

Flaschengeist játékszabály

(Csak az eredeti Geisterterrepe játék egy példányával együtt játszható!)

Játékosok száma: 2-6

Ajánlott korosztály: 4 éves kortól

A játék időtartama: kb. 10-15 perc

A játék elemei:

- pálya-hosszabbító kis tábla 135 x 270 mm
- két szellem figura az 5. és 6. játékos számára
- két fa bábú az 5. és 6. játékos számára
- két színjelző korong az 5. és 6. játékos számára
- üveg
- fa dugó az üveghez

A játék az eredeti játék szabályai szerint zajlik, a következő kivételekkel.

A játék előkészítése:

A kis táblát az eredeti tábla első mezője elé kell illeszteni, ezzel meghosszabbítva a lépcsőt. A játékosok a figurákat - az eredeti játékhoz hasonlóan - az új táblán található kezdő mezőre teszik.

A kis fa dugót az üveg tetejére kell tenni, és az üveget a tábla mellé, a szellem figurák mellé kell helyezni.

A játék menete:

A játék az eredeti szabály szerint zajlik, mindaddig, amíg van legalább egy figura, amelyik még nem alakult át szellemmé. Az a játékos, aki az utolsó figurát is szellemé alakította, lépése után az üveget fel kell helyezze valamelyik szellem tetejére (ld. az illusztráció az eredeti szabályban). (Akár a saját szellemére is teheti.)

Ettől kezdve az üvegbe zárt szellemmel nem lehet lépni és nem lehet másik szellemmel kicserélni, amíg ki nem szabadítja valaki.

Szellem kiszabadítása az üveg fogságából:

Amikor egy játékos szellemet dob, először az eredeti szabály szerint kicserél két szellemet. (Emlékeztető: az üvegbe zárt szellemet nem lehet kicserélni.)

Ezután a játékos ki kell szabadítsa az üvegbe zárt szellemet és az üveget át kell tennie egy másik szellem tetejére. Innentől ezt a másik szellemet nem lehet léptetni illetve kicserélni addig, amíg valaki ki nem szabadítja.

Abban az esetben, ha egy játékos egy számot dob, és a szelleme éppen az üvegbe van zárva, akkor egy másik szellemmel kell lépnie.

A játék vége:

A játék az eredeti szabályoknak megfelelően akkor ér véget, ha az egyik szellem beért a legfelső lépcsőfokra a vén szellemhez. Ekkor megnézzük, hogy kinek a figurája van a szellemfigura alatt.

A célba nem csak pontos dobással lehet beérni. Ha valaki többet dobott, mint amennyi elég a beéréshez, akkor a felesleges lépéseket kihagyja.

Ha a játékosok akarnak, tovább játszhatnak a második és a harmadik helyért.

A fordítás Szunyi munkája