

GRUSELWUSEL

für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

Es ist Halloween, die Nacht vor Allerheiligen. Die Kinder haben sich kostümiert und treiben mit ihren ausgehöhlten Kürbissen Schabernack. Jetzt wollen sie die eingesammelten Süßigkeiten untereinander aufteilen und haben sich dazu ein Spiel ausgedacht. Derjenige, der am schnellsten die gesuchten Kürbisse findet, nimmt sie und gibt sie an einen seiner Nachbarn weiter. Wer am Ende eines Durchgangs weniger Kürbisse hat als am Anfang, erhält zur Belohnung die begehrten Bonbons. Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Bonbons gesammelt hat.

Spielmaterial

- 8 Würfel mit Kürbissymbolen
- 24 Kürbiskarten
- 36 Bonbonkarten
- 1 Sanduhr
- 1 Spielregel

Spielvorbereitung

Würfel und Sanduhr werden bereitgelegt. Die Karten mit den Bonbons werden nach Einern und Fünfern getrennt und offen bereitgelegt. Ein Spieler wird zum Geber für den ersten Durchgang bestimmt.

Spielverlauf

Der Geber mischt die 24 Karten mit den Kürbissen und verteilt sie verdeckt, gleichmäßig an alle Spieler. Bei fünf Spielern erhält der Geber eine Karte weniger als die übrigen Spieler. Nachdem der Geber die Karten verteilt hat, decken die Spieler ihre Karten auf und legen sie, für alle gut sichtbar, vor sich auf den Tisch. Der Geber nimmt die 8 Würfel, dreht die Sanduhr um und würfelt in der Tischmitte. Nun versuchen alle Spieler **gleichzeitig** einen Würfel zu entdecken, der mit einer ihrer Karten übereinstimmt. Würfel und Karte stimmen überein, wenn alle drei Merkmale beider Kürbisse genau gleich sind, daß heißt, der Strunk in die gleiche

Die Kürbisse

Die Karten zeigen verschiedene Kürbisse. Sie unterscheiden sich in drei Punkten:

1. Der **Strunk** des Kürbisses hat zwei verschiedene Stellungen. Er zeigt entweder nach **rechts** oder nach **links**.



2. Der Kürbis hat 3 verschiedene **Gesichtsausdrücke**:

- Gut gelaunt: **lachender Mund** und **hochgezogene Augen**



- Neutral: Mund und Augen sind **gerade**



- Schlecht gelaunt: **herabgezogene** Mund- und Augenwinkel.



3. Die **Farben** von Augen und Mund: Entweder sind

- die Augen **orange** und der Mund **gelb**
- die Augen **gelb** und der Mund **orange**.



oder



Da jedes Merkmal mit jedem anderen zusammen vorkommt, gibt es zwölf verschiedene Kürbisse. Von jedem Kürbis gibt es zwei Karten.

Richtung zeigt, der Gesichtsausdruck gleich ist und die Augen, beziehungsweise der Mund, beider Kürbisse die gleiche Farbe haben. Hat ein Spieler auf einem Würfel einen Kürbis entdeckt, der genau so aussieht, wie ein Kürbis auf einer seiner Karten, nimmt er schnell den Würfel, ohne ihn zu verdrehen.

Er legt ihn auf diese Karte und gibt den Würfel mit der Karte zusammen seinem rechten oder linken Nachbarn.

Der betroffene Spieler überprüft **sofort**, ob Würfel und Karte den gleichen Kürbis zeigen.

- Stimmen beide Bilder überein, legt er die Karte offen zu seinen übrigen Karten. Er wirft den Würfel in der Mitte des Tisches, um ihn wieder ins Spiel zu bringen.



- Zeigen die Karte und der Würfel, nicht den gleichen Kürbis, so gibt er beide dem Spieler zurück, von dem er sie erhielt.



Zusätzlich darf er diesem Spieler noch eine Karte geben, die er selber vor sich ausliegen hat. Dieser Spieler muß beide Karten zu seinen übrigen vor sich auslegen und den Würfel erneut in die Mitte werfen.

Es ist nicht erlaubt, den anderen Spielern die Sicht auf die Würfel zu verdecken oder die Würfel zu berühren außer, um sie mit einer Karte zusammen seinem Nachbarn zu geben. Der Durchgang endet, wenn ein Spieler bemerkt, daß die Sanduhr abgelaufen ist.

Wertung

Jeder Spieler zählt die Kürbiskarten, die jetzt vor ihm liegen. Hat er weniger Kürbisse als zu Beginn des Durchganges, so erhält er für jeden Kürbis den er weniger hat ein Bonbon. Hat er mehr Kürbisse als zu Beginn des Durchganges vor sich liegen, so erhält er keine Bonbons, er muß aber auch keine abgeben.

Beispiel: In einer Spielrunde mit 4 Spielern erhält jeder zu Beginn 6 Kürbiskarten. Am Ende der Runde hat Anke 5 Kürbisse, Bernd 4, Christine 5 und Dirk 10 Kürbisse. Anke und Christine erhalten je 1 Bonbon und Bernd erhält 2 Bonbons. Dirk hat vier Kürbiskarten mehr, als zu Beginn. Er bekommt keine Bonbons.

Die Karten mit 1 Bonbon und Karten mit 5 Bonbons können jederzeit gegeneinander gewechselt werden. Sollten die Bonbonkarten ausnahmsweise einmal nicht reichen, um alle Spieler auszuzahlen, werden die übrigen Punkte auf einem Blatt notiert.

Die Kürbiskarten werden eingesammelt und der linke Nachbar des Gebers wird zum Geber für den nächsten Durchgang.

Spielende

Die Spielrunde endet, wenn so viele Durchgänge gespielt wurden, wie Spieler beteiligt sind. Nach dem letzten Durchgang zählt jeder Spieler seine Bonbons. Vor Spielbeginn können die Spieler auch vereinbaren, mehr als eine Runde zu spielen. Der Spieler mit den meisten Bonbons ist Sieger.



Autor: Oliver Igelhaut

Grusel-Wusel ist das erste Spiel von Oliver Igelhaut, daß bei einem größeren Verlag erschienen ist. Weitere Spielideen hat der Autor in seinem eigenen Kleinstverlag veröffentlicht.

Grafik: Franz Vohwinkel

© 1998 Simba Toys
Goldsieber Spiele,
Werkstr. 1, D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

