

EN, ES, DE, NL, FR, HU, CZ, PL, SK, RU



the GHOST and
THE GOLDEN KEYS



www.marbushka.com

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

The old, Hundred Tower castle hides a treasure, that's why it's so difficult to get in there. Its secret doors can be unlocked with golden keys and four of them must be opened up to get in. A tricky ghost tries to steal the keys, but if you cooperate, you can surely outsmart him and find the Magic Stone of Wishes. ... do you have secret desires, don't you?

Co-operative game age 5+
1 to 4 players

Content of the game: 1 castle, 4 knight characters, 1 ghost character, 6 double sided doors, 6 alcove cards, 7 golden keys, 1 black die, 1 orange die

Brief description of the game: The castle can be accessed through secret doors, but the myth says that four doors must be revealed to break the magic. The keys appear in alcoves and if you touch them, they fly to the right door. However, the door will only open if a player moves there and opens it. If you achieve this you will win the key before the ghost, because the ghost can't take the key out of the open door.

The goal of the game is to open four doors or get four keys before the ghost does.

Before the first play: Look carefully together at the colorful doors and find the matching keys! Only one door will need two keys! When everyone has learned which key opens which door the game can begin.

Preparing the Game: Put the castle together and place it in the center of the table. Mix the door and the alcove cards and put them around the castle in any order making sure that all the cards have the door side facing up!(see attachment). Place the keys in the middle of the play area so they are all visible to all the players. Pick a figure for yourself. Place all playing figures and the ghost between any two doors on the table. This will be the starting point for everybody. The direction of the game is anti-clockwise, landing on the cards. When you ready you can start playing!

When it is your turn, you have to throw both dice. First roll the black and then the orange. The order is very important!

1. Roll the black (action) die, and see what it shows!
 - If it's a key: choose a key from the middle and put it in any of the alcoves. If there are no more keys, you can move a key to another alcove but not into a door.
 - If it's one ghost: the ghost moves forward one step, anti-clockwise.
 - When two ghosts: the ghost moves forward two in anti- clockwise direction.
 - If it's a shield: you can choose from one of the following options:
 - a. you put a key in one of the alcoves
 - b. if you run out the keys from the middle, you can move a key to another alcove
 - c. move one field forward on. You can also move even if there is the ghost on the same field (See Ghost).

2. After the black (action) die, roll the orange (step) die and move your figure the number of spaces indicated by the die.

- If you land on an alcove card with a key, take the key and put it on a matching door. The door won't open this time, it only will be revealed to you if you or another player land on the door later on.
- If you land on a door with a key, you can open the door and the key is yours! Flip the card so the corridor side faces up!

The corridors: Two open doors form a corridor and you can skip the spaces between the two. The picture in the attachment shows how. The ghost cannot use your corridor.

The ghost: The ghost goes along the track as you do and it can pick the keys up from the alcoves as well as the closed doors. If it is on the same space as you are, it will block your moves with its charm. As long as you are together on a space, you cannot throw the step die and you cannot move from there until he moves away from the space, or, unless you throw a shield. Then you can decide if you want to move one step forward. The ghost cannot block you if you are standing on an open door because you can get through the corridor, avoiding his charm.

The keys:

1. There can only be one key in one alcove!
2. You are allowed to put a key in an alcove where a knight stands already. However, he cannot move the key to the matching door, only the next player who lands there can!
3. If you place the key on a door where...
 - a knight is standing, he can open the door and you win the key
 - the ghost is standing, the key will be his
 - the ghost and a knight are standing, the knight will take the key. The knight opens the door and the key is yours.

The end of the game:

If you open four doors or win four keys you all win the game. Enter the castle, touch the magic stone of wishes and wish something.

Unfortunately, occasionally the ghost gets the four keys first and wins. Try to defeat him again. Think it through together how could you make it more difficult for the ghost to get the keys next time!

Good luck and have fun!

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

El viejo Castillo de las Cien Torres custodia un tesoro, por eso es tan difícil entrar. Sus puertas secretas sólo pueden abrirse utilizando las llaves doradas y únicamente cuando hayas abierto cuatro puertas podrás entrar. Un travieso fantasma tratará de robároslas, pero cooperando seguramente podréis engañarlo y encontrar la Piedra Mágica de los Deseos. Seguro que tenéis muchas cosas que pedirle... ¿Verdad?

Juego cooperativo Edad +5
De 1 a 4 jugadores

Contenido: 1 castillo, 4 caballeros, 1 fantasma, 6 puertas/pasadizos (doble cara), 6 escondites, 7 llaves doradas, 1 dado negro, 1 dado naranja.

Breve descripción del juego: La única forma de entrar en el castillo es a través de sus puertas secretas, pero cuenta la leyenda que el hechizo del castillo no se romperá hasta que no se hayan abierto cuatro de ellas. Primero, deberéis descubrir las llaves en los escondites del castillo, cuando lleguéis a ellos y las toquéis volarán hacia su puerta. Los jugadores deberéis llegar a ella antes que el fantasma para poder abrirla y quedaros con la llave sin que él pueda ya robarla.

Objetivo del juego: conseguir abrir cuatro puertas antes de que el fantasma robe las llaves.

Antes de jugar por primera vez: Estudiad cuidadosamente e identificad las seis puertas y las llaves que corresponden a cada una de ellas. ¡Atención, hay una puerta que necesita dos llaves! Cuando ya sepáis a qué puerta corresponde cada llave podéis empezar a jugar.

Preparación del juego: Montad el castillo y colocadlo en el centro de la mesa. Mezclad las puertas y los escondites del castillo y colocadlos a su alrededor comprobando que las puertas se vean cerradas (*ver imagen 1*). Juntad las llaves en un lugar donde podáis verlas. Escoged cada uno un caballero y colocadlos, junto con el fantasma, al lado de una de las puertas o escondites; este es el punto de partida. Cada jugador en su turno avanzará en sentido contrario a las agujas del reloj. Las puertas y los escondites son las casillas del juego. ¡Si ya estáis listos, podéis empezar a jugar!

En cada turno debe lanzarse primero el dado negro y, después, el naranja. ¡El orden es muy importante!

1. Lanza el dado negro.

- Si sale una llave: escoge una del montón y colócala en cualquiera de los escondites del castillo. Si no quedan llaves, puedes mover una de ellas de un escondite a otro pero nunca a una puerta.
- Si sale un fantasma: El fantasma avanza una casilla en sentido contrario a las agujas del reloj.
- Si salen dos fantasmas: El fantasma avanza dos casillas en sentido contrario a las agujas del reloj.
- Si sale un escudo: puedes escoger entre utilizarlo como si fuera una llave o bien avanzar una casilla.

2. Si el fantasma te deja, lanza el dado naranja y avanza tantas casillas como te indique el dado.

- Si llegas a una casilla escondite con llave, ésta volará, sin que tú te muevas, hasta su puerta correspondiente. La puerta no se abrirá hasta que tú u otro jugador llegue a una puerta con llave.
- Al llegar a una puerta con llave podrás abrirla y la llave será tuya. ¡Gírala y verás el pasadizo!

Los pasadizos unen puertas ya abiertas que permiten ir de una a otra sin pasar por las demás casillas. (Ver imagen 2). El fantasma no puede utilizarlos.

El fantasma se desplaza por las casillas si, al lanzar el dado negro, aparece un fantasma (un avance), o dos fantasmas (dos avances). Al llegar a la casilla el fantasma robará las llaves que encuentre. Si el fantasma os encuentra o lo encontráis a él quedaréis hechizados, no podréis volver a lanzar el dado naranja hasta que se vaya o tengáis la suerte de conseguir un escudo con el dado negro y decidáis hacerlo. El hechizo se romperá también si estáis en un pasadizo que una dos puertas abiertas.

Las llaves:

1. ¡Sólo podéis colocar una llave en cada escondite del castillo!
2. Se puede colocar una llave en un escondite aunque haya un caballero en la misma casilla. Pero la llave no volará hasta su puerta hasta que otro caballero llegue a la llave.
3. Si una llave vuela hasta una puerta donde ya hay un caballero, la puerta se abrirá y la llave se la quedará el caballero que la ha hecho volar. En cambio, si el fantasma está solo, la llave se la quedará él y la puerta no se abrirá. Si se encuentran el fantasma y un caballero, el fantasma no podrá robarla, la puerta se abrirá y la llave se la quedará el jugador que la ha hecho volar.

Final del juego: Cuando consigáis abrir cuatro puertas entraréis en el castillo para tocar la Piedra Mágica de los Deseos, pedir un deseo y ganar la partida al fantasma.

A veces, desgraciadamente, el fantasma consigue suficientes llaves para que no podáis abrir las cuatro puertas. Hay que volver a intentarlo, debéis buscar la manera de cooperar para evitar que el fantasma os robe las llaves.

¡Buena suerte y a jugar!

Variante: los jugadores más jóvenes pueden jugar una variante simplificada en la que podrán alcanzar la Piedra Mágica de los Deseos abriendo 3 puertas del castillo en lugar de 4.

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

Die alte „hundert Türme Burg“ verbirgt einen Schatz. Doch freuen Sie sich nicht zu früh, die Burg ist nicht so leicht zu erreichen wie Sie zunächst vielleicht annehmen mögen. Um sich Zugang zur Burg zu verschaffen, müssen Sie zunächst vier Geheimtüren öffnen. Zum Öffnen einer Geheimtür benötigen Sie den passenden goldenen Schlüssel. Doch aufgepasst, ein gewieftes Burggespenst versucht die Schlüssel vor Ihnen wegzustehlen. Arbeiten Sie gut zusammen und überlisten Sie das Gespenst, indem Sie den magischen Stein der Wünsche finden.

Kooperatives Spiel ab 5 Jahren • 1 bis 4 Spieler

Kurze Beschreibung des Spiels: Die Burg ist ausschließlich über geheime Gänge zu erreichen und Ihr Mythos besagt, dass vier Geheimtüren geöffnet werden müssen, um die Magie der Burg zu durchbrechen. Die Schlüssel, welche zum Öffnen der Türen benötigt werden, liegen in Nischen entlang des Weges. Wenn ein Schlüssel berührt wird, fliegt er zur nächsten Geheimtür, rechts von seinem Fundort. Diese Geheimtür kann ab jetzt geöffnet werden, indem ein Spieler auf das entsprechende Feld geht. Sollten Sie erfolgreich sein, erhalten Sie den jeweiligen Schlüssel und sorgen somit auch dafür, dass das Gespenst ihn nicht mehr klauen kann. **Das Ziel des Spiels** ist es vier Schlüssel zu versammeln, bevor das Schlossgespenst sie bekommt.

Bevor Sie beginnen: Schauen Sie sich gemeinsam sorgfältig die bunten Türen an und finden Sie die zugehörigen Schlüssel! Achtung, für eine Tür werden zwei Schlüssel benötigt! Wenn es für jeden Mitspieler deutlich ist welche Schlüssel zu welcher Tür gehören, kann es losgehen.

Vorbereitung des Spiels: Bauen Sie die Burg zusammen und platzieren Sie sie in der Mitte des Tisches. Mischen Sie die Nischen- Karten und verteilen Sie diese, mit der Seite, auf der eine Tür abgebildet ist nach oben zeigend, um das Schloss herum (s. Anhang). Platzieren Sie die Schlüssel in der Mitte des Spielfelds, sodass diese für alle Mitspieler zu sehen sind. Suchen Sie sich eine Spielfigur aus und platzieren Sie alle Spielfiguren und das Gespenst auf demselben Feld, zwischen zwei beliebigen Türen. Dies ist der Startpunkt. Die Spielrichtung verläuft entgegengesetzt des Uhrzeigersinns. Wenn alle Mitspieler bereit sind, können Sie mit dem Spiel beginnen!

Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie zunächst mit beiden Würfeln. Hierbei ist es wichtig, dass Sie mit dem schwarzen Würfel anfangen!

1. Würfeln Sie mit dem schwarzen (Aktions-) Würfel und schauen Sie nach, welches Symbol auf dem Würfel abgebildet wird!

- Wenn ein Schlüssel abgebildet ist: wählen Sie einen beliebigen Schlüssel aus der Mitte und legen Sie diesen in eine Nische. Wenn dort keine Schlüssel mehr liegen, dürfen Sie einen bereits niedergelegten Schlüssel in eine andere Nische legen (aber nicht auf eine Tür).
- Wenn ein Gespenst abgebildet ist: geht das Gespenst einen Schritt nach vorne (entgegengesetzt des Uhrzeigersinns).
- Wenn zwei Gespenster abgebildet sind: Geht das Gespenst zwei Schritte nach vorne (entgegengesetzt des Uhrzeigersinns).
- Wenn ein Schild abgebildet ist: können Sie sich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- a. Platzieren Sie einen Schlüssel in einer beliebigen Nische
- b. Wenn keine Schlüssel mehr in der Mitte liegen, können Sie einen bereits niedergelegten Schlüssel auf einer anderen Nische Ihrer Wahl platzieren.
- c. Ziehen Sie ein Feld weiter. Sie dürfen auch dann weitergehen wenn sich ein Geist auf demselben Feld befindet (Siehe ‚Geist‘).

2. Nachdem sie mit dem schwarzen (Aktions-) Würfel gewürfelt haben, würfeln Sie mit dem orangenen (Schritte-) Würfel und ziehen Sie die entsprechende Augenzahl an Feldern weiter.

- Wenn Sie auf einer Nischenkarte mit einem Schlüssel landen, nehmen Sie sich den Schlüssel und legen Sie diesen auf die entsprechende Tür. Die Tür ist jetzt noch nicht geöffnet. Erst wenn Sie oder ein anderer Spieler auf das Feld tritt, kann die Tür geöffnet werden.
- Wenn Sie auf einer Tür mit einem Schlüssel landen, dürfen Sie die Tür öffnen und der Schlüssel ist Ihrer! Drehen Sie die Karte um, sodass die Seite worauf der Gang abgebildet ist nach oben zeigt!

Die Gänge: Zwei offene Türen bilden einen Gang, der es Ihnen ermöglicht die Felder zwischen den beiden Türen zu überspringen. Die Abbildung im Anhang zeigt Ihnen wie dies genau funktioniert. Das Gespenst kann die Gänge nicht benutzen.

Das Gespenst: Das Gespenst zieht mit Ihnen um das Spielfeld und kann Schlüssel aus Nischen, als auch von Feldern mit geschlossenen Türen vor Ihnen wegstehlen. Wenn Sie auf demselben Feld stehen wie das Gespenst, werden Sie von ihm verzaubert und können sich nicht mehr bewegen. Solange Sie weiterhin auf demselben Feld wie das Gespenst stehen, dürfen Sie nicht mit dem Schritte- Würfel weiterziehen bis das Gespenst das Feld verlassen hat oder bis Sie ein Schild würfeln. In diesem Fall dürfen Sie wählen, ob Sie ein Feld weiterziehen wollen. Der Zauber des Gespenstes wirkt nicht auf Feldern mit einer offenen Tür, da Sie ihm über die Geheimgänge entweichen können.

Die Schlüssel:

1. In jeder Nische kann nur ein Schlüssel liegen!
2. Man darf einen Schlüssel in eine Nische legen, auf der sich bereits ein Ritter befindet. Er kann jedoch den Schlüssel nicht zur passenden Tür bewegen, nur der nächste Spieler, der auf das Feld tritt, ist hierzu in der Lage!
3. Wenn Sie einen Schlüssel auf einer Tür platzieren, worauf...
 - a. ein Ritter steht, kann dieser die Tür öffnen und Sie gewinnen den Schlüssel
 - b. das Gespenst steht, bekommt es den Schlüssel
 - c. Das Gespenst und ein Ritter stehen, erhält der Ritter den Schlüssel. Der Ritter öffnet die Tür und der Schlüssel gehört Euch.

Das Ende des Spiels:

Wenn Sie vier Schlüssel zusammen haben, gewinnen Sie das Spiel. Treten Sie in die Burg ein, berühren Sie den magischen Stein der Wünsche und wünschen Sie sich etwas.

Leider bekommt das Gespenst es manchmal hin alle vier Schlüssel zu klauen und gewinnt. Versuchen Sie's noch einmal und bezwingen Sie es! Denken Sie zusammen darüber nach, wie Sie es dem Geist beim nächsten Mal schwerer machen können die Schlüssel zu klauen! Viel Erfolg und Spaß beim Spielen!

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

Het oude 'Honderd Torens' kasteel verbergt een schat, daarom is het zo moeilijk om daar binnen te komen. De geheime deuren kunnen worden ontgrendeld met een gouden sleutels en vier deuren moeten worden geopend om binnen te komen. Een lastig spook probeert de sleutels te stelen, maar als je samenwerkt, kun je hem te slim af zijn en de 'Magische Wenssteen' vinden.

Coöperatief spel vanaf 5 jaar • 1 tot 4 spelers

Inhoud van het spel: 1 kasteel, 4 ridders, 1 spook, 6 deuren, 6 niskaarten, 7 gouden sleutels, 1 zwarte dobbelsteen en een oranje dobbelsteen

Korte beschrijving van het spel:

Het kasteel is toegankelijk via geheime deuren, maar de mythe zegt dat vier deuren moeten worden onthuld om de magie te doorbreken. De sleutels verschijnen in nissen en als je ze aanraakt, vliegen ze naar de juiste deur. De deur gaat echter alleen open als een speler daarheen gaat en deze opent. Als jullie dit lukt, win je de sleutel want het spook kan de sleutel niet uit een open deur halen.

Het doel van het spel is om vier sleutels te krijgen voordat het spook ze bemachtigt.

Voor het eerste spel: Kijk goed samen naar de kleurrijke deuren en vind de bijpassende sleutels! Slechts één deur heeft twee sleutels nodig! Wanneer jullie samen hebben ontdekt welke sleutel welke deur opent, kan het spel beginnen.

Het spel voorbereiden: Zet het kasteel in elkaar en plaats het in het midden van de tafel. Schud de deurkaarten en de niskaarten en leg deze rond het kasteel in willekeurige volgorde. Zorg ervoor dat alle kaarten met de deur naar boven liggen! (Zie bijlage). Plaats de sleutels in het midden van het speelveld zodat ze allemaal zichtbaar zijn voor alle spelers. Kies een figuur voor jezelf. Plaats alle speelfiguren en het spook tussen twee deuren op tafel. Dit zal het startpunt zijn voor iedereen. De richting van het spel is tegen de klok in stappend op de kaarten

Als je aan de beurt bent moet je beide dobbelstenen gooien. Gooi eerst de zwarte en dan de oranje. De volgorde is erg belangrijk!

1. Gooi met de zwarte dobbelsteen en kijk wat het laat zien! Deze vertegenwoordigt namelijk een actie. Je gooit

- een sleutel: kies een sleutel uit het midden en stop deze in een van de nissen. Als er geen sleutels meer zijn, kun je een sleutel verplaatsen naar een andere nis, maar niet naar een deur.
- het spook: het spook zet één stap tegen de klok in.
- twee spoken: het spook zet twee stappen tegen de klok in.
- een schild: kies uit de volgende opties:
 - a. steek een sleutel in een van de nissen
 - b. als je de sleutels in het midden hebt opgebruikt, kun je een sleutel naar een andere nis verplaatsen
 - c. zet een stap vooruit. Je kunt ook een stap zetten als het spook op hetzelfde veld staat.

2. Rol na de zwarte (actie)dobbelsteen de oranje (stap)dobbelsteen en verplaats je zoveel stappen als de dobbelsteen aangeeft.

- Als je op een niskaart met een sleutel stapt, neemt je de sleutel en plaats je deze op een bijpassende deur. De deur gaat deze keer niet open. Hij opent bij een volgende beurt als je daar aankomt.
- Als je op een deur met een sleutel stapt, kun je de deur openen en is de sleutel van jou! Draai de kaart zodat de gangzijde naar boven wijst!

De gangen: twee open deuren vormen een gang en je kunt de ruimtes tussen de twee overslaan. De afbeelding in de bijlage laat zien hoe. Het spook kan de gang niet gebruiken.

He spook: Het spook neemt dezelfde weg als jij en kan de sleutels van de nissen en de gesloten deuren oppakken. Als het zich op dezelfde plek bevindt als jij, blokkeert het je zetten met zijn betovering. Zolang je samen op een plek bent, kun je geen oranje dobbelsteen gooien en kun je niet verplaatsen totdat het spook weggaat, tenzij je een schild gooit. Vervolgens kun je beslissen of je een stap verder wilt gaan. Het spook kan je niet blokkeren als je op een open deur staat, omdat je door de gang kunt komen en daardoor zijn betovering kunt ontwijken.

De sleutels:

1. Er kan slechts één sleutel in één nis zijn!
2. Je mag een sleutel in een nis steken met een ridder er al in. Hij kan de sleutel echter niet naar de bijpassende deur verplaatsen, alleen de volgende speler die daar aankomt, kan dat!
3. Als je de sleutel op een deur plaatst waar ...
 - een ridder staat, hij kan de deur openen en je wint de sleutel
 - het spook staat, zal de sleutel van hem zijn
 - het spook en een ridder staan, krijgt de ridder de sleutel. De ridder opent de deur en de sleutel is van jou.

Het einde van het spel: Als je vier sleutels wint, win je het spel. Betreed het kasteel, raak de Magische Wenssteen aan en wens iets.

Helaas krijgt het spook soms de vier sleutels en wint hij van jullie. Probeer hem opnieuw te verslaan. Denk er eens over na. Hoe zou je het voor het spook moeilijker kunnen maken zodat je de volgende keer de sleutels wel wint?

Veel succes en veel plezier!

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

Le vieux château aux Cent Tours recèle un trésor, c'est pourquoi il est si difficile d'y pénétrer. Ses portes secrètes peuvent être ouvertes à l'aide de clés d'or, et il vous en faudra au moins quatre pour pouvoir entrer. Un fantôme rusé essaiera de vous dérober les clés, mais si vous coopérez avec lui, vous pourrez vous montrer plus malin et trouver la Pierre Magique des Vœux... n'avez-vous pas vous aussi quelques désirs secrets ?

Jeu en équipe à partir de 5 ans
De 1 à 4 joueurs

Contenu du jeu: 1 château, 4 personnages chevaliers, 1 personnage fantôme, 6 portes à double face, 6 cartes alcôve, 7 clés dorées, 1 dé noir, 1 dé d'orange

Brève description du jeu : Il est possible d'accéder au château par des portes secrètes, mais la légende raconte qu'il faut trouver quatre portes pour rompre le charme. Les clés apparaissent dans des alcôves et si vous les touchez, elles volent jusqu'à la bonne porte. Seulement la porte ne s'ouvrira que si l'un des joueurs va jusqu'à elle et l'ouvre. Celui qui y parvient gagnera la clé avant le fantôme, car ce dernier ne peut pas prendre la clé d'une porte déjà ouverte.

Le but du jeu est d'obtenir quatre clés avant que le fantôme ne les prenne.

Avant de démarrer : Regardez attentivement ensemble les portes colorées et trouvez les clés correspondantes ! L'une d'entre elles a besoin de deux clés ! Dès lors que chacun a bien compris quelle clé ouvre quelle porte, alors la partie peut commencer.

Préparation du jeu : Assemblez le château et placez-le au centre de la table. Mélangez les cartes de portes et d'alcôves et répartissez-les autour du château avec le côté porte visible ! (voir image). Placez les clés au centre du terrain de jeu de façon à ce qu'elles soient visibles de tous les joueurs. Choisissez chacun une figurine.

Le joueur dont c'est le tour doit lancer les 2 dés. D'abord le noir, puis l'orange. L'ordre est très important !

1. Le joueur lance le dé noir (action) et regarde ce qu'il présente !

- S'il y a une clé : il faut choisir une clé au centre et la placer dans l'une des alcôves. S'il ne reste plus de clé, il peut déplacer une clé d'une alcôve vers une autre, mais pas vers une porte
- S'il y a un fantôme : le fantôme avance d'une case, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- S'il y a 2 fantômes : le fantôme avance de 2 cases dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Si c'est un bouclier : Le joueur peut choisir parmi les 3 possibilités suivantes :
 - a. Placer une clé dans l'une des alcôves
 - b. S'il n'y a plus de clé au centre, il peut déplacer une clé vers une autre alcôve
 - c. Avancer d'une case, même si le fantôme est sur ta case (voir Fantôme).

2. Après le dé noir (action), il faut lancer le dé orange (mouvement) et avancer sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé.

- si le joueur atterrit sur une carte Alcôve avec une clé, il prend la clé et la place sur la porte correspondante. La porte ne s'ouvre pas immédiatement. Elle se pourra s'ouvrir que lorsque lui ou un autre joueur atterrira sur la case.
- si le joueur atterrit sur une carte Porte avec une clé, alors il peut ouvrir la porte et la clé est pour lui ! Il faut alors retourner la carte avec le côté Couloir visible !

Les couloirs : Deux portes ouvertes constituent un couloir et il est possible de sauter les cases correspondantes (voir image). Le fantôme ne peut pas prendre le couloir.

Le fantôme : Le fantôme avance de la même façon que les joueurs et peut prendre les clés dans les alcôves aussi bien que sur les portes fermées. S'il se trouve sur la même case qu'un joueur, celui-ci sera figé par un sortilège. Tant qu'il se trouvera sur la même case que lui, il ne pourra plus lancer le dé de mouvement et ne pourra plus bouger à moins de lancer un bouclier. Dans ce cas il lui sera possible d'avancer. Le fantôme ne peut pas le bloquer non plus s'il se trouve sur une porte ouverte car il ne peut pas passer dans un couloir. Il est donc possible ainsi d'échapper au sortilège.

Les clés :

1. Il ne peut y avoir qu'une clé dans une alcôve !
2. Un joueur peut placer une clé dans une alcôve même si elle est déjà occupée par un autre chevalier. Par contre, il ne peut pas placer la clé sur la porte correspondante, seul le joueur qui y atterrit après lui pourra le faire !
3. Si le joueur place la clé sur une porte où :
 - Un chevalier se trouve, il peut ouvrir la porte et les joueurs gagnent la clé
 - Le Fantôme se trouve, celui-ci gagnera la clé
 - Un chevalier et le fantôme se trouvent, le chevalier gagne la clé. Le chevalier ouvre la porte et la clé est aux joueurs.

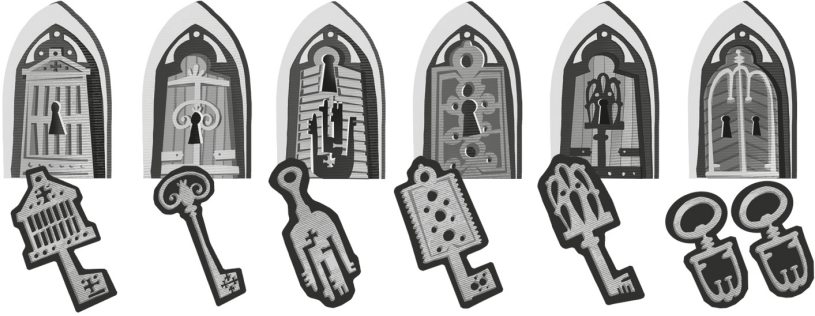
La fin de la partie : Si vous obtenez quatre clés vous gagnez la partie. Entrez alors dans le château, posez votre main sur la Pierre Magique des Vœux et faites un vœu.

Malheureusement, il arrive que ce soit le fantôme qui obtienne les quatre clé le premier et gagne la partie. Il faudra alors retenter votre chance.

Essayez d'imaginer ensemble comment faire en sorte que le fantôme ne gagne pas la prochaine fois !

Bonne chance et amusez-vous bien !!

BEFORE THE FIRST GAME



STARTING THE GAME

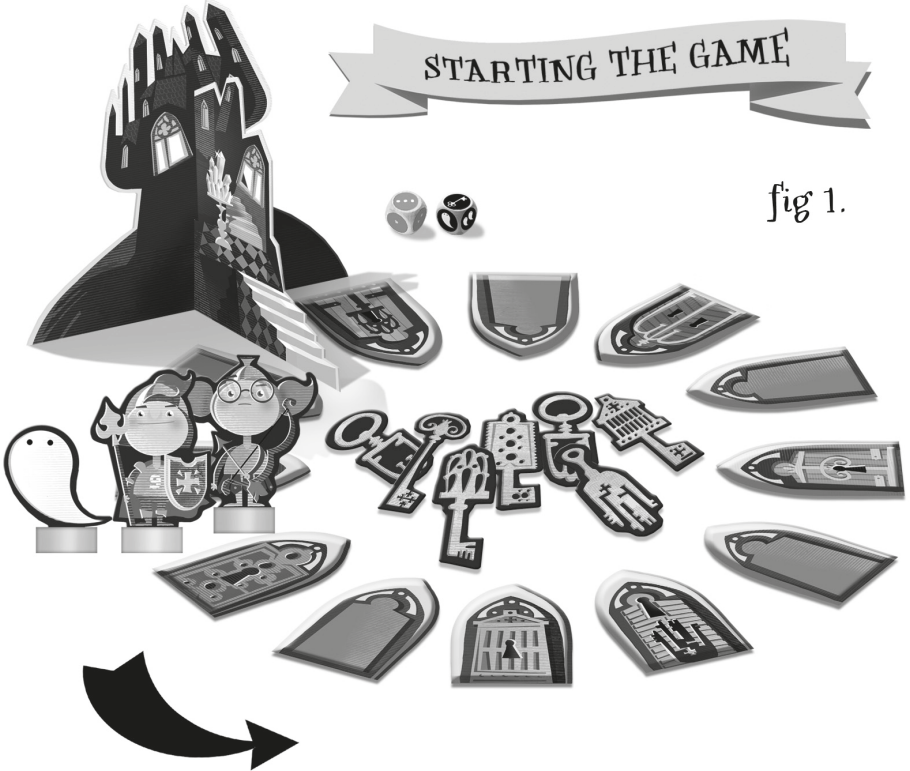
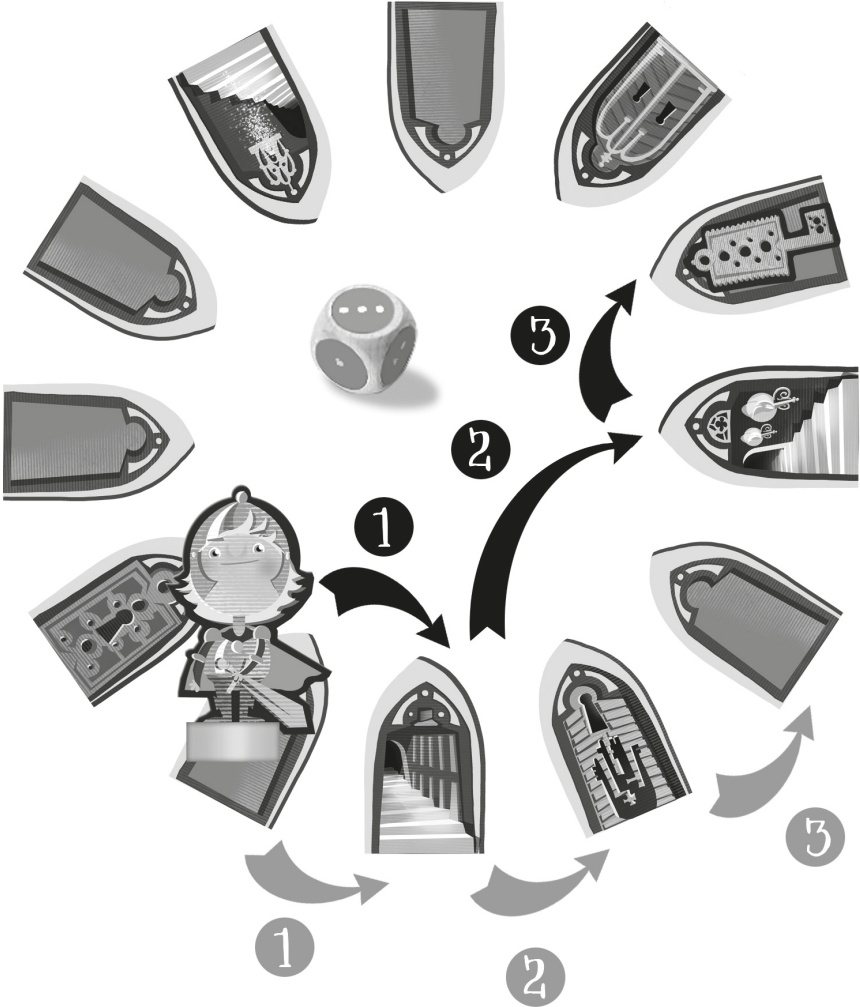


fig 1.

CORRIDORS

fig 2.



the GHOST and THE GOLDEN KEYS

Az ódon, száztornyú vár kincset rejt, ezért olyan nehéz bejutni oda. A titkos ajtókat arany kulcsok nyitják és négynek is fel kell tárulnia ahhoz, hogy bejuthassatok. A folyosókat egy szellem járja és lopkodja a kulcsokat előletek. Ha összefogtok, együtt biztosan túl tudtok járni az eszén és megtaláljátok a kívánságok varázslatos kövét! ...mert ugye nektek is van titkos vágyatok?

Kooperatív játék 5 éves kortól • 1-4 játékos részére

A játék tartalma: 1 kastély, 4 lovag, 1 szellem, 6 ajtó (kétoldalas), 6 falmélyedés, 7 arany kulcs, 1 fekete dobókocka, 1 narancssárga dobókocka

A játék rövid leírása: A várba titkos ajtókon keresztül lehet bejutni, de a legenda szerint négynek kell feltárulnia ahhoz, hogy megtörjön a varázs. A kulcsok falmélyedésekben jelennek meg és ha megérinted őket, akkor a megfelelő ajtóhoz röppennek. Az ajtó azonban csak akkor nyílik ki, ha egy lovag oda lép és kinyitja. Ezzel elnyeritek a kulcsot a szellem elől, aki a nyitott ajtóból már nem veheti el a kulcsot.

A játék célja, hogy előbb nyissatok ki négy ajtót vagy szerezzetek meg négy kulcsot, mint a szellem.

Az első játék előtt: Nézzétek meg figyelmesen a színes ajtókat és keressétek meg közösen a hozzájuk tartozó kulcsokat! Az egyik ajtóhoz két kulcs kell! Ha mindenki megjegyezte, hogy melyik kulcs melyik ajtót nyitja indulhat a játék!

A játék előkészülete: A várat állítsátok össze és tegyétek az asztal közepére! Keverjétek össze az ajtó és a falmélyedés kártyákat és tetszőleges sorrendben rakjátok a vár köré úgy, hogy mindnek az ajtót ábrázoló oldala nézzen felfelé! (lásd a mellékletet) A kulcsokat tegyétek a játéktér közepére, hogy mindenki számára jól láthatóak legyenek! Válasszatok figurát magatoknak! Az összes játékban lévő figurát a szellemmel együtt helyezétek bármely két ajtó közé az asztalra, ez lesz a start "mező", innen induljon mindenki! Lépkedni a kártyákon kell az óramutató járásával ellenkező irányban. Ha készen álltok, kezdődhet a játék!

Amikor sorra kerülsz két dobókockával kell dobnod. Először a feketével majd a narancssárgával. A sorrend nagyon fontos!

1. Dobj a fekete (akció) kockával, nézd meg mit mutat!

Ha kulcsot: Válassz egy kulcsot középről és helyezd valamelyik falmélyedésbe! Ha elfogytak a kulcsok, egy kulcsot áthelyezhetsz egy másik falmélyedésbe de ajtóra nem! Ha egy szellemet: a szellem lépjen egyet előre az óramutató járásával ellenkező irányban. Ha két szellemet: a szellem lépjen kettőt előre az óramutató járásával ellenkező irányban. Ha pajzsot, akkor választhatsz az alábbi lehetőségek közül:

- teszel egy kulcsot valamelyik falmélyedésbe
- ha elfogytak a kulcsok a középről, akkor át tehetsz egyet egy másik falmélyedésbe
- lépsz előre egyet. Abban az esetben is léphetsz, ha a szellem ugyanazon a mezőn áll mint te. (Lásd: szellem)

2. Dobj a narancssárga (lépés) kockával és lépj a figuráddal annyit, ahányat a kocka mutat.

- Ha olyan falmélyedésre lépsz, ahol kulcs van akkor vedd el a kulcsot és helyezd a hozzá tartozó ajtóra! Ezzel az ajtó még nem nyílt ki, csak akkor tárul fel, ha te, vagy egy másik lovag rálép a későbbiekben.
- Ha olyan ajtóra érsz, amelyiken már ott van az azt nyitó kulcs, kinyithatod az ajtót, a kulcsot pedig elnyertétek! Forgasd fel az ajtó kártyát, hogy a folyosó képe legyen felfelé!

A folyosók: Két nyitott ajtó egy folyosót alkot és a kettő között lévő mezőket átugorhatjátok. A mellékletben található ábra mutatja, hogy hogyan. A szellem nem használhatja a folyosókat.

A szellem: A szellem ugyanúgy halad körbe a pályán mint ti. A kulcsokat felveheti a falmélyedésekből és a csukott ajtókról is. Ha ugyanazon a mezőn áll, mint te, akkor megbabonáz. Amíg együtt vagytok, nem dobhatsz a lépés kockával és nem mozdulhatsz onnan, amíg ő el nem lép mellőled. Kivéve, ha pajzsot dobsz, mert akkor léphetsz egyet ha úgy döntesz. Nem tud megbabonázni ha nyitott ajtón álltok, mert a folyosón áthaladva elkerülheted őt.

Kulcsok:

1. Egy falmélyedésben csak egy kulcs lehet!
2. Olyan falmélyedésbe is tehetsz kulcsot, ahol már áll egy lovag. Ő sajnos nem helyezheti át a kulcsot a hozzá tartozó ajtóra azonnal, csak a következő játékos, aki oda lép!
3. Ha a kulcsot olyan ajtóra helyezed, ahol
 - egy másik lovag áll, akkor ő azonnal kinyithatja az ajtót és a kulcsot elnyertétek.
 - a szellem áll az ajtón, a kulcs az övé lesz
 - a szellem együtt áll egy lovaggal, a kulcs a lovagé lesz. A lovag kinyitja az ajtót és a kulcsot elnyertétek.

A játék vége: Ha sikerül négy ajtót kinyitnotok vagy négy kulcsot megszereznetek akkor ti nyertétek! Lépjétek be a várba, érintsetek meg a kívánságok varázslatos kövét és kívánjatok valamit!

Sajnos az is előfordul, hogy a szellem szerzi meg előbb a kulcsokat és abban az esetben ő nyer. Próbáljátok meg újra legyőzni őt! Gondoljátok végig együtt, hogy a kulcsok elhelyezésével-áthelyezésével hogyan nehezíthetitek meg a dolgát!

Sok sikert és vidám játékot kívánunk nektek!

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

Ve starém stověžatém zámku je skrytý poklad. Je velmi těžké ho získat. Tajné dveře zámku lze otevřít pouze čtyřmi zlatými klíči. Duch Šprýmař se bude snažit ukrást klíče pro sebe, když však budeš spolupracovat s ostatními hráči, jistě ho přelstíš a najdeš Magický kámen splněných přání... Máš přece tajná přání nebo ne?

Hra je určena pro 1 až 4 hráče.
Doporučený věk je od 5 let.

Hra obsahuje: skládací zámek, 4 figurky rytířů, 1 ducha Šprýmaře, 6 karet dveří, 6 karet výklenků, 7 zlatých klíčů, černou a oranžovou kostku

Cílem hry je otevřít zámek a dotknout se Magického kamene.

Zámek je přístupný tajnými dveřmi. Legenda říká, že musíš otevřít čtyři dveře, abys zlomil kouzlo, které zámek obestírá. Klíče se objeví ve výklenku, a pokud se jich dotkneš, odletí ke správným dveřím. Jenže tyto dveře se otevrou pouze tehdy, pokud u nich stojí rytíř, jinak klíč může ukrást duch. Naštěstí duch nemůže vzít klíč již z otevřených dveří.

Příprava hry: Slož zámek a polož ho doprostřed stolu. Rozlož karty dveří a klíčů, dobře si je prohlédni a snaž se zapamatovat, který klíč patří do kterých dveří. Jen jedny dveře mají klíče dva. Zamíchej karty s dveřmi a výklenky a rozlož je libovolně kolem hradu tak, aby byly otočeny dveřmi nahoru (viz obrázek). Klíče umístí mezi hráče, aby na ně každý dobře viděl. Vyber si svojí figurku rytíře. Umístí figurky, které budou ve hře, spolu s duchem libovolně mezi dvoje dveře. Toto bude startovací pozice. Hra bude pokračovat proti směru hodinových ručiček.

Začíná nejmladší hráč. Hraje svojí figurkou rytíře a hodí postupně oběma kostkami. Nejdříve hodí černou kostkou a potom oranžovou. Tento postup je důležitý.

1. Hod černou kostkou:

- Na kostce padne klíč – vyber libovolný klíč a dej ho na obrázek výklenku. Jestliže už nejsou k dispozici žádné volné klíče, můžeš přemístit libovolný, již umístěný klíč z výklenku do jiného výklenku. Jen nesmíš umístit klíč na dveře.
- Na kostce padne duch – duch postoupí o jeden krok proti směru hodinových ručiček.
- Na kostce padnou dva duchové – duch postoupí o dva kroky proti směru hodinových ručiček.
- Na kostce padne štít – vyberete klíč a položíte ho na výklenek, pokud už nejsou k dispozici volné klíče, přemístěte klíč z výklenku nebo postupte o krok dopředu (můžete i na políčko, kde stojí duch).

2. Následný hod oranžovou kostkou s čísly určuje posun figurky. Během hry se můžete postavit:

- Na výklenek s klíčem - položte klíč na odpovídající dveře. Dveře zůstávají zamčeny. Může je odemknout až figurka (tvoje nebo protihráče), která se na dveře postaví během hry.
- Na dveře s klíčem – smíš otevřít dveře a klíč získáváš. Nyní otoč kartu dveří na rubovou stranu, kde je nakreslená chodba.

Chodba – postup mezi chodbami ukazuje obrázek. Když jsou mezi dvěma chodbami dvě karty (dveře nebo výklenky) můžeš tyto karty přeskočit - počítá se to jako jeden krok

Duch Šprýmař – duch se pohybuje jako tvoje figurka, může brát klíče z výklenků a zavírat dveře. Duch, který se postaví na místo, kde je tvoje figurka, tě zastaví ve hře. Musíš stát do té doby, než hodíš na kostce štít nebo se duch přesune na jiné místo. Duch tě nesmí blokovat v případě, že stojíš v otevřených dveřích, protože se můžeš před jeho šprýmy schovat v chodbě.

Klíče:

1. V každém výklenku může být jen jeden klíč
2. Klíč může být umístěn do výklenku, kde už stojí hráč. Tento hráč nesmí klíč umístit do příslušných dveří. Může tak udělat až další hráč, který vstoupí na políčko.
3. Umístění klíče do dveří kde:
 - stojí figurka - můžeš otevřít dveře a vyhráváš klíč
 - stojí duch - klíč náleží duchovi
 - stojí duch i figurka – můžeš otevřít dveře a vyhráváš klíč

Konec hry: Vyhrává ten hráč, který získá čtyři klíče. Tím může vstoupit do zámku a dotknout se Magického kamene splněných přání a něco si přát.

Vyhrát může i duch. Co se dá dělat, když získá čtyři klíče. Ale to přeci nevádí, hra je hra. Určitě ho v příští hře společně porazíte. Jen stačí tahy více promyslet. Hodně štěstí !

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

Stary zamek z wysoką wieżą kryje tajemniczy skarb, dlatego tak trudno tam wejść. Jego sekretne drzwi można otworzyć złotymi kluczami – cztery pary drzwi muszą zostać otwarte aby wejść do środka. Podstępny duch próbuje ukraść klucze, ale jeśli będziesz współpracował na pewno go przechytrzysz i znajdziesz Magiczny Kamień Życzeń, który jest największym skarbem... czy masz tajemne pragnienia i zależy Ci na tym by zdobyć kamień?

Rodzinna gra planszowa dla dzieci w wieku 5+ • Gra przeznaczona dla 1-4 graczy

Zawartość gry: 1 zamek, 4 rycerzy, 1 duch, 6 drzwi, 6 kart z wnękami drzwi, 7 złotych kluczy, 1 czarna kostka, 1 pomarańczowa kostka

Krótki opis gry: Do zamku można się dostać przez sekretne drzwi, ale mit mówi, że trzeba otworzyć cztery pary drzwi aby złamać zły urok. Klucze pojawiają się we wnękach, ale jeśli je dotkniesz lecą do właściwych drzwi. Drzwi jednak zostają otwarte tylko wtedy, gdy gracz się przeniesie we właściwe miejsce i otworzy je. Jeśli to osiągniesz, wygrasz i otrzymasz swój złoty klucz przed duchem (duch nie może wyciągnąć klucza z otwartych drzwi).

Celem gry jest zdobycie czterech kluczy zanim zdobędzie je duch.

Przed rozpoczęciem gry: Spójrz uważnie na kolorowe drzwi i znajdź pasujące do nich klucze. Jedne drzwi będą wymagały użycia dwóch kluczy! Kiedy każdy z graczy dowie się, który klucz otwiera drzwi, gra może się rozpocząć.

Przygotowanie gry: Umieść zamek na środku stołu. Wymieszaj drzwi i karty z wnękami oraz umieść je w zamku w dowolnej kolejności upewniając się, że wszystkie karty są skierowane stroną z drzwiami do góry (patrz załącznik). Umieść klucze na środku obszaru gry aby były widoczne dla wszystkich graczy. Wybierz figurę dla siebie. Umieść wszystkie postacie i ducha pomiędzy dwoma drzwiami na stole. To będzie punkt wyjścia dla wszystkich graczy. Kierunek gry jest przeciwny do ruchu wskazówek zegara. Kiedy będziesz gotowy, rozpocznij grę !

Kiedy nadejdzie Twoja kolejka musisz rzucić obiema kostkami. Najpierw rzuć kostką czarną, następnie pomarańczową. Kolejność jest bardzo ważna !

1. Rzuć czarną kostką (kostka akcji) i zobacz, co ona wskaże !

- Jeśli kostka wskazuje klucz: wybierz klucz od środka i umieść go w dowolnej z wnęk. Jeśli nie ma więcej kluczy możesz przenieść klucz do innej wnęki, ale nie do innych drzwi;
- Jeśli kostka wskazuje jednego ducha: duch porusza się o jeden krok do przodu przeciwnie do ruchu wskazówek zegara
- Jeśli kostka wskazuje dwa duchy: duch porusza się do przodu o dwa kroki w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara
- Jeśli kostka wskazuje tarczę: możesz wybrać jedną z następujących opcji:
 - a. wkładasz klucz do jednej z wnęk
 - b. jeśli zabraknie kluczy do środka, możesz przenieść klucz do innej wnęki
 - c. przesunąć się o jedno pole do przodu. Możesz także poruszać się, nawet jeśli na tym samym polu znajduje się duch.

2. Po skończonej akcji z użyciem czarnej kostki należy rzucić pomarańczową kostką i przesunąć swoją figurkę o taką liczbę oczek, jaką wskazuje kostka.

- Jeśli wylądujesz na karcie wnęki z kluczem, weź klucz i umieść go w odpowiednich drzwiach. Tym razem drzwi się nie otworzą, zostaną otwarte tylko wtedy, gdy Ty lub inny gracz wejdiesz do drzwi później.
- Jeżeli trafisz na drzwi z kluczem, możesz otworzyć drzwi, a klucz jest Twój! Odwróć wówczas kartę tak, aby strona korytarza była skierowana obrazkiem do góry!

Korytarze: Dwie pary otwartych drzwi tworzą korytarz i można pominąć przerwy między nimi. Obrazek w załączniku pokazuje jak. Duch nie może użyć Twojego korytarza by móc się przemieszczać.

Duch: Duch porusza się do przodu wzdłuż trasy, jak Ty i może zabrać klucze do wnąk, a także zamkniętych drzwi. Jeśli znajduje się na tym samym polu, co Ty, zablokuje Twoje ruchy swoim urokiem. Dopóki jesteście razem na polu nie możesz rzucić kostką pomarańczową i nie możesz się ruszyć z pola dopóki duch nie opuści tego pola lub jeśli nie rzucisz tarczą. Następnie możesz zdecydować czy chcesz przejść o jeden krok naprzód. Duch nie może Cię zablokować, jeśli stoisz na otwartych drzwiach, ponieważ możesz przejść przez korytarz unikając jego uroku.

Klucze:

1. W jednej wnące może znajdować się tylko jeden klucz!
2. Możesz umieścić klucz we wnące z rycerzem. Nie może on jednak przenieść klucza do pasujących drzwi. Może to uczynić następny gracz, który ląduje na tym polu.
3. Jeżeli umieścisz klucz na drzwiach, gdzie ...
 - Stoi rycerz – może otworzyć drzwi i wygrać klucz
 - Stoi duch – klucz będzie jego
 - Duch i rycerz stoją razem – rycerz weźmie klucz. Rycerz otwiera drzwi, a klucz należy do Ciebie

Zakończenie gry: jeśli wygrasz cztery klucze, wygrywasz grę. Wejdz do zamku, dotknij magicznego kamienia życzeń i pomyśl o czym tylko zamarysz.

Niestety od czasu do czasu duch pierwszy zdobywa cztery klucze i wygrywa grę. Spróbuj pokonać go ponownie. Pomyślcie wspólnie, jak moglibyście utrudnić duchowi zdobycie kluczy następnym razem !

Powodzenia i świetnej zabawy!

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

Starý Stovežatý zámok ukrýva poklad, preto je veľmi ťažké dostať sa doň. Jeho tajné dvere možno otvoriť zlatými kľúčmi a na vstup dovnútra budete potrebovať odomknúť hneď štyri z nich. Prešibaný duch sa vám pokúša kľúče ukradnúť, no ak budete spolupracovať, iste ho prekabátite a nájdete Čarovný kameň prianí...nejaké tajné priania predsa určite máte, však?

Kooperatívna hra Vek: 5+ • Počet hráčov: 1 až 4

Obsah hry: 1 zámok, 4 postavičky rytierov, 1 postavička ducha, 6 obojstranných dverí, 6 kariet s výklenkami, 7 zlatých kľúčov, 1 čierna kocka, 1 oranžová kocka

Stručný opis hry: Do zámku možno vstúpiť cez tajné dvere, ale legenda vraví, že na prelomenie kúzla musia byť odhalené až štyri z nich. Kľúče sa objavujú vo výklenkoch a ak sa ich dotknete, letia priamo do správnych dverí. Lenže dvere sa otvoria len vtedy, keď sa k nim hráč dostane a otvorí ich. Ak sa vám to podarí, vyhráte kľúč skôr než duch, pretože duch nedokáže vybrať kľúč z otvorených dverí.

Ciel' hry: Otvoriť štvoro dverí alebo získať štvoricu kľúčov skôr než duch.

Pred prvou hrou: Pozorne si spolu prezrite farebné dvere a nájdite kľúče, ktoré do nich pasujú! Len jedny dvere budú potrebovať dva kľúče! Keď už každý vie, ktorý kľúč otvára ktoré dvere, hra sa môže začať.

Príprava hry: Zostavte zámok a položte ho do stredu stola. Premiešajte karty s dverami a výklenkami a rozložte ich okolo zámku v ľubovoľnom poradí. Uistite sa, že všetky karty smerujú nahor stranou s dverami! (viď prílohu). Položte kľúče do stredu herného priestoru tak, aby ich videli všetci hráči. Vyberte si pre seba figúrku. Položte všetky hracie figúrky a ducha medzi dvojicu ľubovoľných dverí na stole. Toto bude pre všetkých štartovací bod. Hra prebieha v protismere chodu hodinových ručičiek, chodí sa po kartách. Keď ste pripravení, môžete sa do toho pustiť!

Keď ste na ťahu, musíte si hodiť oboma kockami. Najskôr hádžte čiernou a potom oranžovou. Poradie je veľmi dôležité!

1. Hodte si čiernou (akčnou) kockou a pozrite sa, čo ukazuje!

- Ak je to kľúč: Vyberte si zo stredu kľúč a dajte ho do ľubovoľného výklenku. Ak tam už nie sú žiadne kľúče, môžete kľúč presunúť do iného výklenku, ale nie do dverí.
- Ak je to jeden duch: Duch sa posunie vpred o jeden krok v smere proti chodu hodinových ručičiek.
- Ak sú to dvaja duchovia: Duch sa posunie vpred o dva kroky v smere proti chodu hodinových ručičiek.
- Ak je to štít: Môžete si vybrať jednu z nasledujúcich možností:
 - a. Dáte kľúč do jedného z výklenkov
 - b. Ak sa kľúče minuli, môžete presunúť kľúč do iného výklenku
 - c. Posuniete sa o jedno políčko vpred. Môžete sa posunúť aj vtedy, ak je na rovnakom políčku s vami aj duch (viď "Duch").

2. Po čiernej (akčnej) kocke si hodíte aj oranžovou (krokovou) kockou a posuňte svoju figúrku o počet políčok, ktorý udáva kocka.

- Ak pristanete na výklenkovej karte s kľúčom, vezmite kľúč a dajte ho do príslušných dverí. Dvere sa ešte neotvorí, odhalia sa pred vami až vtedy, keď neskôr vy alebo iný z hráčov na týchto dverách pristanete.
- Ak pristanete na dverách s kľúčom, môžete ich otvoriť a kľúč je váš! Otočte kartu tak, aby nahor smerovala strana s chodbou!

Chodby: Dve otvorené dvere vytvárajú chodbu, po ktorej môžete políčka medzi nimi preskočiť. Obrázok v prílohe znázorňuje, ako na to. Duch vašu chodbu použiť nemôže.

Duch: Duch sa posúva po dráhe tak ako vy a môže vyberať kľúče z výklenkov aj uzavretých dverí. Ak je s vami na rovnakom políčku, zablokuje svojím kúzlom váš pohyb. Kým ste spolu na jednom políčku, nemôžete hádzať krokovou kockou a nemôžete sa odtiaľ pohnúť preč, kým sa z políčka nepohne duch alebo kým na kocke nehodíte štít. Potom sa môžete rozhodnúť, či sa chcete pohnúť o jeden krok vpred. Duch vás nemôže zablokovať, ak stojíte na otvorených dverách, pretože môžete prejsť cez chodbu a vyhnúť sa tak jeho kúzlu.

Kľúče:

1. V jednom výklenku vždy môže byť len jeden kľúč!
2. Môžete dať kľúč aj do výklenku, v ktorom už stojí rytier, ale on nemôže hneď kľúč presunúť do správnych dverí, to môže spraviť až nasledujúci hráč, ktorý na tomto mieste pristane!
3. Ak umiestnite kľúč do dverí, kde...
 - ...stojí rytier, on môže dvere otvoriť a vy vyhráivate kľúč.
 - ...stojí duch, kľúč bude jeho.
 - ...stojí rytier aj duch, kľúč vezme rytier, otvorí ním dvere a kľúč bude váš.

Koniec hry:

Ak otvoríte štvoro dverí alebo vyhráte štvoro kľúčov, zvíťazili ste v hre. Vojdite do zámku, dotknite sa čarovného kameňa a niečo si želajte.

Bohužiaľ, niekedy sa štyroch kľúčov ako prvý zmocní duch a zvíťazí tak v hre. Skúste ho poraziť ešte raz. Premyslite si spoločne, ako by ste nabudúce mohli získavanie kľúčov duchovi skomplikovať!

Veľa šťastia a dobre sa bavte!

V obrázkovej prílohe nájdete vyobrazené jednotlivé dvere a kľúče, ktoré do nich pasujú (celkom hore), úvodné rozloženie herných materiálov (obr.1) a spôsob preskakovania chodbami od jedných dverí k ďalším (obr.2).

the GHOST and THE GOLDEN KEYS

В старом-престаром замке, состоящем из сотни башен, спрятано сокровище, вот почему так трудно туда пробраться. Секретные двери замка могут открываться только золотыми ключами, но, чтобы попасть внутрь замка, нужно открыть минимум 4 двери. Коварное привидение все время пытается украсть ключи, но если вы будете действовать дружно, то сумеете перехитрить его и найдете волшебный камень желаний. У каждого ведь есть заветное желание, не так ли?

Командная игра для 1-4 игроков возрастом от 5 лет

Комплект игры включает: 1 замок, 4 фигурки рыцарей, 1 фигурка привидения, 6 двусторонних карточек с изображением дверей, 6 карточек с изображением альковов (ниш в стенах), 7 золотых ключей, 1 черный игральный кубик, 1 оранжевый игральный кубик.

Краткое описание игры: попасть в замок можно через потайные двери, но существует миф, который гласит, что необходимо найти и открыть четыре двери, чтобы разрушить колдовские чары. Ключи появляются в альковах (нишах в стене) замка и, если вы дотрагиваетесь до них, они подлетают к соответствующей двери. Тем не менее, дверь откроется только после того, как фигурка игрока попадает на эту дверь. Если вам это удастся, то вы заполучите ключи быстрее привидения, так как оно не может вытаскивать ключи из открытой двери.

Цель игры: открыть четыре потайные двери или заполучить четыре золотых ключа быстрее привидения.

Перед первой игрой: все вместе рассмотрите внимательно разноцветные двери и подберите к ним соответствующие ключи. После того, как игроки запомнят все правильные комбинации ключей и дверей, можно начинать игру.

Подготовка к игре: соберите замок и поставьте его посередине стола. Хорошо перемешайте колоду карт с изображением дверей и альковов и разложите их вокруг замка в любом порядке. Убедитесь, что карточки лежат изображением дверей вверх (См. приложение, рис.1). Положите ключи по центру игровой зоны, чтобы они были хорошо видны всем игрокам. Каждый игрок выбирает себе фигурку рыцаря. Поместите всех рыцарей и привидение между любыми двумя дверьми, разложенными на столе. Это будет точкой старта. Фишки перемещаются против часовой стрелки, шагая по карточкам. Готовы? Тогда игра начинается...

Когда до вас дошла очередь ходить, бросайте 2 кубика - сначала черный, потом оранжевый. Очень важно соблюдать именно такую последовательность!!!

1. Сначала бросайте черный кубик (кубик действий):

- если выпал ключ, возьмите любой ключ с середины игровой зоны и положите в любой альков (нишу в стене). Если ключей в центре игровой зоны больше нет, можно взять ключ из любого алькова и переложить в другой альков, только не в дверь.
- если выпало одно привидение, то фигурка привидения делает один шаг вперед против часовой стрелки.
- если выпало два привидения, то привидение делает два шага против часовой стрелки.

- если выпал щит, то вы можете выполнить любое из следующих действий:
 - a. Положить ключ в один из альковов.
 - b. Если на столе в центре игровой зоны больше нет ключей, то переложить любой ключ в любой другой альков.
 - c. сделать один шаг вперед. Фигурка может перемещаться даже в случае, если на следующей карте находится фигурка привидения (см. раздел привидение).

2. После того, как игрок бросил черный кубик с действиями, он должен бросить оранжевый кубик и передвинуть своего рыцаря на столько шагов, сколько выпадет на кубике.

- если ваш рыцарь попадает на альков с ключом, возьмите ключ и положите его на соответствующую дверь. Дверь нельзя открывать до тех пор, пока вы или другой игрок не остановитесь на этой двери еще раз.
- если вы остановились на карточке с дверью и ключом, открывайте дверь – просто переверните карточку изображением коридора вверх. Ключ забирайте себе!

Коридоры: две открытые двери образуют коридор. При перемещении фигурок рыцарей по коридору пропускаются карты, расположенные между двумя коридорами. (См. приложение). Привидение не может перемещаться по коридорам.

Привидение: привидение перемещается по карточкам так же, как и фигурки рыцарей, и оно может брать ключи с альковов и закрытых дверей. Если фигурка привидения оказывается на одной карте с вашей фигуркой, то привидение блокирует движение вашего рыцаря своими колдовскими чарами. В случае если рыцарь и привидение находятся на одной карте, вы не можете бросать оранжевый кубик (кубик с количеством шагов) и не можете ходить, до тех пор, пока привидение не переместится на другую карту или у вас не выпадет щит. Если выпадает щит, то вам решать, хотите ли вы сделать шаг вперед. Привидение не может вас остановить, если вы стоите на открытой двери, так как вы можете ускользнуть по коридору, избежав его чар.

Ключи:

1. В одном алькове может находиться только один ключ.
2. Вы можете положить ключ в альков, если на нем стоит уже чья-то фигурка рыцаря, но тот игрок, в свою очередь, не может положить этот ключ на соответствующую дверь. Воспользоваться ключом может только следующий игрок, который остановится на этом алькове.
3. Если вы кладете ключ на дверь, где...
 - стоит другой рыцарь, то он может открыть дверь, а вы получаете ключ.
 - стоит привидение, то ключ оказывается у привидения.
 - стоит привидение и рыцарь, рыцарь открывает дверь, а вы получаете ключ.

Конец игры: Команда рыцарей выигрывает, если игроки открыли четыре двери или собирали 4 ключа. Заходите в замок, дотроньтесь до камня желаний и загадайте заветное желание!

К сожалению, иногда привидение собирает четыре ключа первым и, в таком случае, выигрывает привидение. Попробуйте посостязаться с ним еще раз. Подумайте сообща, как сделать так, чтобы в следующий раз привидению было трудно заполучить ключи. Удачи и отличной вам игры!!!

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2018

©bohony