



GLIBBER- GEBIBBER



Mitbringspiel S

301334

Ein kooperatives Memospiel.

Autor: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Marc Robitzky

	5 - 99 Jahre
	1 - 4 Spieler
	10 - 15 Min.

Spielidee:

Gemeinsam gilt es, Geister mit einem Glibbergeschoss zu treffen und einzufangen. Dazu würfeln die Spieler reihum und decken mithilfe der Geisterjäger Karten auf. Sobald gleichzeitig drei Karten vom gleichen Geist offen liegen, ist er gefangen und kann nicht mehr entkommen. Ziel ist es, vor Ablauf der Geisterstunde alle Geister gefangen zu haben.

Spielinhalt:

3 Geisterjäger, 24 Karten (18 Geisterkarten, 3 Verlieskarten, 2 Schlüssellochkarten, 1 Schlosstorkarte), 1 Uhr (= Drehscheibe), 18 Glibbergeschosse, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Vorbereitung:

- Geisterschloss aufbauen: 3 Verlieskarten und Schlosstorkarte aussortieren, restliche Karten verdeckt mischen. Alle Karten verdeckt im Raster 4 x 6 in der Tischmitte auslegen, Verlieskarten und die Schlosstorkarte bilden jeweils die Ecken
- Uhr auf die Zwölf (= Geist) stellen und neben das Raster legen
- Alle Geisterjäger auf Schlosstorkarte stellen
- Glibbergeschosse als Vorrat und den Würfel bereithalten

Spielablauf:

- Reihum im Uhrzeigersinn
- Der erste Spieler würfelt. Was zeigt der Würfel?
 - Uhr = Zeiger der Uhr eine Position weiterdrehen
 - Ein, zwei oder drei Punkte = beliebigen Geisterjäger entsprechend viele Karten (= Felder) ziehen
- Zugregeln:**
 - Zugrichtung waagrecht oder senkrecht, aber nicht diagonal; innerhalb eines Zuges Richtung beliebig wechselbar
 - Keine Würfelpunkte verfallen lassen
 - Mehrere Geisterjäger auf einer Karte erlaubt
 - Verlässt ein Geisterjäger zu Beginn seines Zuges eine Karte, auf der sich weder ein anderer Geisterjäger noch ein Glibbergeschoss befindet, Karte verdecken (Ausnahmen: Verlieskarten und Schlosstorkarte bleiben immer liegen)
 - Landet ein Geisterjäger auf einer verdeckten Karte, Karte aufdecken. Was zeigt die Karte?
 - Geist = Treffer! Stehen die beiden anderen Geisterjäger auf dem gleichen Geist?
 - Nein: Pech gehabt.
 - Ja: Geist gefangen, je ein Glibbergeschoss auf die drei Geisterkarten (dürfen weiter betreten werden, zählen aber beim Einfangen der restlichen Geister nicht mehr mit)
 - Schlüsselloch = ab ins Verlies! Geisterjäger auf passende Verlieskarte stellen, Schlüssellochkarte wieder verdecken
 - Geisterjäger befreien:** ein anderer Geisterjäger muss auf oder über die betreffende Verlieskarte hinausziehen
- Nächster Spieler



Spielende:

- Das Spiel endet,
- wenn alle 18 Geister gefangen sind, bevor der Zeiger wieder auf die Zwölf zeigt = Spieler haben gemeinsam gewonnen **oder**
 - wenn der Zeiger wieder auf die Zwölf zeigt, bevor alle Geister gefangen sind = Spieler haben gemeinsam verloren **oder**
 - wenn alle drei Geisterjäger gleichzeitig im Verlies sitzen = Spieler haben gemeinsam verloren