



Kurzanleitung
Frühjahr 2016

Das kleine Gespenst – Wettlauf zur Burg Eulenstein



302088

Ein kooperatives Memo-Spiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 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: Um Mitternacht geistert das kleine Gespenst durch die Burg Eulenstein und hat dabei eine Menge Spaß. Aber es möchte die Welt auch einmal bei Tageslicht sehen. Eines Tages erwacht es statt zur Geisterstunde zur Mittagszeit. Voller Freude macht es sich auf den Weg, die Stadt Eulenberg zu entdecken. Aber oh Schreck! Die Sonnenstrahlen färben das kleine Gespenst ganz schwarz. Das schwarze Gespenst sorgt unter den Eulenbergern für jede Menge Aufregung. Und so beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit: Wer erreicht Burg Eulenberg schneller: das kleine Gespenst oder die Eulenberger?

Spielinhalt: 1 Spielplan Eulenberg, 1 kleines Gespenst, 1 Eulenberger-Figur, 4 Brunnenplättchen, 44 Karten (36 Ortskarten, 7 Eulenberger-Karten und 1 Burg Eulenstein-Karte), 1 Spielanleitung.

Spielvorbereitung:

- Spielplan in der Tischmitte zusammenpuzzeln.
- Brunnenplättchen verdeckt mischen, eines ziehen und offen auf das runde Feld mit dem kleinen Gespenst auf den Spielplan legen. Übrige Brunnenplättchen kommen zurück in die Schachtel.
- Das kleine Gespenst auf das Brunnenplättchen und Eulenberger-Figur auf Eulenberger-Startfeld stellen.
- Das Hinweisschild Burg Eulenstein neben den Spielplan legen.
- Alle Karten mischen und verdeckt beliebig um den Spielplan auslegen.

Spielablauf:

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und deckt eine beliebige Karte auf:
 - Bei einer Ortskarte vergleicht der Spieler den abgebildeten Ort (im großen Kreis) mit dem vorherigen Hinweis (im kleinen Kreis). Zu Beginn des Spiels ist es der Hinweis auf dem Brunnenplättchen. Im weiteren Spiel findet ihr den Hinweis auf der zuletzt abgelegten Ortskarte.
 - Wenn der abgebildete Ort identisch mit den vorherigen Hinweis identisch ist, wird die Ortskarte offen auf das nächste freie Feld auf dem Spielplan gelegt. Sie liefert den Hinweis für die nächste Ortskarte. Das kleine Gespenst wird auf die soeben ausgelegte Ortskarte gezogen.
 - Ist der abgebildete Ort nicht identisch mit dem vorherigen Hinweis, wird die Ortskarte wieder umgedreht.
 - Deckt der Spieler eine Eulenberger-Karte auf, zieht er die Eulenberger-Figur ein Feld weiter. Die Karte kommt anschließend aus dem Spiel.
 - Wird die Burg Eulenstein-Karte während des Spiels aufgedeckt, passiert zunächst nichts. Die Karte wird einfach wieder umgedreht und das Spiel geht weiter. Wenn das kleine Gespenst auf der letzten Ortskarte vor der Burg steht, wird der Hinweis dieser Ortskarte mit dem Hinweisschild Burg Eulenstein abgedeckt. Damit das kleine Gespenst die Burg erreichen kann, muss jetzt die Burg Eulenstein-Karte aufgedeckt werden.

Spielende:

- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Erreichen die Spieler mit dem kleinen Gespenst vor den Eulenbergern die Burg, gewinnen sie das Spiel.
- Schaffen es allerdings die Eulenberger vor dem kleinen Gespenst auf die Burg, haben die Spieler gemeinsam verloren.

Tipps & Anmerkungen:

- Mit Tipps um das Spiel je nach Wunsch einfacher oder schwieriger zu gestalten.