

# HUI BUH

## Das Schlossgespenst

Die spannenden Hörspiele gibt's jetzt auch als Hui Bu(c)h!



ISBN: 978-3-440-12116-0



ISBN: 978-3-440-12117-7

## Der verfluchte Geheimgang

Spannendes Laufspiel

Auf dem Weg zum Gasthaus wandert ihr mit Hui Buh durch die verwinkelten Gänge von Schloss Burgeck. Da gibt es eine ganze Menge zu entdecken: Uiii, was war das – eine Fledermaus? Und ist das eine alte Ritterrüstung, die da in der Ecke steht? Seid einmal still! Könnt ihr das Flötenspiel aus der Ferne hören? Vielleicht entdeckt ihr ja sogar den Geheimgang! Doch auch Vorsicht ist geboten, denn hinter den Mauern von Schloss Burgeck lauert der Geist von Graf Morticor ...

### Spielmaterial

1 Spielplan mit 7 Mauerteilen, 11 Wegekarten,  
8 Schlüsselkärtchen, 4 Spielfiguren, 1 Hui-Buh-Kärtchen,  
1 Graf-Morticor-Chip

### Ziel des Spiels

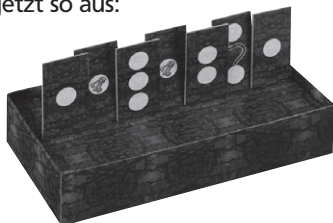
Der Spieler, der das Gasthaus als Erster erreicht, gewinnt das Spiel.

### Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig alle Teile heraus.

## Spielvorbereitung

- Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Dann legt ihr den Spielplan in das Schachtelunterteil hinein. Anschließend nehmt ihr die sieben Mauerteile und steckt sie, wie unten abgebildet, in die Schlitze im Spielplan. Eure Mauer sieht jetzt so aus:



- Nehmt die elf Wegekarten und legt sie in die Mitte des Tisches. Die Karte mit Schloss Burgeck ist die Startkarte, die Karte mit dem Gasthaus ist die Zielkarte. Dazwischen legt ihr die neun anderen Karten beliebig aneinander. Achtet darauf, dass die Lauffelder aneinanderstoßen, sodass ein Weg entsteht.
- Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf die Startkarte mit Schloss Burgeck.
- Das Hui-Buh-Kärtchen, die Schlüsselkärtchen und der Chip mit Graf Morticor werden bereitgelegt.

## Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und legt das Hui-Buh-Kärtchen als Zeichen dafür, dass er an der Reihe ist, vor sich ab. Dann schließt er die Augen.

Die anderen Spieler nehmen nun den Graf-Morticor-Chip und legen ihn auf eines der Felder hinter den sieben Mauerteilen. Achtet darauf, dass der Spieler, der an der Reihe ist, nicht hören oder sehen kann, wo ihr Graf Morticor versteckt. Alle Spieler außer dem Startspieler wissen nun, wo sich der Graf versteckt hat. Dann stellt ihr die Schachtelunterseite mit der Mauer etwa eine Armlänge entfernt vor den Spieler, sodass er die Mauer vor sich hat und nicht sehen kann, wo sich Graf Morticor versteckt.

Der Spieler darf nun die Augen öffnen und ein beliebiges Mauerteil vorsichtig herausziehen. Dabei darf die Schachtel nicht bewegt werden!

**1. Hinter dem Mauerteil verbirgt sich Graf Morticor?** Dann rufen alle Mitspieler ganz laut: „BUH!“ Dein Spielzug ist sofort beendet.

**2. Hinter dem Mauerteil verbirgt sich nichts?** Puh, Glück gehabt! Leg das Mauerteil vor dir ab. Nun kannst du dich entscheiden:

- Bist du mutig und ziehst ein weiteres Mauerteil heraus? Du darfst so lange Mauerteile ziehen, bis du freiwillig aufhörst oder Graf Morticor hinter einem Mauerteil erscheint. Erscheint der Graf, ist dein Zug beendet.
- Oder gehst du auf Nummer sicher und beendest deinen Zug freiwillig? Beendest du deinen Zug, ohne von Graf Morticor erwischt zu werden, kannst du anschließend alle Aktionen, die auf den Mauerteilen vor dir abgebildet sind, ausführen.

## Die Mauerteile – Spielfiguren bewegen

Auf den Mauerteilen sind Symbole abgebildet. Wenn du nicht von Graf Morticor erwischt wurdest, darfst du die Aktionen der Mauerteile, die vor dir liegen, in beliebiger Reihenfolge ausführen.

**Ausnahme:** Der Geheimgang muss immer am Ende eines Zuges als letzte Aktion ausgeführt werden.

Eine Spielfigur wird immer vorwärts gezogen, also von der Burg in Richtung Gasthaus. Auf jedem Spielfeld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Ist ein Spielfeld besetzt, wird die Spielfigur auf das nächste freie Spielfeld gestellt.



Zieh deine Spielfigur ein Feld vorwärts.



Zieh deine Spielfigur zwei Felder vorwärts.



Zieh deine Spielfigur drei Felder vorwärts.



Nimm dir ein Schlüsselkartchen und leg es vor dir ab. Du darfst maximal zwei Schlüsselkartchen besitzen.



Du hast mit Hui Buh einen Geheimgang entdeckt! Bevor du diesen aber betreten kannst, benötigst du einen Schlüssel (Schlüsselkärtchen). Hast du kein Schlüsselkärtchen, kannst du den Geheimgang leider nicht benutzen und diese Aktion verfällt. Hast du ein Schlüsselkärtchen vor dir liegen, dann leg es zurück zum Vorrat. Schlüsselkärtchen, die du in diesem Zug bekommen hast, kannst du sofort einsetzen. Anschließend schaust du, welches Symbol auf dem Feld abgebildet ist, auf dem deine Spielfigur gerade steht. Zieh mit deiner Spielfigur auf das nächste freie Feld mit dem gleichen Symbol.

**Gibt es kein freies Feld mit dem gleichen Symbol mehr zwischen deiner Figur und dem Gasthaus, weil ...**

... entweder eine andere Spielfigur auf dem Feld steht

... oder es kein Feld mit diesem Symbol mehr gibt?

Dann ist der Geheimgang am Ausgang blockiert und du kannst ihn in dieser Runde leider nicht benutzen. Das Schlüsselkärtchen darfst du dann natürlich behalten.

**Am Ende eines Spielzuges** werden alle Mauerteile wieder in den Spielplan gesteckt. Das Hui-Buh-Kärtchen wird an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser ist nun an der Reihe und schließt die Augen, während die anderen Spieler Graf Morticor verstecken ...

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das Gasthaus erreicht hat. Dieser Spieler ist der Sieger.

**Noch mehr Spaß mit Hui Buh auch online unter:  
[www.hui-buh.de](http://www.hui-buh.de)**

Spielidee: Inka und Markus Brand  
Illustrationen Symbole: Björn Pertoft  
Gestaltung: Mirko Suzuki

© 2010 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

© 2010 SONY Music Entertainment Germany GmbH, nach Motiven von Eberhard Alexander-Burgh, "Hui Buh das Schlossgespenst"<sup>TM</sup> ist eine eingetragene Marke der SONY Music Entertainment (Germany) GmbH – alle Rechte vorbehalten – Lizenz durch Ocean Artist & Brands GmbH, München

Art.-Nr.: 699512 Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY