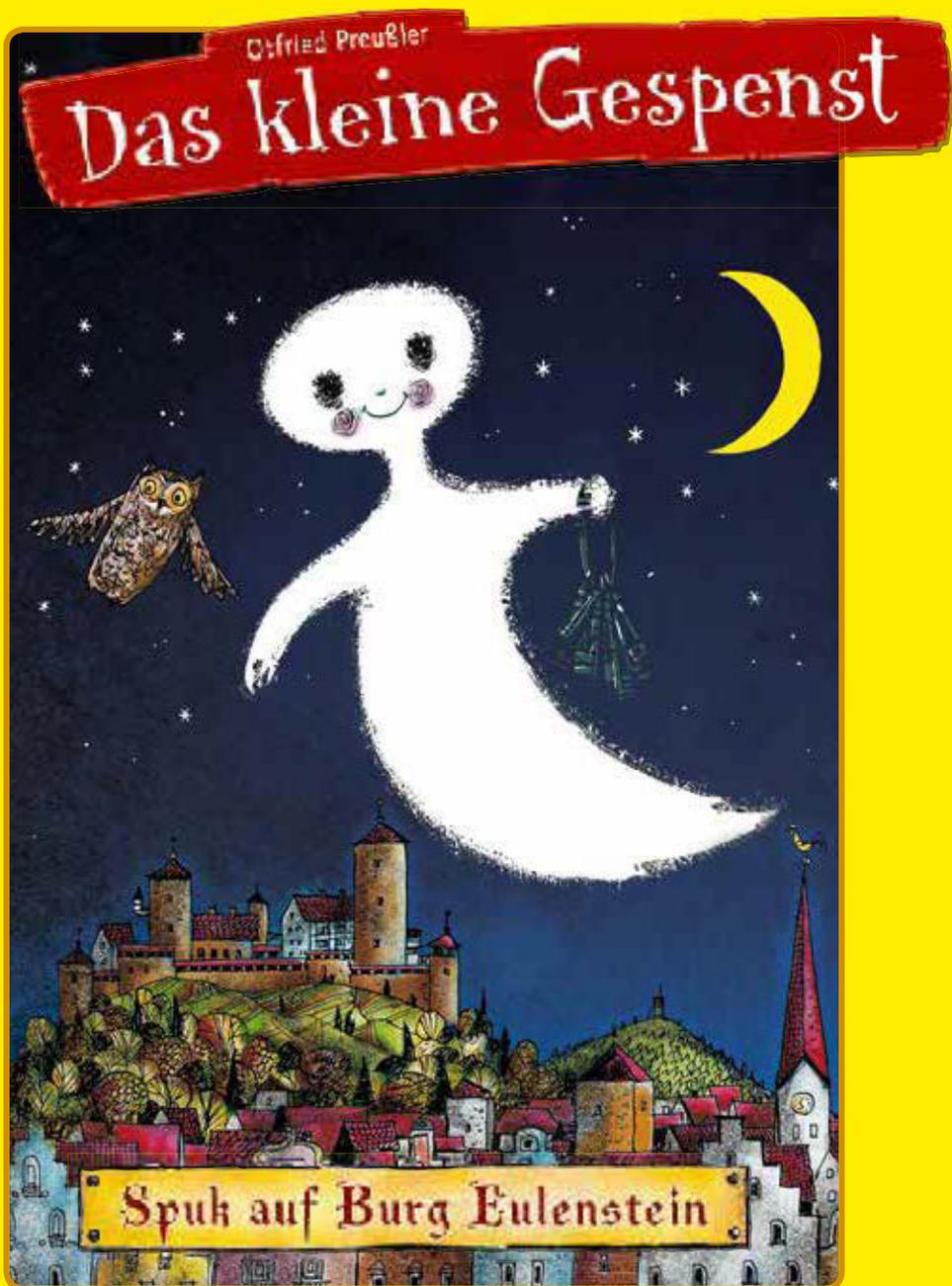




Spielanleitung



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Otfried Preußler

Das kleine Gespenst

Spuk auf Burg Eulenstein

Ein mag(net)isches Memo-Spiel für 2 - 4 Kinder von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Retusche: Oliver Freudenreich
Spieldauer: 15 - 20 Minuten

Nach dem Buch von Otfried Preußler, Das kleine Gespenst mit Illustrationen von F.J. Tripp, koloriert von Mathias Weber, © by Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Spielinhalt

1 Burg Eulenstein (= Schachtelboden mit Einleger und vier angeschraubten Standfüßen plus vier eingefügte Burgwände)

1 Set Anti-Rutsch-Noppen

1 Magnetstab

36 Suchkarten

12x 4er Karten

12x 3er Karten

12x 2er Karten

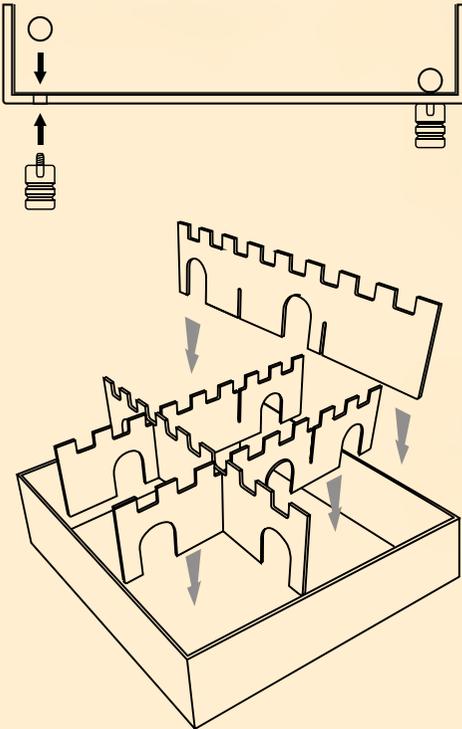
8 Truhen

1 kleines Gespenst

8 Kanonenkugeln

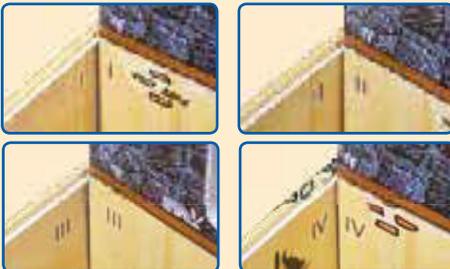
Das kleine Gespenst wohnt auf Burg Eulenstein. Jede Nacht erwacht es pünktlich zur Geisterstunde und steigt aus der Truhe, in der es schläft. Das kleine Gespenst hat einen Schlüsselbund, den es bloß durch die Luft zu schwenken braucht, um alle Schlösser und Türen zu öffnen. So kann das kleine Gespenst munter durch alle Burgräume spuken und seine Späße treiben. Sein liebstes Spiel ist das Kanonenkugelgegn. Auch heute möchte es wieder die schweren Kanonenkugeln über den Burgboden rumpeln. Doch, oh Schreck, wo hat es beim letzten Mal die Kanonenkugeln versteckt? Helft dem kleinen Gespenst, sie wiederzufinden. Wer gut aufpasst und sich merkt, in welcher Truhe welche Kanonenkugel versteckt ist, kann das Spiel gewinnen.

Vor dem ersten Spiel



Baut Burg Eulenstein zusammen: Nehmt die vier Standfüße, klebt jeweils eine Anti-Rutsch-Noppe unter einen Standfuß und schraubt sie an den vier Ecken des Schachtelbodens fest. Dabei bleibt der Einleger innenliegend, so dass die Illustration des Außentors an der Illustration des Innentors liegt.

Steckt anschließend die vier Burgwände **in der richtigen Reihenfolge** (I – IV) wie abgebildet zusammen und stellt sie in den Schachtelboden. Nun ist Burg Eulenstein fertig aufgebaut.



Achtet darauf, dass die römischen Zahlen auf den Burgwänden mit den Zahlen am Schachtelrand zusammenpassen.

Tip: Die Burg muss bei Spielende nicht abgebaut werden. Die Füße können angeschraubt und die Burgmauern zusammengesteckt in der Schachtel bleiben. Das restliche Material wird einfach in den Mittelburgraum und der Magnetstab diagonal zwischen die Zinnen gelegt. Der Schachteldeckel kann dann unverändert zum Abdecken verwendet werden, auch wenn er nicht ganz bis zum Schachtelboden herunterreicht.

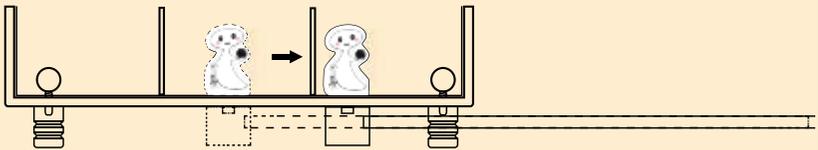
Gespensster will gelernt sein!

Vor dem ersten Spiel sollte jeder Spieler das kleine Gespenst einmal durch die Burgräume bewegen. Ihr werdet sehen: Mit etwas Übung ist es gar nicht so schwierig.



Stellt das kleine Gespenst in einen beliebigen Raum. Nehmt den Magnetstab am dünnen Ende in die Hand und schiebt das andere Ende mit dem Magnetkopf direkt unter die Burg. Der Magnet im Kopf muss dabei nach oben zeigen.

Schiebt den Magnetkopf direkt unter das kleine Gespenst. Ihr werdet spüren, wie es „klackt“ und das kleine Gespenst über dem Burgboden an dem Magnetstab haftet. Ihr könnt nun das kleine Gespenst wie von Geisterhand über den Burgboden und durch die einzelnen Räume führen.



Tip: Bewegt den Stab zunächst ganz langsam, damit ihr den Kontakt zum kleinen Gespenst nicht verliert. Am besten haltet ihr oder eure Mitspieler währenddessen die Burg etwas fest, damit sie sich nicht mitbewegt.

Spielvorbereitung



Stell die aufgebaute Burg Eulenstein in die Tischmitte. Verteil die 8 Kanonenkugeln in jeweils eine Truhe und stell diese offen neben der Burg bereit.

Jetzt müsst ihr euch konzentrieren:

Der jüngste Spieler beginnt, nimmt eine Truhe und zeigt allen die Kugel, die darin liegt. Nun verschließt er die Truhe und stellt sie auf die Markierung (= Teppich) in einen beliebigen der neun leeren Räume der Burg.

Anschließend folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn auf die gleiche Weise und stellen je eine verschlossene Truhe in einen leeren Raum. Das wird so lange wiederholt, bis alle 8 Truhen in der Burg verteilt sind.

Wichtig: Ihr müsst euch so gut wie möglich merken, wo in der Burg welche farbige Kanonenkugel versteckt ist!



Stell das kleine Gespenst in den verbliebenen leeren Raum. Legt nun noch den Magnetstab neben der Burg bereit.

Sortiert die Suchkarten nach ihrer Rückseite. Mischt sie getrennt gut durch und verteilt verdeckt an jeden Mitspieler 2 Suchkarten mit je 2, 3 und 4 Kanonenkugeln, also insgesamt 6 Suchkarten. Jeder Spieler nimmt eine seiner 2er-, 3er- und 4er-Suchkarten auf die Hand. Die anderen Suchkarten lässt jeder als verdeckten Nachziehstapel neben sich liegen. (Während ein Spieler am Zug ist, müssen die anderen nicht die ganze Zeit die Suchkarten auf der Hand halten. Sie können verdeckt auf dem Tisch abgelegt werden, dürfen aber nicht mit dem Nachziehstapel vermischt werden.) Überzählige Suchkarten kommen aus dem Spiel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler nimmt den Magnetstab und beginnt die Kanonenkugelsuche.



Kanonenkugelsuche:

Wähle eine deiner 3 Suchkarten auf der Hand aus, nach deren Kanonenkugeln du suchen möchtest, und lege sie offen vor dich.

Jetzt musst du versuchen genau die auf der Karte abgebildeten Kanonenkugeln zu finden. Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle. Führe das kleine Gespenst mit dem Magnetstab zu einer der Truhen, in der du eine der abgebildeten Kugeln vermutest, berühre sie und rufe laut „Buh“! Anschließend öffnest du die Truhe und alle vergleichen die Farbe mit denen auf deiner Suchkarte. Du darfst dafür die Truhe auch aus der Burg herausnehmen.

Stimmt die Farbe der Kugel in der Truhe mit einer Kugel auf deiner Suchkarte überein?



• Ja

Prima! Stelle die Truhe wieder offen zurück. Wenn du noch nicht alle Kanonenkugeln auf deiner Suchkarte gefunden hast, führe das kleine Gespenst vorsichtig zur nächsten Truhe und öffne auch diese. Hast du alle abgebildeten Kugeln gefunden, hast du die Aufgabe gelöst. Die erfüllte Suchkarte kommt aus dem Spiel. Nimm eine beliebige Suchkarte von deinem Nachziehstapel. Hast du bereits alle Karten deines Nachziehstapels nachgezogen, brauchst du natürlich keine weitere Karte mehr nachziehen.

Die Truhe, die im gleichen Raum steht wie das kleine Gespenst, versetzt du nun in den leeren Raum und stellst sie dort auf den Teppich.



• Nein

Schade! Dein Spielzug ist leider zu Ende. Nimm deine Suchkarte wieder auf die Hand. Das kleine Gespenst und die Truhe bleiben im gleichen Raum.

Jetzt werden alle offenen Truhen wieder verschlossen. Stellt Truhen, die sich verschoben haben, wieder auf die Teppiche zurück.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und beginnt eine neue Kanonenkugelsuche: Er nimmt sich den Magnetstab, wählt eine seiner Suchkarten aus, legt sie offen aus und macht sich mit dem kleinen Gespenst auf die Suche.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler alle seine Suchkarten erfüllt hat. Die Runde wird dann noch zu Ende gespielt. Sollten dann mehrere Spieler alle Suchkarten erfüllt haben, so gibt es mehrere Gewinner.

Das kleine Gespenst freut sich, dass ihr alle Kanonenkugeln für das große Kanonenkugelkegeln gefunden habt.

Tipps & Anmerkungen:

- Das Spiel wird einfacher, wenn die Truhen das ganze Spiel über immer im gleichen Raum bleiben.
- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr zu Beginn den Stapel mit den 4er-Suchkarten aus dem Spiel nehmt und jeder je eine 2er- und 3er-Suchkarte mehr bekommt.
- Das Spiel wird schwerer, wenn ihr die Truhen beim Ziehen durch die Burg nicht berühren dürft.

Wichtig: Die Truhen müssen dazu genau auf den Teppich des Raumes gestellt werden. Berührt ihr während eures Zuges unabsichtlich eine Truhe, wird der Spielzug sofort angehalten und die Truhe geöffnet. Ihr dürft euren Spielzug nur fortführen, wenn die Kugel der geöffneten Truhe auch auf eurer Suchkarte abgebildet ist. Anderenfalls nehmt ihr die Suchkarte wie gehabt wieder auf die Hand und euer Zug ist beendet.



Erfinder für Kinder

Kinder sind Weltentdecker! Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

HABA® Puzzle & weiteres Spiel zum Buch



Art.-Nr.: 301931

Das kleine Gespenst Puzzles

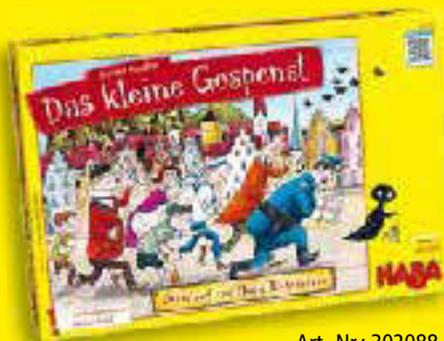
3 gespenstisch-schöne
Motive mit jeweils
24 Teilen ab 4 Jahren.



Erhältlich in jeder
Buchhandlung.

Das kleine Gespenst Wettlauf zur Burg Eulenstein

Ein kooperatives Memo-Spiel
für 2 - 4 Spieler
von 4 - 99 Jahren.



Art.-Nr.: 302088

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

