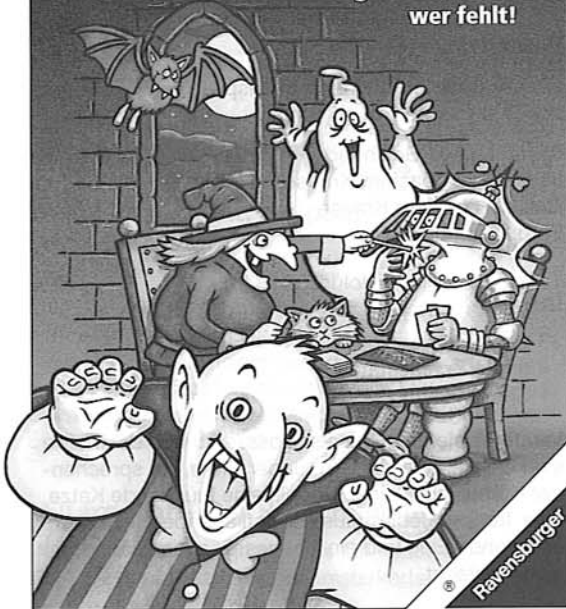


5-99 Jahre

GRUSELINO

Sag schnell,
wer fehlt!



GRUSELINO



Ravensburger Spiele® Nr. 23 081 5

Das schrecklich schnelle Suchspiel für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren.

Autor: Lucien Geelhoed / ©1999 BLA

Illustration: Joachim Krause

Design: Joachim Krause

Foto: Thomas Weiss

Inhalt:

33 Geisterkarten

4 große Schlosstafeln

1 Spielanleitung



Versteckspiel im Gruselschloss. Mit von der Partie sind Geister aller Art: ein runder Ritter, ein sprechender Kürbis, ein kleiner Vampir, eine fauchende Katze, eine freche Fledermaus, eine fliegende Hexe, eine schielende Eule und ein lustiges Gespenst. Einer hat sich versteckt.

Ziel des Spiels ist es, als Erster den jeweils versteckten Geist zu finden und möglichst viele Geisterkarten zu sammeln.



Bevor es losgeht, ein paar Vorbereitungen:

Jeder von euch nimmt eine Schlosstafel und legt sie offen vor sich hin. Auf den Schlosstafeln sind die acht verschiedenen Geister abgebildet. Schaut euch diese genau an. Mischt nun die Geisterkarten und legt sie als Stapel verdeckt in die Mitte. Auf den Geisterkarten sind jeweils sieben Geister abgebildet. Einer fehlt also immer. Aber welcher?

Mitternacht – Der Spuk beginnt:

Der Spieler, der die gruseligste Grimasse schneiden kann, beginnt. Er zieht eine Geisterkarte vom Stapel

und legt sie offen daneben ab. Beim Umdrehen der Karten müsst ihr darauf achten, dass alle Spieler gleichzeitig die Karte zu sehen bekommen. Und jetzt geht's los! Jeder versucht als Erster, den fehlenden Geist zu finden und nennt ihn laut bei seinem Namen. Wer es schafft, kassiert die Geisterkarte.

Reihum deckt dann der nächste Spieler eine Karte auf, und wieder beginnt die Geisterjagd.

Ende des Spuks:

Der Spuk hat ein Ende, wenn keine Geisterkarten mehr übrig sind. Wer dann die meisten Geisterkarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

© 1999 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg