GEISTERBURG

Ein mag(net)isches, kooperatives und kommunikatives Spiele-Abenteuer von Janet Kneisel und Wolfgang Dirscherl für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

Es ist kurz vor Mitternacht!

Der kleine Spooky, ein freches Nachwuchsgespenst, will heute in den Kreis der großen Spukgespenster aufgenommen werden. Dafür muss er aber bis zum Beginn der Geisterstunde eine gespenstische Aufnahmeprüfung meistern. Könnt ihr Spooky dabei helfen und ihn geschickt durch die Geisterburg lotsen?



Spielziel

Ihr spielt gemeinsam und helft dem Nachwuchsgespenst Spooky, die Aufnahmeprüfung in der Geisterburg zu meistern. **Abwechselnd schlüpft ihr in die Rolle von Spooky.** Dazu setzt ein Spieler die Spooky-Maske auf und **bewegt den Geisterstab blind durch die Geisterburg.** Die Mitspieler geben ihm **hilfreiche Anweisungen** und lotsen Spooky so **zu den gesuchten magischen Gegenständen in der Burg.** Habt ihr erfolgreich zwei Gegenstände eingesammelt, wechselt ihr die Rollen.

Aber Achtung: In der Geisterburg lauern große **Spukgespenster** und die **Zeit tickt** unaufhaltsam gegen euch. Euer gemeinsames Ziel besteht darin, innerhalb der vorgegebenen Zeit alle gestellten Aufgabenkarten zu erfüllen.

Gelingt euch dieses Kunststück, gewinnt ihr das Spiel und Spooky wird in den Kreis der großen Spukgespenster aufgenommen!

Spielmaterial und Aufbau für das Grundspiel

- **1 Geisterburg = Schachtelboden mit Papp-Einleger + Geisterburg-Spielplan + acht Wände**



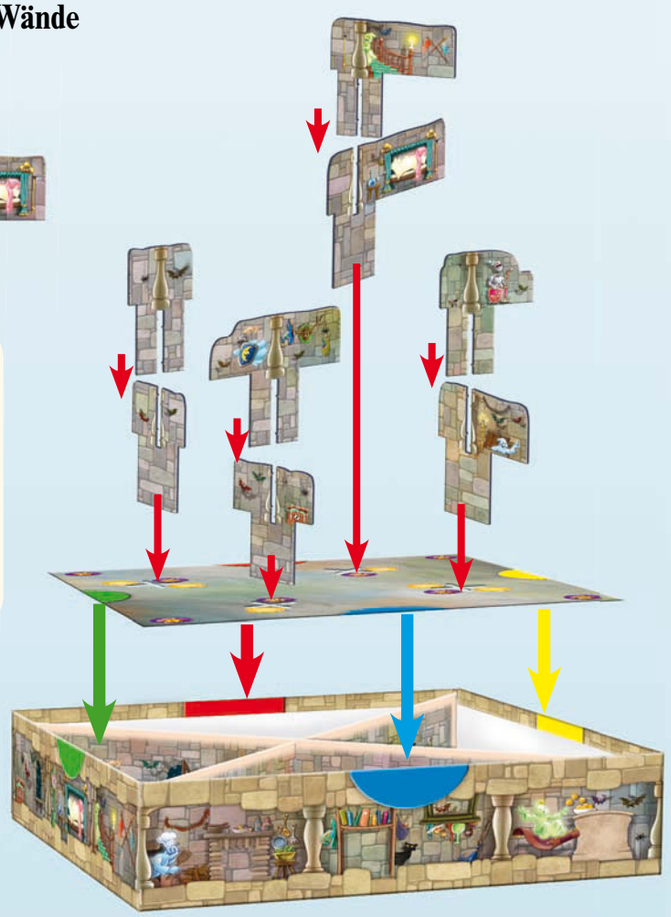
Nehmt das gesamte Spielmaterial aus dem Schachtelboden.

*Stellt danach den **Schachtelboden** mit Papp-Einleger **in die Tischmitte.***

*Dann legt ihr den **Geisterburg-Spielplan in den Schachtelboden.** Achtet darauf, den Spielplan passend zu den farbigen Markierungen des Schachtelrandes einzulegen.*

*Jetzt **steckt** ihr **jeweils zwei Wände** zusammen und bekommt so vier unterschiedliche Burgwände. Steckt die **vier Burgwände in beliebiger Ausrichtung in die Ausstanzungen** des Spielplans.*

Fertig ist die Geisterburg!



Tipp: Die acht Wände könnt ihr vor jedem Spiel neu zusammenstecken und in beliebige Ausstanzungen des Spielplans stecken. Somit lässt sich immer eine komplett neue Geisterburg aufbauen!

Wichtig: Zu jedem magischen Gegenstand muss mindestens ein freier Zugang möglich sein!

Im Beispiel ist der Weg zum Kerzenständer nicht frei. Dieser Aufbau ist darum nicht erlaubt!



• **6 magische Gegenstände und 8 Spukgespenster** (= 14 Metallscheiben mit Aufklebern)



Vor dem ersten Spiel heißt es: „Magische Gegenstände und Spukgespenster erstellen!“ Beklebt jede Metallscheibe auf beiden Seiten mit identischen Aufklebern.

Zu Spielbeginn legt ihr die sechs magischen Gegenstände und acht Spukgespenster auf die gekennzeichneten Flächen in der Geisterburg. Die Gegenstände verteilt ihr beliebig auf die sechs goldgelben Kreise, die Gespenster kommen auf die entsprechenden lila Markierungen des Spielplans.



• **15 Aufgabenkarten**

Mischt alle Aufgabenkarten, zieht sechs Karten und stapelt diese mit der Rückseite nach oben. Aus diesen sechs Karten besteht die Aufnahmeprüfung für Spooky im Grundspiel. Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel.



Vorderseite



Rückseite

• **12 Gespenster-Kärtchen**



Vorderseiten



Rückseite

Mischt die Gespenster-Kärtchen verdeckt. Für das Grundspiel deckt ihr zehn Kärtchen auf und legt sie jeweils offen neben die passenden Schachtelränder der Geisterburg, entsprechend der farbigen Startfelder des Spielplans. Die restlichen Kärtchen kommen aus dem Spiel.





• **1 Spooky-Maske**

Haltet die Gespenstermaske bereit.



• **1 Spooky-Geisterstab**

Haltet den magnetischen Geisterstab bereit.

• **1 digitaler Timer**

Für das Grundspiel stellt ihr den Timer auf 18 Minuten. Diese Zeit steht euch zur Verfügung, um die Aufnahmeprüfung gemeinsam zu meistern.



• **1 Spielregel**

Der Timer

Die Bedienung des digitalen Timers ist sehr einfach. Vor dem ersten Spiel zieht ihr bitte den Sicherheitsstreifen aus dem Knopfzellenfach. Der Timer besitzt drei Tasten, mit denen die gesamte Bedienung funktioniert:



Durch Drücken der **M-Taste** stellt ihr die **Minuten** ein. Um 18 Minuten einzustellen, drückt ihr 18x auf die M-Taste.



Mithilfe der **S-Taste** könnt ihr bei Bedarf auch die **Sekunden** exakt einstellen.



Durch Drücken der **START/STOP-Taste** lässt sich der Timer **starten bzw. stoppen.**



Ist die Zeit abgelaufen, ertönt ein Alarmsignal. Um den **Alarm auszuschalten,** betätigt ihr eine **beliebige Taste.**



Durch **gleichzeitiges Drücken** der beiden Tasten **M und S** könnt ihr die Timer-Anzeige **auf 00:00 zurückstellen.**

Spielvorbereitung

Jeder Spieler setzt sich an eine Seite der Geisterburg. Der älteste Spieler schlüpft als erster in die Rolle des Nachwuchsgespenstes Spooky:

1. **Setze die Spooky-Maske auf,** ziehe sie jedoch **noch nicht über deine Augen.**

2. **Nimm den Geisterstab in eine Hand und halte ihn ganz oben fest.**
   Die Seite mit dem **Magnet** stellst du **auf das farbige Startfeld** in der Geisterburg, vor dem du sitzt. Halte den Geisterstab während deines Spielzuges immer möglichst senkrecht!

3. **Jetzt ziehst du die Gespenstermaske mit deiner freien Hand über deine Augen.**
   Von der Geisterburg darfst du nun nichts mehr sehen. Du behältst die Gespenstermaske während deines gesamten Spielzuges auf und nimmst sie erst ab, wenn dir deine Mitspieler sagen, dass die Aufgabenkarte erfüllt ist.



***Vor Spielbeginn** einigt ihr euch auf Kommandos, mit denen ihr Spooky durch das Schloss lotsen könnt. Letztlich ist nur wichtig, dass der Spooky-Spieler eure Kommandos versteht und richtig umsetzen kann! Legt dazu fest, wie ihr die vier Richtungen der Geisterburg benennen wollt.*

***Tipp:** Besonders wichtig sind auch die Anweisungen **„Stopp!“**, **„schneller“**, **„langsamer“** oder **„etwas in Richtung xy“**.*

Beispiele:

- ***in Richtung der farbigen Startfelder (rot, grün, blau, gelb)***
- ***die Richtung mit Spielernamen angeben (z.B.: Moritz, Anika, Simon, Lea)***
- ***die Richtung mit Raumangaben benennen (z.B.: Fenster, Küche, Tür, Wohnzimmer)***

Spielablauf

Seid ihr alle bereit? Alles klar – dann kann die Aufnahmeprüfung beginnen. Gemeinsam zählt ihr einen Countdown von fünf abwärts. Bei Null drückt ein Spieler die START-Taste des Timers und die Zeit für die Aufnahmeprüfung beginnt zu laufen…

Los geht's:

Die Mitspieler **decken** die **oberste Aufgabenkarte** vom Stapel **auf.** Die Aufgabenkarte zeigt, **welche beiden magischen Gegenstände** Spooky in beliebiger Reihenfolge in der Geisterburg **einsammeln soll.**

Die **Mitspieler** geben dem Spooky-Spieler durch **passende Kommandos die Richtung vor.** Der **Spooky-Spieler** hört genau zu und **bewegt den Geisterstab** vorsichtig in die angegebene Richtung.

!! Wichtige Regeln zum Bewegen des Geisterstabes:

- *Der Geisterstab muss **immer** den Boden der Geisterburg berühren. Das Anheben des Geisterstabes ist nicht erlaubt!*
- *Die Burgwände sind **Hindernisse** für Spooky und müssen natürlich geschickt umgangen werden.*
- *Während eines Spielzuges hält der Spooky-Spieler den **Geisterstab** immer möglichst **senkrecht!***

Die sechs magischen Gegenstände:

In der Gespensterburg wurden insgesamt **sechs magische Gegenstände** verteilt. Um eine Aufgabenkarte zu erfüllen, muss der **Spooky-Spieler mit dem Geisterstab** die beiden magischen Gegenstände der Aufgabenkarte in beliebiger Reihenfolge **einsammeln** und zu einem beliebigen Startfeld bringen.

Sobald der Geisterstab in der direkten Umgebung eines Gegenstandes ist, zieht er diesen magnetisch an. Den **Gegenstand** bringt ihr danach direkt **zu einem beliebigen Startfeld.** Berührt der Geisterstab das Startfeld, nehmen die Mitspieler den Gegenstand vom Geisterstab und legen ihn auf die Aufgabenkarte.

Anschließend lotsen die Mitspieler den Spooky-Spieler zum zweiten magischen Gegenstand und führen ihn danach ebenso zu einem beliebigen Startfeld.





***!! Wichtig:** Ihr müsst einen magischen Gegenstand immer für sich alleine zu einem Startfeld bringen. Ein anderer Gegenstand oder sogar ein Spukgespenst darf sich dabei nicht am Geisterstab befinden!*

Die acht Spukgespenster:

Vorsicht vor den Spukgespenstern in der Geisterburg, die euch die Aufnahmeprüfung erschweren!

Wurde ein Spukgespenst vom Geisterstab magnetisch angezogen, müsst ihr das Gespenst besänftigen. **Bringt das Spukgespenst zu einem beliebigen Startfeld.** Nachdem ihr ein Startfeld erreicht habt, nehmen die Mitspieler das Spukgespenst vom Geisterstab.

Dafür müsst ihr aber **ein offen ausliegendes Gespenster-Kärtchen** der Startfeld-Farbe **umdrehen.** Danach legt ihr das Spukgespenst auf dieses Kärtchen und die Aufnahmeprüfung geht weiter.





***!! Wichtig:** Liegt bei einem Startfeld kein offenes Gespenster-Kärtchen mehr, müsst ihr das Spukgespenst zu einem anderen Startfeld bringen!*
Besitzt ihr an keinem Startfeld mehr ein offenes Gespenster-Kärtchen, müsst ihr besonders gut aufpassen: Wenn ihr mit dem Geisterstab ein weiteres Spukgespenst anzieht, verliert ihr sofort das Spiel. In diesem Fall spielt ihr am besten gleich noch einmal und wählt die leichtere Spielvariante!

Habt ihr aus Versehen mehrere magische Gegenstände und/oder Spukgespenster mit dem Geisterstab angezogen?

Lotst den Spooky-Spieler zu einem Startfeld. Nehmt **alle magischen Gegenstände** vom Geisterstab und legt sie **zurück in die Geisterburg.**
In diesem Fall legt ihr auch magische Gegenstände zurück, die ihr eigentlich einsammeln müsst.



Für jedes Spukgespenst dreht ihr **ein offen ausliegendes Gespenster-Kärtchen** der Startfeld-Farbe **um.** Danach legt ihr das Spukgespenst auf dieses Kärtchen. Liegen nicht ausreichend offene Gespenster-Kärtchen bei diesem Startfeld, müsst ihr ein weiteres Startfeld ansteuern.

Aufgabenkarte komplett erfüllt

Habt ihr die Aufgabenkarte erfüllt und die beiden magischen Gegenstände eingesammelt, wechselt ihr schnell die Rollen. **Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist jetzt der neue Spooky-Spieler.** Er nimmt den Geisterstab und stellt ihn mit der magnetischen Seite auf sein Startfeld. Außerdem setzt er die Gespenstermaske auf.

Die Mitspieler legen **die beiden magischen Gegenstände** und **alle eingesammelten Spukgespenster** wieder **zurück in die Geisterburg.**

Schaut kurz auf den Timer und sagt laut, wie viel Zeit ihr noch übrig habt. **Danach deckt ihr sofort die nächste Aufgabenkarte vom Stapel auf.**

Versucht auch diese Aufgabenkarte möglichst schnell zu meistern.

Wichtig: Der Timer wird währenddessen nicht angehalten – die Aufnahmeprüfung geht in Echtzeit weiter!!!

Spielende



Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr **alle Aufgabenkarten** der Gespensterprüfung **erfolgreich löst** und die **Spielzeit noch nicht abgelaufen** ist. Gratulation – das habt ihr wirklich gespensterstark gemacht!

Gemeinsam mit Spooky konntet ihr die Aufnahmeprüfung mit großem Erfolg meistern!

Ihr verliert gemeinsam, wenn das **Alarmsignal des Timers** ertönt und ihr noch **nicht alle Aufgabenkarten erfolgreich gelöst** habt. Die Zeit für die Aufnahmeprüfung ist dieses Mal leider abgelaufen.

Das Spiel ist ebenfalls verloren, wenn ihr an keinem farbigen Startfeld mehr ein offenes Gespenster-Kärtchen liegen habt und ein weiteres Spukgespenst mit dem Geisterstab magnetisch angezogen habt.

Aber das ist überhaupt kein Problem! Beim nächsten Spiel schafft ihr die Aufnahmeprüfung bestimmt – probiert es einfach sofort noch einmal!

Spielvarianten

Das Spiel besitzt **zahlreiche Möglichkeiten und Spielvarianten,** durch die ihr die Gespensterprüfung **einfacher oder schwieriger** gestalten könnt. Passt dazu einfach einzelne oder gleichzeitig mehrere Punkte an (siehe Übersicht).

	Nachwuchs-gespenst	Geisterburg Grundspiel	Meister	Profi	Experte
Minuten	20	18 Minuten	16	14	12
Aufgaben-karten	5	6 Karten	7	8	9
Gespenster-Kärtchen	12	10 Kärtchen	8	6	5

Folgende Optionen zur Anpassung des Schwierigkeitsgrades stehen euch zur Verfügung:

A) längere oder kürzere Spieldauer
B) mehr oder weniger Aufgabenkarten
C) mehr oder weniger ausliegende Gespenster-Kärtchen

Tipp:** Spielt das erste Spiel im Grundspiel-Modus. Wenn ihr wollt, könnt ihr bereits ab dem zweiten Spiel Anpassungen am Schwierigkeitsgrad vornehmen. Die einzelnen Anpassungsstufen sind in jeder Kategorie beliebig miteinander kombinierbar.* ***Probiert es einfach aus und werdet die allergrößten Geisterburg-Experten!

QUEEN GAMES

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved