



DREI
MAGIER
SPIELE

MICHELE SCHANEN

GEISTER WÄLDCHEN



Ein magnetisches
Abenteuerspiel
mit den Kindern
von der

**GERTER
GARTREPPE**

LE PETIT
BOIS HANTÉ

GHOST GROVE IL BOSCHETTO
DEI FANTASMI

T. Nr. 2847092



DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25 • D-91486 Uehlfeld
Art.-Nr. 601/1-906
www.dreimagier.de
verlag@dreimagierspiele.de



Vertrieb:
SCHMIDT SPIELE GmbH
Ballinstraße 16 • D-12359 Berlin
Art.-Nr. 40817-6
Made in Germany • S 06/2005



DREI
MAGIER
SPIELE

D

MICHELLE SCHANEN

GEISTER WÄLDCHEN

Ein magnetisches
Abenteuerspiel

Mit den Kindern
von der
Geistertreppe

Spieler: 2-6

Alter: 5-99 Jahre

Spieldauer: 10-15 Minuten

Inhalt:

- Spielplan, 51 x 51 cm
- 6 magnetische Holzfiguren »Kinder«
- 1 magnetische Holzfigur »Riesenzwerg«
- 2 Holzfiguren »Geisterlehrlinge«
- 6 bunte »Jokersteine« aus Holz
- 1 Spezialwürfel
- Spielanleitung

Eine kleine Vorgeschichte:

Eine Bande abenteuerlustiger Kinder hat das alte Gespenst auf der GEISTERTREPPPE erschreckt. Sie wurden dabei selbst in Geister verwandelt und in ein turbulentes Verwechslungsspiel verstrickt. Nachdem sie wieder sie selbst wurden, entdeckten sie zu ihrem Glück einen unterirdischen Gebeimgang und konnten dadurch dem alten Geist entkommen.

... und so geht es in diesem Spiel weiter:
Über eine Wendeltreppe landen sie direkt im halb verfallenen runden Turm. Von dort aus sehen sie einen kleinen dichten Wald und einen geheimnisvollen Weg am Ufer eines Flusses. Die Kinder wollen jetzt so schnell wie möglich nach Hause. Aber schon nach kurzer Zeit merken sie, dass sie von zwei frechen »Geisterlehrlingen« verfolgt werden.

Sie haben zum zweiten Mal großes Glück: ein riesiger Zwerg hilft ihnen und führt sie durch das GEISTERWÄLDCHEN.

Zuerst heißt es allerdings, auf dem rutschigen Baumstamm den Fluss zu überqueren, ohne dabei ins Wasser zu fallen ...

Autorin: Michelle Schanen
Illustrationen: Rolf Vogt
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler

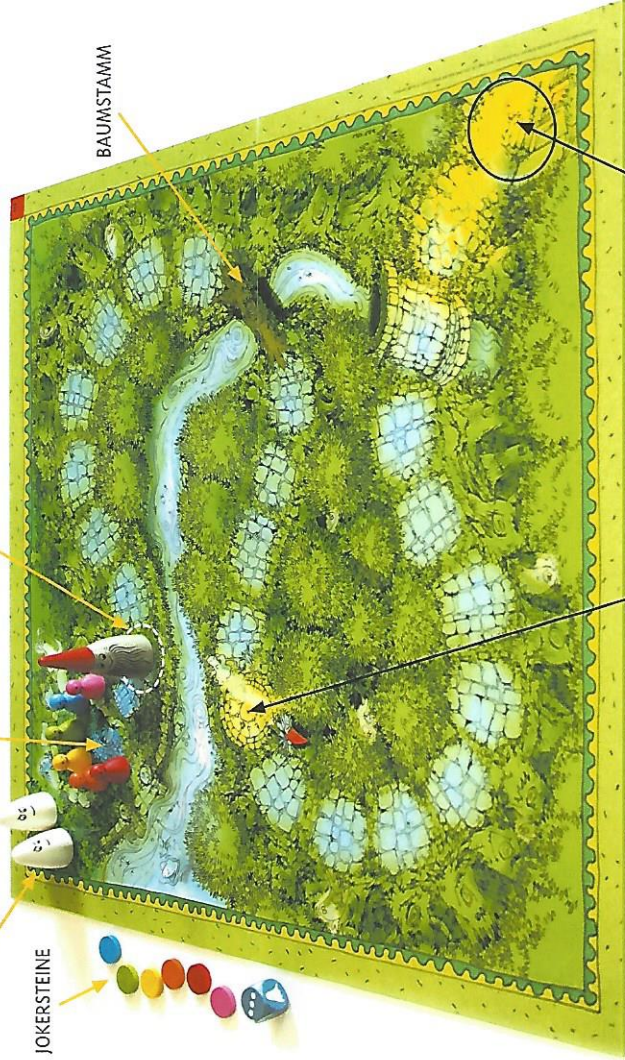


© 2005:
DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25
D-91486 Uehlfeld
www.dreimagier.de
verlag@dreimagierspiele.de



Vertrieb:
SCHMIDT SPIELE GmbH,
Ballinstraße 16
D-12359 Berlin
www.schmidtspiele.de
info@schmidtspiele.de

JOKERSTEINE
GEISTERLEHRLINGE
RUNDER TURM
STARTFELD DER KINDER
STARTFELD RIESENZWERG



SONNENFELD

ZIELFELD



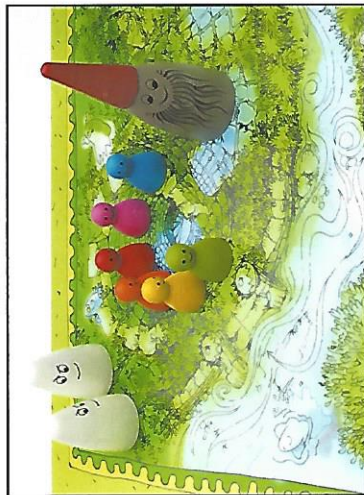
Spielvorbereitung:

Spielt man zu **viert**, zu **fünfft** oder zu **sechst**, wählt jeder eine **farbige Spielfigur** (Kind) und die dazu passende **farbige Holzscheibe** (Jokerstein) aus. Die Spielfiguren werden zum Start in den runden Turm gesetzt, die »**Jokersteine**« legt jeder vor sich ab (damit man während des Spiels weiß, welche Figur wem gehört, außerdem werden sie für das Finale gebraucht).

Nicht benötigte Figuren und Jokersteine kommen in die Schachtel zurück.

Spielt man nur zu **zweit** oder zu **dritt** werden **immer vier Figuren** verwendet. Figuren, die niemandem gehören, werden automatisch ins Spielgeschehen einbezogen und können sogar (mit)gewinnen. Für neutrale Figuren wird natürlich kein Jokerstein benötigt.

Die zwei kleinen Holzgeister, wir nennen sie hier »**Geisterlehrlinge**«, kommen in die oberste linke Ecke des Spielplans — hinter den Runden Turm. Der »**Riesenzwerg**« wird auf das **erste** Feld vor den Turm gestellt.



Spielregel für 4, 5 oder 6 Spieler:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt und gezogen. Der jüngste Spieler beginnt.

1. Würfelt er eine Augenzahl, **muss** ein beliebiges Kind (also die eigene oder eine beliebige fremde Figur) entsprechend der geworfenen Punktzahl vorwärts bewegt werden.



Trifft das Kind während seines Zuges den Riesenzwerg, bleibt es durch die Magnetkraft an ihm hängen und die beiden ziehen gemeinsam weiter.

Wird z.B. eine 3 gewürfelt und das Kind trifft den Riesenzwerg auf dem 2. Feld, geht es zuerst zwei Felder weit allein, dann — **click** — zieht es zusammen mit dem Riesenzwerg auf das letzte Feld seines Zuges.

Dabei spielt es keine Rolle, ob der Zwerg schon andere Kinder mit sich führt ... sie gehen in diesem Fall **immer alle gemeinsam** weiter.

Wichtig: Der Zwerg alleine darf nicht gezogen werden.

2. Würfelt der Spieler einen **Geist**, stüpt er einem beliebigen Kind — es kann auch das eigene sein — einen der beiden Geisterlehrlinge über. Dieses Kind ist jetzt gefangen und darf sich nicht bewegen, auch nicht, wenn es vorher am Zwerg hing und dieser beim nächsten Zug mit den anderen weiterzieht.

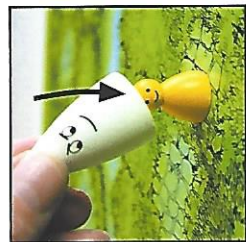
(**Tipp:** Zu Beginn des Spiels — vor der Flussüberquerung — kann man sich auf diese Weise davor schützen, vom Riesenzwerg mitgezogen zu werden!)
Sind **beide Geisterlehrlinge** im Spiel und es wird erneut ein Geist gewürfelt, **muss einer der beiden versetzt werden**. Dabei wird ein gefangenes Kind befreit, aber ein freies gefangen.

Wichtig: Man sollte sich immer gut merken, unter welchem Geist wer steckt, denn es gilt die Regel: »Berührt, geführt!«, d. h., wenn der Geist schon halb angehoben ist und ersichtlich wird, dass man sich in der Farbe getäuscht hat, muss diese Aktion auch zu Ende gebracht werden. Man kann sich in diesem Fall nicht mehr für den anderen Geist entscheiden.

Es ist auch während des ganzen Spiels niemandem erlaubt, einem Geist »einfach so unter den Rock zu schauen«, um nachzusehen, wer darunter gefangen ist!

Der Baumstamm über dem Fluss: Der Baumstamm, der über den Fluss führt, kann nur **einzel**n überquert werden. Zieht also der Riesenzwerg zusammen mit einem oder mehreren Kindern über den Stamm, fallen **alle** anhaftenden Kinder ins Wasser. Sie schwimmen schnell zurück zum Turm (Startfeld) und müssen von dort aus den Weg noch einmal gehen. Der Riesenzwerg wartet auf dem ersten Feld am anderen Flussufer, überzählige Würfelpunkte verfallen für ihn.

Der Baumstamm selbst zählt **nicht** als Spielfeld! Später kann ein einzelnes Kind den Fluss überqueren, ohne dass dabei Würfelpunkte verfallen.



Das gelbe Sonnenfeld:

1. Erreicht der Riesenzwerg (mit all den Kindern, die an ihm hängen) das **gelbe Sonnenfeld**, bleibt er dort stehen — eventuell überzählige Würfelpunkte verfallen für ihn und die Kind(er).

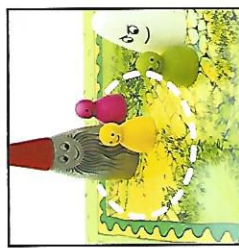
In diesem Moment werden die beiden frechen Geister von der Sonne »geblendet«. Sie **flüchten hinter den Turm**, d. h. beide Geister werden zurück in die Ecke gestellt. Jetzt sind kurzzeitig alle Kinder frei — solange, bis der nächste Geist gewürfelt wird. Auch hier gilt: erst dann, wenn auch der zweite Geist wieder im Spiel ist, darf bei einem weiteren Geisterwurf ein Kind befreit und ein anderes gefangen werden.

2. Sobald der Riesenzwerg das Sonnenfeld verlassen hat, kann jeder Spieler seinen **Jokerstein als einmaligen Joker** einsetzen, wenn er an der Reihe ist (natürlich erst, wenn die Geisterlehrlinge wieder Kinder gefangen haben). Anstatt zu würfeln, legt er eine Scheibe auf das Sonnenfeld und darf dann ein beliebiges Kind von seinem Geist befreien und ein anderes fangen. (**Tipp:** Mit kleineren Kindern ist es einfacher, die ersten Partien ohne den Einsatz der »Jokersteine« zu spielen.)

Spielende:

Das Spiel endet, sobald mindestens ein Kind **zusammen mit dem Zwerg** das Zielfeld erreicht (überzählige Würfelpunkte verfallen).

Das können übrigens auch mehrere Kinder gemeinsam sein ... umso schöner, sie haben zusammen gewonnen!



Spielregel für 2 oder 3 Spieler:

Bei 2 oder 3 Spielern wird immer mit **vier Kinderfiguren** gespielt. D.h. hier sind ein oder zwei Figuren neutral. Ansonsten wird genau so gespielt wie bei der Regel für 4 bis 6 Spieler.

Achtung: Erreicht der Zwerg das Ziel mit nur einer neutralen Figur, wird weiter gespielt, bis die nächste Spielfigur ankommt. Handelt es sich hierbei auch um eine neutrale Figur, haben die Geister das Spiel gewonnen, denn die Kinder sind gefangen.

Viel Spaß im Geisterwäldchen!