

МИШЕЛЬ ШАНЕН

ЛЕСТНИЦА С ПРИВИДЕНИЯМИ

Таинственно-увлекательная игра



DREI
MAGIER



SPOOKY STAIRS

L'ESCALIER
HANTÉ

LA SCALA
DEI FANTASMI



FunMill
настольные игры

ЛЕСТНИЦА С ПРИВИДЕНИЯМИ

Автор:
Иллюстрации:
Графика:
Редактор:

Мишель Шанен
Рольф Вогт
Лена Капллер
Йоханн Рюттингер
Кати Капллер



Авторские права: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21 D
D – 12055 Berlin
www.dreimagier.de



2004:
«Детская игра года»
в Японии



2005:
«Детская игра года»
в Финляндии



2005:
номинация
«Игра года»
во Франции



2006:
«Детская игра года»
в Швеции



2006:
«Детская игра года»
в Норвегии





МИШЕЛЬ ШАНЕН

ЛЕСТНИЦА С ПРИВИДЕНИЯМИ

Таинственно-увлекательная игра



SPOOKY STAIRS
L'ESCALIER HANTÉ
LA SCALA DEI FANTASMI



RU



МИШЕЛЬ ШАНЕН

ЛЕСТНИЦА С ПРИВИДЕНИЯМИ

Тайнственно-увлекательная игра

Возраст: 4 – 99 лет

Количество игроков: 2 – 4

Время игры: 10 – 15 минут

Состав набора:

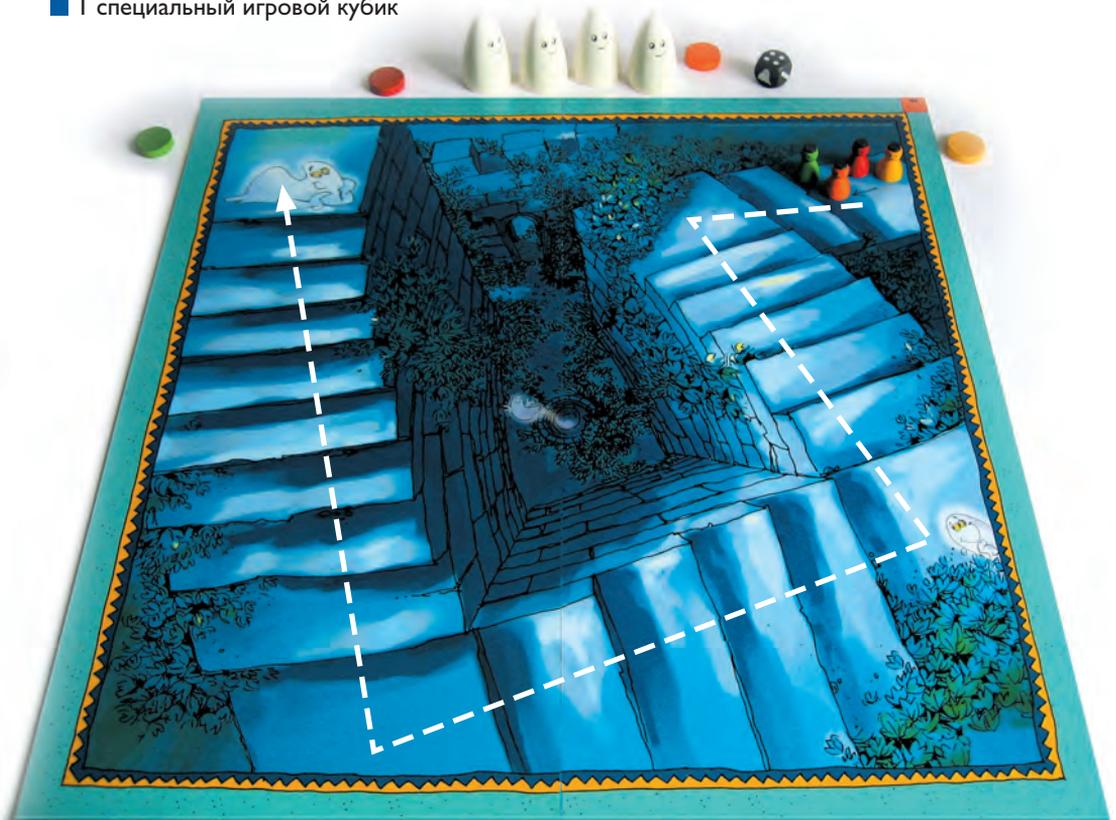
- большое игровое поле, 51 x 51 см
- 4 деревянные фигурки - «привидения»
- 4 деревянные фигурки - «дети»
- разноцветные деревянные диски
- 1 специальный игровой кубик

Идея игры:

Старый Призрак живет в верхнем углу развалин. Вверх ведет извилистая лестница. Несколько отважных ребят тихонько взбираются по скрипучей лестнице. Каждый из них хочет стать первым, кто сможет напугать старого Призрака, крикнув «БУ!»

Но Призрак знает эту старую игру, и тайно заколдовал кубик таким образом, что дети, взбираясь по лестнице, могут сами один за другим превращаться в привидения!

Кроме того, дети постоянно перепутываются, и не знают, кто они на самом деле. Кто же из детей первым доберется до старого Призрака?





RU

Подготовка к игре:

Разместите игровое поле на середине стола. Изначально привидения остаются за пределами игрового поля. Каждый игрок ставит свою фигурку с «магнитной головой» на нижнюю ступеньку лестницы (отмечена стрелкой), а диск такого же цвета кладут перед собой на столе, чтобы не забыть свой цвет во время игры.

Правила для 4 игроков:

Игру начинает самый младший игрок. Он бросает кубик. Затем игра идет в направлении по часовой стрелке.

Значения цифр на кубике:

Когда наступает очередь игрока, он перемещает свою фигурку «вверх» на количество ступенек, соответствующее числу, которое выпало на кубике. На одной ступеньке могут оказаться несколько фигурок.

Что означает привидение на кубике?

Если выпадает «привидение», происходит следующее:

Игрок, бросивший кубик, «превращается» в привидение, то есть он помещает стоящую рядом с собой возле игрового поля фигурку на свою фигурку или на одну из чужих фигурок. Магнитный колпачок соединяется с фигуркой привидения. Фигурка исчезла!



А игра продолжается!

Если наступает очередь игрока, фигурка которого только что превратилась в привидение, и после того, как он бросит кубик, ему выпадает цифра, игрок должен двигать фигурку привидения! **Поэтому вам всегда нужно помнить, под каким привидением спрятана ваша фигурка!** Подглядывать во время игры нельзя!

- Если все фигурки превратились в привидения, а на кубике выпадает цифра, нужно двигать фигурку привидения в направлении цели! Двигаться назад нельзя!
- Если все фигурки превратились в привидения, а на кубике выпадает привидение, игрок, который бросал кубик, должен поменять местами любые два привидения!

(Если играют маленькие дети, лучше показать квадрат пальцем, и сначала убрать привидение, а затем заменить его другим).

Конец игры:

Как только привидение добралось до верхней ступени лестницы (со старым призраком), игрок, чья фигурка спрятана под привидением, выигрывает.

Игрок, который добрался до цели, может раскрыть секрет. Он переворачивает привидение, и всем становится видно, кто стал настоящим победителем, он может громко крикнуть «БУ!».

Важно:

Последний ход не обязательно должен совпадать с точным выпадением цифр на кубике. Когда выявляется победитель, дети могут продолжать играть, борясь за второе и третье место.

Правила для 2 игроков:

Две оставшиеся фигурки «превращаются в привидения» до начала игры, и помещаются на игровое поле вместе с выбранными двумя фигурками.

Эти «нейтральные фигурки» автоматически вводятся в игру во время замены.

Если нейтральное привидение добиралось до последней ступени первым, игра не заканчивается. Продолжайте играть до тех пор, пока не выиграет привидение, принадлежащее игроку.

Игрок, чья фигурка спрятана под привидением, становится победителем.

Правила для 3 игроков:

Четвертая фигурка «превращается в привидение» до начала игры. Во всем остальном правила такие же, как и в варианте игры для 2 игроков.

Вариант игры для детей постарше:

У игрока, который кидает кубик, (после того, как все фигурки превратились в привидения) есть два возможных варианта:

- игрок меняет местами два привидения (как обычно) или
- меняет любые два цветных деревянных диска, и тогда соответствующие привидения меняют своих обладателей!

А теперь пора веселиться!



GB USA



MICHELLE SCHANEN

SPOOKY STAIRS

Dice and mistaken identity game

Age: 4-99
Players: 2-4
Time: 10-15 minutes

Materials:

- large board, 51 x 51 cm
- 4 wooden figures, "ghosts"
- 4 wooden figures, "children"
- coloured wooden disks
- 1 special die

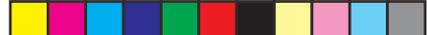
Idea of game:

An old phantom lives in the top corner of a ruin! Leading up there is a crooked staircase. A couple of daring children quietly scurry up the slanting stairs. Each of them want to be first to frighten the old ghost with a "BOO"!

But the phantom knows this age-old game and has secretly cast a spell on the die, so the children whilst on their way are also transformed into "ghosts" one after the other!

And what's more he ensures that they are constantly getting mixed up so that soon they no longer know who they are. Which child is really the first to get to the old phantom?





Game preparation:

The board is placed in the centre of the table. The ghosts initially remain next to the board. Every child places a figure with a "magnet head" on the lowest step of the ghost's staircase (arrow) and a disk of the same colour in front of him/her on the table in order not to forget the colour of the figure during the game.

Rules for 4 players:

The youngest child begins and rolls the die. Order of play is in a clockwise direction.

Meaning of the points on the die:

When it's each person's turn, he/she moves their figure "up" as many steps as the number of points indicated on the die. Several figures can be located on the same step.

What does the ghost mean on the die?

When a "ghost" appears on the die, the following happens:

The child who has rolled the die "transforms" any figure into a ghost, i.e. he places one of the ghosts waiting alongside the board upside down over his own figure or over one of the other figures. The "magnet-head" then clamps onto the inside of the ghost figure. The figure has disappeared!



And so it continues:

If it's a child's turn whose figure has just been transformed into a ghost and he/she rolls the die and the result is a number, **the child must move a ghost figure! So you always have to remember under which ghost you are hiding!**

Peeping during the game is absolutely forbidden!

- Once all the figures have been transformed into ghosts and a number is rolled on the die, then a ghost figure has to be moved in the direction of the goal. Moving backwards is not allowed!
- Once all the figures have been transformed into ghosts, and a ghost is rolled, **then the child who has rolled the ghost, has to swap any two of the ghosts!**

(With 4-year olds it might be helpful to point to the square with the finger, remove the ghost first and then swap it with another one.)

End of the game:

GB USA

As soon as a ghost has reached the top step of the staircase (with the old phantom), the child who has the figure hiding in the ghost, wins. The child who has moved the figure to the goal can reveal the secret.

He/she turns the ghost upside down and then everyone can see who the real winner is and he/she can shout "BOO" loudly!

Important:

The last step does not have to be landed on by exact count.

When the winner is revealed, the children can play on for 2nd and 3rd places.

Rules for 2 players:

Both the non-selected figures are "transformed into ghosts" before the game begins and are placed on the start square with the other two figures.

These "neutral ghosts" automatically join the game during the swapping.

If a neutral ghost should reach the last step first, the game is not over. Keep playing until a ghost owned by a child wins.

The child whose figure is hidden in this ghost is the winner.

Rules for 3 players:

The fourth figure is "transformed into a ghost" before the game begins. Otherwise the rules are the same as for 2 players.

Variation for older children:

Whoever rolls the ghost (after all the figures have just been transformed into ghosts), has two possible choices:

- The child either swaps two ghosts (in the usual way) or
- He/she can swap any two coloured wooden disks, so that the associated ghosts swap owners!

And now, have fun.....!



F



MICHELLE SCHANEN

L'ESCALIER HANTÉ

Jeux de dés et de confusion

Age: à partir de 4 ans

Joueurs: 2 - 4

Durée: 10 - 15 min

Le matériel:

- 1 grand plateau de jeu, 51 x 51 cm
- 4 figurines « fantômes » en bois
- 4 pions « enfants » en bois
- 4 jetons-couleur en bois
- 1 dé spécial

L'idée du jeu:

Dans le plus haut recoin d'un château en ruines habite un vieux fantôme. Vers lui mène un escalier tortueux. Sur la pointe des pieds quelques enfants courageux montent les marches usées - chacun d'entre eux veut arriver en premier et effrayer le vieux fantôme avec un grand «BOUUUH!»!

Le fantôme pourtant connaît ce vieux jeu et a donc ensorcelé le dé en secret. Ainsi les enfants sont transformés eux-mêmes l'un après l'autre en fantômes en montant l'escalier! Et en plus il fait en sorte qu'ils soient échangés en permanence, et qu'au bout d'un moment ils ne sachent plus qui ils sont vraiment.

Lequel des enfants va finalement réussir à atteindre en premier le vieux fantôme?





Les préparatifs du jeu:

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Dans un premier temps les fantômes restent à côté du plateau. Chaque enfant met son pion à tête aimantée sur la première marche de l'escalier hanté (voir flèche) et garde le jeton de la même couleur auprès de lui sur la table (pour éviter d'oublier la couleur du pion pendant le jeu.)

Le déroulement du jeu avec 4 joueurs:

Le plus jeune des enfants commence. On lance le dé à tour de rôle en jouant dans le sens de la montre.

Signification des points sur le dé:

Le joueur avance son pion d'autant de marches qu'il y a de points indiqués sur le dé. Il est tout à fait possible que plusieurs pions se trouvent sur la même marche.

Que signifie le fantôme sur le dé?

Si le dé représente un fantôme, l'enfant qui a lancé le dé a le droit de transformer un pion au choix en fantôme. Pour faire cela, il recouvre soit son propre pion, soit celui d'un autre joueur d'un des fantômes laissés sur la table. La tête aimantée du pion adhère au fantôme et le pion disparaît!



Et voici la suite:

Si un enfant dont le pion est déjà recouvert d'un fantôme, lance le dé et fait un chiffre, il est obligé d'avancer avec un pion-fantôme! **Souviens-toi donc toujours sous quel fantôme tu te trouves!** Il est strictement interdit de soulever un fantôme pendant le jeu!

- Si tous les pions sont transformés en fantômes et le dé indique un chiffre, un des fantômes doit s'avancer vers l'arrivée. Attention, il est interdit de faire marche arrière!
- Si tous les pions sont transformés en fantômes, et le dé indique un fantôme, l'enfant qui a lancé le dé, est obligé d'échanger deux fantômes au choix!

(Avec des enfants de 4 ans il peut être utile de marquer la case avec l'index avant d'enlever le fantôme et de l'échanger avec un autre.)

La fin du jeu:

F

Dès qu'un fantôme atteint la dernière marche de l'escalier où se trouve le vieux fantôme, l'enfant à qui appartient le pion à l'intérieur du fantôme a gagné! Par ailleurs l'enfant qui a avancé le pion vers l'arrivée, a le droit de dévoiler le secret: **il retourne le fantôme arrivé en premier pour que tout le monde puisse découvrir le vrai gagnant, qui lui peut faire un grand «BOUUUH»!**

Attention:

Il n'est pas obligatoire d'atteindre la dernière case directement! Au cas où le nombre de points indiqué sur le dé serait trop élevé, les points en trop ne comptent pas.

Du moment qu'un enfant a gagné, les autres joueurs peuvent bien sûr jouer la deuxième et la troisième place.

Déroulement du jeu avec deux joueurs:

Les deux pions qui n'ont pas été choisis, sont changés en fantôme avant même le début du jeu et placés sur la case de départ avec les autres pions.

Avec les échanges ces « fantômes neutres » sont intégrés automatiquement dans le jeu par la suite. Si un fantôme neutre arrive en premier, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un vrai fantôme atteigne l'arrivée. L'enfant à qui appartient le pion à l'intérieur de ce fantôme gagne le jeu.

Déroulement du jeu avec trois joueurs:

Ici le quatrième pion est changé en fantôme avant le début du jeu. Ensuite on applique les mêmes règles qui valent pour le jeu à deux.

Variante pour des enfants plus âgés:

Celui qui lance le dé et fait un fantôme (après que tous les pions sont déjà changés en fantôme), a le choix entre deux possibilités :

- Soit il échange deux fantômes (comme d'habitude) – ou
- il échange deux jetons-couleur au choix ; ainsi les deux fantômes correspondants sont obligés de changer de propriétaire!

Et maintenant: Amusez-vous bien!



1



MICHELLE SCHANEN

LA SCALA DEI FANTASMI

Gioco di dadi e di scambi

Età: 4 anni o più

Giocatori: 2-4

Durata: 10-15 min

Contenuto:

- grande piano di gioco, 51x51 cm
- 4 figure di legno "fantasmi"
- 4 figure di legno "bambini"
- 4 dischi di legno per ricordare i colori
- 1 dado speciale

L'idea del gioco

Una scala tortuosa conduce nell'angolo più alto di un rudere dove abita un vecchio fantasma. Alcuni bambini coraggiosi salgono silenziosamente, in punta di piedi, i gradini consumati, ognuno vuole essere il primo a spaventare il vecchio fantasma con un "BUUUH"!

Però il fantasma conosce questo gioco vecchissimo e ha incantato segretamente il dado speciale e i bambini vengono "trasformati in fantasmi" uno dopo l'altro mentre salgono la scala. Inoltre vengono sempre scambiati e presto ogni bambino non sa più chi è.

Chi sarà alla fine il primo ad arrivare dal vecchio fantasma?





Preparazione del gioco

Il piano del gioco viene messo in mezzo al tavolo e i fantasmi all'inizio del gioco rimangono intorno al piano.

Ogni bambino mette la sua figura con la "testa magnetica" sul gradino più basso della scala dei fantasmi (freccia) e anche il disco dello stesso colore davanti a se sul tavolo (per non dimenticare il colore della sua figura durante il gioco).

Il gioco con quattro giocatori

Il bambino più giovane inizia il gioco. Si gioca in senso orario.

Significato dei punti del dado

Il primo giocatore muove la sua figura salendo quanti gradini gli indicano i punti del dado. È permessa la sosta di più figure sullo stesso gradino.

Significato del fantasma del dado

Quando appare un fantasma sul dado succede questo:

Il bambino che ha giocato il dado "cambia" una qualsiasi figura in un fantasma, cioè mette uno dei fantasmi, disposti intorno al piano di gioco, sopra una figura sua o di un altro.

La "testa magnetica" rimane attaccata all'interno della figura del fantasma, la figura del gioco sparisce!



Continuazione del gioco

Quando un bambino è già trasformato in fantasma e realizza dei punti giocando il dado, deve muovere un fantasma!

Deve perciò sempre ricordarsi sotto quale fantasma si trova.

È vietato, durante il gioco, capovolgere la figura per controllare la propria posizione.

- Se tutte le figure sono diventate fantasmi quando si realizzano punti con il dado ci si può muovere solo in avanti, tornare indietro non è permesso!
- Se tutte le figure sono diventate un fantasma e sul dado appare il fantasma, il bambino che sta giocando deve cambiare posizione a due fantasmi qualsiasi. Lo scambio può avvenire anche fra fantasmi posti sullo stesso gradino oppure davanti oppure dietro.

(Per i bambini di quattro anni può essere utile segnare il gradino con un dito e poi prendere il fantasma e scambiarlo con un altro).

Fine del gioco

Appena un fantasma raggiunge il gradino più alto e arriva dal vecchio fantasma, vince il bambino a cui appartiene la figura che è nel fantasma! Il bambino che ha portato il fantasma all'arrivo svela il segreto: **capovolge il fantasma e tutti possono vedere chi è il vero vincitore e chi deve gridare "BUUUH!"**

Importante:

l'ultimo gradino non deve essere necessariamente raggiunto con un lancio diretto, i punti in più non valgono; il gioco può continuare per aggiudicare il secondo e terzo posto.

Il gioco con due giocatori

Prima di iniziare il gioco le due figure non scelte vengono "cambiate in fantasmi" e aggiunte alle altre due sul gradino iniziale. Questi sono "fantasmi neutrali".

Se un "fantasma neutrale" arriva primo al traguardo si continua a giocare finché all'arrivo giunge un "fantasma giusto".

Il bambino la cui figura è in questo fantasma è il vincitore.

Il gioco con tre giocatori

Prima di iniziare il gioco la quarta figura "si cambia in un fantasma". Valgono poi le regole del gioco con due giocatori.

Variante per bambini più grandi

Quando tutte le figure sono diventate fantasmi e giocando il dado, appare un fantasma il giocatore può scegliere tra due possibilità:

- Scambiare due fantasmi qualsiasi (come spiegato prima)
- Scambiare due qualsiasi dischi colorati dei giocatori in modo che i relativi fantasmi cambino il proprietario.

E adesso buon divertimento





DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21 D
D - 12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 87184

