitants.

### **Spooking starts!**

As soon as the spook card has been turned over the player next to the senior ghost, in a clockwise direction, tries to remember the inhabitants of the spook card. Now he has two possibilities:



- **Frighten an inhabitant!**

You remember an inhabitant and scare him with a loud “Boo!”. Then you take the inhabitant card and place it in front of you.

- **Pass!**

Can you no longer remember any of the inhabitants? So shout: “3, 2, and 1 – spooking powers gone!” and you no longer participate in this round.

Now it’s the turn of the next player in a clockwise direction.

**Important:**

- When it’s your turn, you may only scare one inhabitant at a time even if you can remember others. Only when everybody has had their turn or no one wants to scare any more inhabitants, can you scare another inhabitant.
- You only can scare inhabitants who are still displayed in the center.

**Spooking is over:**

Spooking is over as soon as no player wants to scare any further inhabitants or there are no inhabitants left in the center to scare

Now the spooking card is turned over again and you check:

- For each inhabitant that really is shown on the card you can move your ghost one square on the path.
- For each inhabitant you scared but that isn't on the spooking card you have to move your ghost back along the path. It may happen that you have to move it right back to the starting position.

**Hint:**

- It is best to check one player after the other, with each one showing their inhabitants and comparing them with the spooking card. In this way the players confirm if the inhabitant was allowed to be frightened or not.
- If the ghost path ends up being too short, take spook cards from the box and make it longer.



### **A new round starts:**

After checking, all the inhabitants are once again arranged in a circle. The spooking card just used is returned to the game box. The next player in a clockwise direction becomes the senior ghost and a new round starts.

## **End of the Game**

After scoring the twelfth and last spooking card the game ends. The player whose ghost has moved furthest on the ghost path wins the game and is the spooky master. In case of a draw there are various winners.





# A l'école des fantômes

## Le jeu de cartes



Un jeu de mémoire pour 2 à 4 apprentis fantômes de 4 à 99 ans.

**Idée :** Kai Haferkamp & Markus Nikisch  
**Illustration :** Sabine Kraushaar  
**Durée de la partie:** 10 - 15 minutes

C'est parti pour la grande séance d'épouvante : les apprentis fantômes doivent montrer s'ils sont capables de bien effrayer les habitants du château en lançant un « bouuh ! » retentissant. Ce n'est pas tâche facile, car il faut juste effrayer certains habitants. Mais celui qui a une bonne mémoire pourra faire peur au plus grand nombre d'habitants et deviendra Maître fantôme.

## Contenu du jeu

- 4 fantômes  
(de quatre couleurs différentes)
- 36 cartes d'épouvante
- 20 cartes d'habitants du château
- 1 règle du jeu

Face de la carte d'épouvante:  
château hanté, représenté  
avec 12 habitants



*carte d'habitant  
du château*

Dos de la carte d'épouvante :  
parcours des fantômes





## Idée

Dans le château hanté vivent 20 habitants. A chaque tour, on retourne une autre carte d'épouvante sur laquelle sont représentés 12 habitants du château. Tous les joueurs essayent de les retenir. Une fois la carte d'épouvante de nouveau retournée, les joueurs effrayent chacun à leur tour un habitant du château qu'ils pensent avoir vu sur la carte d'épouvante. A la fin d'un tour, pour chaque bon habitant qui a été reconnu, on avance son fantôme d'une case sur le parcours des fantômes. Pour chaque mauvais habitant, on recule d'une case. Le but du jeu, après 12 tours d'épouvante, est de se trouver le plus loin possible sur le parcours des fantômes.

## Préparatifs

Mélanger les cartes d'épouvante et en empiler 12 au milieu de la table de manière à ce que le dos soit visible. Poser les 20 habitants du château en cercle de manière quelconque autour de la pile. Prendre 10 cartes d'épouvante et les poser en un parcours, en tournant le dos vers le haut. Chaque joueur prend un fantôme et le pose devant le parcours des fantômes. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Le joueur qui criera le plus longtemps « Bouuhuuuhhhh » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le chef fantôme pendant ce tour ! Il retourne la carte en haut de la pile d'épouvante et la pose au milieu de la table pour que tous la voient.

Tous les joueurs essaient de mémoriser les habitants du château représentés sur la carte d'épouvante. Chacun a le droit d'observer la carte jusqu'à ce que le chef fantôme la retourne de nouveau. Le chef fantôme a le droit de décider seul quand il va retourner la carte. Cela peut être au bout de 5 secondes, mais aussi seulement au bout de 30 secondes.

### **N.B. :**

Bien observer la carte d'épouvante. Sur chaque carte d'épouvante, il y a toujours 12 habitants. Quelques-uns se ressemblent beaucoup, d'autres sont très petits ou ne sont représentés qu'en partie parce qu'ils se cachent derrière d'autres habitants.



## La séance d'épouvante commence !

Dès que la carte d'épouvante est de nouveau retournée, le joueur assis à côté du chef fantôme dans le sens des aiguilles d'une montre réfléchit pour se rappeler quels habitants du château il a vu sur la carte d'épouvante. Ce joueur a alors deux possibilités :

- **Effrayer un habitant !**

Tu te souviens d'un habitant et l'effrayes en disant très fort « BOUHUUUH !!! ». Ensuite, tu prends la carte d'habitant et la poses devant toi.

- **Ne pas effrayer d'habitant :**

Tu ne te souviens d'aucun habitant ? Alors, tu dis : « 1, 2, 3... épouvante arrête-toi ! » et n'as plus le droit de jouer pendant ce tour.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

**N. B. :**

- Quand c'est ton tour de jouer, tu ne dois effrayer qu'un seul habitant même si tu t'en souviens de plusieurs. Une fois que tous les autres auront joué ou qu'ils ne voudront plus effrayer d'habitant, tu pourras alors effrayer un habitant supplémentaire.
- Vous n'avez le droit d'effrayer que les habitants qui sont encore au milieu de la table.

**La séance d'épouvante est terminée :**

Si plus aucun joueur ne veut effrayer d'habitant ou s'il n'y a plus d'habitants au milieu de la table, la séance d'épouvante est terminée.

La carte d'épouvante est alors de nouveau retournée et on passe à la vérification:

- Pour chaque habitant effrayé qui est effectivement représenté sur la carte d'épouvante, on avance son fantôme d'une case sur le parcours des fantômes.
- Pour chaque habitant qui a été effrayé mais qui n'était pas sur la carte d'épouvante, on recule son fantôme d'une case. On peut alors éventuellement même se retrouver en position de départ.

### Conseil :

- Ce sera plus simple si les joueurs montrent chacun à leur tour leurs habitants et les comparent avec la carte d'épouvante. Tous les joueurs pourront ainsi vérifier si l'habitant devait être effrayé ou non.
- Si le parcours des fantômes devait être trop court, il peut être prolongé en prenant des cartes d'épouvante remises dans la boîte.

### Un nouveau tour commence :

Après la vérification, tous les habitants du château sont de nouveau posés en cercle. La carte d'épouvante du tour qui vient d'être joué est mise dans la boîte. Les fantômes restent sur le parcours.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le nouveau chef fantôme et un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque la douzième et dernière carte d'épouvante a été jouée. Le joueur dont le fantôme se trouve le plus loin sur le parcours gagne la partie et devient Maître fantôme. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.





# Slot Siederstein

## Het kaartspel



Een sidderend geheugenspel voor 2 - 4 kleine spookjes van 4 tot 99 jaar.

**Spelidee:** Kai Haferkamp & Markus Nikisch

**Illustraties:** Sabine Kraushaar

**Speelduur:** 10 - 15 minuten

Op naar het grote spookexamen! De kleine spoken moeten bewijzen dat ze de slotbewoners met een luid „Boe!“ ook echt kunnen laten schrikken. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want telkens mogen er slechts bepaalde bewoners aan het schrikken worden gemaakt. Wie heeft een goed geheugen, laat de meeste bewoners schrikken en wordt zo meesterspook?



## Spelinhoud

- 4 spoken (in vier kleuren)
- 36 spookkaarten
- 20 slotbewonerkaarten
- spelregels



*slotbewonerkaart*

*voorzijde van de spookkaart:  
spookslot met 12 slotbewoners*



*achterzijde van de spookkaart:  
spokenpad*





## Spelidee

Slot Sidderstein heeft 20 bewoners. In iedere ronde wordt een nieuwe spookkaart omgedraaid waarop 12 slotbewoners staan afgebeeld. Alle spelers proberen om deze bewoners te onthouden. Nadat de spookkaart weer is omgekeerd, laten de spelers om de beurt een slotbewoner schrikken waarvan ze denken dat hij op de kaart staat afgebeeld. Aan het eind van de ronde mag iedere speler voor elke juist herkende slotbewoner, zijn/haar spook één veld op het spokenpad vooruit zetten. Voor iedere verkeerde slotbewoner gaat het spook een veld terug. Het doel van het spel is om na 12 spookronden vooraan op het spokenpad te staan.

## Spelvoorbereiding

Schud de spookkaarten en leg er 12 met de wegvelden omhoog op een stapel in het midden van de tafel.

Leg de 20 slotbewoners in willekeurige volgorde in een cirkel rondom de stapel. Pak 10 spookkaarten en leg ze met de wegvelden omhoog op een rij tot een spokenpad. Iedere speler pakt een spook en zet het voor het spokenpad. Overgebleven spel materiaal gaat terug in de doos.

## Spelverloop

De speler die het langst „Boehoooooooo“ kan roepen, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Jij bent in deze ronde het opperspook! Draai de bovenste kaart van de spookstapel om en leg hem voor iedereen goed zichtbaar in het midden van de tafel.

Alle spelers (ook het opperspook) proberen nu de slotbewoners op de spookkaart te onthouden. Iedereen mag de kaart net zolang bekijken tot het opperspook hem weer omkeert. Het opperspook mag zelf bepalen wanneer hij/zij de kaart opnieuw omkeert. Dat kan na 5 seconden zijn, maar ook pas na 30 seconden.

### Belangrijk:

Jullie moeten de spookkaart heel goed bekijken: op iedere spookkaart staan altijd 12 bewoners. Sommige lijken heel erg op elkaar, andere zijn heel klein of slechts gedeeltelijk te zien omdat ze achter andere bewoners verstopt zitten.

### Het spoken begint!

Zodra de spookkaart opnieuw is omgekeerd, probeert de speler die links naast het opperspook zit, zich de slotbewoners te herinneren die hij/zij op de spookkaart heeft gezien. De speler heeft nu twee mogelijkheden:

- **een bewoner laten schrikken!**

Je herinnert je een bepaalde bewoner en maakt hem met een luid „Boehooooeee!!!“ aan het schrikken. Vervolgens pak je de slotbewonerkaart en legt hem voor je.

- **geen bewoner laten schrikken!**

Kan je je geen slotbewoner meer herinneren? Dan roep je: „1, 2, 3... mijn spookbeurt is voorbij!“ en mag je in deze ronde niet meer meedoen.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt.

### **Belangrijk:**

- Iedere keer als je aan de beurt bent, mag je maar één slotbewoner tegelijk laten schrikken, ook als je je nog andere slotbewoners herinnert. Pas als alle andere spelers aan de beurt zijn geweest of geen bewoner meer aan het schrikken willen maken, mag je nog een andere bewoner laten schrikken.
- Alleen de slotbewoners die nog in het midden van de tafel liggen, mogen aan het schrikken worden gemaakt.



**Het spoken is voorbij:**

Zodra geen enkele speler nog een slotbewoner wil laten schrikken of als er geen enkele bewoner meer in het midden van de tafel ligt, is de spookronde voorbij.

Nu wordt de spookkaart opnieuw omgedraaid en wordt er gecontroleerd:

- Voor iedere slotbewoner die ook werkelijk op de spookkaart staat, mag je je spook één veld op het spokenpad vooruit zetten.
- Voor iedere slotbewoner die je hebt laten schrikken maar echter niet op de spookkaart is te zien, moet je je spook één veld op het spokenpad achteruit zetten, eventueel zelfs tot op de startpositie voor het spokenpad.

**Tip:**

- Het is het eenvoudigst als iedere speler om de beurt zijn/haar slotbewoners laat zien en met de spookkaart vergelijkt. Zo kunnen alle spelers controleren of de bewoner aan het schrikken gemaakt mocht worden of niet.
- Het kan gebeuren dat het spokenpad niet lang genoeg is. Verleng het dan met spookkaarten uit de doos.

### **Er begint een nieuwe ronde:**

Na het controleren worden alle slotbewoners opnieuw in een cirkel gelegd. De spookkaart uit de vorige ronde gaat in de doos. De spoken blijven op het spokenpad staan.

Klokgewijs wordt de volgende speler het nieuwe opperspook en er begint een nieuwe ronde.

### **Einde van het spel**

Nadat de twaalfde en laatste spookkaart is gecontroleerd, is het spel afgelopen. De speler wiens spook vooraan op het spokenpad staat, wint en is de meesterspoker. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.







# Cazafantasmas

## El juego de cartas



Un trepidante juego de memoria para 2 - 4 fantasmillas de 4 a 99 años.

**Autores:** Kai Haferkamp & Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Sabine Kraushaar  
**Duración de una partida:** 10 - 15 minutos

¡Vamos! ¡Comienza la prueba del encantamiento! Los fantasmillas tienen que demostrar ahora si saben espantar de verdad a los moradores del castillo prorrumpiendo en un sonoro «¡buh!». Pero la cosa no resulta fácil porque cada vez son diferentes los moradores a los que se debe asustar. Quien posea una buena memoria podrá asustar a la mayor parte de los moradores y se convertirá en el maestro encantador.



## Contenido del juego

- 4 fantasmas (en cuatro colores)
- 36 cartas de aparecidos
- 20 cartas de moradores del castillo
- 1 instrucciones del juego



*carta de morador  
del castillo*

*Portada de la carta de aparecidos:  
castillo con 12 moradores  
del castillo*



*Reverso de la carta de aparecidos:  
camino de fantasmas*



## El juego

En el castillo de los fantasmas habitan 20 moradores. En cada ronda se descubre una carta nueva en la que hay representados 12 moradores. Los jugadores intentan retener en la memoria a estos moradores. Tras girar la carta de aparecidos, los jugadores van espantando sucesivamente a un morador que crean haber visto en la carta de aparecidos. Al final de una ronda, cada jugador avanzará su fantasma por el camino una casilla por cada morador que haya reconocido correctamente. Por cada morador equivocado deberá retroceder una casilla.

El objetivo del juego es llegar a estar en la posición más avanzada en el camino de los fantasmas una vez concluidas 12 rondas.

## Preparativos

Barajad las cartas de aparecidos y apilad 12 de ellas en el centro de la mesa mostrando la cara del camino de los fantasmas. Formad las 20 cartas de moradores en un círculo alrededor del mazo. Extended 10 cartas de aparecidos con la cara del camino de los fantasmas boca arriba formando un camino. Cada jugador coge un fantasma y lo coloca frente al camino de los fantasmas. El material sobrante se devuelve a la caja.



## ¿Cómo se juega?

Comienza el jugador que sepa exclamar «buuhuuuhhhh» durante más tiempo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más mayor. En esta ronda será él el jefe de los fantasmas. Tienes que descubrir la primera carta del mazo de aparecidos y ponerla en el centro de la mesa de manera que sea visible para todos.

Todos los jugadores intentan ahora retener en la memoria a los moradores del castillo que aparecen en la carta de aparecidos. Todos pueden ver la carta durante el tiempo que el jefe de los fantasmas considere oportuno antes de taparla de nuevo. El jefe de los fantasmas decide cuándo dar la vuelta de nuevo a la carta.

Eso puede suceder tanto al cabo de 5 segundos como transcurridos 30 segundos.

### **Importante:**

Tenéis que fijaros atentamente en la carta de aparecidos. En cada carta hay siempre 12 moradores. Algunos se parecen mucho entre sí, algunos son muy pequeños o sólo se les distingue parcialmente porque se ocultan detrás de otros moradores.

## ¡Comienza el encantamiento!

Nada más girarse la carta, el jugador más próximo al jefe de los fantasmas en el sentido de las agujas del reloj, medita qué moradores del castillo ha visto en la carta de aparecidos. Ese jugador tiene ahora dos posibilidades:

- **¡Asustar a un morador!**

Te acuerdas de un morador y lo asustas con un «¡¡¡Buuuuhhh!!!». A continuación coges esa carta de moradores del castillo y te la colocas delante.

- **No asustar a ningún morador:**

¿No te puedes acordar de ningún morador? Entonces exclama: «¡1, 2, 3... Se acabó mi encantamiento!» y ya no puedes participar en esta ronda.

Ahora es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.



### **Importante:**

- Cada vez que te toque a ti únicamente podrás asustar a un morador del castillo aunque te acuerdes de otros moradores más. Sólo podrás asustar a otro morador del castillo una vez que los demás jugadores hayan pasado su turno o cuando ya no quieran asustar a ningún morador más.
- Sólo podéis asustar a los moradores del castillo que se encuentren todavía en el centro de la mesa.

### **Se acabó el encantamiento:**

El encantamiento finaliza cuando ningún jugador desee asustar a ningún morador del castillo más o cuando ya no quede ningún morador en el centro de la mesa.

Ahora se vuelve a descubrir nuevamente la carta de aparecidos y se procede al control:

- Por cada morador del castillo que se encuentre efectivamente en la carta de aparecidos, podéis avanzar una casilla vuestro fantasma por el camino de los fantasmas.

- Por cada morador del castillo que hayáis asustado pero no se encuentre en la carta de aparecidos, tenéis que retroceder a vuestro fantasma una casilla en el camino de los fantasmas, quizás incluso hasta la casilla de salida situada antes del mencionado camino.

### **Consejo:**

- La forma más sencilla de proceder al control es por orden individual. Cada jugador muestra a los demás sus moradores del castillo y los compara con los que salen en la carta de aparecidos, y así sucesivamente hasta completar todos los jugadores. De esta manera todos podréis controlar si efectivamente tocaba o no asustar a esos moradores.
- Si el camino de los fantasmas resultara alguna vez demasiado corto, lo podréis alargar añadiendo cartas de aparecidos de la caja.

### **Comienza una nueva ronda:**

Una vez efectuado el control, volved a extender a todos los moradores del castillo formando un círculo. La carta de aparecidos de la última ronda se devuelve a la caja. Los fantasmas permanecen en el camino de los fantasmas. Será jefe de los fantasmas el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y dará comienzo una nueva ronda.





## Final del juego

La partida finaliza después de efectuado el control de la duodécima y última carta de aparecidos. Gana el jugador que tenga más avanzado su fantasma en el camino de los fantasmas. El ganador se convierte en el maestro encantador. En caso de empate serán varios los ganadores.

# La scuola dei fantasmi

## Il gioco con le carte



Un gioco di memoria trema e scarta per 2 - 4 piccoli fantasmini da 4 a 99 anni.

**Ideazione:** Kai Haferkamp & Markus Nikisch  
**Illustrazioni:** Sabine Kraushaar  
**Durata del gioco:** 10 - 15 minuti

Pronti per il super esame di terrore! Adesso i fantasmini dovranno dimostrare la loro abilità a spaventare gli abitanti del castello con un sonoro "Buh!". Ma non è poi così facile, perché si devono spaventare sempre degli abitanti specifici. Chi ha buona memoria può spaventare il maggior numero di abitanti, guadagnandosi così il titolo di Campione del terrore.



## Contenuto del gioco

- 4 fantasmi (in 4 colori)
- 36 carte del terrore
- 20 carte degli abitanti del castello
- Istruzioni per giocare



*carta degli abitanti  
del castello*

*Lato superiore della carta del terrore:  
castello con 12 abitanti*



*Lato inferiore della carta del terrore:  
sentiero fantasma*



## Ideazione

20 personaggi dimorano nel castello dei fantasmi. Ad ogni giro si scopre una nuova carta del terrore in cui sono raffigurati 12 abitanti del castello. Tutti i giocatori cercano di memorizzarli. Dopo aver girato la carta del terrore, i giocatori spaventano in senso orario un abitante del castello che pensano di aver visto sulla carta. Per ogni abitante riconosciuto correttamente, alla fine di un giro si può avanzare di una casella il proprio fantasma sul sentiero fantasma. E si retrocederà di una casella per ogni falso riconoscimento. Scopo del gioco è aver raggiunto la posizione più lontana sul sentiero fantasmi dopo 12 giri del terrore.

## Preparativi del gioco

Mescolate le carte del terrore e formate un mazzo coperto con 12 carte al centro del tavolo. Disponete a piacere i 20 abitanti del castello in cerchio intorno al mazzo. Prendete 10 carte del terrore e formate un sentiero fantasma con il percorso rivolto verso l'alto. Ogni giocatore prende un fantasma e lo mette davanti al sentiero fantasma. Il materiale che non si utilizza torna nella scatola.

## Svolgimento del gioco

Inizia chi esclama più a lungo un sonoro “Buuhuuuhhhh”. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più grande, che durante questo giro interpreta il ruolo di Capofantasma e scopre la prima carta del mazzo del terrore mettendola al centro del tavolo ben visibile a tutti.

Tutti i giocatori cercano di memorizzare gli abitanti del castello raffigurati sulla carta del terrore. Ognuno la può guardare fino a quando il Capofantasma non la copre nuovamente. Il tempo durante il quale la carta resta scoperta è a totale discrezione del Capofantasma: possono essere 5 secondi od anche 30

### **Importante:**

Dovete osservare bene la carta del terrore: su ognuna di queste carte ci sono sempre 12 abitanti. Alcuni si assomigliano, alcuni sono piccolini o anche seminascosti dietro altri abitanti.

### **Inizia l'azione di terrore!**

Non appena la carta è stata coperta di nuovo, il giocatore alla sinistra del Capofantasma inizia a pensare a quale abitante ha visto sulla carta del terrore. Il giocatore ha due possibilità:

- **Spaventare!**

Ti ricordi di un abitante e lo spaventi con un sonoro “BUUUUUUH!!!”. Prendi poi la carta degli abitanti e la metti davanti a te.

- **Non spaventare:**

Non riesci a ricordare nessun abitante? Allora esclami: „Un, due, tre ... lo spavento già non c'è!” e ti ritiri dal giro.

Il turno passa ora al seguente giocatore in senso orario.

**Importante:**

- Quando è il tuo turno potrai spaventare solo un abitante del castello, anche se ne ricordi altri. Potrai spaventare un altro abitante del castello solo quando tutti gli altri giocatori hanno passato il proprio turno o non intendono spaventare più nessuno.
- Potete spaventare solo gli abitanti del castello che sono ancora al centro del tavolo.



## **Il terrore finisce:**

Quando nessun giocatore vuole più spaventare un abitante oppure quando non ci sono più abitanti al centro del tavolo.

Adesso si scopre di nuovo la carta del terrore e si controlla:

- Per ogni abitante che appare effettivamente sulla carta del terrore potrete avanzare di una casella il vostro fantasma sul sentiero fantasma.
- Per ogni abitante che avete spaventato ma non compare sulla carta del terrore, dovrete retrocedere il vostro fantasma di una casella sul sentiero fantasma, se necessario anche fino alla posizione di partenza davanti al sentiero.

## **Consiglio:**

- La cosa più semplice è che i giocatori mostrino uno dopo l'altro i propri abitanti e li confrontino con la carta del terrore. In tal modo tutti i giocatori controllano se l'abitante poteva essere spaventato o meno.
- Se il sentiero fantasma dovesse essere troppo corto, si può allungare con le carte del terrore contenute nella scatola.

### **Inizia un nuovo giro:**

Dopo il controllo tutti gli abitanti del castello sono nuovamente disposti in cerchio. La carta del terrore dell'ultimo giro torna nella scatola e i fantasmi restano in posizione sul sentiero fantasma.

Il seguente giocatore in senso orario sarà il nuovo Capofantasma ed avrà inizio un nuovo giro.

## **Conclusione del gioco**

Il gioco finisce quando si utilizza la dodicesima ed ultima carta del terrore. Vince il giocatore con il fantasma in posizione più avanzata sul sentiero fantasma. E' il Campione del terrore! In caso di parità ci saranno più vincitori.





Bitte alle Informationen aufbewahren!  
Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices !  
A.u.b. alle gegevens bewaren!  
¡Por favor, conserve todo el material informativo!  
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**