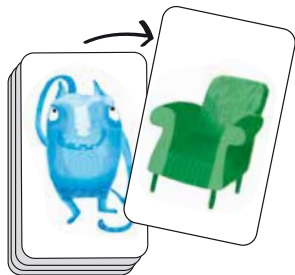


Sind auf dem Tisch keine verdeckten Karten mehr, wird mit den eingesammelten Karten, welche die Spieler noch in ihren Händen halten, weitergespielt. Wenn der Spieler keine Karte der richtigen Farbe hat, verfällt sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Ziel des Spiels

Möglichst schnell alle passenden Karten zu finden und auf den Stapel zu legen. Der als Erstes seine Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel. Der Spieler, der am Ende der Spielrunde noch Karten besitzt, verliert das Spiel.



WO versteckt sich das GESPENST?

Vor langer Zeit wurden die Kinder mit Hausgeistern erschreckt. In der Tat waren diese Gespenster jedoch ganz liebe und friedliche Wesen, die am liebsten Verstecken gespielt haben. Doch wo verstecken sich die Gespenster? Es ist nicht einfach die Hausgeister zu finden, weil ihre Verstecke schwer aufzudecken sind: mal unter dem Teppich, mal hinter dem Vorhang...

Spielausstattung:

32 Spielkarten, davon:

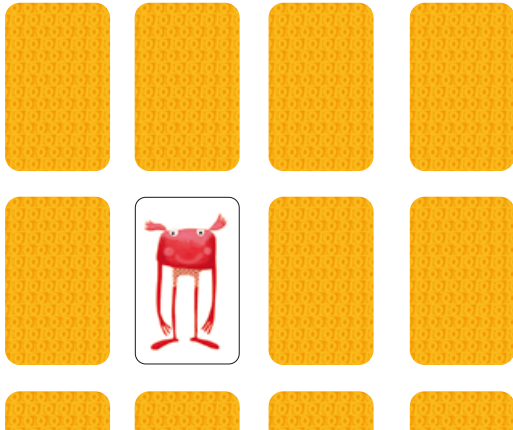
- 8 grüne Karten (4 Gegenstände, 4 Gespenster)
- 8 rote Karten (4 Gegenstände, 4 Gespenster)
- 8 gelbe Karten (4 Gegenstände, 4 Gespenster)
- 8 blaue Karten (4 Gegenstände, 4 Gespenster)

Vor dem Spiel einigen sich die Kinder, welche Spielvariante gespielt wird:

- Die Spieler suchen nach der Farbe der aufgedeckten Spielkarte (Es kann entweder ein Gespenst oder ein Gegenstand sein),
- Die Spieler suchen nach einem geeigneten Versteck für das Gespenst. Wenn ein Gespenst auf der aufgedeckten Karte abgebildet ist, suchen die Spieler nach einem gleichfarbigen Gegenstand, damit sich das Gespenst hinter diesem Gegenstand verstecken kann. Wenn ein Gegenstand auf der aufgedeckten Karte abgebildet ist, suchen die Kinder nach einem gleichfarbigen Gespenst.

Spielverlauf

Der älteste Spieler mischt alle 32 Karten und legt sie verdeckt (mit der Bildseite nach unten) auf den Tisch. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Das Spiel beginnt, indem die erste Karte aufgedeckt



Beispiel

wird. Wer am Zug ist, muss eine Karte der gleichen Farbe - wie der aufgedeckten Karte, finden. Er zieht vom Tisch eine der verdeckten

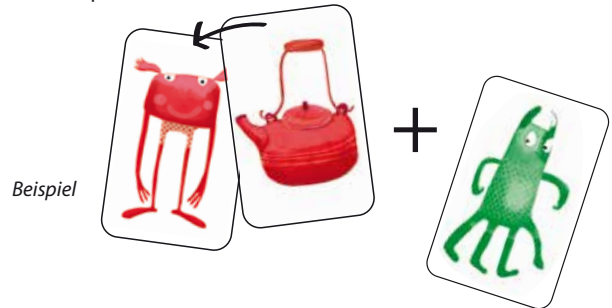
Farbkarten und schaut nach, welche Farbe er gezogen hat, ohne die Karte den anderen Mitspielern zu zeigen. Ist die gleiche Farbe auf den beiden Karten?

Passt die Farbe nicht, behält der Spieler die falsche Karte und zieht solange weiter eine Karte, bis er die Karte mit der richtigen Farbe gefunden hat.

Die Zugkarten, deren Farben den aufgedeckten Stapelkarten nicht entsprechen, behält der Spieler in der Hand. Diese Karten werden im späteren Spielverlauf genutzt, wenn der Spieler wieder am Zug ist. Die Karten dürfen den anderen Mitspielern nicht gezeigt werden.



Stimmt die Farbe der gezogenen Karte mit der Farbe der aufgedeckten Karte überein, legt der Spieler seine Karte auf die aufgedeckte Stapelkarte. Jetzt darf der Spieler noch eine beliebige Karte als Vorgabe aufgedeckt auf den Stapel ablegen. Danach muss der nächste Spieler nach der entsprechenden Farbe suchen und die Karte seines Vorgängers verdecken. Hat der jeweilige Spieler die passende Farbe in seinen Händen nicht, so deckt er immer wieder eine weitere Karte auf bis er eine gleichfarbige Karte mit einem Gegenstand oder einem Gespenst findet.



Beispiel