

SPIELREGEL

WIE ALLES BEGINNT ...

Als Abenteuerer erkundet ihr das geheimnisvolle Spukschloss. Gerade seid ihr bis in die Dachkammer im Turm des Schlosses vorgedrungen. Dort weckt ihr versehentlich den alten Geist, Baron von Spukhausen. Wütend über die Störung aus seinem jahrhundertlangen Schlaf jagt er euch hinterher.

Ihr flüchtet vor ihm durch die geheimnisvollen Räume des Schlosses. Fußspuren weisen euch dabei den Weg. Wer findet zuerst den Weg nach draußen in Sicherheit?

ZIEL DES SPIELS

Erreiche als Erster mit deinen Abenteuerern den rettenden Ausgang des Spukschlusses.

VOR DEM START


Spielt ihr „Spukschloss“ zum ersten Mal, löst vorsichtig alle Spielelemente aus den Tableaus.



1. Baut das Spukschloss wie auf der Rückseite dieser Spielregel beschrieben auf.
2. Jeder sucht sich 2 Abenteuerer gleicher Farbe aus. Spielt ihr zu fünft oder zu sechst, wählt jeder nur einen Abenteuerer aus.
3. Stellt eure Abenteuerer auf das Spielbrett oben auf dem Dachboden in den weiß umrandeten Teil.

Und dann kann es auch schon losgehen mit dem Geisterabenteurer. Viel Glück!

SPIELABLAUF

Es beginnt der mutigste Spieler unter euch. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du mit dem Würfel.


 Bei einer Zahl bewegst du einen deiner Abenteuerer entsprechend der Würfelzahl voran (siehe **Vorwärtsgen**).


 Bei einem Geist löst du einen  **Geister-Alarm** aus.

Wenn du deinen Zug ausgeführt hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

VORWÄRTSGEHEN

Hier gelten folgende Regeln:

- Gehe mit einer deiner Spielfiguren die Zahl an Feldern vor, die der Würfel anzeigt. Jede Fußspur und jede Treppenstufe zählt als ein Feld, auch wenn sie von einer anderen Spielfigur besetzt ist. Die blau umrandeten Doppelfuß-Felder zählen ebenfalls als ein Feld.
- Bevor sich dein zweiter Abenteuerer auf den Weg zum Ausgang macht, muss dein erster Abenteuerer die Treppe hinter sich gelassen haben. Im Spiel zu fünft oder sechst entfällt diese Regel.
- Es darf immer nur eine Spielfigur auf einem Feld stehen. Ist ein Feld schon von einem anderen Abenteuerer besetzt, stelle deine Figur auf das nächste freie Feld. Eine Ausnahme bilden die blauen Doppelfuß-Felder beim **Rückzug** und das grüne Sternfeld in der Galerie, wenn der **Geheimgang** genutzt wurde. Hier dürfen dann mehrere Figuren stehen.
- Endet dein Spielzug auf einer
 - **grünen** oder **blauen** Fußspur, bist du sicher: der Geist hat dich nicht entdeckt.
 - **roten** Fußspur, hat der Baron von Spukhausen dich entdeckt und es gibt einen  **Geister-Alarm**.
 - **gelben** Fußspur, hast du Glück:

Der Geist hat nicht dich, sondern einen Abenteuerer deiner Mitspieler entdeckt. Der muss sich nun schnell verstecken: Bewege eine Spielfigur eines Mitspielers ein Feld vor oder zurück. Das Feld muss frei sein. Landet die Figur deines Mitspielers dabei auf einer roten Fußspur, so wird auch hier ein  **Geister-Alarm** ausgelöst. Steht die Figur deines Mitspielers nach dem Umsetzen auf einem andersfarbigen Feld, passiert weiter nichts. Gibt es bei keiner Figur ein freies Feld vor oder hinter ihr, haben deine Mitspieler Glück gehabt und ihre Abenteuerer bleiben da stehen, wo sie sind.

GEISTER-ALARM

Zeigt der Würfel einen **Geist** oder landet ein Abenteuerer auf einer **roten Fußspur**, wird der Baron von Spukhausen aktiv. Zornig wirft er eine schwere Eisenkugel in den Kamin. Dazu musst du den Knopf an der Oberseite der Geisterfigur drücken. Die Kugel löst sich und fällt nach unten. Welchen Weg wird sie nehmen und was wird passieren?

DIE FALLE SCHLÄGT ZU.

Die Abenteuerer, die in dem Raum, in dem die Falle zuschlägt, auf der Treppe bzw. auf einer roten Fußspur stehen, werden vom Zorn des Barons getroffen. Sie müssen sich sofort zurückziehen - auch wenn sie nicht von der Kugel umgeworfen wurden.


RÜCKZUG

Bewegt diese Spielfiguren zurück auf das zuletzt überquerte blaue Feld. Dort dürfen in diesem Fall auch mehrere Spielfiguren auf demselben Feld stehen.

DER GEHEIMGANG

Wird das Portrait durch die Kugel hochgeklappt, wirft es alle Abenteuerer um, die gerade auf einer roten Fußspur in der Galerie stehen. Gleichzeitig öffnet sich hier ein **Geheimgang** von der Bibliothek in die Galerie. Ein Abenteuerer in der Bibliothek, der auf der roten Fußspur mit dem Stern steht, kann sofort die Abkürzung durch die freigewordene Öffnung nehmen. Stellt die Figur auf den Stern mit der grünen Fußspur in der Galerie. Auf diesem Feld dürfen dann ausnahmsweise auch mehrere Abenteuerer stehen.

DIE FALLE AUFBAUEN

Hast du den  **Geister-Alarm** ausgelöst, musst du danach die Falle wiederaufbauen. Dazu nimmst du den Geist vom Turm, steckst die Kugel unten in die Geisterfigur zurück und setzt diese auf das Dach des Turms. Wenn die Axt benutzt wurde, entnimm die Kugel aus der Halterung und befestige die Axt dann wieder am Turm.

DIE WAHL DES WEGES


In der Bibliothek und in der großen Halle hast du die Wahl, ob dein Abenteuerer den kürzeren riskanten Weg mit den roten Fußspuren wählt oder den längeren, aber dafür sicheren Weg.

- Wählst du in der Bibliothek den risikoreicheren Weg, kann es sein, dass dir das Portrait den Geheimgang zur Galerie öffnet, und du so einen Vorsprung bekommst.
- Wählst du den sicheren Weg, kannst du zusätzlich deine Mitspieler ärgern, falls du auf einer gelben Fußspur landest.

SPIELLENDE - ENTKOMME AUS DEM SPUKSCHLOSS

Der Baron von Spukhausen hat die Tür am Ausgang des Schlosses abgesperrt. Dein Abenteuerer kann die Tür öffnen und entkommen, wenn er **genau** auf dem Zielfeld an der Tür landet. Ist deine Figur beispielsweise nur ein Feld vom Ausgang entfernt, musst du eine 1 würfeln, um die Tür zu öffnen und zu entkommen. Landest du mit deinem Abenteuerer auf dem Zielfeld, ist er in Sicherheit und entkommt aus dem Spukschloss. Nimm diese Spielfigur aus dem Spiel. Der erste Spieler, der alle seine Abenteuerer auf das Zielfeld gezogen hat und so aus dem Spukschloss entkommt, ist der Gewinner. Bei fünf oder sechs Spielern gewinnt derjenige, dessen Spielfigur zuerst auf dem Zielfeld landet.

SPIELVARIANTE „DIE GEFÄHRLICHE TREPPE“ - NOCH MEHR SPANNUNG

Die Treppe, die vom Turm in die unteren Räume des Spukschlusses führt, birgt weitere Gefahren. Die Stufen sind schon alt und verwittert. Beim Betreten der Stufen lösen sich kleine Steinchen, die beim Hinunterkullern Geräusche machen. Nun weiß der Baron, wo ihr seid. Löst immer einen  **Geister-Alarm** aus, wenn eine Spielfigur den Spielzug auf einer Treppenstufe beendet.

Tipp


Auf der Flucht vor dem Baron von Spukhausen laufen die Abenteuerer einmal durch alle Räume des Schlosses. Um deiner Figur zu folgen, drehe vorsichtig das Spukschloss oder stehe auf und gehe um den Tisch herum.

SPUKSCHLOSS™

ANLEITUNG



 6+

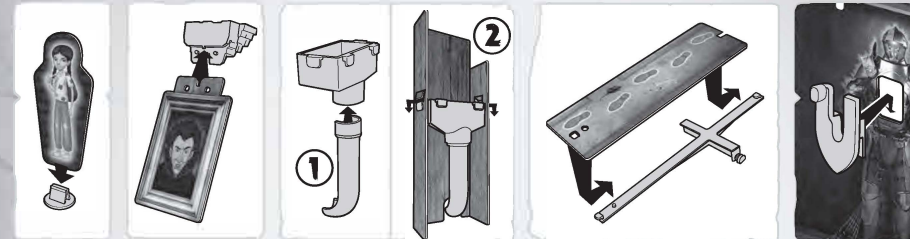
 2-6

 ca. 20-30 Min



AUFBAUANLEITUNG

VOR BEGINN DES ERSTEN SPIELS



Spielfiguren: Löst die 8 Figuren aus dem Karton und steckt sie auf die Standfüße.

Portrait: Schiebt das Portrait des Vampirs wie abgebildet in den Schlitz der Halterung. Achtet darauf, dass die kleinen Stifte in den runden Löchern der Pappe sind.

Bücherregal: 1) Befestigt das Rohr an der trichterförmigen Halterung. 2) Faltet die Pappe mit dem Bücherregal so, dass die Bücher außen zu sehen sind. Klappt die kleinen Papplaschen an den Seiten des Bücherregals nach außen und steckt die Rohrverbindung wie abgebildet ein. Klappt dann die Papplaschen wieder zurück.

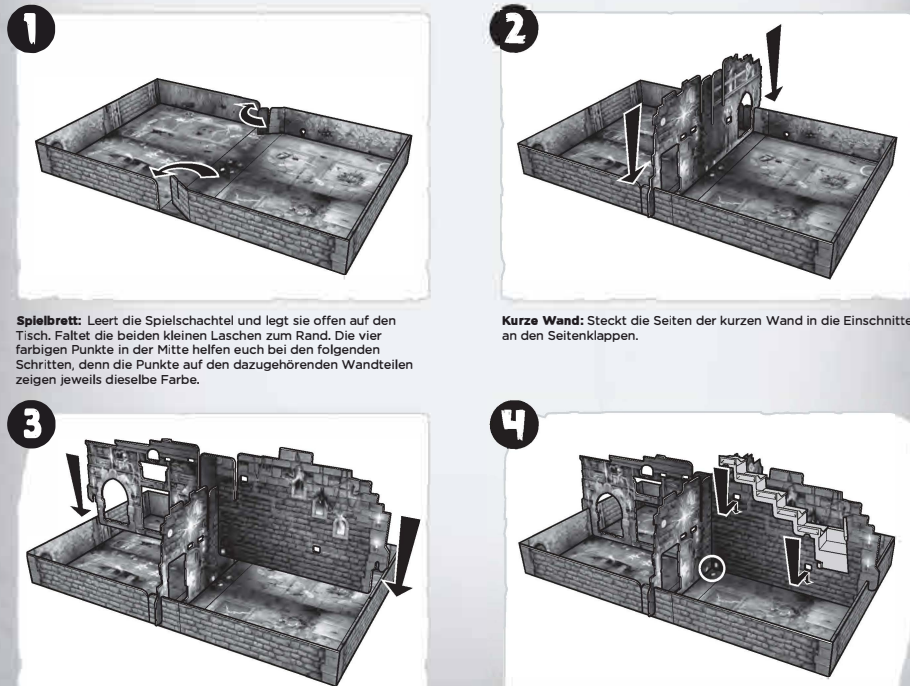
Wackelsteg: Schiebt die Pappe mit der Fußabdruckseite nach oben in die Basis ein. Achtet darauf, dass der kleine Stift in das runde Loch auf der Pappe passt.

Axthalterung: Steck die Halterung für die Axt in die Öffnung bei dem Ritter an der kurzen Wand.



VIDEO ZUM
SPIELAUFBAU

AUFBAU VOR SPIELBEGINN

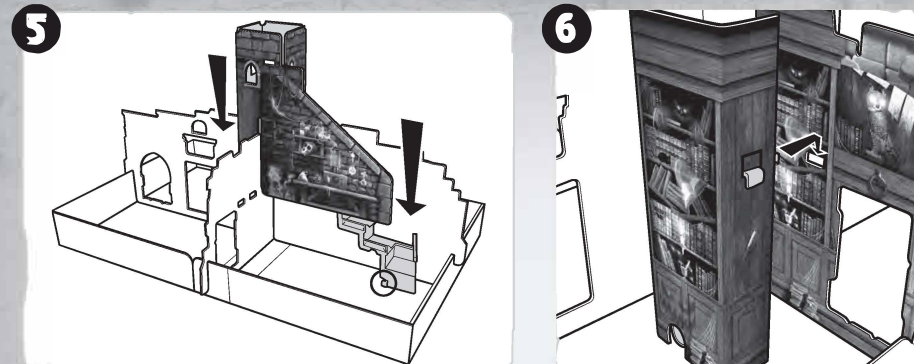


Spielbrett: Leert die Spielschachtel und legt sie offen auf den Tisch. Faltet die beiden kleinen Laschen zum Rand. Die vier farbigen Punkte in der Mitte helfen euch bei den folgenden Schritten, denn die Punkte auf den dazugehörigen Wandteilen zeigen jeweils dieselbe Farbe.

Kurze Wand: Steck die Seiten der kurzen Wand in die Einschnitte an den Seitenklappen.

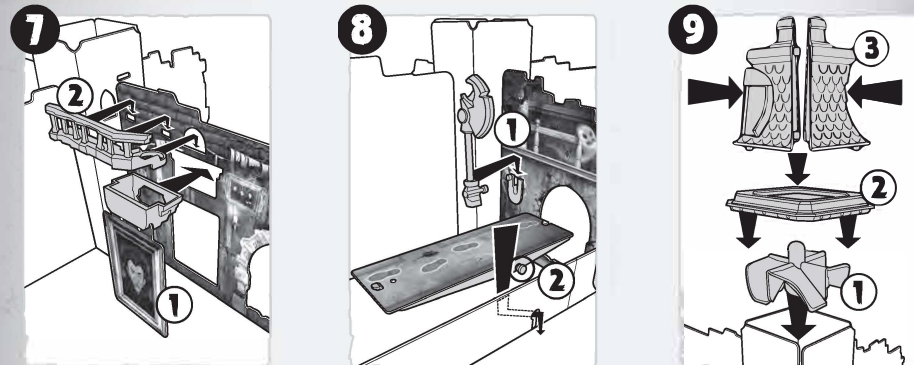
Lange Wand: Steck die lange Wand in den mittleren Einschnitt der kurzen Wand und schiebt die Einkerbungen an den Seiten in die Einschnitte am Schachtelrand.

Treppe: Steck die beiden Haken an der Rückseite der Treppe in die beiden Öffnungen an der langen Wand des Labors. Die Wände stehen richtig, wenn die drei Punkte in den Ecken jeweils dieselbe Farbe zeigen.



Turm: Faltet den Turm an den eingekerbten Linien und steckt ihn auf die Wände in der Mitte. Fixiert das Treppengeländer mit der kleinen Lasche am unteren Ende der Treppe.

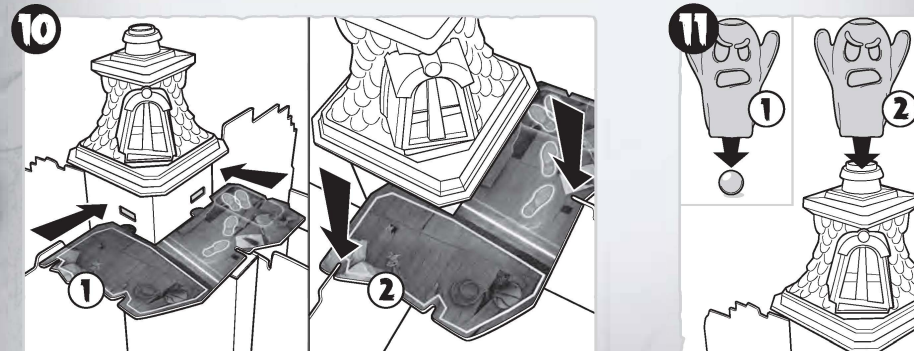
Bibliothek: Hakt das Bücherregal in die beiden Öffnungen an der kurzen Wand der Bibliothek ein.



Galerie: 1) Führt den Einsatz mit dem Portrait durch das mittlere Loch in der langen Wand der Galerie. Das Portrait sollte sich nun leicht bewegen lassen. Achtet darauf, dass der Auffangbehälter auf der Seite der Bibliothek liegt und das Portrait zur Galerie aufklappt. 2) Hakt das Geländer der Galerie über dem Portrait in die Öffnungen ein und klemmt es fest, indem ihr es an den Laschen nach unten schiebt.

Große Halle: 1) Setzt den Drehzapfen der Axt in die Axtstütze ein und drückt ihn nach unten, bis er einrastet. Lehnt dann die Axt gegen die Turmwand. Achtet dabei darauf, dass sie in dem Schlitz unter dem Fenster des Turms steckt. 2) Hakt den Drehzapfen an dem Wackelsteg in die Öffnung an der Schachtelseite ein.

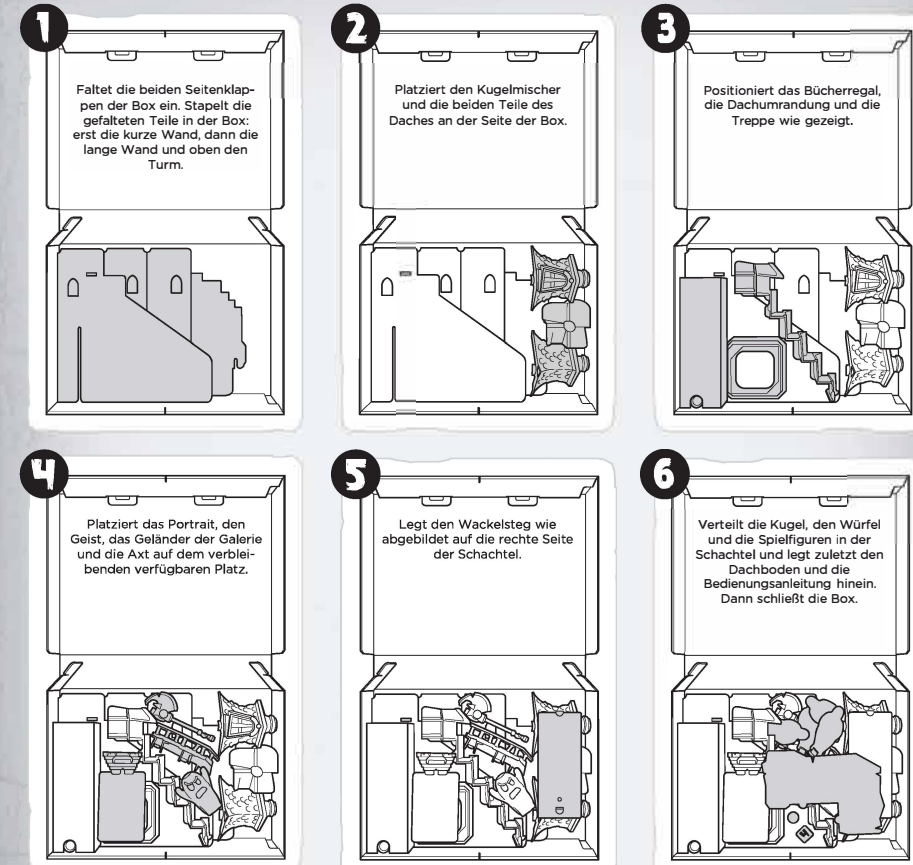
Turmdach: 1) Steck den Kugelmischer wie abgebildet in den Turm. 2) Befestigt die Dachumrandung zusammen und setzt das Dach auf die Dachumrandung.



Dachboden: 1) Steck die abgerundeten Laschen des Dachbodens mit der Fußabdruckseite nach oben in die Schlitz an den Seiten des Turms. 2) Schiebt die beiden äußeren Einkerbungen am Dachboden in die Laschen an den Wänden der Bibliothek.

Geist: 1) Stellt den Geist auf die Kugel und drückt ihn nach unten. Die Kugel steckt nun im Inneren des Geistes. 2) Platziert den Geist auf dem Schornstein des Daches.

DAS SPIEL ABBAUEN



INHALT

1 Geisterfigur (leuchtet im Dunkeln), 1 Metallkugel, 8 Spielfiguren im Halter (Standfüße leuchten im Dunkeln), 1 Würfel, 1 Kugelmischer, 1 Dachumrandung, 1 Turmdach (bestehend aus 2 Teilen), 1 Treppe, 1 Falle „Bücherregal“ (Rohr, trichterförmige Halterung, Regal aus Pappe), 1 Wackelsteg (Steghalterung, Pappsteg), 1 Falle „Portrait“ (Portrait, Halterung, Galeriegeländer), 1 Axt, 1 Axthalterung, 1 Dachboden, 1 kurze Wand, 1 lange Wand, 1 Turm, 1 Spielanleitung, 1 Spielplan/-schachtel

Änderungen vorbehalten - Sous réserve de modifications - Con riserva di modifiche

Spuk Schloss™ ist eine Lizenz von NPD Partnership Ltd. © 2020 & Design Registration Ooba Ltd. All rights reserved.



DE ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckbare Kleinteile. Erstickengefahr!
FR ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces pouvant être avalées. Danger d'étouffement!
IT AVVERTENZA! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccoli parti che possono essere inalati/inghiottiti. Pericolo di soffocamento!

Deutsche Bearbeitung:
Design: Fione GmbH
Redaktion: Ruth Spitzley



40619

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin, Deutschland
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

