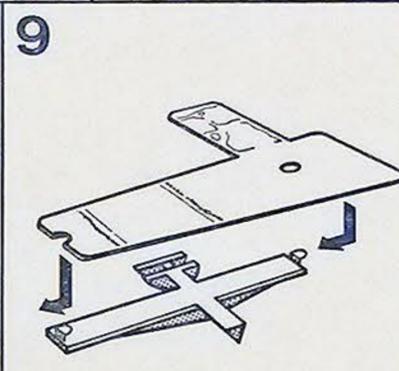
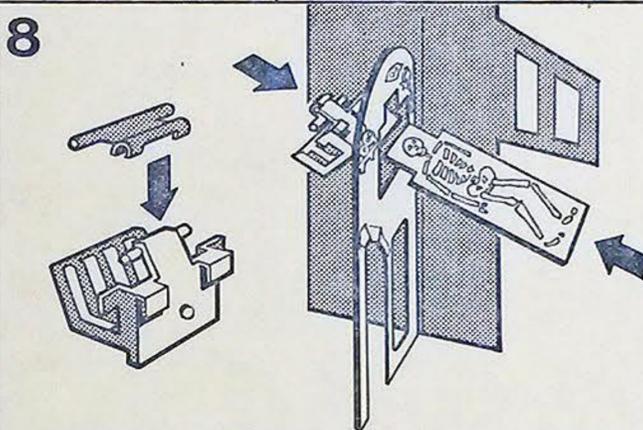


Kurze Wand gegenüber auf die gleiche Art einsetzen.



Der Keller voller seltsamer, staubiger Flaschen und ein Geheimgang hinter der Wandverkleidung.

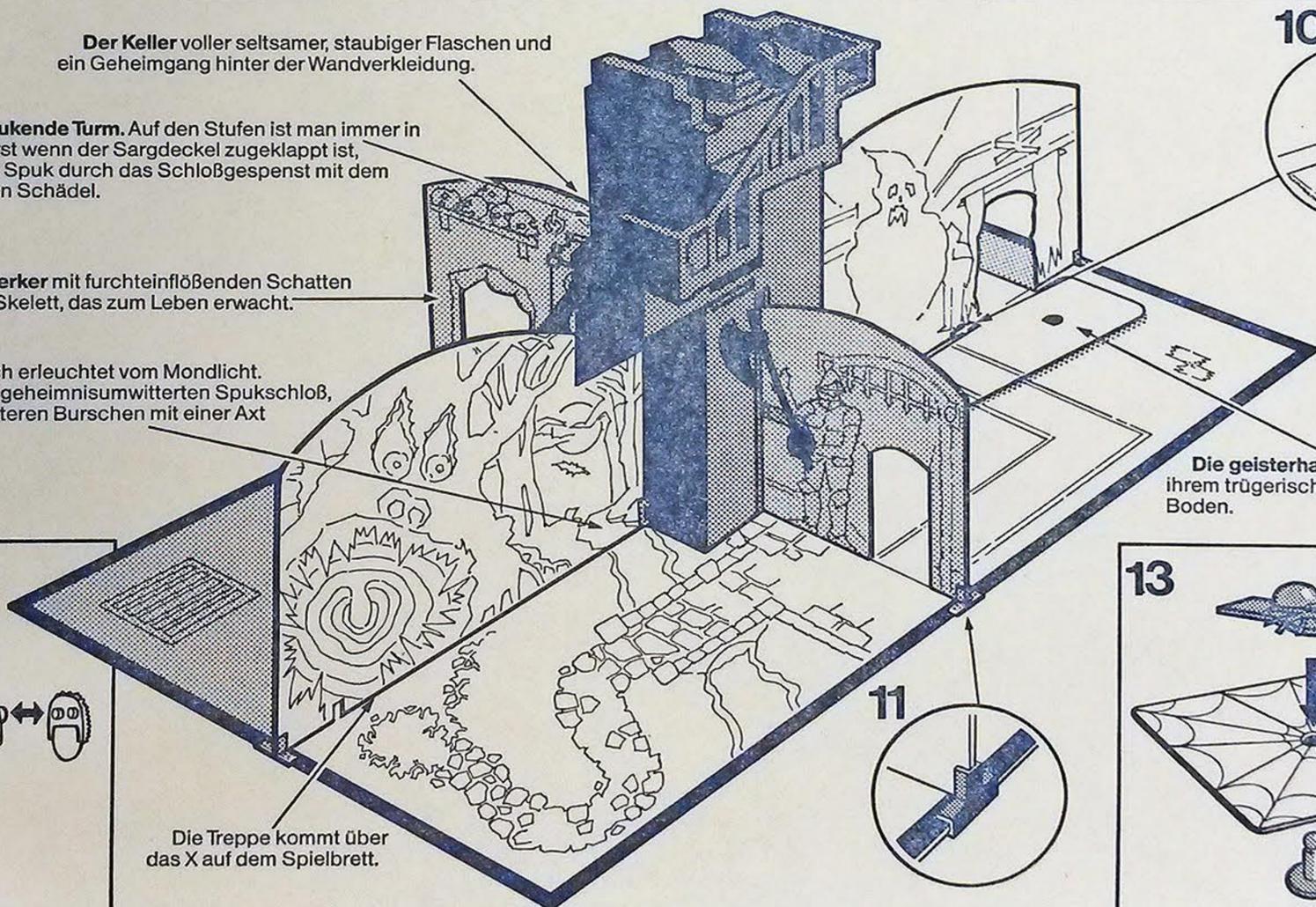
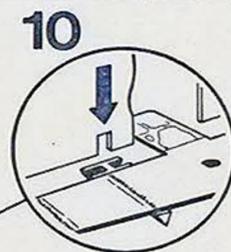
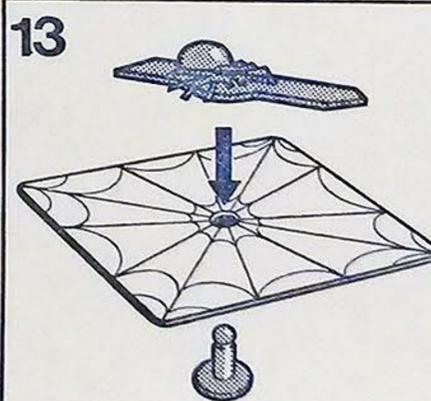
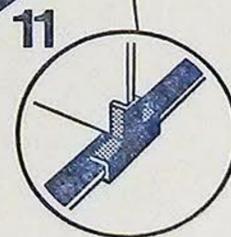
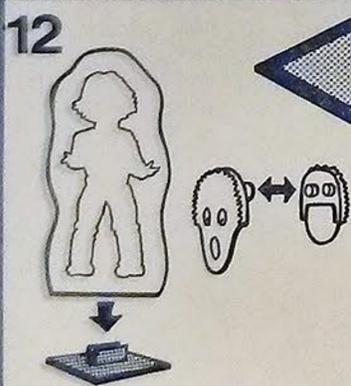
Der spukende Turm. Auf den Stufen ist man immer in Gefahr. Erst wenn der Sargdeckel zugeklappt ist, endet der Spuk durch das Schloßgespenst mit dem polternden Schädel.

Der Kerker mit furchteinflößenden Schatten und ein Skelett, das zum Leben erwacht.

Ein Wald spärlich erleuchtet vom Mondlicht. Ein Pfad führt zum geheimnisumwitterten Spukschloß, das von einem finsternen Burschen mit einer Axt bewacht wird.

Die geisterhafte Große Halle mit ihrem trügerischen schwankenden Boden.

Die Treppe kommt über das X auf dem Spielbrett.



# Spukschloß

2-4 Spieler

## Inhalt:

Spielbrett

Das Schloss Angestanzter Karton mit folgenden Spielelementen:

3 Wandteile

1 Skelett-Tür

1 "schwankender Boden"-Teil

4 Spielfiguren

Drehscheibe

**Kunststoff-Teile** wie folgt auf

Halterungen:

Turm für Spielfeldmitte (2 teilig)

Oberer Treppenabsatz

Treppenaufgang

Axt

Verlies (2 teilig)

Sargdeckel

Spinnen-Drehscheibe (Pfeil und Stift)

4 Clips

Unterbau für "schwankenden Boden"

4 "Füße" für Spielfiguren (in 4 Farben)

1 Schädel

4 Masken (je aus 2 Hälften)

1 Würfel

## Ziel des Spiels

Viel Spaß beim Durchstromern der gruseligen Räume zu haben, alle Hindernisse zu überwinden, furchtlos die Treppe hinaufzusteigen und den oberen Treppenabsatz zu betreten. Wem das gelingt, der klappt automatisch den Sargdeckel zu und bannt das Gespenst.

## Zusammenbau des Spiels

Alle Karton- und Kunststoffteile von den Halterungen lösen und wie abgebildet zusammenbauen.

## Jetzt geht's los!

1. Der Sargdeckel ist geöffnet, die Axt steht oben an die Turmwand gelehnt. Jeder Mitspieler bekommt eine Maske, der Schädel wird neben den Sarg gelegt.

2. Jeder Spieler nimmt sich seine Spielfigur und stellt sie außerhalb des Spielbretts in die Nähe des "Waldes." Einer beginnt das Spiel, das dann in Uhrzeiger-richtung weitergeht.

3. Wer an der Reihe ist, setzt seine Spielfigur auf den blauen Fußabdruck im Wald, würfelt und zieht um so viele Fußtritte weiter, wie er Augen gewürfelt hat.

4. Dann dreht er die Spinne auf der Drehscheibe und macht folgendes, wenn der Pfeil zeigt auf:



Furchtbar erschrocken durch ein Gespenst.

Eine Maske wird auf die Spielfigur gesetzt. Bei den nächsten Durchgängen darf der Spieler nicht würfeln. Er bleibt angewurzelt auf seinem Feld stehen. Er dreht lediglich den Pfeil in der Hoffnung, einen Fußabdruck zu bekommen.



Wer eine "furchtbar erschrocken" Maske trägt, darf sie abnehmen.

Er ist jetzt vom Zauber befreit und würfelt und zieht beim nächsten Durchgang wie gehabt.



Der Schädel wird in den Sarg fallengelassen.

Vorsicht für alle, die auf roten Fußabdrücken stehen!



Noch einmal würfeln und entsprechend vorrücken.

Damit ist der Durchgang beendet.

Wer jedoch eine Maske trägt, darf nicht weiterziehen.

5. Wenn der Schädel in den Sarg

fallengelassen wird, tritt eines der folgenden Ereignisse ein:

● Die Axt des Ritters fällt.

● Der Boden wackelt.

● Das Skelett erwacht zum Leben.

● Der Schädel poltert die Treppe herunter.

Alle Spieler auf einem roten Fußabdruck

oder auf den Stufen der Treppe, die von der fallenden Axt, vom schwingenden Skelett, vom schwankenden Boden oder von dem die Treppe herunterpurzelnden Schädel getroffen oder umgestoßen werden, müssen sofort auf den nächsten blauen Fußabdruck zurück. Wer zufällig getroffen oder umgestoßen wird und nicht auf einem roten Fußabdruck steht, stellt seine Spielfigur auf dasselbe Feld zurück.

6. In der Großen Halle darf die Abkürzung über den schwankenden Boden genommen werden. Oder der längere Weg, um den größten Gefahren auszuweichen.

7. Wer auf einem grünen Fußabdruck im Keller steht, wenn der Schädel das versteckte Pendel in Bewegung setzt, egal ob bei eigenem Zug oder nicht, nimmt sofort die Abkürzung hinter dem Spiegel auf den grünen Fußtritt im Nebenraum.

Anmerkung: der Schädel wird aus dem Verlies genommen und vor dem Zug des nächsten Spielers neben den Sarg zurückgelegt.

8. Wer die Axt fallenläßt, muß sie vor dem Zug des nächsten Spielers wieder zurückstellen.

9. Wer beim Vorrücken auf einem Fußabdruck landet, der von einem Mitspieler besetzt ist, zieht bis zum nächsten freien Feld weiter. Zwei oder mehr Spieler dürfen aber gleichzeitig auf einem blauen Fußabdruck stehen, wenn sie zurück-geschickt werden.

## Gewinner des Spiels

Der Spieler, der als erster den oberen Treppenabsatz erreicht, schlägt den Sargdeckel wie von Zauberhand zu und bannt das Gespenst. Dieser Spieler gewinnt das Spiel durchs Spukschloß.