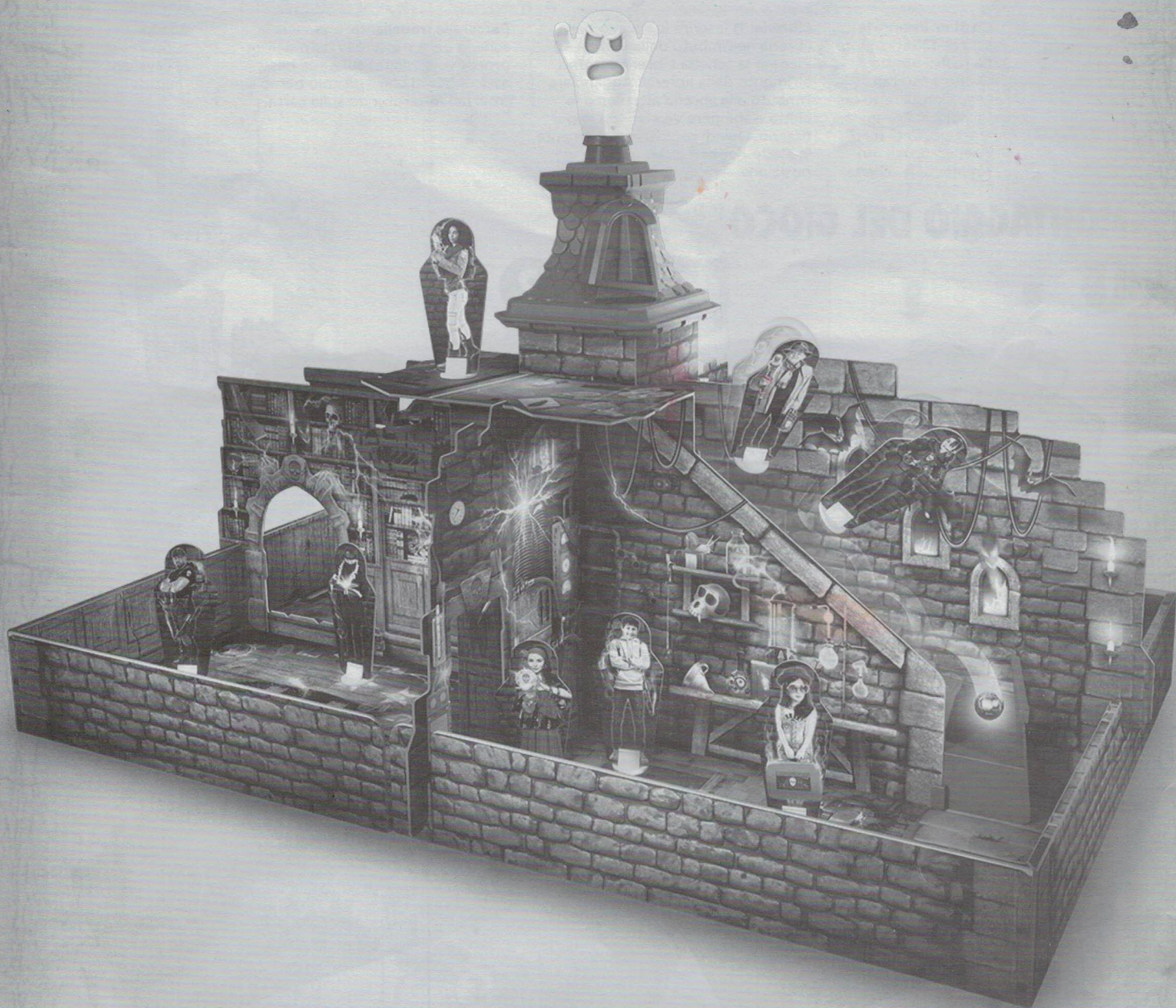


BRIVIDO

MANUALE ISTRUZIONI



FAMILY
Games

Grandi
Giochi

2+ 6+

ISTRUZIONI DI MONTAGGIO

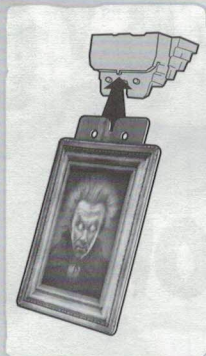


Scansiona questo codice per guardare il tutorial su come assemblare il gioco.

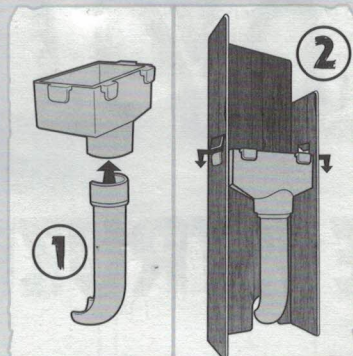
PRIMO ASSEMBLAGGIO



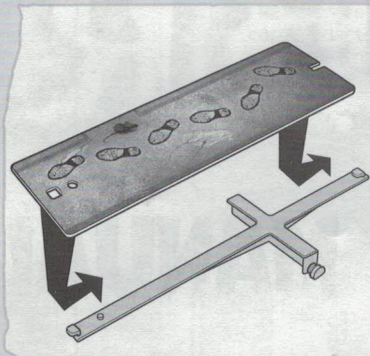
Pedine: inserire le 8 pedine nelle loro basi



Cestino: inserire la scheda Ritratto/Libreria (con il ritratto rivolto verso l'alto) nello slot sul retro del Cestino, assicurandosi che i piccoli perni si inseriscano nei fori rotondi sulla scheda.



Libreria: 1) Inserire lo scivolo della libreria nell'imbuto della libreria. 2) Piegare la scheda Libreria attorno all'imbuto della libreria. Agganciare l'imbuto alla libreria attraverso le alette e spingere verso il basso per fissarlo. Quindi premere nuovamente le alette per bloccare i ganci in posizione.

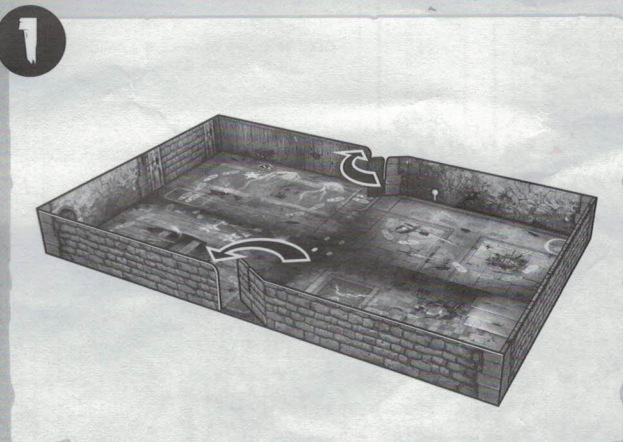


Passerella traballante: aggancia la scheda della passerella (lato dell'impronta verso l'alto) sulla sua base, assicurandoti che il piccolo perno si trovi nel foro rotondo sulla carta.

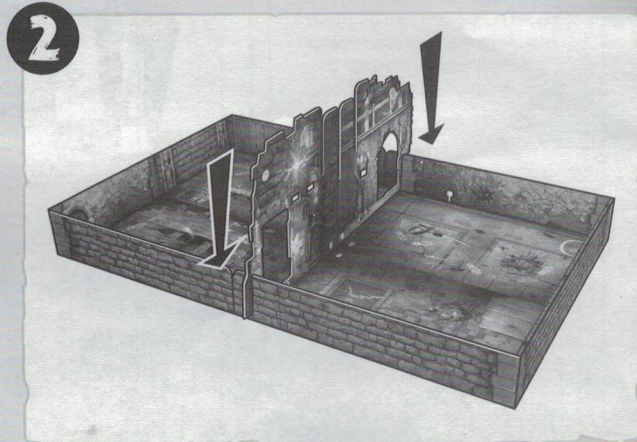


Scudo: aggancia il supporto dell'ascia al cavaliere sul muro.

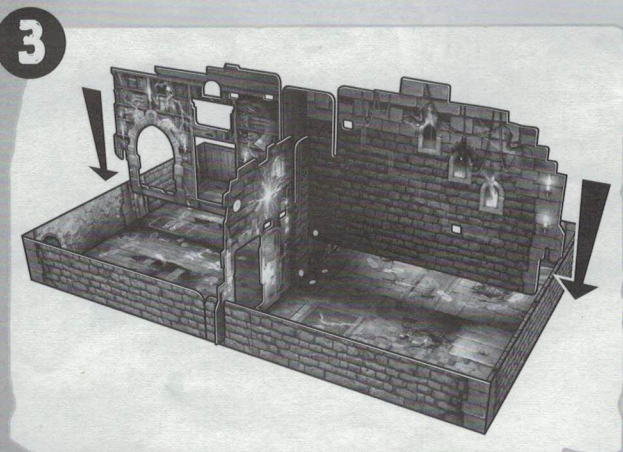
MONTAGGIO DEL GIOCO



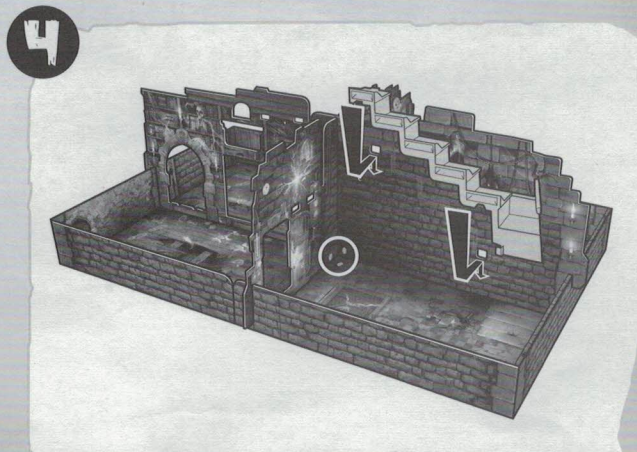
1
Tabellone di gioco: Svuotare la scatola e disporla aperta su tavolo da gioco, successivamente aprire anche le due alette laterali della scatola.



2
Parete corta: Incastrare le estremità della parete corta nelle fessure sulle alette laterali.

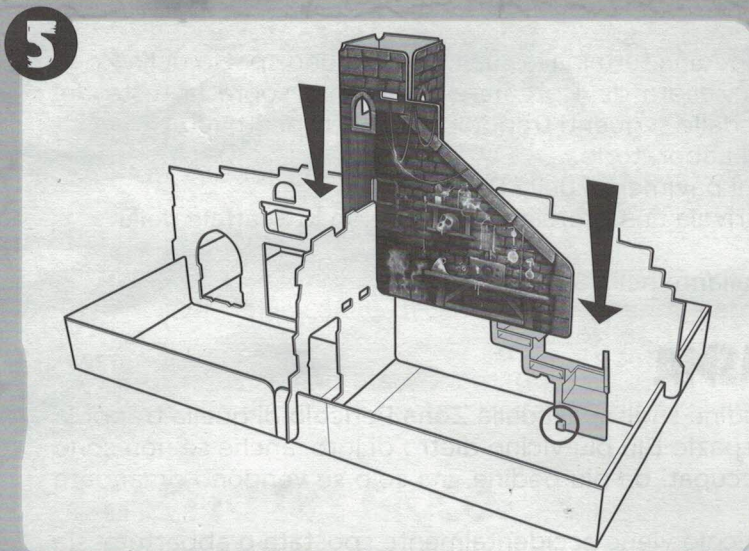


3
Parete lunga: Inserire la parete lunga nella fessura centrale della parete corta, assicurandosi che i ganci alle sue estremità si allineino e si blocchino nelle fessure della parete della scatola.

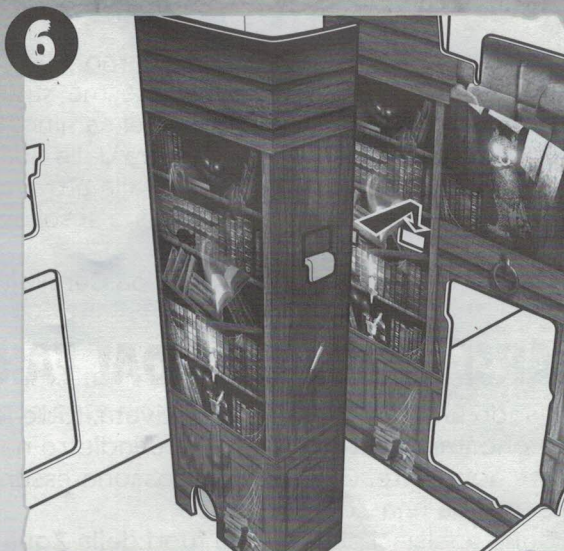


4
Scale: Aggancia la scala alla parete lungo del laboratorio e spingila verso il basso per fissarla.

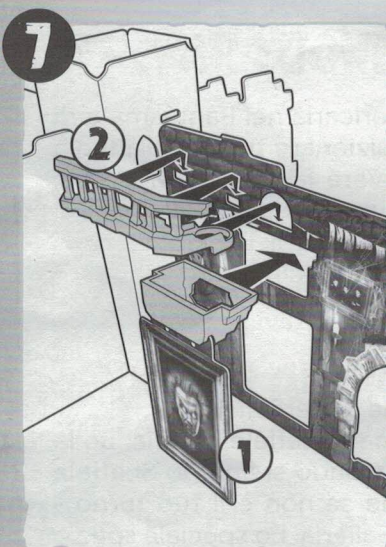
Nota: i 3 punti colorati nell'angolo di ogni stanza devono corrispondere.



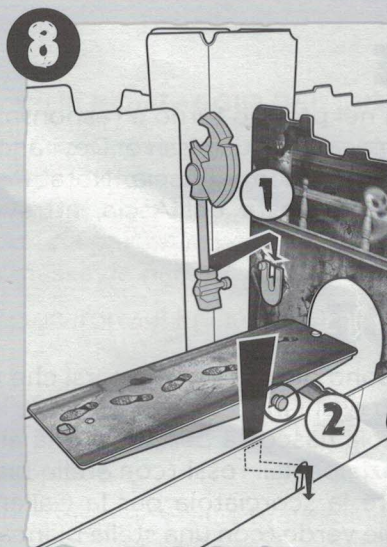
Torre: Piegarla la Torre in un tubo quadrato e inserirla al centro delle pareti, assicurandosi che corrimano diagonale si infili dietro la linguetta alla base della Scala.



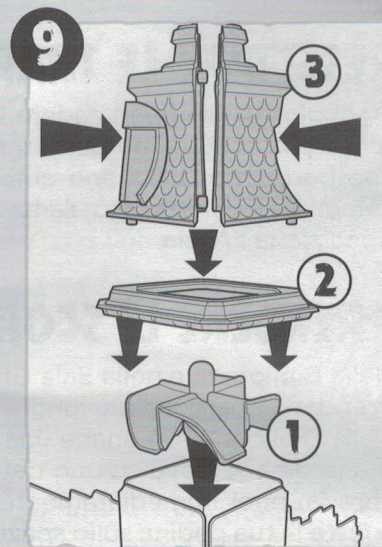
Scaffale Libreria: Aggancia la Libreria al muro corto della Biblioteca e spingi verso il basso per fissarla.



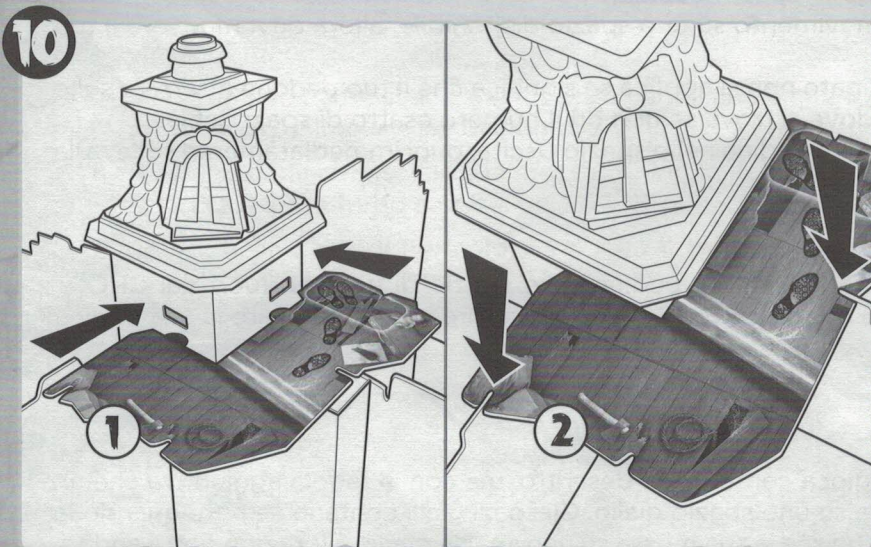
Galleria: 1) Inserire il cestino attraverso il foro centrale nella parete lunga della galleria e lasciarlo cadere verso il basso in modo che sia in equilibrio. 2) Agganciare la balconata della galleria al muro lungo sopra il cestino e spingerlo verso il basso per fissarlo.



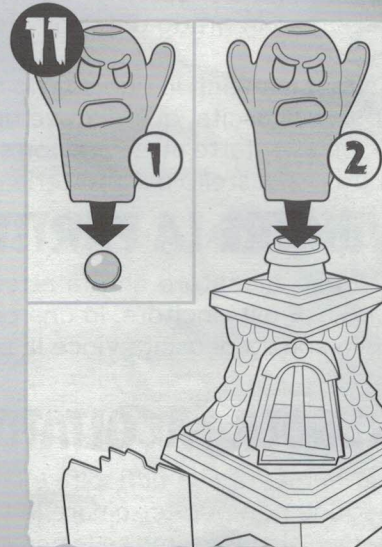
Sala Grande: 1) Inserire il perno dell'Ascia nel Supporto dell'Ascia e spingerlo verso il basso finché non scatta in posizione. Successivamente appoggiare l'Ascia contro il muro della Torre, assicurandosi che sia posizionata nella fessura sotto la finestra della Torre. 2) Inserire il perno della passerella traballante nel buco della serratura sul muro della scatola e lasciarla cadere verso il basso.



Tetto della torre: 1) Inserisci lo smista palline nella torre, assicurandosi che i suoi scivoli siano allineati con le finestre della torre. 2) Montare la cornice del tetto sulla cima della torre. 3) Premere insieme le due parti del tetto della torre e inserirle nella cornice del tetto.



Piano superiore: 1) Inserisci le linguette arrotondate del Piano superiore (le impronte verso l'alto) nelle fessure sui lati della Torre. 2) Allinea le due fessure esterne del Piano superiore con le linguette che spuntano sulle pareti della Biblioteca, premendo verso il basso per collegarle.



Fantasma: 1) Inserire la pallina all'interno del fantasma e premere per caricare. 2) Posizionare il fantasma in cima al camino sul tetto della torre. Il gioco è ora pronto per essere giocato.

REGOLE DEL GIOCO

LA STORIA COMINCIA...

Siete Investigatori del Paranormale, assunti per scoprire se la leggenda del castello infestato dei fantasmi è vera e per registrare qualsiasi cosa "strano" succeda all'interno. Il problema è che ... è tutto vero!

Dopo essere salito al piano di sopra, hai accidentalmente svegliato il fantasma meschino del Conte Spooksalot da un sonno decennale ed è determinato a vendicarsi intrappolandoti per sempre nel suo castello!

Non tutti riusciranno a scappare, quindi dovrete fare a gara per scendere le scale e attraversare le stanze piene di pericoli per uscire dal castello il più velocemente possibile. Non rimanere indietro!

OGGETTO DEL GIOCO

Sii il primo giocatore a portare la tua squadra di investigatori paranormali fuori dal castello infestato dai fantasmi.

PREPARAZIONE

1. Impostare il gioco come mostrato in **MONTAGGIO DEL GIOCO** sul retro.
2. Scegliete i vostri personaggi: In una partita a 2, 3 o 4 giocatori, ogni giocatore sceglie due pedine che faranno parte della sua squadra di Investigatori del Paranormale. Scegliete due pedine con un bagliore colorato corrispondente intorno a loro, o scegliete due pedine qualsiasi, purché riusciate a ricordare quali sono le vostre. In una partita a 5 o 6 giocatori, scegliete solo una pedina ciascuno. Le pedine non utilizzate vengono messe da parte.
3. Posizionate le pedine di tutti i giocatori sul Piano Superiore dietro la linea bianca di partenza.

GIOCARE AL GIOCO

Il giocatore più anziano inizia per primo e poi il gioco continua a sinistra, in senso orario, intorno al gioco. Al tuo turno, tira il dado...

- 4** Se il dado mostra un numero, sposta una delle tue pedine di quel numero di spazi. Ogni passo sulle scale e ogni impronta sul tabellone vengono contati come uno spazio.
- Durante il tuo turno puoi muovere una delle tue due pedine ma non entrambe, quindi scegli attentamente quale muovere.
 - In una partita a 4 giocatori, il tuo primo pedone deve scendere le scale e raggiungere uno spazio sul pavimento del laboratorio **prima** che tu possa muovere il secondo pedone da dietro la linea bianca di partenza.
In una partita a 2 o 3 giocatori, entrambe le tue pedine possono tentare di scendere le scale allo stesso tempo.
 - Se la tua pedina finisce la sua mossa su uno spazio che è già occupato da un'altra pedina, salta in avanti al prossimo spazio disponibile
 - Se la tua pedina finisce la sua mossa su uno spazio **Giallo, Blu o Verde** allora è al sicuro dal pericolo e il tuo turno è finito.
 - Spazio della **Zona di Pericolo**: Se la tua pedina termina la sua mossa su un gradino delle **scale** o su uno **spazio rosso**, allora devi far cadere la palla nel camino come parte del tuo turno - vedi **LANCIARE LA PALLINA**.



Se il dado mostra l'icona del fantasma al tuo tiro, allora devi far cadere la palla nel camino invece di muovere una pedina - vedi **CADUTA DELLA PALLINA**. Nota: devi far cadere la Pallina solo se c'è una pedina su uno spazio della **Zona Pericolo**, anche se è la tua. Se non c'è, invece di far cadere la Pallina, puoi tirare di nuovo il dado per provare a muovere la tua pedina. Tuttavia, se tiri l'icona del fantasma una seconda volta - sfortuna, il tuo turno è finito.

Man mano che il gioco prosegue, i giocatori possono alzarsi o spostarsi per seguire le loro pedine, o ruotare delicatamente il tabellone di gioco, facendo attenzione a non spostare le pedine o farle cadere.

CADUTA DELLA PALLINA

Il fantasma tiene la palla al suo interno. Se la tua pedina termina la sua mossa su uno spazio della Zona Pericolo, o se tiri l'icona del fantasma sul dado, allora devi premere il pulsante sopra la testa del fantasma per far cadere la palla nel camino. Una delle seguenti trappole verrà quindi attivata:

- **SCALE:** La Palla scende a cascata dalle Scale al Laboratorio.
- **LIBRERIA:** La Libreria spara la Palla attraverso il pavimento della Biblioteca.
- **RITRATTO:** Il Ritratto nella Galleria si solleva e rivela una scorciatoia attraverso lo Scaffale della Biblioteca.
- **ASCIA:** L'Ascia si schianta sulla passerella traballante nella Sala Grande.

FARSI SPAVENTARE DAL FANTASMA

Quando una trappola è stata attivata, tutte le pedine sugli spazi della Zona Pericolo di quella trappola devono immediatamente tornare indietro nello spazio Blu più vicino dietro di loro, anche se non sono state abbattute. Gli spazi Blu possono essere occupati da più pedine, ma solo se vengono rimandate indietro da una Zona Pericolo.

Se una qualsiasi pedina al di fuori della Zona Pericolo viene accidentalmente spostata o abbattuta, sia da un'altra pedina che dalla pallina, basterà rimetterla nello spazio in cui si trovava prima che la pallina venisse lanciata.

RESETTARE LE TRAPPOLE

Ogni giocatore che fa cadere la Pallina nel proprio turno è responsabile di caricarla nel Fantasma e di rimetterla sul Camino per il turno del giocatore successivo. Devi anche riposizionare tutte le trappole che non si riposizionano automaticamente, come l'Ascia. Nota: Per rimuovere la Pallina dall'Ascia, spingi la Pallina verso l'alto e fuori dalla testa dell'Ascia, attraverso la porta della Galleria. Poi riposiziona l'Ascia.

PRENDERE LE SCORCIATOIE

Nella Biblioteca e nella Sala Grande ci sono due diversi percorsi che puoi seguire:

Prenderai i percorsi più lunghi e sicuri o rischierai le scorciatoie e le loro Zone di Pericolo?

Nella Biblioteca c'è anche una scorciatoia nascosta per la Galleria attraverso lo Scaffale libreria. Se la tua pedina si trova su uno dei due spazi speciali rossi (con stelle bianche) quando si apre lo Scaffale libreria, puoi immediatamente prendere la scorciatoia per la Galleria, anche se non è il tuo turno - sposta la tua pedina sullo spazio speciale verde (con una stella bianca) nella Galleria. Lo speciale spazio verde può essere occupato da più pedine, ma solo se hanno viaggiato attraverso la scorciatoia nascosta.

USCIRE DAL CASTELLO

La porta fuori dal castello è chiusa, quindi per sbloccarla devi terminare la tua mossa esattamente nello spazio Uscita. Ad esempio, se la tua pedina è a solo 1 spazio dall'uscita, devi tirare un 1 per far uscire la tua pedina dal castello. Se tiri meno degli spazi necessari per atterrare nello spazio Uscita e il tuo pedone è in grado di terminare il suo movimento su uno spazio disponibile, allora devi muovere il tuo pedone.

Saltare in avanti in uno spazio non occupato non si applica se significa che il tuo pedone atterrerà sullo spazio di uscita, quindi deve rimanere dove si trova se non tiri il numero esatto di spazi richiesti.

Dopo aver fatto atterrare con successo una pedina nello spazio Uscita, puoi immediatamente sollevarla fuori dal castello per metterla in salvo.

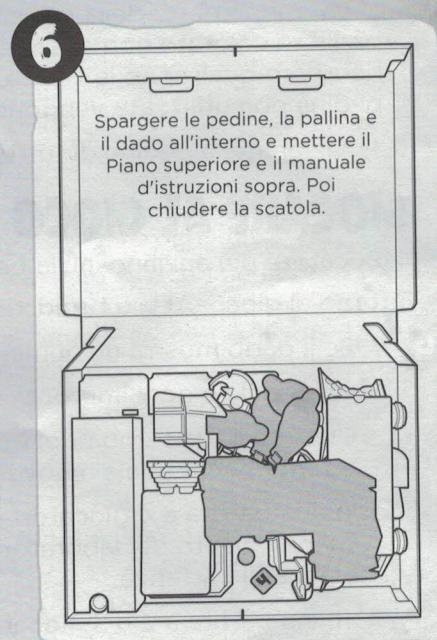
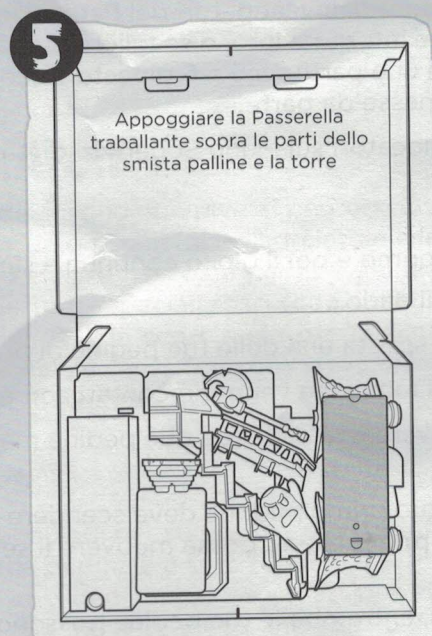
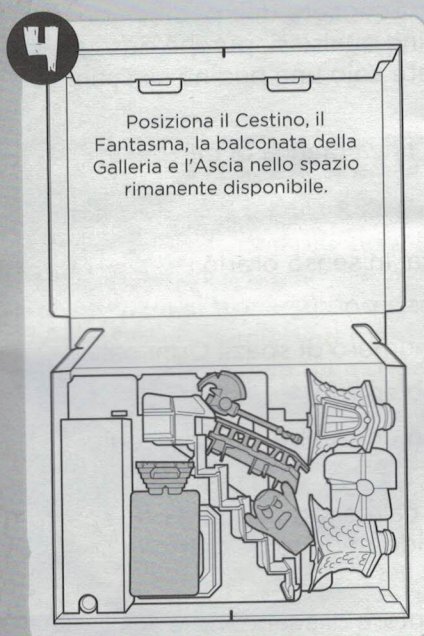
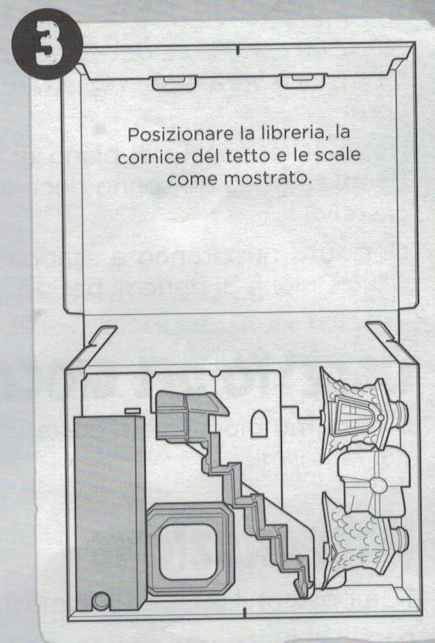
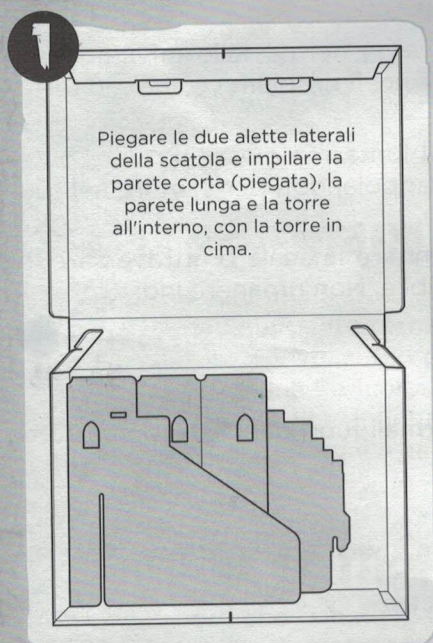
VINCERE LA PARTITA

Il primo giocatore che fa atterrare entrambe le sue pedine sullo spazio di uscita e fuori dal GHOST CASTLE è il vincitore. In una partita a 5 o 6 giocatori, il primo giocatore che fa atterrare la sua pedina sullo spazio di uscita vince la partita.

REGOLA FACOLTATIVA

Per aumentare la difficoltà e la durata, gioca come sopra descritto, ma con la regola aggiuntiva che un pedone non può terminare la sua mossa su uno spazio giallo. Gli spazi gialli contano sempre quando la pedina si muove, ma se la pedina stessa finisce la sua mossa su uno spazio giallo, allora non potrà andare avanti e dovrà rimanere nella posizione di partenza. Questo significa anche, che una pedina non può "Saltare in avanti" verso uno spazio non occupato se quello spazio è Giallo. Se hai un'altra pedina, allora prova a muoverla al suo posto. Se entrambe le pedine terminano la loro mossa su spazi gialli, allora non puoi andare avanti e il tuo turno è finito.

RIPOSIZIONARE IL GIOCO NELLA SCATOLA



CONTENUTO

1x Fantasma fluorescente; 1x pallina di metallo; 8x pedine; 8 basi per pedine fluorescenti; 1x Dado; 1x Smista palline; 1x Cornice del tetto; 1x tetto della torre (2 parti); 1x scala; 1x scheda libreria; 1x imbuto per libreria; 1x Libreria Scivolo; 1x Scheda passerella traballante; 1x base passerella traballante; 1x scheda Ritratto / Scaffale Libreria; 1x cestino; 1x balcone della galleria; 1x ascia; 1x supporto per ascia; 1x piano superiore; 1x torre; 1x parete corta; 1x parete lunga; 1x tabellone / scatola di gioco; 1x manuale di istruzioni.

GHOST CASTLE™ is made under license from NPD Partnership Ltd. ©2020 & Design Registration Ooba Ltd. All rights reserved.

Fabbricante:
Ooba Ltd., Rm. 901, 9/F., Easey Commercial Building,
253-261 Hennessy Rd., Hong Kong.

ooba
oobagames.com

Importatore:
Grandi Giochi s.r.l.
Via delle Primule, 5
20815 Cogliate (MB), Italy

Servizio Consumatori:
servizioclienti@grandigiochi.com



www.grandigiochi.com

