

Gespenster am Fenster

Ein schnelles Reaktionsspiel

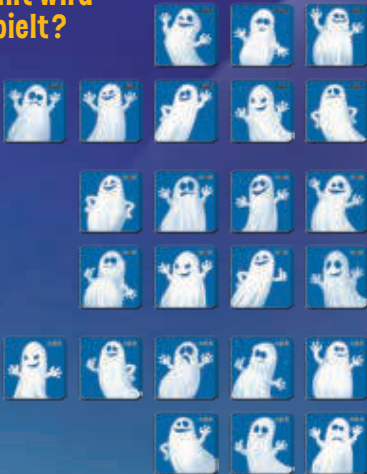
Huhuuu Huhuuu,

es ist Mitternacht. Die Geisterstunde hat begonnen! Schon huschen die kleinen Gespenster flink um die alte Burg herum. Immer wieder schaut ein neugieriges Gespenst zum Fenster herein. Jetzt schlägt die Stunde von euch Gespensterjägern. Macht euch an die Arbeit! Nur ihr kennt euch aus, und nur ihr könnt alle Gespenster erkennen, fangen und sie – wie von Zauberhand – verschwinden lassen. Der Gespensterjäger mit dem besten Blick und der schnellsten Hand gewinnt die Gespensterjagd!

Worum geht es?

Vergleicht die Gespenster mit ihren Schatten! Wer am schnellsten den richtigen Schatten zum gesuchten Gespenst findet, gewinnt. Alle Spielvarianten können mit beliebig vielen Gespenstern gespielt werden. So könnt ihr die Schwierigkeit für Groß und Klein anpassen.

Womit wird gespielt?



24 Gespenster

Jedes Gespenst wird von einer Fledermaus begleitet. Es gibt drei verschiedene Fledermausarten, die euch beim Sortieren der Gespenster und ihren Gespensterschatten helfen:

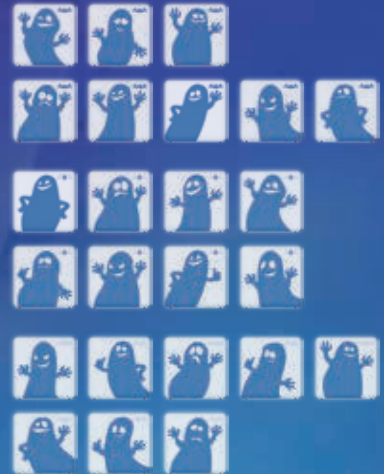


1 Spielplan

(auf beiden Seiten bedruckt)

Dieses Spiel fördert:

- Vergleichen, Erkennen und Zuordnen von Formen
- Aufmerksamkeit
- Reaktion



24 Gespensterschatten

Auch die Gespensterschatten werden von drei Fledermausarten begleitet.



Training

Gespenter sind nicht so einfach zu fangen. Deshalb solltet ihr vor eurer ersten Gespenterjagd erst einmal etwas trainieren!

Vorbereitung

- Legt die 24 Gespenter, nach den drei Fledermausarten sortiert, in je ein Fach der Schachtel.
- Sortiert die Schatten und legt diese zu den passenden Gespenstern.



- Wählt nun 8 Gespenter und ihre 8 Schatten aus. Die 8 Gespenter Schatten legt ihr offen nebeneinander aus. Die Fledermaus sollte in der Ecke rechts oben sein. Die 8 Gespenterkarten kommen als verdeckter Stapel daneben.
- Das restliche Spielmaterial wird erst einmal nicht benötigt.



Das Training

Trainiert wird gemeinsam! Ziel ist, sich mit den Gespenstern vertraut zu machen und alle Gespenter verschwinden zu lassen.



1. Gespenter aufdecken

Der jüngste Spieler deckt eine Gespenterkarte auf. Jetzt sucht ihr gemeinsam, welcher Schatten zum Gespenter passt. Seht euch dazu genau die Augen, den Mund, die Arme und die Figur der Gespenter an.



2. Schatten prüfen

Legt den Schatten auf das Gespenter. Achtet bitte darauf, dass die Fledermäuse auf beiden Karten genau übereinanderliegen. Passen Gespenter und Schatten zusammen, verschwindet das Gespenter. Legt Gespenter und Schatten zur Seite. Dann wird die nächste Karte aufgedeckt. Passt der Schatten nicht, sucht ihr weiter, bis ihr den richtigen Schatten gefunden habt.



Trainingsende

Das Training endet, wenn alle Gespenter verschwunden sind. Jetzt seid ihr bereit für die Gespenterjagd!

Gespensterjagd

Vorbereitung

- Legt den Spielplan in der Tischmitte aus, so dass die Seite ohne Felder sichtbar ist.
- Spielt mit den 8 Gespenstern einer Fledermausart. Sucht ihre passenden Schatten heraus. Die restlichen Gespenster und ihre Schatten werden erst einmal nicht benötigt. Mit etwas Übung könnt ihr später auch mit mehr Gespenstern spielen.
- Mischt die 8 Gespenster und legt sie als verdeckten Gespenstestapel neben dem Spielplan bereit.
- Legt die 8 Gespensterschatten auf dem Spielplan aus. Achtet darauf, dass die Fledermaus immer in der Ecke rechts oben ist.



Wer gewinnt?

Wer am schnellsten den Schatten vom Gespenst im Fenster erkennt und findet, bekommt das Gespenst. Wer am Ende die meisten Gespenster sammeln konnte, gewinnt. Er ist der beste Gespensterjäger!

Spielverlauf

1. Gespenst aufdecken

Der jüngste Spieler beginnt. Du deckst das erste Gespenst vom Gespenstestapel auf und legst es **ZÜGIG** auf den Platz mit dem Fenster. Jetzt ist ein Gespenst im Fenster zu sehen.

2. Schatten suchen

Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig. Sucht, so schnell es geht, den Schatten zum Gespenst im Fenster. Wer glaubt, den richtigen Schatten gefunden zu haben, darf ihn sich schnell nehmen und prüfen, ob es der richtige Schatten ist.

3. Schatten prüfen

Lege den Schatten auf das Gespenst im Fenster. Achte bitte darauf, dass die Fledermäuse auf beiden Karten **genau** übereinanderliegen. **WICHTIG:** Sobald ein Spieler prüft, ob er den richtigen Schatten gefunden hat, darf niemand weitersuchen. Helft jetzt alle mit herauszufinden, ob Gespenst und Schatten zusammenpassen.

Der Schatten passt nicht!

Hast du den falschen Schatten erwischt, erkennst du es daran, dass Körperteile sichtbar bleiben. Pech gehabt! Du legst den Schatten wieder zurück auf seinen Platz auf den Spielplan. Dann geht das Spiel nur für die Mitspieler weiter. Ihr habt jetzt noch die Gelegenheit, den richtigen Schatten zu finden. Wer den Schatten findet, bekommt das Gespenst. Sollte in einer Runde kein Spieler den richtigen Schatten zum Gespenst finden, legt ihr es zurück unter den Gespenstestapel und deckt ein neues Gespenst auf.



Der Schatten passt!

Hast du den richtigen Schatten gefunden, verschwindet das Gespenst im Fenster. Du hast alles richtig gemacht und das Gespenst gefangen. Lege den Schatten auf den gleichen Platz auf den Spielplan zurück. Das Gespenst darfst du vor dir ablegen. Dann startest du die nächste Runde. Decke ein neues Gespenst auf und lege es zügig im Fenster ab.



Spielende

Sobald alle Gespenster von euch Gespensterjägern gefunden und gefangen wurden, endet das Spiel. Zählt jetzt eure Gespenster. Es gewinnt, wer die meisten Gespenster fangen konnte. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, gibt es mehrere Gewinner!



Spielvarianten ...

Gespielt wird, wie bei Gespensterjagd beschrieben.

... für Fortgeschrittene

Für eine schwierigere Variante spielt ihr mit allen 24 Gespenstern. Legt den Spielplan in die Tischmitte, so dass die Seite mit den Feldern oben liegt. Verteilt alle 24 Gespensterschatten auf den Feldern. Die 24 Gespenster kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan.



... für Profis

Wählt für die Profivariante die Spielplanseite ohne Felder. Bei dieser Variante können die Schatten auch kreuz und quer, gespiegelt oder überlappend ausgelegt werden.



... für ganz unterschiedliche Spieler

Spielen in einer Runde erfahrene und unerfahrene Spieler zusammen, gilt für die erfahrenen Spieler folgende Regel: Wählt ein erfahrener Spieler den falschen Schatten aus, muss er ein bereits gesammeltes Gespenst wieder zurück unter den Gespensterstapel legen.

... für Unersättliche

Wählt 8 Gespenster und ihre Schatten aus. Legt den Spielplan und die restlichen Gespenster und Schatten zur Seite, sie werden nicht benötigt. Natürlich könnt ihr später auch diese Variante mit mehr als 8 Gespenstern spielen.

Legt die 8 Gespenster wie in der Abbildung aus. Deckt jedes Gespenst mit einem Gespensterschatten ab. Achtet darauf, dass Schatten und Gespenst **NICHT** zusammenpassen.



Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, darfst du zwei Gespensterschatten miteinander vertauschen.



Entstehen nach dem Tausch ein oder sogar zwei passende Pärchen aus Gespenst und Schatten, darfst du den bzw. die beiden Schatten nehmen. Die Gespenster selbst bleiben immer in der Auslage.

Das Spiel endet, wenn alle Schatten gefunden wurden. Wer die meisten Schatten hat, ist der Gewinner.

Für die Entwicklungsarbeit an diesem Spiel und die Übertragung der Rechte bedanken wir uns herzlich bei Peter Eggert.

© 2020 HUCH!

Autoren: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Illustration: Michael Menzel

Design: brodesign, Sabine Kondirulli, HUCH!

Redaktion: VEB Spielekombinat Katja Volk

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!

Anna Oppolzer
Stefan Kloß



Ghost catchers

A fast reaction game

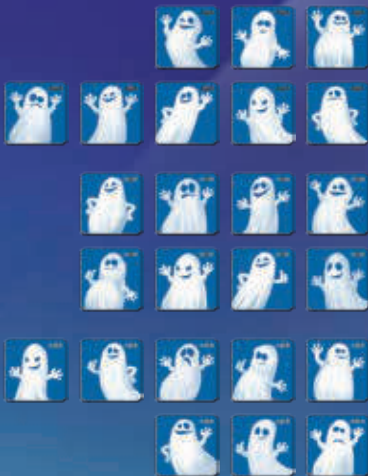
Boooooooo!

At midnight the ghosts begin to materialize outside the old castle, taking turns to peek in through the window. Now it is up to you ghost catchers! Only you can catch them and make them magically disappear. The player with the sharpest sight and the fastest hand will win the ghost hunt!

What is it about?

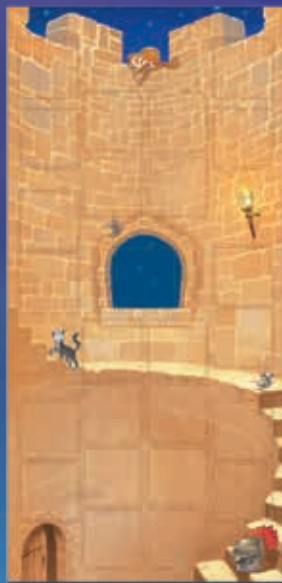
Compare the ghosts with their shadows. Whoever is first to find the right shadow wins. All the variations described below can be played with any number of ghosts, allowing you to change the difficulty easily.

What are you playing with?



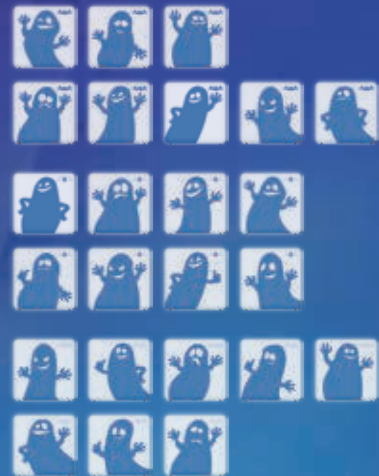
24 Ghosts

Every ghost is accompanied by a bat. There are three types of bats, which help you sort the ghosts and their shadows.



1 Game board

Double sided.



24 Ghosts' shadows

Every ghost has a matching shadow. The ghosts' shadows are also accompanied by three types of bats.



What do you learn?

- Comparing, recognizing and identifying shapes
- Attention
- Reaction speed

Training

Ghosts are not easy to catch, so all young ghost catchers should practice a bit before they go on their first ghost hunt.

Training Preparation

- Sort the ghosts by bat-type. You should have 3 sets of 8 ghosts, the ghosts in each set having the same type of bat. Place each set of 8 ghosts into its own compartment in the box.
- Sort the shadows by bat-type and place them to the matching ghosts.



- Choose 8 ghosts and their matching shadows. Place the 8 shadows face up in a row. The bat in each should be in the top right corner. Shuffle the 8 matching ghosts and place them as a face-down stack beside the row of shadows.
- The remaining components are not required for now.



The Training Session

Train together! The aim is to get used to handling the ghosts and to making them disappear.



1. Reveal a ghost

The youngest player turns the top ghost of the ghost pile face up and places it on the table. Now you must all search for its matching shadow. Look carefully at the ghost's arms, mouth, eyes and body.



2. Check the shadows

If you think you have found the matching shadow, put it on top of the ghost. Make sure that the bats on both tiles line up. If the ghost and the shadow match, the ghost will disappear! If this happens, set the ghost and its shadow aside and reveal the next ghost. If the ghost doesn't disappear, keep searching until you find the right shadow.



End of the Training Session

The training session ends when all of the ghosts have disappeared. Now you are ready for the real ghost hunt!

Ghost Hunt

Preparation

- Put the game board in the middle of the play area, showing the side without printed spaces.
- Choose a set of 8 ghosts who share the same type of bat. Find the set of corresponding shadows. You won't need the remaining ghosts and shadows for now. When you are more familiar with the game, you will be able to play with more ghosts.
- Shuffle the 8 ghosts and place them as a face-down ghost stack beside the board.
- Put the 8 ghost shadows on to the game board. Make sure that the bat in each is in the top right corner.



Who will win?

Each ghost in the window is caught by the first player to find its matching shadow. The player who catches the most ghosts wins the game and is the best ghost catcher!

Course of play

1. Reveal a ghost

The youngest player starts by revealing the top ghost of the ghost stack and **QUICKLY** placing it face up in the window on the board. The ghost is peeking in through the window.

2. Search for its shadow

Everyone plays at the same time. Search for the shadow that matches the ghost in the window as fast as you can. If you think you have found it, take it quickly and check whether you are correct.

3. Checking the shadow

Put the shadow on to the ghost in the window. Make sure that their bats line up.

IMPORTANT: While one player is checking a shadow, everyone else must stop searching. Everyone should help to figure out whether the shadow matches or not.

The shadow doesn't match!

If you pick the wrong shadow, parts of the ghost underneath will remain visible. Bad luck! Put the shadow back where you found it on the game board. You cannot search for this ghost anymore but the other players can. If there is a round in which everyone picks the wrong shadow, put the ghost to the bottom of the ghost stack and reveal a new one.



The shadow matches!

The ghost in the window will disappear if you put the right shadow on it. If this happens, put the shadow back where you found it on the game board and place the ghost in front of you. Now start the next round by revealing the top ghost and placing it in the window.



End of the Game

Once all the ghosts have been caught, the game ends. The winner is the player who has caught the most ghosts. If there is a tie then there are more winners!



Game Variations ...

Play with the rules described in "Ghost Hunt", except for the following changes:



... for advanced players

For a more difficult variation, you can play with all 24 ghosts. Put the board in the middle of the play area, showing the side with the printed spaces. Put all 24 shadows on the spaces, each with its bat in the upper right corner. Shuffle all 24 ghosts and place them as a face-down stack by the board.

... for pros

For the hardest variation, play with the board showing its side without printed spaces. Scatter the shadows randomly over the board, some upside down, some back to front, even some overlapping.



... for players of different abilities

If experienced and inexperienced players are playing together, whenever an experienced player picks the wrong shadow, he must put one of his collected ghosts, if he has any, to the bottom of the ghost stack.

... and for players who just can't get enough

Choose 8 ghosts and their matching shadows. Put the game board and the remaining components aside, you won't need them. When you have more experience, you can play this variant with all 24 ghosts too.

Place the ghosts on the table as shown in this picture. Cover each ghost with a shadow. Make sure that **NO** shadow is on its matching ghost.



The game is played in turns, clockwise. The youngest player starts. On your turn, swap any two shadows.



Take any of the shadows you swapped that now match their ghosts. Leave the ghosts on the table, only matching shadows are taken.

The game ends when all the shadows have been taken. The player who took the most wins.

Our sincere thanks to Peter Eggert for developing this game and transferring the rights.

© 2020 HUCH!

Authors: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Illustration: Michael Menzel

Design: brodesign, Sabine Kondirolli, HUCH!

Product manager: VEB Spielekombinat Katja Volk

Translation: Eileen Altenkirch & Neil Crowley

Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, GERMANY

www.hutter-trade.com



Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Anna Oppolzer
Stefan Kloß

ghost catchers

Fantômes à la fenêtre



Ayez l'esprit vif !

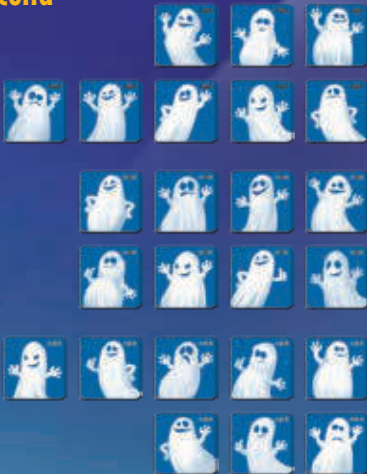
Houhouuu ! Houhouuu !

Il est minuit, l'heure des fantômes ! Les petits esprits agiles tournent déjà autour du vieux château. Il y en a toujours un plus curieux que les autres pour regarder par la fenêtre. Il est l'heure de vous transformer en chasseurs de fantômes. Au travail ! Vous êtes des spécialistes et vous seuls êtes capables de tous les reconnaître, de les attraper et de les faire disparaître comme par magie. Le chasseur de fantômes le plus attentif et le plus vif l'emportera !

Principe du jeu

Comparez les fantômes et leurs ombres ! Celui qui retrouvera le premier l'ombre correspondant au fantôme recherché gagnera. Toutes les variantes se jouent avec autant de fantômes que vous le voulez. Il est ainsi possible d'adapter le niveau de difficulté pour petits et grands.

Contenu

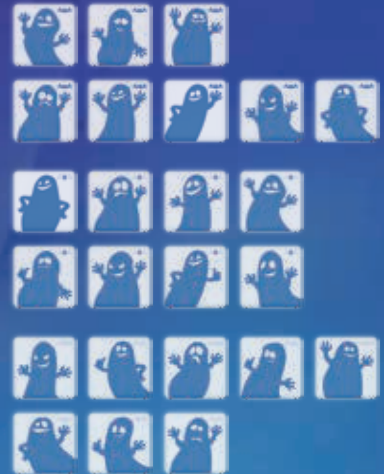


24 fantômes

Chaque fantôme est accompagné d'une chauve-souris. Il existe trois types de chauves-souris différentes qui vous aident à trier les fantômes et leurs ombres :



1 plateau de jeu (imprimé recto-verso)



24 ombres de fantômes

Les ombres sont, elles aussi, accompagnées de 3 types de chauves-souris.



Ce jeu favorise :

- la comparaison, l'identification et l'association de formes
- l'attention
- les réflexes

Entraînement

Les fantômes ne sont pas faciles à attraper. C'est pourquoi il est bien de s'entraîner un peu avant.

Avant la première chasse

- Triez les 24 fantômes selon le type de chauves-souris et placez chacun des 3 paquets dans un compartiment de la boîte.
- Triez les ombres et placez-les avec les fantômes correspondants.



- Choisissez 8 fantômes et leurs ombres. Alignez les 8 ombres, face visible, sur la table. La chauve-souris doit se trouver dans le coin en haut à droite. Empilez les 8 fantômes à côté, face cachée.
- Le reste du matériel n'est pas utilisé pour l'instant.



L'entraînement

Cet entraînement est collectif ! Il s'agit de se familiariser avec les fantômes et de les faire disparaître.



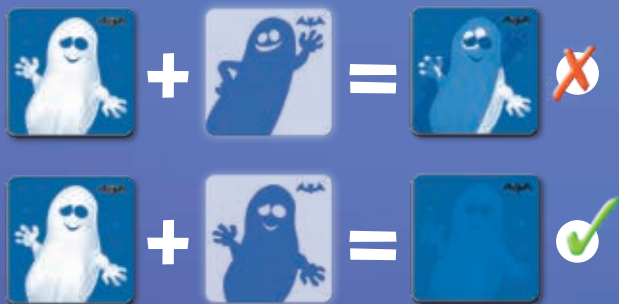
1. Retournez un fantôme

Le plus jeune joueur retourne un fantôme. Cherchez ensuite, tous ensemble, quel ombre lui correspond. Pour cela, observez attentivement les yeux, la bouche, les bras et la posture du fantôme.



2. Vérifiez l'ombre

Placez l'ombre sur le fantôme en contrôlant que les chauves-souris sur les deux cartes soient bien superposées. Si le fantôme et l'ombre correspondent bien, le fantôme doit disparaître. Mettez les deux cartes de côté. Retournez le fantôme suivant ... Si l'ombre ne correspond pas, continuez de chercher jusqu'à ce que vous trouviez la bonne.



Fin de l'entraînement

L'entraînement prend fin lorsque vous avez trouvé tous les fantômes. Vous êtes maintenant prêts pour la chasse aux fantômes !

Chasse aux fantômes

Mise en place

- Installez le plateau au milieu de la table, la face sans cases visible.
- Jouez avec les 8 fantômes avec le même type de chauve-souris. Sortez les ombres correspondantes. Les autres fantômes et leurs ombres ne sont pas utilisés pour l'instant. Avec un peu d'expérience, vous pourrez aussi jouer avec plus de fantômes par la suite.
- Mélangez les 8 fantômes et empilez-les, face cachée, à côté du plateau.
- Étalez les 8 ombres sur le plateau. Contrôlez que la chauve-souris se trouve bien à chaque fois dans le coin en haut à droite.



Qui gagne ?

Le premier joueur à trouver l'ombre du fantôme à la fenêtre gagne le fantôme. Celui qui possède le plus de fantômes à la fin remporte la partie. C'est le meilleur chasseur de fantômes !

Déroulement de la partie

1. Retourner un fantôme

Le plus jeune joueur commence. Il retourne le premier fantôme de la pile et le place **RAPIDEMENT** sur la fenêtre du plateau : il y a maintenant un fantôme à la fenêtre.

2. Chercher l'ombre

Tous les joueurs jouent en même temps. À chacun de trouver le plus vite possible l'ombre correspondant au fantôme à la fenêtre. Celui qui pense avoir trouvé la bonne ombre peut vite s'en emparer et vérifier s'il a raison.

3. Vérifier l'ombre

Placer l'ombre sur le fantôme à la fenêtre en contrôlant que les chauves-souris sur les deux cartes sont bien superposées. **IMPORTANT** : Dès qu'un joueur est en train de vérifier si l'ombre qu'il a trouvée est la bonne, plus personne n'a le droit de continuer de chercher. Les joueurs vérifient tous ensemble si le fantôme et l'ombre correspondent.

L'ombre ne correspond pas !

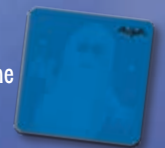
Si des parties du fantôme restent visibles, c'est que ce n'est pas le bon fantôme. **Dommage !** Le joueur remet l'ombre à sa place sur le plateau. Les autres joueurs peuvent reprendre le jeu. Ils ont encore la possibilité de trouver la bonne ombre. Celui qui la trouve gagne le fantôme. Si, lors d'un tour, personne ne trouve la bonne ombre, le fantôme est remis sous la pile. Retourner un nouveau fantôme ...

L'ombre correspond

Si le joueur a trouvé la bonne ombre, le fantôme à la fenêtre disparaît. Il a réussi à l'attraper. Il remet l'ombre à sa place. Il peut placer le fantôme devant lui. C'est à lui d'entamer le tour suivant : il retourne un nouveau fantôme et le place rapidement sur la fenêtre ...

Fin de la partie

Dès que tous les fantômes ont été trouvés et attrapés, la partie s'arrête. Chacun compte ses fantômes. Celui qui en a attrapé le plus l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs !



Variantes ...

Le déroulement est identique à la chasse aux fantômes.

... pour les experts

Pour une variante plus difficile, jouez avec les 24 fantômes. Installez le plateau au milieu de la table, la face avec les cases visible. Répartissez les 24 ombres sur les cases. Empilez les 24 fantômes à côté du plateau.



... pour les pros

Choisissez la face du plateau sans case. Pour cette variante, les ombres peuvent être éparpillées, retournées ou même se chevaucher.



... pour des joueurs de niveaux différents

Si des joueurs expérimentés et des joueurs novices jouent ensemble, les règles pour les premiers sont les suivantes : si un joueur expérimenté se trompe d'ombre, il doit remettre en plus un fantôme déjà gagné sous la pile.

... pour ceux qui en veulent toujours plus

Choisissez au hasard 8 fantômes et leurs ombres. Laissez le plateau de jeu, ainsi que les autres fantômes et ombres, de côté ; ils ne seront pas utilisés. Vous pourrez bien sûr jouer cette variante avec plus de 8 fantômes par la suite.

Disposez les 8 fantômes comme illustré. Recouvrez chacun d'eux avec une ombre au hasard, mais qui ne soit PAS la sienne.



La partie se déroule en sens horaire. Quand vient votre tour, vous pouvez intervertir deux ombres.



Si, après cet échange, une ou deux paires fantôme-ombre correspondent, vous pouvez prendre cette ombre (ou ces ombres). Les fantômes, eux, restent en place.

La partie prend fin lorsque toutes les ombres ont été trouvées. Celui qui en possède le plus l'emporte.

Nous remercions Peter Eggert pour son travail de développement et la cession des droits concernant ce jeu.

© 2020 HUCH!

Auteurs : Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Illustrations : Michael Menzel

Design : brodesign, Sabine Kondirolli, HUCH!

Rédaction : VEB Spielekombinat Katja Volk

Traduction : Éric Bouret

Fabrication + distribution:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, ALLEMAGNE

www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

Anna Oppolzer
Stefan Kloß

Ghost Spokenjagers

catchers

Een snel reactiespel



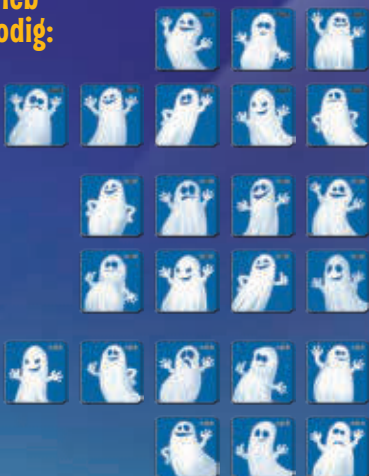
Boe!

Middernacht. Het spookuur is begonnen! De spookjes dwalen al rond het oude kasteel. Telkens kijkt een nieuwsgierig spook door het raam naar binnen. Nu is ook de tijd voor jullie als spokenjagers aangebroken. Ga aan de slag! Alleen jullie weten wat jullie moeten doen en alleen jullie kunnen de spoken herkennen, vangen en op magische wijze laten verdwijnen. De spokenjäger met het scherpste oog en de snelste hand wint de spokenjacht!

Doel van het spel:

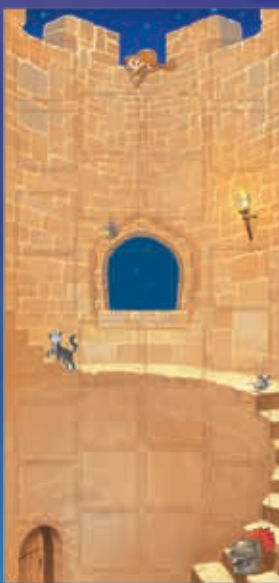
Vergelijk de spoken met hun schaduwen! Wie het snelst de juiste schaduw bij het spook in het raam vindt, wint het spel. Je kunt alle varianten van het spel met een willekeurig aantal spoken spelen. Op die manier kun je het spel voor verschillende spelers makkelijker of juist moeilijker maken.

Dit heb je nodig:



24 spoken

Elk spook wordt vergezeld door een vleermuis. Er zijn drie verschillende vleermuissoorten die jullie bij het sorteren van de spoken en de spookschaduwen helpen:



1 speelbord
(aan beide kanten bedrukt)



24 spookschaduwen

Ook de spookschaduwen worden door drie vleermuissoorten vergezeld.



Met dit spel train je:

- het vergelijken, herkennen en toewijzen van vormen
- je opletendheid
- je reactievermogen

Training

Spoken vangen is niet zo gemakkelijk. Daarom kunnen jullie voor jullie eerste spokenjacht beter een keertje trainen, net zoals andere jonge spokenjagers dat doen.

Vorbereiding

- Breek een voor een de 8 spoken van een vleermuissoort af. Leg deze in de vakken van de doos, gesorteerd per vleermuissoort.
- Open het pakje met de schaduwen en sorteer deze bij de passende spoken.



- Kies nu 8 spoken en hun 8 schaduwen. De 8 schaduwen van de spoken leggen jullie open naast elkaar neer. De vleermuis moet rechtsboven in de hoek staan. De 8 spokenkaarten gaan daarnaast omgekeerd op een stapel.
- De overige materialen voor het spel zijn voor het eerste spel niet nodig.



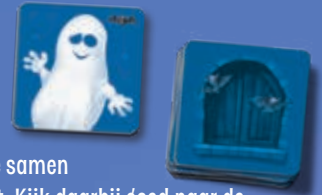
Training

Jullie trainen samen! Het doel is om de spoken te leren kennen en alle spoken te laten verdwijnen.



1. Spook omdraaien

De jongste speler draait een spokenkaart om. Nu zoeken jullie samen de schaduw die bij dit spook past. Kijk daarbij goed naar de ogen, de mond, de armen en de gestalte van het spook.



2. Schaduwen controleren

Leg de schaduw op het spook. Let erop dat de vleermuizen op alle twee de kaarten precies op elkaar liggen. Als het spook en de schaduw bij elkaar passen, verdwijnt het spook. Leg het spook en de schaduw opzij. Nu wordt de volgende kaart omgedraaid. Als de schaduw niet bij het spook past, zoeken jullie verder tot jullie de juiste schaduw hebben gevonden.



Einde van de training

De training is afgelopen als alle spoken zijn verdwenen. Nu zijn jullie klaar voor de spokenjacht!

Spokenjacht

Vorbereiding

- Leg het speelbord zo in het midden van de tafel dat de kant zonder velden te zien is.
- Speel met de 8 spoken van één vleermuissoort. Zoek de bijpassende schaduwen. De overige spoken en hun schaduwen zijn voor het eerste spel niet nodig. Als jullie een tijdje hebben geoefend, kunnen jullie ook met meer spoken gaan spelen.
- Schud de 8 spoken en leg ze als dichte spokenstapel naast het speelbord klaar.
- Leg de 8 schaduwen van de spoken op het speelbord neer. Let erop dat de vleermuis altijd rechtsboven in de hoek staat.



Wie wint?

Wie het snelst de schaduw van het spook in het raam herkent en vindt, krijgt het spook. Wie aan het einde van het spel de meeste spoken heeft verzameld, wint. Hij is de slimste spokenjager!

Het spel zelf

1. Spook omdraaien

De jongste speler begint. Je draait het eerste spook van de spokenstapel om en legt hem SNEL op de plek met het raam. Nu zie je een spook in het raam.

2. Schaduw zoeken

Nu speelt iedereen tegelijk. Zoek zo snel mogelijk de schaduw die bij het spook in het raam past. Wie denkt de juiste schaduw te hebben gevonden, mag deze snel pakken en controleren of het inderdaad de juiste schaduw is.

3. Schaduw controleren

Leg de schaduw op het spook in het raam; let erop dat de vleermuisen op beide kaarten precies op elkaar liggen. **BELANGRIJK:** zodra een speler controleert of hij de juiste schaduw heeft gevonden, mag niemand verder zoeken. Help nu allemaal mee te ontdekken of het spook en de schaduw bij elkaar passen.

De schaduw past niet!

Als er delen van het spook zichtbaar blijven, heb je een verkeerde schaduw gepakt. Pech gehad! Leg de schaduw weer terug op zijn plek op het speelbord. Daarna gaat het spel alleen voor je medespelers verder. Jullie hebben nu nog de mogelijkheid om de juiste schaduw te vinden. Wie de schaduw vindt, krijgt het spook. Als tijdens een ronde geen speler de bij het spook passende schaduw vindt, leg je het spook terug onder de spokenstapel en draai je een nieuw spook om.

De schaduw past!

Als je de juiste schaduw hebt gevonden, verdwijnt het spook in het raam. Je hebt het goed gedaan en hebt het spook gevangen. Leg de schaduw terug op dezelfde plek op het speelbord. Je mag het spook voor je neerleggen. Nu begin je de volgende ronde. Draai een nieuw spook om en leg hem snel in het raam.

Einde van het spel

Zodra alle spoken door jullie spokenjagers zijn gevonden en gevangen, is het spel voorbij. Tel nu jullie spoken. Wie de meeste spoken heeft gevangen, wint. Als meerdere spelers evenveel kaarten hebben, zijn er meerdere winnaars!



Varianten van het spel ...

Het spel loopt zoals boven beschreven.



...voor gevorderden

Een iets moeilijkere variant speel je met alle 24 spoken. Leg het speelbord zo in het midden van de tafel dat de kant met de velden erop te zien is. Verdeel alle 24 spookschaduwen op de velden. De 24 spoken gaan daarnaast omgekeerd op een stapel.

...voor professionals

Voor de variant voor professionals gebruik je de speelbordkant zonder velden. Bij deze variant kunnen de schaduwen ook schots en scheef, gespiegeld of overlappend worden neergelegd.



...voor heel verschillende spelers

Als in een potje meer en minder ervaren spelers met elkaar spelen, geldt voor de ervaren spelers deze regel: als een gevorderde speler een verkeerde schaduw kiest, moet hij een spook dat hij al had verzameld weer terug onder de spokenstapel leggen.

...voor onverzadigbare spelers

Kies 8 spoken en hun bijpassende schaduwen. Leg het speelbord en de overige spoken en schaduwen opzij; deze heb je niet nodig. Natuurlijk kun je later ook deze variant met meer dan 8 spoken gaan spelen.

Leg de 8 spoken neer zoals op de afbeelding te zien is. Dek elk spook af met een spokenschaduw. Zorg ervoor dat de schaduw NIET bij dit spook past.



Er wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Als je aan de beurt bent, mag je twee spokenschaduwen omwisselen.



Als na het wisselen een of zelfs twee passende stellen van spook en schaduw zijn ontstaan, mag je deze schaduw(en) pakken. De spoken zelf blijven liggen.

Het spel is afgelopen als alle schaduwen zijn gevonden. Wie de meeste schaduwen heeft verzameld, is de winnaar.

Voor zijn werk aan de ontwikkeling van dit spel en voor de overdracht van de rechten zeggen wij van harte dank aan Peter Eggert.

© 2020 HUCH!
Auteurs: Anna Oppolzer & Stefan Kloß
Illustratie: Michael Menzel
Design: brodesign, Sabine Kondirulli, HUCH!
Redactie: VEB Spielekombinat Katja Volk
Vertaling: Susanne Bonn

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND
www.hutter-trade.com

