

MICHELLE SCHANEN

GEISTER TREPPE

ein magnetisches Verwechslungsspiel



DREI
MAGIER
SPIELE



SPOOKY STAIRS

L'ESCALIER
HANTÉ

LA SCALA
DEI FANTASMI

Kinderspiel
des Jahres



2004

KRITIKERPREIS

spiel gut

vom Arbeitsausschuß
Kinderspiel-spielzeug
ausgezeichnet

GEISTER TREPPE

Autorin:
Illustrationen:
Grafik:

Michelle Schanen
Rolf Vogt
Lena Kappler,
Johann Rüttinger
Kathi Kappler

Redaktion:



© 2008

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de



2004:
»Kinderspiel des Jahres«
in Japan



2005:
»Kinderspiel des Jahres«
in Finnland



2005:
nominiert zum
»Spiel des Jahres«
in Frankreich



2006:
»Kinderspiel des Jahres«
in Schweden



2006:
»Kinderspiel des Jahres«
in Norwegen



MICHELLE SCHANEN

GEISTER TREPPE

... ein magnetisches Verwechslungsspiel



SPOOKY STAIRS
L'ESCALIER HANTÉ
LA SCALA DEI FANTASMI

D

MICHELLE SCHANEN

GEISTER TREPPE

... ein magnetisches Verwechslungsspiel

Spieler: 2-4
Alter: 4-99
Spieldauer: 10-15 Minuten

- Spielmaterial:**
- großer Spielplan, 51 x 51 cm
 - 4 Holzfiguren »Geister«
 - 4 Holzfiguren »Kinder« mit »Magnetkopf«
 - 4 Farbmerkscheiben aus Holz
 - 1 Spezialwürfel

Spielidee:
Im obersten Winkel einer Ruine wohnt ein altes Gespenst. Dabin führt eine verwinkelte Treppe. Leise huschen ein paar wagemutige Kinder die schiefen Stufen hinauf – jedes will das Erste sein und den alten Geist mit einem »BUUUH!« erschrecken!
Aber das Gespenst kennt dieses uralte Spiel und hat heimlich den Würfel verzaubert, sodass die Kinder auf ihrem Weg selbst in »Geister verwandelt« werden – eines nach dem anderen!
Obendrein sorgt er dafür, dass sie immer wieder vertauscht werden und bald selbst nicht mehr wissen, wer sie sind ...
Welches Kind kommt am Ende wirklich als Erstes beim alten Gespenst an?



Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Geister bleiben vorerst neben dem Spielplan stehen. Jedes Kind stellt seine Spielfigur mit »Magnetkopf« auf die unterste Stufe der Geistertreppe (Pfeil) und die gleichfarbige Scheibe vor sich auf den Tisch (um im Verlauf des Spiels die Farbe der Spielfigur nicht zu vergessen).

Spielverlauf bei 4 Spielern:

Das jüngste Kind beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Bedeutung der Punkte auf dem Würfel:

Wer an der Reihe ist, bewegt seine Figur um so viele Stufen weiter »nach oben«, wie der Würfel Punkte zeigt. Es dürfen auch mehrere Figuren zusammen auf einer Stufe stehen.

Was bedeutet der Geist auf dem Würfel?

Erscheint ein »Geist«, passiert folgendes: Das Kind, das gewürfelt hat, »verwandelt« eine beliebige Spielfigur in einen Geist, d. h. es stülpt einen der außerhalb des Spielplans wartenden Geister über eine fremde oder über die eigene Figur.
Der »Magnetkopf« haftet im Innern der Geisterfigur, die Spielfigur ist verschwunden!



So geht es weiter:

Ist ein Kind am Zug, dessen Figur bereits in einen Geist verwandelt ist, und würfelt es eine Punktzahl, muss das Kind mit einer Geisterfigur ziehen! **Also immer gut merken, unter welchem Geist du steckst!** Nachschauen während des Spiels ist strengstens verboten!

- Sind alle Figuren in Geister verwandelt und es werden Punkte gewürfelt, muss eine Geisterfigur in Richtung Ziel gezogen werden. Rückwärts ziehen ist nicht erlaubt!
- Sind alle Figuren in Geister verwandelt und es wird ein Geist gewürfelt, **muss** das Kind, das den Geist gewürfelt hat, **zwei beliebige Geister vertauschen**: z. B. einen, der weiter hinten steht mit einem von weiter vorne – oder zwei, die auf einer Stufe stehen!

(Bei Vierjährigen kann es hilfreich sein, das Feld mit dem Zeigefinger zu markieren, dann erst den Geist zu nehmen und ihn mit einem anderen Geist zu tauschen.)

Spielende:

Sobald ein Geist das oberste Feld der Treppe (mit dem alten Gespenst) erreicht hat, gewinnt das Kind, dem die in dem Geist steckende Figur gehört! Dazu darf das Kind, das die Figur ins Ziel gezogen hat, das Geheimnis lüften:

Es stellt den Geist auf den Kopf und alle können sehen, wer der wirkliche Sieger ist und laut »BUUUH!« rufen darf!

Wichtig:

Das letzte Feld muss nicht mit direktem Wurf erreicht werden!

Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Wenn der Sieger feststeht, können die Kinder natürlich um den 2. und 3. Platz weiter spielen.

Spielverlauf bei 2 Spielern:

Die beiden nicht ausgewählten Spielfiguren werden noch vor Spielbeginn in »Geister verwandelt« und zu den beiden anderen Spielfiguren auf das Startfeld gestellt.

Durch das Tauschen kommen diese »neutralen Geister« automatisch ins Spiel.

Kommt ein »neutraler Geist« als Erster ins Ziel, wird weiter gespielt, bis ein »richtiger Geist« ins Ziel kommt. Das Kind, dessen Figur in diesem Geist versteckt ist, gewinnt.

Spielverlauf bei 3 Spielern:

Hier wird die vierte Spielfigur vor Spielbeginn in einen »Geist verwandelt«. Ansonsten gelten die Regeln wie beim Spiel mit 2 Spielern.

Variante für ältere Kinder:

Wer den Geist würfelt (nachdem bereits alle Figuren in Geister verwandelt sind), kann zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

- Das Kind vertauscht entweder zwei Geister (wie üblich) – oder
- es vertauscht zwei beliebige farbige Holz-scheiben, sodass auch die dazugehörenden Geister den Besitzer wechseln!

Und jetzt: viel Spaß!



D

GB USA



MICHELLE SCHÄNEN

SPOOKY STAIRS

Dice and mistaken identity game

Age: 4-99
Players: 2-4
Time: 10-15 minutes

Materials:

- large board, 51 x 51 cm
- 4 wooden figures, "ghosts"
- 4 wooden figures, "children" with "magnetic heads"
- coloured wooden disks
- 1 special die

Idea of game:

An old phantom lives in the top corner of a ruin! Leading up there is a crooked staircase. A couple of daring children quietly scurry up the slanting stairs. Each of them want to be first to frighten the old ghost with a "BOO"! But the phantom knows this age-old game and has secretly cast a spell on the die, so the children whilst on their way are also transformed into "ghosts" one after the other!

And what's more he ensures that they are constantly getting mixed up so that soon they no longer know who they are. Which child is really the first to get to the old phantom?



Game preparation:

The board is placed in the centre of the table. The ghosts initially remain next to the board. Every child places a figure with a "magnet head" on the lowest step of the ghost's staircase (arrow) and a disk of the same colour in front of him/her on the table in order not to forget the colour of the figure during the game.

Rules for 4 players:

The youngest child begins and rolls the die. Order of play is in a clockwise direction.

Meaning of the points on the die:

When it's each person's turn, he/she moves their figure "up" as many steps as the number of points indicated on the die. Several figures can be located on the same step.

What does the ghost mean on the die?

When a "ghost" appears on the die, the following happens:

The child who has rolled the die "transforms" any figure into a ghost, i.e. he places one of the ghosts waiting alongside the board upside down over his own figure or over one of the other figures. The "magnet-head" then clamps onto the inside of the ghost figure. The figure has disappeared!



And so it continues:

If it's a child's turn whose figure has just been transformed into a ghost and he/she rolls the die and the result is a number, **the child must move a ghost figure! So you always have to remember under which ghost you are hiding!**

Peeping during the game is absolutely forbidden!

- Once all the figures have been transformed into ghosts and a number is rolled on the die, then a ghost figure has to be moved in the direction of the goal. Moving backwards is not allowed!
- Once all the figures have been transformed into ghosts, and a ghost is rolled, **then the child who has rolled the ghost, has to swap any two of the ghosts!**

(With 4-year olds it might be helpful to point to the square with the finger, remove the ghost first and then swap it with another one.)

End of the game:

As soon as a ghost has reached the top step of the staircase (with the old phantom), the child who has the figure hiding in the ghost, wins. The child who has moved the figure to the goal can reveal the secret.

He/she turns the ghost upside down and then everyone can see who the real winner is and he/she can shout "BOO" loudly!

Important:

The last step does not have to be landed on by exact count.

When the winner is revealed, the children can play on for 2nd and 3rd places.

Rules for 2 players:

Both the non-selected figures are "transformed into ghosts" before the game begins and are placed on the start square with the other two figures.

These "neutral ghosts" automatically join the game during the swapping.

If a neutral ghost should reach the last step first, the game is not over. Keep playing until a ghost owned by a child wins.

The child whose figure is hidden in this ghost is the winner.

Rules for 3 players:

The fourth figure is "transformed into a ghost" before the game begins. Otherwise the rules are the same as for 2 players.

Variation for older children:

Whoever rolls the ghost (after all the figures have just been transformed into ghosts), has two possible choices:

- The child either swaps two ghosts (in the usual way) or
- He/she can swap any two coloured wooden disks, so that the associated ghosts swap owners!

And now, have fun.....!



GB USA

F

L'ESCALIER HANTÉ

jeu de dés et de confusion

Age: à partir de 4 ans

Joueurs: 2 - 4

Durée: 10 - 15 min

Le matériel:

- 1 grand plateau de jeu, 51 x 51 cm
- 4 figurines « fantômes » en bois
- 4 pions « enfants » en bois avec une tête aimantée
- 4 jetons-couleur en bois
- 1 dé spécial

L'idée du jeu:

Dans le plus haut recoin d'un château en ruines habite un vieux fantôme. Vers lui mène un escalier tortueux. Sur la pointe des pieds quelques enfants courageux montent les marches usées - chacun d'entre eux veut arriver en premier et effrayer le vieux fantôme avec un grand «BOUUUH!»!

Le fantôme pourtant connaît ce vieux jeu et a donc ensorcelé le dé en secret. Ainsi les enfants sont transformés eux-mêmes l'un après l'autre en fantômes en montant l'escalier! Et en plus il fait en sorte qu'ils soient échangés en permanence, et qu'au bout d'un moment ils ne sachent plus qui ils sont vraiment.

Lequel des enfants va finalement réussir à attendre en premier le vieux fantôme?



Les préparatifs du jeu:

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Dans un premier temps les fantômes restent à côté du plateau. Chaque enfant met son pion à tête aimantée sur la première marche de l'escalier hanté (voir flèche) et garde le jeton de la même couleur auprès de lui sur la table (pour éviter d'oublier la couleur du pion pendant le jeu.)

Le déroulement du jeu avec 4 joueurs:

Le plus jeune des enfants commence. On lance le dé à tour de rôle en jouant dans le sens de la montre.

Signification des points sur le dé:

Le joueur avance son pion d'autant de marches qu'il y a de points indiqués sur le dé. Il est tout à fait possible que plusieurs pions se trouvent sur la même marche.

Que signifie le fantôme sur le dé?

Si le dé représente un fantôme, l'enfant qui a lancé le dé a le droit de transformer un pion au choix en fantôme. Pour faire cela, il recouvre soit son propre pion, soit celui d'un autre joueur d'un des fantômes laissés sur la table. La tête aimantée du pion adhère au fantôme et le pion disparaît!



Et voici la suite:

Si un enfant dont le pion est déjà recouvert d'un fantôme, lance le dé et fait un chiffre, il est obligé d'avancer avec un pion-fantôme! **Souviens-toi donc toujours sous quel fantôme tu te trouves!**

Il est strictement interdit de soulever un fantôme pendant le jeu!

- Si tous les pions sont transformés en fantômes et le dé indique un chiffre, un des fantômes doit s'avancer vers l'arrivée.
- Attention, il est interdit de faire marche arrière!
- Si tous les pions sont transformés en fantômes, et le dé indique un fantôme, l'enfant qui a lancé le dé, est obligé d'échanger deux fantômes au choix!

(Avec des enfants de 4 ans il peut être utile de marquer la case avec l'index avant d'enlever le fantôme et de l'échanger avec un autre.)

La fin du jeu:

Dès qu'un fantôme atteint la dernière marche de l'escalier où se trouve le vieux fantôme, l'enfant à qui appartient le pion à l'intérieur du fantôme a gagné! Par ailleurs l'enfant qui a avancé le pion vers l'arrivée, a le droit de dévoiler le secret: **il retourne le fantôme arrivé en premier pour que tout le monde puisse découvrir le vrai gagnant, qui lui peut faire un grand «BOUUUH»!**

Attention:

Il n'est pas obligatoire d'atteindre la dernière case directement! Au cas où le nombre de points indiqué sur le dé serait trop élevé, les points en trop ne comptent pas.

Du moment qu'un enfant a gagné, les autres joueurs peuvent bien sûr jouer la deuxième et la troisième place.

Déroulement du jeu avec deux joueurs:

Les deux pions qui n'ont pas été choisis, sont changés en fantôme avant même le début du jeu et placés sur la case de départ avec les autres pions. Avec les échanges ces « fantômes neutres » sont intégrés automatiquement dans le jeu par la suite. Si un fantôme neutre arrive en premier, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un vrai fantôme atteigne l'arrivée. L'enfant à qui appartient le pion à l'intérieur de ce fantôme gagne le jeu.

Déroulement du jeu avec trois joueurs:

Ici le quatrième pion est changé en fantôme avant le début du jeu. Ensuite on applique les mêmes règles qui valent pour le jeu à deux.

Variante pour des enfants plus âgés:

Celui qui lance le dé et fait un fantôme (après que tous les pions sont déjà changés en fantôme), a le choix entre deux possibilités :

- Soit il échange deux fantômes (comme d'habitude) — ou
- il échange deux jetons-couleur au choix ; ainsi les deux fantômes correspondants sont obligés de changer de propriétaire!

Et maintenant: Amusez-vous bien!



F

I

LA SCALA DEI FANTASMI

Gioco di dadi e di scambi

Età: 4 anni o più

Giocatori: 2-4

Durata: 10-15 min

Contenuto:

- grande piano di gioco, 51x51 cm
- 4 figure di legno "fantasmi"
- 4 figure di legno "bambini" con la testa magnetica
- 4 dischi di legno per ricordare i colori
- 1 dado speciale

L'idea del gioco

Una scala tortuosa conduce nell'angolo più alto di un rudere dove abita un vecchio fantasma. Alcuni bambini coraggiosi salgono silenziosamente, in punta di piedi, i gradini consumati, ognuno vuole essere il primo a spaventare il vecchio fantasma con un "BUUUH"!

Però il fantasma conosce questo gioco vecchissimo e ha incantato segretamente il dado speciale e i bambini vengono "trasformati in fantasmi" uno dopo l'altro mentre salgono la scala. Inoltre vengono sempre scambiati e presto ogni bambino non sa più chi è.

Chi sarà alla fine il primo ad arrivare dal vecchio fantasma?



Preparazione del gioco

Il piano del gioco viene messo in mezzo al tavolo e i fantasmi all'inizio del gioco rimangono intorno al piano.

Ogni bambino mette la sua figura con la "testa magnetica" sul gradino più basso della scala dei fantasmi (freccia) e anche il disco dello stesso colore davanti a se sul tavolo (per non dimenticare il colore della sua figura durante il gioco).

Il gioco con quattro giocatori

Il bambino più giovane inizia il gioco. Si gioca in senso orario.

Significato dei punti del dado

Il primo giocatore muove la sua figura salendo quanti gradini gli indicano i punti del dado. È permessa la sosta di più figure sullo stesso gradino.

Significato del fantasma del dado

Quando appare un fantasma sul dado succede questo:

Il bambino che ha giocato il dado "cambia" una qualsiasi figura in un fantasma, cioè mette uno dei fantasmi, disposti intorno al piano di gioco, sopra una figura sua o di un altro. La "testa magnetica" rimane attaccata all'interno della figura del fantasma, la figura del gioco sparisce!



Continuazione del gioco

Quando un bambino è già trasformato in fantasma e realizza dei punti giocando il dado, deve muovere un fantasma!

Deve perciò sempre ricordarsi sotto quale fantasma si trova.

È vietato, durante il gioco, capovolgere la figura per controllare la propria posizione.

- Se tutte le figure sono diventate fantasmi quando si realizzano punti con il dado ci si può muovere solo in avanti, tornare indietro non è permesso!
- Se tutte le figure sono diventate un fantasma e sul dado appare il fantasma, il bambino che sta giocando deve cambiare posizione a due fantasmi qualsiasi. Lo scambio può avvenire anche fra fantasmi posti sullo stesso gradino oppure davanti oppure dietro.

(Per i bambini di quattro anni può essere utile segnare il gradino con un dito e poi prendere il fantasma e scambiarlo con un altro).

Fine del gioco

Appena un fantasma raggiunge il gradino più alto e arriva dal vecchio fantasma, vince il bambino a cui appartiene la figura che è nel fantasma! Il bambino che ha portato il fantasma all'arrivo svela il segreto: **capovolge il fantasma e tutti possono vedere chi è il vero vincitore e chi deve gridare "BUUUH!"**

Importante:

L'ultimo gradino non deve essere necessariamente raggiunto con un lancio diretto, i punti in più non valgono; il gioco può continuare per aggiudicare il secondo e terzo posto.

Il gioco con due giocatori

Prima di iniziare il gioco le due figure non scelte vengono "cambiate in fantasmi" e aggiunte alle altre due sul gradino iniziale. Questi sono "fantasmi neutrali".

Se un "fantasma neutrale" arriva primo al traguardo si continua a giocare finché all'arrivo giunge un "fantasma giusto".

Il bambino la cui figura è in questo fantasma è il vincitore.

Il gioco con tre giocatori

Prima di iniziare il gioco la quarta figura "si cambia in un fantasma". Valgono poi le regole del gioco con due giocatori.

Variante per bambini più grandi

Quando tutte le figure sono diventate fantasmi e giocando il dado, appare un fantasma il giocatore può scegliere tra due possibilità:

- Scambiare due fantasmi qualsiasi (come spiegato prima)
- Scambiare due qualsiasi dischi colorati dei giocatori in modo che i relativi fantasmi cambino il proprietario.

E adesso buon divertimento



PRODUKT- INFORMATION

Michelle Schanen
Illustrationen: Rolf Vogt ARVI



GEISTERWÄLDCHEN

...ein magnetisches Abenteuerspiel mit den Kindern von der GEISTERTREPPEN für 2 bis 6 Spieler/innen, ab 5 Jahren

Eine kleine Vorgeschichte:

Eine Bande abenteuerlustiger Kinder hat das alte Gespenst auf der GEISTERTREPPEN erschreckt. Die Kinder wurden selbst in Geister verwandelt und in ein turbulentes Verwechslungsspiel verstrickt. Nachdem sie wieder sie selbst wurden, entdeckten sie zu ihrem Glück einen unterirdischen Geheimgang und konnten dadurch dem fiesen alten Gespenst entkommen ...

... und so geht es in diesem Spiel weiter:

Über eine Wendeltreppe landen sie direkt im halb verfallenen, runden Turm. Von dort aus sehen sie einen kleinen dichten Wald und einen geheimnisvollen Weg am Ufer eines Flusses ...

Die Kinder wollen jetzt nur noch nach Hause. So schnell wie möglich! Aber schon nach kurzer Zeit merken sie,



das sie von zwei besonders frechen »Geisterlehrlingen« verfolgt werden. Doch sie haben zum zweiten Mal großes Glück: ein riesiger Zwerg hilft ihnen und führt sie durch das Geisterwäldchen. Zuerst heißt es allerdings, auf dem rutschigen Baumstamm den Fluss zu überqueren, ohne dabei ins Wasser zu fallen ...

Inhalt:

- großer Spielplan, 510 x 510 mm
- 6 magnetische Holzfiguren »Kinder«
- 1 magnetische Holzfigur »Riesenzwerg«
- 2 Holzfiguren »Geisterlehrlinge«
- 6 bunte »Jokersteine« aus Holz
- 1 Spezialwürfel
- Spielanleitung (D-GB-F)



**PRODUKT-
INFORMATION**



Michelle Schanen
Illustrationen: Rolf Vogt **ARVI**

FLASCHEGEIST*



GEISTERTREPPEN-ERWEITERUNG
für 5 und 6 Spieler/innen, ab 5 Jahren

*nur mit der Original-»Geistertreppe« spielbar!

- Inhalt:**
- 2 zusätzliche Holzgeister
 - 2 »Magnetkopfkinder« (pink+hellblau)
 - 2 Farbmerkscheiben (pink+hellblau)
 - Kunststoffflasche ohne Boden, mit »Holzkorken«
 - Spielplanerweiterung
 - Spielanleitung »Flaschengeist« (D-GB-F-I)

Das turbulente Treiben der »Geisterkinder« wird dem Schlossgespenst allmählich etwas zu bunnt. Es werden immer mehr Plagegeister, die seine wohlverdiente Ruhe stören. Also versucht das alte Gespenst, die kleinen Geister in einer verzauberten »fest verkorkten« Flasche zu fangen.



Alex Randolph
Illustrationen: Rolf Vogt **ARVI**

RÜSSELBANDE



das quiekvergnügte Ferkelrennen
für 2 bis 7 Spieler/innen
(auch alleine spielbar),
ab 4 Jahren

- Inhalt:**
- variabler, 8-teiliger Spielplan
 - 7 bunte Ferkel aus Ahornholz
 - 7 bunte Holzscheiben aus Ahornholz
 - Spezialwürfel
 - Spielanleitung (D-GB-F-I)
 - 60 Bauvorlagen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen

Das Spiel ist mehr als nur ein pfliffiges Wettrennen. Die Möglichkeiten, mit den 7 bunten Figuren und den 7 Holzscheiben wunderbare Pyramiden zu bauen und waghalsige Kunststücke zu machen, sind wirklich unbegrenzt...



**PRODUKT-
INFORMATION**



Claude Vaselli
Illustrationen: Rolf Vogt **ARVI**

FUNNY FISHING

Das etwas andere Angelspiel
für 2 bis 5 Spieler/innen, ab 4 Jahren

- Inhalt:**
- 18 Angelschnüre mit zweimal acht Fischen, einem alten Stiefel und einer Blechdose
 - 8 Fischkarten
 - Spielanleitung (D-GB-F-NL-I)

Gar nicht so leicht, in diesem Durcheinander zu erkennen, an welcher Angel welcher Fisch hängt!

Wer jedoch genau hinschaut, findet den gesuchten Fisch doch. Damit ist es aber nicht getan! Nur wer auch noch die dazugehörige Angelrute entdeckt, bekommt den Fisch als Beute.

Dazu muss man lediglich den Verlauf der Schnur verfolgen ... und damit's spannend bleibt, suchen alle zusammen nach dem gleichen Fisch. Der Schnellste gewinnt.



Liesbeth Bos
Illustrationen: Rolf Vogt **ARVI**

FUNNY DOMINO

Das Tierstimmenspiel
für 2 bis 5 Spieler/innen, ab 4 Jahren

- Inhalt:**
- 28 Karten mit den Tieren: Katze, Hund, Schaf, Kuh, Pferd, Hahn, Maus und Schwein
 - Spielanleitung (D-GB-F-NL-I)

Die kleine Maus ist mit jedem der anderen Tiere auf einer Karte zu sehen – und ebenso geht jedes Tier eine Koalition mit jedem anderen ein. Beim abwechselnden Ablegen der Karten entsteht nach Dominoart eine lange Tierschlange.

Soweit allgemein bekannt, aber das ist ja auch noch nicht alles!

Denn, wer eine Karte anlegt, darf bestimmen, an welches Tier die nächste Karte gelegt wird. Dazu macht es die Stimme eines der beiden an den Enden liegenden Tiere nach. Wird gebellt, sucht jeder in seinem Kartenstapel nach einer beliebigen Hundekarte. Wird geiept, sucht man nach einer Mäusekarte. Wer sie als erster anlegt, sucht sich wieder ein Tier aus und ahmt dessen Stimme nach. Gewinner ist, wer zuerst seinen Kartenstapel aufgebraucht hat.





Helmut Hecht
Illustrationen: Rolf Vogt **ARVI**

HELI HOPPER

Das aufregende Wettrennen mit
den genialen Flugkreiseln
für 2 bis 6 Spieler/innen, ab 6 Jahren

Inhalt:

- 6 fliegende Kreisel in 6 verschiedenen Farben
- 6 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben
- gestanzter Spielplan
- Spielanleitung (D-GB-F-NL-I)

Nimm dir einen der sechs bunten Heli Hopper und lass ihn fliegen! Dazu setzt man das Schirmchen wie einen Kreisel auf dem Tisch auf, bringt ihn nach rechts zum Drehen und zieht ihn gleichzeitig ein wenig nach oben ... schon hebt es ab!

Lande auf dem kleinen gelben Planeten mit den vielen Zahlenkratern! Um diese Zielfelder herum geht eine Spirale vom Start ins Ziel. Wer zuerst mit seiner Figur im Ziel ist, gewinnt.

Und das geht so:

Kreiseln, fliegen, treffen, rechnen und deine Figur um das Ergebnis vorwärtsziehen.

Zum Rechnen nimmst du die Zahl, auf der sich deine Figur gerade befindet, und rechnest sie mit der Zahl zusammen, auf der dein Heli Hopper gelandet ist, ziehst sie davon ab oder nimmst sie mit ihr mal.

So kannst du selbst beeinflussen, wie weit du deine Figur ziehen darfst. Mit ein bisschen Übung triffst du mit dem fliegenden Kreisel genau in die Mitte (mal 6), wenn du gerade auf einer 4 stehst ($4 \text{ mal } 6 = 24$ Felder) und kommst in einem Zug fliegend schnell vorwärts!

Auch wenn du eines der 8 Aktionsfelder triffst, kommt's drauf an, wie gut du deinen Flugkreisel unter außergewöhnlichen Bedingungen steuern kannst!

