

Benjamin Blümchen



SPIELANLEITUNG

RULES OF THE GAME · RÈGLES DU JEU

REGLAS DE JUEGO · REGOLE DEL GIOCO



So jagt man Gespenster!

Die Spielanleitung für Benjamin Blümchens „Huuiii“. Ein spannendes Merkspiel für 2 bis 4 Gespensterjäger ab 5 Jahren. Von Frieder Arndt

Kinder, Kinder,

war das eine aufregende Geschichte auf Burg Eintracht: Das kleine Gespenst Kasimir konnte plötzlich nicht mehr gespenstern. Dann wollten sich auch noch zwei böse Brüder die schöne alte Ritterburg unter den Nagel reißen, und zum Schluß mußte ich als Gespenst verkleidet herumgeistern, damit wieder alles in Ordnung kommt. Grund genug, um dann tüchtig zu feiern. Was dabei alles passiert ist, könnt Ihr hier erleben. Viel Spaß dabei,

Euer Benjamin Blümchen

Die Gespensterjäger-Ausrüstung.

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett,
4 Spielfiguren,
6 Pappscheiben,
20 Chips in 5 Farben,
1 Würfel und
diese Spielanleitung.

Wer ist wer beim Gespensterball?

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Karla Kolumna, Herr von Knoblauch, Frau Krause, Otto und natürlich auch Benjamin Blümchen stecken unter großen Bettüchern und

gespenstern durch die Burg. Doch wer steckt unter welchem Tuch? Wer die Neustädter erkennt und sich nicht vor dem Schabernack des kleinen Gespenstes Kasimir erschrickt, wird mit Chips belohnt. Klar, wer zuerst einen Chip von jeder Farbe hat, gewinnt.

Gleich schlägt's zwölf.

SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Die Pappscheiben vorm ersten Spielen vorsichtig aus der Stanztafel lösen. Anschließend werden sie mit dem Bild nach unten so auf den Tisch gelegt, daß man nur noch die Rückseite mit der Uhr sieht.
- Jetzt die Pappscheiben mischen und beliebig auf die großen blauen Felder auf dem Spielbrett legen, die Hälfte von ihnen bleibt frei.
- Die Chips kommen auf die Gästefelder. Das sind die Gemälde am Brettrand: Die roten Chips legt man auf das Bild mit Benjamin, die gelben auf Otto, die blauen auf Karla Kolumna, die grünen auf Herrn von Knoblauch, und die orangefarbenen Chips kommen auf Frau Krauses Bild.
- Jeder Gespensterjäger bekommt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
- Einer nach dem anderen würfelt. Wer als erster eine Eins hat, fängt an.
- Die Gespensterjäger sind im Uhrzeigersinn unterwegs.

Der Spuk geht los.

SPIELVERLAUF

... gong, gong, gong - die Uhr im alten Festsaal schlägt Mitternacht! Alles hält gespannt den Atem an, wo stecken denn nur die Gespenster? Mal sehen: Wer dran ist, würfelt einmal. Jeder Würfelpunkt zählt ein Feld. Mit seiner Spielfigur darf man damit entweder vorwärts oder rückwärts ziehen - aber nie beides in einem Spielzug. Ist ein Feld schon besetzt, setzt man sich dazu.

Kommt man am Ende seines Spielzuges genau auf ein Feld, auf dem eine der Pappscheiben liegt, wird's spannend: Jetzt muß man nämlich laut sagen, wer sich da wohl versteckt. Anschließend deckt man die Scheibe so auf, daß jeder sehen kann, wer darauf abgebildet ist.

Hat man es richtig gesagt, bekommt man einen Chip aus dem entsprechenden Gästefeld. Wer zum Beispiel Benjamin Blümchen aufdeckt und das auch vorher richtig angesagt hat, kriegt einen roten Chip und legt ihn vor sich. Dann dreht man die Pappscheibe wieder um und ist zur Belohnung gleich noch mal mit Würfeln dran. Und alle anderen müssen sich gut merken, wo sich Benjamin versteckt.

Sagt man 'was Falsches, gibt's dafür natürlich keinen Chip. Man dreht die Pappscheibe wieder um, bleibt stehen und würfelt erst wieder in der nächsten Runde.

Vorsicht vor dem Gespensterschabernack! Oje, deckt einer den kleinen Kasimir auf, werden alle Pappscheiben auf dem Spielbrett neu verteilt - natürlich, ohne daß einer druntergucken kann. Das Verteilen übernimmt der Spieler, der Kasimir aufgedeckt hat. Einen Chip bekommt er dafür aber nicht - auch wenn er gewußt hat, daß Kasimir unter dem Tuch steckt. Jetzt müssen alle mit dem Suchen wieder von vorn anfangen.

Steht nach Kasimirs Schabernack zufällig einer auf einem Feld, auf dem eine der Pappscheiben landet, hat er leider nichts davon: Wenn er wieder dran ist, würfelt er ganz normal und darf in dieser Runde nicht raten, wer sich da jetzt auf diesem Feld versteckt hat.

Wer aus Versehen einen Gast aufdeckt, von dem er bereits einen Chip hat, bekommt nichts. Aber zum Trost darf er gleich noch mal würfeln.

Kurz nach eins.

SPIEL-ENDE

Es wird so lange gespielt, bis einer einen Chip von jeder Farbe hat, also jeweils einen roten, gelben, blauen, grünen und orangefarbenen Chip. Sobald dieser Spieler den letzten Chip ergattert hat, ist das Spiel vorbei und er ist der größte Gespensterjäger von allen. Jawohl!

* Übrigens, jede Menge Spaß macht Benjamins lustiges Gespenster-Abenteuer auch auf den KIOSK-Cassetten „Benjamin Blümchen als Gespenst“. Als Video zum Angucken oder als Hörspiel-Cassette und CD zum Anhören.