

MICHELLE SCHANEN

SZELLEM- LÉPCSŐ



DREI
MAGIER
SPIELE

ARVI



Kinderspiel
des Jahres

2004

KRITIKERPREIS

Év gyerekjátéka

2004

Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán

JÁTÉKSZABÁLY

4-99 éves korig
2-4 játékos számára
Játékidő 10-15 perc

Tartozékok:

- 51x51 cm-es tábla
- 4 szellemfigura
- 4 gyermekfigura mágneses fejekkel
- Színes fakorongok
- 1 speciális kocka

A játék célja:

Vén kísértet lakozik az ősöreg, girbe-gurba lépcsők tetején. Egy maroknyi merész gyermek rohan felfele a néma lépcsőkön azon versengve, vajon ki fogja először megijeszteni a fantomot egy hangos kiáltással. De a szellem már régről ismeri a trükkös fiatalokat, és maga sem rest: varázst bocsátott a lépcsőkre, így a felfele igyekvő gyermekek egymás után maguk is szellemekké válnak. Mi több, a folytonos keveredés miatt előbb vagy utóbb már azt sem tudják, hogy ki ki-csoda! Melyik gyermek fog először feljutni a vén kísértetéhez?

Előkészületek:

Helyezzétek a táblát az asztal közepére. A szellemek kezdetben a tábla mellett foglalnak helyet. Minden gyermek helyezzen egy mágnes-fejű figurát a lépcső legalsó fokára, és egy azonos színű korongot maga elé, hogy el ne felejtse, melyik gyermekkel is van.

Szabályok négy játékos esetére:

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot egy kockadobással, és tőle haladnak az óramutató irányába.

A kocka magyarázata:

Amikor a játékos köre jön, annyi lépcsőt mozgatja a figuráját a lépcső teteje felé, ahányat dobott a kockával. Egyszerre több figura is lehet egy lépcsőn.

Mit jelent, ha szellemet dob valaki a kockával?

Amikor valaki szellemet dob, a játékos átváltoztatja valamelyik tetszés szerinti figurát szellemmé: a figurára helyezi valamelyik szellem-formát a tábla mellől, így elrejtve a figura kilétét.

Ezután amikor egy olyan játékos jön, akinek figuráját előzőleg szellemmé változtatták, és számot dob a kockával, kötelezően egy szellemet kell mozgatnia a lépcső teteje felé. Lefele haladni tilos! A szellemmé változtatott figurák alját nem ér megnézni, ez csalásnak számít.

Amikor az összes gyermek szellemmé változott, és számot dob egy játékos, valamelyik szellemet mindig a lépcső teteje felé kell mozgatni.

Amikor az összes gyermek szellemmé változott, és szellemet dob egy játékos, a játékos megcserél két szellemet a táblán.

(Nagyon kis gyermekekkel játszva figyeljünk oda, hogy a gyermek emlékezzen rá, honnan is vette el a figurát. Tegyük a lépcsőre az ujját, hogy ne feledje, hova kell visszatenni a szellemet.)

A játék vége:

Amint az egyik szellem a lépcsők tetejére ér, a játékos, akinek a bábuját rejt a szellemfigura nyerte a játékot. Az a játékos fedheti fel a figurát, aki feljuttatta azt a lépcső tetejére. Ezután a nyertes egy hangos kiáltással megijesztheti a lépcső tetején lévő szellemet!

Fontos! Az utolsó lépésnek nem kell pontosan elérnie a célt, ha valaki nagyobbat dob, akkor is bejut a célba.

Szabályok két játékos esetére:

A két nem játszott figura automatikusan szellemként kezd a startmezőn a két játékos figuráival. Ezek a nem használt szellemek is részt vesznek a játékban, mikor valaki szellemeket cserél a kockadobást követően, valamint mozgathatóak, ha már mindenki szellemmé vált. Ha nem egy játékos figuráját rejtő szellem ér fel először, folytassátok a játékot, amíg egy olyan szellem be nem ér a célba, akivel játékos játszik. Ilyenkor ő a nyertes.

Szabályok három játékos esetére:

A negyedik, ki nem választott figura automatikusan szellemként kezd a legalsó lépcsőről. Ettől eltekintve a szabályok ugyanazok, mint két játékos esetén.

Változatok idősebb gyermekeknek:

Miután minden gyermekfigura szellemmé változott, és egy játékos szellemet dob a kockával, két választása van:

A játékos megcserél két szellemet, vagy

Megcserél két színes korongot, amit a játékosok a játék elején választottak ki. Ezzel megváltoztatja a figurák tulajdonosát is!

Jó játékot kívánunk!

Fordította: Fiser Péter