



Logi-Geister

5-10
Jahre

Das Logikspiel mit ratternden Zahnrädern

Ravensburger® Spiele Nr. 25042 4
Autor: Gunter Baars · Illustration: Chris Mitchell
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)



Lernspiele, die richtig Spaß machen

So heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche, soziale und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.



Logisches Denken

Technisches
Verständnis

Feinmotorik

*In den Info-Kästen finden
Sie weitere Spieltipps und
Förderhinweise.*

Logi-Geister

Zahnrad-Steckspiel für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 10 Jahren

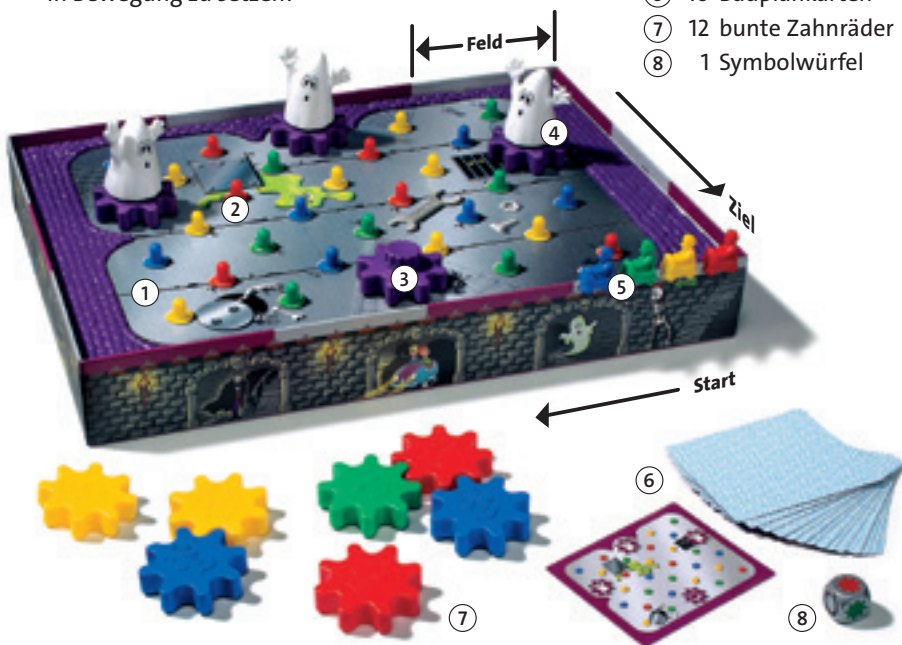
Ratter-Knatter! Wo fehlt noch ein Zahnrad? Warum dreht sich das Gespenst? Kinder überlegen bei diesem Spiel, an welche Stellen sie die Zahnräder stecken, um die Geisterbahn wieder in Gang zu setzen. In Gedanken gilt es die verschiedenen Möglichkeiten durchzuspielen, wodurch vorausschauendes Denken geschult wird. Das Bauen fördert somit logisches Denken und trainiert beim Einpassen der Zahnräder zudem die Feinmotorik. Zug um Zug erweitert sich die Geisterbahn. Die Zahnräder greifen ineinander, drehen sich in verschiedene Richtungen und bewegen die Geister. So entwickelt sich ein Bewusstsein für technische Zusammenhänge.

Liebe Kinder,

was für ein schauriger Spaß! Die Kinder fahren mit der Geisterbahn und lassen sich von den gruseligen Gestalten erschrecken! Doch plötzlich halten die kleinen Autos an und alle Gespenster stehen still. Was ist passiert? Die Zahnräder sind wild durcheinander geraten! Mutig machen sich die cleveren Kinder daran, die Zahnräder wieder an den richtigen Platz zu stecken. Helft ihnen dabei, die Gespenster wieder in Bewegung zu setzen!

Inhalt

- ① 1 Spielplan und 1 Spielplan-Unterlage
- ② 32 Steckstifte
- ③ 4 lila Zahnräder mit Drehknopf
- ④ 3 Gespenster
- ⑤ 4 Autos
- ⑥ 16 Bauplankarten
- ⑦ 12 bunte Zahnräder
- ⑧ 1 Symbolwürfel



Vor dem ersten Spiel

Löst den Spielplan, die Spielplan-Unterlage und die Bauplankarten aus den Stanztafeln. Drückt die kleinen, runden Plättchen vorsichtig aus dem Spielplan. Schiebt die bunten Steckstifte von unten jeweils in die Öffnungen mit den farblich entsprechenden Ringen. Legt alle Zahnräder, die drei Gespenster, den Würfel und die Autos neben die Schachtel. Setzt die Spielplan-Unterlage zur Stabilisierung in den Schachteleinsatz und legt den Spielplan darüber.

Fordern Sie Ihr Kind dazu auf, die Zahnräder und die Drehzahnräder frei auf den Spielplan zu stecken. Schauen Sie nun gemeinsam, wie und ob sich die Zahnräder drehen, wenn einzelne entfernt und wieder hinzugefügt werden.

Grundspiel

Zahnradspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren

Ziel des Spiels ist es, die Geisterbahn zu reparieren, damit sich die Gespenster wieder drehen und die Fahrt in den Autos weitergehen kann.

Vorbereitung des Spiels

Jeder von euch sucht sich ein Auto aus und steckt es in Pfeilrichtung auf das Startfeld des Schachtelrandes. Das Startfeld erkennt ihr an dem grünen Pfeil. Mischt die Bauplankarten gut und legt sie als verdeckten Stapel neben die Schachtel.



Los geht's

Dreht die oberste Bauplankarte um. Die Karte zeigt euch genau, an welche Stellen die vier lila Zahnräder auf dem Spielplan gehören. Steckt sie dorthin. Orientiert euch dabei an Dingen, die ihr auf dem Spielplan seht, zum Beispiel an dem grünen Klecks.

Auf drei der Zahnräder stellt ihr die Gespenster, wie es die Bauplankarte zeigt. Das lila Zahnrad, auf das ihr kein Gespenst stellt, ist in dieser Runde das Drehzahnrad (Abbildung Seite 2).

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfle und führe dann die entsprechende Aktion aus:



Zahnrad: Zeigt der Würfel ein Zahnrad, nimm eines der entsprechenden Farbe und stecke es auf einen beliebigen Steckstift der gleichen Farbe, zum Beispiel ein rotes Zahnrad auf einen roten Steckstift. Liegt kein Zahnrad in der gewürfelten Farbe mehr neben dem Spielbrett, versetze ein entsprechendes Zahnrad auf dem Spielplan auf einen anderen Steckstift der gleichen Farbe. Du darfst so lange würfeln und Zahnräder setzen, bis du einen Drehpfeil oder eine Fledermaus würfelst.



Drehpfeil: Würfelst du den Drehpfeil, versuche, die Geisterbahn zu starten. Drehe das lila Drehzahnrad. Für jedes Gespenst, das sich dreht, darfst du dein Auto um ein Feld weiter in Richtung Ziel bewegen. Dreht sich kein Gespenst, passiert nichts. In jedem Fall endet dein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Fledermaus: Würfelst du die Fledermaus, ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe. Würfelst du allerdings gleich beim ersten Wurf die Fledermaus, hast du Glück! Du darfst ein Zahnrad beliebiger Farbe auswählen und einsetzen. Danach würfelst du weiter. Würfelst du ein zweites Mal in dieser Runde die Fledermaus, ist dein Zug beendet.

Fertig gebaut?

Du hast ein Zahnrad eingesetzt und glaubst, die Geisterbahn so repariert zu haben, dass sich alle drei Gespenster drehen? Dann darfst du das Drehzahnrad sofort drehen, ohne vorher zu würfeln.



- **Es drehen sich alle drei Gespenster! Prima!**

Du darfst mit deinem Auto vier Felder weiter in Richtung Ziel fahren:

Drei Felder darfst du für die drei Gespenster, die sich bewegen, fahren und ein Feld, weil du die Geisterbahn komplett repariert hast. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

- **Es drehen sich nicht alle drei Gespenster? Schade!**

Du hast Pech gehabt und bleibst mit deinem Auto auf dem jetzigen Feld stehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

So bewegen sich die Autos:

Bekommt ein Spieler Punkte, weil sich die Gespenster drehen, darf er mit seinem Auto auf dem Schachtelrand die entsprechenden Felder weiter in Richtung Ziel fahren. Auf jedem Feld können mehrere Autos stehen.

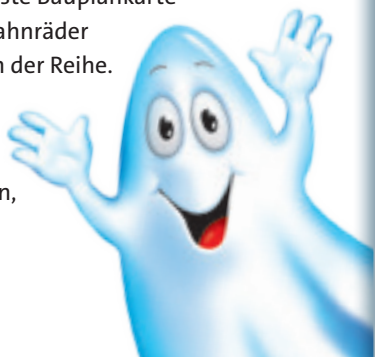
Ende der Runde

Eine Runde ist beendet, sobald die Geisterbahn repariert ist und alle Gespenster sich drehen. Nehmt alle Zahnräder und Gespenster vom Spielplan und legt sie neben die Schachtel.

Und schon kann es wieder losgehen! Nehmt die nächste Bauplankarte vom Stapel und montiert entsprechend die vier lila Zahnräder und die Gespenster. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Wer als Erster mit seinem Auto die Schachtel umrundet und das Ziel, d.h. den Ausgang der Geisterbahn, erreicht hat, gewinnt das Spiel.



Profi-Variante

Zahnradspiel für 2 bis 4 Kinder ab 8 Jahren

Ziel des Spiels ist es, die Geisterbahn nach Vorgabe der **eigenen Bauplankarte** zu reparieren, damit sich die Gespenster wieder drehen.

Vorbereitung des Spiels

Legt alle Zahnräder neben die Schachtel. Steckt ein lila Drehzahnrad auf einen beliebigen Stift. Es sind alle Plätze möglich, bis auf die Ecken. Auf die drei anderen lila Zahnräder steckt ihr die Gespenster und legt sie neben die Schachtel.

Mischt die Bauplankarten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Schachtel. **Jeder** Spieler zieht sich seine **eigene Bauplankarte**, die er vor den Mitspielern geheim hält. Drehe deine Karte so, dass sie dem Spielplan entspricht! Auf deiner Karte siehst du, wo sich auf dem Spielplan am Ende der Runde deine Gespenster drehen sollen. Das Drehzahnrad bleibt dabei auf seinem Platz auf dem Spielplan.

Hinweis: Falls das Drehzahnrad an einer Stelle steckt, wo später eines deiner Gespenster hingehört, ziehe eine neue Bauplankarte.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Sieh dir nochmals an, wo deine Gespenster stecken sollen. Würfle **nur ein Mal** und führe dann die entsprechende Aktion aus:



Zahnrad: Zeigt der Würfel ein Zahnrad, nimm eines der entsprechenden Farbe und stecke es auf einen Steckstift der gleichen Farbe. Liegt kein Zahnrad in der gewürfelten Farbe mehr neben der Schachtel, versetze ein entsprechendes Zahnrad auf dem Spielplan auf einen anderen Steckstift der gleichen Farbe.



Drehpfeil: Würfelst du den Drehpfeil, versetze ein beliebiges Zahnrad auf dem Spielplan. Es ist nicht möglich, das Drehzahnrad zu versetzen. Befindet sich auf dem Spielplan noch kein Zahnrad, hast du Pech und dein Zug ist beendet.



Fledermaus = Joker: Würfelst du die Fledermaus, darfst du ein beliebiges Zahnrad, das neben dem Spielplan liegt, einsetzen. Liegen keine Zahnräder mehr neben der Schachtel, versetzt du ein beliebiges Zahnrad auf dem Spielplan.

Überlege nach jedem Spielzug, ob sich deine Gespenster schon drehen würden. Falls ja, probiere es aus! Setze die Gespenster, wie es deine Bauplankarte zeigt, auf den Spielplan.



- **Drehen sich alle Gespenster?** Prima! Du hast diese Runde gewonnen.
- **Dreht sich nur ein Teil der Gespenster oder gar kein Gespenst?** Schade!
Nimm die Gespenster wieder aus dem Spiel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Wenn beim Einsetzen der Gespenster ein Zahnrad auf dem entsprechenden Stift steckt, entferne es einfach!

Ende der Runde

Die Runde endet, sobald ein Spieler die Gespenster eingesetzt hat und sich alle drei Gespenster so drehen, wie es die eigene Bauplankarte zeigt. Er gewinnt diese Runde und fährt mit seinem Auto vier Felder weiter: Drei Felder für die drei Gespenster, die sich bewegen, und ein Feld, weil die Geisterbahn komplett repariert wurde.

Jetzt sind die Mitspieler an der Reihe. Kein Zahnrad darf mehr versetzt werden. Jeder steckt die Gespenster auf den Spielplan, wie es die eigene Karte zeigt. Wie viele Gespenster drehen sich? Für jedes Gespenst in Bewegung fährt das Auto ein Feld weiter.

Anschließend werden alle Zahnräder wieder vom Plan genommen und das Drehzahnrad an eine neue Stelle gesetzt, allerdings nicht in die Ecken. Jeder Spieler zieht sich eine neue Bauplankarte und die zweite Runde beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald nicht mehr genug neue Karten für alle Spieler im Stapel sind oder ein Spieler mit seinem Auto die Schachtel umrundet und das Ziel, d.h. den Ausgang der Geisterbahn, erreicht hat.

Es gewinnt der Spieler, der als Erster das Ziel erreicht hat oder der, der nach mehreren Runden am weitesten vorne liegt.



© 2003/2018
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de