

MIT VIEL GEFÜHL AUF GESPENSTERJAGD

BUHU - GESPENSTER!

Ein Geschicklichkeits- und Tastspiel für
2-4 kleine Geister ab 4 Jahren.

- * Autorin: Tanja Engel
- * Illustration: Reiner Stolte
- * Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Riesengeheul im Schloss - die Gespenster sind traurig. Wer hat ihre Lieblingsachen versteckt? Die Gespenster geistern durch die Zimmer des Schlosses, um alles wieder zu finden.

Inhalt

- 16 farbige Holzteile
- 16 Gespensterkarten
- 12 Spielplankarten
- 1 Farbwürfel
- 1 Schlossturm (die Verpackungsrolle)

Ziel des Spiels

Wer findet als Erster die Lieblingssachen seiner Gespenster wieder?

Vorbereitung:

Ihr öffnet die Rolle von unten und nehmt das Spielmaterial heraus.

1) Die Gespensterkarten

- * Die Karten mit den Gespenstern werden gemischt und gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Bei drei Spielern wird die übrige Karte zur Seite gelegt. Ihr legt die Karten offen vor euch hin. Darauf sind die Teile abgebildet, die ihr für die Gespenster suchen sollt. Diese Holzteile sind im Schlossturm (der Rolle) versteckt. Wie kommt ihr in den Turm?
- * Den Zugang verschaffen euch der Farbwürfel und die Spielplankarten.

2) Die Spielplankarten

- * Die Spielplankarten mit den großen Farbflächen werden als Würfel-Roll-Strecke in beliebiger Reihenfolge (ohne dass zwei gleiche Farben aneinan-

der liegen) auf der Spielfläche hintereinander ausgelegt. Dabei liegen die Karten jeweils mit den kurzen Seiten aneinander.

So entsteht ein langer bunter Farbstreifen.

An beiden Seiten des Streifens wird noch etwas Platz zum Spielen benötigt. Oder die Karten werden ganz beliebig über die Spielfläche verteilt.

- * Der Würfel wird bereit gelegt und los geht's zur Gespensterjagd!

Das Spiel beginnt

Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

1) Die Würfel-Roll-Strecke

- * Nachdem ihr mit dem Farbwürfel gewürfelt habt, nehmt ihr den Schlossturm (die Rolle), jetzt gilt es. Geschicklichkeit zu beweisen!
- * Versucht die Rolle auf dem Farbstreifen zu rollen, so dass ihr auf einem Farbfeld landet, das der gewürfelten Farbe entspricht. Ihr könnt in der Mitte der Strecke oder an einem der Enden anfangen zu rollen. Würfelt ihr zum Beispiel Rot, muss der Schlossturm auf einer roten Karte liegen bleiben.

- * Beim ersten Mal ist das Rollen vielleicht nicht ganz einfach. Probiert es ruhig ein paar Mal aus, bevor ihr das Spiel beginnt. Ihr könnt auch vereinbaren, dass die Rolle nicht ganz genau auf dem Farbstreifen liegen bleiben muss.

Bleibt der Schlossturm auf der gewürfelten Farbe liegen?

Dann öffnet sich der Schlossturm für dich und du darfst hinein.

Bleibt der Schlossturm nicht auf der gewürfelten Farbe liegen?

Dann darfst du ein zweites Mal versuchen, die Rolle auf die gewürfelte Farbe zu rollen. Gelingt es dir jetzt, darfst du in den Schlossturm hinein. Gelingt es dir wieder nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

2) Im Schloss-Turm

- * Du darfst in den Schlossturm hinein! Darin sollst du durch Tasten eines der Holzteile finden, die auf deinen Gespensterkarten abgebildet sind.
- * Dafür nimmst du den Schlossturm und öffnest ihn von unten.

- * Dann steckst du eine Hand in die Rolle und versuchst, durch Tasten - ohne hinzuschauen! - ein entsprechendes Teil zu finden. Wenn du dir sicher bist, die richtige Form gefunden zu haben, ziehst du deine Hand mit dem Holzteil wieder aus der Rolle heraus. Neben dem Tastgefühl brauchst du ein wenig Glück, damit auch die Farbe stimmt!

Stimmt das Holzteil in Form und Farbe mit der Abbildung auf einer deiner Gespensterkarten überein?

Prima! Du legst das Holzteil auf der entsprechenden Karte ab. Dafür ist ein bestimmter Platz eingezeichnet. Nun hat das Gespenst sein geliebtes Holzteil wieder und ist glücklich!

Stimmt das Holzteil entweder in Form oder Farbe nicht mit der Abbildung auf einer deiner Gespensterkarten überein?

Dann hast du leider Pech gehabt! Du behältst das Holzteil und legst es vor dir ab. In der nächsten Runde kannst du es zum Tausch anbieten. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

3) Tauschen

- * Ab der zweiten Runde darf getauscht werden.
- * Wenn du an der Reihe bist, darfst du das Holzteil, das nicht passte, zum Tausch anbieten. Vor dem Würfeln schaust du nach, ob einer deiner Mitspieler ein Holzteil vorsieh liegen hat, das du selber benötigst.
- * Dein Mitspieler muss in diesem Fall mit dir tauschen, auch wenn er dafür ein Holzteil erhält, das bei ihm nicht passt (dieses Teil kann er vor seinem nächsten Zug dann selber wieder tauschen). Das erhaltene Holzteil darfst du sofort auf die entsprechende Karte legen.
- * Kannst du in dieser Runde nicht tauschen, legst du das Holzteil wieder in die Rolle zurück.

Ende des Spiels

Das Kind, das zuerst für alle seine Karten die richtigen Holzteile gefunden hat, ist der Sieger. Die Gespenster haben mit deiner Hilfe alle versteckten Sachen wieder gefunden! So langsam kehrt Ruhe im Schloss ein ...

