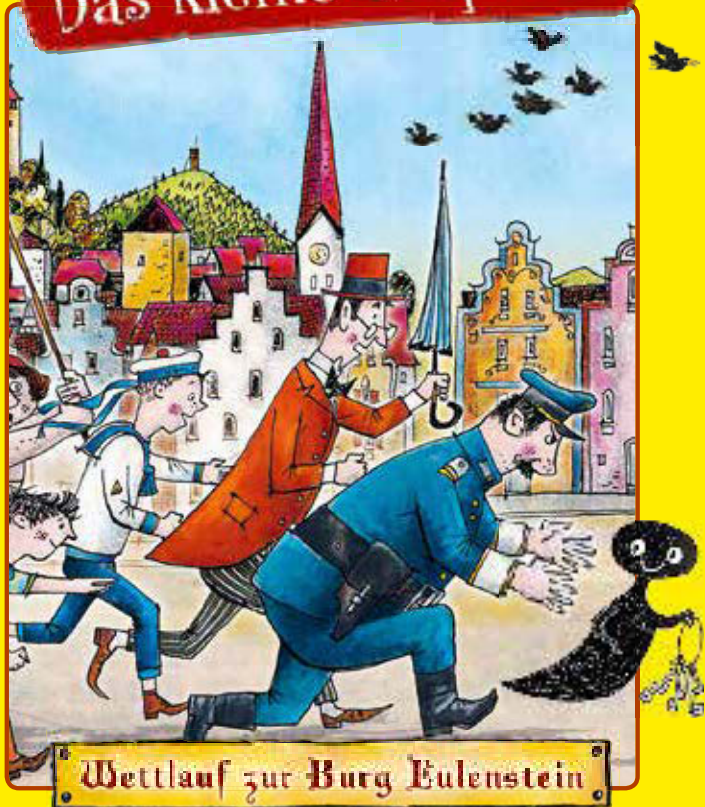




Spielanleitung

Otfried Preußler

Das kleine Gespenst



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

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



Das kleine Gespenst

Wettlauf zur Burg Eulenstein

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

Autoren: Kai Haferkamp & Markus Nikisch

Retusche: Oliver Freudenreich

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Eigentlich geht es dem kleinen Gespenst auf Burg Eulenstein sehr gut. Immer um Mitternacht erwacht es, geistert durch die Burgräume und hat dabei eine Menge Spaß.

Wenn das kleine Gespenst nur nicht den Wunsch hätte, die Welt auch einmal bei Tageslicht zu sehen. Doch wie es der Zufall so will, erwacht das kleine Gespenst eines Tages nicht zur Geister- sondern zur Mittagsstunde. Welch eine Freude, und so macht es sich auf den Weg, die Stadt Eulenberg zu entdecken. Doch was ist das?

Als der erste Sonnenstrahl auf das kleine Gespenst trifft, wird es ganz schwarz.

Ihr könnt euch sicher vorstellen, dass ein schwarzes Gespenst für jede Menge Aufregung unter den Eulenbergern sorgt. Ein Wettlauf beginnt und das kleine Gespenst wünscht sich nichts sehnlicher als zu seiner Burg zurückzukehren und wieder ein weißes Gespenst zu sein. Helft gemeinsam dem kleinen Gespenst, den Weg zur Burg zurück zu finden und gewinnt das Spiel. Erreichen allerdings die Eulenberger zuerst die Burg, habt ihr leider verloren.



Spielinhalt



Vor dem ersten Spiel:

Brecht die Brunnenplättchen und das Hinweisschild vorsichtig aus dem Tableau heraus.

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan in der Tischmitte zusammen. Mischt die Brunnenplättchen verdeckt, zieht eines und legt es offen auf das runde Feld mit dem kleinen Gespenst auf dem Spielplan. Die übrigen Brunnenplättchen kommen zurück in die Schachtel.



Das Brunnenplättchen liefert den Hinweis zu der Ortskarte, die gesucht werden muss. Im Beispiel wird der Wachturm gesucht.



Stellt das kleine Gespenst auf das Brunnenplättchen auf dem Spielplan. Die Eulenberger-Figur setzt ihr auf das grüne Eulenberger-Startfeld auf dem Spielplan. Legt das Hinweisschild Burg Eulenstein neben dem Spielplan bereit. Mischt nun noch alle Karten und verteilt sie verdeckt beliebig um den Spielplan.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und deckt eine beliebige Karte auf.

Welche Karte hast du aufgedeckt?

• Eine Ortskarte?

Vergleicht den abgebildeten Ort (im großen Kreis) mit dem vorherigen Hinweis. Zu Beginn des Spiels ist es der Hinweis auf dem Brunnenplättchen. Im weiteren Spiel findet ihr den Hinweis auf der zuletzt abgelegten Ortskarte.

Der abgebildete Ort ist identisch mit dem vorherigen Hinweis?



Super! Die Ortskarte wird offen auf das nächste freie Feld auf dem Spielplan gelegt und liefert den Hinweis für die nächste Ortskarte. Zieht mit dem kleinen Gespenst auf die soeben ausgelegte Ortskarte.

Der abgebildete Ort ist nicht identisch mit dem vorherigen Hinweis?



Schade! Die Ortskarte wird wieder verdeckt. Merkt euch gut, wo die Orte liegen, nach ihnen wird im weiteren Spiel noch gesucht.

• Eine Eulenberger-Karte?



Deckt ihr eine Eulenberger-Karte auf, müsst ihr die Eulenberger-Figur ein Feld weiterziehen. Die Karte kommt anschließend aus dem Spiel. Deckt ihr die siebte Eulenberger-Karte auf, haben die Eulenberger die Burg vor dem kleinen Gespenst erreicht. Das Spiel endet sofort und ihr habt leider alle verloren.

• Die Burg Eulenstein-Karte



Deckt ihr die Karte während des Spiels auf, wird sie einfach wieder umgedreht. Merkt euch gut, wo sie liegt. Steht das kleine Gespenst auf der letzten Ortskarte vor der Burg, deckt ihr den Hinweis dieser Karte mit dem Hinweisschild Burg Eulenstein ab.

Ihr müsst nun die Karte Burg Eulenstein aufdecken, denn erst durch das Aufdecken dieser Karte kann das kleine Gespenst auf die Burg und alle Spieler haben gewonnen.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Überlegt gemeinsam, welche Karte er aufdecken soll.

Spielende

Erreicht ihr mit dem kleinen Gespenst vor den Eulenbergern die Burg, so gewinnt ihr gemeinsam das Spiel.

Schaffen es allerdings die Eulenberger vor dem kleinen Gespenst auf die Burg zu gelangen, habt ihr leider alle verloren. Spielt doch gleich noch einmal, damit das kleine Gespenst zurück nach Hause kommt.

Tipps & Anmerkungen:

Das Spiel wird etwas einfacher, wenn ihr zur Beginn des Spiels die Karten in einem Raster um den Spielplan verteilt.

Das Spiel wird schwieriger, wenn ihr die während des Spiels aufgedeckten Eulenberger-Karten nicht aus dem Spiel nehmt, sondern nach dem Aufdecken gleich wieder verdeckt.

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.

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 Spuk auf Burg Eulenstein

Eine mag(net)ische Gespenstersuche in einer stimmungsvollen 3-D-Burg für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.



Art.-Nr.: 302089



Das kleine Gespenst Puzzles

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

Achtung.
Kleine Teile.
Erstickungsgefahr

