

Im Gespensterturm

Ein Miteinander-Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan mit einer Turmuhr
24 Spielkärtchen – 8 verschiedenfarbige Gruppen mit jeweils drei Gespensterkindern gleicher Farbe –

Spielgeschichte:

Die Märchenerzählerin beginnt: „Nur Kinder können sie sehen, die Horde kleiner Nachtgespenster, am besten, wenn der Mond dick und rund am Himmel scheint: Um Mitternacht, wenn die Turmuhr zwölfmal schlägt, dann erobern sie den blauen Turm, weit draußen hinterm Tannenwald.

Es sind jedesmal genau vierundzwanzig Gespensterkinder, und wer genau hinschaut, entdeckt, daß sie farbige Zipfeltücher anhaben.

Nachtgespenster, die in Türmen leben, haben immer drei Kinder. Und damit jede Familie ihre eigenen Kinder von denen der anderen Gespenstereltern besser unterscheiden kann, malen sie deren Bettuchkleider in derselben Farbe an.

Fast niemand weiß es, aber es kann schon stimmen, daß die Gespensterkinder genau so gerne spielen wie sie spuken.

Im blauen Turm schweben sie durch die Fenster und Torbogen. Eine geräuschvolle Gespensterjagd beginnt: Sie spielen Fangen, daß die morschen Balken ächzen, sie heulen und rasen die Turmtreppen rauf und runter. Die finstersten Ecken, wo die Spinnen ihre Netze bauen, sind ihre Lieblingsverstecke. Und wenn sie beim Versteckspiel richtig Schabernack machen, versuchen sie sich gegenseitig zu erschrecken. Das ist nicht so einfach, denn wer kleine Gespenster kennt, weiß, daß sie fast keine Angst haben. Deshalb müssen sie sich ganz schön anstrengen, um einander einen Schrecken einzujagen.

Besonders gerne funzeln sie mit Licht herum. Sie ärgern die lichtscheue Eule mit der Taschenlampe oder blinken den Sternen am Nachthimmel zu.

Oft hört der Mond die kleinen Gespenster kichern und kicken und lauthals ihre Gespensterreime vom Turm herunterrufen: ‚Fledermaus, du Flattertier, komm heraus, wir sind jetzt hier! Schlaf nicht bloß, flieg jetzt los, hock mir auf den Schoß!‘

Und wenn die Nacht am dunkelsten ist, zünden die kleinen Gespenster Kerzen an, und aus der riesigen Truhe hinter der Turmuhr werden die Spielsachen herausgeholt. Dann geht’s richtig rund, und manchmal, so erzählen sich die Tiere vom Tannenwald, hat der Turm schon fast gewackelt vor lauter Schrammelradau und lauten, lustigen Spielen.“

Wer die kleinen Gespenster schon immer mal kennenlernen und sie zur Gespensterstunde schicken will, der kann jetzt „Im Gespensterturm“ mitspielen.

Ziel des Spiels

ist es, alle Gespensterkinder aufzuwecken und in die Spielschachtel zu bringen; und zwar, bevor die Turmuhr Mitternacht schlägt, damit sie Punkt zwölf mit Spielen und Spuken loslegen können.

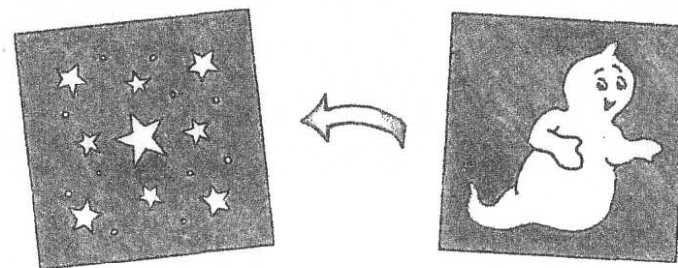
Mit gutem Gedächtnis und gegenseitiger Hilfe schafft ihr das am besten!

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt, und je nachdem, wer mitspielt, wird die Uhrzeit eingestellt.

Beim ersten Spiel raten wir, um zehn Uhr zu beginnen.

Dann werden alle Gespensterkärtchen gemischt und verdeckt um den Spielplan ausgelegt, d. h. die Bildseite mit dem kleinen Gespenst zeigt nach unten, die Sterne nach oben.



Spielverlauf:

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.
- Wer die schönsten Gespenstergeräusche machen kann, beginnt.

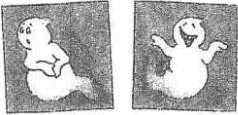


- Er deckt ein beliebiges Kärtchen auf.
- Jetzt ist *der nächste Spieler* an der Reihe. Auch er deckt ein Kärtchen so auf, daß es alle sehen können:



1. Liegen nun zwei Gespensterkärtchen offen, die unterschiedliche Farben zeigen, dann werden beide Kärtchen wieder auf die Sternenseite umgedreht, und die Turmuhr wird um fünf Minuten vorgestellt.

– *Der nächste Spieler* startet dann einen neuen Durchgang der Gespenstersuche, indem er ein Kärtchen aufdeckt.



2. Liegen aber zwei Gespensterkärtchen offen, die dieselbe Farbe zeigen, darf der nächste Spieler ein drittes Kärtchen aufdecken.



a) Ist das Gespenst der dritten Karte farbgleich mit den bereits offenliegenden, dann können diese drei Gespensterkinder gemeinsam losflitzen, d. h., sie werden in die Schachtel gelegt.



b) Ist das Gespenst der dritten Karte nicht farbgleich mit den anderen zwei, dann werden alle Kärtchen wieder auf die Sternenseite umgedreht und die Turmuhr wird um fünf Minuten vorgestellt.

– Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, beginnt einen neuen Durchgang der Gespenstersuche, indem er ein Kärtchen aufdeckt.

Das heißt also:

- ▶ Immer wenn ein farbgleiches Kärtchen aufgedeckt wird, bleibt die Turmuhr stehen.
- ▶ Wird kein farbgleiches Kärtchen aufgedeckt, werden das oder die zuvor aufgedeckten Kärtchen wieder auf die Sternenseite umgedreht, der kleine Zeiger der Turmuhr rückt 5 Minuten vor, und eine neue Suchaktion nach drei farbgleichen Gespensterkindern beginnt.

Anmerkung:

Es wird bald der Augenblick kommen, wo jemand als erstes Kärtchen eine Farbe aufdeckt, die vorher schon einmal aufgedeckt wurde. Dann versucht man, sich gemeinsam zu erinnern, wo eines der farbgleichen Kärtchen liegt, damit der nächste Spieler das zweite passende Gespensterkärtchen aufdecken kann.

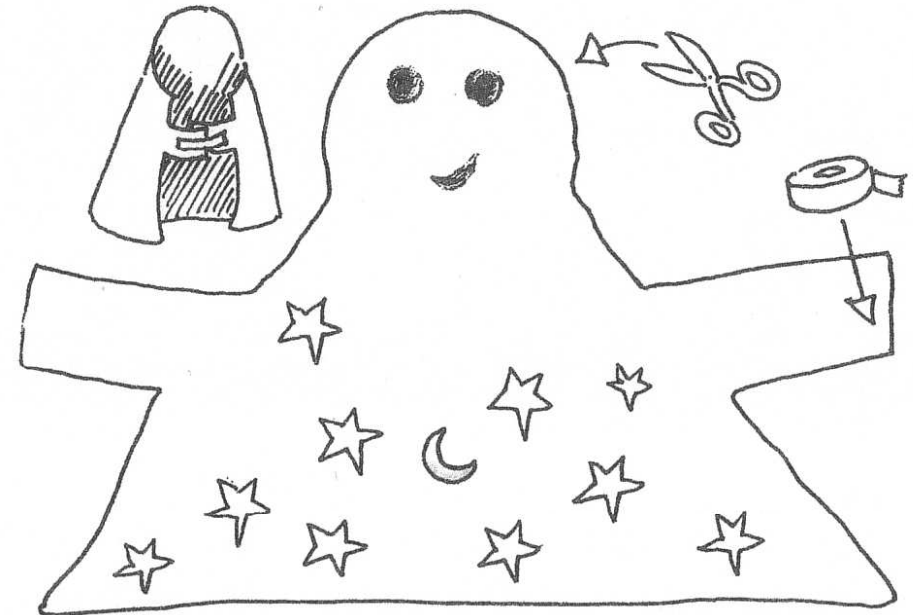
Gelingt dies, und weiß dann noch jemand, wo das dritte Gespenst in der gerade gesuchten Farbe versteckt ist, dann gibt es einen Gespensterschrei, und die drei gleichfarbigen Gespensterkinder „schweben“ in die Schachtel.

Spielende:

Sind bis spätestens zwölf Uhr alle vierundzwanzig Gespensterkinder in der Spiel-schachtel versammelt, dann habt ihr gemeinsam gewonnen, und im Gespensterturm beginnt – wie ihr seht – eine tolle Spuk- und Spielnacht. Vielleicht regen euch jetzt die Einfälle der Gespensterkinder an, eine lustige Bettuchfete zu starten oder kleine Nachtgespenster zu basteln und zu bemalen (siehe Zeichnung S. 5).

Gelingt euch dies aber nicht, weil um zwölf Uhr noch nicht alle Gespenster in der Schachtel sind, dann habt ihr verloren.

Da hilft nur eines: Ihr geht noch einmal auf Gespenstersuche!
Wenn eine Runde gespielt ist, merkt ihr ja, wie gut oder schlecht euer Gedächtnis funktioniert. Aufgrund dieser Erfahrung beginnt ihr beim zweiten Spiel früher oder später als zehn Uhr mit der Gespenstersuche.



Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.