

D MICHELLE
SCHANEN
**FLASCHEN
GEIST**

**Zusatzregel
für das Kinderspiel
des Jahres 2004
»Geistertreppe«.**

(Nur in Verbindung
mit der Original-
»Geistertreppe«
spielbar!)



Spieler/innen: 2 - 6
Alter: 4 - 99 Jahre
Spieldauer: ca. 10 - 15 min

Autorin: Michelle Schanen
Illustration: Rolf Vogt
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 2004: DREI MAGIER SPIELE GmbH
D-91486 Uehlfeld

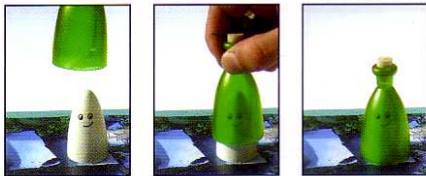
Spielmaterial:

- ① Spielplanerweiterung, 135 x 270 mm
- ② 2 Holzfiguren »Geister«
- ③ 2 Holzfiguren »Kinder mit Magnetkopf«
- ④ 2 Farbmerkscheiben aus Holz
- ⑤ Kunststoffflasche
- ⑥ »Holzkorken«

**Spielverlauf und Verwandlung
zum Flaschengeist:**

Es wird so lange nach den bekannten
Geistertreppenregeln gewürfelt und gespielt,
bis alle Figuren in Geister verwandelt sind.

Das Kind, das den letzten Geist ins Spiel bringt,
muss jetzt jedoch zusätzlich die Flasche über
einen Geist seiner Wahl stülpen (das kann
auch der eigene sein). Dieser ist damit zum
»Flaschengeist« geworden und darf erst wieder
bewegt oder vertauscht werden, wenn er von
der Flasche befreit worden ist.



Wie wird ein Geist wieder frei?

Würfelt ein Kind einen Geist, vertauscht es
zuerst wie gewohnt entweder zwei Geister oder
zwei beliebige Farbchips.

Erst danach **muss es zusätzlich den
»Flaschengeist« befreien, indem es die
Flasche von ihm wegnimmt und über einen
beliebigen anderen Geist stülpt!**

Nun ist dieser gefangen und muss warten,
bis er wieder befreit wird. Würfelt ein Kind,
dessen Geist gerade ein »Flaschengeist« ist,
**eine Augenzahl, muss es mit einem der
freien Geister vorwärts ziehen.**



Spielidee:

Das turbulente Treiben der »Geisterkinder«
wird dem Schlossgespenst allmählich etwas
zu bunt. Es werden immer mehr Plagegeister,
die seine wohlverdiente Ruhe stören.
Deshalb versucht das alte Gespenst, die
kleinen Geister in einer verzauberten,
»fest verkorkten« Flasche zu fangen.

Spielvorbereitung:

Neben das Startfeld des großen Spielplans der
Original-»Geistertreppe« wird der kleine
Zusatzplan gelegt, auf dessen erste Stufe (Pfeil)
werden die bunten Figuren gestellt.
Zusätzlich muss der kleine Holzkorken auf die
Flasche gesteckt werden. Geister und Flasche
warten vorerst »draußen« (neben dem
Spielplan) auf ihren Einsatz.

Spielende:

D

Sobald ein Geist das oberste Feld der Treppe
erreicht hat, **darf das Kind, das die Figur ins
Ziel gezogen hat, das Geheimnis lüften,**
wessen Figur nun tatsächlich im Geist steckt.
Es dreht die Figur auf den Kopf **und jeder
sieht, wer gewonnen hat** und das alte
Gespenst mit einem »BUUUH!« erschrecken darf!

Auch hier gilt, dass die letzte Stufe nicht mit
einem direkten Wurf erreicht werden muss –
überzählige Würfelpunkte verfallen. Wenn der
Sieger feststeht, kann um den 2. und 3. Platz
weitergespielt werden.

Viel Spaß mit dem »Flaschengeist«!

Sonstige Spielvarianten und Tipps stehen
in der Spielanleitung der »Geistertreppe«.

