

GRUSELRUNDE ZUR GEISTERSTUNDE

Ein schauriges Merkspiel für 2–4 mutige Spieler von 5–99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22 273 5

Autor: Kai Haferkamp · Illustration: Graham Howells · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Anne Lenzen

**Pünktlich zur Geisterstunde sind der Vampir, die Hexe
und der kopflose Butler im Ballsaal der Villa Schauerstein verabredet.
Aber wo steckt die Hexe? Und was macht die Mumie hier?**

**Die Steinteufel auf dem Dach zeigen an, welche Gruselgestalten verabredet sind.
Schiebt die entsprechenden Schieber in die Gruselvilla
und werft einen Blick in das schaurige Innere ...**

**Wer sich gemerkt hat, welcher Bewohner wo erscheint, hat die besten Chancen!
Denn so könnt ihr die Gruselgestalten zur richtigen Zeit hervorlocken
und so die meisten Gruselchips gewinnen!**

Spielinhalt

- 1 Villa Schauerstein
(4 Wände, 1 Fußboden,
1 Dach, 1 Gucklochabdeckung
plus Druckknopf)
- 1 Flackerlicht-Lampe
- 10 Schieber mit Gruselgestalten
- 10 Mauervorsprünge
- 3 Steinteufel
- 1 Geisterunde
(Puzzle-Kreis)
- 37 Gruselchips
- 8 Tipp-Chips
(4 x ja / 4 x nein)



Ravensburger

Spielaufbau

Lasst euch beim ersten Aufbau der Villa Schauerstein am besten von euren Eltern oder älteren Geschwistern helfen.

Vor dem ersten Spiel:

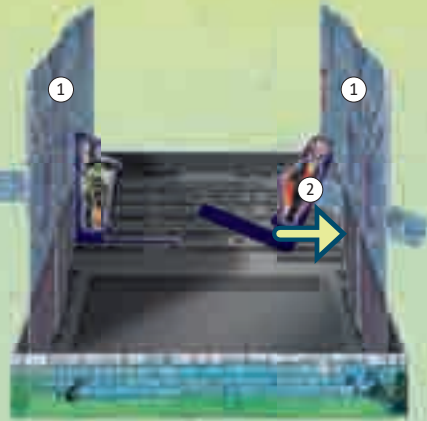
Brecht alle Pappteile vorsichtig aus den Rahmen aus.

Vor jedem Spiel:

Nehmt als Erstes **die beiden Seitenwände** ① und setzt sie in das Schachtelunterteil ein.

Achtet darauf, dass die Seitenwände mit den grünen Fenstern nach außen und mit den blauen Fenstern nach innen weisen.

Welche Wand nach rechts und welche nach links gehört, erkennt ihr an den fortgeführten Illustrationen auf den Seitenteilen der Schachtel.



Dann nehmt ihr die **zehn Schieber mit den Gruselgestalten** ② und entscheidet euch, mit wie vielen ihr spielen möchtet. Je mehr Schieber ihr nutzt, desto anspruchsvoller wird das Spiel. **Für das Einstiegsspiel empfehlen wir acht Schieber.** Schiebt die Schieber von innen, gleichmäßig auf beide Seiten verteilt, durch die unteren Schlitze in die Seitenwände. Die Sockel der Schieber stehen dann in den Vertiefungen des Schachteleinsatzes, die mit einem Pfeil markiert sind.

Als Nächstes setzt ihr **die Rückwand** ③ der Villa ein. Achtet darauf, dass die beiden Nasen oben an der Rückwand in die Schlitze der Seitenwände rechts und links rutschen.

Um den **Fußboden** ④ bequem einlegen zu können, zieht ihr die Schieber mit den Gruselgestalten so weit wie möglich nach außen. Die gezackte Seite des Bodens liegt zwischen den Gruselgestalten.

Jetzt steckt ihr die **Mauervorsprünge** ⑤ in ihre Schlitze in den Seitenwänden. Sie stehen richtig, sobald sie auch unten im Schachteleinsatz in den Schlitzen stecken.

Vor jeder Gruselgestalt, die mitspielt, muss ein Mauervorsprung stecken!



Befestigt nun die **Gucklochabdeckung** ⑥ mit dem Druckknopf in der **Hausvorderseite** ⑦ und setzt die Vorderseite wie die Rückwand ein.

Dann schiebt ihr die **Flackerlicht-Lampe** ⑧ so von innen durch die Hausvorderseite, dass die Seite mit dem Knopf ein wenig aus dem Haus herausschaut. Die Lampe rastet vorne in einem Loch im Fußboden ein.

Dreht die Villa so, dass sie mit der Vorderseite zu euch steht, und schiebt alle Gruselgestalten an ihren Schiebern so weit wie möglich in die Villa hinein. Dann prägt ihr euch alle gut ein, welche Gestalt sich wo versteckt!

Tipp: Schaut euch die Außenseiten der Seitenwände noch einmal genau an. Hier findet sich an jedem Schlitz an dem ein Schieber aus der Villa herausschaut eine kleine Besonderheit.

Mal huscht eine Maus vorbei, mal krabbelt dort ein Käfer. Es kann sehr hilfreich sein, wenn ihr euch merkt, welche Gruselgestalt mit welcher Besonderheit verbunden ist!

Habt ihr euch die Position der Gruselgestalten gut eingepägt? Anschließend legt ihr das **Dach** ⑨ auf die Villa Schauerstein. **Danach zieht ihr alle Schieber wieder nach außen, sodass die Gruselgestalten hinter ihren Mauervorsprüngen verschwinden.**

Damit das Spiel jedes Mal anders ist, solltet ihr die Villa vor jedem Spiel neu zusammenbauen und die Anordnung der Schieber verändern.

Als Letztes puzzelt ihr noch die **Gruselrunde** ⑩ auf dem Hausdach zusammen. Dabei werden alle Gestalten, deren Schieber in der Villa stecken, **mit dem bunten Bild nach oben** verpuzzelt.

Alle Gestalten, die in dieser Runde nicht dabei sind, werden **mit der schwarzen Rückseite nach oben** verpuzzelt. Die Reihenfolge, in der ihr die Gestalten aneinanderpuzzelt, ist beliebig.



Das Einstiegsspiel – zum Warmgruseln!

Ziel des Spiels

Merkt euch die Verstecke vieler Gruselgestalten und gewinnt so als Erster drei Gruselchips!

Das Spiel beginnt:

Der jüngste Spieler fängt an. Der Spieler rechts von ihm stellt zwei der Steinteufel auf zwei bunte Gruselgestalten der Geisterrunde. Sie legen fest, welche Gestalten der Startspieler jetzt aus ihren Verstecken in die Villa Schauerstein hineinschieben soll.

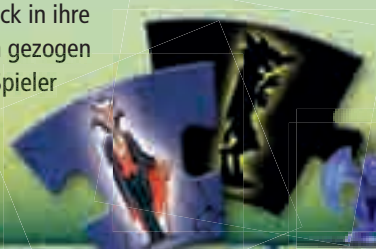
Der aktive Spieler versucht sich zu erinnern, wo sich die beiden Gruselgestalten befinden, und schiebt zwei der acht Schieber in die Villa. Dann drückt er auf den Knopf der Lampe und hält ihn gedrückt. Gruseliges Flackerlicht erhellt die Villa. Jetzt schiebt er die Abdeckung des Gucklochs zur Seite und schaut hinein:

Sieht er...

... die gesuchten zwei Gruselgestalten?

Dann sagt er dies laut. Alle Mitspieler werfen nun ebenfalls einen Blick in die Villa Schauerstein. Sie kontrollieren, dass die beiden gesuchten Gruselgestalten tatsächlich sichtbar sind, und prägen sich die Positionen der Gruselgestalten noch einmal ein. Der aktive Spieler erhält als Belohnung einen Gruselchip.

Danach werden alle Steinteufel auf der Gruselrunde um ein Feld nach links verrückt, schwarze Felder werden übersprungen. Anschließend werden alle Schieber zurück in ihre Ausgangsposition gezogen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



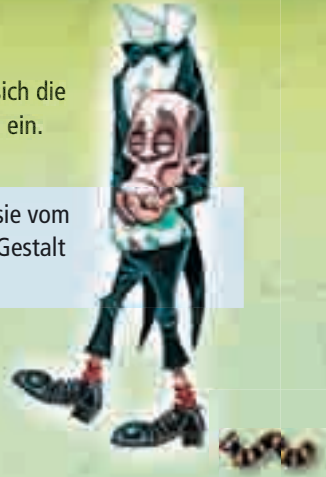


... nur eine oder keine der gesuchten Gruselgestalten?

Dann sagt er laut die Anzahl der richtigen Gruselgestalten und prägt sich die Positionen der sichtbaren Gruselgestalten für die kommenden Runden ein. Die Mitspieler werfen keinen Kontrollblick in die Villa.

Wenn ihr eine Gruselgestalt einmal nicht gut erkennen könnt, weil sie vom Schatten einer anderen Gestalt verdeckt wird, dürft ihr die vordere Gestalt noch einmal etwas zurückziehen.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er bewegt einen Steinteufel um ein bis drei Felder in beliebiger Richtung, **schwarze Felder werden übersprungen**. Dann geht das Spiel wie oben beschrieben weiter.



Spielende

Sobald der erste Spieler seinen dritten Gruselchip gewonnen hat, wird die Runde noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Alle Spieler, die jetzt drei Gruselchips besitzen, haben das gruselige Aufwärmspiel gewonnen!

Das Hauptspiel – für Unerschrockene!

Für das Hauptspiel braucht ihr neben dem Material des Einstiegsspiels auch den dritten Steinteufel und die Tipp-Chips (richtig/falsch).

Jeder Spieler erhält zwei Tipp-Chips, einen grünen für „richtig“ und einen roten für „falsch“.



Das Spiel verläuft wie das Einstiegsspiel, mit folgenden Änderungen:

Ihr setzt drei Steinteufel ein anstatt zwei. Damit werden pro Runde drei statt zwei Gruselgestalten gesucht.

Sobald der aktive Spieler die Schieber hineingeschoben hat, **dürft ihr tippen**, ob er alle gesuchten Gruselgestalten gefunden hat. Nehmt dazu den entsprechenden Tipp-Chip in die Hand. Wenn sich alle entschieden haben, streckt ihr die Faust mit dem Tipp-Chip darin in die Mitte. Auf das Kommando „Horrorschreck und Gruselgraus, so siehts aus im Geisterhaus!“ öffnet ihr eure Hände. Danach schaut der aktive Spieler in die Villa hinein.





Der aktive Spieler schaut in die Villa und gibt das Ergebnis bekannt.

Alle richtig? Alle Mitspieler schauen nacheinander in die Villa und kontrollieren das Ergebnis. Dabei prägen sie sich die Standorte der Gruselgestalten noch einmal neu ein. Der aktive Spieler erhält für das richtige Ergebnis zwei Gruselchips. Alle Mitspieler, die „richtig“ getippt haben, erhalten je einen Gruselchip. Alle, die „falsch“ getippt haben, gehen leer aus. **Anschließend werden alle Steinteufel um ein Feld nach links versetzt.**

Nicht alle richtig? Der aktive Spieler erhält leider keine Gruselchips. Alle Mitspieler, die auf „falsch“ getippt haben, erhalten einen Gruselchip. Alle, die „richtig“ getippt haben, gehen leer aus. Der nächste Spieler bewegt **einen Steinteufel** um ein bis drei Felder, in beliebiger Richtung.

Dann geht das Spiel wie oben beschrieben weiter. Alle Schieber werden wieder zurück gezogen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Spielende

Das Spiel gewinnt, wer zuerst folgende Anzahl an Gruselchips gewonnen hat:

- Bei 2 Spielern: 8 Gruselchips**
- Bei 3 Spielern: 9 Gruselchips**
- Bei 4 Spielern: 10 Gruselchips**

Wie leicht oder schwer euer Spiel sein soll, könnt ihr selbst bestimmen!

- Ihr könnt **mehr oder weniger Schieber** ins Spiel bringen und somit auch mit mehr oder weniger Gruselgestalten spielen. Nehmt dafür beim Aufbau die gewünschte Anzahl an Schiebern und baut sie in die Villa ein. Je mehr Schieber ihr verwendet, desto schwieriger wird euer Spiel.
- Ihr könnt **mehr oder weniger Steinteufel** ins Spiel bringen. Die Anzahl der Steinteufel bestimmt, wie viele Gruselgestalten ihr zusammenrufen müsst.
- Über die **Anzahl der zu sammelnden Gruselchips**, könnt ihr festlegen, wie lange euer Spiel dauert.



Variante für Profis: Grusel-Schummeln

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn 9 Gruselchips, die er vor sich ablegt.

Es gewinnt, wer als Erster keine Gruselchips mehr hat.

Das Spiel verläuft wie im Hauptspiel beschrieben: Der aktive Spieler versetzt einen der drei Steinteufel, schiebt drei Schieber in die Villa und schaut hinein.

Achtung, Schummel-Alarm:

Bei der Ansage der Anzahl richtiger Gruselgestalten darf geschummelt werden!

Alle nicht-aktiven Spieler geben jetzt einen Tipp ab, ob der aktive Spieler die richtige Anzahl ansagt.

- **Stimmen alle für „richtig“**, darf der aktive Spieler so viele Gruselchips abgeben, wie er richtige Gruselgestalten angesagt hat. **Seine Behauptung wird nicht kontrolliert!** Die Chips kommen in die Schachtel und sind aus dem Spiel.
- **Stimmt mindestens ein Spieler für „falsch“**, dürfen alle, die für „falsch“ gestimmt haben einen Kontrollblick in die Gruselvilla werfen.
 - ▶ **Hat der aktive Spieler nicht geschummelt** und die richtige Anzahl angesagt, darf er entsprechend der richtig angesagten Anzahl eigene Gruselchips an die Zweifler verteilen. Wie er sie an seine Mitspieler verteilt, darf er entscheiden.
 - ▶ **Hat der aktive Spieler geschummelt**, dürfen alle die für „falsch“ gestimmt haben einen Chip an ihn abgeben.

Anschließend werden immer alle Steinteufel ein Feld nach links versetzt. Dabei werden schwarze Felder übersprungen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Danach geht das Spiel wie oben beschrieben weiter.

Spielende

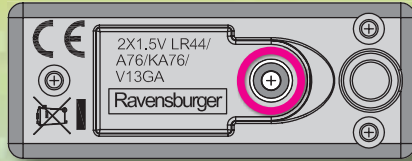
Wer als Erster keine Chips mehr hat, gewinnt!



Informationen zur Benutzung der Flackerlicht-Lampe

Wechseln der Batterie

Das Wechseln der Batterie muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden. Auf der Unterseite der Lampe befindet sich ein Batteriefach. Öffnen Sie das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubendreher.



Legen Sie zwei Knopfzellen vom Typ LR44/A76/KA76/V13GA so ein, dass die Plus und Minuspole mit den Markierungen im Batteriefach übereinstimmen. Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Sicherheitshinweise

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß der Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind, oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalie-Mangan Knopfzellen (Batterien).
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab.

Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

