

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



GLIBBER- GEBIBBER



Ghost Blaster • Fantômes piégés • Glibbergebibber
Temblor gelatinoso • Scova il fantasma

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

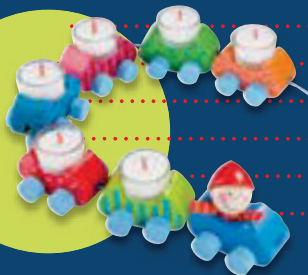
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA[®]

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 · 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Glibbergebibber



Ein kooperatives Memospiel für 1 - 4 Geisterjäger von 5 - 99 Jahren.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Marc Robitzky
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



Es ist Mitternacht und die alte Turmuhr schlägt gerade zum zwölften Mal – Geisterstunde! Darauf haben die drei Geisterjäger nur gewartet: Schnell laden sie noch einmal grüne Glibbermunition nach, schultern ihre selbst gebastelten Powerpistolen und betreten dann zusammen das Schloss.

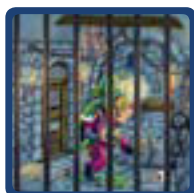
Geht mit auf Geisterjagd! Gemeinsam versucht ihr, Geister mit einer gehörigen Portion Glibber zu treffen und einzufangen. Dazu müsst ihr reihum würfeln und mithilfe der Geisterjäger Karten aufdecken. Sobald gleichzeitig drei Karten vom gleichen Geist offen liegen, ist dieser gefangen und kann nicht mehr entkommen. Aber Vorsicht: Deckt ihr versehentlich eine Schlüssellochkarte auf, ist der Geisterjäger in die Falle getappt und muss ins Verlies. Zwar könnt ihr ihn wieder befreien, aber das kostet wertvolle Zeit! Euer Ziel ist es, vor Ablauf der Geisterstunde alle Geister gefangen zu haben.

Spielinhalt

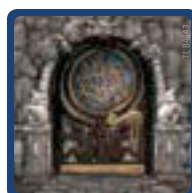
3 Geisterjäger, 24 Karten (18 Geisterkarten, 3 Verlieskarten, 2 Schlüssellochkarten, 1 Schlosstorkarte), 1 Uhr (= Drehscheibe), 18 Glibbergeschosse, 1 Würfel, 1 Spielanleitung



Geisterkarte



Verlieskarte



Schlosstorkarte



Schlüssellochkarte



Spielvorbereitung

Zuerst baut ihr das Geisterschloss auf: Sortiert zunächst die drei Verlieskarten und die Schlosstorkarte aus. Verdeckt danach alle restlichen Karten und mischt sie gut durch. Legt sie verdeckt in vier Reihen untereinander in der Tischmitte aus und bildet mit den Verlieskarten und der Schlosstorkarte die Ecken. Auf diese Weise entsteht ein Raster von 4 x 6 Karten und das Geisterschloss ist fertig!

Nehmt die Uhr und legt sie neben das Schloss. Stellt den Uhrzeiger so ein, dass er auf die Zwölf (= Geist) zeigt. Die drei Geisterjäger kommen auf die Schlosstorkarte. Haltet die Glibbergeschosse und den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einem Geist begegnet ist, beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Die Uhr**

Das Ende der Geisterstunde rückt näher! Drehe den Zeiger der Uhr um eine Position auf die folgende Zahl weiter.

- **Ein, zwei oder drei Punkte**

Nimm einen beliebigen Geisterjäger und ziehe ihn entsprechend viele Karten weiter (eine Karte = ein Feld).



Wichtige Zugregeln:

- Du darfst den Geisterjäger waagrecht und senkrecht ziehen, aber nicht diagonal.
- Während deines Zuges kannst du die Richtung beliebig oft wechseln.
- Du darfst keine Würfelpunkte verfallen lassen.
- Es dürfen mehrere Geisterjäger auf einer Karte stehen.
- Wenn du zu Beginn deines Zuges eine Karte verlässt und es befindet sich weder ein anderer Geisterjäger noch ein Glibbergeschoss darauf, verdeckst du sie wieder. (Ausnahmen: die Schlosstorkarte und die Verlieskarten bleiben immer liegen.)
- Landet der Geisterjäger auf einer verdeckten Karte, drehst du die Karte um und stellst die Figur darauf:

Was ist auf der umgedrehten Karte zu sehen?

→ Ein Geist

Treffer, der Glibber spritzt nach allen Seiten! Sieh nach, ob die beiden anderen Geisterjäger auf Karten mit dem gleichen Geist stehen.

– Nein?

Schade! Aber immerhin wisst ihr jetzt, wo sich dieser Geist versteckt. Macht euch auf die Suche nach Karten mit dem gleichen Geist.

– Ja?

Prima, diesen Geist habt ihr gefangen! Legt auf alle drei Geisterkarten jeweils ein Glibbergeschoss. Im weiteren Spielverlauf dürft ihr diese Karten zwar betreten, sie zählen beim Einfangen eines Geistes aber nicht mehr mit.

→ Das Schlüsselloch

So ein Pech! Die Geister haben den Geisterjäger in die Falle gelockt und er muss ins Verlies. Nimm den Geisterjäger, stelle ihn auf die passende Verlieskarte und verdecke die Schlüssellochkarte wieder.

Achtung: Um den Geisterjäger wieder zu befreien, muss ein anderer Geisterjäger zu ihm auf die Verlieskarte oder über sie hinaus ziehen. Ist dies geschehen, dürft ihr auch mit dem befreiten Geisterjäger wieder auf Geisterjagd gehen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.



Spielende

Das Spiel endet,

- wenn ihr alle 18 Geister gefangen habt, bevor der Zeiger der Uhr wieder auf die Zwölf zeigt. Super, ihr habt alle Geister aus dem Schloss vertrieben und gemeinsam das Spiel gewonnen!

oder

- wenn die Geisterstunde vorbei ist, bevor ihr alle Geister fangen konntet. Leider ward ihr zu langsam und habt gemeinsam verloren. Beim nächsten Mal habt ihr sicher mehr Glück!

oder

- wenn alle drei Geisterjäger gleichzeitig im Verlies sitzen. In diesem Fall haben euch die Geister ausgetrickst und ihr habt ebenfalls verloren.

Tipp für eine Geisterjagd mit noch größerem Nervenkitzel:

Stellt den Zeiger der Uhr zu Beginn auf die Eins oder die Zwei. Damit steht euch weniger Zeit für das Einfangen der Geister zur Verfügung und die Jagd wird noch spannender!

Ghost Blaster

A cooperative memory game for 1 to 4 ghost hunters ages 5 to 99.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Marc Robitzky
Length of Game: 10 to 15 minutes



It's midnight and the old clock tower is striking the ghostly hour of 12 o'clock! The three ghost hunters were waiting for midnight so they could quickly load their green goo ammunition, shoulder their handmade power pistols and enter the castle together on a ghost hunt.

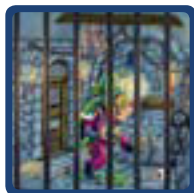
Go along on the ghost hunt! Together, players try to hit and trap ghosts by using their powerful goo ammunition. Players must roll the dice in sequence and reveal the ghosts using the ghost hunter cards. Once you have three of the same ghost cards face up, this ghost is caught and can no longer escape. But be careful! If you accidentally uncover a keyhole card, the ghost hunter is caught in the trap and must then go into the dungeon. You can free him but that takes up valuable time! Your objective is to capture all of the ghosts before the ghost hour is over.

Contents

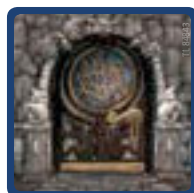
3 ghost hunters, 24 cards (18 ghost cards, 3 dungeon cards, 2 keyhole cards, 1 castle door card), 1 clock (= rotary disc), 18 goo missiles, 1 die, 1 game instructions



ghost card



dungeon card



castle door card



keyhole card

Game Preparation

Set up the ghost castle into a 4 x 6 card grid:

- Separate out the three dungeon cards and the castle card
- Mix the remaining cards, place face-down in four rows
- Use the dungeon cards and the castle card on the four corners

This creates a grid of 4 x 6 cards and the ghost castle is complete!

Place the clock next to the castle. Set the clock hand so that it is pointing to twelve (= ghost).

Place the three ghost hunters on the castle card. Have the goo missiles and die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. The player who last saw a ghost gets to play first and rolls the die. If you cannot agree, then the youngest player starts first and rolls the die.

What appears on the die?

- **The clock**

The end of the ghost hour is nearing! Turn the clock hand forward to next number.

- **One, two or three dots**

Take any ghost hunter and move him as many cards as the number on the die (one card = one move).



Important rules of movement:

- You can move the ghost hunter horizontally and vertically, but not diagonally.
- The direction can be changed any time during your move.
- You can't subtract any number from your die roll, you must move the number rolled.
- More than one ghost hunter can stand on one card.
- If you leave a card at the beginning of your move and there is no other ghost hunter or goo missile on it, you turn the card over again. (Exception: the castle card and the dungeon card always remain as they are.)
- If the ghost hunter lands on a card that is facing down, then turn the card over and place the figure on it.

What appears on the card that is turned over?

→ **A ghost**

It's a hit! Goo sprays on all sides! Decide now whether the two other ghost hunters are already standing on cards that have the same ghost on them.

– **No?**

What a shame! But you still know now where these ghosts are hidden. Now players continue to search for the cards with the same ghost.

– **Yes?**

Great! You've captured this ghost! Put a goo missile on each of the three ghost cards. You can land on these cards later in the game, but they no longer count for capturing a ghost.

→ **The keyhole**

Tough luck! The ghosts snared the ghost hunter in the trap and he has to go the dungeon. Take the ghost hunter, put him on the matching dungeon card and turn the keyhole card over again.

Attention: To free the ghost hunter again, another ghost hunter needs to meet him on the dungeon card or move past him. If this happens, players can once again use the freed ghost hunter for ghost hunting.

Now it is the next player's turn to roll the die.

End of Game

The game is over when:

- you've captured all 18 ghosts before the clock hand is pointing to 12 again. Super, you've driven all of the ghosts out of the castle and won the game together!

or

- when the ghost hour is over before you were able to capture all of the ghosts. Unfortunately, you were too slow and lost the game together. Surely you'll have more luck the next time!

or

- when all three ghost hunters are in the dungeon at the same time. In this case, the ghosts outsmarted the ghost hunters and you've collectively lost.

Tip for a ghost hunt with even more thrills:

At the beginning of the game start the clock on one or two o'clock thus giving players less time to capture the ghosts and the hunt is even more exciting!

Fantômes piégés

VIDÉO



Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 4 chasseurs de fantômes de 5 à 99 ans.

Auteur : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Marc Robitzky
Durée de la partie : 10-15 minutes



FRANÇAIS

La vieille horloge de la tour vient de sonner le douzième coup : minuit, c'est l'heure des fantômes ! Les trois chasseurs de fantômes attendaient ce moment avec impatience. Ils rechargent rapidement leurs munitions de slime tout vert, épaulent leur super pistolet qu'ils ont eux-mêmes confectionnés et rentrent ensemble dans le château.

Partez avec eux à la chasse aux fantômes ! Ensemble, vous tentez d'attraper les fantômes en les touchant avec une bonne giclée de slime. Pour cela, vous devez lancer le dé chacun votre tour et retourner des cartes à l'aide des chasseurs de fantômes. Dès que trois cartes représentant un même fantôme sont retournées faces visibles, celui-ci est capturé et ne peut plus s'échapper. Mais attention : si, par inadvertance, vous retournez la carte d'un trou de serrure, c'est le chasseur de fantômes qui est pris au piège et se retrouve aux oubliettes. Vous pourrez évidemment le libérer, mais cela vous coûtera un temps précieux ! Votre but est donc de capturer tous les fantômes avant que l'heure des fantômes ne soit écoulée.

Contenu du jeu

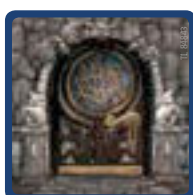
3 chasseurs de fantômes, 24 cartes (18 cartes « fantôme », 3 cartes « oubliettes », 2 cartes « trou de serrure », 1 carte « porte du château »), 1 horloge (= cadran), 18 projectiles de slime, 1 dé, 1 règle du jeu



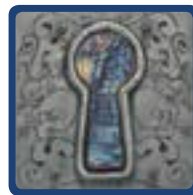
cartes « fantôme »



cartes « oubliettes »



carte « porte
du château »



cartes
« trou de serrure »

Préparatifs

Vous devez d'abord construire le château hanté : sortez d'abord du jeu les trois cartes « oubliettes » et la carte « porte du château ». Mélangez bien toutes les cartes restantes, faces cachées et formez avec elles quatre rangées les unes en dessous des autres, toujours faces cachées, au centre de la table puis placez les cartes « oubliettes » et la carte « porte du château » aux quatre coins. Vous obtenez une grille de 4 x 6 cartes, le château hanté est terminé !

Prenez le cadran de l'horloge et placez-le à côté du château. Positionnez l'aiguille de sorte qu'elle pointe vers le 12 (= heure des fantômes). Les trois chasseurs de fantômes sont placés sur la carte « porte du château ». Préparez les projectiles de slime et le dé.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Vous jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a rencontré un fantôme en dernier commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **L'horloge**

L'heure des fantômes avance ! Déplace l'aiguille du cadran d'un cran sur le chiffre suivant.

- **Un, deux ou trois points**

Prends un chasseur de fantômes quelconque et avance-le du nombre de cartes correspondant (une carte = une case).

Règles de déplacement importantes :

- Tu as le droit de déplacer le chasseur de fantômes horizontalement et verticalement mais pas en diagonale.
- Pendant que tu te déplaces, tu peux changer de direction aussi souvent que tu le veux.
- Tu dois jouer absolument tous les points indiqués sur le dé.
- Plusieurs chasseurs de fantômes ont le droit de se trouver sur la même carte.
- Si, au départ de ton tour, tu quittes une carte sur laquelle ne se trouve ni un autre chasseur de fantômes ni un projectile de slime, retourne cette carte face cachée (exceptions : la carte « porte du château » et les cartes « oubliettes » restent toujours faces visibles).
- Si le chasseur de fantômes tombe sur une carte face cachée, retourne cette carte et pose le pion dessus.

Que représente la carte retournée ?

→ Un fantôme

Touché, le slime dégouline de partout ! Regarde si les deux autres chasseurs de fantômes se trouvent sur des cartes représentant le même fantôme.

– Non ?

Dommage ! Mais au moins, vous savez désormais où se cache ce fantôme. Partez à la recherche des cartes représentant le même fantôme.

– Oui ?

Super, vous avez capturé ce fantôme ! Placez un projectile de slime sur chacune des cartes de fantôme. Dans la suite de la partie, vous avez certes le droit de vous déplacer sur ces cartes, mais elles ne comptent plus pour la capture d'un fantôme.

→ Le trou de la serrure

Quelle malchance ! Les fantômes ont attiré le chasseur de fantômes dans un piège et il doit aller aux oubliettes. Prends le chasseur de fantômes, place-le sur la carte « oubliettes » correspondante et retourne la carte « trou de serrure », face cachée.

Attention : pour délivrer le chasseur de fantômes, un autre chasseur doit le rejoindre sur la carte « oubliettes » ou passer par cette carte. Dans ce cas, vous avez le droit de repartir à la chasse aux fantômes avec le chasseur délivré.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Fin de la partie

La partie se termine,

- lorsque vous avez capturé les 18 fantômes avant que l'aiguille du cadran indique à nouveau le 12. Super, vous avez chassé tous les fantômes du château et gagné ensemble la partie !

ou

- lorsque l'heure des fantômes est écoulée avant que vous ayez pu capturer tous les fantômes. Malheureusement, vous avez été trop lents et vous avez perdu tous ensemble ! Vous aurez sûrement plus de chance la prochaine fois !

ou

- lorsque les trois chasseurs de fantômes se retrouvent en même temps dans les oubliettes. Dans ce cas, les fantômes vous ont piégés et vous avez également perdu.

FRANÇAIS

Astuce pour une chasse aux fantômes encore plus passionnante !

Placez l'aiguille du cadran sur le 1 ou sur le 2 au début. Vous disposerez ainsi de moins de temps pour capturer les fantômes. La chasse sera d'autant plus passionnante !

Glibbergebibber

Een coöperatief geheugenspel voor 1 tot 4 spokenjagers van 5 tot 99 jaar.

Idee: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Marc Robitzky
Speelduur: 10 - 15 minuten



Het is middernacht en de torenklok heeft net voor de twaalfde maal geslagen - spookuur! Daarop hebben de drie spokenjagers gewacht: snel laden ze nog een keer groene glibbermunitie bij, hangen hun zelfgemaakt glibberpistool om hun schouders en gaan samen het kasteel binnen.

Ga mee op spokenjacht! Samen moeten jullie zo veel mogelijk spoken met een flinke portie glibber raken en ze dan vangen. Daarvoor moeten jullie om beurten de dobbelsteen gooien en met de hulp van de spokenjagers kaarten omdraaien. Zodra gelijktijdig drie kaarten van hetzelfde spook tevoorschijn zijn gekomen, is dit spook gevangen en kan het niet meer vluchten. Maar pas op: als je per ongeluk een kaart met een sleutelgat erop omdraait, is de spokenjager in de val gelopen en moet hij de kerker in. Natuurlijk kan hij weer bevrijd worden, maar dat kost waardevolle tijd. Het doel is, vóór het verstrijken van het spookuur alle spoken te hebben gevangen.

NEDERLANDS

Spelinhoud

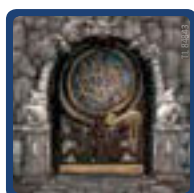
3 spokenjagers, 24 kaarten (18 spookkaarten, 3 kerkerkaarten, 2 sleutelgatkaarten, 1 kasteelpoortkaart), 1 klok (= draaischijf), 18 porties glibbermunitie, 1 dobbelsteen, 1 handleiding met spelregels



spookkaart



kerkerkaart



kasteelpoortkaart

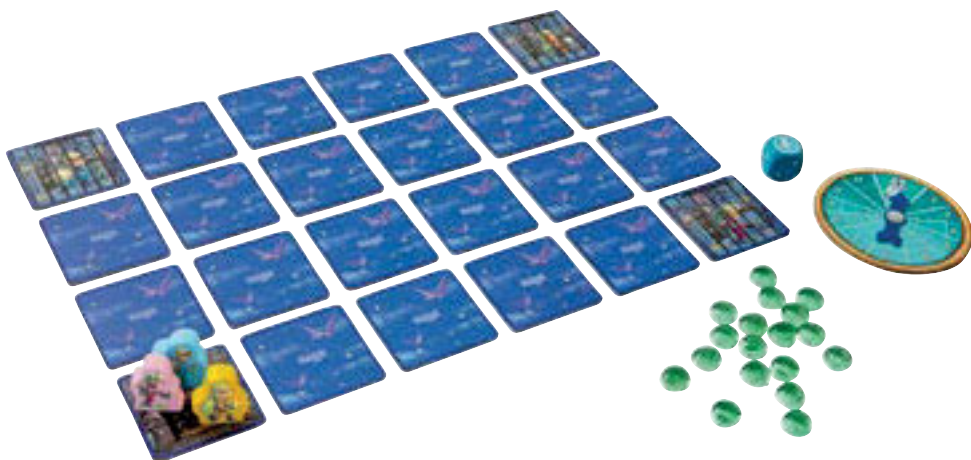


sleutelgatkaart

Spelvoorbereiding

Bouw eerst het spookkasteel op. Leg de drie kerkerkaarten en de kasteelpoortkaart apart. Draai nu alle kaarten met de afbeelding naar beneden en meng ze op tafel goed door elkaar. Leg ze, nog steeds verdekt, in vier rijen onder elkaar in het midden op tafel en gebruik de kerkerkaarten en de kasteelpoortkaart als hoekkaarten. Zo ontstaat een raster van 4 x 6 kaarten en is het spookkasteel klaar!

Neem nu de klok en zet hem naast het kasteel. Zet de wijzer zodanig dat hij naar de twaalf (= spook) wijst. De drie spokenjagers gaan op de kasteelpoortkaart staan. Leg de glibbermunitie en de dobbelsteen klaar.



NEDERLANDS

Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. De speler die het laatst een spook is tegengekomen, begint het spel en gooit de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **De klok**

Het einde van het spookuur komt dichterbij! Draai de wijzer van de klok een stap verder naar het volgende getal.

- **Een, twee of drie ogen**

Neem een willekeurige spokenjager en zet hem evenveel kaarten vooruit (1 kaart = 1 veld).

Belangrijke regels bij het verzetten

- Je mag de spokenjager horizontaal en verticaal verzetten, maar niet diagonaal.
- Tijdens het verzetten, mag je zo vaak je wilt van richting veranderen.
- Je mag geen dobbelsteenogen laten vervallen.
- Op één kaart mogen meerdere spokenjagers staan.
- Als je jouw spokenjager gaat verzetten en er bevindt zich geen andere spokenjager of glibbermunitie op deze kaart, draai je hem weer om. (Uitzonderingen: de kasteelpoortkaart en de kerkerkaart blijven altijd met de afbeelding naar boven liggen).
- Als jouw spokenjager op een verdekte kaart belandt, draai je de kaart om en zet je jouw speelfiguur erop.

Wat zie je op de omgedraaide kaart?

→ Een spook?

Raak, de glibber spuit in alle richtingen! Kijk of de beide andere spokenjagers op kaarten met hetzelfde spook staan.

– Nee?

Helaas! Nu weten jullie natuurlijk wel waar dit spook zich verstopt. Ga op zoek naar de andere kaarten met hetzelfde spook.

– Ja?

Geweldig! Jullie hebben dit spook te pakken! Leg op alle drie kaarten nu een portie glibbermunitie. Tijdens de rest van het spel mogen jullie wel op deze kaart terecht komen, maar bij het vangen van een spook telt hij niet meer mee.

→ Het sleutelgat

Dat is pech! De spoken hebben de spokenjager in de val gelokt en hij moet naar de kerker. Neem de spokenjager, zet hem op de passende kerkerkaart en draai de sleutelgatkaart weer om.

Opgelet: Om de spokenjager weer te bevrijden, moet een andere spokenjager bij hem op de kerkerkaart of erover heen worden gezet. Als dit gebeurt is, mag ook de bevrijde spokenjager weer op jacht naar de spoken.

Nu is het volgende speler aan de beurt en gooit de dobbelsteen.



Einde van het spel

Het spel eindigt

- als jullie samen alle 18 spoken hebben gevangen voordat de wijzer van de klok weer op de twaalf staat. Super, jullie hebben alle spoken uit het slot verjaagd en samen het spel gewonnen!

of

- als het spookuur voorbij is voordat jullie alle spoken hebben kunnen vangen. Helaas, jullie waren te langzaam en hebben samen het spel verloren. Jammer, maar bij de volgende keer hebben jullie vast meer geluk!

of

- als alle drie spokenjagers samen in de kerker zitten. In dat geval waren de spoken jullie te slim af en hebben jullie samen verloren.

Tips voor een spokenjacht met **nóg meer spanning**

Zet de wijzer van de klok bij het begin van het spel eens op de een of de twee. Jullie hebben dan minder tijd om de spoken te vangen en de jacht wordt **nóg spannender!**



Temblor gelatinoso

Un cooperativo juego de memoria para 1 a 4 cazafantasmas de 5 a 99 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Marc Robitzky
Duración de una partida: 10 - 15 minutos



Es medianoche y el viejo reloj de la torre da la duodécima campanada: ¡Es la hora bruja o de los fantasmas! Este es el instante que los tres cazafantasmas estaban esperando: a toda prisa recargan de nuevo su viscosa munición verdosa, se ponen al hombro las pistolas construidas por ellos mismos y penetran juntos en el castillo. ¡Acompañadles en su caza de fantasmas! En equipo intentaréis alcanzar a los fantasmas con vuestros disparos gelatinosos y finalmente capturarlos. Para ello, tenéis que tirar el dado por turnos y poner cartas boca arriba con ayuda de los cazafantasmas. Tan pronto como tengáis al mismo tiempo boca arriba tres cartas del mismo fantasma, este estará capturado y ya no podrá escaparse. Pero cuidado: si por error ponéis boca arriba una carta del ojo de cerradura, entonces el cazafantasmas ha caído en la trampa y debe ir a la mazmorra. Desde luego, podéis liberarle, pero eso supone perder un tiempo precioso. Vuestro objetivo es capturar a todos los fantasmas antes de que termine la hora bruja.

Contenido del juego

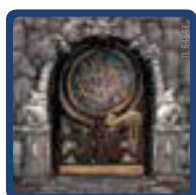
3 cazafantasmas, 24 cartas (18 cartas de fantasma, 3 cartas de mazmorra, 2 cartas de ojo de cerradura, 1 carta de puerta del castillo), 1 reloj (= disco giratorio), 18 cartuchos de gelatina, 1 dado, 1 manual de instrucciones



carta de fantasma



carta de mazmorra



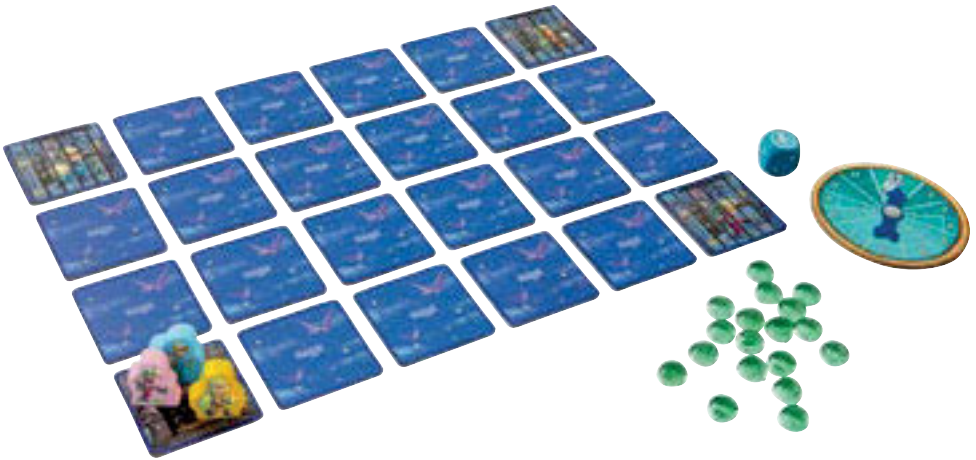
carta de puerta
del castillo



carta de ojo
de cerradura

Preparación del juego

En primer lugar, montaréis el castillo de los fantasmas: De momento, separad las tres cartas de mazmorra y la carta de puerta del castillo. Poned luego boca abajo las demás cartas y mezcladlas bien. Colocadlas boca abajo en cuatro series una bajo la otra en el centro de la mesa y formad las esquinas con las cartas de mazmorra y la de puerta del castillo. ¡De esta forma surge una estructura de 4 x 6 cartas y el castillo de los fantasmas está listo! Coged el reloj y ponedlo junto al castillo. Colocad la manecilla del reloj marcando las 12 (= hora bruja). Los tres cazafantasmas vienen hacia la carta de puerta del castillo. Tened preparados los cartuchos de gelatina y el dado.



Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. El jugador que haya sido el último en encontrar un fantasma comienza y tira el dado.

¿Qué muestra el dado?

- **El reloj**

¡El final de la hora bruja se aproxima! Gira la manecilla del reloj una posición hasta el siguiente número.

- **Uno, dos o tres puntos**

Coge un cazafantasmas cualquiera y hazle avanzar las cartas correspondientes (una carta = un campo).

Reglas importantes para los desplazamientos:

- Puedes desplazar al cazafantasmas en sentido horizontal y vertical, pero no en diagonal.
- Durante tu desplazamiento puedes cambiar la dirección con la frecuencia que quieras.
- Utiliza todos los puntos que has conseguido con el dado.
- Puede haber varios cazafantasmas sobre una carta.
- Si al principio de tu jugada dejas una carta y no hay sobre ella ningún otro cazafantasma o cartucho de gelatina, vuelves a ponerla boca abajo. (Excepciones: la carta de puerta del castillo y las cartas de mazmorra se quedan siempre donde están).
- Si el cazafantasmas termina sobre una carta boca abajo, debes darle la vuelta a la carta y colocas encima la figura:

¿Qué se ve en esa carta ahora descubierta?

→ Un fantasma

¡Has hecho diana y la gelatina salpica hacia todos los lados! Comprueba si los dos otros cazafantasmas están sobre cartas del mismo fantasma.

– ¿No?

¡Qué pena! Pero incluso así sabéis ahora dónde se esconde ese fantasma. Poneos a buscar cartas que tengan el mismo fantasma.

– ¿Sí?

¡Fantástico, ya habéis capturado a ese fantasma! Poned respectivamente un cartucho de gelatina sobre las tres cartas de fantasma. En lo que queda del juego podréis pisar esas cartas con las figuras, aunque ya no cuentan más en el caso de captura de un fantasma.

→ El ojo de la cerradura

¡Qué mala suerte! Los fantasmas han atraído al cazador hacia la trampa y tiene que ir a la mazmorra. Coge el cazafantasmas, ponlo sobre la carta de mazmorra correspondiente y pon boca abajo de nuevo la carta de ojo de cerradura.

Atención: Para liberar de nuevo al cazafantasmas encerrado, otro cazafantasmas tiene que llegar hasta él en carta de mazmorra o pasar por ella. Si ha sucedido eso, podéis seguir participando en la captura también con el cazafantasmas liberado.

A continuación es el turno del siguiente jugador, que debe tirar el dado.



Final del juego

El juego concluye

- Cuando hayáis capturado a los 18 fantasmas antes de que la manecilla del reloj vuelva a señalar las doce. ¡Fantástico, habéis expulsado a todos los fantasmas del castillo y ganado juntos la partida!
- o
- Si pasa la hora bruja antes de que hayáis conseguido capturarlos a todos. En tal caso, habéis sido por desgracia demasiado lentos y habéis perdido juntos. ¡Pero seguro que la próxima vez tendréis más suerte!
- o
- Cuando los tres cazafantasmas estén a la vez en la mazmorra. En ese caso, los fantasmas han logrado engañaros y también habéis perdido el juego.

Consejo para una caza de fantasmas aún más emocionante:

Poned la manecilla del reloj al principio del juego en la una o las dos. ¡De ese modo, tenéis menos tiempo para capturar a los fantasmas y la caza resulta así todavía más emocionante!



Scova il fantasma

Un gioco cooperativo di memoria per 1 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autore: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Marc Robitzky
Durata del gioco: 10 - 15 minuti



È scoccata la mezzanotte e l'orologio dell'antica torre batte dodici colpi: è l'ora dei fantasmi! I cacciatori di fantasmi non aspettavano altro: in fretta fanno il pieno di gelatina verde per fantasmi, si mettono in spalla le potenti armi che hanno costruito con le loro mani ed entrano insieme nel castello.

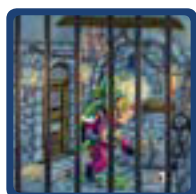
Andate anche voi a caccia di fantasmi! Cercate insieme di colpire e di catturare i fantasmi con una dose sufficiente di gelatina. Dovete tirare il dado a turno e scoprire le carte con l'aiuto dei cacciatori di fantasmi. Se ci sono contemporaneamente tre carte scoperte dello stesso fantasma, questo viene catturato e non può più fuggire. Ma attenzione: se inavvertitamente scoprite una carta con la toppa della chiave, il cacciatore di fantasmi cade in trappola e finisce in cella. Per liberarlo dovrete sacrificare tempo prezioso! Il vostro obiettivo è quello di catturare tutti i fantasmi prima dello scoccare della mezzanotte.

Dotazione del gioco

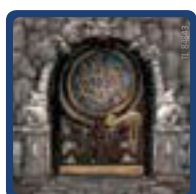
3 cacciatori di fantasmi, 24 carte (18 carte fantasma, 3 carte cella, 2 carte toppa della chiave, 1 carta entrata del castello), 1 orologio (= disco girevole), 18 proiettili di gelatina per fantasmi, 1 dado, 1 istruzioni di gioco



carta fantasma



carta cella



*carta entrata
del castello*



*carta toppa
della chiave*

Preparazione del gioco

Per prima cosa costruite il castello dei fantasmi: togliete le tre carte cella e la carta entrata del castello. Poi prendete le restanti carte e mescolatele bene. Mettetele coperte in quattro file una sotto l'altra al centro del tavolo e con le carte cella e la carta entrata del castello formate gli angoli. In questo modo si crea una griglia di 4 carte x 6 e il castello dei fantasmi è completo! Prendete l'orologio e mettetelo vicino al castello. Mettete la lancetta sulle dodici (= fantasma). I tre cacciatori di fantasmi vanno sistemati sulla carta entrata del castello. Tenete i proiettili di gelatina e il dado a portata di mano.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore che ha visto per ultimo un fantasma inizia a giocare e tira il dado.

Che cosa è uscito sul dado?

- **L'orologio**

L'ora dei fantasmi si avvicina! Sposta la lancetta dell'orologio sul numero successivo.

- **Uno, due o tre punti**

Prendi un cacciatore di fantasmi a scelta e spostalo di altrettante carte (una carta = una casella).

Regole importanti:

- Puoi spostare il cacciatore di fantasmi in orizzontale e in verticale, ma non in diagonale.
- Puoi cambiare la direzione quante volte vuoi.
- Devi usare tutti i punti del dado.
- Su una carta ci possono essere più cacciatori di fantasmi.
- Se all'inizio della tua mossa lasci una carta sulla quale non c'è né un altro cacciatore di fantasmi né un proiettile di gelatina, la devi coprire di nuovo. (Eccezioni: la carta entrata del castello e le carte cella rimangono nella stessa posizione).
- Se il cacciatore di fantasmi finisce su una carta coperta, devi voltare la carta e metterci sopra la figura:

Che cosa è raffigurato sulla carta?

→ Un fantasma

Perfetto, la gelatina schizza da tutte le parti! Controlla se gli altri due cacciatori di fantasmi si trovano su carte con lo stesso fantasma.

– No?

Peccato! Ma per lo meno adesso sapete dove si nasconde quel fantasma. Cercate le altre carte con lo stesso fantasma.

– Sì?

Ottimo, avete catturato quel fantasma! Mettete su ciascuna delle tre carte un proiettile di gelatina per fantasmi. Nel corso del gioco potete tranquillamente passare su queste carte, che però non contano più per la cattura di un fantasma.

→ La toppa della chiave

Che sfortuna! I fantasmi hanno preso in trappola il cacciatore di fantasmi e ora deve rimanere chiuso in cella. Prendi il cacciatore di fantasmi, mettilo sulla carta cella corrispondente e copri di nuovo la carta toppa della chiave.

Attenzione: per liberare di nuovo il cacciatore di fantasmi, un altro cacciatore di fantasmi deve finire su quella carta, o solo passarci. Una volta fatto ciò, potete riprendere la caccia ai fantasmi insieme al cacciatore di fantasmi liberato.

Infine, è il turno del giocatore successivo, che lancia il dado.



Conclusione del gioco

Il gioco termina

- se avete catturato i 18 fantasmi prima che la lancetta dell'orologio sia di nuovo sulle dodici. Perfetto, avete liberato il castello dai fantasmi e avete vinto insieme il gioco!

oppure

- se la mezzanotte è scoccata e non siete riusciti a catturare tutti i fantasmi. Purtroppo siete stati troppo lenti e avete perso tutti insieme. La prossima volta sarete più fortunati!

oppure

- se i tre cacciatori di fantasmi si trovano contemporaneamente in cella. In questo caso i fantasmi vi hanno giocato un brutto tiro e avete perso.

Suggerimento per una caccia ai fantasmi ancora più elettrizzante:

All'inizio del gioco impostate l'orologio sull'una o sulle due. In questo modo avrete meno tempo a disposizione per la caccia ai fantasmi e il gioco sarà più avvincente!



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

