

ETA' 10+

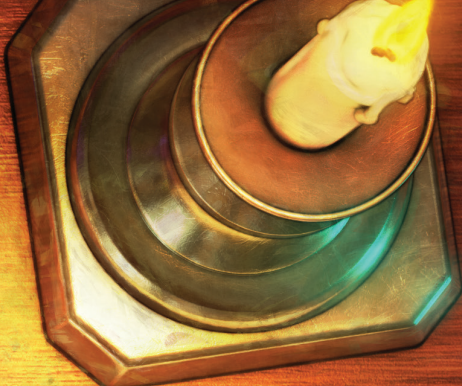
DA 2 A 5 GIOCATORI

An illustration of a highly ornate, Art Deco style door. The door features a central panel with a blue and purple stained glass design, including a sun, a crescent moon, and stars. Above the central panel is a decorative pediment with a heart-shaped motif. The door is flanked by vertical panels with intricate scrollwork and teardrop patterns. At the bottom of the door is a brass handle and a keyhole. The entire door is set within a dark, textured frame.

OUIJA

MANOR

ISTRUZIONI

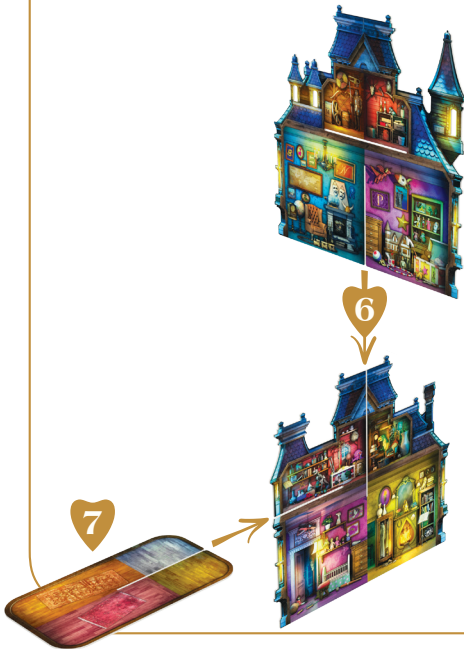
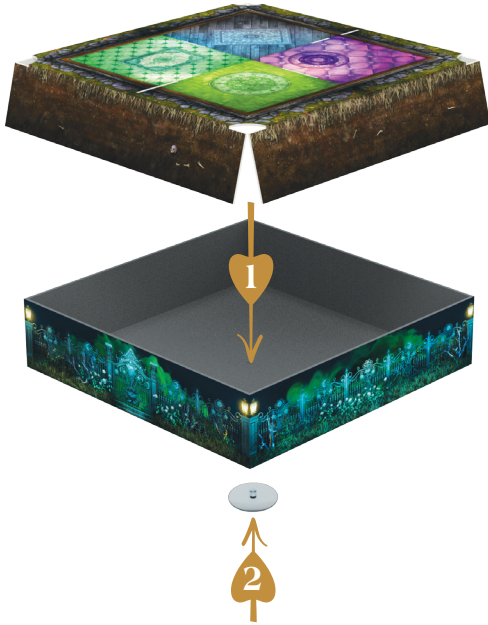


INTRODUZIONE

Siamo nel 1920 e in tutta l'America dilaga lo spiritismo, che offre la possibilità, alle anime più curiose, di parlare con i defunti. Il velo tra il mondo dei vivi e quello dei morti è particolarmente sottile a Ouija Manor, il maniero dove una famiglia di INVESTIGATORI comunica con gli spiriti inquieti, cercando di scoprire chi fossero in vita e il motivo della loro morte. Frammenti di vite passate riaffiorano grazie a sedute e alle possessioni spiritiche degli INVESTIGATORI della famiglia. Solo ricomponendo correttamente i vari frammenti dei necrologi, gli INVESTIGATORI riusciranno a scoprire l'identità dei diversi spiriti e ad aiutarli a trovare la pace eterna.



ASSEMBLA IL MANIERO



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per iniziare, posiziona il cavalletto, i personaggi, le carte SEDUTA e la tavola ouija con la planchette vicino al maniero. Quindi scegliete un giocatore che interpreterà lo **SPIRITO**. Lo **SPIRITO** ha il ruolo principale del gioco: fornisce silenziosamente indizi, mentre tutti gli altri giocatori lavorano insieme per ricostruire il suo necrologio corretto. Per la prima partita, consigliamo al giocatore che legge queste istruzioni di interpretare lo **SPIRITO**.

Per cominciare il gioco, lo **SPIRITO** effettua le seguenti operazioni:

- 1 SPIRITO:** da ciascuno dei quattro mazzi 'necrologio' pesca un numero di carte pari al numero totale di giocatori, incluso lo **SPIRITO**. *Per una partita a due giocatori (più lo SPIRITO), per esempio, prenderà tre carte da ciascun mazzo.* Poi ordina queste carte coperte in quattro pile. Le altre carte vengono tolte dal gioco.
- 2 SPIRITO:** prendi la prima carta necrologio dall'alto di ognuna delle quattro pile e posizionale senza mostrarle ai giocatori sul cavalletto, come mostrato in figura. Queste quattro carte sono la soluzione e nessuno degli altri giocatori deve poterla vedere. Dovrai ricordare la soluzione, quindi ti suggeriamo di fare una fotografia al cavalletto per poterla consultare durante il gioco.
- 3 SPIRITO:** rimetti le quattro carte della soluzione nelle rispettive pile. Mescola ogni pila separatamente, poi distribuisci a tutti gli altri giocatori una carta da ciascuna pila, in modo che ognuno abbia le quattro parti diverse di un necrologio. *(Per una partita a due giocatori, distribuisci all'altro giocatore due serie di carte necrologi.)* Metti le quattro carte rimanenti sul cavalletto in modo che ora tutti possano vederle.



Carte necrologi

Tutti i giocatori che non interpretano lo **SPIRITO** sono una squadra di **INVESTIGATORI**. Devono lavorare insieme per interpretare gli indizi dati dallo **SPIRITO** per ricomporre il necrologio corretto.

Ciascun **INVESTIGATORE** ora effettua le seguenti operazioni:

- 4 INVESTIGATORI:** girate le quattro carte che vi sono state distribuite per formare un necrologio completo davanti a voi a faccia in sù. *(In una partita a due giocatori l'INVESTIGATORE avrà due necrologi davanti a sé).* Ognuno legge il proprio necrologio ad alta voce.
- 5 INVESTIGATORI:** scegliete un personaggio da utilizzare. Togliete dal gioco i personaggi non scelti.

NOTA: una o più carte poste ora sul cavalletto potrebbero essere già parte della soluzione: ma solo lo **SPIRITO** lo può sapere! Durante il gioco, gli **INVESTIGATORI** scambieranno le proprie carte con quelle poste sul cavalletto, cercando di scoprire quali siano le quattro carte che compongono la soluzione corretta.

Cavalletto con
4 necrologi



Ouija
Manor



GUARDA IL VIDEO
per imparare a giocare,
oppure continua a leggere!



funkogames.com/
PlayOuijaManor



Carte
SEDUTA



Tavola Ouija e planchette

Carte
necrologi



Personaggio



SCOPO DEL GIOCO

Un giocatore assume il ruolo dello **SPIRITO**, mentre tutti gli altri giocano come **INVESTIGATORI**. **Tutti vinceranno o perderanno insieme.** Per vincere, gli **INVESTIGATORI** devono mettere insieme correttamente i pezzi del necrologio dello **SPIRITO**. Lo **SPIRITO** fornirà indizi possedendo i personaggi nel maniero e rispondendo alle carte delle sedute spiritiche. Gli **INVESTIGATORI**, poi, interpreteranno questi indizi, cercando di collocare le carte corrette sul cavalletto. Se riusciranno a comporre le quattro parti del necrologio corretto dello **SPIRITO** entro tre turni di gioco, vinceranno tutti.

COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in tre turni. Ad ogni turno i giocatori effettueranno le seguenti operazioni:

1 POSIZIONARE I PERSONAGGI

Gli **INVESTIGATORI** ruotano lentamente il maniero e posizionano i loro personaggi in luoghi differenti l'uno dall'altro. Possono tacere il motivo delle loro scelte per il loro posizionamento.

Esempio: Angela è un'investigatrice. Nota che in uno dei necrologi un uomo indossa gli occhiali. Colloca quindi il suo personaggio in camera da letto per dare la possibilità allo **SPIRITO** di indicare gli occhiali posti sul letto.



1 PERSONAGGI POSSEDUTI

Uno alla volta, lo **SPIRITO** sposta (silenziosamente, senza proferire alcuna parola) ogni miniatura di personaggio dentro la stanza in cui è stato posto e ne regola il braccio in modo da fargli indicare un indizio. I personaggi devono sempre rimanere dritti in piedi. Lo **SPIRITO** non può parlare, fare gesti o spostare i personaggi in stanze diverse da quelle in cui si trovano. Quando lo **SPIRITO** è soddisfatto della posizione del personaggio, bussa sul tavolo per confermare l'indizio. Dopo che lo **SPIRITO** ha bussato, gli **INVESTIGATORI** possono esaminare l'indizio e discuterne i possibili significati. Gli **INVESTIGATORI** cercheranno di identificare le schede dei necrologi corrispondenti gli indizi suggeriti dallo **SPIRITO**, che potrebbero essere sul cavalletto o davanti a un giocatore.

Esempio: Damon è lo **SPIRITO**. Guardando la sua foto della soluzione, “vede le parole “star di Hollywood. Posiziona quindi il personaggio di Angela in modo che punti al dipinto di una stella sul muro. Poi bussa sul tavolo confermando il suo indizio e passa al personaggio successivo. Gli **INVESTIGATORI** cercheranno di capire quale sia l'indizio dato: “... una stella? Perché indica una stella?...”



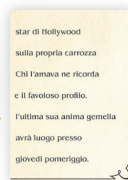
3 SCEGLI LE CARTE SEDUTA

Dopo aver discusso il posizionamento, da parte dello SPIRITO, di tutti i personaggi, ogni INVESTIGATORE pesca due carte SEDUTA e ne sceglie una da sottoporre coperta allo SPIRITO, scartando l'altra a faccia in su. Gli INVESTIGATORI non possono discutere delle loro scelte riguardo alle carte SEDUTA durante la seduta spiritica. Lo SPIRITO guarda le sue carte SEDUTA scelte dagli INVESTIGATORI, ne sceglie una e risponde silenziosamente utilizzando esclusivamente la planchette sulla tavola ouija. Dopo la risposta, scarta e scopre le rimanenti carte in suo possesso tenendo coperta e per sé quella a cui ha risposto.



4 FARE UN'IPOTESI

Grazie alle informazioni ottenute dallo SPIRITO, attraverso la carta SEDUTA, gli INVESTIGATORI decidono insieme quali delle loro carte ritengono necessario scambiare con quelle sul cavalletto. Possono scambiare qualsiasi numero di carte tutte le volte che vogliono.



5 VERIFICARE LA SOLUZIONE

Gli INVESTIGATORI, una volta deciso il nuovo posizionamento delle carte sul cavalletto, chiedono ad alta voce: "SPIRITO! Fu questa la tua sorte?" Se tutte e quattro le carte sul cavalletto sono corrette, lo SPIRITO usando la tavola ouija farà scorrere la planchette su 'SI', avete vinto! Il gioco è finito. In caso contrario, lo SPIRITO farà scorrere la planchette su 'NO', dando inizio a un nuovo turno di gioco. Si possono ripetere questi passaggi solo fino a un massimo di tre volte, se anche al terzo turno il responso dello SPIRITO sarà un 'NO', il gioco è finito e tutti avranno perso.



Si possono ripetere questi passaggi solo fino a un massimo di tre volte, se anche al terzo turno il responso dello SPIRITO sarà un 'NO', **IL GIOCO È FINITO** e tutti avranno perso.

FINE DEL GIOCO

Se gli INVESTIGATORI non hanno indovinato la soluzione corretta dopo tre turni, tutti giocatori perdono la partita.

Se gli INVESTIGATORI indovinano la soluzione, posizionando correttamente tutte e quattro le carte del necrologio sul cavalletto, tutti i giocatori vincono!

Contenuto: maniero (3 pavimenti, 4 muri, connettore, spinner), 4 personaggi con la base, 200 carte necrologio, 20 carte seduta, cavalletto, tavola Ouija, planchette, istruzioni



OUIJA and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro. Ouija™, & © 2024 Hasbro.

© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hatterm, The Netherlands.

Made in China. www.goliathgames.com

932718.1-10-v02-2504

Game by
Prospero Hall

E1