

Es drehen sich alle 3 Gespenster!
Super! Du darfst mit deiner Spielfigur vier Felder weiter in Richtung Ziel ziehen.

Drei Felder darfst du für die drei Gespenster, die sich bewegen ziehen und ein Feld, weil du die Geisterbahn komplett repariert hast. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es drehen sich nicht alle 3 Gespenster?

Dann hast du Pech gehabt und bleibst mit deiner Spielfigur auf dem jetzigen Feld stehen. Es ist der nächste Spieler an der Reihe.

So bewegen sich die Spielfiguren mit ihren Geisterbahnwagen:

Bekommt ein Spieler Punkte, darf er mit seiner Spielfigur auf dem Schachtelrand entsprechend viele Felder weiter in Richtung Ziel ziehen. Auf jedem Feld können mehrere Spielfiguren stehen.

Eine Runde ist beendet

sobald die Geisterbahn repariert ist und alle Gespenster sich drehen. Dann nehmt ihr alle Zahnräder und Gespenster vom Spielplan und legt sie daneben.

Und schon kann es wieder los gehen!

Ihr nehmt die nächste Bauplankarte vom Stapel und montiert entsprechend die vier lila Zahnräder und die Gespenster.

Danach ist der linke Nachbar des Gewinners der letzten Runde an der Reihe.

Gewinner des Spiels

ist derjenige, der als Erster mit seiner Spielfigur die Schachtel umrundet und das Ziel erreicht.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag
www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



Ravensburger

CHAOS IN DER
GEISTERBAHN

Das Ratter-Knatter-Zahnradspiel

Ravensburger Spiele® Nr. 21 677 2

Autor: Gunter Baars
Illustration: Kinetic

Das clevere Zahnradspiel für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren

Was für ein schauriger Spaß!

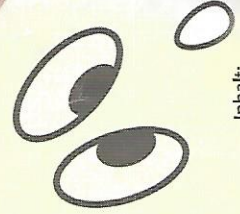
Vier Kinder fahren mit der Geisterbahn und lassen sich von den gruseligen Gestalten erschrecken! Doch plötzlich halten die kleinen Autos an und alle Gespenster stehen still.

Was ist passiert? Die Zahnräder sind wild durcheinander geraten! Mutig machen sich die cleveren Kinder daran, die Zahnräder wieder an den richtigen Platz zu stecken. Helft ihr ihnen dabei, die Gespenster wieder in Bewegung zu setzen?

Ziel des Spiels

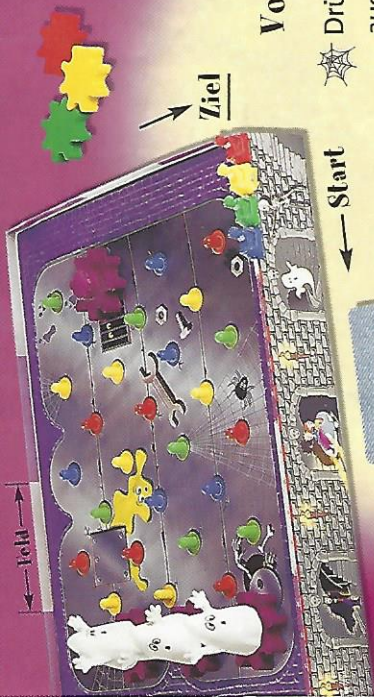
ist es, die Geisterbahn zu reparieren, damit sich die Gespenster wieder drehen und die Fahrt in den Autos weiter gehen kann.

- Inhalt:
- 1 Spielplan
 - 1 Spielplan-Unterlage
 - 32 Steckstifte
 - 12 Zahnräder mit Gesicht
 - 4 lila Zahnräder mit Drehknopf
 - 3 Gespenster
 - 4 Spielfiguren (Autos)
 - 16 Bauplankarten
 - 1 Symbolwürfel



Ravensburger

228342



Vorbereitung:

- Drückt vorsichtig alle Teile aus Spielplan und Stanztafel.
- Schiebt die Steckstifte von unten jeweils in die Öffnungen mit den farblich entsprechenden Ringen.
- Legt alle Zahnräder, die 3 Gespenster, den Würfel und die Spielfiguren neben die Schachtel.
- Plaziert die Spielplanunterlage im Schachtel-einsatz und legt den Spielplan darüber.
- Jeder von euch sucht sich eine Spielfigur aus und steckt sie **in Pfeilrichtung** auf das Startfeld des Schachtelrands.
- Mischt die Bauplankarten gut und legt sie als Stapel verdeckt neben die Schachtel.

...und los geht's!

Dreht die oberste Bauplankarte um. Sie zeigt, an welchen Stellen des Spielplans ihr die vier lila Zahnräder einsetzt. Orientiert euch dabei an Dingen, die ihr auf dem Spielplan seht. Auf drei der Zahnräder stellt ihr entsprechend der Karte die Gespenster. Das lila Zahnrad, auf das ihr kein Gespenst stellt, ist für diese Runde das **Drehzahnrad**.

Der jüngste Spieler beginnt.

Bist du an der Reihe, würfelst du und führst folgende Aktionen aus:



- Zeigt der Würfel ein Zahnrad, nimmst du ein Zahnrad der entsprechenden Farbe und steckst es auf einen beliebigen Steckstift der gleichen Farbe, z.B. ein rotes Rad auf einen roten Stift.
- Liegt kein Zahnrad in der gewürfelten Farbe mehr neben dem Spielbrett, versetzt du ein entsprechendes Zahnrad auf dem Spielplan auf einen anderen Steckstift der gleichen Farbe.

Du darfst so lange würfeln, bis du einen **Drehpfeil** oder eine **Fledermaus** würfelst.



Würfelst du den Drehpfeil, versuchst du, die Geisterbahn zu starten. Du drehst das lila Drehzahnrad. Für jedes Gespenst, das sich schon dreht, darfst du deine Spielfigur um ein Feld weiter in Richtung Ziel versetzen. Dreht sich noch kein Gespenst, passiert nichts. In jedem Fall ist der nächste Spieler an der Reihe.



Würfelst du die Fledermaus, ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

Fertig gebaut?

Du hast ein Zahnrad eingesetzt und glaubst, die Geisterbahn so repariert zu haben, dass sich alle drei Gespenster drehen? Dann darfst du das Drehzahnrad sofort drehen, ohne vorher zu würfeln.

