

Spielanleitung

9 353 389

SPUK
STABEN



Nürnberger-Spielkarten-Verlag
GmbH, Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach
www.nsv.de

Autor: Moritz Dressler
Illustration: Christian Opperer
Redaktion: Steffen Benndorf

SPUKSTABEN

Ein Spiel von Moritz Dressler
für 1-4 Spielfreudige
ab 10 Jahren

*Es könnte so schön sein in eurer alten Druckerei, doch pünktlich um Mitternacht bricht der Spuk aus – eine Horde frecher Buchstabengeister (im Volksmund auch **Spukstaben** genannt) hat es auf eure Lettern (Druckbuchstaben – siehe Schachtelseite) abgesehen und sie tragen eine nach der anderen davon. Ihr wisst nicht, was sie damit vorhaben und ehrlich gesagt wollt ihr es auch nicht wissen – ihr wollt nur eure Lettern behalten, damit ihr am nächsten Tag wieder schöne Bücher drucken könnt. Schafft ihr es, die Geister bis zum Morgengrauen aufzuhalten? Dann hat der Spuk hoffentlich ein Ende!*

SPIELZIEL

SPUKSTABEN ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, ihr könnt nur gemeinsam erfolgreich sein. Euer Ziel ist es, möglichst viele Spukstaben am Entkommen zu hindern. Dazu müsst ihr die geklauten Lettern in Wörtern verwenden, um damit die Spukstaben zu erschrecken. Je mehr Lettern ihr rettet, desto mehr Punkte bekommt ihr am Spielende.



SPUKSTABEN lässt sich auch prima alleine spielen. Es gelten die gleichen Regeln wie im Teamspiel, aber es kommen weniger Spukstaben ins Spiel und sie sind etwas leichter zu erschrecken.

*Einen herzlichen Dank an alle, die
SPUKSTABEN testgespielt haben!*

SPIELMATERIAL

55 Spukstabenkarten

Spukstaben
Rückseite



Spukstaben Vorderseiten



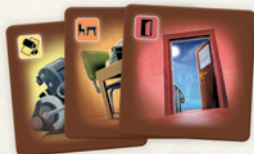
Buchstabe oder
Buchstabenkombination

Bedingung

Soforteffekt

Spukkraft-
leiste

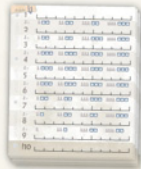
3 Raumkarten



10 Spuksteine



1 Spielblock und 4 Stifte

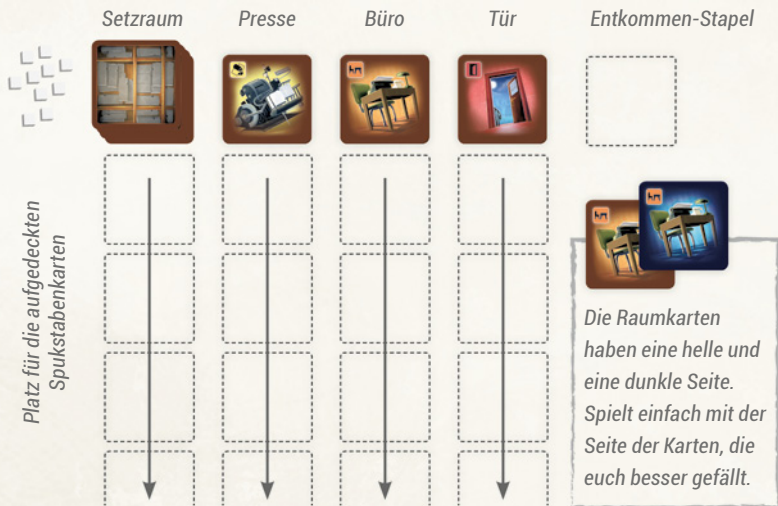


1 Sanduhr (1 Minute)

SPIELAUFBAU

Mischt die Spukstabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Dieser Stapel stellt euren Setzraum dar. Legt daneben die 3 Raumkarten in der Reihenfolge Presse, Büro, Tür aus. Darunter braucht ihr Platz für die aktiven Spukstaben. Rechts daneben braucht ihr noch Platz für den Entkommen-Stapel.

Legt die 10 Spuksteine und die Sanduhr bereit und nehmt euch pro Person ein Blatt vom Spielblock sowie einen Stift.



SPIELABLAUF

Spukstaben wird über **10 Runden** gespielt.

Alle Runden laufen folgendermaßen ab:

1. Zu Beginn einer Runde **erscheinen neue Spukstaben**. Diese starten ihre Flucht entweder direkt im Setzraum oder in weiter entfernten Räumen. Ihr habt also unterschiedlich viele Runden lang Zeit, sie zu erschrecken. (→ Seite 6)
2. Nun habt ihr insgesamt **1 Minute Zeit**, in der sich alle von euch **je 1 geheimes Wort** ausdenken und auf ihren Spielzettel aufschreiben. Dieses Wort sollte viele Buchstaben enthalten, die mit den fliehenden Spukstaben übereinstimmen. (→ Seite 7)
3. Seid ihr damit fertig, könnt ihr die **Spukstaben erschrecken**. Jeder Buchstabe, der in eurem Wort vorkommt, **erschreckt genau einen passenden Spukstaben**, wodurch dieser an Spukkraft verliert. Hat ein Spukstabe keine Spukkraft mehr, lässt er sofort die Letter fallen und flieht. Dieser Spuk ist dann beendet und die Letter gerettet. (→ Seite 8)
4. Sind alle Worte gesprochen und die Spukstaben erschreckt, ziehen die Geister auf ihrer **Flucht** einen Raum weiter. Entkommt ein Spukstabe durch die Tür, ist die geklaute Letter verloren; dies führt am Spielende zu Punktabzug. (→ Seite 10)

In Runde 10 spricht ihr **das gemeinsame Machtwort**, danach endet das Spiel. (→ Seite 11)

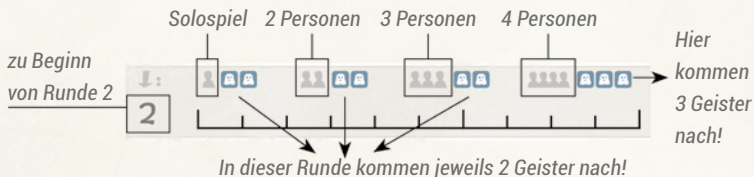
1. Neue Spukstaben erscheinen

In der 1. Runde deckt ihr **6 Karten** vom Stapel auf und legt sie, wie in der Abbildung gezeigt, in **beliebiger** Reihenfolge aus:

In den Setzraum kommen 3 Karten, zur Presse 2 und ins Büro 1 Karte. Der Platz unterhalb der Tür bleibt leer.



Ab der 2. Runde deckt ihr jeweils **so viele neue Karten auf**, wie in der entsprechenden Zeile auf dem **Spielblatt neben dem Symbol mit eurer Personenzahl** steht.

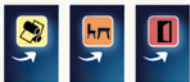


Ab der 2. Runde **starten** alle Spukstaben **im Setzraum** (unterhalb des Kartenstapels), außer ein Soforteffekt besagt etwas anderes. **Soforteffekte** findet ihr **oben links** auf der Karte.

Es gibt zwei Arten von Soforteffekten: Besonders flinke Spukstaben und Spukstaben mit großen Geschwistern.



Beispiel für
Soforteffekt



BESONDERS FLINKE SPUKSTABEN

Dieser Spukstabe **startet** seine Flucht **direkt im angegebenen Raum**. Lege die Karte gleich unter die entsprechende Raumkarte.



SPUKSTABEN MIT GROSSEN GESCHWISTERN

Ihr müsst sofort **eine weitere Spukstabenkarte aufdecken** und den Regeln entsprechend auslegen.

Für jeden Spukstaben, der ins Spiel kommt, **muss sofort die Spukkraft festgelegt werden**. Dazu stellt ihr einen **Spukstein** auf das Feld der **Spukkraftleiste**, das eurer Personenzahl entspricht.

Je nach Personenanzahl startet der Stein auf einem anderen Feld.

Im Spiel zu zweit kommt der Stein auf das Feld mit dem Symbol für 2 Personen.



Der Spukstabe hat jetzt eine Spukkraft von 4!



- WICHTIG:** Wenn ihr keinen freien Spukstein mehr zur Verfügung habt, entkommt der Spukstabe **sofort**, und die Karte kommt direkt auf den **Entkommen-Stapel**.

2. Sanduhr umdrehen und Wörter suchen

Dreht die Sanduhr um! Jetzt habt ihr gemeinsam **1 Minute Zeit**, pro Person jeweils **1 Wort** aufzuschreiben, das möglichst viele der ausliegenden Spukstaben enthält. Tragt euer **Wort für die anderen verdeckt** auf eurem Spielblatt in die Zeile der aktuellen Runde ein.

Euer Wort darf **maximal 10 Buchstaben lang sein**. Ihr müsst das Wort **in seiner Grundform bzw. in der Einzahl** aufschreiben. Eine genaue Erklärung für erlaubte Wörter und Schreibweisen findet ihr unter „Gültige Wörter“ im Anhang der Spielregel (→Seite 13).

- WICHTIG:** Ihr dürft nicht sagen, welches Wort ihr aufschreibt, oder den anderen Tipps zu möglichen passenden Wörtern geben.
-

Da jedes Wort die Spukstaben nur **einmal** erschrecken kann, solltet ihr unbedingt vermeiden, gleiche Wörter aufzuschreiben. Deswegen darf **jede Person** pro Sanduhrzeit **genau 1 Hinweis** geben, um Andeutungen zum **eigenen** Wort zu machen.

Ihr dürft dabei entweder einen **einzelnen Spukstaben** oder eine **Reihe** bzw. **Raum**, in der die Spukstaben gerade ausliegen, benennen. Auch eine Aussage zur **Wortlänge** ist möglich.

Ihr dürft auch jederzeit auf bestimmte offensichtliche Umstände hinweisen. Mehr dazu und ein paar Hinweise für mögliche und sinnvolle Tipps findet ihr unter „Richtig Tipps geben“ im Anhang der Spielregel (→Seite 14).

3. Spukstaben erschrecken

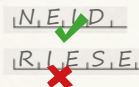
Zuerst sagen alle reihum das Wort, das sie aufgeschrieben haben. Da jedes Wort nur **einmal** erschrecken kann, müsst ihr leider doppelte Wörter streichen. Danach könnt ihr mit den übrig gebliebenen Wörtern die Spukstaben erschrecken.

Wie ihr genau bei gleichen oder falschen Wörtern vorgeht, findet ihr unter „Gültigkeit überprüfen“ im Anhang der Spielregel (→letzte Seite).

Geht beim Erschrecken in der **Reihenfolge eurer Wortlängen** vor:
Wer das kürzeste Wort hat, beginnt.

Geht euer Wort Buchstabe für Buchstabe durch:

- Gibt es zu einem Buchstaben einen **passenden Spukstaben**, dann dürft ihr **seine Spukkraft um 1 Stufe verringern**.
Schiebt dazu den Spukstein eine Position nach unten.
- Rutscht der Stein dabei vom untersten Feld und damit von der Karte, ist der Spukstabe besiegt**. Legt die Karte in die **Schachtel**. Den Spukstein erhaltet ihr zurück in euren Vorrat.
- Passt der Buchstabe zu mehreren Spukstaben, müsst ihr euch für einen Spukstaben entscheiden, der erschreckt werden soll.
- Spukstaben mit einer Buchstabenkombination können nur mit der gleichen Buchstabenkombination erschreckt werden.



- Ein Wort kann einen Spukstaben immer nur einmal erschrecken!**




Das Wort A,N,A,N,A,S,I kann ein „N“ oder ein „A“ nur einmal erschrecken.
Zwei „N“ oder drei „A“ könnten aber jeweils 1x erschreckt werden.

Manche Spukstaben könnt ihr nur erschrecken, wenn euer Wort bestimmte **Bedingungen** erfüllt. So darf der Buchstabe zum Beispiel nicht am Anfang oder Ende eures Wortes stehen, oder der Buchstabe darf nicht in einer bestimmten Buchstabenfolge enthalten sein. Manche Spukstaben lassen sich gar nur erschrecken, wenn das Wort nicht mehr als 6 Buchstaben hat.



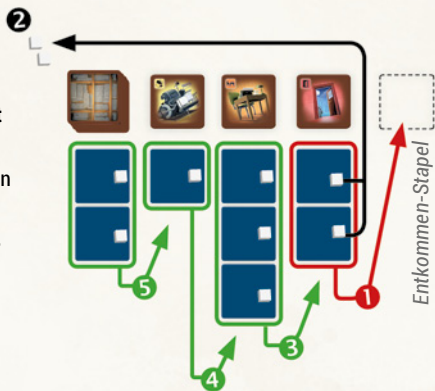
Beispiel für Bedingung

Alle Bedingungen sind auf der Schachtelseite aufgelistet.

!  **GANZ WICHTIG!** Im Solospiel musst du die Bedingungen der Spukstaben **nicht** erfüllen!

4. Flucht der Spukstaben

Alle Spukstaben, die noch immer auf Höhe der Tür liegen, entkommen jetzt durch die Tür. Legt die Karte auf den Entkommen-Stapel (❶). Den Spukstein erhaltet ihr zurück in den Vorrat (❷). Schiebt nun **alle übrigen Spukstabenkarten vorsichtig einen Raum weiter nach rechts** (❸-❺). Haben sich alle Spukstaben bewegt, startet die nächste Runde.



Sonderfall 10. Spielrunde: Das gemeinsame Machtwort

In der 10. und damit letzten Runde kommen keine weiteren Spukstaben mehr ins Spiel. Außerdem könnt ihr nun zusammen eure letzten Kraftreserven mobilisieren. Beratet euch und findet **gemeinsam genau 1 Wort**, das möglichst viele der noch aktiven Spukstaben erschreckt. Ihr habt aber auch hier nur eine Minute Zeit!

DAS BESONDERE: Jeder Spukstabe, den ihr mit eurem Machtwort erschreckt, verliert augenblicklich seine ganze Spukkraft und ist besiegt. Auch für das Machtwort müsst ihr alle unter 2. und 3. genannten Regeln beachten.

SPIELENDEN UND SIEGPUNKTE

Das Spiel endet spätestens nach der 10. Runde. Allen noch nicht besieigten Spukstaben gelingt jetzt die Flucht. Legt die Spukstabenkarten auf den Entkommen-Stapel.

Nun herrscht endlich wieder Ruhe. Ihr habt die Spukstaben mutig bekämpft! Die Sonne geht auf und es wird Morgen in der Druckerei. Mit wie vielen Lettern konnten die Spukstaben entkommen?

Schaut nun nach, wie viele Spukstaben auf dem Entkommen-Stapel liegen. Je weniger, desto besser ist euer Spielergebnis.

Alle Teams, die ihr Ergebnis gern genauer bewertet haben möchten, können ihre Punkte nach folgender Formel berechnen:

PUNKTE = 15 + BONUSPUNKTE – ANZAHL KARTEN AUF DEM ENTKOMMEN-STAPEL

Bonuspunkte könnt ihr euch auf folgende Arten verdienen:

- Sollte kein Machtwort nötig sein, weil schon **nach der 9. Runde keine Spukstaben mehr ausliegen**, endet das Spiel sofort: **+1 Bonuspunkt**
- Um die Schwierigkeit zu erhöhen, könnt ihr mit weniger Spuksteinen spielen: **+1 Bonuspunkt pro Stein**

Die nachfolgende Tabelle gibt Auskunft darüber, wie gut ihr gespielt habt:

Punkte	Bewertung
0-5	Wortverschwendung → Ihr braucht dringend mehr Übung, sonst können bald nur noch Lückentexte gedruckt werden.
6-8	Wortverdrehung → Nicht schlecht, aber ihr müsst noch besser werden. Anderenfalls werden auf lange Sicht der Druckerei die Lettern ausgehen.
9-11	Wortakrobatik → Ihr seid schon ganz passable Buchstaben-Nachtwachen. Nur wenige Lettern sind abhanden gekommen.
12-13	Wortbegeisterung → Ihr habt dem Treiben der Spukstaben wortgewaltig Einhalt geboten! Schon mal überlegt, Deutsch zu unterrichten oder gar ein Buch zu schreiben?
14-15	Wortfeuerwerk → Euer Team ist der Stolz des gesamten Druckereiwesens. Mit so viel wortgewandtem Widerstand haben die Spukstaben nicht gerechnet. Herr Duden würde seinen Hut vor euch ziehen.
16 und mehr	Wortmagie → Eine phantastische Leistung! Die Spukstaben sind beeindruckt von eurer treffsicheren Wortwahl. Sie werden sich in Zukunft genau überlegen, ob sie in eurer Druckerei noch einmal für Buchstabenchaos sorgen wollen.

GÜLTIGE WÖRTER

Hier findet ihr eine Übersicht, mit welchen Wörtern ihr die Geister erschrecken könnt.

- Jedes Wort darf **maximal 10 Buchstaben** lang sein.
- **Ä, Ö, Ü** werden so geschrieben, wie sie sind.
Sie **zählen** beim Erschrecken **als A, O, U**.
- Das **B** wird **als SS** geschrieben.
- **Gültige Wörter sind:**
 - alle Wörter die im Duden stehen in ihrer gebräuchlichen **Grundform** bzw. in der **Einzahl** (z.B. anbauen, Bauer, laufen, Läufer, bekannt, Bekannter, unsinnig, unerhört, ungetragen)
 - sinnvolle zusammengesetzte Hauptwörter (z.B. Holzboot; **aber nicht:** Autovogel)
- **Ungültige Wörter sind:**
 - **Eigennamen** von Personen, Dingen, Marken, Filmfiguren usw.
 - **Geografische Begriffe** (z.B. Namen von Städten, Ländern, Bergen oder Flüssen)
 - **Abkürzungen** (z.B. asap, imho, AKW) oder **Wortschöpfungen**, bei denen die Schreibweise unklar ist
 - Wörter, denen bestimmte Buchstaben(gruppen) angehängt sind, nur um die Wortlänge zu erhöhen (z.B. kletter**nd**, klein**ster**, sinnvoll**sten**, Stühl**chen**, Tisch**lein**).

HAUSREGELN: Natürlich könnt ihr euch vor dem Spiel auch auf weniger oder andere gültige Wörter einigen, um euch das Spiel einfacher oder schwerer zu machen.

RICHTIG TIPPS GEBEN

Grundsätzlich dürft ihr jederzeit im Spiel auf bestimmte **offensichtliche Umstände hinweisen**, wie z.B. *„Wenn wir diesen Spukstaben noch erwischen wollen, müssen alle ein E verwenden!“*, *„Wir müssen jetzt 3 Geister besiegen, damit wir für die nächste Runde genug Spuksteine haben!“*

Um zu vermeiden, dass ihr doppelte Wörter aufschreibt, ist es wichtig, euch gegenseitig sinnvolle Tipps zu eurem geheimen Wort zu geben. Da **pro Person nur ein Tipp** erlaubt ist, solltet ihr euch gut überlegen, wie ihr ihn so formuliert, dass er den anderen hilft.

Ihr dürft sagen,

- dass ihr einen **bestimmten einzelnen Buchstaben verwendet oder nicht verwendet oder**
- dass ihr **einige oder alle oder keine Buchstaben aus einer bestimmten Reihe oder einem bestimmten Raum verwendet oder**
- **wie lang das Wort sein wird**, das ihr aufschreiben wollt.

Hier seht ihr an einigen Beispielen, was möglich ist:

Anna möchte das Wort „Kalkstein“ schreiben, und gibt den Hinweis, dass sie **keinen** Buchstaben von der Tür nimmt.



Flo will das Wort „Doppel“ bilden, sein Hinweis lautet „Ich nehme ein Wort mit 6 Buchstaben“.



Lea will „Pilot“ schreiben und gibt den Hinweis: „Ich verwende alle Buchstaben, die an der Tür sind“.



Paul will das einfache Wort „Anis“ nehmen, er gibt den Hinweis: „Ich nehme alle Buchstaben aus der 1. Reihe“.



GÜLTIGKEIT ÜBERPRÜFEN

Die Tabelle auf der letzten Seite zeigt mögliche Probleme, die im Spiel auftreten können und erklärt, was dann zu tun ist. Solltet ihr Wörter oder Wortteile streichen müssen, dann entscheidet als Team, welches Wort ihr zum Erschrecken behalten wollt.

Problem	Lösungen	Beispiel
Wort falsch geschrieben	Schreibweise korrigieren	Thür → Tür
Wort hat nicht die Grundform	Grundform des Wortes verwenden	Bauern → Bauer läuft, liefen, laufend → laufen kleiner, kleinsten → klein Tischlein → Tisch Päuschen → Pause
Falsches oder nicht erlaubtes Wort	a) wenn möglich auf ein gültiges Wort kürzen b) ansonsten komplett streichen	a) unroh , Bootholz oder Bootholz , Hand b) Polen , Donau , Merkel , AKW , imho
Gleiches Wort mit anderer Person	1x behalten, alle anderen müssen das Wort bei sich streichen	Anna und Bea haben jeweils das Wort KLOSTER geschrieben. Bea muss ihr Wort leider komplett streichen.
Teilweise gleiches Wort mit anderer Person	1x behalten, alle anderen müssen das Wort a) wenn möglich auf ein anderes gültiges Wort kürzen b) ansonsten komplett streichen	Anna hat BAUMHAUS geschrieben, Bea STAMMBAUM. BAUM ist doppelt, daher streicht Bea bei sich den BAUM durch. Das geht, weil STAMM alleine weiterhin ein gültiges Wort darstellt. VERBIEGEN und BIEGUNG: Eines der Worte muss komplett gestrichen werden, da sie den gleichen Wortstamm haben.
Wort oder Wortstamm sind bereits im aktuellen Spiel vorgekommen	a) wenn möglich auf ein gültiges Wort kürzen b) ansonsten komplett streichen	Letzte Runde hatte Anna FERNREISE geschrieben, diese Runde schreibt Bea VERREISEN. Das Wort muss gestrichen werden, da in diesem Spiel schon einmal der Wortstamm von REISE vorkam.