

Stefan Kloß

# Spookies



TL 86932

Ein spannendes Zocker-Spiel  
für 2-4 Unerschrockene  
ab 8 Jahren

**HABA**<sup>®</sup>

*Preisel*

**S**eid ihr mutig? Natürlich seid ihr mutig! Und genau diesen Mut braucht ihr auch, wenn ihr mit den 4 Freunden Poppy, Kracko, Duffy, Hanja und ihrem Hund Schnuffer die Mutprobe bestehen wollt. Denn in der alten Bruchbude lauern jede Menge Geister und andere Gefahren! Runde für Runde würfeln sich die fünf Kumpels weiter das Haus hinauf, auch wenn es oben immer gruseliger wird!

## SPIELZIEL

Wer bei Spielende die höchste Punktzahl an Spookies gesammelt hat, gewinnt. Ihr bekommt sie, wenn ihr euch in den Garten und hinein ins Spukhaus traut. Je höher ihr kommt, desto mehr Spookies könnt ihr sammeln. Doch wer zuviel riskiert, muss auch Spookies wieder abgeben.

## SPIELINHALT



### 5 Spielfiguren:

Kracko, Schnuffer, Hanja, Duffy und Poppy



### 1 Freunde-würfel



### 4 Zahlenwürfel



### 75 Spookies

(30 x 1er, 20 x 2er, 15 x 3er, 10 x 5er)

## 1 Spielplan

## SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt die 5 Spielfiguren vor die Gartenpforte.

Bei weniger als 4 Spielern empfehlen wir, nicht mit allen Spookies zu spielen:

2 Spieler: 50 Spookies  
 3 Spieler: 60 Spookies  
 4 und 5 Spieler: 75 Spookies

Zählt die überflüssigen Spookies verdeckt ab und legt sie in die Schachtel zurück. Die anderen kommen verdeckt neben den Spielplan.

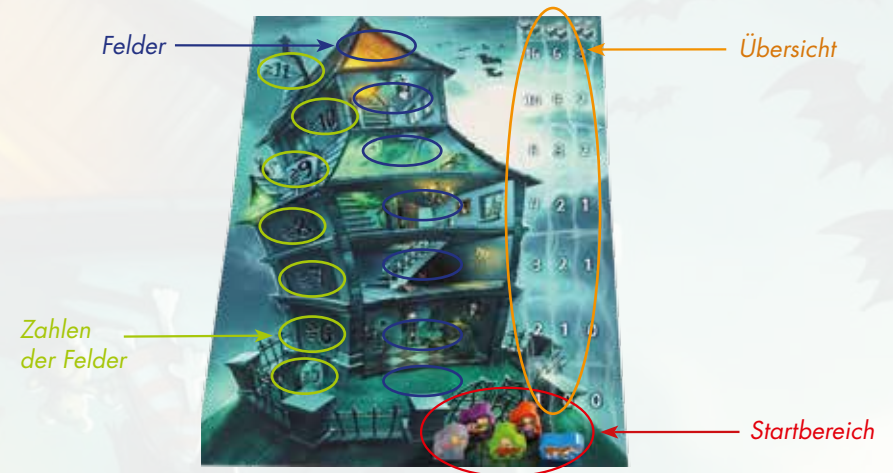
Den Freundewürfel und die 4 Zahlenwürfel bekommt der mutigste Spieler, er darf das Spiel beginnen.

## SPIELABLAUF

In jedem Zug bestimmt der Freundewürfel, mit welcher Figur du in diesem Zug ziehst. Die Spielfiguren gehören nicht den einzelnen Spielern!

Jeder Zug läuft wie folgt ab:

1. Figur bestimmen (Freundewürfel)
2. Würfel nehmen (2, 3 oder 4) und würfeln
3. a. Figur vorrücken (Würfelerggebnis hoch genug) oder  
 b. Figur nach unten ziehen (Würfelerggebnis zu niedrig → Zug beendet) oder  
 c. Figur stehen lassen (Würfelerggebnis wie aktuelles Feld → Zug beendet)



### 1. Figur bestimmen

Wer am Zug ist, würfelt zunächst mit dem Freundewürfel. Der Würfel zeigt die Figur für diesen Zug. Beim Fragezeichen darfst du dir eine Spielfigur aussuchen.

### 2. Würfel nehmen und würfeln

Um ein Feld weiter zu kommen, musst du als Würfelerggebnis mindestens die Zahl des nächsthöheren Feldes haben. Stehst du also z. B. auf Feld  $\geq 7$ , musst du mindestens eine 8 würfeln.

Es zählen aber **immer nur die beiden höchsten Würfel** deines Wurfes!

### Beispiel:

Wurf mit zwei Würfeln:



Ergebnis: 5

Wurf mit drei Würfeln:



Ergebnis: 8

Wurf mit vier Würfeln:



Ergebnis: 10

Mit vier Würfeln hast du die größten Chancen, das gewünschte Ergebnis zu erreichen, mit drei Würfeln eine mittlere Chance und mit zwei Würfeln ist es am riskantesten. Dafür kannst du aber mit zwei Würfeln die meisten Spookies als Belohnung ergattern! Entscheide, ob du 2, 3 oder 4 Würfel verwenden möchtest und würfle.



### 3a. Geschafft! Figur ein Feld vorrücken

Hast du mindestens die Zahl des nächsthöheren Feldes gewürfelt, ziehst du die Figur **um ein Feld** nach oben. Außerdem bekommst du so viele Spookies wie in der Übersicht rechts neben dem soeben erreichten Feld angezeigt. Die Anzahl hängt davon ab, wie viele Würfel du verwendet hast:

2 Würfel: siehe linke Spalte

3 Würfel: siehe mittlere Spalte

4 Würfel: siehe rechte Spalte

Nimm die Spookies vom Vorrat und lege sie verdeckt vor dir ab, ohne sie anzuschauen.

### Beispiel:

Tim hat Schnuffer als Spielfigur für diesen Zug gewürfelt. Er steht vor der Pforte. Tim entscheidet sich, zwei Würfel zu benutzen und würfelt eine 3 und eine 4 (= 7). Er hat es geschafft, mindestens eine 5 zu würfeln, und setzt den Hund in den Garten mit der Zahl  $\geq 5$ . Er schaut in die Übersicht und sieht für das Feld  $\geq 5$  bei zwei Würfeln eine 1 (linke Spalte). Also nimmt er sich 1 Spooky vom Vorrat, legt ihn verdeckt vor sich ab und ist weiter an der Reihe.



### Weiterwürfeln oder freiwillig aufhören?

Nach jedem erfolgreichen Würfeln entscheidest du, ob du weiterwürfelst oder deinen Zug freiwillig beendest.

- ♦ Würfelst du weiter, entscheidest du dich erneut für eine Anzahl an Würfeln. Für das Ziehen musst du die gleiche Spielfigur wie beim ersten Wurf in diesem Zug benutzen.
- ♦ Beendest du deinen Zug freiwillig, behältst du alle gewonnenen Spookies und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Hast du mit deiner Figur den Dachboden erreicht, musst du eine 12 würfeln, wenn du weitere Spookies sammeln möchtest. Gelingt dir das, erhältst du die Anzahl an Spookies entsprechend der Übersicht neben Feld  $\geq 11$  und lässt die Figur stehen. Das kannst du so oft wiederholen, bis du freiwillig aufhörst oder dich verzockst.

Steht deine erwürfelte Figur bereits im Dachboden, musst du mindestens einmal dein Würfelglück versuchen.

### 3b. Nicht geschafft: Figur nach unten ziehen

Ist das Würfelergebnis niedriger als die Zahl des aktuellen Feldes, stellst du die Figur auf das Feld, dessen Zahl du gewürfelt hast (würfelst du weniger als 5, stellst du die Figur vor die Gartenpforte), und dein Zug ist beendet. Du musst von deinen Spookies eine Strafe bezahlen. Sie beträgt 1 Spooky pro Feld, das die Figur nach unten ziehen muss. Diese Straf-Spookies legst du verdeckt auf das Feld, auf dem die Figur gerade stand. Hast du nicht genügend Spookies, bezahlst du nur so viele wie du hast.



### Beispiel:

Peter hat Hanja als Spielfigur gewürfelt, sie steht auf Feld  $\geq 9$ . Er würfelt mit 4 Würfeln die Zahlen 3, 1, 1, 1. Das Ergebnis ist 4 (Summe der beiden höchsten Würfel:  $3 + 1 = 4$ ). Peter stellt Hanja auf das Starfeld vor die Gartenpforte, da das Würfelergebnis sogar noch kleiner als die Zahl des Gartens ist. Er legt 5 Spookies auf Feld  $\geq 9$ , da seine Figur 5 Felder nach unten ziehen musste.

## Straf-Spookies

Die Straf-Spookies kann sich jeder holen! Allerdings nur, wer für das Erreichen des Feldes, auf dem sie liegen, nur zwei Würfel benutzt hat. Der Spieler erhält die Straf-Spookies zusätzlich zu den Spookies gemäß der Übersicht, legt sie verdeckt vor sich und ist weiterhin am Zug. Wenn ihr ein Feld mit Straf-Spookies mit 3 oder 4 Würfeln erreicht, bleiben die Spookies dort liegen.

### 3c. Würfelergebnis = Feld: Figur stehen lassen

Hast du als Ergebnis genau die Zahl des aktuellen Feldes der Spielfigur, musst du keine Spookies abgeben. Die Figur bleibt stehen, und dein Zug ist beendet.

## SPIELEND

Wenn der letzte Spooky vom Vorrat genommen wurde, ist das Spiel beendet. Straf-Spookies, die noch auf dem Spielplan liegen, spielen keine Rolle. Dreht eure Spookies um und zählt die Zahlenwerte auf den Vorderseiten zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

## VARIANTE „FREIE AUSWAHL“

Taktik-Freunde kommen mehr auf ihre Kosten, wenn ihr ohne Freundewürfel spielt: Er bleibt bei dieser Variante in der Schachtel. Vor jedem Zug suchst du dir diejenige Spielfigur aus, mit der du diesen Zug machen möchtest. Mit dieser Figur spielst du den Zug zu Ende. Erst wenn du nach den anderen Spielern wieder an der Reihe bist, kannst du dir eine andere Figur aussuchen. Du kannst aber auch wieder die gleiche wählen.

### Beispiel:

*Henry möchte gern mit Schnuffer ziehen. Also wählt er ihn aus, würfelt und macht seinen kompletten Zug mit Schnuffer. Danach ist Dennis an der Reihe und möchte auch Schnuffer nehmen. Auch er zieht also in seinem Zug mit dem Hund. Mia als dritte in der Runde wählt Poppy und zieht in ihrem Zug mit ihm. Dann ist Henry wieder an der Reihe und wählt diesmal Kracko als Figur.*

Autor: Stefan Kloß  
Illustration: Michael Menzel  
Redaktion: Jürgen Valentiner-Branth

©HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300946

## Kurzanleitung

### SPIELZIEL

Nach oben ziehen und die meisten Spookies-Punkte sammeln.

### SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Spielplan in Tischmitte, Spielfiguren vor Gartenpforte
- ◆ Spookies neben Spielplan legen (50 bei 2 Spielern, 60 bei 3 Spielern, 75 bei 4 und 5 Spielern)
- ◆ mutigster Spieler bekommt die Würfel

### SPIELVERLAUF

- ◆ mit dem Freundewürfel eine Spielfigur für diesen Zug bestimmen
- ◆ mit 2, 3 oder 4 Würfeln würfeln. Ergebnis = Summe der beiden höchsten Würfel
  - ◆ Ergebnis höher als aktuelles Feld? Figur ein Feld höher rücken, Spookies laut Übersicht nehmen
    - ◆ entscheiden, ob weiterwürfeln oder Zug beenden
    - ◆ wenn weiterwürfeln: entscheiden, ob mit 2, 3, oder 4 Würfeln
  - ◆ Ergebnis gleich aktuellem Feld? Figur bewegt sich nicht, keine Spookies nehmen, Zug beendet, keine Strafe
  - ◆ Ergebnis kleiner als aktuelles Feld? Straf-Spookies auf Feld legen (so viele, wie die Figur Felder nach unten ziehen muss), Figur entsprechend Ergebnis nach unten ziehen, Zug beendet
- ◆ Straf-Spookies vom Feld nehmen, wenn Feld mit 2 Würfeln erreicht (plus Spookies laut Übersicht)

### SPIELEND

- ◆ Spookies-Vorrat leer = Spielende

die meisten Spookies-Punkte = Sieger

