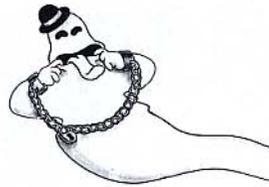


Virginia Charves

# DAS GEISTER SCHLOSS

HELFT DEN GEISTERN, IHRE SCHATTEN ZU FINDEN!

Ravensburger



# DAS GEISTERSCHLOSS

Ravensburger Spiele® Nr. 21 389 4

Autorin: Virginia Charves

Illustration: ApunktMpunkt

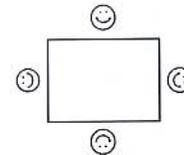
Design: Ravensburger/Heiner Buck

Ein geistreiches Merkspiel für 2–4 Spieler von 6–99 Jahren.

- Inhalt:**
- 21 Geisterkarten: Auf der Vorderseite sind sieben verschiedene Geister abgebildet; jeden Geist gibt es dreimal. Auf der Rückseite ist ein geschlossener Fensterladen zu sehen.
  - 1 Spielplan mit dem Geisterschloss und seinen 21 Fenstern. Dort könnt ihr die Schatten von sieben verschiedenen Geistern sehen.

### **Kleine Vorbereitung zur Geisterstunde**

Setzt euch so um den Spielplan, dass jeder direkt vor einer der vier Seiten sitzt.

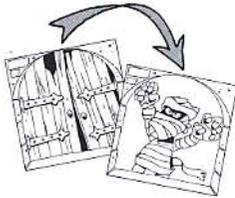




Die Geisterkarten werden verdeckt so auf den Fenstern des Schlosses verteilt, dass die Fensterläden sichtbar sind. Ein Spieler darf eine beliebige Geisterkarte vom Spielplan nehmen und in die Schachtel zurücklegen, ohne sie anzusehen. Diese Karte ist aus diesem Spiel.

**Ziel** Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Geisterkarten zu sammeln.

### Der Spuk geht los!



Der Jüngste von euch beginnt. Er dreht eine beliebige Geisterkarte um und zeigt sie allen. Diese Geisterkarte wird nun auf das **zuvor** geöffnete Fenster gelegt.

- Stimmen die Bilder nicht überein, wird die Geisterkarte verdeckt, mit dem Fensterladen nach oben abgelegt.
- Stimmen die Bilder überein, wird die Geisterkarte so hingelegt, dass der Geist in Richtung des Spielers schaut, der diese Karte aufgedeckt hat.



Wo die Geisterkarte weggenommen wurde, ist nun ein neues Fenster offen. Jetzt darf der nächste Spieler versuchen, den hierzu passenden Geist zu finden. Wer sich gut merkt, wo welcher Geist verdeckt hingelegt wurde, wird

die meisten Geisterkarten richtig aufdecken. Das Spiel geht reihum, bis alle Geister zu ihrem passenden Schatten gefunden haben.



**Der Spuk ist aus!**

Jetzt wird abgerechnet! Alle zählen nun die Geister, die in Richtung ihres Sitzplatzes schauen. Wer die meisten Geister für sich zählen kann, hat das Spiel gewonnen.

© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 1860  
D-88188 Ravensburg



220586