



Spuk

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Spuk ist ein Würfelspiel für Kinder, bei dem ihr euch durch einen Geisterwald bis zum Goldschatz im Turm vorarbeitet. Unterwegs liegen ein Fluss und eine Mauer, die ihr nur überwinden könnt, wenn euch eine andere Figur dabei hilft – auch die eines Mitspielers. Wer zuerst 3 eigene Figuren am Schatz hat, gewinnt.

Spielziel

Bringt als Erste 3 eurer Spielfiguren zum Goldschatz im Geisterwald. Unterwegs müsst ihr Fluss und Mauer überwinden.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte. Jedes Kind nimmt sich 5 Figuren einer Farbe und stellt sie neben den Plan. Der Würfel kommt dazu.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt, danach geht es reihum.
- 2 Würfelt und zieht eine Figur um die gewürfelte Augenzahl. Das Startfeld zählt dabei mit.
- 3 Bei einer 6 zieht ihr zuerst und dürft danach noch einmal würfeln.
- 4 Auf den quadratischen Feldern vor Fluss und Mauer müsst ihr warten, bis eine andere Figur dieses Feld mit genauem Wurf erreicht. Dann kommt ihr hinüber.
- 5 Trefft ihr auf eine besetzte Stelle, fliegt die dortige Figur hinaus und geht auf ein bestimmtes Nummernfeld zurück.

So gewinnt ihr

Wer zuerst 3 Figuren zum Schatz gebracht hat, gewinnt. Für eine längere Partie könnt ihr vereinbaren, dass alle 5 Figuren ankommen müssen.

Spielziel

Ihr versucht, eure Spielfiguren durch den Geisterwald bis zum Goldschatz im Turm zu bringen. Zwei Hindernisse stehen euch im Weg: der Fluss und die Mauer. Beide schafft ihr nur mit der Hilfe einer anderen Figur, weshalb sich zeitweilige Bündnisse mit den Mitspielern lohnen. Gewonnen hat, wer zuerst 3 eigene Figuren am Ziel hat.

Spielmaterial

1 Spielplan

20 Spielfiguren

1 Würfel

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt den Spielplan für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- Jedes Kind sucht sich eine Farbe aus und nimmt die 5 Figuren dieser Farbe.
- Stellt eure Figuren neben den Spielplan. Sie starten noch nicht auf dem Plan.
- Legt den Würfel bereit.

Spielbeginn

Das jüngste Kind macht den ersten Wurf. Danach wird reihum gewürfelt und entsprechend der Augenzahl gezogen. Beim Ziehen zählt ihr das Startfeld mit.

Spielablauf

Ziehen

Ihr würfelt und bewegt eine eurer Figuren um so viele Felder, wie der Würfel anzeigt. Das Startfeld wird dabei mitgezählt.

Die 6

Würfelt ihr eine 6, dürft ihr noch einmal würfeln. Führt aber zuerst den Zug aus. Erst danach nehmt ihr den Würfel wieder in die Hand.

Fluss und Mauer

Vor dem Fluss und vor der Mauer liegt jeweils ein quadratisches Feld. Wer dort als Erster ankommt, bleibt stehen und wartet. Erst wenn eine nachfolgende Figur dieses quadratische Feld mit einem genauen Wurf erreicht, wird die wartende Figur über den Fluss beziehungsweise über die Mauer gebracht. Dabei ist es egal, ob die helfende Figur euch selbst oder einem Mitspieler gehört. Die Figur, die nun auf dem quadratischen Feld steht, wartet ihrerseits auf die nächste Figur, die ihr hinüberhilft.

Hinauswerfen

- 1 Landet ihr auf einem Feld, auf dem bereits eine Figur steht, wird diese hinausgeworfen.
- 2 Die geworfene Figur geht nicht immer bis zum Start zurück, sondern auf das übernächste der nummerierten Felder.
- 3 Die Quelle nennt dazu diese Fälle: Hinauswurf zwischen Start und 2 bedeutet zurück zum Start. Hinauswurf vor dem Fluss und 3 bedeutet zurück auf 2. Hinauswurf zwischen 5 und 6 bedeutet zurück auf 4. Hinauswurf vom Feld 4 bedeutet zurück auf 3.
- 4 Auf einem quadratischen Feld kann niemand hinausgeworfen werden.

Nummerierte Felder

Steht eure Figur auf einem nummerierten Feld, kann sie nicht direkt hinausgeworfen werden. Kommt jedoch eine Figur von weiter vorne durch einen Hinauswurf auf dieses besetzte Nummernfeld zurück, muss die dort stehende Figur auf das nächstniedrigere Nummernfeld weichen. Ist auch dieses besetzt, schiebt sich die Kette weiter: Die dortige Figur rückt ebenfalls ein Nummernfeld zurück, und so fort.

Der Spielzug

- 1 Würfelt einmal.
- 2 Zieht eine eurer Figuren um die gewürfelte Augenzahl, das Startfeld zählt mit.
- 3 Prüft, ob ihr auf ein besetztes Feld kommt, und werft die dortige Figur auf das vorgesehene Nummernfeld zurück.
- 4 Prüft, ob ihr mit eurem Zug genau ein quadratisches Feld erreicht habt, und helft der dort wartenden Figur über Fluss oder Mauer.
- 5 Habt ihr eine 6 gewürfelt, würfelt ihr nach dem Zug erneut. Sonst ist das nächste Kind an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf einem quadratischen Feld seid ihr vor dem Hinauswurf sicher.
- Fluss und Mauer überquert ihr nie allein, sondern nur, wenn eine andere Figur das quadratische Feld mit genauem Wurf erreicht.
- Auch eine fremde Figur darf eurer Figur über das Hindernis helfen.
- Auf einem nummerierten Feld könnt ihr nicht direkt hinausgeworfen werden, müsst aber weichen, wenn eine zurückgeworfene Figur dort landet.
- Nach einer 6 wird erst gezogen und dann erneut gewürfelt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Kind 3 seiner Figuren zum Schatz im Geisterwald gebracht hat. Dieses Kind gewinnt. Wenn ihr vorher so vereinbart habt, müssen stattdessen alle 5 Figuren den Goldschatz erreichen.

Varianten

- Längere Partie: Ihr vereinbart vor dem Start, dass nicht 3, sondern alle 5 Figuren einer Farbe zum Goldschatz gebracht werden müssen.

Tipps

- Überlegt, wann es sich lohnt, eine fremde Figur über den Fluss oder die Mauer zu lassen – ihr kommt dafür selbst auf das quadratische Feld und braucht dann eure eigene Hilfe.
- Haltet eine zweite Figur in Reichweite des quadratischen Feldes, damit ihr euch selbst über das Hindernis helfen könnt.
- Das quadratische Feld ist sicher: Dort steht eure Figur geschützt vor Hinauswürfen.
- Denkt beim Hinauswerfen an die Kettenwirkung auf den Nummernfeldern. Ein Wurf kann mehrere Figuren nach hinten schieben.
- Da nur 3 Figuren ankommen müssen, lohnt es sich, einige Figuren gezielt vorzuschicken, statt alle gleichmäßig zu ziehen.

Häufige Fragen

Wie komme ich über den Fluss oder die Mauer?

Gar nicht allein. Eure Figur wartet auf dem quadratischen Feld davor, bis eine nachfolgende Figur dieses Feld mit einem genauen Wurf erreicht. Dann wird eure Figur hinübergebracht.

Darf mir auch eine fremde Figur helfen?

Ja. Die Quelle sagt ausdrücklich, dass eine fremde oder eine eigene Figur das quadratische Feld erreichen kann und damit der wartenden Figur hilft.

Kann ich auf dem quadratischen Feld hinausgeworfen werden?

Nein. Auf einem quadratischen Feld ist eure Figur vor dem Hinauswurf geschützt.

Muss eine hinausgeworfene Figur ganz von vorne beginnen?

Nicht unbedingt. Sie geht auf das übernächste nummerierte Feld zurück. Nur beim Hinauswurf zwischen Start und 2 geht sie wirklich zum Start.

Was passiert, wenn die zurückgeworfene Figur auf ein besetztes Nummernfeld kommt?

Dann muss die dort stehende Figur auf das nächstniedrigere Nummernfeld zurück. Trifft sie dort wieder auf eine Figur, rückt auch diese zurück.

Was bringt mir eine 6?

Ihr führt zuerst den Zug mit 6 Feldern aus und dürft danach noch einmal würfeln.

Zählt das Startfeld beim Ziehen mit?

Ja. Die Anleitung hält ausdrücklich fest, dass das Startfeld mitgezählt wird.

Wer fängt an?

Das jüngste Kind beginnt, anschließend wird reihum gewürfelt.

Wie viele Figuren muss ich ins Ziel bringen?

3 Figuren genügen für den Sieg. Wollt ihr länger spielen, könnt ihr vorher vereinbaren, dass alle 5 Figuren den Goldschatz erreichen müssen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Gerhard Schittenhelm
Erscheinungsjahr	1974
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Spieleverlag, zuletzt geprüft am 10.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/spuk/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/spuk/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026