



Gänsehaut

Friedhof des Schreckens

SPIELANLEITUNG
2 bis 4 Spieler

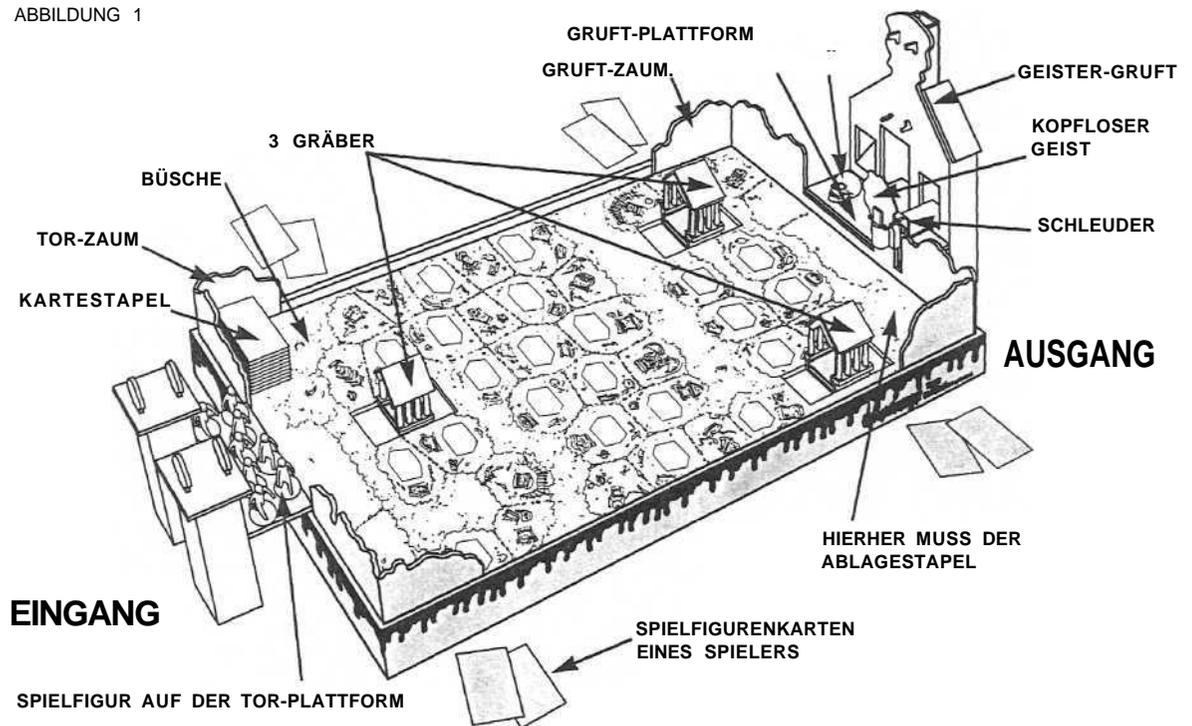
INHALT

Spielplan, 3 Schiebeplattformen, 8 Spielfiguren-Karten, 36 Karten, 8 Kunststoff-Spielfiguren, 3 Kunststoff-Gräber, Kunststoff-Geisterschleuder, 1 Kunststoff-Schädel, Stanzbogen, 2 Würfel.

AUFBAU

Hier siehst Du das komplette Spiel für vier Spieler! Nimm Abbildung 1 zu Hilfe, wenn Du das Spiel vorbereitest.

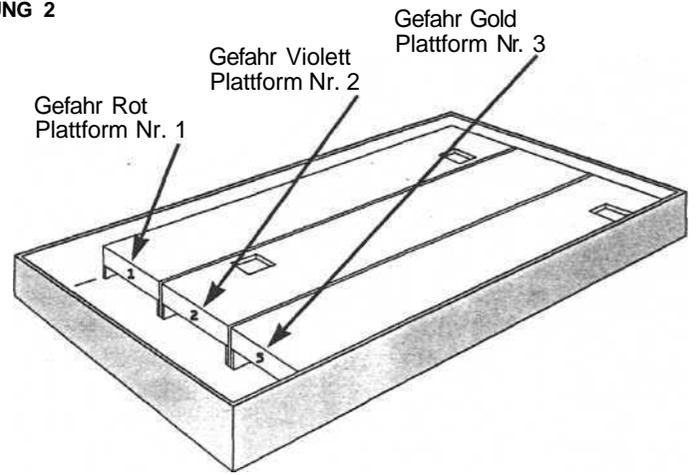
ABBILDUNG 1



SCHIEBE-PLATTFORMEN

Löse alle Schiebe-Plattformen aus dem Stanzbogen. Säubere alle Öffnungen von den Resten (herausdrücken) und falte jede Plattform entlang der markierten Linien (zu einer 5schachtelform). Setze die Plattformen in den Schachtelboden - in der Reihenfolge, wie es Abb. 2 zeigt.

ABBILDUNG 2



SPIELPLAN UND GRÄBER

1. Säubere alle Öffnungen im Spielplan (Reste herausdrücken) und lege ihn wie in Abb. 3 gezeigt über die Schiebe-Plattformen.

2. Löse jede der Sarghälften wie folgt aus dem Rahmen:

(1) Drücke auf den Boden, damit er sauber vom Verbindungsstück abbricht. Nicht *drehen!* Hast Du dabei Probleme, nimm eine Sicherheitsschere zu Hilfe. (2) Bewege die Sarghälfte vorsichtig auf und ab, bis sie sich leicht löst. Nicht *drehen!*

3. Drücke die passenden Hälften zusammen und Du erhältst 3 Säрге (Mumie, Monster und Werwolf). Siehe Abb. 3A. Setze die Säрге in die Öffnungen des Spielplans ein (in beliebiger Reihenfolge). Abbildung 1 zeigt die Plätze.

ABBILDUNG 3

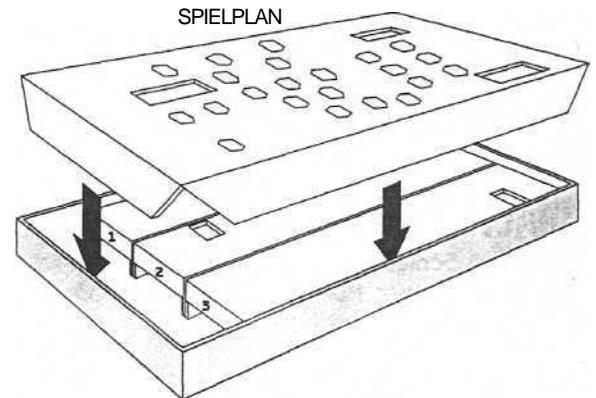
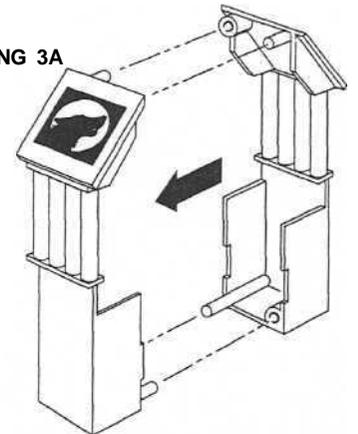


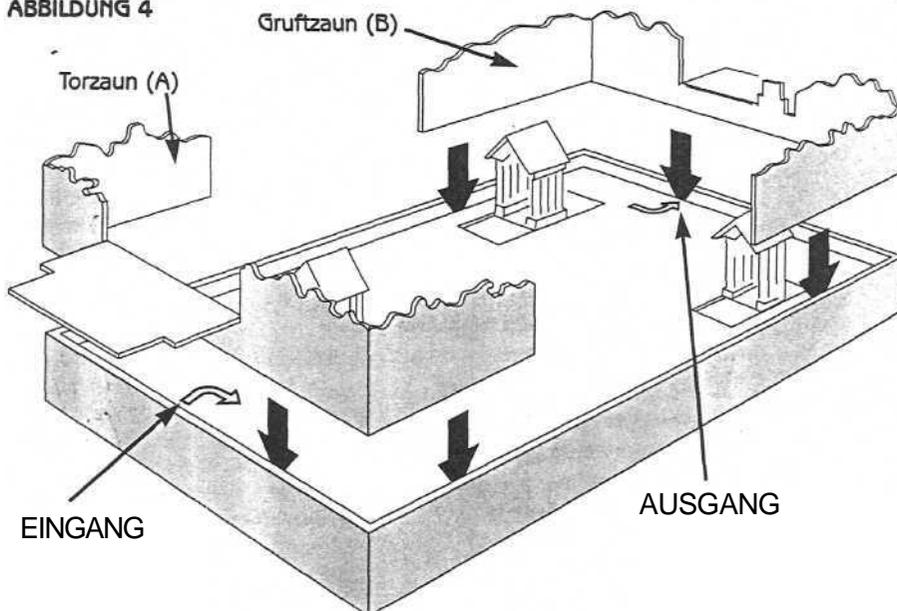
ABBILDUNG 3A



DIE ZAUNE

1. Löse den Torzaun (A) und den Gruftzaun (B) aus dem Kartonbogen. Falte sie entlang der markierten Linien. Setze sie zwischen Spielplan und Schachtelboden ein, wie in Abb. 4 gezeigt.

ABBILDUNG 4



GEISTER-GRUFT

1. Löse die Geistergruft (C) aus dem Kartonbogen und säubere die Öffnungen; löse auch die Rutsche (D) und die Rutschen-Trennwand (E) heraus. Falte die Teile entlang der markierten Linien.

2. Setze die Laschen der Rutschen-Trennwand in die Schlitz der Gruft. Setze dann die Laschen der Rutsche in die oberen Schlitz der Gruft. Siehe Abb. 5. Falte dann das Dach der Gruft darüber **und** schiebe dann die Laschen in die Schlitz der Rutschen-Trennwand. Siehe Abb. 5A.

3. Falte den Fenstersims der Gruft nach unten und schiebe ihn in den hinteren Schlitz der Gruft, wenn Du die Gruft zusammenfaltest. Siehe Abb.5B.

4. Schiebe dann die Laschen der Gruftwand in die Schlitz an der Plattform des Gruftzaunes. Siehe Abb. 5C.

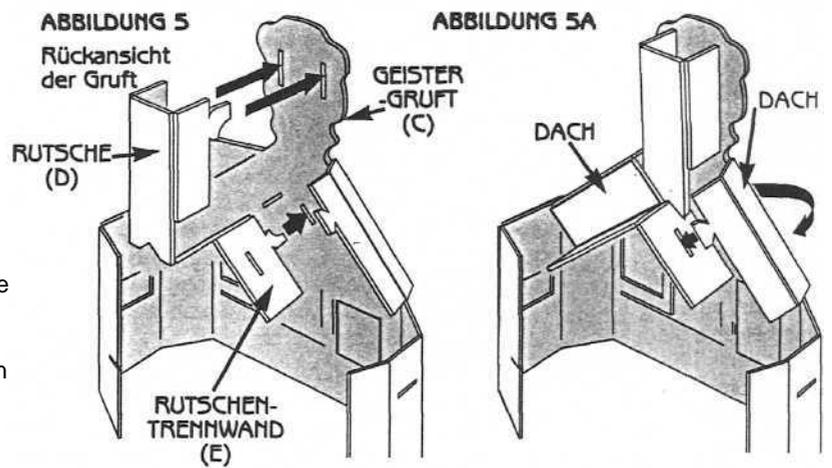


ABBILDUNG 5B

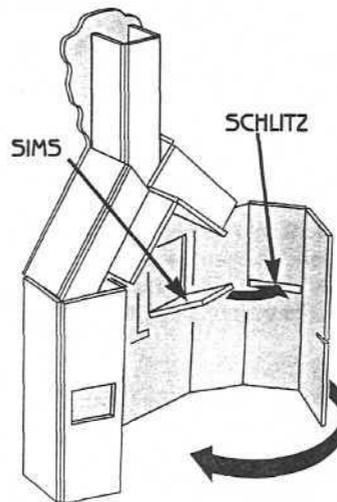
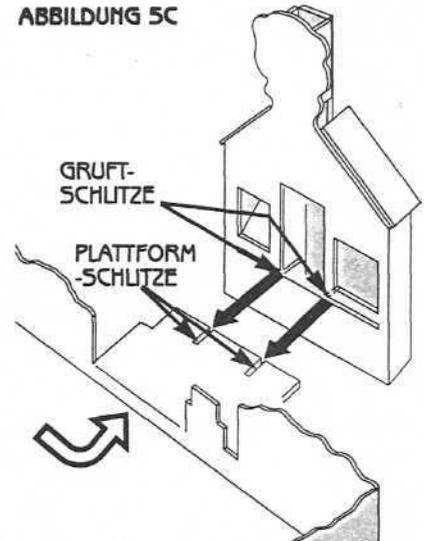


ABBILDUNG 5C



EINGANGS-TOR

1. Löse das Eingangstor (F) und seine Säulendächer (G) aus dem Kartonbogen. Falte das Eingangstor entlang der markierten Linien und befestige die Säulendächer. Siehe Abb. 6.

2. Schiebe die Laschen der Eingangstor-Säulen in die Schlitz der Torzaun-Plattform. Siehe Abb. 6A.

ABBILDUNG 6

Rückansicht des Eingangstores

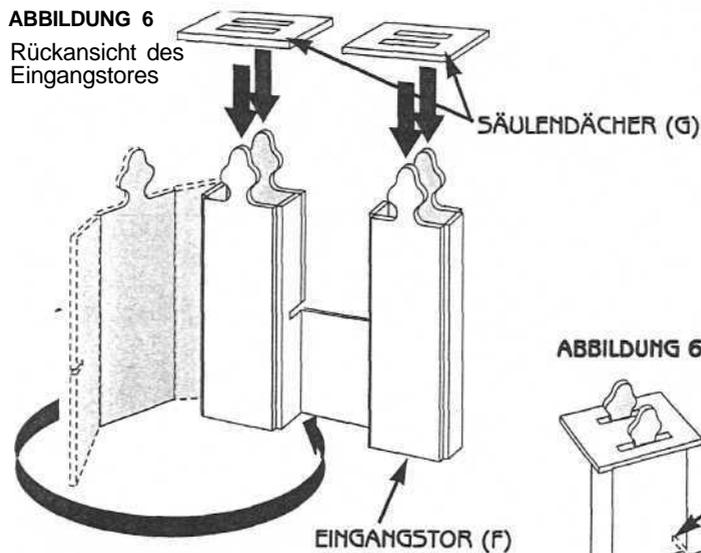
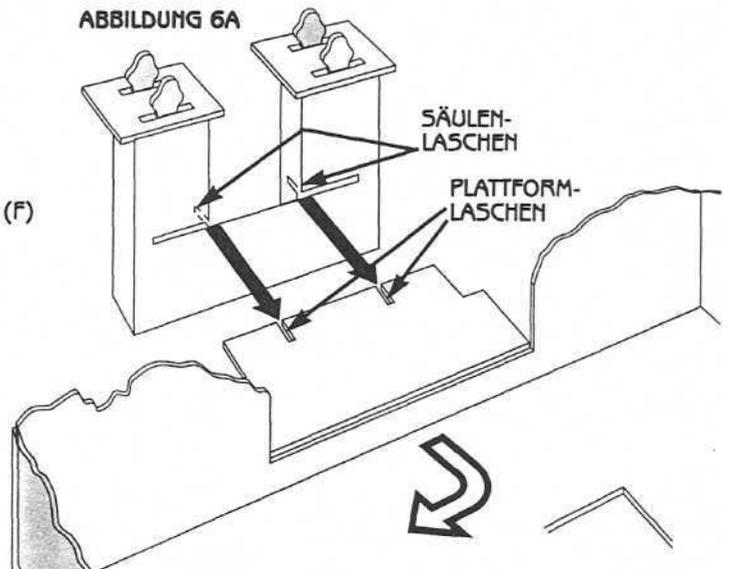


ABBILDUNG 6A



KOPFLOSER GEIST UND SCHLEUDER

1. Löse den Kopflosen Geist (H) aus dem Kartonbogen und säubere die Öffnungen. Gib den Abfall zum Altpapier. Löse seinen Standfuß aus dem Kunststoff-Rahmen. Drücke den Kopflosen Geist fest in seinen Fuß. Siehe Abb. 7.

2. Löse den 5schleuderbalken, Halterung und Deckel aus dem Kunststoff-Rahmen. Gib die Reste zum Abfall. Lasse die Stifte am Balken gleichzeitig in die Öffnungen in der Halterung einrasten. Setze die Feder in die Federkammer und sichere sie mit dem Deckel. Siehe Abb. 7A.

3. Setze die 5schleuder so auf den Kartonpfosten des Gruftzaunes, daß der Balken der Schleuder im rechten Fenster der Gruft liegt. Siehe Abb. 7B.

4. Schiebe den Kopflosen Geist auf die Schleuder, wie es die Abbildungen 7C und 7D zeigen. Halte die angegebene Reihenfolge ein.

Schleuder testen: Laß den Kunststoff-Schädel die Rutsche hinunterrutschen. Er wird aus einem der Gruftfenster rollen. Probiere das so lange, bis der Schädel die Schleuder trifft - daraufhin wird der Kopflose Geist mit seinem Fuß davongeschleudert. Lade dann die Schleuder wieder.

ACHTUNG!

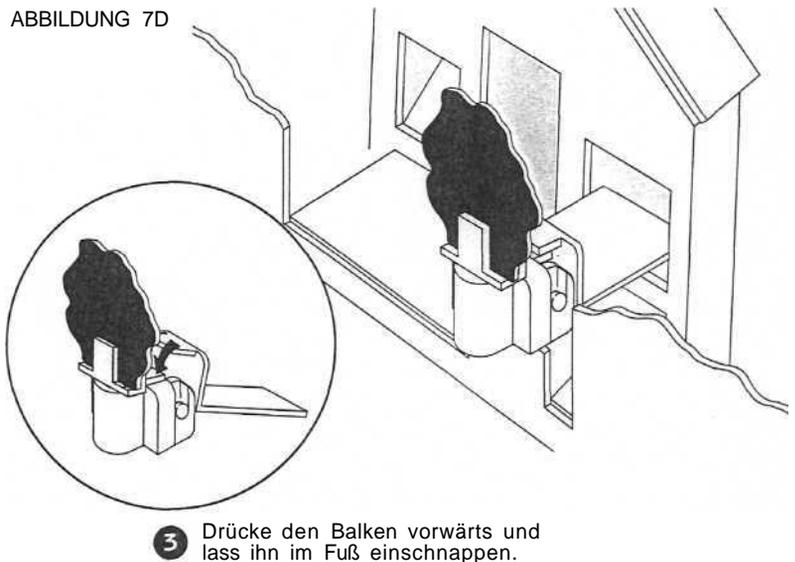
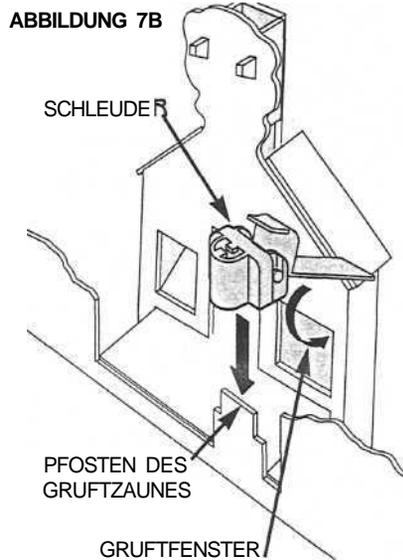
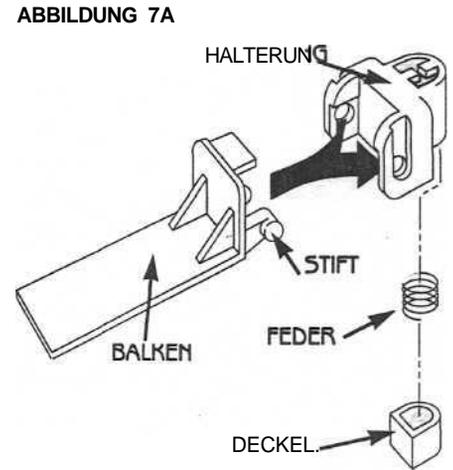
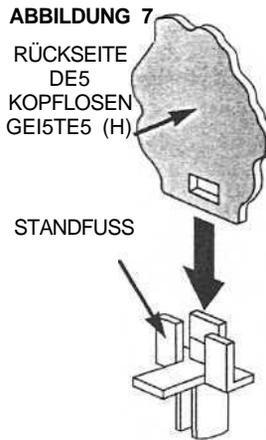
FEUERE DEM KOPFLOSEM GEIST NICHT AUS NÄCHSTER ENTFERNUNG AB. VERWENDE NUR DIE KARTE MIT DEM KOPFLOSEN GEIST, DIE DEM SPIEL BEILIEGT.

WÜRFEL

Befestige alle Aufkleber mit Zahlen auf einem der Würfel, in beliebiger Folge. Befestige dann die Monster-, Mumien- und Werwolfaufkleber in beliebiger Folge auf dem anderen Würfel.

SPIELFIGUREN-KARTEN

Nimm die acht Figuren-Karten (die mit den Bildern der Jungen und Mädchen) aus dem Kartenstapel und lege sie neben dem Spielfeld bereit.



DIE STORY

Willkommen auf dem Friedhof des Schreckens! Du bist mit Deinen Gänsehaut-Freunden hier gefangen und ihr müßt versuchen, zu entkommen! Du wirst eine Harte mit dem Zauberring finden müssen, um den „Kopflösen Geist“ zu vernichten, der hier herrscht. Sammele harten, während Du Dich zwischen den Grabsteinen bewegst, aber paß auf! Der Spielplan wird sich hin und herbewegen und Knochenhände werden nach Dir greifen! Du könntest aber auch in eine Grabfalle stürzen! Du (oder Deine Freunde) könntest aber auch in ein Monster verwandelt werden! So, jetzt spiel - wenn Du Dich traust! Nimm Dich in Acht! Jedes neue Spiel erzählt eine neue Geschichte des Schreckens!



VORBEREITUNG DES SPIELS

Nimm Abbildung 1 zu Hilfe, um die folgenden Teile aufzustellen:

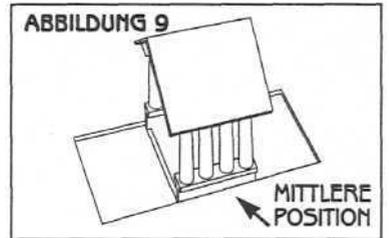
1. Lege den Kunststoff-Schädel auf die Gruftplattform.
2. Mische den Kartenstapel und lege ihn dann verdeckt zu den Büschen neben dem Eingang.
3. Wähle eine Farbe und die Spielfiguren: Nimm Dir zwei Spielfiguren (in gleicher Farbe) und die farblich dazu passenden Spielfiguren-Karten. Das machen auch alle anderen Spieler. Siehe Abb. 8.

Deine Jungen- und Mädchen-Figuren entsprechen den Figuren auf Deinen Figuren-Karten (sie stammen aus den Gänsehaut-Büchern). Während des Spiels sammeln Deine Figuren Karten. Achte darauf, daß Du die gesammelten Karten zu den Figuren legst, die sie eingesammelt haben.

Stelle beide Spielfiguren auf die Torplattform und lege die beiden Figurenkarten vor Dir ab. Das machen auch alle anderen Spieler.

4. Schiebe jedes Grab in die jeweils mittlere Position. Siehe Abb. 9.

ABBILDUNG 8



ZIEL DES SPIELS

Sammele einen Zauberring und vernichte den „Kopflösen Geist“.

BEB ABLAUF DES SPIELS

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn - also linksherum. Wenn Du an der Reihe bist, erledigst Du die folgenden Schritte. Im Anschluß werden sie genau erklärt.

Du bist an der Reihe:

1. Du wirfst beide Würfel.
2. Bewege das Grab, dessen Symbol Du gewürfelt hast. (Prüfe das Spielfeld auf Veränderungen.)
3. Bewege eine Deiner zwei Spielfiguren um die gewürfelte Zahl (Kann - muß nicht ausgeführt werden!)

1. WÜRFELN

Wirf beide Würfel - Symbol- und Zahlenwürfel

2. BEWEGE EIN GRAB

Bewege das Grab, dessen Symbol Du gewürfelt hast, um eine Position. Wenn Du zum Beispiel den Werwolf gewürfelt hast, bewegst Du das Werwolfgrab. Siehe Abb. 10.

ABBILDUNG 10



WERWOLFSGRAB MUMIENGRAB MONSTERGRAB

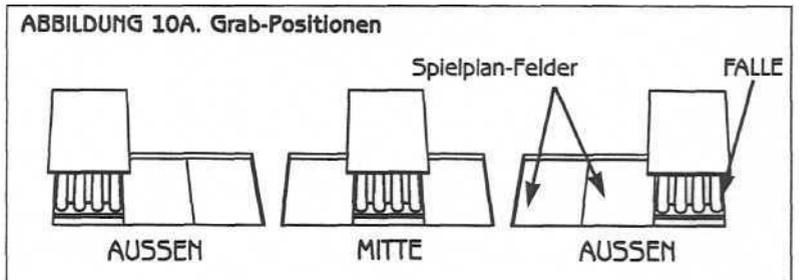
Ein Grab hat drei Positionen - eine mittlere und zwei äußere. Um ein Grab zu bewegen, schiebst Du es eine Position vorwärts oder rückwärts. Siehe Abb. 10A. *Hinweis:* Dadurch wird der Spielplan verändert - siehe „Den Spielplan verändern“ auf Seite 6.

Eine Grabfalle

Die Position direkt über dem Kunststoffgrab ist eine Falle. Die beiden anderen Grabpositionen sind Spielfanfelder, auf die das Grab während des Spiels bewegt werden kann.

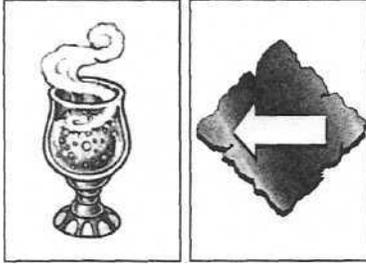
Keine Spielfigur kann durch einen Würfelwurf oder eine Kartenbewegung in eine Falle gezogen werden. Du kannst nur dann in eine Falle geraten, wenn ein Grab bewegt wird

Wenn eine Spielfigur in eine Falle gerät (hineinfällt), muß sie sofort aus dem Spiel genommen werden (Nimm diese Spielfigur aus der Falle und stelle sie auf ihre entsprechende Figurenkarte. Lege alle Karten, die diese Spielfigur gesammelt hat, auf den Ablagestapel).



Den Spielplan verändern

Durch das Bewegen eines Grabes verschieben sich einige Spielplanfelder, was natürlich auf Deine Spielfiguren und die Deiner Gegner Auswirkungen hat. Nachdem sich der Spielplan verändert hat, sollten alle Spieler sofort reagieren, deren Spielfiguren auf **den** folgenden Feldern stehen:



ZAUBERTRANK
-FELD

PFEIL-FELD

Mehr über diese Felder erfährst Du **unter** „Die Spielplan-Felder“ auf Seite 7.

3. BEWEGE DEINE SPIELFIGUR

Wenn Du an der Reihe bist bewegst Du **eine** Deiner Spielfiguren um so viele Felder, wie Du mit dem Zahlenwürfel gewürfelt hast. **Dann** befolgst Du die Anweisungen **des** Feldes, auf dem Deine Spielfigur landet (siehe „Die Spielplan-Felder“). Möchtest Du aber keine Spielfigur bewegen, so ist Dein Zug sofort beendet.

BEWEGUNGS-REGELN

- Ziehe immer die volle Zahl, die der Würfel zeigt.
- Eine Spielfigur darf in jede Richtung auf ein benachbartes Feld ziehen - aber niemals diagonal über die Ecke eines Feldes. Siehe Abb. 11 und 11A.
- Eine Spielfigur darf innerhalb eines Zuges nie ein Feld zweimal betreten - umkehren ist also verboten.
- Eine Falle ist kein Spielplan-Feld. Ein Spieler darf seine Spielfigur nie direkt in eine offene Falle ziehen.
- Eine Spielfigur darf nicht über Büsche oder offene Fallen ziehen. *Büsch*e und *Fallen* blockieren alle Spielfiguren. Siehe Abb. 11B.
- Eine Spielfigur kann nicht bewegt werden, wenn sie auf einem Feld „Knochenhand“ steht.
- Befolge immer die Anweisungen des Feldes, auf das Deine Spielfigur am Ende Deines Zuges gezogen ist.
- Auf Spielplanfeldern und Plattformen dürfen sich mehrere Spielfiguren aufhalten.

ABBILDUNG 11. Erlaubter Zug mit 4 Schritten

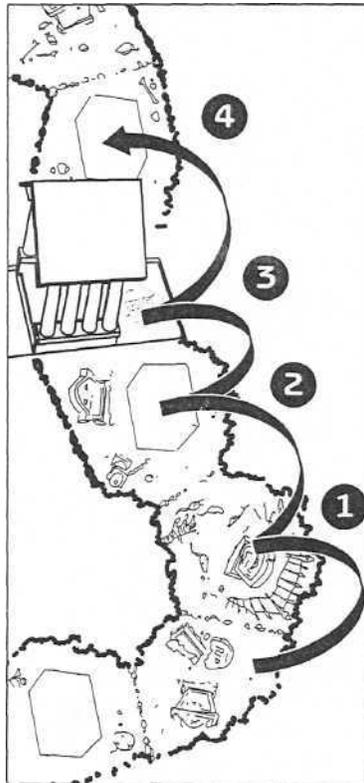


ABBILDUNG 11A. Verbotener Zug

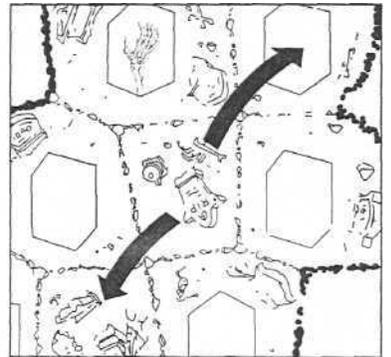
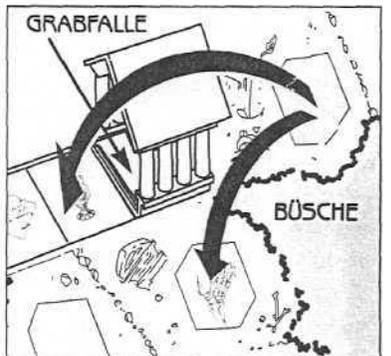


ABBILDUNG 11B. Verbotener Zug

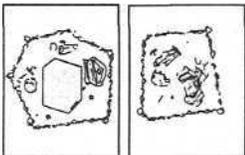


DIE SPIELPLAN-FELDER

Es gibt sechs verschiedene Felder. Befolge die nachstehenden Anweisungen:

- Wenn Deine Spielfigur hier durch einen Würfelwurf landet;
- oder durch eine von Dir oder einem Mitspieler ausgespielte Karte hier landet;
- oder wenn ein solches Feld nach der Veränderung des Spielplans unter Deiner Spielfigur erscheint.

JEDES GRAS-FELD: Nichts passiert.



PFEIL-FELD: Ziehe Deine Spielfigur sofort auf das gleichfarbige Gefahren-Feld!



GEFAHREN-FELD: Bleib stehen, aber VORSICHT! Während Deine Spielfigur hier steht, ist die Gefahr groß, daß sie in die nächste Grabfalle purzelt, wenn ein anderer



Spieler am Zug ist. Dann wäre Deine Spielfigur aus dem Spiel!

KNOCHENHAND-FELD: Deine Spielfigur ist gelähmt! Sie kann dieses Feld erst wieder verlassen, wenn irgendjemand einen Sarg bewegt und das Spielfeld



verändert. Versuche deshalb, mit Deiner anderen Spielfigur zu ziehen. Stehen Deine beiden Spielfiguren auf Knochenhand-Feldern, so kannst Du in Deinem Zug *nicht* ziehen.

ZAUBERTRANK-FELD: Liegt auf Deiner Spielfigur der Spruch einer Monster-Zauberkarte, so wird sie durch den Trank sofort geheilt! Entferne die



Monsterkarte von der entsprechenden Spielfigur und lege die Karte auf den Ablagestapel. Mehr über *Monster-Karten* erfährst Du später.

Liegt auf Deiner Spielfigur kein Monsterspruch, geschieht nichts.

GÄNSEHAUT-KARTEN-FELD: Liegt auf Deiner Spielfigur *kein* Spruch einer Monster-Zauberkarte, so ziehst Du die oberste Karte vom Kartenstapel und befolgst diese Anweisungen. Siehe



Gänsehaut-Karten im nächsten Abschnitt.

WICHTIG: Du kannst in Deinem Zug nur dann eine Karte ziehen, wenn Du durch einen Würfelwurf oder durch die Anweisung auf einer Karte auf diesem Feld gelandet bist: Wird ein Grab bewegt und das Feld unter Deiner Spielfigur wechselt in ein Gänsehaut-Karten-Feld, so darfst Du *keine* Karte ziehen.

GÄNSEHAUT-KARTEN

Einige Karten verlangen, daß Du sie sofort ausspielst; andere dagegen mußt Du behalten und später spielen, hier nun Informationen zu den vier Arten von Karten:

Hinweis: Setze während des Spiels Karten gegen die Mitspieler ein - besonders dann, wenn sie sich in der Nähe der Gruft befinden.

Du kannst in Deinem Zug so viele Karten ausspielen, wie Du willst - und das jederzeit, außer die Karte bestimmt etwas anderes. Lies die Texte auf den Karten und führe aus, was sie verlangen. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, mischst Du den Ablagestapel und drehst ihn um - als neuen Kartenstapel zum Ziehen.

flucht vergessen: Dein Ziel ist es, einen Zauberring zu erhalten und zur Gruft zu laufen!

1. DIE KARTEN: „SOFORT AUSSPIELEN!“

Lies diese Karte sofort laut vor und befolge die Anweisungen. Lege dann die Karte verdeckt auf den Ablagestapel (außer es ist eine Monster-Karte).

Monster-Karten: Wenn Dir eine Karte befiehlt, daß Du Dich in ein Monster verwandelst, mußt Du diese Monster-Karte auf die Spielfiguren-Karte legen, die Du soeben bewegt hast. Wird ein anderer Spieler in ein Monster verwandelt, legst Du die Monster-Karte auf eine der beiden Spielfiguren-Karten dieses Spielers.



Was Du tun mußt, wenn Du ein Monster bist: Sobald Du in ein Monster verwandelt wurdest, mußt Du versuchen, einen Zauberkrug zu finden, um Deine Spielfigur zu heilen! Versuche, in den folgenden Zügen, auf einem Zauberkrug-Feld zu landen! hast Du das geschafft, ist Deine Spielfigur sofort geheilt! Nimm die Monsterkarte weg und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel. *Hinweis:* Wird ein Grab bewegt und unter Deiner Spielfigur erscheint ein Zauberkrug-Feld, ist sie sofort geheilt! Eine der Karten „Sofort ausspielen“ heilt alle Spielfiguren, die in Monster verwandelt wurden. Versuche sie zu bekommen!

MONSTER-REGELN

- Monster-Spielfiguren werden wie normale Spielfiguren bewegt.
- Alle Felder gelten auch für Monster-Spielfiguren, mit Ausnahme des Gänsehaut-Karten-Feldes; landet hier eine Monster-Spielfigur, darfst Du keine Karten ziehen.
- Du kannst jede Karte ausspielen, die Deine Monster-Spielfigur besitzt.
- Du darfst keine Monsterkarte gegen eine Spielfigur ausspielen, die bereits ein Monster ist - aber jede andere Karte ist erlaubt.
- Eine Monster-Spielfigur kann den „Kopflösen Geist“ nicht vernichten - auch nicht, wenn sie eine Zauberring-Karte besitzt. Die Spielfigur muß zuerst geheilt werden (siehe Zauberring-Karten).

DASSPIELGEWINNEN AUFGEFASST

2. DIE KARTEN: „SPÄTER AUSSPIELEN!“ Halte diese Karte geheim. Schiebe sie unter die Spielfiguren-Karte, die die Karte gesammelt hat und hebe sie für einen späteren Einsatz auf..

Zauberring-Karten:
Besitzt Du eine oder mehrere Zauberring-Karten, halte sie geheim und bewahre sie unter der Spielfiguren-Karte auf. Jage **dann** den Kopflosen Geist, so schnell Du Kannst - wenn Du kein Monster bist! Diese Karte benötigst Du, um den Kopflosen Geist zu vernichten. Siehe „Das Spiel gewinnen“.



WICHTIG: Du Kannst eine Zauberring-Karte, die unter einer Deiner Spielfiguren-Karten liegt, nicht für Deine andere Spielfigur einsetzen. Wenn also Deine Mädchen-Figur einen Zauberring besitzt, kann ihn Deine Jungen-Figur nicht einsetzen.

Karte „Monster-Umkehrung“:
Bewahre diese Karte unter Deiner Spielfiguren-Karte auf. Wenn ein Spieler eine Monsterkarte gegen diese Spielfigur spielt, so nimmst Du die Umkehr-Karte und liest sie laut vor. Lege dann die Umkehr-Karte auf den Ablagestapel; die (ausgespielte) Monsterkarte legst Du auf die Spielfiguren-Karte Deines Gegners. Jetzt ist seine Spielfigur zu einem Monster geworden!



3. DIE KARTEN: „SOFORT ODER SPÄTER AUSSPIELEN!“

Diese Karte kannst Du sofort ausspielen oder für später aufheben (unter einer Spielfiguren-Karte). Wenn Du sie ausspielst, liest Du sie laut vor und befolgst die Anweisungen. Lege sie dann verdeckt auf den Ablagestapel.

4. DIE KARTEN: JEDERZEIT AUSSPIELEN!“

Das ist eine Spezial-Karte! Du kannst sie jederzeit einsetzen, auch wenn ein anderer an der Reihe ist. Diese Karte kannst Du sofort einsetzen oder sie wie üblich aufbewahren. Vor dem Ausspielen liest Du sie laut vor, befolgst die Anweisungen und legst sie verdeckt auf den Ablagestapel.

Vernichte den Kopflosen Geist!

Besitzt Deine Spielfigur eine oder mehrere Zauberring-Karten, ziehst Du so schnell wie möglich zur Gruft-Plattform. Um auf die Plattform zu gelangen - vom Pfeilfeld Ausgang auf die Plattform springen - mußt Du nicht die volle Augenzahl ziehen, die Du gewürfelt hast.

Hinweis: Auf der Plattform dürfen sich beliebig viele Spielfiguren aufhalten.

Ist Deine Spielfigur auf der Plattform, zeigst Du allen Deine Zauberring-Karte und liest sie laut vor. Dann versuchst Du, den Kopflosen Geist zu schlagen, indem Du den Schädel die Rutsche hinunterrollen läßt.

Während Du auf Deinen nächsten Zug wartest, kann ein Gegner Deine Zauberring-Karte stehlen, Deine Spielfigur ziehen, Plätze tauschen oder Deine Spielfigur in ein Monster verwandeln -je nachdem, welche Karten gespielt werden! Wurde Deine Spielfigur in ein Monster verwandelt, mußt Du Dich aufmachen und einen Zauberring finden, bevor Du den Kopflosen Geist vernichten kannst. Verlierst Du Deine Zauberring-Karte, mußt Du eine neue finden (wenn Du mehrere besitzt - Glück gehabt!).

- Fällt der 5schädel auf die Schleuder des Kopflosen Geistes und dieser fliegt davon, hast Du gewonnen! Alle können nun vom Friedhof fliehen - auch die Spielfiguren, die in Grabfallen gefangen sind. Siehe Abb. 12.
- Rollt der Schädel aber aus dem anderen Gruftfenster, mußt Du es in Deinem nächsten Zug erneut versuchen - es sei denn, Du besitzt eine Karte „Sofort oder später spielen!“, mit der Du sofort noch einmal an der Reihe bist - mit einem kompletten Zug. Spielst Du diese Karte aus, mußt Du würfeln, ein Grab bewegen und eine Spielfigur. *Nicht vergessen:* Eine Zauberring-Karte legst Du nicht ab, Du kannst sie immer wieder benutzen. Siehe Abb.12A.

Grab-Info

Falls Du irgendwann im Spiel Deine beiden Spielfiguren in Fallen verlierst, mußt Du leider sofort aus dem Spiel ausscheiden.

Heues aus der Gruft

Sind alle anderen Spieler ausgeschieden und Du bist der letzte Überlebende, so gewinnst Du automatisch das Spiel, auch wenn Du den Kopflosen Geist nicht vernichtest..



ABBILDUNG 12



ABBILDUNG 12A



MB SPIELE

GÄNSEHAUT und die damit verbunden Designs sind das Eigentum der Parachute Press, Inc.

© 1997 Parachute Press, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Spiel © 1997 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.