

ROBERTO FRAGA

KUGEL GEISTER


DREI
MAGIER



Contenu



4 créneaux de forteresse



1 plateau
de jeu



2 éléments de forteresse



1 dé



4 figurines de
jeu « fantômes »



3 boules



4 escaliers

1 tour

1 case de d'arrivée

Une seule fois avant de jouer pour la première fois

Commencez par détacher toutes les pièces de la forteresse et du plateau de jeu.

- 1 Enfichez la case d'arrivée dans la partie inférieure de la tour.
- 2 Enfichez ensuite les 4 créneaux de forteresse dans les fentes de la tour. Veillez à enficher le créneau de forteresse avec la porte d'entrée dans le côté comportant la case d'arrivée.



Important : vous pouvez ranger la tour intégralement montée dans la boîte. Cela vous facilitera la mise en place du jeu pour les parties suivantes.

Avant chaque partie

- A Placez le grand plateau de jeu dans la boîte.
- B Enfichez ensuite les deux éléments de forteresse dans les fentes correspondantes du plateau de jeu.
- C Accrochez ensuite les 4 escaliers dans les fentes latérales de la forteresse.
- D Maintenant, il ne reste plus qu'à enficher la tour sur la forteresse.

Important : veillez à ce que l'escalier situé tout en-haut aille jusqu'à la case d'arrivée avec la porte d'entrée.

Votre forteresse est maintenant montée.

E Lancez les trois boules dans la tour.

F A présent chacun d'entre vous choisit un fantôme.

Au début de la partie, chacun place son fantôme dans la zone de départ située devant la première marche d'escalier. Vous jouez à tour de rôle. Le plus jeune joueur parmi vous prend le dé et commence.



But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre l'entrée de la tour avec son fantôme.

Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à toi de jouer, tu lances le dé.

Tu as obtenu avec le dé le chiffre 1, 2 ou 3 sans symbole de flèche



Tu fais alors grimper ton fantôme du nombre de cases correspondant au chiffre sur le dé.

Tu as obtenu le chiffre 1 ou 2 avec un symbole de flèche?

Tu fais alors grimper ton fantôme du nombre de cases correspondant au chiffre sur le dé. Ensuite seulement, tu tournes la tour d'**1 position** dans le sens des aiguilles d'une montre.



Attention, les boules se mettent à rouler !

Tu es tombé sur le symbole du fantôme?

Tu fais alors avancer le fantôme d'un autre joueur d'**1 case**.



Comment monter en étant sur l'escalier ?

Sur chaque escalier, tu as 2 possibilités pour grimper. Il y a le chemin sûr avec les marches le long du mur de la forteresse, **1** et il y a les cases situées sur le trajet extérieur peu sûr. **2** Tant que tu te trouves sur le chemin sûr de l'escalier, ton fantôme ne peut pas être dégagé par une boule.



Si ton fantôme se trouve sur une case du trajet extérieur peu sûr, le risque que ton fantôme soit dégagé est important lorsque la tour sera tournée la prochaine fois. En revanche, tu as moins de cases à franchir sur le trajet extérieur peu sûr pour arriver en-haut.

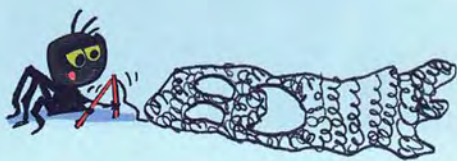
Les marches d'escalier

A chaque fois que tu peux faire grimper ton fantôme, tu dois compter chaque marche. Cela signifie que tu dois systématiquement compter même la marche pourrie **A** ainsi que les marches, sur lesquelles se trouve un fantôme d'un autre joueur. **B**



Important : tu arrives sur une marche occupée par un autre joueur !

Lorsque tu arrives sur une marche occupée par un fantôme d'un autre joueur, tu peux sauter cette marche et placer ton fantôme sur la prochaine case libre.



La marche pourrie

Si tu arrives sur la marche d'escalier pourrie après avoir lancé le dé, tu ne peux malheureusement pas y rester. Ton fantôme glisse le long de la flèche rouge sur la case située sur le trajet extérieur. **C**



Si la case est déjà occupée par un autre fantôme, tu places alors ton fantôme sur la prochaine marche libre sur le mur de la forteresse ou sur une case du trajet extérieur. **D**

Exception : si cela arrive sur la marche située tout en-bas, tu reposes ton fantôme dans la zone de départ située avant la première marche d'escalier.

Important : seulement au cas où ton résultat du lancer de dé t'aurait amené précisément sur la marche pourrie, tu dois te déplacer sur le trajet extérieur.

Le symbole de l'étoile sur la case d'angle

A chaque fois que tu atteins une case d'angle présentant le symbole d'une étoile, tu peux décider si tu empruntes avec ton fantôme le chemin sûr le long du mur de la forteresse ou si tu passes sur les cases du trajet extérieur peu sûr. Mais prudence ! Tu seras confronté fréquemment à l'arrivée de boules au cours du jeu !



Tu dois tourner la tour?



A chaque fois que tu es tombé sur le symbole de la flèche avec le dé, tu dois faire tourner la tour d'**une position** (« CLIC »). Les 4 sorties s'ouvrent alors en même temps, et jusqu'à 3 boules peuvent sortir de la tour. Si la boule entraîne des fantômes, ces derniers tombent dans les fossés respectifs du plateau de jeu. Chaque fantôme reste alors dans le fossé jusqu'à ce que son joueur joue de nouveau.



Tu voudrais utiliser de nouveau ton fantôme ?

Si c'est à toi de jouer et si ton fantôme est toujours dans le fossé, tu lances alors le dé comme d'habitude. Tu peux ensuite réutiliser ton fantôme. Pour ce faire, ton fantôme repart sur la case d'angle avec le symbole de l'étoile qui se trouve au-dessus du fossé avec ton fantôme. La case d'angle avec le symbole de l'étoile constitue alors ta **première étape** !



Si la case d'angle avec le symbole de l'étoile est déjà occupée, tu peux placer ton fantôme sur la prochaine marche libre. La case d'angle occupée doit également être comptée.

Important : dès que des boules sortent de la tour en roulant, vous devez les replacer dans la tour **immédiatement**. Il y a donc **toujours 3 boules** à l'intérieur de la tour. (Seuls les fantômes restent dans les fossés.)

Fin du jeu

Le premier joueur à atteindre la case située tout en-haut de la tour avec son fantôme gagne la partie et devient le nouveau fantôme roulé-boulé !

Il n'est pas nécessaire d'atteindre la dernière case par le chiffre correspondant sur le dé. Le nombre excédentaire est annulé. Même s'il y a déjà un vainqueur, vous pouvez évidemment continuer à jouer pour la 2ème et la 3ème place.

Important :

- Si une boule ne dégage pas entièrement un fantôme et si celui-ci se trouve encore sur le trajet extérieur peu sûr, le fantôme est considéré malgré tout comme touché. Il suffit de le placer dans le bon fossé.
- Si un fantôme rebondit du fossé sur le plateau de jeu, dans un autre fossé ou même hors de la boîte, vous devez juste le remettre dans le bon fossé.
- La dernière case avant la case d'arrivée est également une case peu sûre, ce qui signifie que vos fantômes peuvent être dégagés par une boule, exactement comme sur les deux cases de chaque trajet extérieur.
- Si tu es tombé sur un symbole de fantôme avec le dé, tu peux non seulement faire avancer vers le haut un fantôme d'un autre joueur, mais aussi sur le chemin du trajet extérieur. Toutefois, cela est uniquement possible si le fantôme de l'autre joueur se trouve sur une **case d'angle** ou directement devant une **marche pourrie**. Soyez donc attentifs !