

### A JÁTÉK VÉGE

Amint egy szellem a legfelső lépcsőfokra ér (ahol az öreg szellem pihen), fordítsátok fel a bábut, és az nyert közületek, akinek a színét a szellem talpán látjátok!

**Fontos: ahhoz, hogy a legutolsó lépcsőfokra léphessetek, nem muszáj pontosan annyit dobnotok, ahány lépcsőfokra álltok tőle, egy nagyobb dobással is feljuthattok. És ha valaki megnyerte a játékot, utána még tovább játszhattok akár a második és harmadik helyért is.**

### A JÁTÉK MENETE 2 JÁTÉKOS ESETÉN

Ha választottatok magatoknak színt, tegyétek a saját korongokat a tábla induló mezőjére. De tegyétek oda a két maradék színekorongot is!

Később, amikor szellemet dobtok, és még vannak korongok a táblán (akár a két másik színekorong is), azokat is szellembábura kell cserélnetek. Így a helyek cserélgetése miatt előfordulhat, hogy ezek a „gazdátlan” szellemek is feljebb lépnek a lépcsőn, sőt, akár még a lépcső tetejére is felérhet elsőnek egy ilyen szellembábu. Ilyenkor játszatok tovább, és csak akkor lesz a játéknak vége, ha egyikőtök „saját” szelleme ér célba.

### A JÁTÉK MENETE 3 JÁTÉKOS ESETÉN

Ha mindhárman választottatok színt magatoknak, tegyétek fel a korongjaitokat a nyíllal jelzett induló mezőre, de a negyedik színekorong helyett a megegyező színű szellemfigurát tegyétek oda. A játék további menetére ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a kétfős játék esetén.

### JÁTÉKVARIÁCIÓ NAGYOBB GYEREKEK SZÁMÁRA

Ha már minden korongot szellembábura cseréltetek, és valaki közületek szellemet dob a kockával, két dolog közül választhat a soron lévő játékos:

- kicserél két szellemet (ahogy már korábban is olvashattátok), vagy
- kicserél két színjelző korongot, ami a játékosok előtt van, így a megfelelő színű szellemek is gazdát cserélnek!



### A JÁTÉK VÉGE

Amint egy szellem a legfelső lépcsőfokra ér (ahol az öreg szellem pihen), fordítsátok fel a bábut, és az nyert közületek, akinek a színét a szellem talpán látjátok!

**Fontos: ahhoz, hogy a legutolsó lépcsőfokra léphessetek, nem muszáj pontosan annyit dobnotok, ahány lépcsőfokra álltok tőle, egy nagyobb dobással is feljuthattok. És ha valaki megnyerte a játékot, utána még tovább játszhattok akár a második és harmadik helyért is.**

### A JÁTÉK MENETE 2 JÁTÉKOS ESETÉN

Ha választottatok magatoknak színt, tegyétek a saját korongokat a tábla induló mezőjére. De tegyétek oda a két maradék színekorongot is!

Később, amikor szellemet dobtok, és még vannak korongok a táblán (akár a két másik színekorong is), azokat is szellembábura kell cserélnetek. Így a helyek cserélgetése miatt előfordulhat, hogy ezek a „gazdátlan” szellemek is feljebb lépnek a lépcsőn, sőt, akár még a lépcső tetejére is felérhet elsőnek egy ilyen szellembábu. Ilyenkor játszatok tovább, és csak akkor lesz a játéknak vége, ha egyikőtök „saját” szelleme ér célba.

### A JÁTÉK MENETE 3 JÁTÉKOS ESETÉN

Ha mindhárman választottatok színt magatoknak, tegyétek fel a korongjaitokat a nyíllal jelzett induló mezőre, de a negyedik színekorong helyett a megegyező színű szellemfigurát tegyétek oda. A játék további menetére ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a kétfős játék esetén.

### JÁTÉKVARIÁCIÓ NAGYOBB GYEREKEK SZÁMÁRA

Ha már minden korongot szellembábura cseréltetek, és valaki közületek szellemet dob a kockával, két dolog közül választhat a soron lévő játékos:

- kicserél két szellemet (ahogy már korábban is olvashattátok), vagy
- kicserél két színjelző korongot, ami a játékosok előtt van, így a megfelelő színű szellemek is gazdát cserélnek!



## SZELLEMLÉPCSŐ

fémdobozos kiadás

(A szabályban lévő hivatkozások ábrái az idegen nyelvű leírásban találhatóak)

### A JÁTÉK CÉLJA

Kapaszkodjatok fel bábitokkal a szellemlépcsőn, hogy az elsőként érkező megijeszthesse az ott pihenő öreg kísértetet! Közben jegyezzétek meg jól, melyik szellem rejti a ti színeteket, különben a célban mókás meglepetések várhatnak rátok!

### TARTALOM (ábra a 3. oldalon)

- A) 1 játéktábla négy részből
- B) 4 szellembábu
- C) 4 színes korong (játékfigurák)
- D) 4 színmatrica
- E) 1 különleges dobókocka

Az első játék előtt a szellembábuk aljára kell ragasztatok egy-egy színjelző matricát, így mindegyik szellemnek saját színe lesz.

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Illesszétek össze a táblát és helyezétek az asztal közepére. Ezután mindenki válasszon egy neki tetsző színes korongot (játékfigurát) és tegye a legelső, nyíllal jelzett lépcsőfokra. A szellembábuk egyelőre a tábla mellett maradhatnak.

### A JÁTÉK MENETE 4 JÁTÉKOS ESETÉN

A legfiatalabb játékos kezd.

Utána a többiek az óramutató járásának megfelelő irányban következnek.

### A kockán lévő pontok jelentése (ábra a 4. oldalon)

A soron lévő játékos annyi lépcsőfokot léphet feljebb korongjával, ahány pontot a kockadobás után a dobókocka tetején lát. Akár több korong vagy bábu is állhat egy lépcsőfokon.

### De mit jelent a szellem a dobókockán?

Ha egy „szellem jelenik meg”, a következő történik: amennyiben a kockadobásod eredménye egy szellem, bármelyik választásod szerinti korongot szellemé változtathatod át, vagyis kicserélheted az egyik játékfigurát a tábla mellett várakozó szellembábuval.

### Példa: (ábra a 4. oldalon)

A zöld játékost szellemmé változtatod. Ehhez először leveszed a zöld játékfigurát (korongot) és helyére teszed az alján zöld színt viselő szellemet.

Amikor kicseréled a korongot a szellemmel, ügyelj arra, hogy a két színnek egyeznie kell. A csere után a szellembábu tulajdonosa megkapja a lecserélt korongot (hogy emlékeztesse őt a játék végéig a bábuja színére).

### Így folytatódik a játék

Ha a korongotok helyett már szellembábu áll a táblán, amikor sorra kerülsz, és a dobókocka az egyik pontozott oldalát mutatja dobás után, az egyik szellembábuval kell lépjétek. Ezért fontos jól megjegyeznetek, melyik szellem viseli a talpán a ti színeteket! Természetesen szigorúan tilos játék közben a táblán lévő bábuk színét ellenőrizni!

Ha már mindegyik korong helyett szellem került a táblára, és a dobókockával

- pontokat dobtál: kötelező valamelyik szellemfigurával lépned – és a cél irányába! Visszafelé lépni nem szabad!
- szellemet dobtál: felcserélheted két szellembábu helyét a táblán! Például egy hátrább lévő bábut kicserélhetsz egy előrébb álló bábuval – de akár két, ugyanazon a lépcsőfokon álló bábut is kicserélhetsz egymással.

**Egy jó tanács: mielőtt leveszed a bábut a tábláról, amit ki akarsz cserélni egy másikkal, a másik kezéd mutatóujját tedd arra a lépcsőfokra, ahol áll, így nem fogod elrontani, hová tedd a másik bábut.**

## SZELLEMLÉPCSŐ

fémdobozos kiadás

(A szabályban lévő hivatkozások ábrái az idegen nyelvű leírásban találhatóak)

### A JÁTÉK CÉLJA

Kapaszkodjatok fel bábitokkal a szellemlépcsőn, hogy az elsőként érkező megijeszthesse az ott pihenő öreg kísértetet! Közben jegyezzétek meg jól, melyik szellem rejti a ti színeteket, különben a célban mókás meglepetések várhatnak rátok!

### TARTALOM (ábra a 3. oldalon)

- A) 1 játéktábla négy részből
- B) 4 szellembábu
- C) 4 színes korong (játékfigurák)
- D) 4 színmatrica
- E) 1 különleges dobókocka

Az első játék előtt a szellembábuk aljára kell ragasztatok egy-egy színjelző matricát, így mindegyik szellemnek saját színe lesz.

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Illesszétek össze a táblát és helyezétek az asztal közepére. Ezután mindenki válasszon egy neki tetsző színes korongot (játékfigurát) és tegye a legelső, nyíllal jelzett lépcsőfokra. A szellembábuk egyelőre a tábla mellett maradhatnak.

### A JÁTÉK MENETE 4 JÁTÉKOS ESETÉN

A legfiatalabb játékos kezd.

Utána a többiek az óramutató járásának megfelelő irányban következnek.

### A kockán lévő pontok jelentése (ábra a 4. oldalon)

A soron lévő játékos annyi lépcsőfokot léphet feljebb korongjával, ahány pontot a kockadobás után a dobókocka tetején lát. Akár több korong vagy bábu is állhat egy lépcsőfokon.

### De mit jelent a szellem a dobókockán?

Ha egy „szellem jelenik meg”, a következő történik: amennyiben a kockadobásod eredménye egy szellem, bármelyik választásod szerinti korongot szellemé változtathatod át, vagyis kicserélheted az egyik játékfigurát a tábla mellett várakozó szellembábuval.

### Példa: (ábra a 4. oldalon)

A zöld játékost szellemmé változtatod. Ehhez először leveszed a zöld játékfigurát (korongot) és helyére teszed az alján zöld színt viselő szellemet.

Amikor kicseréled a korongot a szellemmel, ügyelj arra, hogy a két színnek egyeznie kell. A csere után a szellembábu tulajdonosa megkapja a lecserélt korongot (hogy emlékeztesse őt a játék végéig a bábuja színére).

### Így folytatódik a játék

Ha a korongotok helyett már szellembábu áll a táblán, amikor sorra kerülsz, és a dobókocka az egyik pontozott oldalát mutatja dobás után, az egyik szellembábuval kell lépjétek. Ezért fontos jól megjegyeznetek, melyik szellem viseli a talpán a ti színeteket! Természetesen szigorúan tilos játék közben a táblán lévő bábuk színét ellenőrizni!

Ha már mindegyik korong helyett szellem került a táblára, és a dobókockával

- pontokat dobtál: kötelező valamelyik szellemfigurával lépned – és a cél irányába! Visszafelé lépni nem szabad!
- szellemet dobtál: felcserélheted két szellembábu helyét a táblán! Például egy hátrább lévő bábut kicserélhetsz egy előrébb álló bábuval – de akár két, ugyanazon a lépcsőfokon álló bábut is kicserélhetsz egymással.

**Egy jó tanács: mielőtt leveszed a bábut a tábláról, amit ki akarsz cserélni egy másikkal, a másik kezéd mutatóujját tedd arra a lépcsőfokra, ahol áll, így nem fogod elrontani, hová tedd a másik bábut.**