

Spielregeln „Das Kleine Gespenst“ (1473)

Ziel:

Jedes Kind versucht seine Kugeln loszuwerden oder sechs Türen richtig hintereinander zu öffnen.

Am Anfang werden die Motivkärtchen wahllos in den Vertiefungen des Inlets versteckt. Dann wird der Uhrzeiger der Uhr auf 12 Uhr eingestellt. Jedes Kind bekommt acht Kugeln, dies es vor sich ablegt. Schließlich einigt man sich auf den Startspieler.

Der aktive Spieler nimmt zuerst den Stab und dreht damit die Drehscheibe und den Zeiger zusammen um eine Position im Uhrzeigersinn weiter. Das nun sichtbare Bildkärtchen gilt es zu finden. Dazu nimmt das Kind das kleine Gespenst und hält dessen Magneten über eine der Türen, um diese dadurch zu öffnen.

Zeigt das Bild hinter der Tür ein anderes Motiv als auf der Uhr, dann wird die Tür wieder geschlossen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieses Kind schiebt zunächst den Uhrzeiger wieder auf Mitternacht zurück.

Ist das gesuchte Motiv dagegen hinter der Tür, dann darf der Spieler weitermachen. Er legt die Tür zunächst neben die Schachtel und dreht dann sowohl den Zeiger der Uhr wie auch die Drehscheibe um eine Position weiter. Jetzt gilt es erneut, das passende Abbild zu finden. Dies geht so lange weiter, bis der Spieler ein falsches Motiv erwischt.

Bevor nun jedoch der Nächste sein Glück versuchen kann, darf der aktive Spieler für jedes richtig gefundene Motiv eine seiner Kugeln in den Deckel legen. Auf ein Kommando hin hat der Spieler nun zehn Sekunden Zeit, um möglichst viele Kugeln durch Rollen und Bewegen des Deckels in Vertiefungen zu bringen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, werden alle Kugeln, die in Vertiefungen sind, aus dem Spiel genommen. Die verbliebenen Kugeln muß das Kind wieder an sich nehmen.

Spielende:

Sobald ein Kind keine Kugeln mehr besitzt oder es jemandem gelingt, sechs Türen hintereinander richtig zu öffnen, ist die Partie vorbei.