

GEISTER, GEISTER! SCHATZSUCHMEISTER!



CONTENUTO

1 Tabellone	5 Marcatori "INFESTATA"
4 Cacciatore dei Tesori	1 Dado Movimento (numeri)
19 Carte	2 Dado Combattimento (simboli)
24 Segnalini Fantasmi	8 Gemme del Tesoro

OBIETTIVO

I giocatori partecipanti dovranno collaborare insieme per fuggire dalla casa portandosi via tutte le 8 Gemme del Tesoro prima che 6 stanze vengano definitivamente infestate dai fantasmi.

GIOCO BASE

Preparazione del Gioco Base

Ogni giocatore prende il segnalino del "Cacciatore dei Tesori" e li pone davanti all'ingresso della casa.

-Rimuovere le carte "Pesca 2 + Mescola", "Pesca 3 + Mescola" (vedi figura a pag.4), e le due rosse e verdi "Porte Bloccate" (vedi pag. 4) (queste carte non vengono usate nel gioco base).

-Mescolare le carte rimanenti e porle in faccia in giù in nel loro apposito spazio per formare il relativo mazzo.

-Ogni stanza è marcata con una singola lettera. Quindi, piazzare un Segnalino Fantasma nelle stanze indicate con le lettere C, F, I e L.

-Piazzare un Segnalino Gemma del Tesoro in ogni stanza che ha un "icona gemma" attorno alla lettera.

NOTA: I numeri sulle Gemme del Tesoro non sono usate nel Gioco Base.

NOTA: Non coprire mai le lettere delle stanze con segnalini o Gemme del Tesoro.



- I Giocatori partono qui
- Collocazione Carte
- Lettera Stanza
- Gemme del Tesoro vanno qui
- I Fantasmi partono da queste Stanze.

GIOCARE IL GIOCO BASE

Al proprio turno, ogni giocatore può effettuare le seguenti azioni, nel seguente ordine:

SEQUENZA TURNO

1. Lancio Dado Movimento.
2. Rivelare la Carta Fantasma (eventuale).
3. Muovere.
4. Gemma del Tesoro.
5. Combattimento.

1. Lancio Dado Movimento

Il giocatore di turno inizia a lanciare il dado movimento (quello con i numeri). Il risultato mostra 2 azioni: una è quella di piazzare il segnalino Fantasma nella stanza indicata (vedi #2 sotto), e l'altra è di quanti spazi bisogna muovere il proprio segnalino cacciatore dei Fantasma, sul tabellone. (vedi #3 sotto).

2. Piazzare il segnalino Fantasma sul Tabellone

Se l'icona Fantasma compare sul risultato del lancio del dado movimento, il giocatore deve pescare una carta "Fantasma" dal mazzo e piazzarla sul tabellone per formare la pila degli scarti. Se sulla carta pescata è presente una lettera, il giocatore deve piazzare un Segnalino Fantasma nella stanza corrispondente a quella lettera indicata sulla carta.

Simbolo icona Fantasma sul dado movimento



Se la carta pescata indica "Mescola" il giocatore raccoglie solamente tutte le carte da pescare e quelle scartate e le mescola insieme per formare un nuovo mazzo. In questo caso nessun segnalino Fantasma va posto sul tabellone.

3. Movimento

Il giocatore di turno si muove su ogni spazio in base al numero uscito dal lancio del dado. In ogni caso il giocatore può entrare o uscire dalla casa solamente dalla porta di ingresso. Ogni casella sul tabellone indica *uno spazio* ed ogni stanza indica *un solo spazio*. Per entrare ed uscire dalle stanze si usano le porte corrispondenti. Non è consentito il movimento in diagonale.



□ Simbolo PORTE
Nota: Le Stanze contano come 1 Spazio

I cacciatori di fantasmi non possono occupare la stessa casella del corridoio occupata da altri giocatori, ad eccezione delle stanze.

Nel corridoio, quindi, i giocatori possono muovere attraverso gli spazi occupati da altri giocatori a seconda del numero indicato sul dado, ma non possono sostare sullo spazio occupato da altri giocatori nel caso in cui il numero di movimenti indicato sul dado termina su uno spazio occupato da altro giocatore. In tal caso il giocatore di turno occuperà lo spazio immediatamente successivo a quello occupato da un altro giocatore.

Al proprio turno il giocatore può anche scegliere di non muovere (compreso quello di rimanere fuori dalla porta di ingresso), ma deve comunque lanciare il dado movimento e pescare la carta, se necessario. Infine le azioni di raccogliere le Gemme del Tesoro (vedi #4), portare fuori la Gemma del Tesoro (vedi #5) oppure combattere

contro I fantasmi (vedi #6), sono azioni che fanno terminare la fase di movimento.

4. Prelevare le Gemme del Tesoro.

Se un giocatore termina il suo movimento in una stanza che contiene una Gemma, prende il segnalino gemma e lo mette sulla "schiena" del suo personaggio e lo mantiene fin quando con successo esce dalla casa (vedi #5). Un giocatore può trasportare solo un segnalino gemma alla volta.

5. Portare fuori le gemme dalla casa.

Se un giocatore porta con successo una gemma fuori dalla casa, il suo movimento termina e piazza il segnalino Gemma al di fuori della casa sul tabellone.

Non si può lasciare una gemma del Tesoro nella casa se non nella stanza dove la si è trovata e presa.

6. Combattere i Fantasmi

Se il movimento termina in una stanza occupata da un fantasma il giocatore deve combatterlo.



No-fantasma

Per combattere un fantasma, il giocatore lancia un dado combattimento (quello con i simboli). Se esce l'icona "No-Fantasma" (il simbolo del fantasma), il segnalino fantasma viene rimosso dalla stanza. Se ci sono almeno due giocatori nella stessa stanza, il giocatore di turno lancia due dadi di combattimento. Ogni icona "No Fantasma" che esce dai dadi indica l'azione di rimuovere un segnalino fantasma.

STANZE INFESTATE

Bisogna stare attenti a quanti segnalini fantasma sono presenti in una stessa stanza. Se ci sono troppi fantasmi la stanza diventa "INFESTATA". Se sul tabellone ci sono 6 stanze infestate il gioco termina con la sconfitta di tutti i giocatori. La stanza è INFESTATA quando tre segnalini fantasma occupano la stessa stanza.

Quando succede questo i tre segnalini fantasma vengono rimossi dalla stanza e viene piazzato il segnalino "INFESTATA" su quella stanza.



Se una carta indica di rimpiazzare un segnalino fantasma in una stanza già infestata, quel segnalino fantasma occuperà la stanza successiva in base alla lettera in ordine alfabetico che non è infestata (es. da A a B a C, etc.) Se la stanza indicata con la lettera L è INFESTATA il segnalino fantasma va alla stanza indicata con la lettera A e così via fin quando non ne trova una non infestata.

Se un giocatore sta trasportando una Gemma in una stanza infestata, non può posare la Gemma e non può lasciare la stanza fin quando non diventa "DISINFESTATA".

DISINFESTARE UNA STANZA



Icona Infestata

La disinfestazione della stanza può avvenire solo quando ci sono almeno due giocatori nella stanza INFESTATA. Il giocatore di turno lancia due dadi da combattimento e se esce almeno un simbolo "DISINFESTATO" (simbolo icona INFESTATO), il segnalino INFESTATA è rimosso dalla stanza e dal tabellone.

VINCERE IL GIOCO BASE

Appena un giocatore esce dalla casa dopo che 8 Gemme del Tesoro sono state portate fuori i giocatori vincono ed il gioco termina.

PERDERE IL GIOCO BASE

Se tutti e 6 segnalini "INFESTATA" sono sul tabellone prima che i giocatori escano dalla casa con tutte le Gemme i giocatori perdono ed il gioco termina.

REGOLE AVANZATE

PREPARAZIONE GIOCO AVANZATO

Aggiungere le carte "Pesca 2 + Mescola", "Pesca 3 + Mescola", e quelle rossa e verde "PORTA BLOCCATA" (vedi sotto) al mazzo delle carte. Quindi tutte le carte vengono utilizzate nel gioco avanzato.

Prendere tutti i segnalini Tesoro, con i numeri indicati a faccia in giù, e mischiarli. Poi porre i segnalini nelle stanze senza rivelare i numeri.

GIOCARE IL GIOCO AVANZATO

Carta "Pesca + Mescola"

Il gioco procede come da regole base, con lo stesso obiettivo.

Tuttavia se viene pescata una carta "Pesca 2 + Mescola" oppure "Pesca 3 + Mescola", il giocatore pesca il numero di carte aggiuntive indicate e se necessario ogni segnalino fantasma sul tabellone, poi mescola il mazzo degli scarti con la pila del mazzo carte da pescare e crea un nuovo mazzo di carte da pescare.

(NOTA: Se capita di trovare carte "Pesca 2 + Mescola" oppure "Pesca 3 + Mescola," e ripescando altrettante "Pesca 2 + Mescola" oppure "Pesca 3 + Mescola," queste vanno ignorate e si pesca la carta successiva).



Carta Pesca 2 + Mescola

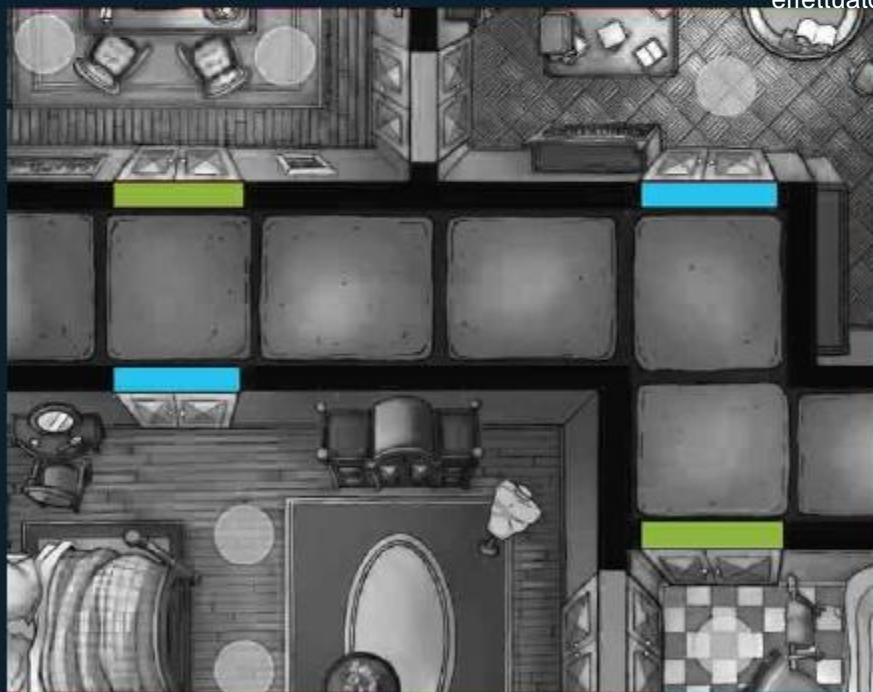


Carta Pesca 3 + Mescola

Carte "Porte Bloccate"

Se un giocatore pesca la carta "Porta Bloccata" le porte di colore corrispondente diventano bloccate.

I giocatori non possono spostarsi da o verso stanze con le porte bloccate. Solo un colore può bloccare le porte e non tutte e due insieme. Piazzare la carta "Porta Bloccata" sul mazzo degli scarti per far capire quali porte sono bloccate. Una porta di un colore si sblocca solo quando viene pescata un'altra carta "Porta Bloccata" dell'altro colore o quando viene effettuato l'azione di "Mescola" delle carte.



Colore delle Porte



Carta "Porta Bloccata" Blu



Carta "Porta Bloccata" Verde

Prendere le Gemme del Tesoro

Ogni Gemma del Tesoro ha un numero indicato sul dorso nascosto. Nel gioco avanzato le gemme del Tesoro devono essere raccolte e portate fuori dalla casa in ordine numerico.

Quando un giocatore entra in una stanza con la gemma del Tesoro, questi gira il segnalino della gemma e ne rivela il numero. La gemma può essere rimossa fuori dalla casa se viene rispettato l'ordine numerico o la sequenza partendo con il segnalino gemma con il numero 1.

VINCERE IL GIOCO AVANZATO

Appena un giocatore esce dalla casa dopo che 8 Gemme del Tesoro sono state portate fuori rispettando la sequenza numerica, i giocatori vincono ed il gioco termina.

PERDERE IL GIOCO AVANZATO

Se tutti e 6 segnalini "INFESTATA" sono sul tabellone prima che i giocatori escano dalla casa con tutte le Gemme i giocatori perdono ed il gioco termina.

Anche nel caso in cui, i giocatori sono in stanze differenti e a) la stanza contiene un segnalino "INFESTATA" e b) ogni giocatore ha la gemma del Tesoro, questi sono impossibilitati a muoversi dalla stanza, il gioco termina con la sconfitta dei giocatori.

Libera traduzione by ZioGigio
www.latanadelloscazzamauriello.it