

3. Seestern ablegen

Sobald du den passenden Glupschgeist gefunden hast, legst du deinen Seestern schnell auf den entsprechenden Seedeckel. Haben alle Spieler ihren Seestern auf einen Seedeckel gelegt, ist das Suchen beendet. Entdeckst du keinen passenden Glupschgeist, legst du deinen Seestern auf irgendeinen freien Seedeckel. Mit etwas Glück versteckt sich darunter der gesuchte Glupschgeist!

WICHTIG: Mit deinem Seestern blockierst du den Seedeckel für die anderen Spieler. Sie dürfen ihren Seestern nicht auf deinen Seedeckel legen. Abgelegte Seesterne dürfen nicht mehr versetzt werden.

Bei 2 Spielern: Jeder Spieler legt seine beiden Seesterne auf unterschiedliche Seedeckel.

Tipp für Glupschgeist-Profis: Haben alle Spieler bis auf einen ihren Seestern abgelegt, könnt ihr das Suchen so beenden: Während die anderen Spieler bis 10 zählen, muss sich der letzte Spieler schnell entscheiden, auf welchen freien Seedeckel er seinen Seestern legt. Ist die Zeit um, darf er den Seestern nicht mehr ablegen und scheidet für diese Runde aus.

4. Glupschgeister fischen

Es wird nacheinander gefischt, beginnend mit dem Spieler, der gewürfelt hat. Nimm deinen Seestern vom Seedeckel, heb den Seedeckel hoch und schau im Seeloch nach, ob sich dort der gesuchte Glupschgeist befindet. Entdeckst du passende Glupschgeister (einen oder mehrere), fischst du sie mit deinen Fingern aus dem Seeloch und legst sie in dein Glupschgeisterversteck. Zusätzlich darfst du nach weiteren passenden Glupschgeistern im Seeloch fischen, indem du Glupschgeist-Plättchen beliebig verschiebst und unter dem Seeloch hervorziehst. Alle passenden Glupschgeister, die du dabei entdeckst, nimmst du ebenfalls aus dem Seeloch und legst sie in dein Glupschgeisterversteck.

Egal ob du unter dem Seedeckel sofort einen passenden Glupschgeist findest oder nicht: Du darfst in jedem Fall fischen. Entdeckst du keinen passenden Glupschgeist, gehst du dieses Mal leider leer aus. Leg den Seedeckel anschließend wieder über das Seeloch.

WICHTIG: Durch das Verschieben der Glupschgeist-Plättchen werden auch andere Glupschgeister in der Tiefsee verschoben. Das kann gut oder schlecht für dich oder deine Mitspieler sein. Pass beim Fischen besonders auf, dass dir die gesuchten Glupschgeister nicht davonflutschen, sonst hast du leider Pech gehabt!

ACHTUNG! Lass die Seedeckel (Vergrößerungslinsen) wegen des Bündelungseffekts niemals unbeaufsichtigt in der Sonne liegen – es besteht Brandgefahr! Leg nach dem Spielen die Seedeckel zurück in die Schachtel. So werden sie auch vor dem Verkratzen geschützt. Blick niemals, weder durch die Seedeckel noch mit dem bloßen Auge, direkt in die Sonne. Es besteht Erblindungsgefahr!

Bei 2 Spielern: Der Spieler, der gewürfelt hat, fischt zuerst unter seinen beiden Seedeckeln, bevor der zweite an der Reihe ist. Ihr dürft selbst entscheiden, in welches eurer Glupschgeisterverstecke ihr die gefischten Geister legt. Ist eines eurer Glupschgeisterverstecke voll, spielt ihr trotzdem mit zwei Seesternen weiter.

5. Würfel weitergeben

Der in Pfeilrichtung nächste Spieler erhält den Würfel und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Wer als Erster sein Glupschgeisterversteck vollständig (mit 9 Glupschgeistern) gefüllt hat, gewinnt! Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Haben danach mehrere Spieler ein volles Glupschgeisterversteck, gewinnen sie gemeinsam.

Bei 2 Spielern: Es gewinnt, wer als Erster beide Glupschgeisterverstecke vollständig (mit je 9 Glupschgeistern) füllen konnte.

Spielvariante

„Gemeiner Krakengeist“

Beim Spielaufbau verteilt ihr zusätzlich die drei Krakengeist-Plättchen auf der großen Scheibe mit den Fischen. Während des Spiels blockiert der Krakengeist die Seelöcher, in denen er auftaucht.

Das heißt, du darfst keine Glupschgeister aus Seelöchern fischen, in denen der Krakengeist zu sehen ist. Glupschgeister, die du aus dem Seeloch fischst, legst du zuerst vor dir auf den Tisch. Ziehst du beim Fischen einen Krakengeist unter dem Seeloch hervor, musst du alle Glupschgeister, die du in der aktuellen Runde gefischt hast, in das Seeloch zurücklegen. Auch das Krakengeist-Plättchen bleibt im Seeloch liegen. Beendest du das Fischen freiwillig, ohne einen Krakengeist erwischt zu haben, darfst du alle eingefangenen Glupschgeister in dein Glupschgeisterversteck legen.

Tipp für Familien: Spielen Erwachsene und Kinder gemeinsam, gelten die Regeln der Spielvariante nur für die Erwachsenen.

Autoren: Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber
Grafik und Illustration: ANOKA DESIGN STUDIO
3-D-Grafik: Andreas Resch, argfx.at
Redaktion: Elisabeth Sieber-Baskal

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-110
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 697648

GLUPPSCH GEISTER

- Für 2 - 4 Spieler
- Ab 5 Jahre
- Ca. 20 Minuten

Wer entdeckt, welcher Geist sich wo versteckt?

In der Tiefsee treiben die fröhlich-frechen Glupschgeister Maggie, Lisa, Don, Al, Luc und Bob allerlei Unfug. Auch der grimmige Krakengeist Ed wirbelt mit seinen langen Tentakeln das Wasser auf. Jetzt sind mutige und clevere Geisterjäger gefragt. Taucht ein in diese schimmernde Unterwasserwelt und fangt die meisten Glupschgeister!

Doch leichter gesagt als getan! Die Geister sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Und wo vorher noch Bob, der Kugelfischgeist, war, taucht plötzlich der Schneckengeist Luc auf. Da sind ein gutes Auge und Schnelligkeit gefragt. Also, auf zur glupschig-schönen Geisterjagd!

Inhalt:

- 1 Spielplan „Tiefsee“
- 1 große Scheibe „Fische“
- 1 kleine Scheibe „Glupschgeister“
- 1 Drehfigur mit Drehfuß „Krakengeist“
- 14 Vergrößerungslinsen „Seedeckel“
- 60 Glupschgeister-Plättchen (10 von jeder Art)
- 3 Krakengeist-Plättchen
- 4 Seesterne
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Felseninsel mit Sichtfenster und Krakengeist

Glupschgeist

Glupschgeisterversteck

Pfeil für Spielrichtung (Uhrzeigersinn)

Seeloch

Seesterne

Tiefsee


Würfel

Seedeckel

Krakengeist-Plättchen

Glupschgeister-Plättchen

Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel und brecht die Pappteile vorsichtig aus. Alle Pappteile, auf denen Mülltonnen  abgebildet sind, werden entsorgt. Baut nun die Drehscheibe zusammen: Steckt den Drehfuß vorsichtig durch die kleine und anschließend durch die große Scheibe. Achtet darauf, dass die Fische und Glupschgeister nach oben zeigen.

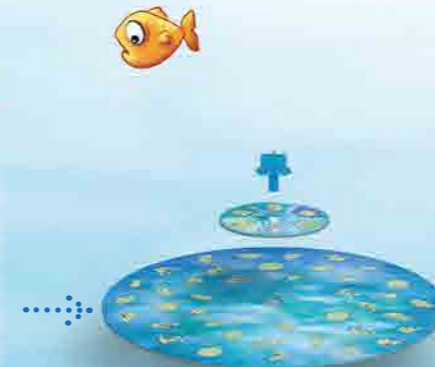
Spielaufbau

Vor jedem Spiel baut ihr das Spielfeld auf. Legt die Drehscheibe mit den Fischen und Glupschgeistern in den Schachteleinsatz und drückt sie leicht nach unten.

Verteilt alle Glupschgeister-Plättchen auf der großen Scheibe mit den Fischen.

WICHTIG: Die Plättchen müssen flach nebeneinander platziert werden. Sie dürfen weder übereinander noch auf der kleinen Scheibe mit den Glupschgeistern liegen und sich nicht verkanten. Die drei Krakengeist-Plättchen werden nur für die Spielvariante verwendet (siehe Seite 6).

Legt den Spielplan in den Schachteleinsatz und drückt ihn vorsichtig nach unten, bis er leicht einrastet. Legt die Seedeckel mit der gewölbten Seite nach oben über die Seelöcher. Steckt die Drehfigur auf das Kreuz des Drehfußes. Dreht die Drehscheibe nun so lange in Pfeilrichtung (aber ohne sie nach unten zu drücken), bis ein Glupschgeist im Sichtfenster erscheint. **WICHTIG:** Achtet darauf, dass die Seedeckel gut in den Öffnungen sitzen, damit sie nicht verrutschen. Der Spielbereich sollte zudem gut beleuchtet sein.



Legt den Würfel bereit und sucht euch einen Seestern in einer Spielerfarbe aus (Gelb, Rot, Blau, Grün). Übrige Seesterne kommen aus dem Spiel. Stellt die Schachtel mit dem Spielfeld so in die Mitte des Tisches, dass jeder Spieler vor der Ecke seines farblich passenden Glupschgeisterverstecks sitzt und einen guten Blick auf die Felseninsel mit dem Sichtfenster hat.

Bei 2 Spielern: Jeder Spieler erhält zwei Seesterne. Spieler 1 spielt mit Grün und Blau. Spieler 2 spielt mit Rot und Gelb. Stellt die Schachtel mit dem Spielfeld so zwischen euch, dass jeder die Glupschgeisterverstecke seiner Spielerfarbe vor sich hat und das Sichtfenster gut sieht.

Spielziel

Wer als Erster sein Glupschgeisterversteck vollständig (mit 9 Glupschgeistern) gefüllt hat, gewinnt!

Bei 2 Spielern: Es gewinnt, wer als Erster seine beiden Glupschgeisterverstecke vollständig (mit je 9 Glupschgeistern) gefüllt hat.

Los geht's!

Es wird in Pfeilrichtung (Uhrzeigersinn) gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Eine Runde verläuft so:

1. Würfeln und Krakengeist drehen
2. Glupschgeister suchen
3. Seesterne ablegen
4. Glupschgeister fischen
5. Würfel weitergeben

1. Würfeln und Krakengeist drehen

Würfle und dreh mithilfe der Krakenfigur die Drehscheibe in Pfeilrichtung. Dreh sie um so viele Glupschgeister weiter, wie du Augen gewürfelt hast. Würfelst du also eine Zwei, drehst du die Drehscheibe mithilfe der Krakenfigur um zwei Glupschgeister weiter.

WICHTIG: Zähl die Glupschgeister mit, die im Sichtfenster auf- und wieder abtauchen.

2. Glupschgeister suchen

Schaut nun gemeinsam, welcher Glupschgeist im Sichtfenster erscheint, und ruft seinen Namen oder die Geisterart (siehe Seite 1): Maggie (Seepferdchengeist), Lisa (Quallengest), Don (Schnurrbartgeist), Luc (Schneckengeist), Bob (Kugelfischgeist) oder Al (Aalgeist). Gleichzeitig – aber jeder für sich – sucht ihr in der Tiefsee nach dem passenden Glupschgeist, jedoch ohne die Seedeckel hochzuheben! Mit etwas Glück findest du unter einem Seedeckel auch mehrere Glupschgeister der gleichen Art.

WICHTIG: Schau dabei von oben oder von der Seite durch die Seedeckel. Verändere während des Suchens deinen Blickwinkel, um mehr zu erkennen. Aber achte darauf, dass du die Sicht der anderen Spieler nicht behinderst!

