

Heinz Meister



Ein Konzentrations- und Merkspiel

Impressum

Heinz Meister
Nachtgespenster
1. Auflage 2006
© 2006 Kallmeyer Verlag/LERNBUCHVERLAG
Erhard Friedrich Verlag GmbH
Im Brande 17, D-30926 Seelze-Velber

Zeichnungen: Inge Voets

Realisation: Friedrich Mediengestaltung/Christian Smit

Druck: LUDO FACT GmbH. Printed in Germany

ISBN 13: 978 - 3 - 7800 - 3313 - 0

ISBN 10: 3 - 7800 - 3313 - 5

www.friedrichonline.de

NAHT Gespenster

Ein Konzentrations- und Merkspiel
für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Heinz Meister · **Zeichnungen:** Inge Voets
Inhalt:

8 Gespensterkarten, 9 Holzsterne, 2 Farbwürfel

Spielziel:

Nach Würfelvorgabe farbig passende Gespenster finden und als Erster drei Holzsterne besitzen.

Spielvorbereitung:

Die Gespensterkarten werden – mit der Abbildung des Gespensts nach unten – vermischt und danach mit etwas Abstand als Viereck im 3 x 3-Format so ausgelegt, dass das Feld in der Mitte frei bleibt.



Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit beiden Würfeln, nimmt ein Kärtchen auf, dreht es um und legt es in das freie Feld des Vierecks. Danach gibt es drei Möglichkeiten:

Das umgedrehte Gespenst ist nicht farbgleich mit einer der zwei gewürfelten Farben. Dann dreht der Spieler das Kärtchen auf der Stelle um, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das umgedrehte Gespenst ist farbgleich mit einer der zwei gewürfelten Farben. Dann nimmt der Spieler ein weiteres Kärtchen, dreht es um und legt es in das durch das Aufheben der vorherigen Karte frei gewordene Feld. Ist das zweite Kärtchen nicht farbgleich mit der zweiten gewürfelten Farbe, dreht der Spieler beide Kärtchen auf der Stelle wieder um, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sind die zwei umgedrehten Kärtchen farbgleich mit den zwei gewürfelten Farben, dreht der Spieler die zwei Kärtchen auf der Stelle wieder um und bekommt dafür einen Holzstern. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Sieger ist der Spieler, der als Erster drei Holzsterne hat.