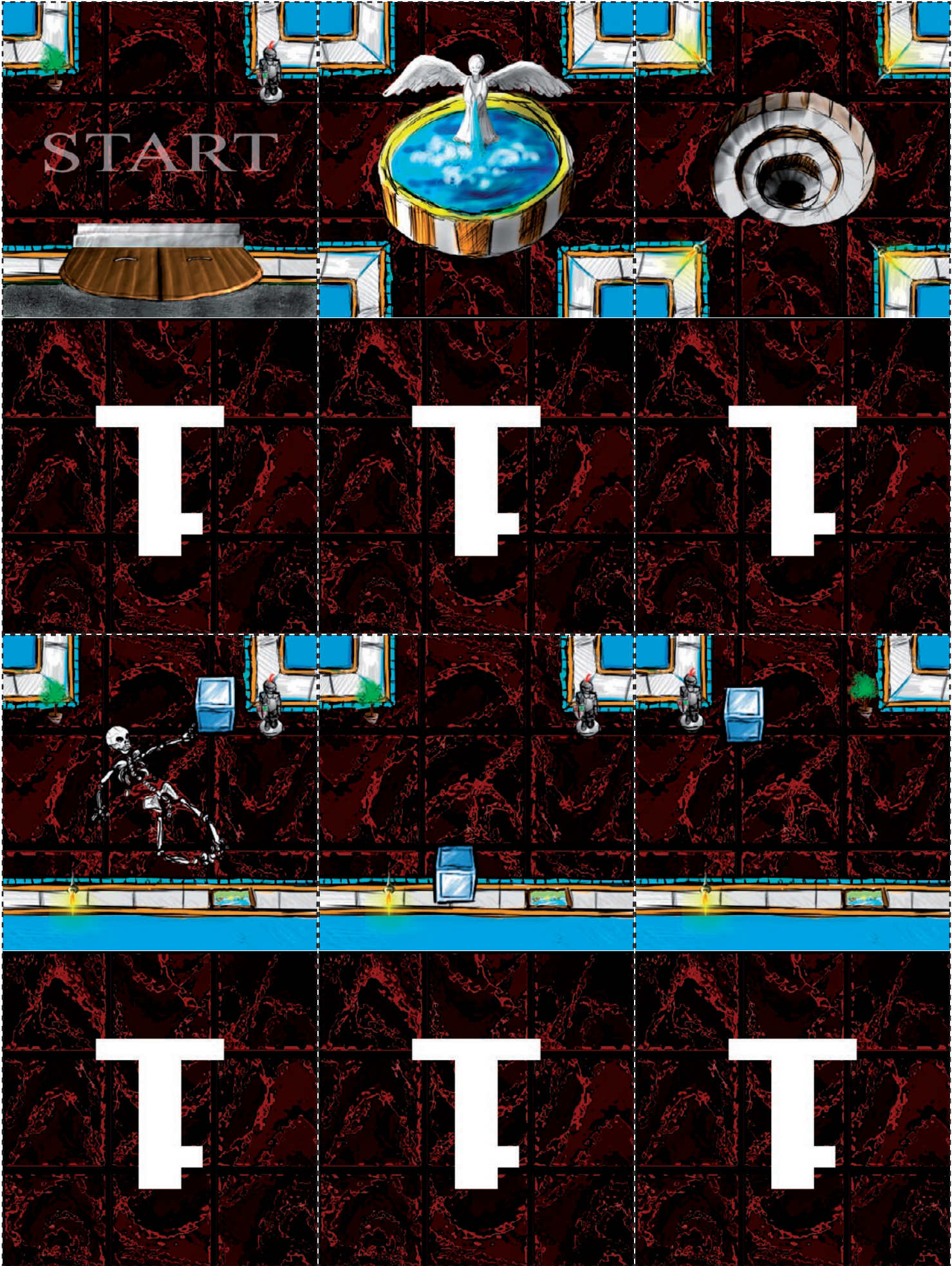
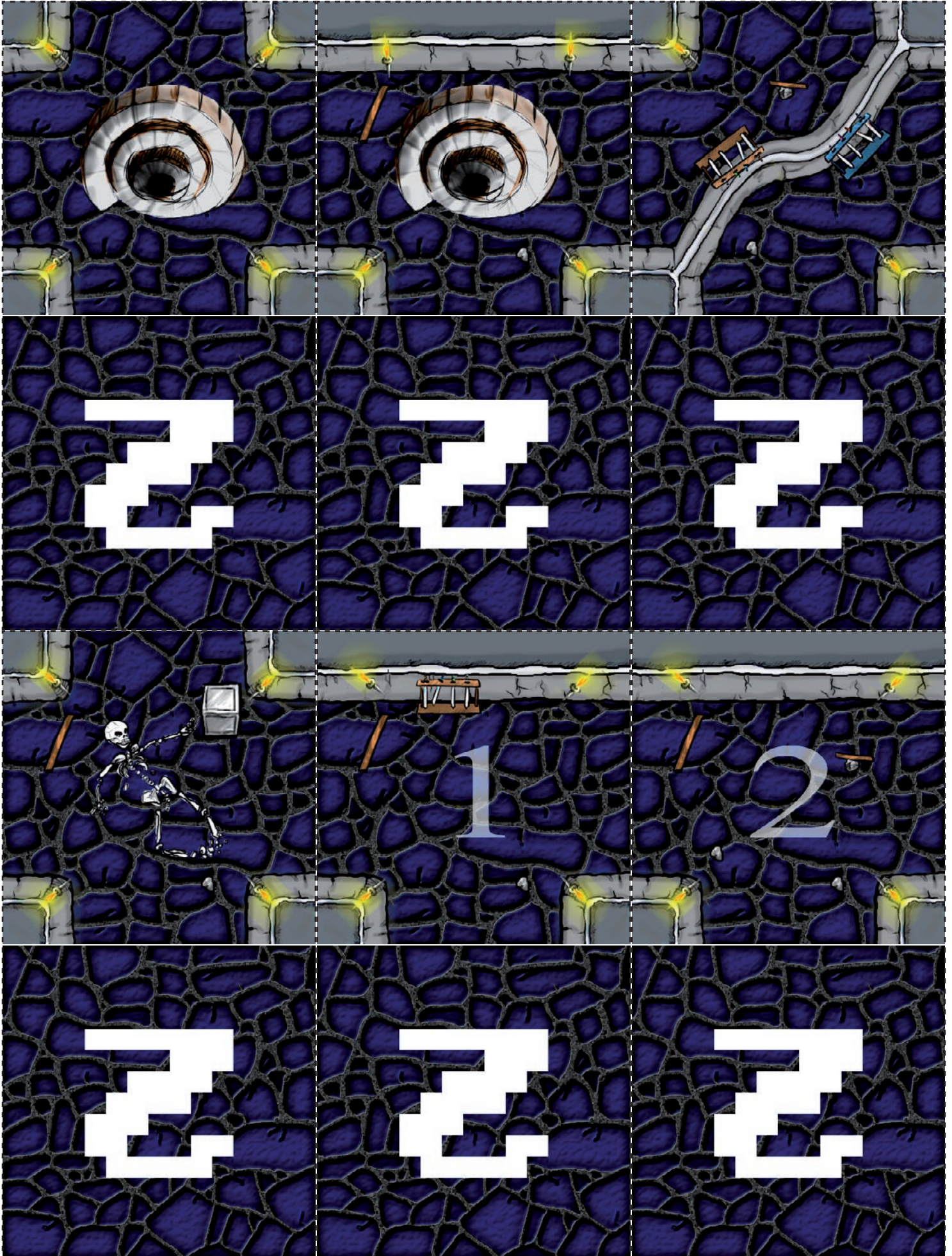
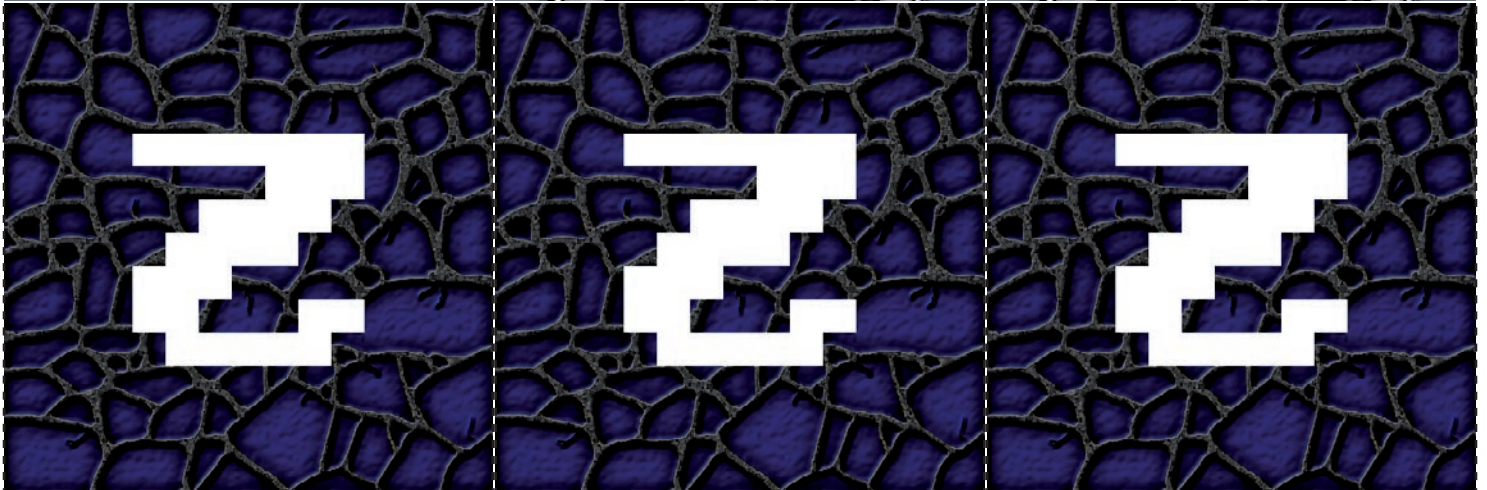
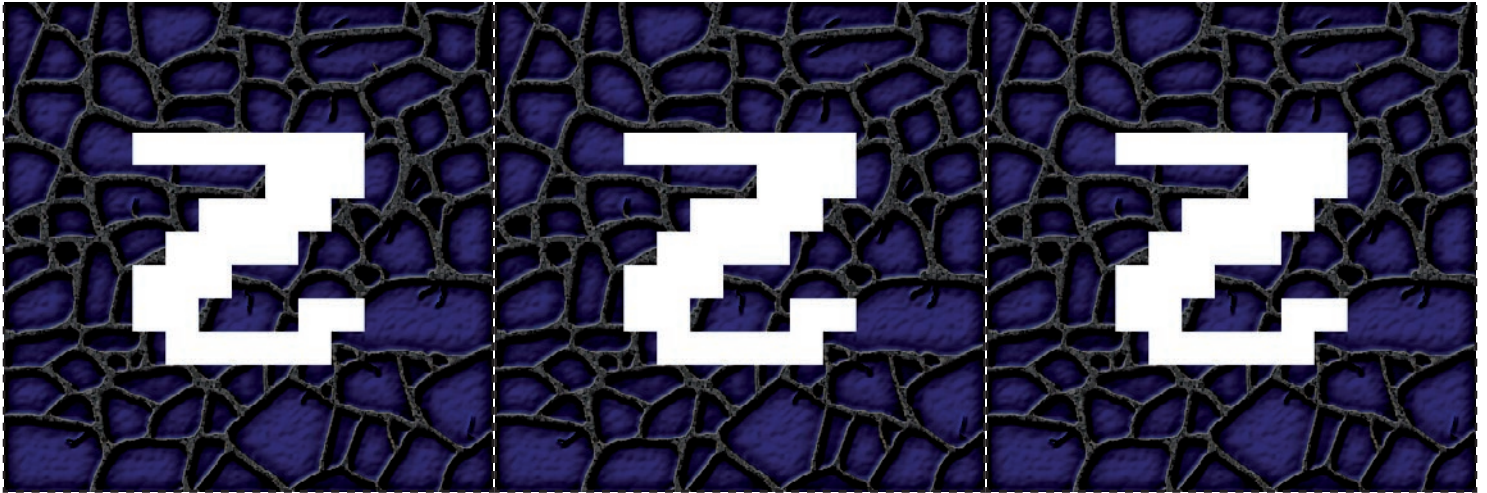
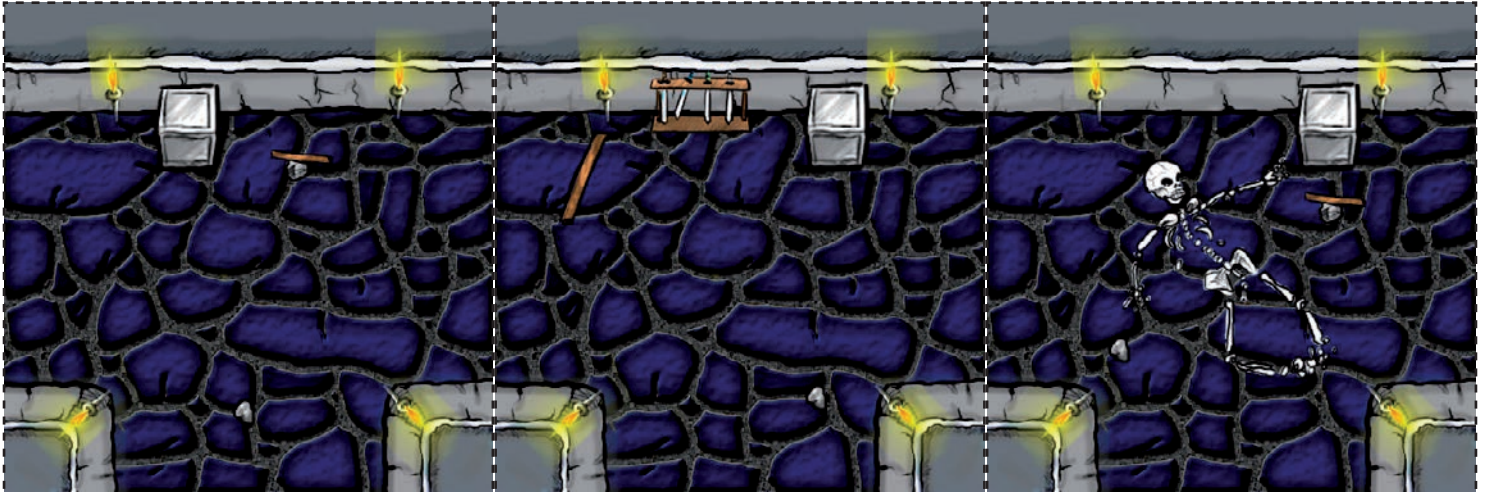
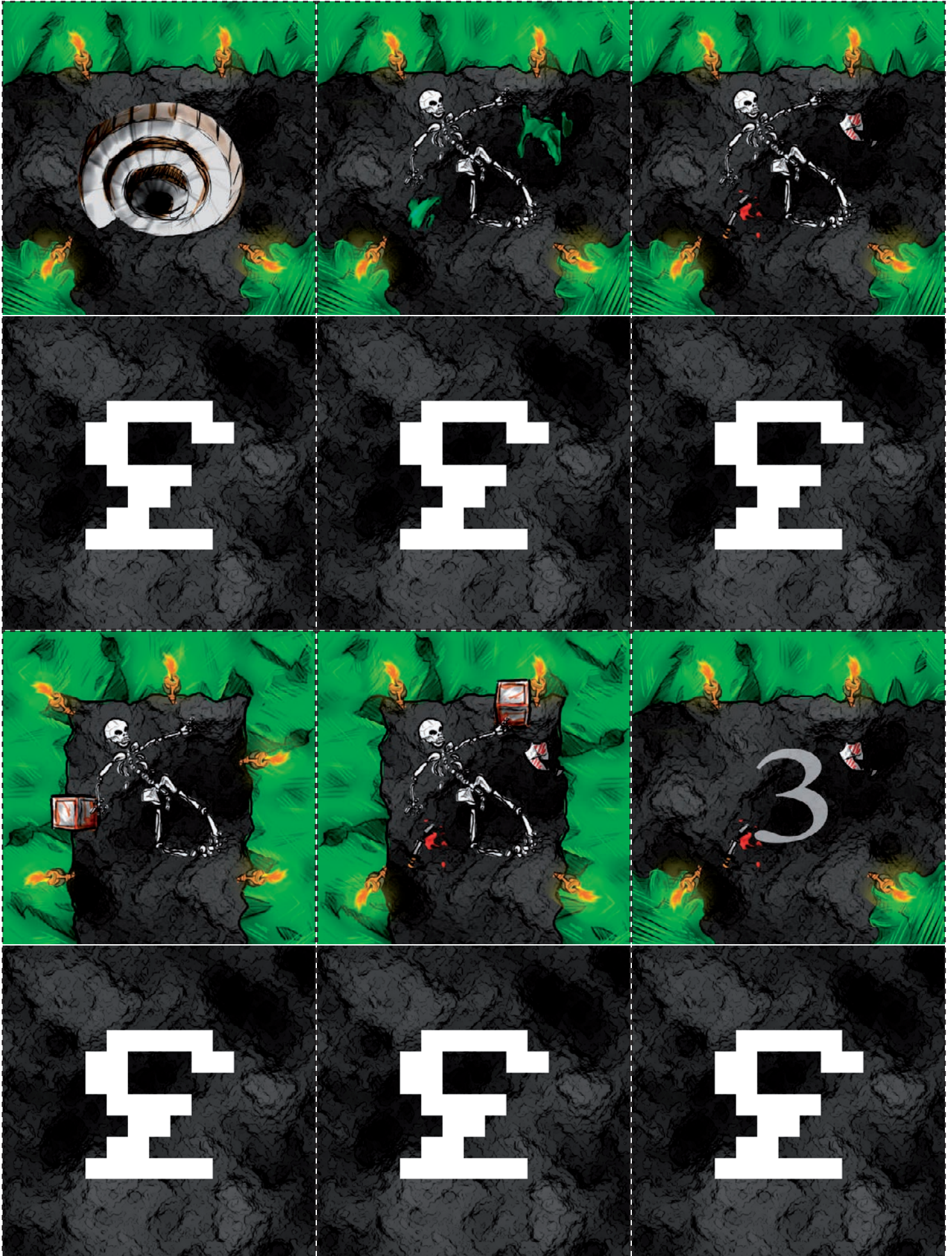
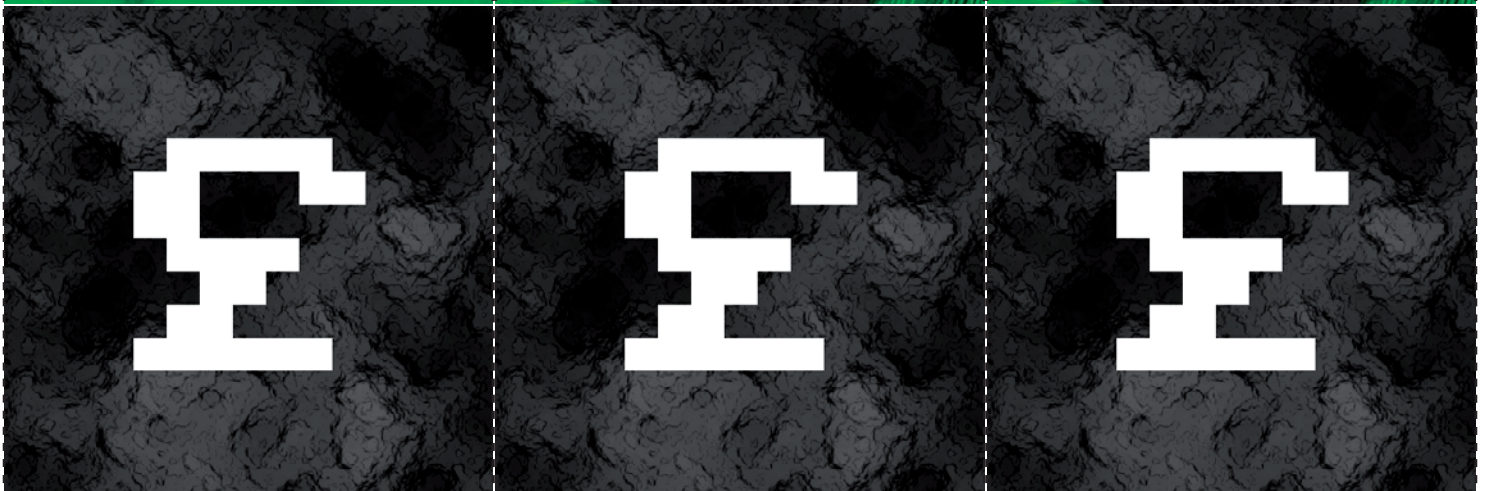
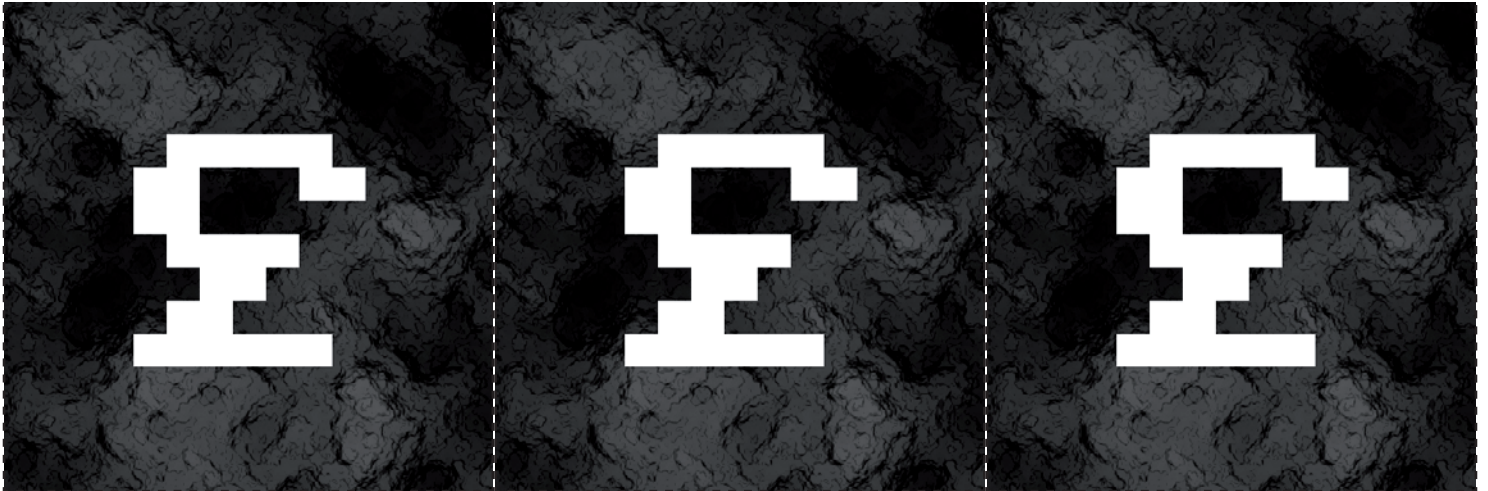
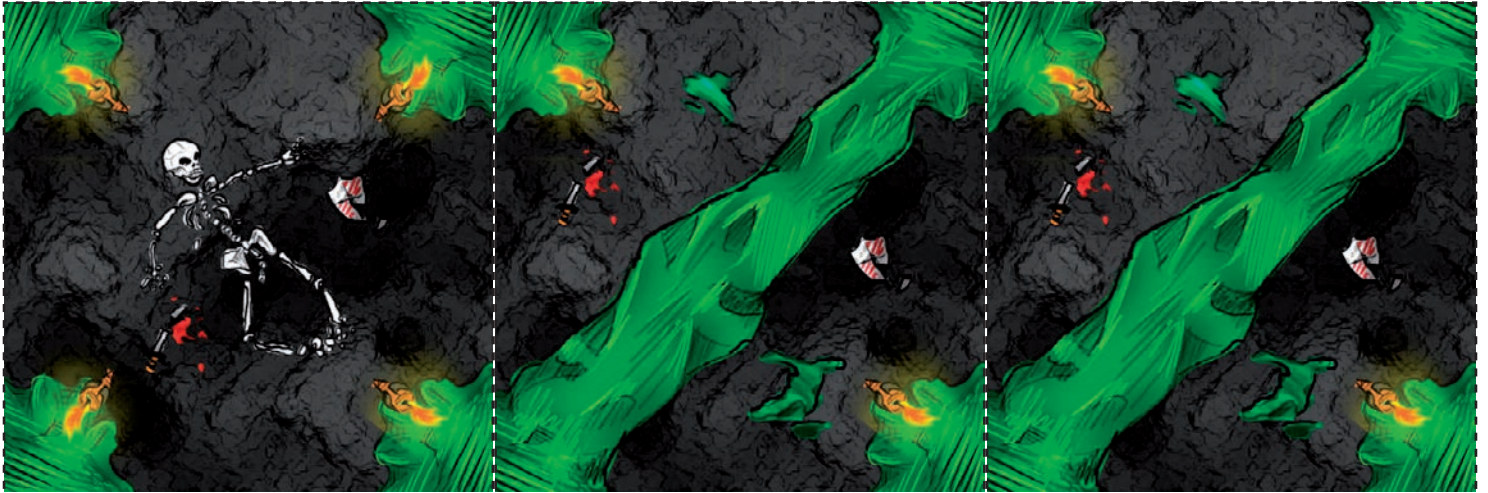


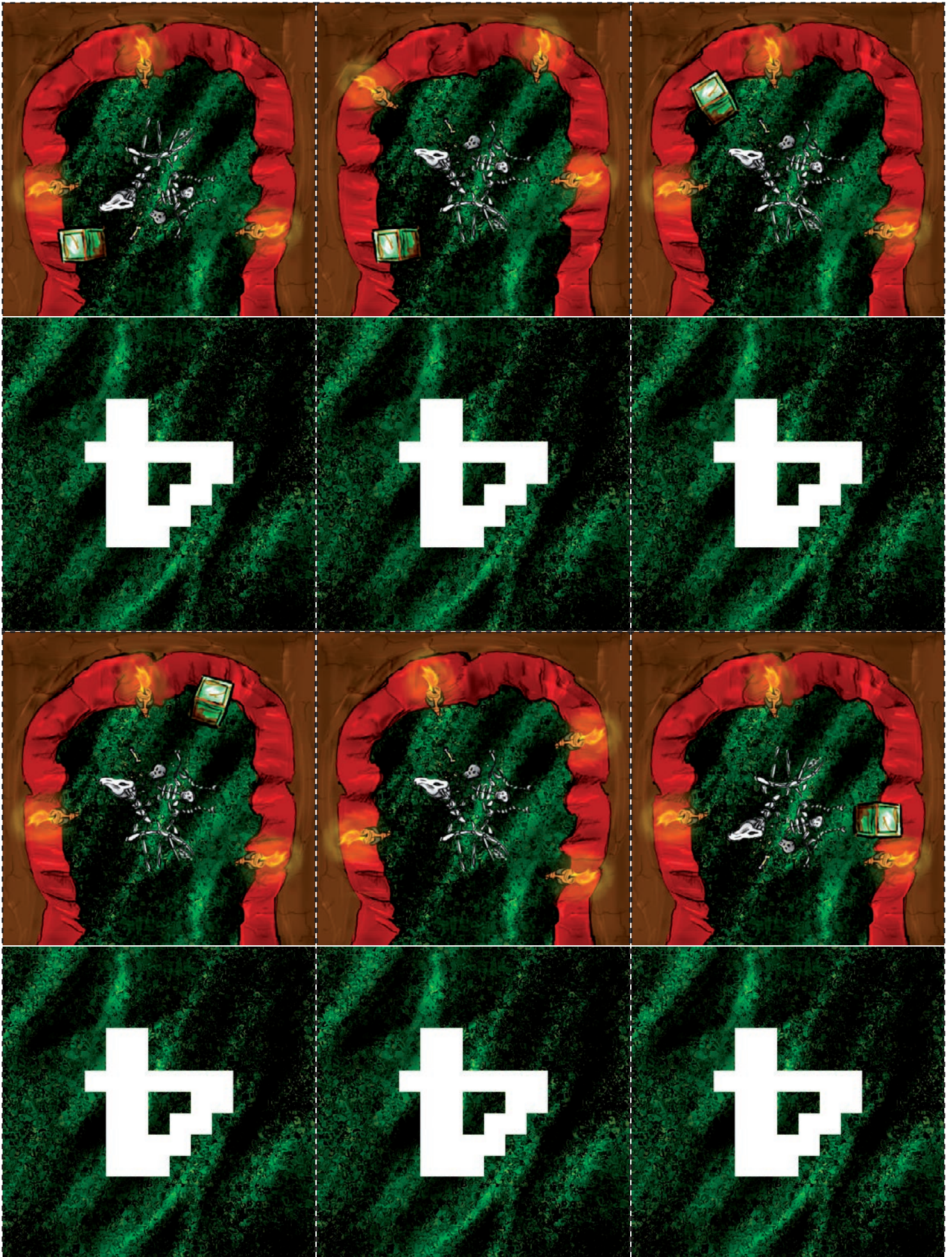


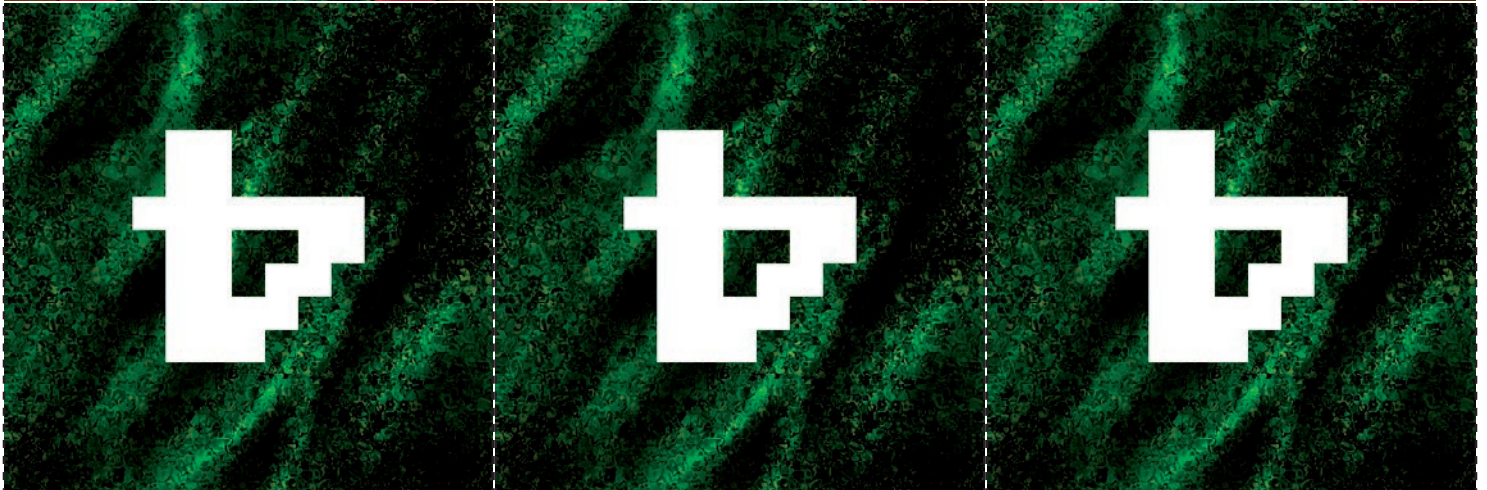
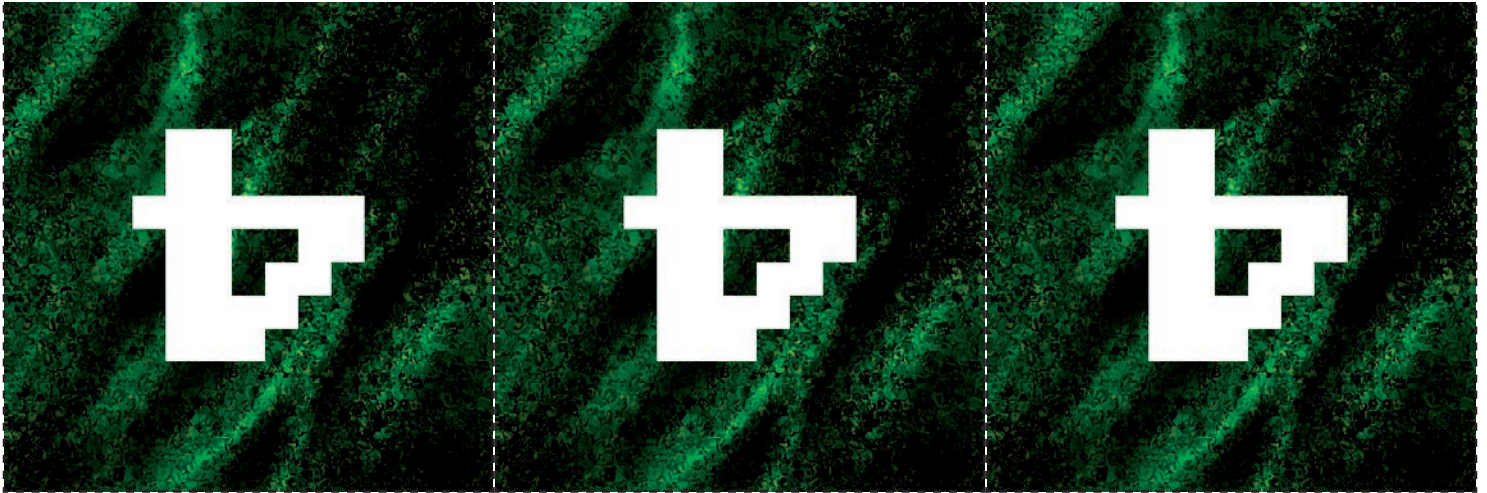
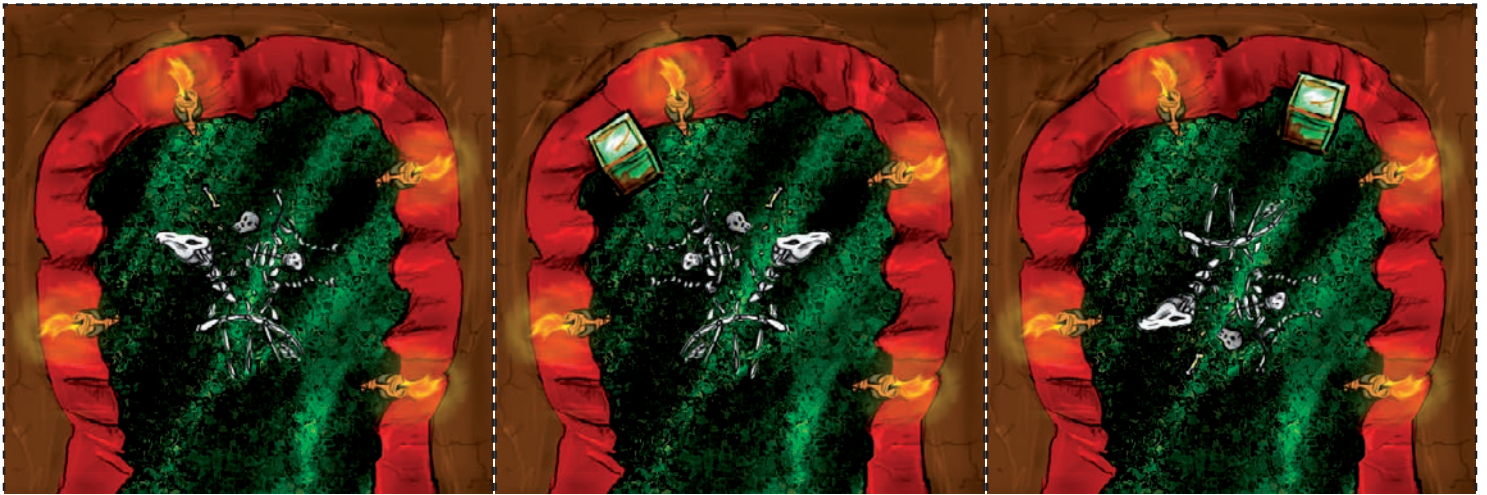


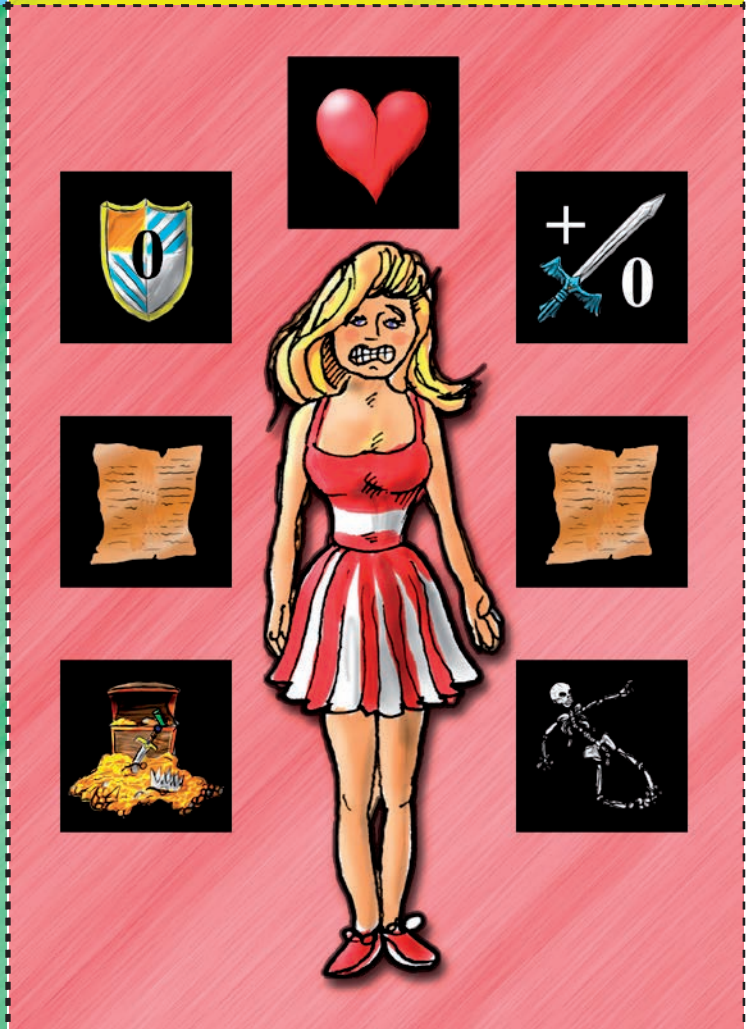
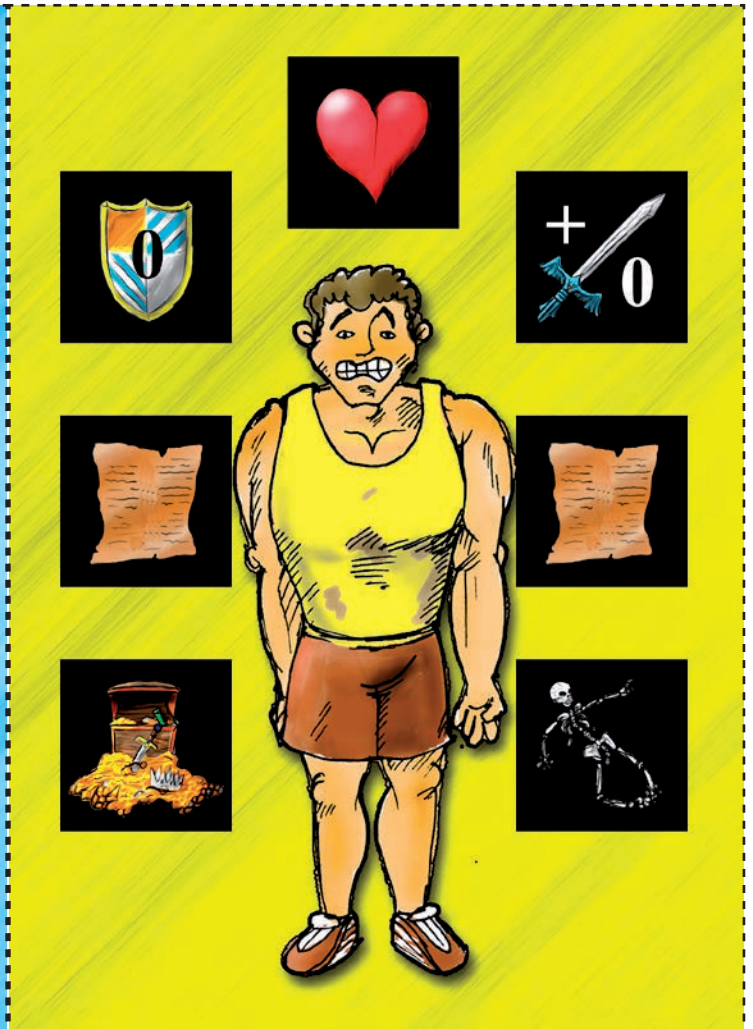
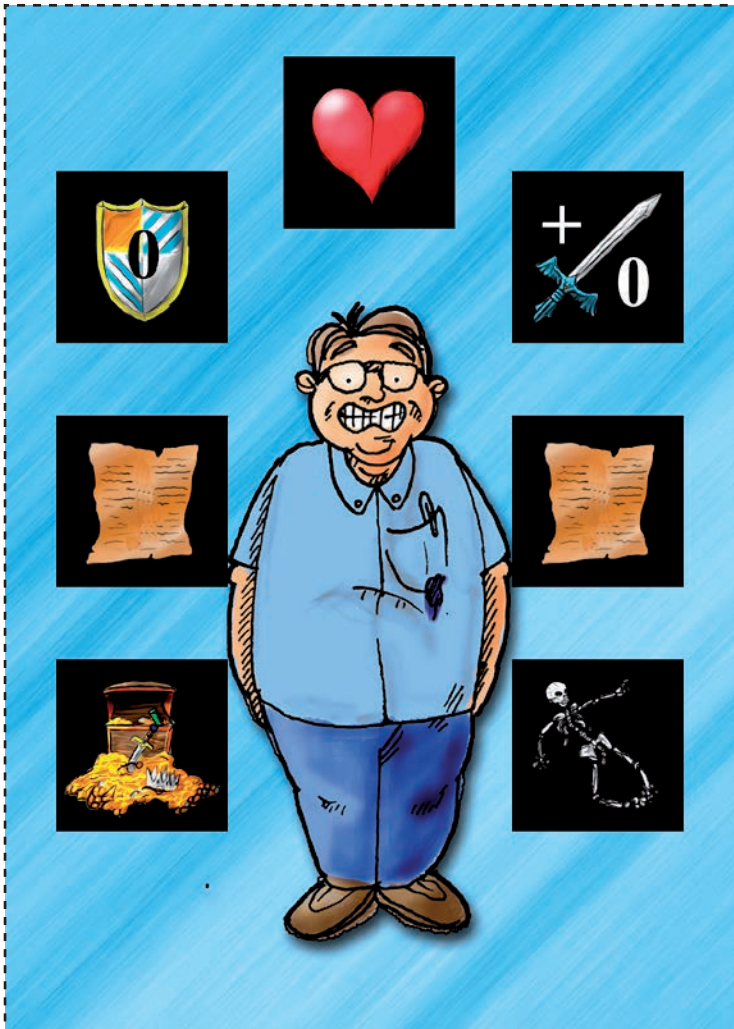


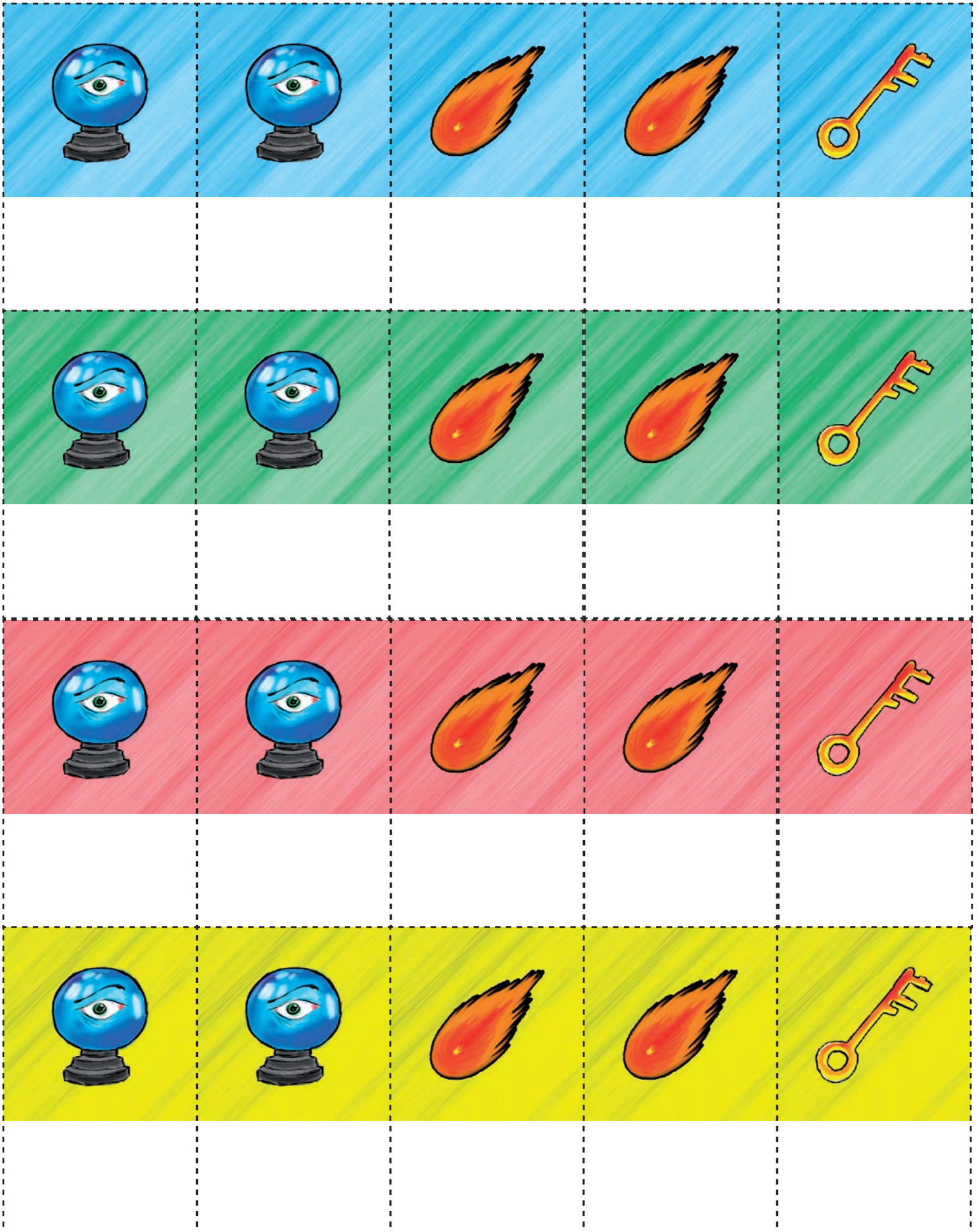


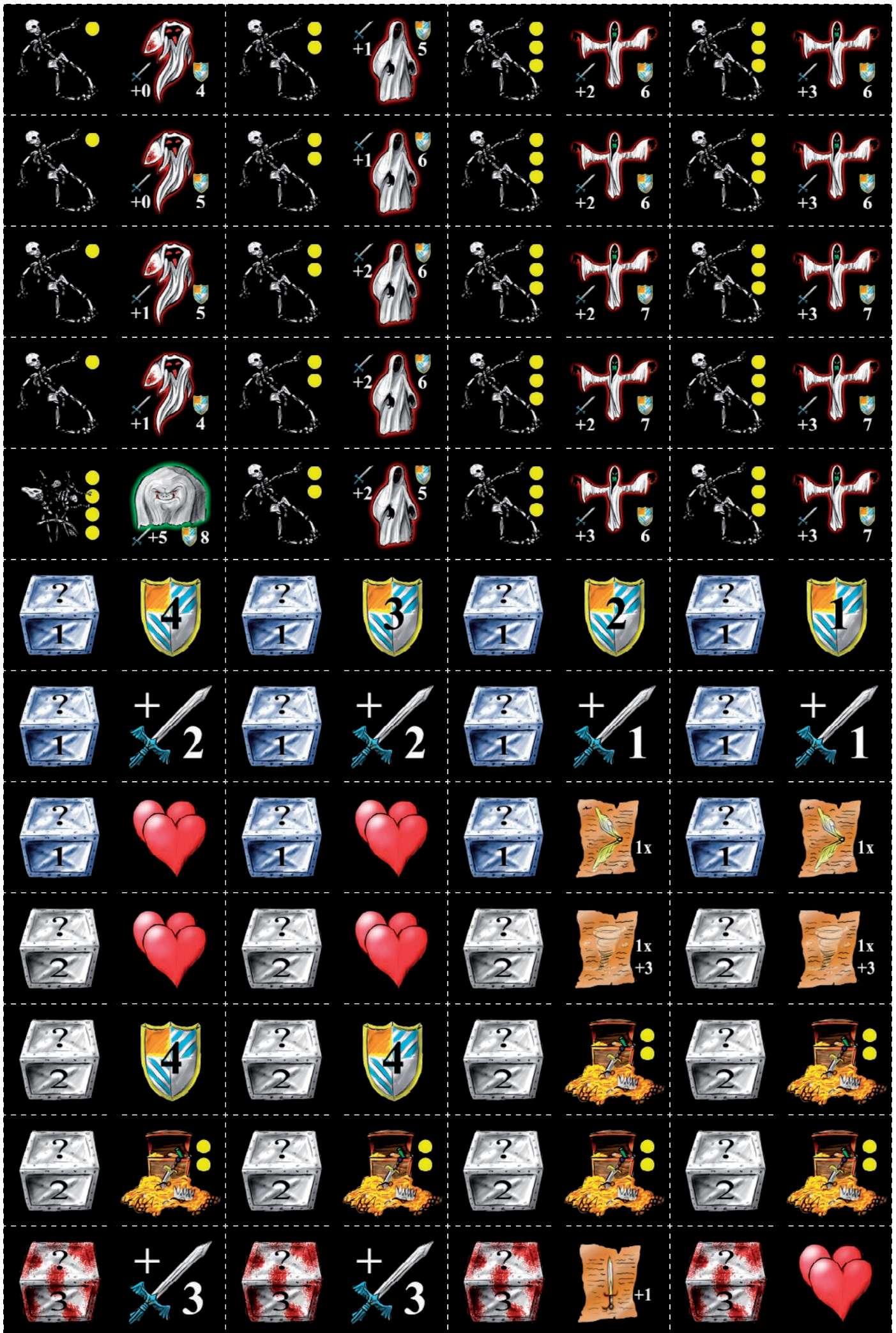


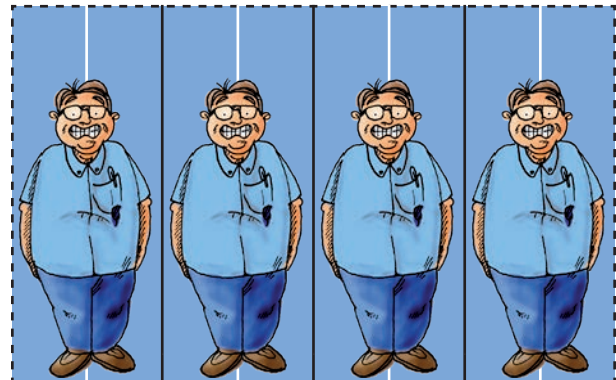
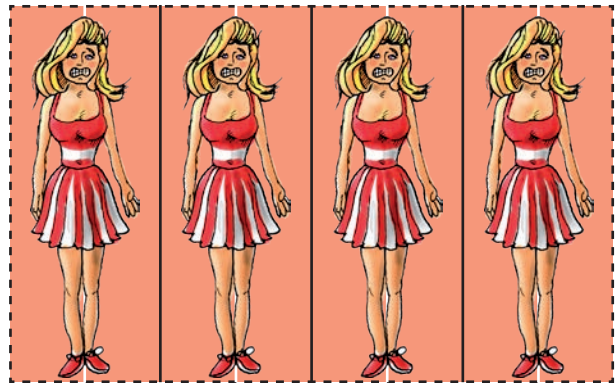
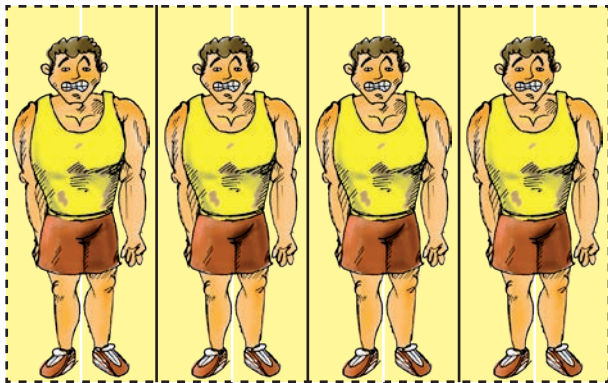
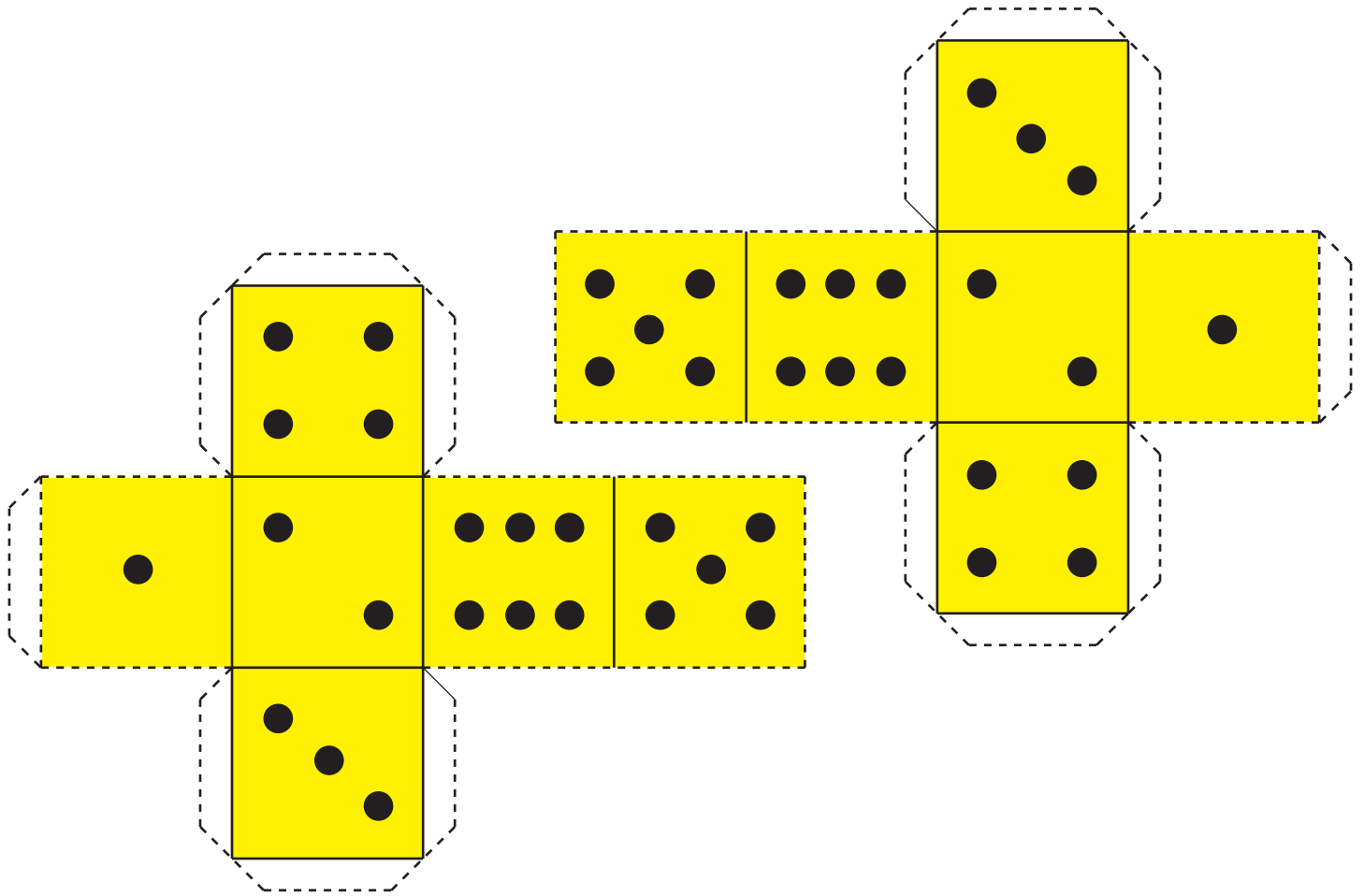












Das Schloss - Deutsch

Was für eine verrückte Wette. Du und Deine Freunde, Ihr wart wohl etwas zu mutig, als ihr miteinander gewettet habt, die Nacht in diesem alten Schloss zu verbringen. Ja, das Schloss ist verlassen, also eigentlich ungefährlich, aber man munkelt schreckliches über Leute, die dort eingedrungen sind. Angeblich wurde keiner von ihnen wieder lebend gesehen. Und die, die man Jahre später irgendwo wieder getroffen hat, waren in einem Geisteszustand, der nichts Gutes verheissen lies.

Da steht ihr nun, Du und Deine mutigen Freunde, am Eingang dieses namenlosen Ortes. Die Tür öffnet sich leise und ein Hauch von Wahnsinn liegt in der Luft. Langsam betretet ihr die Eingangshalle und mit einem leisen Klicken fällt die Eingangstür ins Schloss. Im gleichen Augenblick ertönt eine dumpfe Stimme:

„Willkommen in meinem Schloss. Wenn ihr hier wieder rauskommen wollt, müsst Ihr sehr mutig sein. Erst, wenn ihr die Geister meiner beiden Brüder vertrieben habt, werde ich euch rauslassen! Schaut Euch um und nehmt, was ihr braucht. Doch seid vorsichtig, denn viele haben schon ihr Leben hier gelassen, und auch deren Geister warten auf Euch!“

Vor dem ersten Spiel

Schneiden Sie alle Bastelbogen nur an den gestrichelten Linien aus. 8 Seiten mit Bodenplatten - Vorder- und Rückseite (übereinander aufgedruckt) an einem Stück ausschneiden, in der Mitte zusammenfalten und auf der Rückseite zusammenkleben, so dass eine beidseitige Bodenplatte entsteht (vorne Boden, hinten Nummer). Die Spielerkarten und die Zauberkarten bleiben einseitig, einfach nur ausschneiden. Bei den beiden Bogen mit Spielsteinen auch immer Vorder- und Rückseite (nebeneinander aufgedruckt) an einem Stück ausschneiden, in der Mitte zusammenfalten und auf der weissen Rückseite zusammenkleben, so dass ein beidseitiger Spielstein entsteht. Die Spielfiguren und die Würfel ebenfalls ausschneiden und zusammenkleben, Sie wissen schon. Alternativ können Sie hierfür auch normale Würfel und vier Halmakegel in rot, grün, gelb und blau verwenden.

Inhalt

1 Anleitungsheft
4 Spielfiguren
2 Würfel
4 Spielerkarten
20 Zauberkarten
48 Bodenleger
107 Spielsteine: 21 Geister, 53 Kisten, 8 Türen, 24 Herzen, 1 Schlossherr

Vorbereitung

Sortieren Sie die 48 Bodenleger nach den vier Ebenen wie nebenstehend abgebildet. Aus der ersten Ebene nehmen Sie das Startfeld und legen es in die Tischmitte. Die anderen Bodenleger werden verdeckt neben die Spielfläche gelegt, und zwar nach den Ebenen sortiert, aber jeder Haufen für sich gemischt.

Das Schloss (The Castle) - English

What a crazy bet! You and your friends where a little too daring to make this. You really want to spend the night in this old castle? Of course, there's no one there, so nothing dangerous, but strange things are said about people who entered this old place. No one has ever been seen alive again. And those who were have been in a very strange state of mind ...

So here you are, together with your friends, at the entrance to this nameless place. Slowly the door opens and a scent of madness fills the air. Carefully you step into the entrance-hall and with a soft click the door closes. At the same moment a loud voice can be heard:

„Welcome to my castle. If you want to get out of here again, you have to defeat the ghosts of my two brothers. After that, I will let you out. Look around and take what you want. But be careful, you're not the first ones who try this. And the ghosts of the others who died here will probably wait for you!“

Before the first game

Cut out the sheets along the dotted lines only. 8 pages with floors - cut-out front and backside (they are printed on top of each other) in one piece. Fold in the middle and glue the blank sides to each other, so you wil have double-sided floorpieces at the end: Front = floor, back = number.

Cut out the player-cards and the magic-card, no folding, no glueing here.

Two sheets with game-pieces: Also cut-out front and back in one piece, they are printed next to each other, check the dotted lines. Fold in the middle, glue white back to each other, so you'll have 107 game-pieces.

Cut-out and glue the pawns and dice, you know how. Or you can use normal dice and pawns in red, blue, green and yellow if you like.

Contents

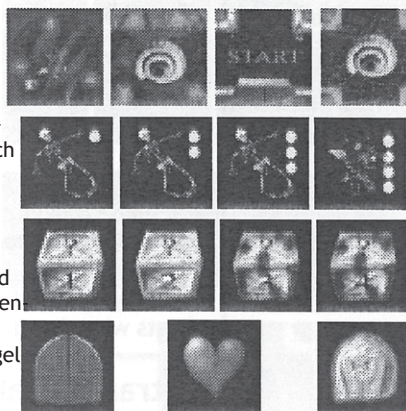
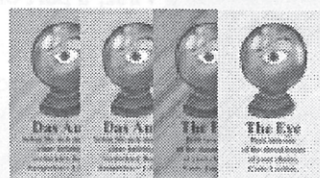
1 Instruction-booklet
4 players-pawns
2 dice
4 players-cards
20 magic-cards
48 floor-tiles
107 playing-tiles: 21 ghosts, 53 boxes, 8 doors, 24 hearts, 1 castle-owner

Setting up the game

Sort the 48 floor-tiles by the four levels (check the pictures).

Take the START-piece from the first floor and place it in the middle of your playing-area on the table.

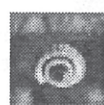
The other floor-pieces will be put in four face-down piles, sorted by the levels, each one mixed.



Level 1:
blue walls,
red floors



Level 2:
grey walls,
blue floors



Level 3:
green walls,
grey floors



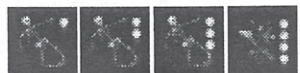
Level 4:
red walls,
green floors

Das gleiche gilt für die Kistenkarten: Auch diese werden sortiert (4 verschiedene Kisten mit Nummern von 1 bis 4) verdeckt, d.h. mit der Kistenseite nach oben, und jeder Haufen für sich gemischt, neben die Spielfläche gelegt.



The same applies to the box-tiles: They will be sorted (4 different boxes with numbers from 1 to 4), turned face-down (box-side up), each pile mixed and put next to the playing-area.

Bei den Geistern gilt auch das gleiche. Mit den gelben Punkten nach oben.



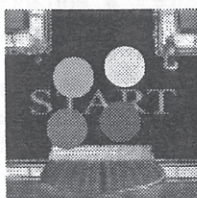
Also the same with the ghost-tiles. Yellow dots-side up.

Die Tür-Karten werden ebenfalls gemischt und mit der geschlossenen Tür nach oben neben die Spielfläche gelegt.



The door-tiles will also be mixed and put next to the playing-area, with the closed door-side up.

Jeder Spieler erhält eine Spielerkarte und eine Spielfigur in einer Farbe. Die Spielfigur kommt auf das Startfeld in der Tischmitte. Jeder Spieler erhält ausserdem drei der Herzsteine (mit schwarzer Rückseite) auf das Herzfeld auf seiner Spielerkarte. Die übrigen Herzsteine kommen als Vorrat offen neben die Spielfläche.



Each player gets a player-card and the matching pawn of the same color. The pawns will be placed onto the START-tile in the middle of the table. Each player also gets three heart-tiles (with black backside) onto the heart-field on his player-card. The remaining heart-tiles will be placed next to the playing-area as a supply-pile.

Jeder Spieler erhält die fünf Zauberkarten in seiner Farbe. Die Karten sind beidseitig bedruckt: Eine Seite deutsch, die andere Seite englisch.

Each player gets the five magic-cards of his color. The cards are printed on both sides: one side german, one side english.

Übersicht

Zuerst wird ein Teil der Eingangshalle von den Mitspielern aufgebaut. Dann beginnt das eigentliche Spiel.

Der toteste Spieler beginnt, es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Zeigt keiner der Spieler Anzeichen eines bevorstehenden Todes (Erstickungsanfälle, panische Angstzustände usw.) so beginnt der Spieler, der am meisten Angst vor Geistern hat.

Wer an der Reihe ist, führt folgende Handlungen der Reihe nach durch:

1. Bodenkarte ziehen und anlegen
2. Aktionen ausführen
3. Geister bewegen

Das Spiel ist beendet, wenn die Geister der beiden Brüder des Schlossherren besiegt sind. Es gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Beute.

Die Eingangshalle

Der erste Spieler nimmt sich den obersten Bodenleger und legt ihn an das Startfeld an. Danach nimmt und legt der nächste Spieler einen Bodenleger. Das geht so weiter, bis jeder Spieler zwei Bodenleger ausgelegt hat. Dann beginnt das eigentliche Spiel.

Beim Auslegen der Bodenleger gelten die gleichen Regeln, die auch während des Spieles gelten (siehe nächster Abschnitt).

1. Bodenkarten ziehen und anlegen

Als erstes wird der Stapel mit Ebene 1, also der Eingangsbereich, aufgebraucht. Dann Ebene 2, danach Ebene 3 und erst am Schluss Ebene 4.

Wer an der Reihe ist, nimmt sich also den oberen Bodenleger vom verdeckten Stapel und legt ihn an die bereits ausliegenden Räume nach folgenden Regeln an:

2

Overview

First, a part of the entrance-hall will be constructed by the players. Then the game starts.

The most dead players starts, turns will be taken clockwise. In case no player shows signs of near death, the player who's most afraid of ghosts starts the game.

When it's a players turn, he does the following things in this order:

1. Draw a floortile and place it
2. Make actions
3. Move ghosts

The game is over, when the two castle-owners' brothers' ghosts are defeated.

The player with the most valuable treasures and defeated ghosts wins the game.

Entrance-Hall

The first player takes the first floor-tile and places it next to the START-tile. Then the next player takes and places one. This goes on until each player has placed two floor-tiles. Then the game starts.

When drawing and placing the floor-tiles, the same rules as during the game apply (see next chapter).

1. Draw a floortile and place it

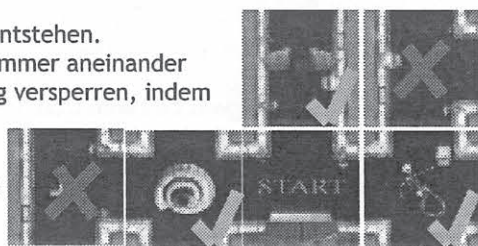
First the pile with level 1, the entrance-area, will be used up. Then level 2, then level 3 and at the end level 4.

The player takes the first floor-tile from the pile and places it next to the already placed floor-tiles. For placing the tiles, the following rules apply, depending on the level the tile belongs to:

In Ebene 1 dürfen die Karten nur in gerader Linie von der Eingangshalle aus nach links, rechts und geradeaus angelegt werden.

● In level 1, the tiles have to be placed in a straight line from the START-tile to the left, right and straight-ahead.

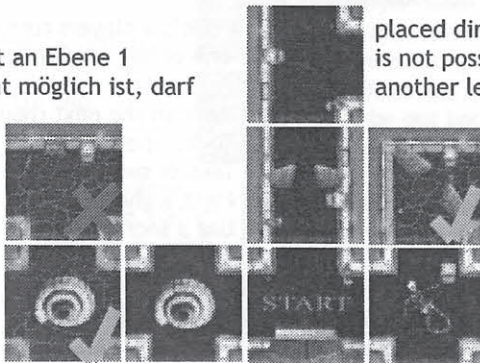
Es können also drei lange Gänge entstehen. Die Ausgänge der Räume müssen immer aneinander passen, man darf also keinen Gang versperren, indem man eine Wand anlegt. Man darf auch keinen Gang beenden. Abzweigungen müssen immer geradeaus weitergehen.



This means only three long corridors can be created. The exits of the rooms have to fit each other. No corridor may be blocked by placing a wall next to it.

Also no corridor may be ended - T-tiles have to be placed straight ahead. (see examples)

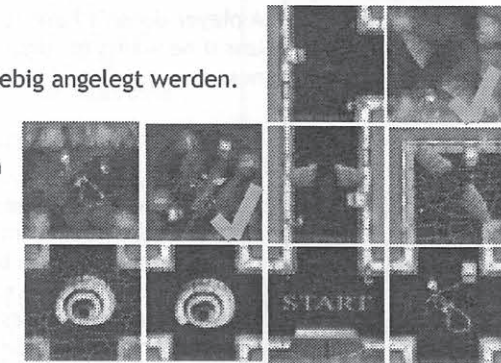
In Ebene 2 dürfen die Teile nur direkt an Ebene 1 angelegt werden. Nur wenn dies nicht möglich ist, darf ein Ebene 2 Raum an einen anderen Ebene 2 Raum angelegt werden. Auch hier müssen die Gänge natürlich immer passend angelegt werden. Hier dürfen Gänge auch enden.



In level 2, the tiles may only be placed directly next to the level 1 tiles. Only if this is not possible the level 2 tile may be placed next to another level 2 tile.

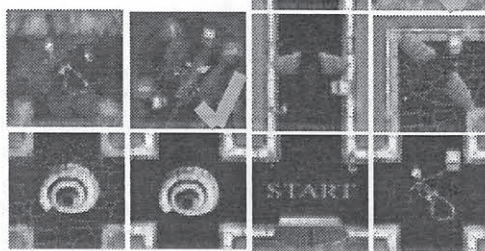
Of course, the exits of the rooms have to fit each other, too. But corridors can end here.

Die Teile von Ebene 3 dürfen beliebig angelegt werden, die Gänge müssen aber immer noch alle zueinander passen.



The level 3 tiles may be placed any way you want them, but of course all the exits have to fit each other, so no blocking of an already placed exit with another wall.

Ebene 4 Räume dürfen ebenfalls beliebig angelegt werden. Durch einen Ebene 4 Raum dürfen sogar andere Ausgänge versperrt werden, solange der angelegte Raum wenigstens einen Zugang hat.

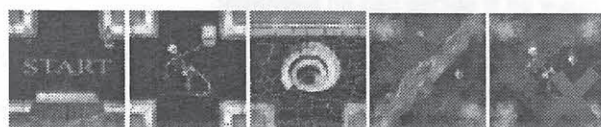


Level 4 tiles can also be placed in any way you like. Here even the exits may be blocked as long as the placed room has an entrance that can be reached.

Sind keine Karten mehr vorhanden, wird dieser Schritt einfach übersprungen, das Spiel geht weiter.

When there are no floor-tiles left, this step will be skipped. The game continues.

Karten, auf denen Dinge (Geister, Kisten, Türen, Geheimgänge usw.) enthalten sind, müssen so angelegt werden, dass sie sofort zugänglich sind. Türen dürfen den Weg versperren.

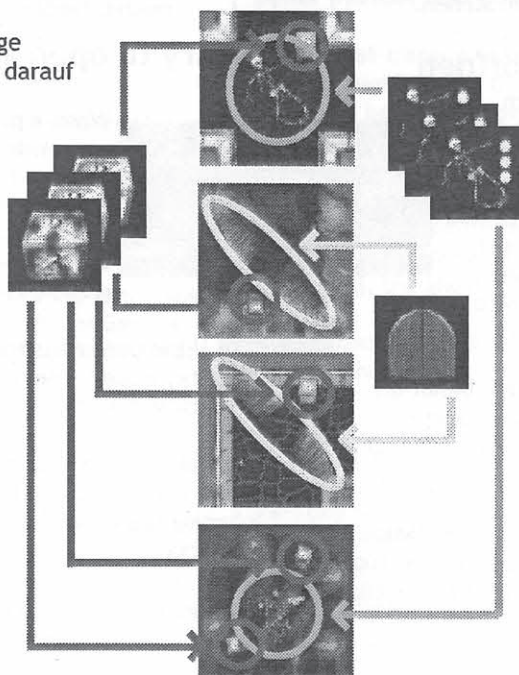


Tiles which show things (ghosts, boxes, doors, stairs etc.) have to be placed so the „thing“ can be reached immediately (not later when another tile is placed). Doors may block the way of course since they can be opened.

Auf den Karten sind verschiedene Dinge abgebildet, die beim Legen der Karte darauf platziert werden:

Kisten werden vom Kistenstapel genommen und direkt auf die Karte gelegt, wenn dort eine Kiste abgebildet ist. Im Falle von mehreren Kisten werden auch mehrere gelegt. Die Kistenstapel werden in der Reihenfolge 1-4 aufgebraucht. Die Kiste wird verdeckt, also mit der Kistenseite nach oben, gelegt. Beim Legen darf niemand sehen, was sich in der Kiste befindet.

Geister werden vom Geisterstapel genommen und ebenfalls direkt auf den Bodenleger gelegt, wenn dort ein Knochenhaufen abgebildet ist.



You'll find several things on the tiles. Those have to be placed onto the tiles:

Boxes will be taken from the boxes-pile and placed onto the floor-tile showing the box. In case of more than one box, put more than one there. The boxes-pile will be used up from 1 to 4. The boxes will be placed onto the floor-tile face-down (box-side up). Nobody shall see what's inside the box.

Ghosts will be taken from the ghost-pile and also placed onto the floor-tile if there's a bone-heap shown on it.

Die Geister werden ebenfalls in der Reihenfolge 1-4 aufgebraucht. Der Geist wird offen, d.h. mit seinem Kampfeigenschaften nach oben, gelegt, und zwar auf die Kiste drauf, falls eine vorhanden ist.

Türen werden vom Türenstapel genommen und verdeckt, also mit der geschlossenen Tür nach oben, auf die Karte gelegt, und zwar auf die Kiste drauf, falls eine vorhanden ist.

2. Aktionen ausführen

Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, vier Aktionen. Eine Aktion kann sein:

- a) Sich um einen Raum weiterbewegen
- b) Versuchen, eine Tür zu öffnen
- c) Einen Gegenstand nehmen oder austauschen
- d) Gegen einen Geist kämpfen (eine Würfelrunde)
- e) Einen Geheimgang benutzen
- f) Lebensenergie tanken
- g) Einen Zauberspruch verwenden
- h) Eine Zauberkarte ausspielen
- i) Einen Tausch ausführen

Ein Spieler muss nicht alle vier Aktionen verwenden, er kann auch auf beliebig viele Aktionen verzichten. Nicht genutzte Aktionen können nicht für die nächste Runde aufgespart werden.

a) Sich um einen Raum weiterbewegen

Die Spielfigur wird einfach in den nächsten Raum, d.h. auf die nächste Raumkarte in beliebiger Richtung, gesetzt. Der Raum muss natürlich zugänglich, d.h. verbunden sein.

Räumen mit verschlossenen Türen können nicht betreten werden. Kisten unter Türen können erst nach Öffnen der Tür mitgenommen werden.

Räume mit Geistern und/oder anderen Gegenständen dürfen betreten werden.

Es dürfen mehrere Spieler in einem Raum stehen.

b) Versuchen, eine Tür zu öffnen

Steht ein Spieler in einem Raum, der sich neben einem Raum mit einer Tür befindet, so kann er versuchen, diese zu öffnen. Hierzu würfelt er einmal mit einem Würfel und dreht danach die Türkarte um. Auf der Türkarte sind die Wurf Ergebnisse zu sehen, bei denen sich die Tür öffnet. Hat der Spieler eine dieser Zahlen gewürfelt, ist die Tür offen und wird aus dem Spiel genommen (in die Schachtel zurück).

Hat der Spieler eine andere Zahl geworfen, bleibt die Tür verschlossen. In diesem Fall wird die Türkarte wieder verdeckt, also mit der verschlossenen Tür nach oben, gelegt.

Egal ob die Türen nun offen ist oder nicht, eine Aktion ist verbraucht. Es kann also sein, dass ein Spieler eine Tür öffnet, aber den Raum nicht mehr betreten kann, weil das Öffnen der Tür bereits seine vierte Aktion war.

Ghosts also will be used up starting with the one-dot ghosts, then the two-dot ghosts, three and at last the four-dot ghosts. Ghosts will be placed face-up, showing the ghost with his fighting values (yellow-dots-side down). Place them onto the box in case there's one.

Doors will be taken from the door-pile and place onto the floor-tile facedown, closed door side up. Place them onto the box in case there's one.

2. Make actions

When it's a players turn, he can do 4 actions. An action can be one of the following:

- a) Move to the next room
- b) Try to open a door
- c) Take or switch an item
- d) Fight a ghost (one round)
- e) Use a secret passage
- f) Fill up life-energy
- g) Use a magic scroll
- h) Play a magic card
- i) Swap an item

A player doesn't have to use up all four actions, he can do less if he wants to. Unused action can not be saved for the next round.

a) Move to the next room

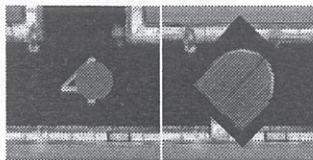
The pawn will simply be moved into the next room, i.e. placed on the next room-tile in the desired direction. Of course the room has to be connected.

Rooms with closed doors can not be entered. Boxes under closed doors can only be taken after the door has been opened.

Rooms with ghosts and/or other items can be entered.

More than one player can stand in one room.

b) Try to open a door



When a player is standing in a room next to a room with a closed door, he can try to open it. To do so he throws one die once. Then he checks the front of the door-tile. If the thrown number is printed on the door-tile, the door will be open. The door will be taken out of the game then (back in the box).



If the player has thrown another number, the door will stay closed. The door-tile will be put back face-down (closed door up).

No matter if the door is now open or not, one action is used up. It may be that a player can not enter a room after opening the door when opening the door was the player's 4th action.

c) Einen Gegenstand nehmen oder austauschen

Steht ein Spieler auf einer Kiste oder einem offen liegenden Gegenstand, so kann er diesen an sich nehmen. Es gibt fünf Arten von Gegenständen:

- Waffen (Schwert mit Stärkeangabe)
- Schild (Schild mit Stärkeangabe)
- Zauberspruch (Schriftrolle mit Symbol)
- Lebensenergie (eines oder mehrere Herzen)
- Schätze (mit gelben Punkten auf der Karte)

Der Spieler nimmt den Gegenstand und legt ihn offen an der entsprechenden Stelle seiner Spielerkarte ab. Liegt dort bereits ein Gegenstand (ausser Schätze und Herzen), so muss er sich entscheiden, welchen er behalten möchte und den anderen unter seiner Spielfigur im Raum ablegen, so dass andere Spieler diesen mitnehmen können. Jeder Spieler kann also nur eine Waffe, ein Schild und zwei Zaubersprüche tragen, dazu bis zu zehn Herzen (Herzen, nicht Herzkarten!).

Das Mitnehmen oder Austauschen eines vorher verdeckten Gegenstandes zählt auf jeden Fall als eine Aktion, auch wenn der gefundene Gegenstand nicht behalten wurde, weil bereits ein besserer auf der Spielerkarte lag. Offen liegende Gegenstände, also die, die ein anderer Spieler liegengelassen hat, kann man sich jederzeit ansehen. Das Mitnehmen kostet natürlich ebenfalls eine Aktion.

Schätze können beliebig viele mitgenommen werden. Diese werden auf das Schatzsymbol auf der Spielerkarte abgelegt und zählen am Ende des Spieles Punkte.

d) Gegen einen Geist kämpfen

Beindet sich eine Spieler auf einem Feld mit einem Geist, so muss er mindestens eine Runde mit diesem kämpfen. Erst dann kann er entscheiden, ob er weitergeht oder noch einmal kämpft.

Um zu kämpfen, würfelt der Spieler mit einem Würfel und addiert die Stärke seines eigenen Schwertes. Ein anderer Spieler würfelt für den Geist und addiert dessen Kampfkraft (Zahl beim Schwertsymbol auf der Geisterkarte).

Ist das Ergebnis des Geistangriffes (Wurf des Geistes plus dessen Kampfkraft) höher als der Schildschutz des Spielers, verliert der Spieler ein Herz. Das Herz wird von der Spielerkarte auf die Vorratskarte gelegt. Hat der Spieler nur ein Doppelherz, so kann dieses „gewechselt“ werden.

Ist das Ergebnis des Spielerangriffes (Wurf des Spielers plus dessen Kampfkraft) höher als die Lebenskraft des Geistes (Zahl hinter dem Schild auf der Geisterkarte), ist der Geist besiegt.

Auch wenn der Geist besiegt ist, zählt dessen Würfelwurf noch und kostet den Spieler evtl. ein Herz!

Ist der Geist besiegt, erhält der Spieler die Geisterkarte und legt sie auf seiner Spielerkarte auf dem Geisterfeld ab. Dieser Geist zählt am Ende des Spieles Punkte. Ausserdem erhält der Spieler die nächste Kiste aus dem Vorrat. Er kann sich diese Kiste sofort ansehen und evtl. auf seiner



c) Take or switch an item

If a player is standing on a box or another item lying faceup, he can take it. There are five kinds of items:



- Weapons (sword with power-value)
- Shields (shield with power-value)
- Magic scrolls (scroll with symbol)
- Life energy (one or more hearts)
- Treasures (with yellow dots on the tile)

The player takes the tile and puts it on his player-card at the appropriate place. If at this space there is already an item on his player-card (except treasures and hearts), he has to choose which to keep. The other one has to be put back under his pawn faceup (box down), so other players can take it from there. This means each player can carry only one weapon, one shield, two magic scrolls and a maximum of 10 hearts (hearts, not heart-tiles!).

Taking or switching an before-lying-facedown item in any case counts as 1 action, even if the item has not been kept by the player because he already had a better one.

Items lying open (faceup), i.e. the items another player has put there, can be checked anytime. Of course, taking them counts again as 1 action.

A player can carry as many treasures as he likes. They will be put on his player-card as a pile on the treasure-field. At the end of the game they count as his score.

d) Fight a ghost



When a player stands on the same floor-tile as a ghost, he has to fight at least one round. After the one round he can decide if he wants to fight again or move away.

To fight a ghost, throw one die and add your sword-power (the number on the sword-tile you carry). Another player throws for the ghost and adds his (the ghosts) fight-power (number next to the sword-symbol on the ghost-tile).

If the ghost-throw plus his fight-power is higher than the players shield-power, the player will loose one heart. The heart will be taken from his player-card and put onto the supply-pile. If the player only has a double-heart, it may be „changed“.

If the players fight-throw plus his fight-power is higher than the ghosts life-energy (the number next to the shield on the ghost-tile), the ghost is defeated.

Even if the ghost is defeated his throw counts and may damage the player!

If the ghost is defeated the player gets the ghost-tile and puts it onto his ghost-pile on his player-card. This ghost counts as score at the end of the game. Also, the player gets one box from the supply-pile. He can take it without losing an action and place it on his player-card OR put it faceup below his pawn if he doesn't need or can't keep the item because he already has a better one or no space on his card.

Spielerkarte ablegen. Kann oder will er die Kiste nicht mitnehmen (z.B. weil er diesen Gegenstand oder einen besseren schon hat), legt er ihn offen unter seine Spielfigur. Er kann natürlich auch den Gegenstand behalten und statt dessen einen anderen liegenlassen, entsprechend den Regeln beim Aufnehmen einer Kiste. Allerdings kostet dieses Aufnehmen oder Austauschen keine Aktion!

Egal ob der Geist besiegt ist oder nicht, die Aktion ist damit verbraucht. Der Spieler kann entscheiden, ob er in der nächsten Aktion weitergehen oder den Geist erneut angreifen will.

Hat ein Spieler sein letztes Herz abgegeben, so verliert er zwei beliebige seiner Gegenstände, d.h. Schwert, Schild oder Zaubersprüche, geht zum Eingangsraum zurück und erhält drei neue Herzen. Sein Zug ist damit beendet, auch wenn er noch nicht alle Aktionen verbraucht hat. Die verlorenen Gegenstände werden dort abgelegt, wo der Spieler sein Leben ausgehaucht hat. Die anderen Spieler können also dorthingehen und sich die Gegenstände holen, wenn sie möchten.

e) Einen Geheimgang benutzen

Befindet sich der Spieler in einem Raum mit Geheimgang (Spiralförmige Treppe nach unten), so kann er diesen benutzen. Er landet dann in einem beliebigen anderen Raum, in dem sich ebenfalls ein Geheimgang befindet. Dies kostet eine Aktion.

Ist kein weiterer Geheimgang vorhanden, kann der eine Geheimgang nicht benutzt werden.

Geheimgänge können nicht durch Geister oder andere Dinge blockiert werden, d.h. auch wenn ein Geist auf einem Geheimgang steht, kann der Spieler diesen trotzdem benutzen, nachdem er eine Runde mit dem Geist gekämpft hat.

f) Lebensenergie tanken

Befindet sich der Spieler auf dem Feld mit dem Jungbrunnen, kann er Lebensenergie tanken.

Er nimmt sich ein Herz aus dem Vorrat. Dies kostet eine Aktion. Ein Spieler kann maximal zehn Herzen (nicht Herzkarten!) haben.

Achtung: Befindet sich im Raum mit dem Jungbrunnen ein Geist, so muss erst der Geist besiegt oder weggezogen werden, bevor der Jungbrunnen benutzt werden kann, weil ein Spieler, der auf einem Geist sitzt, mit diesem kämpfen muss!

g) Einen Zauberspruch verwenden

Folgende Zaubersprüche sind im Spiel:

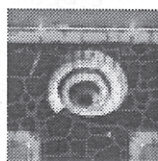
- Magisches Schwert: Erhöht die Kampfkraft des Spielers um einen Punkt. Dieser Spruch gilt immer, solange man ihn besitzt. Er kostet keine Aktion und verbraucht sich nicht. Bei jedem Würfelwurf im Kampf wird automatisch eins zum Würfelergebnis des Spielers hinzuaddiert.
- Magisches Schild: Erhöht den Schildschutz des um einen Punkt. Dieser Spruch gilt ebenfalls immer, solange man ihn besitzt. Er kostet keine Aktion und

Of course he can also take the item and put down another one instead, this also does not cost an action.

No matter if the ghost is defeated or not, the throw costs 1 action. The player can now decide if he wants to use his next action for another fight or for running away.

If a player has lost his last heart, he has to put down two of his items faceup (sword, shield or scrolls) at the place he stands, put his pawn back to the START-tile and gets three new hearts. His turn is over even if he didn't use up all four actions. Other players can go to the room he died in and take the items if they want.

e) Use a secret passage



If a player stands in a room with a secret passage (staircase down), he can use it if he wants to. He will come out at any other room with a secret passage he decides. This costs one action.



If there is no second staircase yet, the passage can't be used.

Secret passages can't be blocked by ghosts or other items. Even if the staircase is not visible because a ghost or item is on it, it can be used. In case of a ghost, the player first has to fight one round and then can use the passage.

f) Fill up life-energy



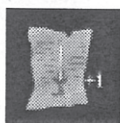
If a player is standing on the tile with the magic fountain, he can get new life-energy.

He can take one heart from the supply. This costs one action! A player can have a maximum of ten hearts (hearts, not heart-tiles!).

Attention: If there is a ghost in the room with the fountain, the fountain can't be used, since the player has to fight the ghost when standing there. After the fight, he can run away but if he stays in the room he has to fight again and therefore can not use the fountain.

g) Use a magic scroll

The following magic-scrolls exist in the game:



- Magic sword: Adds one point to your fight-power. Valid as long as you own it. Doesn't cost an action and will not use up. After your throw, add your fight-power plus 1 for the scroll.



- Magic shield: Adds one point to your shield-power. Valid as long as you own it. Doesn't cost an action and will not use up. After the ghosts throw, add one to

verbraucht sich nicht. Bei jedem Würfelwurf des Geistes wird automatisch eins zum Schildschutz des Spielers hinzuaddiert.

- Flügel: Die Flügel befördern den Spieler in einen beliebigen anderen Raum, in dem sich keine verschlossene Tür befindet. Die Flügel sind nach dem Einsatz verbraucht und kosten eine Aktion. Der Spieler stellt seine Spielfigur in den gewünschten Raum und nimmt den Zauberspruch aus dem Spiel.

- Wirbelwind: Mit diesem Zauberspruch kann der Spieler in seinem Zug drei Aktionen mehr ausführen, d.h. sieben anstatt vier Aktionen. Dieser Spruch muss vor der ersten Aktion verwendet werden und kostet keine Aktion, d.h. der Spieler kann volle sieben Aktionen ausführen.

h) Eine Zauberkarte ausspielen

Folgende Zauberkarten sind im Spiel:

- Feuerball: Erhöht den Würfelwurf eines Spielers im Kampf mit einem Geist um zwei Punkte. Diese Karte kann nach dem Würfelwurf ausgespielt werden und ist damit verbraucht. Der Einsatz der Karte kostet keine Aktion, nur der Kampf selbst.

- Das Auge: Mit dieser Karte kann ein Spieler in eine beliebige noch verschlossene Kiste auf dem Spielfeld sehen. Er schaut sich die Kiste heimlich an und legt sie wieder verdeckt zurück. Die Karte ist damit aufgebraucht. Dies kostet eine Aktion.

- Der Schlüssel: Öffnet eine Tür. Die Karte kann ausgespielt werden, wenn der Spieler eine Tür öffnen will, und zwar anstatt zu Würfeln. Die Tür ist dann automatisch offen. Das Öffnen der Tür kostet eine Aktion, das Ausspielen der Karte kostet keine zusätzliche Aktion.

Da jeder Spieler nur fünf Zauberkarten hat, sollte er sich gut überlegen wann und wozu er diese einsetzt. Nicht verwendete Zauberkarten zählen am Ende des Spieles jeweils einen Punkt.

i) Einen Tausch ausführen

Es gibt im Schloss vier Räume in denen sich der Schlossherr gerne aufhält. Sobald der Raum mit der „1“ belegt wird, wird der Schlossherr darauf gelegt. Der Spieler, der diesen Raum betritt, kann einen Tausch ausführen, wenn er möchte:

Er sucht sich einen beliebigen Gegenstand eines beliebigen Spielers aus und nimmt ihn an sich. Dafür gibt er dem Spieler einen von seinen Gegenständen der gleichen Art, d.h. Waffe gegen Waffe, Schild gegen Schild, Spruch gegen Spruch oder Beute gegen Beute (auch Schatz gegen Geist). Hat der tauschende Spieler keinen Gegenstand dieser Art, so geht der andere Spieler leer aus.

Das Ausführen des Tausches kostet eine Aktion. Der Schlossherr wird dann in den Raum mit der „2“ gelegt und kann dort wieder verwendet werden. Danach in die „3“ und die „4“. Nach dem vierten Einsatz verschwindet der Schlossherr aus dem Spiel.

to your shield-power and compare with the ghosts throw plus his fight power.

- Wings: Will take you to any room you want which doesn't contain a closed door. One time use only. Remove them from the game after you have used them. Put your pawn in the room you want. Costs 1 action.



- Whirlwind: With this scroll you can gain some extra-speed. Announce that you use it BEFORE your first action. You then have seven actions instead of four in this turn. After using it, remove it from the game. Doesn't cost an action, you can use up seven actions.

h) Play a magic card



The following magic cards are in the game:

- Fireball: Adds two points to your fight-throw. This card can be played AFTER your throw and is used up after this one time use. Playing the card doesn't cost an extra-action, only the fight itself costs 1 action.



- The Eye: When using this card, a player may peek into a closed box of his choice. Play the card, choose a box and check what's inside, then put it back where it was without showing the others. Remove your card from the game (used up). This costs 1 action.



- The Key: Opens a door. Play the card when you want to open a door. Play it INSTEAD of throwing a die. The door will be open, the card is used up and will be removed from the game. Opening the door only costs the usual action, playing the card doesn't cost an additional action.

Since each player has only five magic cards, they should think carefully when or where to use them. Not used magic cards count as 1 point score at the end of the game.

i) Swap an item



There are four rooms in the game where the ghost of the castle-owner likes to be. As soon as the room with the „1“ on it is placed, the castle-owner will be placed there (the double-sided fat ghost). A player entering this room can, if he wants, do the swap:



He chooses an item another player carries. He takes this item onto his card and gives the other player the item he had on his card before at this position. This means a sword can be switched with a sword, shield with shield, scroll with scroll, ghost with ghost or treasure with treasure. The swapping player has to give the other one an item if he has one of the same kind. Only if he doesn't have one at all he can only take one and give nothing back.



Making the swap costs 1 action. The castle-owner will be placed in the room with the „2“ and can be used again there. Then „3“ and „4“. After the 4th use he will be removed from the game.

Ist der Raum mit der Nummer, in die der Schlossherr gelegt werden soll, noch nicht vorhanden, so wird der Schlossherr-Spielstein wieder beiseite gelegt, bis dieser Raum gelegt wird.

3. Geister bewegen

Nachdem der Spieler seine Aktionen beendet hat, muss er drei Geister bewegen. Sind weniger als drei Geister im Spiel, muss er weniger bewegen.

Jeder Geist wird um genau ein Feld weiterbewegt. Die Richtung bestimmt der Spieler.

Geister können von Spielern weg oder auch auf von Spielern besetzte Felder gezogen werden, ebenso auf Felder mit anderen Gegenständen.

Geister können nicht auf Felder mit einer verschlossenen Tür gezogen werden.

Es kann nur ein Geist auf einem Feld stehen. Wenn deswegen weniger als drei Geister bewegt werden können, entscheidet der Spieler, welche er bewegen möchte.

Geister können keine Geheimgänge benutzen und können sich nur innerhalb der zugänglichen Räume und Gänge bewegen, d.h. nicht durch die Wand usw.

Der Schlossherr ist kein Geist und kann nicht bewegt werden.

Spielende

Das Spiel ist beendet, sobald die beiden Geister der Brüder des Schlossherrn besiegt sind (das sind die letzten beiden fetten Geister!). Jeder Spieler zählt nun seine Punkte auf der Spielerkarte:

- Schätze zählen den aufgedruckten Wert (gelbe Punkte)
- Geister zählen den auf der Rückseite aufgedruckten Wert (gelbe Punkte)
- Schwert und Schild zählen ihre Stärke in Punkten
- Zaubersprüche (Schriftrollen) zählen jeweils 2 Punkte
- übrige Zauberkarten zählen jeweils 1 Punkt

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Am Beispiel rechts wird die Punktezählung deutlich.

Das Schloss
(c) 2003 Kemal Yun, D-63450 Hanau

Grafik von Eric J. Basti

Besuchen Sie unsere Website:
www.yungames.de

Für Fragen und Kritik haben wir immer ein offenes Ohr.
Einfach Email an info@yungames.de

In case the room with the number he has to be placed in doesn't exist yet, he will be taken out of the game and placed there again as soon as the room with that number is placed.

3. Move ghosts

After the player has used up his 4 actions, he has to move three ghosts. If there are less than three ghosts in the game, he can move less.

Each ghost has to be moved to an attached room. The player may choose the direction.

Ghosts can be removed from rooms with players or moved into rooms with players in them. They also can be moved onto other items.

Ghosts can not be moved onto rooms with closed doors.

Only one ghost may occupy one room. Sometimes not all ghosts can be moved because of this. The player chooses which he will move.

Ghosts can not use secret passages. They can only move in connected rooms, i.e. not through walls.

The castle-owner is not a fightable ghost. He can not be moved and can not be fought. Only his two brothers can be moved and fought.

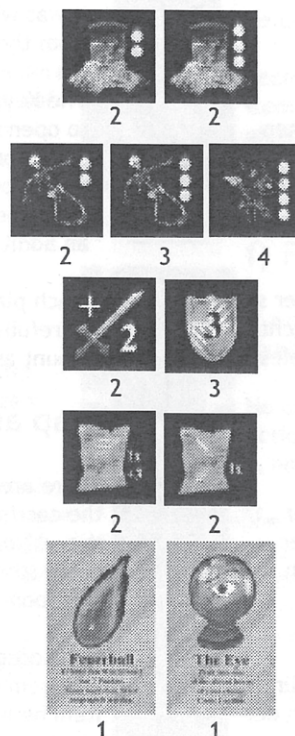
End of the game

The game is over as soon as both of the castle-owners' brothers ghosts are defeated (the two fat ghosts). Each player will count his score on his player-card:

- Treasures count the yellow dots as score
- Ghosts count the yellow dots as score
- Sword and shield counts their value (fight-value and shield-value)
- Magic scrolls count 2 points each
- Remaining magic cards count 1 point each

The player with the highest score wins the game!

Check the sample on the left for counting the score.



Gesamt: 24 Punkte
Totals 24 points

Das Schloss (The Castle)
(c) 2003 Kemal Yun, D-63450 Hanau
Germany.

Graphics by Eric J. Basti

Please visit our website:
www.yungames.de

Do not hesitate to contact us with questions or comments. Send an email to: info@yungames.de