

Spuk



Ravensburger

Spuk

Ravensburger Spiele® Nr. 003570
Autor: Gerhard Schittenhelm
Design: Ali Mitgutsch
Ein Würfelspiel für 2-4 Personen von 5-10 Jahren
Inhalt: 1 Spielplan, gestanzt in 6 Teile
20 Spielfiguren in 4 Farben
1 Würfel



„Spuk“ oder die Jagd nach dem Goldschatz im Geisterwald ist ein kurzweiliges und spannendes Würfelspiel.

Auf dem von dem bekannten Bilderbuchmaler Ali Mitgutsch köstlich gruselig gestalteten Spielplan spuken abenteuerliche Wesen.

Zwei Hindernisse müssen überwunden werden: Der Sprung über den Fluß und über die Mauer. Das gelingt jedoch nur mit Hilfe einer anderen Spielfigur. Deshalb gilt es im Spiel wohlüberlegt vorzugehen und sich im richtigen Moment mit dem Gegner zu verbünden: „Hilfst du mir, hell ich dir“.

Spielziel ist es, als erster mit 3 Spielfiguren in den Turm zu gelangen.

Spielvorbereitung:

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

Spielverlauf:

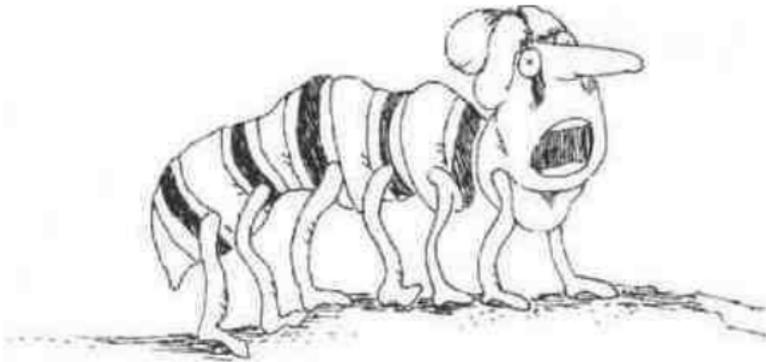
Der Jüngste beginnt. Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Augenzahl wird gezogen. Das Startfeld wird mitgezählt.

Der Sechserwurf:

Bei einer 6 wird nochmals gewürfelt. Der Zug muß jedoch erst ausgeführt werden, bevor man nochmals würfeln darf.

Die quadratischen Felder:

Wer als erster auf dem quadratischen Feld vor dem Fluß oder der Mauer angelangt ist, muß dort solange warten, bis dieses Feld von einer nachfolgenden (fremden oder eigenen Spiel-



figur) mit **direktem** Wurf erreicht wird. Dadurch wird der ersten Figur über den Fluß oder über die Mauer geholfen. Die Figur, die nun auf dem quadratischen Feld steht, wartet auf die nächste, die ihr hinüberhilft.

Hinauswerfen:

Auf einem quadratischen Feld darf man nicht hinausgeworfen werden.

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:

Hinauswurf zwischen Start und 2: zurück zum Start

Hinauswurf vor dem Fluß und 3: zurück nach 2

Hinauswurf zwischen 5 und 6: zurück nach 4

Hinauswurf vom Feld 4: zurück nach 3

Werauf 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.

Spielende:

Gewonnen hat, wem es gelingt, als erster mit 3 seiner Spielfiguren zum Schatz im Geisterwald vorzudringen. Will man das Spiel verlängern, kann man auch ausmachen, daß der gewinnt, der alle 5 Steine zum Goldschatz gebracht hat.