



Otfried Preußler

Das kleine Gespenst

für 2-4 Spukbegeisterte ab 5 Jahren



Inhalt

- 1 kleines Gespenst mit Magnet
- 13 Schlosstüren
- magnetische Folie mit Schlössern für die Schlosstüren
- 13 Plättchen mit Motiven aus dem Buch
- 1 Rittersaal-Kugelbahn in der Schachteloberseite
- 40 Kanonenkugeln
- 4 Kugelablagen
- 1 Rathausuhr mit Zeiger und Bilderring
- 1 Uhrenstab zum Stellen der Uhr
- 1 Plastikniete für den Zeiger
- 1 Schachteleinsatz zum Spielen
- 30 Aufkleber

Auf dem Dachboden von Burg Eulenstein lebt das kleine Gespenst. Tagsüber schläft es in seiner Eichentruhe auf dem Dachboden. Doch wenn die Rathausuhr um Mitternacht zur Geisterstunde schlägt, erwacht es stets und macht seinen Rundgang durch die Burg. In dieser Nacht möchte das kleine Gespenst möglichst viele Freunde und besondere Orte besuchen, bevor die Geisterstunde wieder zu Ende ist. Doch das ist gar nicht so einfach, denn erst müssen dafür die richtigen Türen geöffnet werden! Zum Glück kann das kleine Gespenst mit seinem Schlüsselbund einfach alles öffnen – so sind die geschlossenen Türen kein Problem. Doch die Zeit wird knapp, darum braucht das Gespenst eure Hilfe! Helft dem kleinen Gespenst, die passenden Türen zu finden, damit es möglichst viele Freunde und Orte besuchen kann. Ist die richtige Tür gefunden, könnt ihr dem kleinen Gespenst zur Belohnung bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen helfen: Dem Rumpeln mit den Kanonenkugeln!

Ziel des Spiels

Es gewinnt, wer als Erster entweder 6 Türen hintereinander richtig geöffnet hat oder all seine Kanonenkugeln abgeben konnte.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel

Am besten lasst ihr euch von einem Erwachsenen bei den Vorbereitungen helfen. Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanzbögen heraus. Folgt nun den einzelnen Schritten, um das Spiel vorzubereiten.

Die Uhr

Nehmt den Schachteleinsatz aus der Schachtel. Steckt das Unterteil der Plastikniete von unten durch das Loch in der Mitte des Schachteleinsatzes und haltet es fest. Legt nun von oben den Bilderring in die Vertiefung in der Mitte und anschließend den Uhrenring darüber. Legt anschließend den Zeiger mit dem großen Loch auf das Loch im Schachteleinsatz. Zum Schluss verbindet ihr Oberteil und Unterteil der Plastikniete und steckt so den Zeiger fest. Die Uhr ist nun fertig aufgebaut.



Das kleine Gespenst

Das kleine Gespenst braucht noch seinen Schlüsselbund! Nehmt den Ring mit dem Magneten. Öffnet den Ring und fädelt ihn durch das kleine Loch an der Hand vom kleinen Gespenst. Schließt nun den Metallring wieder. Schon hält das kleine Gespenst seinen Schlüsselbund in der Hand!



Die Schlosstüren

Löst vorsichtig die Schlüssellocher aus der Magnetfolie heraus und klebt auf jede Schlosstür ein Schlüsselloch. Am besten klebt ihr es direkt in die Mitte der Tür.



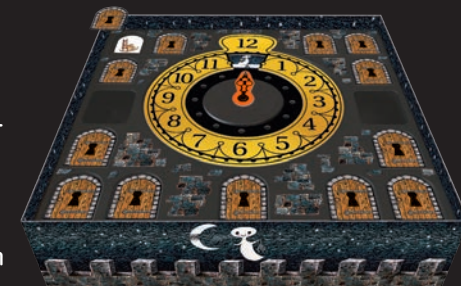
Die Aufkleber

Klebt die Aufkleber auf den Schachteleinsatz.

Vor jedem Spiel

Dreht den Zeiger der Uhr auf die 12.

Als Nächstes legt ihr die 13 Plättchen mit den Motiven aus dem Buch in die Vertiefungen im Schachteleinsatz, so dass die Bilder zu sehen sind. Einigt euch vorher, ob ihr die Plättchen alle genau anschauen wollt, bevor sie abgedeckt werden, oder ob ihr das Spiel etwas schwieriger spielen möchtet und euch die Motive nicht ansieht. Auf die Plättchen legt ihr anschließend die 13 Türen, so dass jedes Plättchen mit einer Tür abgedeckt ist.



Nehmt euch jeder eine Kugelablage und 8 Kugeln, die ihr in die Aussparungen der Ablage legt. Legt die Schachteloberseite bereit, so dass das Schachtelinnere nach oben zeigt. Hier findet ihr den Rittersaal, in dem ihr mit den Kanonenkugeln rumpeln könnt! Haltet jetzt noch das Gespenst bereit. Schon könnt ihr losspuken!



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, machst du Folgendes:
Nimm dir den Uhrenstab. Stecke ihn so weit in das Loch im Uhrzeiger, dass er bis in den Bilderring reicht.



Drehe den Stab im Uhrzeigersinn weiter, so dass der Zeiger auf 1 Uhr zeigt. Jetzt ist ein neues Motiv unter der 12 zu sehen. Dies ist der Ort, den das kleine Gespenst besuchen möchte. Überlege dir, hinter welcher der Türen sich der gesuchte Ort befindet. Nimm anschließend das kleine Gespenst und führe es zu der Tür. Halte nun den Magneten an das Schlüsselloch. Schon öffnet sich die Tür wie von Geisterhand! Lege die Tür und das Gespenst neben der Schachtel ab und schau dir das Motiv hinter der Tür an.

Ist es NICHT der gesuchte Ort?

Schade, das war nicht der Ort, den das Gespenst gerne besuchen wollte. Leider wird jetzt die Zeit zu knapp! Das kleine Gespenst kann es nicht mehr schaffen, alle Orte zu besuchen, bevor die Geisterstunde abläuft. Es bricht daher seinen Rundgang ab. Schließe die gerade geöffnete Tür wieder. Lege dazu die Tür wieder auf das Plättchen. Hast du vorher in deinem Zug bereits weitere Türen geöffnet, musst du diese auch alle wieder schließen. Drehe anschließend den Zeiger der Uhr mit deinem Finger wieder auf die 12 zurück.

Wichtig: Achte darauf, dass sich der Bilderring dabei NICHT mitdreht.

Dein Spielzug ist nun beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er nimmt ebenfalls den Uhrenstab, steckt ihn in den Uhrzeiger und verfährt wie gerade beschrieben.

Ist es der gesuchte Ort?

Gut gemacht! Das ist genau der Ort, an den das kleine Gespenst gehen wollte. Du darfst dem kleinen Gespenst weiter helfen und den nächsten Ort suchen. Lege die gerade geöffnete Tür und das Gespenst zur Seite. Nimm dir wieder den Uhrenstab und drehe den Zeiger der Uhr zusammen mit dem Bilderring im Uhrzeigersinn weiter auf die nächste Zahl. Unter der 12 ist nun ein neues Motiv zu sehen. Das ist der nächste Ort, den das kleine Gespenst gerne besuchen möchte. Versuche nun, die richtige Tür zu öffnen, um den gesuchten Ort zu finden.

Findest du die richtige Tür, darfst du wie gerade beschrieben weiterspielen und den nächsten Ort suchen. Du darfst so lange weiterspielen, bis du eine falsche Tür öffnest. Dann ist deine Geisterstunde leider fast vorbei! Als Belohnung für die richtig geöffneten Türen in dieser Runde darfst du aber noch im Rittersaal mit den Kanonenkugeln rumpeln! Anschließend verfährt du wie bei „Ist es NICHT der gesuchte Ort?“ beschrieben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Mit den Kanonenkugeln rumpeln

Für jede richtige Tür, die du geöffnet hast, darfst du zusammen mit dem kleinen Gespenst eine Kanonenkugel im Rittersaal rollen lassen.

Beispiel: Sophia hat 3 Türen richtig geöffnet. Bei der vierten hat sie leider die falsche Tür erwischt. Sophia darf daher mit 3 Kanonenkugeln rumpeln. Sie nimmt dafür 3 Kugeln aus ihrer Kugelablage und legt sie in den Rittersaal.

Das Rumpeln kann beginnen! Nimm den Rittersaal in die Hand und versuche, möglichst viele Kugeln in die Löcher zu bekommen. Bewege und kippe dazu vorsichtig den Schachteldeckel.

Du hast jedoch nicht allzu viel Zeit: Deine Mitspieler zählen langsam rückwärts von 10 bis 0. Sind sie bei 0 angekommen, musst du das Rumpeln beenden.

Habt ihr das Spiel schon ein paar Mal gespielt und etwas mehr Übung beim Rumpeln, könnt ihr auch vereinbaren, dass nur von 5 an rückwärts gezählt wird. Seid ihr noch nicht so geübt, könnt ihr für die ersten Partien auch noch mehr Zeit vereinbaren – zum Beispiel zweimal von 10 an rückwärts bis 0 zählen.

Anschließend schauen alle Spieler zusammen, wie viele Kugeln du eingelocht hast, also wie viele Kugeln in Löchern liegen. Diese Kugeln bist du nun schon mal losgeworden! Du darfst sie in eines der Fächer neben der Uhr legen. Alle Kugeln, die nicht in einem Loch gelandet sind, musst du wieder zurücknehmen und in deine Ablage legen.

Jetzt ist deine Geisterstunde zu Ende. Schließe alle Türen und drehe den Zeiger der Uhr mit dem Finger auf 12 Uhr zurück.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Du gewinnst, wenn du entweder

- als Erster keine Kanonenkugeln mehr in deiner Ablage liegen hast. Das Gespenst freut sich sehr, denn du hast ihm sehr dabei geholfen, all die Orte zu besuchen, die es gerne sehen wollte.

ODER

- als Erster 6 Türen in einem Zug nacheinander richtig geöffnet hast. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Kanonenkugeln noch vor dir liegen. Du hast dem kleinen Gespenst eine halbe Geisterstunde lang ununterbrochen geholfen!

Seid ihr noch nicht so geübt oder wollt ihr das Spiel sogar etwas schwieriger machen, könnt ihr die Anzahl der Türen natürlich anpassen, z. B. auf 4 Türen, wenn ihr es einfacher haben wollt, oder auf 8 Türen, wenn ihr es etwas schwieriger machen möchtet.

Spuk-Variante

Seid ihr wahre Gedächtniskünstler? Dann ist diese Variante genau das Richtige für euch! Schafft ihr es, alle 12 Türen richtig nacheinander zu öffnen? Ihr spukt dann eine ganze Geisterstunde zusammen mit dem kleinen Gespenst. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel und wird der beste Freund vom kleinen Gespenst. Das kleine Gespenst freut sich sehr; es hat endlich seinen ganzen Rundgang zu allen Orten in einer einzigen Geisterstunde geschafft! Als Belohnung darfst du nun das Gespenst zur 13. Tür führen: Hinter dieser Tür befindet sich die Schlaftruhe. Nun kann sich das kleine Gespenst zufrieden in seine Truhe legen und weiterschlafen.