

MICHELLE SCHÄNEN

GEISTER TREPPE

...ein magnetisches Verwechslungsspiel

Spieler: 2-4
Alter: 4-99
Spieldauer: 10-15 Minuten

Spielmaterial:

- großer Spielplan, 51 x 51 cm
- 4 Holzfiguren »Geister«
- 4 Holzfiguren »Kinder« mit »Magnetkopf«
- 4 Farbmerkscheiben aus Holz
- 1 Spezialwürfel

Spielidee:

Im obersten Winkel einer Ruine wohnt ein altes Gespenst. Dabin führt eine verwinkelte Treppe. Leise huschen ein paar wagemutige Kinder die schiefen Stufen hinauf – jedes will das Erste sein und den alten Geist mit einem »BUUUH!« erschrecken!

Aber das Gespenst kennt dieses uralte Spiel und hat heimlich den Würfel verzaubert, sodass die Kinder auf ihrem Weg selbst in »Geister verwandelt« werden – eines nach dem anderen!

Obendrein sorgt er dafür, dass sie immer wieder vertauscht werden und bald selbst nicht mehr wissen, wer sie sind ...

Welches Kind kommt am Ende wirklich als Erstes beim alten Gespenst an?



Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Geister bleiben vorerst neben dem Spielplan stehen. Jedes Kind stellt seine Spielfigur mit »Magnetkopf« auf die unterste Stufe der Geistertreppe (Pfeil) und die gleichfarbige Scheibe vor sich auf den Tisch (um im Verlauf des Spiels die Farbe der Spielfigur nicht zu vergessen).

Spielverlauf bei 4 Spielern:

Das jüngste Kind beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Bedeutung der Punkte auf dem Würfel:

Wer an der Reihe ist, bewegt seine Figur um so viele Stufen weiter »nach oben«, wie der Würfel Punkte zeigt. Es dürfen auch mehrere Figuren zusammen auf einer Stufe stehen.

Was bedeutet der Geist auf dem Würfel?

Erscheint ein »Geist«, passiert folgendes: Das Kind, das gewürfelt hat, »verwandelt« eine beliebige Spielfigur in einen Geist, d. h. es stülpt einen der außerhalb des Spielplans wartenden Geister über eine fremde oder über die eigene Figur. Der »Magnetkopf« haftet im Innern der Geisterfigur, die Spielfigur ist verschwunden!



So geht es weiter:

Ist ein Kind am Zug, dessen Figur bereits in einen Geist verwandelt ist, und würfelt es eine Punktzahl, muss das Kind mit einer Geisterfigur ziehen! **Also immer gut merken, unter welchem Geist du steckst!** Nachschauen während des Spiels ist strengstens verboten!

- Sind alle Figuren in Geister verwandelt und es werden Punkte gewürfelt, muss eine Geisterfigur in Richtung Ziel gezogen werden. Rückwärts ziehen ist nicht erlaubt!
- Sind alle Figuren in Geister verwandelt und es wird ein Geist gewürfelt, **muss** das Kind, das den Geist gewürfelt hat, **zwei beliebige Geister vertauschen**: z. B. einen, der weiter hinten steht mit einem von weiter vorne – oder zwei, die auf einer Stufe stehen!

(Bei Vierjährigen kann es hilfreich sein, das Feld mit dem Zeigefinger zu markieren, dann erst den Geist zu nehmen und ihn mit einem anderen Geist zu tauschen.)

Spielende:

Sobald ein Geist das oberste Feld der Treppe (mit dem alten Gespenst) erreicht hat, gewinnt das Kind, dem die in dem Geist steckende Figur gehört! Dazu darf das Kind, das die Figur ins Ziel gezogen hat, das Geheimnis lüften:

Es stellt den Geist auf den Kopf und alle können sehen, wer der wirkliche Sieger ist und laut »BUUUH!« rufen darf!

Wichtig:

Das letzte Feld muss nicht mit direktem Wurf erreicht werden!

Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Wenn der Sieger feststeht, können die Kinder natürlich um den 2. und 3. Platz weiter spielen.

Spielverlauf bei 2 Spielern:

Die beiden nicht ausgewählten Spielfiguren werden noch vor Spielbeginn in »Geister verwandelt« und zu den beiden anderen Spielfiguren auf das Startfeld gestellt.

Durch das Austauschen kommen diese »neutralen Geister« automatisch ins Spiel.

Kommt ein »neutraler Geist« als Erster ins Ziel, wird weiter gespielt, bis ein »richtiger Geist« ins Ziel kommt. Das Kind, dessen Figur in diesem Geist versteckt ist, gewinnt.

Spielverlauf bei 3 Spielern:

Hier wird die vierte Spielfigur vor Spielbeginn in einen »Geist verwandelt«. Ansonsten gelten die Regeln wie beim Spiel mit 2 Spielern.

Variante für ältere Kinder:

Wer den Geist würfelt (nachdem bereits alle Figuren in Geister verwandelt sind), kann zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

- Das Kind vertauscht entweder zwei Geister (wie üblich) – oder
- es vertauscht zwei beliebige farbige Holz-scheiben, sodass auch die dazugehörigen Geister den Besitzer wechseln!

Und jetzt: viel Spaß!

