



Schleichen – huschen –
nur nicht kuschen ...



*Dieses Spiel widme ich meinem Neffen Christian,
weil er stets offen für alles Unheimliche ist.
Peter Neugebauer*

Spielanleitung

Art.-Nr. 601/3652

Spielanleitung

Zahl der Spieler:	2 – 4
Alter:	ab 6 Jahren/Familie
Autor:	Peter Neugebauer
Grafik & Design:	Michael Rüttinger
Illustrationen:	Heidemarie Rüttinger
Inhalt:	Spielplan, 5 Rüstungs-Chips, 2 Gespenster-Chips, 4 Spielfiguren, 1 Augenzwürfel, 2 Symbolwürfel, Spielanleitung

DAS GEISTER-SPIEL

Schleichen – huschen – nur nicht kuschen ...

Ein altes verwunschenes Schloss: Die große, schwere Eingangstür fällt krachend zu. Allein in den dunklen, langen Gängen!

Ein dreiarmer Leuchter schwebt durch den Raum und wirft flackerndes Licht auf das uralte Gemäuer, alte Ritterrüstungen geben merkwürdige Geräusche von sich. Was ist das?

Ein Gespenst huscht durch den langen Flur. Hoffentlich kommen wir da wieder heil heraus ...!

Im Spiel startet jeder Spieler auf der alten Schlosstüre und muss über einen Parcours von 29 Feldern zum Schlossturm gelangen.

Jeder versucht, schnell vorwärts zu kommen, was gar nicht so einfach ist, denn es müssen u.a. dabei auch Gespenster überwunden werden.

Auf das Würfeln und auf die geschickte Verknüpfung der Würfelergebnisse kommt es an. Dann geht es schnell voran – zumindest bis zur nächsten Ritterrüstung ...

Ein schnelles Würfelspiel in einem schaurigen Geisterschloss.

Spielvorbereitung

Vor dem **ersten** Spiel löst ihr die Rüstungs- und Gespenster-Chips vorsichtig aus der Stanztafel.

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Die **5 Rüstungs-Chips** und die **2 Gespenster-Chips** werden auf die durch Rüstungen und Gespenster gekennzeichneten Felder gelegt.

Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und stellt sie auf das Start-Feld (Schlosstür).

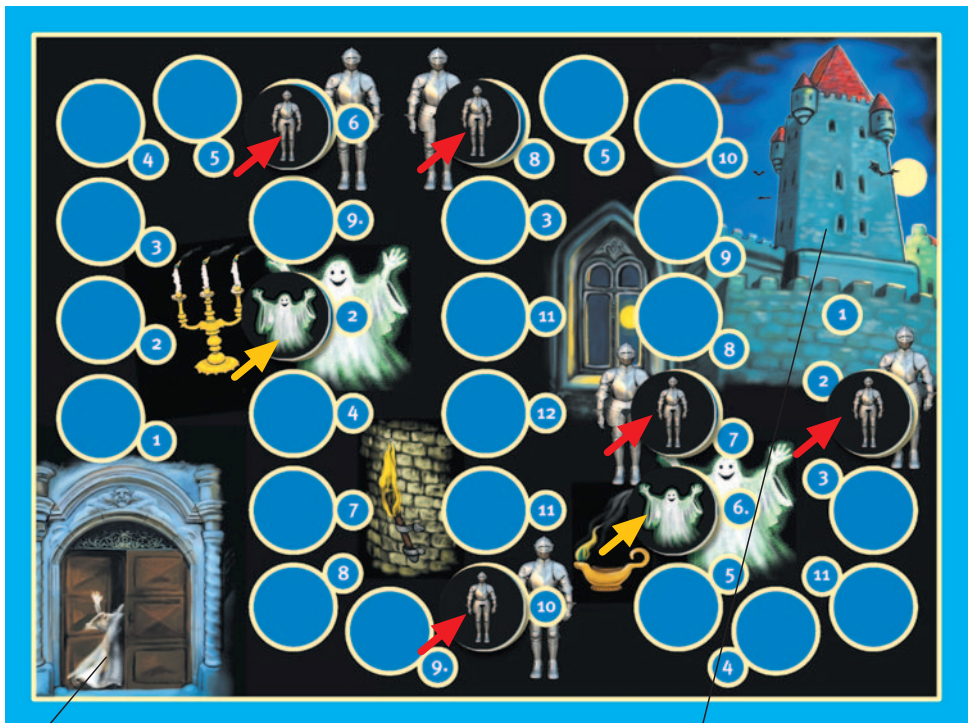
Der jüngste Spieler darf beginnen und erhält die **3 Würfel**.

Nach ihm geht es dann reihum weiter.

Die Abbildung zeigt den Spielplan und die Platzierung der Rüstungs- und Gespenster-Chips:

Die **roten** Pfeile deuten auf die Felder, auf die die 5 Rüstungs-Chips gelegt werden müssen. Man sieht jeweils eine Rüstung daneben.

Die **gelben** Pfeile deuten auf die Felder, auf die die 2 Gespenster-Chips gelegt werden müssen. Man sieht jeweils ein Gespenst daneben.



Das Startfeld ist die Schlosstür.

Das Ziel ist der Schlossturm.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Würfeln und Kombinieren der Würfelergebnisse möglichst schnell durch das Schloss zu huschen. Wer als Erster im Ziel ist, hat das Spiel gewonnen.

Spielverlauf

WÜRFELN UND ZIEHEN

- Der Spieler am Zug würfeln mit **allen 3 Würfeln gleichzeitig** und wertet sie dann aus.
- Grundsätzlich gilt: Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen. Es wird also nicht geworfen.
- Jedem **Feld** (auch dem Ziel) ist eine **Zahl** zugeordnet. Wer ein Feld betreten will, muss mit einem der Würfel diese Zahl gewürfelt haben oder durch Kombination mehrerer Würfel seines Wurfes diese Zahl erreichen. Es ist dabei egal, ob man hierfür einen, zwei oder alle drei Würfel verwendet.
- Beim Vorrücken muss nacheinander für **jedes** Feld die entsprechende Zahl im Würfelergebnis enthalten sein bzw. kombiniert werden. Das heißt: Auch wenn man auf einem Feld nicht stehenbleibt, weil man in einem Zug gleich mehrere Felder weit gehen kann, muss man doch für jedes Feld das entsprechende Würfelergebnis nachweisen können.

Ein Beispiel:

Ein Spieler erzielt mit den 3 Würfeln folgendes Ergebnis: „1 – 2 – 4“.
Er kann damit vom Start aus sechs Felder weit gehen: **Feld 1** mit der „1“, **Feld 2** mit der „2“, **Feld 3** mit der Würfelsumme „1 + 2“, **Feld 4** mit der „4“, **Feld 5** mit der Würfelsumme „1 + 4“ und **Feld 6** mit der Würfelsumme „2 + 4“.
Ein Superergebnis!



→ Wer die beiden Würfelsymbole „**Ritterhelm**“ und „**Riterrüstung**“ gleichzeitig würfelt, darf sofort bis zum nächsten Feld mit einem **Rüstungs-Chip** vorrücken. Der dritte Würfel darf dann aber nicht auch noch genutzt werden.



→ Auf den Feldern mit einem **Gespenster-Chip** darf man nicht stehen bleiben. Allerdings muss dieses Feld dennoch angewürfelt werden.

Beispiel:

Um das erste Gespenst (dem ein Wert von 2 zugeordnet ist) zu überwinden, braucht man in seinem Wurf eine „2“ und eine „4“: Die „2“ für das Gespenster-Feld selbst und die „4“ für das Feld danach, auf dem man stehen bleiben darf.

→ Wer kein passendes Ergebnis würfelt, kann mit seiner Figur nicht ziehen.

→ **Ende eines Zuges:** Nach dem Würfeln und dem Auswerten des Würfelergebnisses (inklusive Ziehen) werden die drei Würfel weitergegeben und der linke Nachbar ist mit dem Würfeln an der Reihe.

BONUS-WÜRFELN

→ Jeder Spieler, der nicht an erster Stelle steht, darf – wenn er möchte – einmal **nachwürfeln**, d.h. er darf mit einem Würfel, mit zwei oder mit allen drei Würfeln erneut werfen. Das dann erzielte Würfelergebnis hat Gültigkeit.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler das Ziel (Schlossturm) mit einer „1“ erreicht hat. Der betreffende Spieler hat gewonnen.

Spielvarianten

1. Wer möchte, kann die Gespenster- und Rüstungs-Chips anders auf dem Spielplan verteilen.
2. Wer das Spiel anspruchsvoller gestalten möchte, lässt bei der Bestimmung der Würfelergebnisse neben der Addition auch die Subtraktion und die Multiplikation und Division zu.

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG

Waldstraße 38 · 90763 Fürth

Internet: www.noris-spiele.de

Adresse bitte aufbewahren!

Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.



... viele gute Spielideen!