



Spielanleitung

Nr. 4504



Habermaß-Spiel Nr. 4504

Poltergeister

Ein Suchspiel für 2 oder mehr Kinder ab 4 Jahren und einen Spielleiter.

Autor: Reinhold Wittig
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielinhalt:

60 Versteckhölzchen in 6 Farben, je 30 Ober- und Unterteile
20 Poltergeister in 2 Größen
2 Kugeln (Kellerasseln) aus Holz

Spielziel:

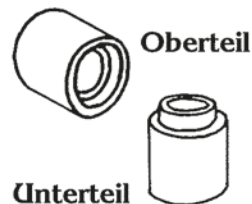
Die Poltergeister in den Verstecken machen wirklich zuviel Krach. Helft Ihr mit, sie zu fangen? Doch Vorsicht! Kellerasseln sind auch dabei!

Spielvorbereitung:

Der Spielleiter stellt 30 Unterteile mit dem Loch nach oben auf und verteilt darin die Poltergeister und die Kugeln. Alle Klötze werden danach mit einem beliebigem Oberteil (mit dem Loch nach unten) zugedeckt. Nun erst sehen die Spieler die Klotzpaare. Die Paare müssen nicht gleichfarbig sein.

Variante:

Die Kinder bauen mit auf. Der Spielleiter verändert, während die Kinder wegsehen, die Position der Klotzpaare. Er kann auch Klotzpaare umdrehen. Beim Suchen hilft nun das gute Erinnerungsvermögen der Kinder.



Poltergeister verteilen und zudecken.

1 x schütteln

Poltergeister herausholen

Variante = Nieten zurückstellen

Spielverlauf für jüngere Kinder:

Es wird vereinbart, wer beginnt. Reihum im Uhrzeigersinn nehmen die Spieler ein Klotzpaar auf. Sie schütteln daran. Poltert es, wird das Klotzpaar vor dem Spieler aufgestellt. Nieten, d.h. leere Verstecke, werden gleich beiseite gelegt.

Spielende:

Erst wenn der Klotzvorrat in der Mitte aufgebraucht ist, öffnet jeder seine Klotzpaare und holt die Poltergeister heraus. Die kugeligen Kellerasseln rollen davon und zählen nichts. Für die kleineren Poltergeister gibt es nun je einen Punkt, für die großen zwei. Statt zu zählen, kann man auch aus den Poltergeistern Türmchen bauen. Wer die meisten Punkte bzw. das höchste Türmchen hat, gewinnt.

Spielverlauf für ältere Kinder

Die Nieten werden nicht beiseite gelegt, sondern wieder hingestellt, so daß die Kinder sich die Plätze merken müssen. Es wird so lange gespielt, bis nur noch die Nieten (d. h. 8 Verstecke) stehenbleiben. Man kann auch die Anzahl der Nieten erhöhen, indem man Poltergeister wegläßt.



POLTERGEISTS

A game for 2 or more children from 4 years of age on and one game leader

Author: Reinhold Wittig
Length of game: about 15 min.

Contents of the game:

60 hollow figures in 6 colours, 30 upper and 30 bottom parts
20 poltergeists in 2 sizes
2 balls (woodlice) made of wood

Aim:

The poltergeists in their hideouts are making too much noise. Can you help me to catch them ? But, be careful, there are woodlice here, too !

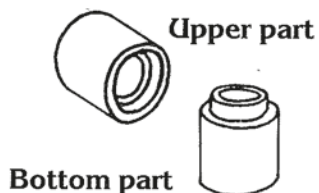
Preparations for the game:

The game leader places the 30 bottom parts with the hole at the top and distributes the poltergeists and the balls. All wooden buttons are then covered up with any upper part (with the hole underneath).

Now the players can see the pairs of figures. The pairs do not have to have the same colours

Version:

The children also help with the preparations. The game leader changes the positions of the figures when the children are looking away. He can also turn around pairs of figures. The children's own memory will help them to find the right figures.



Distribute poltergeists and cover them up

Shake once

Course of the game for younger children:

Decide who is to begin. Each child clockwise takes a pair of figures. They in turn all shake their pairs, if they hear a bumping noise, then that pair is placed in front of them. Place the others aside.

Take out ghosts

End of the game:

When the stock of figures in the middle has been used up, everybody opens up his/her pairs of figures and takes out the ghosts. The round woodlice just roll away and are not counted. One point is given for each ghost, for the big ghosts you get two. Instead of counting points, you can build a tower with the figures. The player with the most points or with the highest tower has won.

Version: Put aside blanks

Course of the game for older children:

The blanks are not put aside, instead they are put back so that the children have to remember where they were. The game is played until only the blanks are left (in other words 8 hideouts).

It is also possible to increase the number of blanks by leaving out some ghosts.



ESPRIT, ES-TU LA?

Un jeu pour 2 enfants et plus, à partir de 4 ans, avec un animateur.

Auteur: R. Wittig
Durée de la partie: environ 15 mn.

Contenu:

- 30 boîtiers cylindriques composés chacun d'une partie supérieure et d'une partie inférieure
- 20 pièces cylindriques de 2 tailles différentes symbolisant les esprits
- 2 billes en bois représentant les cloportes

But du jeu:

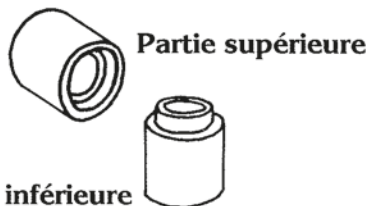
Les esprits font beaucoup de bruit. Essayez de les attraper... Mais attention! Vous risquez aussi de tomber sur des cloportes.

Au préalable:

Sans que les enfants ne regardent, l'animateur dépose sur un support quelconque les 30 parties inférieures avec l'ouverture orientée vers le haut avant d'y répartir les esprits et les cloportes. Il referme ensuite les boîtiers à l'aide des parties supérieures. Les boîtiers peuvent très bien être composés de deux parties de couleur différente.

Variante:

Les enfants participent à la mise en place et au remplissage des boîtiers. Ensuite, pendant qu'ils tournent la tête, l'animateur change les boîtiers de place ou, tout simplement, les retourne.



Répartir les esprits et refermer les boîtiers

Déroulement de la partie:

Secouer 1 boîtier On tire au sort pour savoir qui joue le premier. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun saisit un boîtier de son choix et le secoue: si celui-ci renferme quelque chose, le joueur a le droit de le prendre et de le conserver jusqu'en fin de partie. Les boîtiers vides sont immédiatement retirés du jeu.

Fin de la partie:

Retirer les esprits Lorsqu'il ne reste plus de boîtier en jeu, chacun ouvre les boîtiers qu'il a pu récupérer et en retire le contenu. Les cloportes en forme de bille „s'enfuient”, ils ne comptent pas. Les petits esprits valent 1 point et les grands esprits 2 points. Au lieu d'additionner les points, on peut aussi empiler ses esprits. Celui qui obtient donc le total le plus élevé ou la tour la plus haute remporte la partie.

Pour les plus grands:

Variante: laisser les boîtiers vides en jeu En cours de partie, les boîtiers qui se révèlent être vides sont remis en jeu au lieu d'en être retirés. Autrement dit, les enfants doivent essayer de retenir leur emplacement. On joue alors jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des boîtiers vides (8 au total) sur le support. On peut également, au départ, laisser quelques esprits de côté afin d'augmenter la proportion de boîtiers vides et accroître ainsi la difficulté.



