

D GEISTERTURM D

Zu Beginn werden alle Stäbe kreuz und quer von einer Turmwand zur anderen durch die vorhandenen Löcher gesteckt. Dabei spielt es keine Rolle, ob dies gerade oder schräg erfolgt, d.h. die Stäbe können z.B. auch durch zwei benachbarte Wände verlaufen. Die Farben der Stäbe sollten dabei möglichst gleichmäßig verteilt sein und den Innenraum des Turms vollständig durchkreuzen. Danach lässt man die verschieden farbigen Geister von oben in den Turm fallen, so dass diese an den Stäben hängen bleiben. Wenn der eine oder andere Geist auf dem Boden des Turmes landet, wird dies wiederholt bis alle Geister zwischen den Stäben hängen geblieben sind. Es ist auch möglich beide Vorgänge abwechselnd vorzunehmen, um das "Stäbenetz" mit den Geistern quasi schichtweise aufzubauen.

Nun kann das Spiel beginnen.

Anfangen darf der Mitspieler, der als Erster eine Sechse gewürfelt hat. Danach würfelt man mit dem Farbwürfel weiter. Es muss immer ein Stäbchen der jeweils gewürfelten Farbe herausgezogen werden. Dabei darf immer nur ein Stäbchen zur Zeit entfernt werden. Danach ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Steckt kein Stäbchen der entsprechenden Farbe mehr im Turm, so muss man eine Runde aussetzen. Die Spielrichtung erfolgt im Uhrzeigersinn.

Ziel ist es, möglichst viele Stäbe herauszuziehen, ohne dass einer der Geister auf den Boden des Turmes fällt. Ebenso darf kein anderer Stab dabei aus einer Wandseite herausfallen. Geschieht dies, so muss der ziehende Spieler eine Runde aussetzen. Für jeden gezogenen Stab erhält man 1 Punkt. Fällt ein weißer Geist auf den Turmboden, so muss sich dieser Spieler den Geist und das Stäbchen nehmen und bekommt 1 Strafpunkt. Beim Herunterfallen eines roten Geistes auf den Turmboden bekommt man 2 und beim schwarzen Geist 7 Strafpunkte. Am Schluss werden die Strafpunkte von den erspielten Punkten abgezogen. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Der Spieler mit den wenigsten Punkten bzw. der Verlierer darf bei der nächsten Spielrunde beginnen.

Warnung:

Enthält kleine Schrauben (verschluckbare Kleinteile / Verletzungsgefahr). Nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufbauen.

Ihr könnt auch andere Spielvarianten vor dem Spielbeginn untereinander ausmachen.

Und nun viel Vergnügen bei diesem spannenden Spiele-Spaß !!!

GB GHOST TOWER GB

At the beginning all spillikin sticks should be pinned through the wholes in the transparent tower walls. Both is possible: straight or diagonal, this means that the sticks can be put through two adjacent sides. The stick colours should be spread even through the tower and the interior. After that drop the mixed little ghosts inside the tower, so that the figures getting caught at the sticks. If one of the ghosts falls on the ground pick it up and try again till all ghosts hang in the bar jumble. This can be done alternately, so that the net with the ghosts is built in layers.

Now the game can begin:

The player throwing first the "6" starts. After that play the game with the coloured dice. The thrown colour decides which stick must be pulled out of the tower. A player may only take one stick per round. If no corresponding stick colour is available this player interrupts this round. The game is played clockwise.

Target of the game: Collecting sticks as much as possible without ghosts falling down and no stick may fall outside the tower walls. If this happens the player has to interrupt also. For each properly pulled stick a player receives one point. If a ghost falls down, the player has to take the ghost and the stick and gets for the

white ghost = 1 penalty point

red ghost = 2 penalty points

black ghost = 7 penalty points.

Winner is the player with the most profit points.

and the loser starts the next game.

Warning:

Contains little screws (swallowable small pieces / risk of injury). Building up only under supervision of adults.

Naturally all involved players can create their own rules!

Enjoy a fascinating playing time!

FR TOUR FANTOME FR

Au début, tous les bâtons sont mis de n'importe quelle façon d'un mur de la tour à l'autre à travers les trous. Il n'est pas important que les bâtons soient droits ou obliques. Cela veut dire que les bâtons peuvent être mis aussi p.ex. à travers deux murs voisins. Les couleurs des bâtons devraient être réparties régulièrement si possible et remplir l'intérieur de la tour complètement.

Ensuite, on laisse tomber les fantômes de différentes couleurs du haut de la tour, afin que ceux-ci restent accrochés aux bâtons. Si un fantôme tombe par terre, on répète l'action jusqu'à ce que tous les fantômes soient accrochés entre les bâtons.

Il est également possible de faire les deux actions l'une après l'autre afin de construire le « réseau de bâtons » avec les fantômes par couche.

Maintenant, le jeu peut commencer.

Le joueur qui a fait un 6 en premier commence. Ensuite, on continue le jeu seulement avec le dé de couleurs. On doit toujours retirer un bâton de la couleur du dé. On a seulement le droit de retirer un bâton en même temps. Après, c'est au tour du prochain joueur. S'il n'y a plus de bâton de la couleur correspondante dans la

tour, on doit passer son tour. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le but du jeu est de retirer le plus de bâtons possible, sans qu'un des fantômes tombe par terre. De plus, aucun autre bâton ne doit tomber d'un mur. Si cela est le cas, ce joueur doit passer son tour. Pour chaque bâton retiré, on reçoit un point. Si un fantôme blanc tombe, ce joueur doit prendre le fantôme et le bâton, et il reçoit un point de pénalité. Si un fantôme rouge tombe, on reçoit 2 points de pénalités, pour un fantôme noir tombé 7 points de pénalités.

Attention:

Contient des petits vis (des petites pièces pouvant être avalées / danger de se blesser). Monter l'article seulement sous surveillance d'un adulte.

Le joueur avec le plus de points gagne le jeu. Le perdant commence le prochain jeu. Il est également possible de convenir d'autres variantes du jeu

Amusez-vous bien avec ce jeu excitant !!!

IT TORRE DEI FANTASMI IT

Per iniziare il gioco tutte le stecche vengono messi negli buchi da una parete all'altra. Non importa se vengono messe dritte o storte. I colori delle stecche dovrebbero essere - se possibile - distribuiti uniformi e devono riempire tutta la torre. Quando tutte le stecche sono messe nella torre si buttano i fantasmi sulle stecche finchè tutti i fantasmi si sono rimasti attaccati sulle stecche.

Adesso comincia il gioco:

Tutti i giocatori buttano il dado a colori. Il giocatore con un sei inizia. Adesso si gioca con il dado a colori. Il giocatore butta il dado. Adesso deve levare una stecca del colore del dado. Ogni giocatore può levare una sola stecca. Se non si dovesse più trovare una stecca del colore del dado nella torre si deve fermare il giocatore per un giro.

Per vincere il gioco bisogna prendersi più stecche possibili senza che un fantasma cade a terra. Ne anche può cadere un'altra stecca. Se dovesse cadere un'altra stecca il giocatore si deve fermare per un giro. Per ogni stecca si riceve 1 Punto. Se cade un fantasma bianco il giocatore si leva uno dei suoi punti come simbolo di pena. Cade un fantasma rosso si deve levare 2 punti e se cade uno nero si levano 7 punti.

Alla fine si mettono in conto i punti di pena e i punti per delle stecche guardagnate. Il giocatore con più punti ha vinto.

Attenzione:

Contiene piccole viti che si possono inghiottire. L'articolo è solo da usare tu accompagnamento di adulti.

Potete giocare questo gioco anche con regole diverse.

E adesso buon divertimento con questo bellissimo gioco.