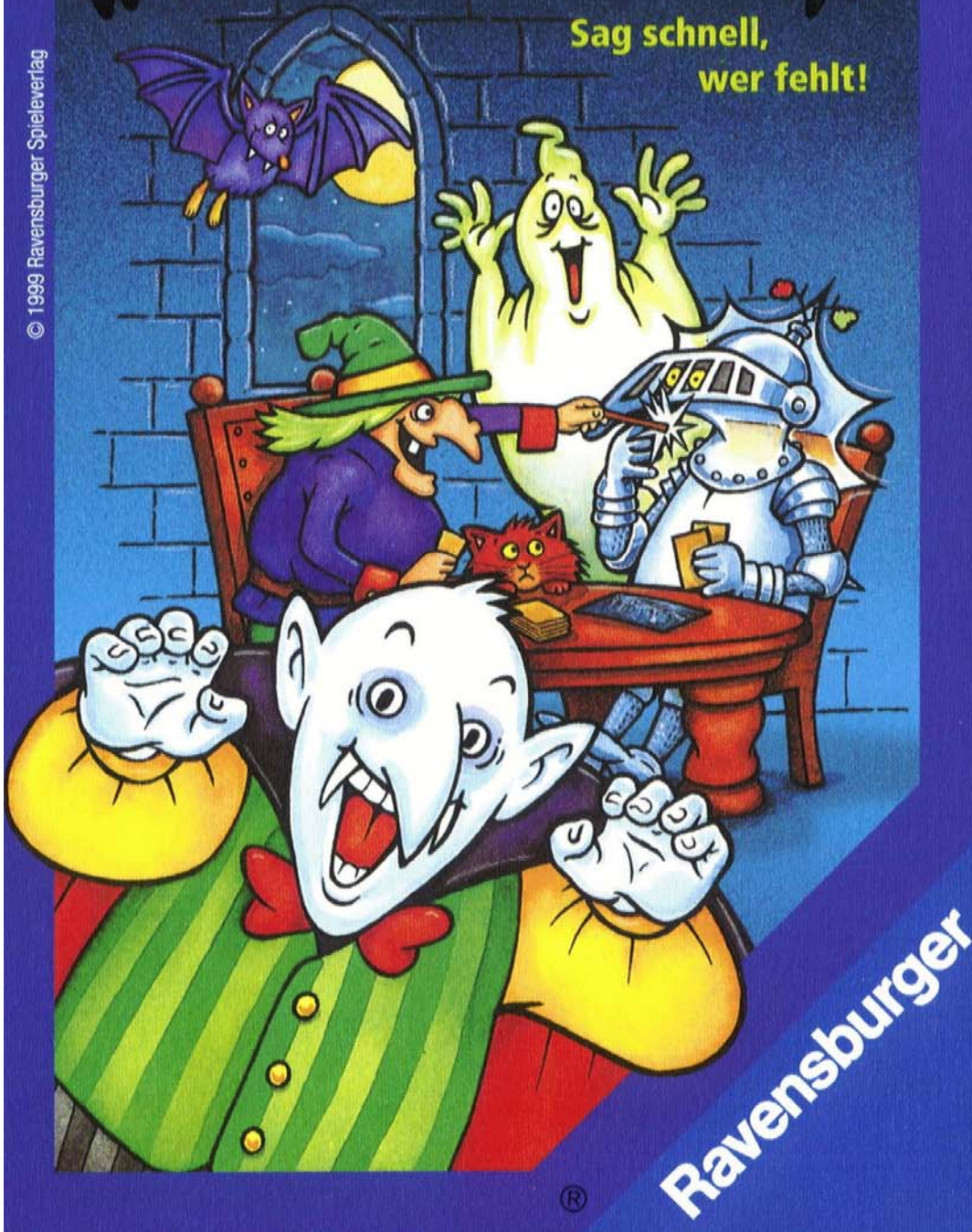


5-99 Jahre

GRUSELINO

Sag schnell,
wer fehlt!

© 1999 Ravensburger Spieleverlag



Gruselino
Ravensburger, 1999
GEELHOED Lucien
02 - 04 spelers vanaf 5 jaar
± 30 minuten

Inhoud

- 33 geestenkaarten ;
- 4 grote slotkaarten ;
- 1 handleiding.

Inleiding

Om middernacht spookt het in het griezelslot. De geesten spelen verstoppertje en jij kan meespelen in de spannende zoektocht. Wie bliksemsnel kan zoeken en reageren, zal de meeste geesten kunnen vinden

De volgende geesten spelen mee in dit leuke spel : een geharnaste ridder, een sprekende pompoen, een kleine vampier, een blazende kat, een brutale vleermuis, een vliegende heks, een loensende uil en een vrolijk spook.



Doel van het spel

De opdracht bestaat erin om als eerste de verstopte geest te vinden en op die manier zoveel mogelijk geesten te verzamelen.

Spelvoorbereidingen

Elke speler neemt een slotkaart en legt die open voor zich neer. Op elke slottafel staan de acht verschillende geesten afgebeeld.

Het is belangrijk om de slotkaart goed te bestuderen.



Vervolgens worden de geestenkaarten zeer grondig geschud en als verdekte stapel in het midden van de tafel klaargelegd.

Op elke geestenkaart staan telkens zeven geesten afgebeeld.

Eén geest ontbreekt dus op elke kaart ... maar welke ?



Middernacht, het gespook kan beginnen !

De speler die de griezeligste grimas kan trekken, mag het spel beginnen. Hij trekt een geestenkaart van de verdekte stapel en legt de kaart open naast de stapel.

Bij het omdraaien van de kaart moet hij er wel op letten dat alle spelers op hetzelfde moment de kaart kunnen bekijken.

En dan begint het ! Elke speler tracht zo snel mogelijk de ontbrekende geest te vinden en noemt deze luid bij de naam. De speler die als eerste de ontbrekende geest vindt, ontvangt de geestenkaart.

De volgende speler met de klok mee wordt de nieuwe startspeler. Hij draait de volgende kaart van de verdekte stapel om en de zoektocht kan opnieuw beginnen.



op deze kaart ontbreekt het spook

Einde van het gespook

Als de laatste kaart van de stapel werd omgedraaid, is het gespook ten einde. De speler die de meeste geestenkaarten heeft verzameld, wint het spel.