

Bei 6 darf nochmals gewürfelt werden, doch muß der Zug erst ausgeführt sein, bevor nochmals gewürfelt werden darf.

Spielende

Gewonnen hat, wem es als erstem gelingt, mit 3 seiner Spielfiguren bis zum Schatz im Geisterwald vorzudringen.

Möglichkeiten zur Abwandlung der Spielregel:

1. Es wird je Farbe nur mit 3 Figuren gespielt. Sieger ist, wer als erster eine Figur ins Zielfeld bringt.

Dabei kann das Hinüberwerfen über den Fluß oder die Mauer nur von einer Figur der eigenen Farbe besorgt werden. Bei diesem Spiel können auch gegnerische Figuren auf dem quadratischen Feld vor dem Fluß oder der Mauer geschlagen werden und müssen dann in der üblichen Weise auf das übernächste Nummernfeld (2 oder 5) zurück.

2. Rundlauf:

Man spielt mit 4 Figuren je Farbe eine vorher festgesetzte Zeit nach der Hauptspielregel. Figuren, die das Ziel erreicht haben, werden zurück auf das Startfeld gesetzt und beginnen von neuem das Spiel.

Hier entscheidet die Zahl der Zieldurchgänge über den Sieg.

© 1974 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

Spuk



Spuk

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 052 9

Autor: Gerhard Schittenhelm

Design: Ali Mitgutsch

Ein Würfelspiel für 2 - 4 Personen ab 5 Jahren.

Inhalt: 1 Spielplan, 20 Spielfiguren in 4 Farben,
1 Würfel

„Spuk“ oder die Jagd nach dem Schatz im Geisterwald ist ein kurzweiliges Würfelspiel, bei dem die Spannung anhält bis zur letzten Minute.

Auf dem von dem berühmten Bilderbuchmaler Ali Mitgutsch köstlich gruselig gestalteten Spielplan spuken abenteuerliche Wesen. Darum sollte sich niemand allein auf den Weg durch den Geisterwald machen, in dem Gefahren lauern und 2 große Hindernisse bezwungen werden müssen. Der Sprung über Fluß oder Mauer gelingt nur mit Hilfe einer anderen Spielfigur. Deshalb gilt es, im Spiel wohlüberlegt vorzugehen und sich im richtigen Moment mit seinem Gegner zu verbünden.

„Spuk“ kann auf 3 verschiedene Arten gespielt werden.

Spielvorbereitung:

Jeder Mitspieler wählt 5 Spielfiguren einer Farbe und stellt diese neben dem Spielplan auf.

Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Augen-

zahl darf gezogen werden. Es darf **vorwärts** und **rückwärts** gezogen werden, jedoch nicht innerhalb eines Zuges.

Wer als erster auf dem quadratischen Feld vor dem Fluß angekommen ist, muß dort so lange warten, bis dieses Feld von einer nachfolgenden (fremden oder eigenen) Spielfigur mit **direktem** Wurf erreicht wird. Dadurch wird der zuerst dort stehenden Spielfigur über den Fluß geholfen. Die Figur, die nun auf dem quadratischen Feld steht, wartet auf die nächste, die ihr hinüber hilft. In gleicher Weise wird auch die Mauer vor dem Zielfeld überwunden.

Hinauswerfen:

Wer auf ein besetztes Feld trifft, wirft die dort stehende Spielfigur hinaus - allerdings nicht immer bis zum Ausgangsfeld zurück, sondern auf das **übernächste** der nummerierten Felder.

z. B.: Hinauswurf zwischen 5 + 6 zurück nach 4
Hinauswurf zwischen 4 + 5 zurück nach 3
Hinauswurf vor Feld 2 – zurück zum Start
Hinauswurf vom Feld 4 – ebenfalls zurück nach Feld 3

Wer auf einem nummerierten Feld steht, ist vor direktem Hinauswurf geschützt. Kommt jedoch von weiter vorne eine eigene oder fremde Spielfigur durch Hinauswurf auf ein schon besetztes Nummernfeld zurück, so muß die dort stehende Figur auf das nächst niedere Nummernfeld zurückgenommen werden und wirft unter Umständen dort wieder eine Figur weiter zurück usw. Wenn also mehrere Nummernfelder hintereinander besetzt sind, kann durch einen Hinauswurf weit vorne eine „Kettenreaktion“ entstehen.