

Kalandos vagy óvatos, minden játékos kialakíthatja a saját stratégiáját, hogy felépítse a kastélyt, mielőtt a boszorkányok megbabonáznak.



Ajánlott életkor: 5-9 év

Játékosok száma: 2-4 fő

Játék tartalma: 54 kártyalap: 4x6=24 kastélylap, 20 gyémánt-, 7 boszorkány-, 3 tündérkártya.

A játék célja: Elsőként kell felépíteni a játékos színének megfelelő kastélyt.

A játék előkészülete: Keverje össze a kártyákat és lefelé fordított pakliban tegye az asztalra.

A játék menete: Az óramutató járásával megegyező irányban halad a játék. A legfiatalabb játékos húz egy kártyát, amit megmutat a többi játékosnak. Amikor sorra kerül a játékos, legalább egyszer húznia kell a pakliból, azután eldöntheti, hogy tovább húz, vagy a következő játékos jöhet. Amikor húz a játékos egy kártyát a pakliból 4 féle lehetősége van.

1. Ha egy kastélykártyát húzott:

- ha még nem kezdett el kastélyt építeni, akkor maga elé teszi a kártyát és elkezd építeni a húzott lap színe szerinti kastélyt. Kivéve, ha egy másik játékos már elkezdte összerakni azt a színű kastélyt.

- ha más már elkezdett ilyen színű kastélyt építeni, akkor a felhúzott lapot a jobb keze felől maga előtt helyezi el. Amikor a játékosra újra rákerül a sor, akkor minden saját színű kastélykártyát felhasznál a kastélyának építéshez, amit húzott. A játékos színének nem megfelelő kastélykártyákat jobbra félre kell tennie. Később eldobhatja, vagy eladja őket a játék során. Egy kastélykártya felhúzása után a játékos újra húzhat lapot a pakliból.

2. Ha egy tündérkártyát húzott: Félre kell tenni a játékos jobbjára és folytathatja a húzást.

3. Ha gyémántkártyát húzott: A jobbjára teszi és folytathatja a húzást. 3 gyémántlappal a játékosnak lehetősége van 1 kastélylapot vennie egy másik játékostól, hogy összerakhassa a saját színű kastélyát. (3 gyémántkártyáért lehet venni 1 kastélykártyát).

Vigyázat: Ha egy játékos szeretne venni egy kastélykártyát (csak egyet egy körben) akkor nem húzhat lapot. A játékos társ nem tagadhatja meg a kastélylap eladást.

4. Ha a játékos egy boszorkánykártyát húzott:

- Oh jaj! Akkor 3 nála lévő lapot el kell dobnia (gyémánt, vagy másik játékosnak megfelelő színű kastélykártya, vagy akár saját színű kastélykártya) + a boszorkánykártyát a húzópakli mellé dobja és másik játékos következhet. Ha nincs 3 lapja, akkor a nála lévő maradék kártyákat kell visszaadnia.

- Ha a játékosnak van egy tündér kártyája, akkor azzal semlegesítheti a boszorkányt úgy, hogy a boszorkánykártyát és a tündérekártyát is visszadobja, és a következő játékos jöhet.

A pakli: Amikor elfogytak a húzópakli lapjai, akkor az egyik játékos az eldobott lapokat megkeveri és új húzópakliként az asztal közepére teszi.

Ki a nyertes? Az első játékos, akinek sikerül felépítenie a saját kastélyát a 6 azonos színű kártyából, megnyeri a játékot.

Tervező: Grégory Kirszbaum, Design: Alex Sanders

Kalandos vagy óvatos, minden játékos kialakíthatja a saját stratégiáját, hogy felépítse a kastélyt, mielőtt a boszorkányok megbabonáznak.



Ajánlott életkor: 5-9 év

Játékosok száma: 2-4 fő

Játék tartalma: 54 kártyalap: 4x6=24 kastélylap, 20 gyémánt-, 7 boszorkány-, 3 tündérkártya.

A játék célja: Elsőként kell felépíteni a játékos színének megfelelő kastélyt.

A játék előkészülete: Keverje össze a kártyákat és lefelé fordított pakliban tegye az asztalra.

A játék menete: Az óramutató járásával megegyező irányban halad a játék. A legfiatalabb játékos húz egy kártyát, amit megmutat a többi játékosnak. Amikor sorra kerül a játékos, legalább egyszer húznia kell a pakliból, azután eldöntheti, hogy tovább húz, vagy a következő játékos jöhet. Amikor húz a játékos egy kártyát a pakliból 4 féle lehetősége van.

1. Ha egy kastélykártyát húzott:

- ha még nem kezdett el kastélyt építeni, akkor maga elé teszi a kártyát és elkezd építeni a húzott lap színe szerinti kastélyt. Kivéve, ha egy másik játékos már elkezdte összerakni azt a színű kastélyt.

- ha más már elkezdett ilyen színű kastélyt építeni, akkor a felhúzott lapot a jobb keze felől maga előtt helyezi el. Amikor a játékosra újra rákerül a sor, akkor minden saját színű kastélykártyát felhasznál a kastélyának építéshez, amit húzott. A játékos színének nem megfelelő kastélykártyákat jobbra félre kell tennie. Később eldobhatja, vagy eladja őket a játék során. Egy kastélykártya felhúzása után a játékos újra húzhat lapot a pakliból.

2. Ha egy tündérekártyát húzott: Félre kell tenni a játékos jobbjára és folytathatja a húzást.

3. Ha gyémántkártyát húzott: A jobbjára teszi és folytathatja a húzást. 3 gyémántlappal a játékosnak lehetősége van 1 kastélylapot vennie egy másik játékostól, hogy összerakhassa a saját színű kastélyát. (3 gyémántkártyáért lehet venni 1 kastélykártyát).

Vigyázat: Ha egy játékos szeretne venni egy kastélykártyát (csak egyet egy körben) akkor nem húzhat lapot. A játékos társ nem tagadhatja meg a kastélylap eladást.

4. Ha a játékos egy boszorkánykártyát húzott:

- Oh jaj! Akkor 3 nála lévő lapot el kell dobnia (gyémánt, vagy másik játékosnak megfelelő színű kastélykártya, vagy akár saját színű kastélykártya) + a boszorkánykártyát a húzópakli mellé dobja és másik játékos következhet. Ha nincs 3 lapja, akkor a nála lévő maradék kártyákat kell visszaadnia.

- Ha a játékosnak van egy tündér kártyája, akkor azzal semlegesítheti a boszorkányt úgy, hogy a boszorkánykártyát és a tündérekártyát is visszadobja, és a következő játékos jöhet.

A pakli: Amikor elfogytak a húzópakli lapjai, akkor az egyik játékos az eldobott lapokat megkeveri és új húzópakliként az asztal közepére teszi.

Ki a nyertes? Az első játékos, akinek sikerül felépítenie a saját kastélyát a 6 azonos színű kártyából, megnyeri a játékot.

Tervező: Grégory Kirszbaum, Design: Alex Sanders