

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Schlotti Schlotter

4476

Chilly Shivers
La galerie des revenants
Beefje Bibber



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2005

Habermas-Spiel Nr. 4476

Schlotti Schlotter

Ein gespenstisches Gedächtnisspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 999 Jahren.

Mit einer Variante für jüngere Kinder, einem Solospiel und zusätzlichen Spielideen für „Schloss Schlotterstein“ (HABA-Spiel 4219).

Spielidee: Kai Haferkamp & Markus Nikisch

Illustration: Sabine Kraushaar

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Aufgeregt kreist die kleine Fledermaus um den Turm von Schloss Schlotterstein.



Bald soll die große Spukprüfung stattfinden, aber die Vorbereitungen sind immer noch nicht abgeschlossen! Denn das Wichtigste fehlt noch: die Gemälde der Bewohner von Schloss Schlotterstein!

Da die Zeit drängt, bittet euch Schlotti Schlotter die Gemälde vom Dachboden zu holen.

Aber Vorsicht: Es sind Gespenstergemälde!

Ihr dürft sie nur aus den Truhen nehmen, wenn der passende Bewohner gerade aus einem der Fenster des Schlossturms sieht. Doch der Turm dreht sich wie von Geisterhand. Deshalb schauen immer wieder andere Bewohner aus den Fenstern.

Schafft ihr es als Erstes fünf passende Gemälde zu finden?

Spielinhalt: 1 Gespenst (Schlotti Schlotter), 1 Holzfledermaus, 1 Flasche, 16 Gemäldekarten, 1 Würfel, 1 Pappröhre, 1 Kunststoffröhre, 1 Anleitung



Spielvorbereitung:

- Nehmt das ganze Spielmaterial aus der Flasche.
- Steckt die Pappröhre mit dem Nachthimmel nach oben in die Kunststoffröhre.
- Schiebt die Kunststoffröhre mit der offenen Seite nach unten in die Flasche und schraubt den Bodendeckel zu.
- Auf der Pappröhre ist eine Fledermaus am Nachthimmel zu sehen. Nehmt die Holzfledermaus und haltet sie an die abgebildete Fledermaus: Sie hält wie von Geisterhand an der Flasche.
- Wenn ihr die Holzfledermaus jetzt vorsichtig an der Flaschenwand nach links oder rechts schiebt, bewegt sich die Pappröhre mit.
Schiebt die Fledermaus so weit nach rechts, bis im großen Turmfenster auf dem Flaschenetikett ein Bewohner von Schloss Schlotterstein erscheint.
- Nehmt die 16 Gemäldekarten, mischt sie und verteilt sie mit der Truhenseite nach oben in der Tischmitte.
- Schlotti Schlotter und der Würfel kommen zu den Karten in die Tischmitte.



Wer am längsten „Buuuuuuuuuh“ rufen kann, darf beginnen und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein bis drei Punkte?**

Jetzt bewegen sich die Bewohner im Schlossturm!

Nimm die Flasche in die Hand. Entscheide dich, ob du die Fledermaus langsam nach rechts oder links drehen möchtest. Schau dir das große Turmfenster auf der Flasche genau an.

Gleich wird ein neuer Bewohner im Fenster auftauchen.

Wenn auf dem Würfel ein Punkt zu sehen ist, stoppst du, sobald der erste neue Bewohner im großen Turmfenster erscheint.

Sind auf dem Würfel zwei oder drei Punkte, drehst du weiter, bis der zweite bzw. der dritte Bewohner im Fenster auftaucht.

Jetzt geht es auf den Dachboden!

Vielleicht habt ihr schon entdeckt, dass es außer dem großen Turmfenster auch noch ein kleineres Kellerfenster im Schlossturm gibt. Auch hier schaut ein Bewohner heraus. Deine Aufgabe ist es, die Gemälde beider Bewohner in den Truhen auf dem Dachboden zu finden.

Drehe zwei beliebige Karten um. Stimmen ein oder sogar beide Gemälde mit den Bewohnern in den Fenstern überein?

Prima, du darfst die passenden Gemälde nehmen und verdeckt vor dir ablegen. Alle falsch aufgedeckten Karten drehst du wieder um. Die anderen Kinder dürfen sich die Gemälde aber auf jeden Fall auch ansehen.

Achtung: Die gefundenen Gemälde gehören noch nicht dir!
Statt Karten aus der Tischmitte können die anderen Spieler jederzeit auch deine Karten umdrehen.
Ist dein Gemälde mit dem gesuchten Bewohner im Fenster identisch, musst du es abgeben.

- **Schlotti Schlotter**



So ein Glück! Jetzt kommt Schlotti Schlotter und hilft dir.

Du darfst ...

- zwei Karten geheim ansehen.
Nimm Schlotti Schlotter und berühre mit ihm die beiden Karten, die du ansehen möchtest. Drehe diese um und sieh dir die Gemälde so an, dass nur du sie erkennen kannst. Anschließend legst du die Karten verdeckt zurück und stellst Schlotti Schlotter in die Tischmitte.

oder

- Schlotti Schlotter als Beschützer vor dich stellen.
Solange Schlotti Schlotter vor dir steht, darf kein Spieler eines deiner Gemälde ansehen oder wegnehmen. Schlotti Schlotter bleibt so lange vor dir stehen, bis ein anderer Spieler dieses Symbol würfelt und Schlotti Schlotter zu sich nimmt oder in die Tischmitte stellt.

Anschließend würfelt das im Uhrzeigersinn nächste Kind.

Spielende:

Sobald ein Spieler fünf Karten verdeckt vor sich liegen hat, ruft er laut:

**„Schlotti Schlotter komm geschwind,
fünf Gemälde nun mein eigen sind!“**

Jetzt nimmt er Schlotti Schlotter zu sich und gewinnt das Spiel.

Variante für jüngere Kinder:

Die Regeln sind bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch:

- Es wird nicht mit 16, sondern nur mit 8 Gemälden gespielt. Entscheidet euch, ob ihr mit den Bewohnern hinter dem großen Turmfenster oder lieber mit den Bewohnern hinter dem kleinen Kellerfenster spielen wollt. Sucht euch die passenden 8 Gemälde aus und legt sie verdeckt in die Tischmitte.
- In dieser Variante darf man außerdem nur noch eine Karte aufdecken oder ansehen, nicht mehr zwei Karten.

Das Kind, das zuerst drei Karten vor sich liegen hat, gewinnt diese gespenstisch spannende Suche.

Wenn du dich einmal alleine gruseln möchtest:

Jetzt kannst du gegen Schlotti Schlotter in einem Wettstreit antreten. Die Regeln sind bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch:

- Suche die Gemälde der acht Bewohner im großen Turmfenster heraus und lege sie verdeckt in die Tischmitte.
- Die restlichen acht Gemälde legst du offen in eine Reihe an den Tischrand und stellst Schlotti Schlotter vor das erste dieser Gemäldereihe.
- Du musst jetzt immer das Gemälde passend zum Bewohner im großen Fenster suchen. Hast du das richtige Gemälde aufgedeckt, darfst du es offen vor dich legen. Ist es aber das falsche Gemälde, rückt Schlotti Schlotter ein Gemälde in der Reihe weiter.
- Würfelst du Schlotti Schlotter, darfst du Schlotti Schlotter ein Gemälde zurückstellen.
- Erscheint im Turmfenster ein Bewohner, den du schon entdeckt hast, würfelst du noch einmal.

Das Spiel ist zu Ende, wenn

- Schlotti Schlotter auf dem achten und letzten Gemälde der Reihe angekommen ist und gegen dich gewinnt

oder

- du das sechste Gemälde gefunden und vor dir abgelegt hast.

Super, du hast den Wettstreit gegen Schlotti Schlotter gewonnen.

Tipps: Schwieriger wird das Spiel, wenn du vor Schlotti Schlotter weniger als acht Gemälde in eine Reihe legst.

Natürlich kannst du auch nach den Bewohnern im Kellerfenster suchen und die acht Gemälde des großen Turmfensters in einer Reihe an den Tischrand legen.

Schlotti Schlotter & Schloss Schlotterstein

Wenn ihr auch das Spiel „Schloss Schlotterstein“ (HABA-Spiel 4219) besitzt, könnt ihr mit dem Spielmaterial von „Schlotti Schlotter“ folgende Spielideen ausprobieren:



- a) Ihr könnt die 16 Gemälde aus diesem Spiel auch bei den Spukprüfungen und bei der Gruselolympiade von Schloss Schlotterstein einsetzen. Da müssen sich selbst Spukprofis ganz schön anstrengen, um die neuen Bewohner im großen Schloss zu finden.

- b) Mit den zwei Gespenstern könnt ihr folgenden Wettkampf spielen: Stellt beide Gespenster in den Raum mit der Falltür. Die beiden teilen sich das Spuken: Das weiße Gespenst muss immer die Bewohner erschrecken, deren Gemälde an einer tapezierten Wand hängen. Schlotti Schlotter darf nur die Bewohner erschrecken, deren Gemälde an einer Steinwand hängen.

Wer schafft es, vor Ablauf der Sanduhr die meisten Bewohner zu erschrecken?

Also, den Stab in die Hand, fertig ... spuk!

Chilly Shivers

A ghostly memory game for 2-4 players ages 5-999. With variation for younger children, a solo variation and additional ideas to play with "Shiver-stone Castle" (HABA game nr. 4219).

Authors: Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustrations: Sabine Kraushaar
Length of the game: approx. 10 minutes

All excited, the little bat circles around the tower of Shiver-stone Castle.



The big haunting exam is soon to take place but the preparations aren't ready yet! The most important part, the paintings of the inhabitants of Shiver-stone Castle are still missing.

As time ticks by, Chilly Shivers asks you to fetch the paintings from the attic.

Watch out as they are haunted paintings! Make sure you take them out of the chests only when the corresponding inhabitant is looking out of a window of the castle tower. The tower, however, rotates - as if by magic, so different inhabitants are always looking out of the windows. Who will be the first to find the correct five paintings?

Contents: 1 ghost (Chilly Shivers), 1 wooden bat, 1 bottle, 16 painting cards, 1 die, 1 cardboard cylinder, 1 plastic cylinder, 1 set of game instructions



Preparation of the Game:

- Take the entire game material out of the bottle.
- Insert the cardboard cylinder with the night sky above into the plastic cylinder.
- Push the plastic cylinder with the open side down into the bottle and screw the bottom lid tight.
- The cardboard cylinder shows a bat on the night sky. Take the wooden bat and put it close to the bat on the cylinder. It will be attracted to the bottle as if by magic.
- If you now push the wooden bat carefully to the left or the right along the bottle, the cardboard cylinder also moves. Push the bat towards the right until an inhabitant of Shiver-stone Castle appears in the window of the big tower, on the label of the bottle.
- Take the 16 paintings, turn them with the chest picture face up and shuffle them.
- Chilly Shivers and the die are placed next to the cards in the center of the table.



Whoever can yell "Woooo" for the longest time, may start and rolls the die.

What appears on the die?

- **One to three dots?**

The inhabitants of the castle get moving.

Take the bottle into your hand and decide whether you want to move the bat slowly towards the right or the left. Keep an eye on the big tower window as a new inhabitant will appear there.

If the die shows just one dot, you stop as soon as the first new inhabitant appears in the window.

If the die shows two or three dots you go on turning until the second or third inhabitant appear.

Now go up to the attic!

Have you noticed that apart from the big tower window there is another smaller basement window in the castle tower? Another inhabitant is looking out. Your task is to find both inhabitants in the chests on the attic.

Turn any two cards round.

Does one or more paintings coincide with the inhabitants appearing in the windows?

Great, you take the corresponding paintings and keep them face down in front of you. Any card that doesn't match is placed face down back in their place. The other players should have a look at those paintings beforehand.

Watch out: The matching paintings are not yours yet! Instead of turning round cards from the center, the other players may also turn round cards which lie in front of you. If the painting coincides with the inhabitant searched for, you must pass it on.

- **Chilly Shivers**



Lucky!
Chilly Shivers comes to help.

You can ...

- take a look at two cards in secret.
Take Chilly Shivers and touch the two cards you want to see. Turn them round so that only you can see them and look at the paintings. Then you return the cards and place Chilly Shivers into the center of the table

or

- place Chilly Shivers as your protector in front of you. As long as Chilly Shivers stands in front of you, no other player can look at one of your paintings or take them away. Chilly Shivers stays with you until another player rolls this symbol and takes Chilly Shivers as their protector or puts the figure back into the center of the table.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game:

As soon as a player has five cards face down in front of them, they yell:

“Chilly Shivers, come quickly the five paintings are here!”

They take Chilly Shivers and win the game.

Variation for younger players:

The game proceeds as the basic game, except for the following changes:

- You don't play with 16, but with 8 paintings. Decide if you prefer to play with the inhabitants behind the big or the small window. Sort out the corresponding 8 paintings and place them face down in front of you.
- In this variation, however, we suggest you uncover and look at one card, not two.

The first player with three cards in front of them wins this exciting spooky search.

If you want to do spook on your own:

You can compete against Chilly Shivers. The same rules as in the basic game apply, except for the following changes:

- Sort out the paintings of the eight inhabitants behind the big tower window and place them face down in the center of the table.
- The remaining eight paintings are placed face up in a row at the edge of the table with Chilly Shivers in front of the first one.
- Now you have to search for the painting which corresponds to the inhabitant in the window. If you uncover the right painting, you can place it face up in front of you. If it is not right, however, Chilly Shivers moves along one painting in the row.
- If Chilly Shivers appears on the die, you move the ghost back one painting.
- If an inhabitant you had discovered already appears in the window, you roll the die again.

The game is over, when

- Chilly Shivers reaches the eighth and last painting thus winning over you.

or

- you have found six paintings placed in front of you.

Well done! You have won the competition against Chilly Shivers.

Hints: The game gets more difficult if you place Chilly Shivers in front of less than eight paintings.

Of course you can search for the inhabitants behind the basement windows and place the other eight paintings in a row at the edge of the table.

Chilly Shivers & Shiver-stone Castle

If you have the game "Shiver-stone Castle" (Haba game nr. 4219) you can use the game material of Chilly Shivers and try the following game ideas:



- a) Use the 16 paintings when playing at the Haunting exam and the Spook Olympics at Shiver-stone Castle. Even haunting professionals have to try hard to find the new inhabitants in the big castle.

- b) With two ghosts you can play the following competition:
Put both ghosts in the room with the trapdoor. They share spooking: the white ghost always has to frighten the inhabitants whose paintings hang on a wall with wallpaper. Chilly Shivers, on the other hand, may only frighten the inhabitants whose paintings hang on a stone wall.

Who will manage to frighten the most inhabitants before the egg-timer stops?

So grab the wand, ready steady... spook!

La galerie des revenants

Un jeu de mémoire fantomatique pour 2 à 4 joueurs de 5 à 999 ans.

Avec une variante pour joueurs plus jeunes, avec un jeu pour jouer seul ainsi que de nombreuses suggestions pour jouer avec le jeu «A l'école des fantômes » (Jeu HABA 3219).

Idée: Kai Haferkamp & Markus Nikisch

Illustration: Sabine Kraushaar

Durée de la partie: env. 10 minutes

Toute affolée, la petite chauve-souris survole le château des revenants en décrivant des cercles.



C'est bientôt la grande soirée d'apparition des revenants et les préparatifs ne sont encore pas terminés ! Il manque le plus important : les tableaux des habitants du château ! Comme il ne reste pas beaucoup de temps, « Blanc de peur » vous propose d'aller chercher les tableaux qui sont au grenier.

Prudence : ces sont des tableaux de revenants !

Vous n'aurez le droit de les sortir des coffres que si l'habitant correspondant passe sa tête par l'une des fenêtres de la tour du château.

Mais la tour tourne comme si une main invisible la poussait et d'autres habitants font leur apparition aux fenêtres.

Qui va réussir à trouver en premier cinq bons tableaux ?

Contenu: 1 fantôme (Blanc de peur), 1 chauve-souris en bois, 1 bouteille, 16 cartes-tableaux, 1 dé, 1 rouleau en carton, 1 rouleau en plastique, 1 règle du jeu



Préparatifs:

- Retirer tous les accessoires qui sont dans la bouteille.
- Mettre le rouleau en carton avec le ciel étoilé dans le rouleau en plastique en l'insérant par le haut.
- Pousser le rouleau en plastique avec le côté ouvert vers le bas, l'enfoncer dans la bouteille et serrer le couvercle.
- Sur le rouleau en carton, on peut voir une chauve-souris dans le ciel étoilé. Prendre la chauve-souris en bois et la tenir contre la chauve-souris dessinée : elle reste collée contre la bouteille comme si elle était tenue par une main invisible.
- Si l'on fait tourner la chauve-souris doucement à gauche ou à droite sur la bouteille, le rouleau en carton se déplace en même temps. Faire tourner la chauve-souris à droite jusqu'à ce qu'un habitant du château hanté apparaisse dans la grande fenêtre de la tour sur l'étiquette de la bouteille.
- Prendre les 16 tableaux, les mélanger et les répartir au milieu de la table avec le côté du coffre tourné vers le haut.
- Le fantôme « Blanc de peur » et le dé sont posés au milieu de la table à côté des cartes.



Celui qui dira : « Oouuuuuuuuuuh » le plus longtemps a le droit de commencer. Il lance le dé.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **Sur un, deux ou trois points ?**

Les habitants se mettent à « hanter » la tour du château ! Prends la bouteille dans la main. Décide-toi pour savoir si tu vas faire tourner la chauve-souris à droite ou à gauche. Regarde bien la grande fenêtre sur la bouteille.

Un nouvel habitant ne va pas tarder à y faire son apparition. Si le dé est tombé sur un point, tu t'arrêtes de tourner la chauve-souris dès que le premier habitant est visible à la fenêtre.

S'il y a deux ou trois points sur le dé, tu continues de tourner jusqu'à ce que le deuxième ou le troisième habitant apparaisse.

Maintenant, il faut aller au grenier !

Vous aurez peut-être déjà remarqué qu'en plus de la grande fenêtre il y a aussi un soupirail dans la tour du château. Là aussi, un habitant passe sa tête. Tu vas devoir trouver les tableaux des deux habitants dans les coffres posés au grenier.

Retourne deux cartes au hasard. Un tableau ou mêmes les deux correspondent aux habitants montrant leur tête aux fenêtres ? Super, tu prends les tableaux correspondants et les poses devant toi, face cachée. Les autres joueurs ont aussi le droit de regarder ce qu'il y a dessus.

Attention : les tableaux découverts ne t'appartiennent pas encore ! Au lieu de retourner des cartes posées au milieu de la table, les autres joueurs peuvent aussi retourner tes cartes. Si ton tableau est identique à celui qu'ils recherchent, tu dois leur redonner.

- « **Blanc de peur** »



**Quelle chance !
Blanc de peur va venir t'aider.**

Tu as le droit ...

- de retourner discrètement deux cartes pour voir ce qu'il y a dessus.

Prends Blanc de peur et marque les deux cartes que tu veux consulter en les touchant avec. Retourne-les et regarde le tableau qui y est dessiné, de manière à ce que les autres ne voient rien. Repose les cartes, faces cachées, et pose Blanc de peur au milieu de la table.

ou

- de poser Blanc de peur devant toi pour qu'il te protège. Tant que Blanc de peur sera devant toi, aucun des joueurs n'aura le droit de consulter l'un de tes tableaux. Blanc de peur restera devant toi jusqu'à ce qu'un autre joueur ait ce symbole sur le dé. Il prendra alors Blanc de peur pour le poser devant lui ou au milieu de la table.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a cinq cartes retournées devant lui, il annonce tout haut :

« **Blanc de peur, viens rapidement, j'ai trouvé mes cinq revenants** ».

Il prend Blanc de peur et gagne ainsi la partie.



Variante pour joueurs plus jeunes :

Les règles sont les mêmes que dans le jeu précédent, mais il y a les changements suivants :

- On ne joue pas avec les 16 tableaux mais seulement avec 8. Décidez-vous pour savoir si vous voulez jouer avec les habitants qui passent leur tête par les grandes fenêtres de la tour ou avec ceux qui se montrent au soupirail. Prenez alors les huit tableaux correspondants et posez-les au milieu de la table, faces cachées.
- Dans cette variante, on consultera une seule carte et pas deux comme dans le jeu précédent.

Le joueur qui aura récupéré trois cartes en premier gagnera cette partie de suspense fantomatique.

Si tu veux jouer tout seul dans le château hanté :

Tu peux faire une partie contre Blanc de peur. Les règles sont les mêmes que dans le jeu de base, excepté les règles suivantes :

- Prends les tableaux des huit habitants des grandes fenêtres de la tour et pose-les au milieu de la table.
- Pose les huit autres tableaux en une rangée, face tournée vers le haut, au bord de la table et met Blanc de peur devant le premier tableau de cette rangée.
- Tu dois alors chercher le tableau correspondant à l'habitant de la grande fenêtre. Si tu as retourné la carte avec le bon tableau, tu la poses devant toi, face tournée vers le haut. Si c'est le mauvais tableau, Blanc de peur avance d'un tableau dans la rangée.
- Si le dé tombe sur Blanc de peur, tu as le droit de reculer Blanc de peur d'un tableau.
- Lorsqu'un habitant que tu as déjà trouvé apparaît à la fenêtre de la tour, tu lances le dé encore une fois.

La partie est terminée quand

- Blanc de peur est arrivé sur le huitième et dernier tableau de la rangée : il a gagné la partie

ou

- quand tu as trouvé le sixième tableau et que tu l'as posé devant toi.

C'est toi qui gagne la partie.

Conseils : Tu peux compliquer le jeu en posant moins de huit tableaux en une rangée devant Blanc de peur.

Tu peux aussi chercher les habitants des soupiraux plus les huit tableaux de la grande fenêtre en une rangée posée sur le bord de la table.

La galerie des revenants & A l'école des fantômes



Si vous avez déjà le jeu « A l'école des fantômes » (jeu HABA 3219), vous pourrez jouer aux jeux suivants avec les accessoires du jeu « La galerie des revenants » :

- a) Vous pouvez prendre les 16 tableaux du jeu pour les épreuves de hantise et les championnats d'épouvante. Même les meilleurs fantômes auront du mal à trouver les nouveaux habitants du château.

- b) En prenant les deux fantômes, vous pourrez vous livrer à la compétition suivante :

Mettre les deux fantômes dans la pièce avec la trappe.

Les deux fantômes vont se partager les tâches :

le fantôme blanc devra toujours effrayer les habitants dont les tableaux sont accrochés sur un mur au papier peint. Blanc de peur n'effrayera que les habitants dont les tableaux sont accrochés sur un mur en pierre.

Qui réussira à effrayer le plus d'habitants avant que le sablier soit vidé ?

Ouhhhh ! C'est parti pour la chasse aux revenants !

Beefje Bibber

Een spookachtig geheugenspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 999 jaar. Met een variant voor jongere kinderen, een solospel en extra spelideeën voor „Slot Sidderstein“ (HABA-spel 5219).

Spelidee: Kaai Haferkamp & Markus Nikisch

Illustraties: Sabine Kraushaar

Speelduur: ca. 10 minuten

Opgewonden cirkelt het vleermuisje om de toren van Slot Sidderstein.



Binnenkort moet het grote spookexamen plaatsvinden maar de voorbereidingen zijn nog steeds niet achter de rug! Het belangrijkste ontbreekt nog: de schilderijen van de bewoners van Slot Sidderstein!

Omdat de tijd dringt, vragen jullie aan Beefje Bibber om de schilderijen van zolder te halen.

Voorzichtig: het zijn spookschilderijen! Ze mogen pas uit hun kisten worden gehaald als de bijbehorende bewoner juist uit een van de vensters van de slottoren kijkt. Maar de toren draait rond alsof hij door een magische kracht wordt bewogen. Daarom kijken er steeds opnieuw andere bewoners uit de vensters. Lukt het jullie om als eerste vijf bijbehorende schilderijen te vinden?

Spelinhoud: 1 spook (Beefje Bibber), 1 houten vleermuis, 1 fles, 16 schilderijkaarten, 1 dobbelsteen, 1 kartonnen koker, 1 plastic koker, spelregels



Spelvoorbereiding:

- Haal al het spelmateriaal uit de fles.
- Steek de kartonnen koker met de nachtelijke hemel naar boven in de plastic koker.
- Schuif de plastic koker met de geopende kant naar beneden in de fles en schroef de bodem vast.
- Op de kartonnen koker valt een vleermuis aan de nachtelijke hemel te zien. Pak de houten vleermuis en houd hem tegen de afgebeelde vleermuis. Als door toverkracht blijft hij aan de fles hangen.
- Als jullie de houten vleermuis nu voorzichtig langs de fles naar links of rechts schuiven, beweegt de kartonnen koker mee. Schuif de vleermuis net zover naar rechts tot in het grote torenvenster op het flessenetiket een bewoner van Slot Sidderstein verschijnt.
- Pak de 16 schilderijkaarten, schud ze en verdeel ze met de zijde waarop de kisten staan omhoog, over het midden van de tafel.
- Beefje Bibber en de dobbelsteen worden op tafel naast de kaarten gelegd.



Wie het langste „boeaaaaa” kan roepen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Eén tot drie ogen?**

Nu komen de bewoners in de slottoren in beweging! Neem de fles in een hand. Beslis of je de vleermuis langzaam naar rechts of naar links wilt draaien. Houd het grote torenvenster op de fles goed in het oog. Zo meteen duikt er een nieuwe bewoner in het venster op. Als er op de dobbelsteen één oog te zien valt, stop je zodra de eerste nieuwe bewoner in het torenvenster te zien is. Staan er op de dobbelsteen twee of drie ogen, dan draai je verder tot de tweede respectievelijk derde bewoner in het raam opduikt.

Nu gaat het de zolder!

Misschien hebben jullie al gezien dat er behalve het grote torenvenster ook nog een kleiner kelderraam in de toren zit. Ook hier kijkt een bewoner naar buiten. Het gaat er nu om de schilderijen van beide bewoners in de kisten op zolder te vinden.

Draai twee kaarten naar keuze om. Komen één of zelfs beide schilderijen met de bewoners in de vensters over een? Prima, je mag de bijbehorende schilderijen pakken en omgekeerd voor je neerleggen. Alle verkeerd omgedraaide kaarten keer je opnieuw om. De andere kinderen mogen de schilderijen echter altijd goed bekijken.

Opgelet: De gevonden schilderijen zijn nog niet van jou!
In plaats van de kaarten uit het midden van de tafel, kunnen de andere spelers te allen tijde ook jouw kaarten omdraaien. Als jouw schilderij hetzelfde is als de gezochte bewoner in het venster dan moet je het afstaan.

- **Beefje Bibber**



Wat een geluk!
Nu komt Beefje Bibber je te hulp.

Je mag ...

- twee kaarten ongezien bekijken.
Neem Beefje Bibber en raak met hem de twee kaarten aan die je zou willen bekijken. Draai ze om en bekijk de schilderijen zodanig dat alleen jij ze kunt zien. Vervolgens leg je de kaarten omgekeerd terug en zet je Beefje Bibber in het midden van de tafel.

of

- Beefje Bibber als beschermer voor je zetten.
Zolang Beefje Bibber voor je staat, mag geen enkele speler een van je schilderijen bekijken of wegnemen. Beefje Bibber blijft net zolang bij je staan tot hij door een andere speler wordt gegooid en die vervolgens Beefje Bibber pakt of in het midden van de tafel zet.

Vervolgens gooit kloksgewijs het volgende kind met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Zodra een van de spelers vijf kaarten omgekeerd voor zich heeft liggen, roept hij luid:

**„Beefje Bibber kom 'ns snel,
ik heb die schilderijen wel!“**

Nu heeft hij het spel gewonnen en neemt Beefje Bibber bij zich.

Variant voor jongere kinderen:



De spelregels zijn afgezien van de volgende wijzigingen, hetzelfde als bij het basisspel:

- Er wordt niet met 16 maar met slechts 8 schilderijen gespeeld. Jullie beslissen of jullie met de bewoners achter het grote torenvenster of liever met de bewoners achter het kleine kelderraam willen spelen. Zoek de bijbehorende 8 schilderijen uit en leg ze omgekeerd in het midden van de tafel.
- In deze variant mag bovendien slechts één kaart worden omgedraaid of bekeken in plaats van twee kaarten.

Het kind dat als eerste drie kaarten voor zich heeft liggen, heeft deze spookachtig spannende speurtocht gewonnen.

Als je 'ns een keertje alleen wilt griezelen:

Je kan ook met Beefje Bibber een wedstrijd houden. De spelregels zijn afgezien van de volgende wijzigingen, hetzelfde als bij het basisspel:

- Zoek de schilderijen van de acht bewoners in het grote torenvenster uit en leg ze omgekeerd in het midden van de tafel.
- De overige acht schilderijen leg je open op een rij aan de rand van de tafel en je zet Beefje Bibber voor het eerste schilderij in de rij .
- Je moet nu steeds het schilderij zoeken dat bij de bewoner in het grote venster hoort. Als je het juiste schilderij hebt omgedraaid, mag je het open voor je neerleggen. Is het echter het verkeerde schilderij dan wordt Beefje Bibber een schilderij in de rij vooruit gezet.
- Indien je Beefje Bibber hebt gegooid, zet je Beefje Bibber een schilderij achteruit.
- Als in het torenvenster een bewoner verschijnt die je al hebt ontdekt, dan gooi je nog een keer.

Het spel is afgelopen als

- Beefje Bibber op het achtste en laatste schilderij arriveert en van jou wint.

of

- je het zesde schilderij vindt en voor je neerlegt. Geweldig, je hebt de wedstrijd tegen Beefje Bibber gewonnen.

Geweldig, je hebt de wedstrijd tegen Beefje Bibber gewonnen.

Tips: Het spel wordt moeilijker als je voor Beefje Bibber minder dan acht schilderijen op een rij legt.

Natuurlijk kan je ook naar de bewoners van het kelderraam op zoek gaan en de acht schilderijen van het grote torenvenster op een rij aan de tafelrand neerleggen.

Beefje Bibber & Slot Sidderstein

Als jullie ook het spel „Slot Sidderstein“ (HABA-spel 5219) in jullie bezit hebben, kunnen jullie met het spelmateriaal van „Beefje Bibber“ de volgende spelideeën uitproberen:

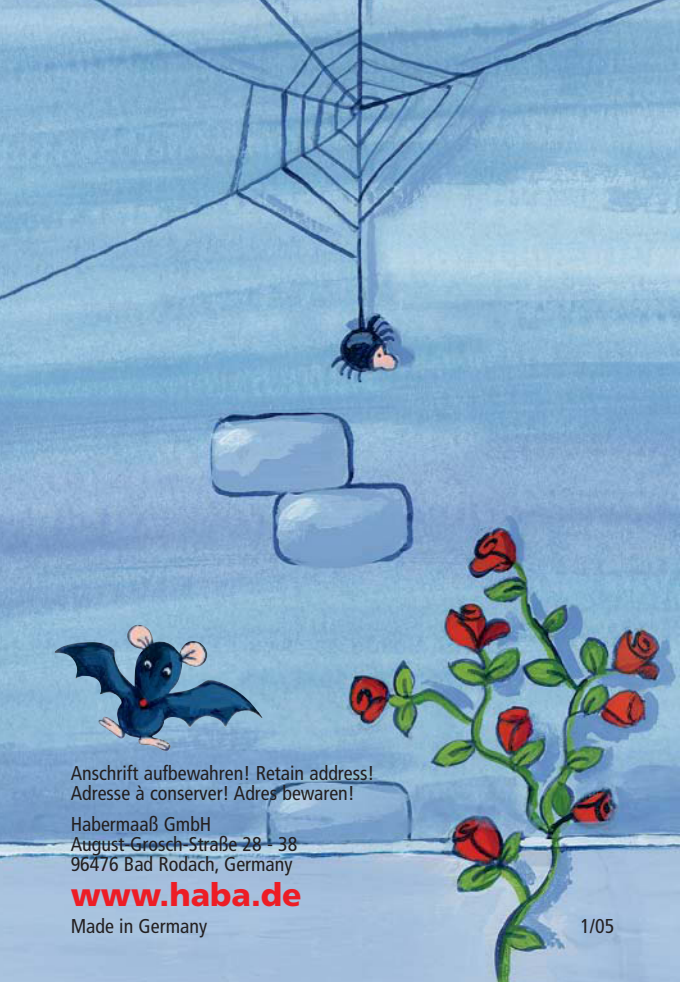


- a) Jullie kunnen de 16 schilderijen uit dit spel ook bij de spookexamens en bij de griezelolympiade van Slot Sidderstein inzetten. Dan moeten zelfs spookprofs zich heel erg inspannen om de nieuwe bewoners in het grote slot te vinden.

- b) Met de twee spoken kan de volgende wedstrijd gespeeld worden:
Zet beide spoken in de kamer met het valluik.
Beiden verdelen onderling het spoken: het witte spook moet steeds de bewoners wiens schilderijen op een behangen muur hangen, aan het schrikken maken.
Beefje Bibber mag alleen de bewoners wiens schilderijen aan een stenen muur hangen, aan het schrikken maken.

Wie slaagt er in, voordat de zandloper leeggelopen is, om de meeste bewoners aan het schrikken te maken?

Dus, de staf in je hand, klaar ... spoken maar!



Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermabß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodäch, Germany

www.haba.de

Made in Germany

1/05