

Hier geht's zur Spielerklärung!



Gespenster-turm

A spooky chase to midnight
by Heinz Meister

Players: 2–6
Ages: 5 and up
Duration: approx. 20 minutes

MATERIALS

- 24 ghost tiles: three kiddy ghosts each in eight different colours
- 2 clock hands
- 1 metal pin with screw
- 1 game board

24 ghost tiles

2 clock hands

1 metal pin with screw

game board

AIM AND IDEA OF THE GAME

Ghosts are haunting the ancient Castle Schauerstein. If you visit the castle you will see a chandelier swing all by itself or hear strange noises. But no-one has ever seen one of the many ghosts. You would be the first ones.

Every night at 10 o'clock, the kiddy ghosts finish their tea and come out to haunt the spooky clock tower for two hours before they have to go to bed at midnight and their elders take over.

Players try to put the kiddy ghosts to bed together by finding the three matching ghost tiles of the same colour. You will need a good memory and the help of the other players to finally see the little ones off to bed.

You will all win the game together if you succeed in this challenging task – if not, just try again another night!



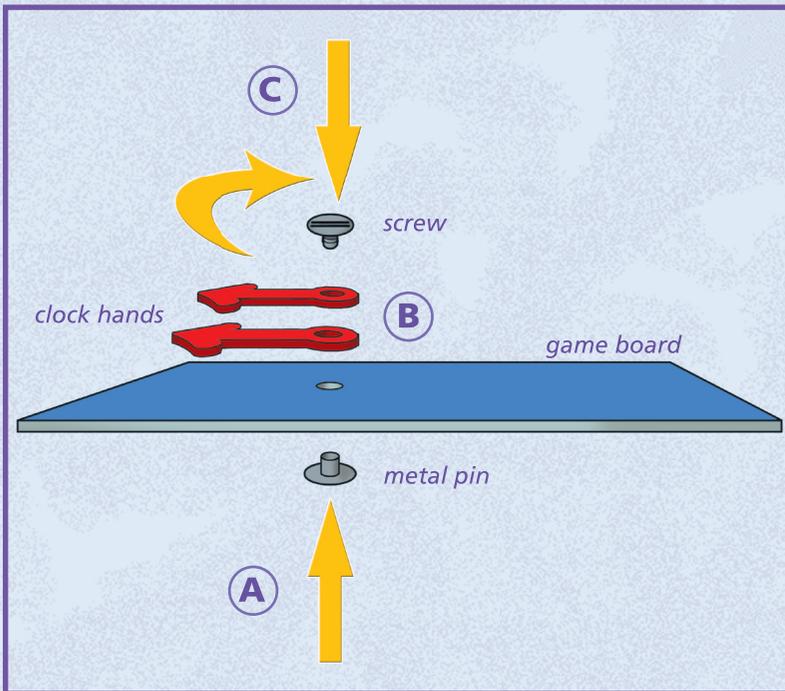


PREPARATION

The game board is placed in the middle of the table. Before you play for the first time you will need to assemble the clock by inserting the clock hands, metal pin and screw as shown below.

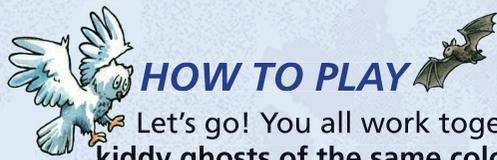
Assembling the clock:

- Insert the metal pin from behind through the little hole in the game board.
- Then slip the clock hands – first the long one then the short one – over the metal pin.
- Finally, attach the screw to the metal pin and tighten it only so far that the clock hands can still be easily moved.



One of you now sets the clock to 10 o'clock. Somebody else shuffles all 24 ghost tiles and places them face-down (i.e. the night sky side up) around the game board. Whoever can make the spookiest noise will be the starting player. Turns are taken in clockwise direction.





HOW TO PLAY

Let's go! You all work together to try and **find three kiddy ghosts of the same colour** by revealing ghost tiles one after another.

The player whose turn it is, turns over a ghost tile of his choice and leaves it on the table face-up for everyone to see. Then it's the next players turn to reveal a ghost tile.

Now two things can happen:

If the two ghost tiles are **not of the same colour**, you will have to **move the (long) minute hand of the clock forward 5 minutes**. See illustration below: The minute hand moves forward one number from "12" to "1". The two different ghost tiles are turned face-down again. The next player starts the search for kiddy ghosts of the same colour by revealing a ghost tile of his choice.



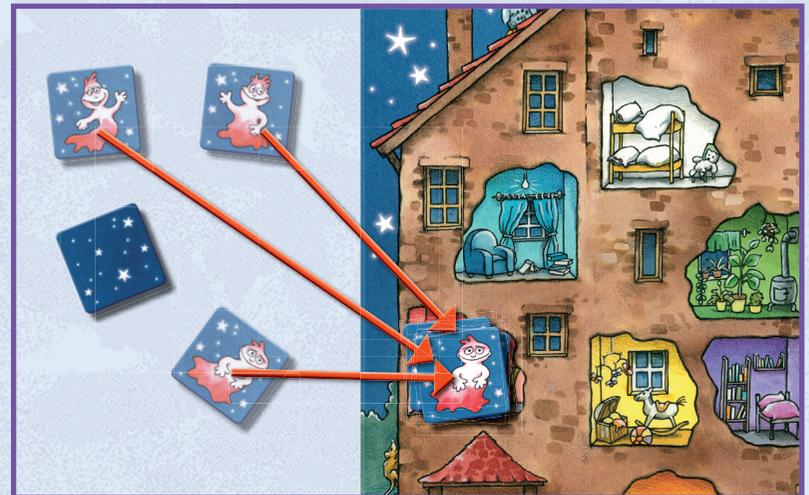
Note: When moving the minute hand forward, make sure the (short) hour hand is not accidentally moved along with it (unless the hour has come full circle).

If you have revealed two tiles of the same colour, the next player may reveal a third tile.

If the third tile shows a **different colour** from the two tiles already revealed, you must **move the long hand of the clock forward 5 minutes**. All three tiles are then turned face-down again.



If all three revealed tiles are of the same colour ... well done! You have found and caught the three kiddies of one of the ghost families. **Put the three ghost tiles on top of each other and place them in the room of the same colour on the game board.**



The player whose turn it is next then starts a new chase for kiddy ghosts of the same colour by revealing the next ghost tile.



Working together

You may help each other by pointing the player whose turn it is to the correct tile. During the game you will quickly come to the point where a tile is revealed that you already know. Then you should all work together in trying to remember where the other tiles of the same colour are so the next players can reveal them. In this way you will all manage to catch the kiddy ghosts more quickly – and well before the old clock tower strikes midnight.

If you cooperate like this the kiddy ghosts can each be sent off to bed with a loud cheer!



GAME END



If all 24 kiddy ghosts have been caught and sent off to their rooms until (or before) midnight and none of them remain chasing around the game board, you all win the game together.

If though, the clock tower strikes midnight before you were able to catch all kiddy ghosts, you all lose the game. But don't let this get you down: You'll just have to start another chase right afterwards!

After your first game you will see how well you can memorize the position of each tile. Therefore, you may want to adjust the starting time of the clock accordingly, e.g. by moving it to earlier or later than 10 o'clock – and then start a new ghost hunt!

Kennt ihr schon diese -Spiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Hier geht's zur Spielerklärung!



Gespenster- turm

Eine Gruseljagd bis Mitternacht
von Heinz Meister

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten



Spielmaterial

- 24 Gespensterkärtchen, je drei Gespensterkinder in acht verschiedenen Farben
- 2 Zeiger der Turmuhr
- 1 Metallstift mit Schraube
- 1 Spielplan

24 Gespenster-
kärtchen

2 Zeiger der Turmuhr

1 Metallstift mit Schraube



Spielidee

Im alten Schloss Schauerstein spukt es. Wer das Schloss besucht, sieht mal eine Lampe wackeln oder hört seltsame Geräusche. Aber noch hat kein Besucher die Gespenster je gesehen. Ihr wärt die Ersten.

Jede Nacht um 10 Uhr kommen die Gespensterkinder vom Abendessen und spuken zwei Stunden lang draußen rund um den großen Gespensterturm mit der alten eisernen Turmuhr, bis sie dann um Mitternacht ins Bett müssen. Denn dann wollen die erwachsenen Gespenster auch spuken.



Spielplan

Versucht, die Gespensterkinder während Ihrer Spukerei zu finden und pünktlich ins Bett zu schicken, bevor die alte Turmuhr zwölf Mal schlägt. Mit gutem Gedächtnis und gegenseitiger Hilfe schafft ihr das bestimmt.

Wenn es euch gemeinsam gelingt, auch das letzte Gespensterkind vor Mitternacht ins Bett zu schicken, habt ihr gewonnen. Wenn nicht, dann versucht ihr es einfach die kommende Nacht noch einmal.

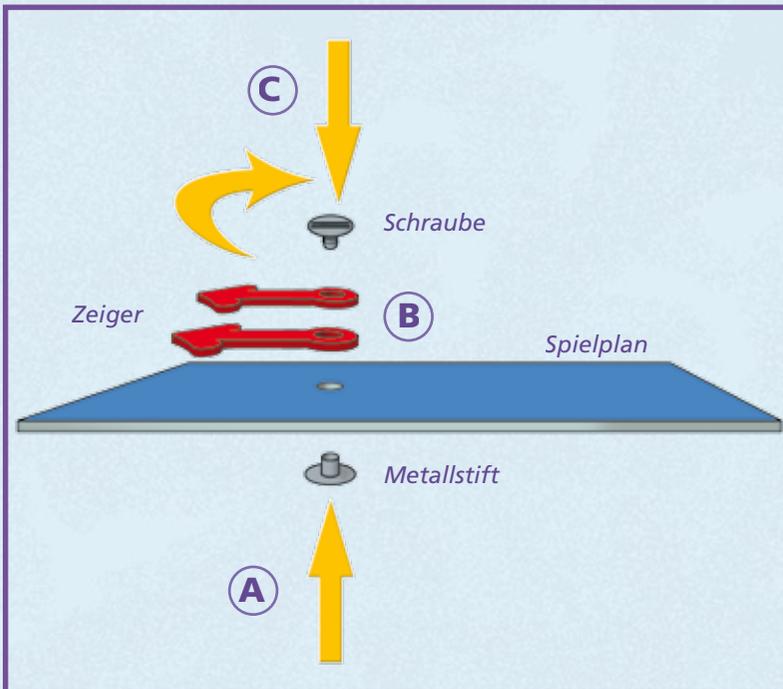


Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Zeiger der Uhr in den Spielplan einsetzen.

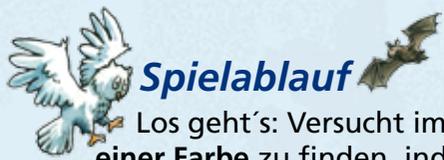
Montage der Zeiger in den Spielplan:

- Zuerst steckt ihr den Metallstift von der Rückseite des Spielplans durch das ausgestanzte Loch.
- Dann schiebt ihr die beiden Uhrzeiger mit dem Loch über den Metallstift, zuerst den großen und dann den kleinen Zeiger.
- Zuletzt dreht ihr die Schraube so weit in den Stift, dass sich die Zeiger noch gut bewegen lassen.



Einer von euch stellt die Zeiger der Uhr auf 10 Uhr. Ein anderer mischt die 24 Gespensterkärtchen und legt sie um den Spielplan herum verdeckt aus. Nur die Seiten mit dem Nachthimmel sind zu sehen. Wer das gruseligste Gespenstergeräusch machen kann, beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.





Spielablauf

Los geht's: Versucht immer **drei Gespensterkinder in einer Farbe** zu finden, indem ihr nach und nach Kärtchen aufdeckt.

Wer an der Reihe ist, deckt ein beliebiges Kärtchen auf und lässt es aufgedeckt liegen, so dass es alle sehen können. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er deckt ein Kärtchen auf.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

Liegen nun zwei Gespensterkärtchen mit **unterschiedlichen** Farben offen, dann müsst ihr **den großen Zeiger der Turmuhr um fünf Minuten vorstellen**. Siehe Abbildung unten: Der Minutenzeiger rückt um ein Feld von „12“ auf „1“. Die beiden Kärtchen werden wieder umgedreht. Der nächste von euch startet einen neuen Versuch, Gespensterkinder in der gleichen Farbe zu finden, indem er ein Kärtchen aufdeckt.



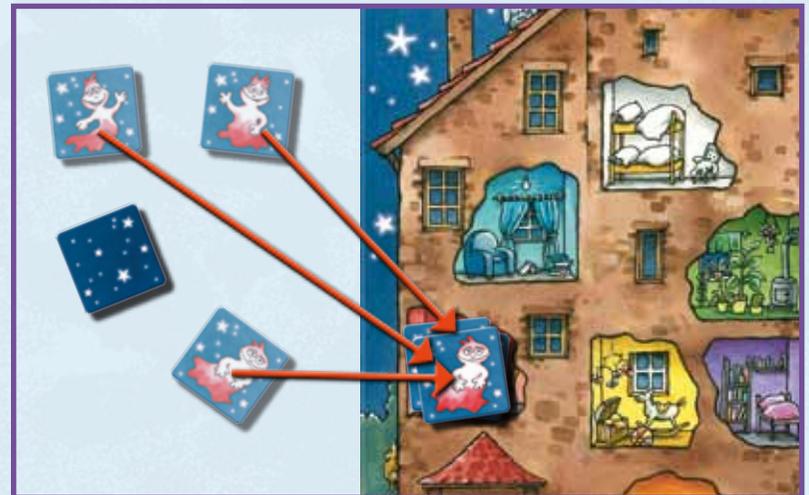
Hinweis: Wenn ihr den großen Minutenzeiger bewegt, achtet darauf, dass der kleine Stundenzeiger nicht verrutscht.

Liegen aber zwei Kärtchen mit derselben Farbe offen, dann darf der nächste Spieler ein drittes Kärtchen aufdecken.

Zeigt das dritte offene Kärtchen **eine andere Farbe** als die bereits offenliegenden Kärtchen, dann müsst ihr wieder **den großen Zeiger der Turmuhr um fünf Minuten vorstellen**. Alle drei Kärtchen werden wieder umgedreht.



Zeigen alle drei offenen Kärtchen die gleiche Farbe, dann herzlichen Glückwunsch. Ihr habt die drei Kinder einer Gespensterfamilie gefunden. **Legt die Kärtchen gestapelt in das farbgleiche Zimmer auf den Spielplan.**



Der reihum nächste von euch startet einen neuen Versuch, Gespensterkinder in der gleichen Farbe zu finden, indem er ein Kärtchen aufdeckt.



Gegenseitige Hilfe

Gebt euch gegenseitig Tipps, wo sich bestimmte Gespensterkinder versteckt haben könnten. Es kommt schnell der Augenblick, in dem ein Kärtchen aufgedeckt wird, das ihr schon kennt.

Versucht euch dann gemeinsam daran zu erinnern, wo weitere gleichfarbige Kärtchen liegen könnten, damit die nächsten Spieler die passenden Gespensterkärtchen aufdecken können - und ihr so gemeinsam schneller zum Ziel kommt, bevor es Mitternacht ist.

Gelingt dies, dann können mit einem Jubelschrei alle drei spukenden Gespensterkinder ins Bett geschickt werden.



Spielende

Sind bis spätestens zwölf Uhr alle 24 Gespensterkinder in den Zimmern auf dem Spielplan und keines spukt mehr um den Spielplan herum, dann habt ihr gemeinsam gewonnen.

Gelingt euch dies aber nicht, weil um Mitternacht noch Gespensterkinder um den Turm herum spuken, dann habt ihr das Spiel leider verloren. Da hilft nur eins: Ihr geht gleich noch einmal auf Gespenstersuche!

Nach dem ersten Spiel werdet ihr feststellen, wie gut ihr euch merken könnt, wo die richtigen Kärtchen liegen. Aufgrund dieser Erfahrung könnt ihr für das nächste Spiel die Uhr früher oder später als 10 Uhr einstellen und erneut mit der Gespenstersuche beginnen.

Kennt ihr schon diese -Spiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

