Kurzanleitung
Frühjahr 2016

Das kleine Gespenst – Spuk auf Burg Eulenstein

302089

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

Autoren: Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Retusche: Oliver Freudenreich
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.

Spielidee: Jede Nacht zur Geisterstunde erwacht das kleine Gespenst auf Burg Eulenstein und steigt aus seiner Truhe. Mit seinem großen Schlüsselbund braucht es bloß durch die Luft zu schwenken und schon öffnen sich alle Schlösser und Türen. So kann das kleine Gespenst munter durch alle Burgräume spuken. Am liebsten kegelt es mit den schweren Kanonenkugeln über den Burgboden. Doch, oh Schreck, wo hat es beim letzten Mal die Kanonenkugeln versteckt? Wer gut aufpasst und sich merkt, in welcher Truhe welche Kanonenkugel versteckt ist, kann dem kleinen Gespenst helfen und so das Spiel gewinnen.

Spielinhalt: 1 Burg Eulenstein, 1 kleines Gespenst, 1 Magnetstab, 8 Truhen, 8 Kanonenkugeln, 36 Suchkarten,1 Set Anti-Rutsch-Noppen, 1 Spielanleitung.

Burg Eulenstein:

– Die Standfüße mit Anti-Rutsch-Noppen bekleben und an den Schachtelboden schrauben.
– Burgwände zusammenstecken und entsprechend den römischen Zahlen in die Schachtel stellen.

Spielvorbereitung:

– Burg Eulenstein in Tischmitte, je 1 Kanonenkugel für alle gut sichtbar in die Truhen legen.
– Die Truhen reihum verschlossen auf die Teppiche in den Räumen setzen.
– Das kleine Gespenst in den leeren Raum stellen und den Magnetstab bereitlegen.
– Die Suchkarten nach ihrer Rückseite sortieren, getrennt mischen und an jeden Mitspieler je 2 Suchkarten mit 2, 3 und 4 Kanonenkugeln (eine 2er-, 3er- und 4er-Suchkarte auf die Hand, die anderen Suchkarten als verdeckter Nachziehstapel daneben).

Spielablauf: – Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler nimmt den Magnetstab und beginnt mit der Kanonenkugelsuche.

Kanonenkugelsuche:

– Der Spieler legt eine seiner Suchkarten offen vor sich ab. Diese Kugeln sucht er jetzt.
– Er bewegt den Magnetstab unter das Gespenst und den Schachtelboden und führt so das kleine Gespenst durch die Burg zu einer der Truhen. Dort ruft er laut „Buh“. Anschließend öffnet er die Truhe.

- Ist die Farbe der Kugel in der Truhe und auf der Suchkarte abgebildet, sucht er eine weitere Kugel auf der Suchkarte. Hat der Spieler alle Kugeln gefunden, ist die Aufgabe gelöst und er darf die Suchkarte ablegen. Dann zieht er eine neue Karte nach.
  Die Truhe, die im selben Raum wie das Gespenst steht, wird in den leeren Raum versetzt.
- Ist die Farbe der Kugel in der Truhe nicht auf der Suchkarte abgebildet, endet der Spielzug sofort.

– Nach einem Spielzug werden alle offenen Truhen wieder verschlossen.
– Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende: – Wenn ein Spieler alle seine Suchkarten erfüllt hat, endet das Spiel. Die Runde wird dann noch zu Ende gespielt. Haben mehrere Spieler alle Suchkarten erfüllt, gibt es mehrere Gewinner.

Tipps&Anmerkungen:

– Nach dem Spiel bleibt die Burg aufgebaut und das Spielmaterial wird sicher in ihr verstaut.