

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4359

Gespentisch!

Ghoul! • Fantômatique! • Spookachtig!



HABA[®]

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 65952 1/06

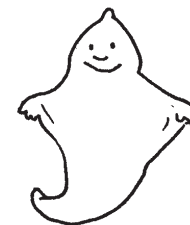
Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Habermaß-Spiel Nr. 4359

Gespentisch!

Ein gespenstisches Ratespiel
für 2 - 5 Kinder
von 4 - 8 Jahren.

Spielidee: Michael Schacht
Illustration: Anja Rieger
Spieldauer: ca. 10 Minuten



„Schreckstein, Schreckstein - alles muss versteckt sein!“, hallt es durch Burg Fürchterlich. Abwechselnd verkleiden sich die kleinen Gespenster als Schreckgespenst und versuchen, sich gegenseitig zu erschrecken.

Doch wo werden sich die kleinen Gespenster gleich verstecken? In der Küche, im Esszimmer, auf dem Dachboden oder im Schlafgemach? Da hilft dem Schreckgespenst nur Raten, Glück und das richtige „Buuuuuuuuahhh!“

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 5 kleine Gespenster
- 6 Zimmerkarten
- 15 Schreckpunkte
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer ist das begabteste Schreckgespenst und hat am Ende die meisten Schreckpunkte?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Auf ihm ist eine Burg mit sechs Zimmern zu sehen.

Jedes Kind nimmt sich ein kleines Gespenst und drei farblich passende Schreckpunkte aus der Schachtel. Stellt euer Gespenst in ein beliebiges Zimmer der Burg. Die Schreckpunkte legt ihr vor euch.

Haltet die sechs Zimmerkarten bereit.

Spielablauf

Ihr spukt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am fürchterlichsten „Buuuaaaah!“ rufen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Das Schreckgespenst taucht auf:

Du hast dich in das große Schreckgespenst verwandelt und versuchst jetzt, die anderen kleinen Gespenster zu erschrecken.

Nimm die sechs Zimmerkarten. Auf jeder Karte ist eines der Burgzimmer zu sehen. Wähle dir geheim ein Zimmer aus und lege diese Karte verdeckt vor dich. Die übrigen Karten kommen verdeckt neben den Spielplan.

Jetzt sind die kleinen Gespenster an der Reihe:

Außer dem Schreckgespenst bewegen alle anderen Spieler ihr kleines Gespenst von einem Zimmer in ein angrenzendes Zimmer. In einem Zimmer können sich mehrere kleine Gespenster befinden.

Da die kleinen Gespenster sehr jung sind, können sie noch nicht durch Wände schweben. Deshalb darf ein kleines Gespenst nur von einem Zimmer in ein anderes laufen, wenn beide mit einem Durchgang verbunden sind.

Haben sich alle kleinen Gespenster bewegt?

Jetzt kommt die große Stunde des Schreckgespenstes. Decke deine Zimmerkarte als Beweis auf.

Wenn in diesem Zimmer ein oder mehrere kleine Gespenster stehen, darfst du sie mit einem unheimlichen „BUUUAAAA-AHHH!“ erschrecken. Jedes kleine Gespenst, das erschreckt wurde, muss einen Schreckpunkt in die Schachtel legen.

Wichtig: Steht dein eigenes kleines Gespenst in diesem Zimmer, musst du keinen Schreckpunkt abgeben.

Eine neue Spukrunde beginnt:

Das nächste Kind verwandelt sich in das neue Schreckgespenst.

Spielende

Sobald ein Kind keine Schreckpunkte mehr hat, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt das Kind mit den meisten Schreckpunkten. Haben mehrere Kinder gleich viele Punkte, gewinnen sie gemeinsam und feiern eine gruselig-schöne Spukparty!

Habermaab game nr. 4359

Ghoul!

A ghoully guessing game
for 2 - 5 players ages 4 - 8.



Author: Michael Schacht
Illustrations: Anja Rieger
Length of the game: approx. 10 minutes

"Scary, scary - keep out of sight" echoes through Scary Castle. One by one the little ghosts will put on the disguise of the Frightful Ghoul and try to frighten each other.

But where can the little ghosts hide? In the kitchen, in the dining room, in the attic or the sleeping chamber? The only thing that will help the frightful ghoul is good guessing, luck and the right "Wuuuaaahhh"!

Contents

- 1 game board
- 5 little ghosts
- 6 room cards
- 15 eerie tiles
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Who will be the most talented frightful ghost and have the most eerie tiles at the end?

Preparation of the game

Place the game board in the center of the table. On it there is a castle with six chambers.

Each player takes a little ghost and three eerie tiles of the corresponding color out of the game box. Put your ghost in any of the chambers. Keep the eerie tiles in front of you.

Get the the six room cards ready.

How to play

Play in a clockwise direction.

The player who can yell the most frightful “Wuuuaahh!”, may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

The frightful ghoul appears:

You converted yourself into the big frightful ghoul and now you try to frighten the other little ghosts.

Take the six room cards. Each card represents one of the chambers of the castle. Without telling which one, you choose a chamber and place the card face down in front of you. The remaining cards are kept hidden next to the game board.

Now it's the turn of the little ghots:

Each player, except the frightful ghoul, moves their little ghost from one chamber to an adjacent chamber. There can be more than one ghost in a chamber.

As the little ghosts are very young, they cannot yet float through the walls. Therefore a little ghost may only walk from one chamber into another if they are connected by a passageway.

All little ghosts have moved?

It's the great moment for the frightful ghoul. Uncover your card.

If there are ghosts in this chamber, you can frighten them with a frightful “Wuuuaahh!”. Each frightened ghost has to return an eerie tile back to the game box.

Important: If your own little ghost is in this room, you don't have to return any eerie tile.

A new spooking round starts

It's the turn of the next player to be the new frightful ghoul.

End of the game

As soon as a player is left without eerie tiles the game ends. The player with the most points wins the game. If various players have the same number of points they win together and celebrate a wickedly frightening ghost party!

Jeu Habermas n° 4359

Fantômatique !

Un jeu de devinettes
pour 2 à 5 petits fantômes
non peureux de 4 à 8 ans.



Idée : Michael Schacht
Illustration : Anja Rieger
Durée de la partie : env. 10 minutes

« Esprit, es-tu caché là ou ici ? » entend-on retentir dans les couloirs du château hanté. Les petits fantômes se transforment chacun à leur tour en revenant et essayent de s'effrayer les uns les autres.

Mais où les petits fantômes vont-ils aller se cacher ? Dans la cuisine, dans la salle à manger, au grenier ou dans la chambre ? Pour le savoir, le revenant pourra seulement deviner, avoir un peu de chance et reconnaître le bon « ouhhhhhh !

Contenu

1 plateau de jeu
5 petits fantômes
6 cartes de pièces du château
15 points d'épouvante
1 règle du jeu

But du jeu

Qui sera le revenant le plus malin et aura le plus de points d'épouvante ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Sur le plateau de jeu, on voit un château composé de six pièces.

Chaque joueur prend un petit fantôme et trois points d'épouvante de la couleur correspondante. Il pose son fantôme dans n'importe quelle pièce du château. Les points d'épouvante sont posés devant chaque joueur.

Préparer les six cartes qui représentent les pièces du château.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui fera le « ouhhh » le plus terrible commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Le revenant fait son apparition :

Tu viens de te transformer en revenant et tu vas essayer maintenant de faire peur aux autres petits fantômes.

Prends les six cartes qui représentent les pièces. Chaque carte représente une pièce différente. Choisis une pièce discrètement et pose la carte correspondante devant toi, face cachée. Les autres cartes sont remises à côté du plateau de jeu, faces cachées.

Maintenant, c'est au tour des petits fantômes :

Les autres joueurs, sauf le revenant, déplacent leur petit fantôme d'une pièce à une pièce voisine. Il peut y avoir plusieurs petits fantômes dans une pièce.

Comme les fantômes sont encore très jeunes, ils ne peuvent pas encore passer à travers les murs. Ils ne pourront donc passer d'une pièce à l'autre que s'il y a un passage entre ces deux pièces.

Tous les petits fantômes ont changé de pièce ?

C'est maintenant le moment où le revenant va effrayer les autres. Retourne ta carte.

S'il y a un ou plusieurs petits fantômes dans cette pièce, tu les effrayes en criant bien fort : « Oouhhhhh ! ». Chaque petit fantôme qui a été effrayé doit mettre un point d'épouvante dans la boîte.

N.B.: si ton petit fantôme se trouve dans cette pièce, tu ne donnes pas de point d'épouvante.

Un nouveau tour d'épouvante commence :

Le joueur suivant se métamorphose en revenant.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de points d'épouvante, la partie est finie. Le gagnant est celui qui aura le plus de points d'épouvante. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, ils gagnent tous ensemble et organisent une super fête d'épouvante !

Habermaaf-spel Nr. 4359

Spookachtig!

Een spookachtig raadspel voor 2 - 5 kinderen van 4 - 8 jaar.

Spelidee: Michael Schacht
Illustraties: Anja Rieger
Speelduur: ca. 10 minuten



„Huiver van angst en wees bevreesd - wie zich niet verstoppt, is er geweest!”, galmt het door Slot Schrikbarend. Beurtelings verkleden de kleine spoken zich als bibberspook en proberen elkaar onderling aan het schrikken te maken.

Waar zullen de kleine spoken zich zo dadelijk verstoppen? In de keuken, in de eetzaal, op zolder of in de slaapkamer? Daar kan het bibberspook slechts naar raden. Met wat geluk en het juiste „Boooooeee!”, wordt heel wat onrust gezaaid.

Spelinhoud

1 speelbord
5 kleine spoken
6 kamerkaarten
15 angstpunten
spelregels

Doel van het spel

Wie is het talentvolste bibberspook en heeft aan het eind de meeste angstpunten?

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Hierop staat een kasteel met zes kamers afgebeeld.

Ieder kind pakt een klein spook en drie angstpunten met dezelfde kleur uit de doos. Zet je spook in een slotkamer naar keuze. De angstpunten leg je voor je neer.

Houd de zes kamerkaarten klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespookt.

Het kind dat het angstwekkendst „Boooooe!” kan roepen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Het bibberspook duikt op:

Je bent in het grote bibberspook veranderd en probeert nu om de andere kleine spoken aan het schrikken te maken.

Pak de zes kamerkaarten. Op elke kaart staat een kamer van het slot afgebeeld. Kies ongezien een kamer uit en leg deze kaart verdekt voor je neer. De overige kaarten verdekt naast het speelbord leggen.

Nu zijn de kleine spoken aan de beurt:

Behalve het bibberspook, verzetten alle spelers hun kleine spook van een kamer naar een aangrenzende kamer. In één kamer kunnen zich meerdere kleine spoken bevinden.

Omdat de spookjes nog heel klein zijn, kunnen ze nog niet dwars door muren zweven. Daarom mag een klein spook alleen van de ene kamer in de andere lopen, als deze met een doorgang zijn verbonden.

Zijn alle kleine spoken verzet?

Nu breekt het uur van het bibberspook aan. Draai de kamerkaart om.

Als in deze kamer één of meer kleine spoken staan, mag je hen met een onheilspellend „BOOOEEEE!” aan het schrikken maken. Ieder klein spook dat aan het schrikken is gemaakt, moet een angstpunt in de doos leggen.

Belangrijk: Als je eigen kleine spook in deze kamer staat, hoef je geen angstpunt weg te leggen.

Er begint een nieuwe spookronde:

Het volgende kind verandert in het nieuwe bibberspook.

Einde van het spel

Zodra een van de kinderen geen angstpunten meer heeft, is het spel afgelopen. Het kind met de meeste angstpunten heeft gewonnen.

Als meerdere kinderen evenveel punten hebben, winnen ze gezamenlijk en vieren een griezellig mooi spookfeest!