

Etwas Taktik

- Solange noch keine „Geisterstunde“ gewürfelt wurde, macht Ihr es am besten wie bei dem bekannten Laufspiel „Die Reise nach Jerusalem“. Schleicht über die Geisterpfade so an den Spukzimmern vorbei, daß Ihr möglichst in einer guten Position seid, wenn die beiden Uhren gewürfelt werden.
- Wenn Ihr nach einer Geisterstunde Eure Geister wieder auf die Teppiche setzen müßt, versucht sie dorthin zu setzen, wo der Spieler, der einen Spiegel legen darf, seine Geister einsetzt.
- Dürft Ihr selbst einen Spiegel setzen, legt ihn möglichst dorthin, wo es dem Spieler am meisten schadet, der noch die meisten Geister auf dem Spielplan hat.

Liebe Spielfreunde,
wir freuen uns, daß Ihr Euch für ein Spiel von Goldsieber entschieden habt. Denn diese bedeuten kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung, an der Ihr lange Freude haben werdet. Wenn Ihr noch irgendwelche Fragen, Wünsche oder Anregungen habt, dann schreibt uns einfach.

Viel Vergnügen wünscht Euch

Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth

Der Autor

Heribert Ramroth, 1964 im Westerwald geboren, lebt mit seiner Frau Beate, einer Hündin, einer Katze und zwei Kaninchen in der Nähe von Heidelberg. Von Beruf ist er Mathematiker.

Mit „Geisterstunde“ hat er 1996 beim Wettbewerb für Spieleautoren des Hippodice Spieleclub e.V. den 4. Platz erreicht.

Dies turbulente Würfelspiel ist seine erste Veröffentlichung.

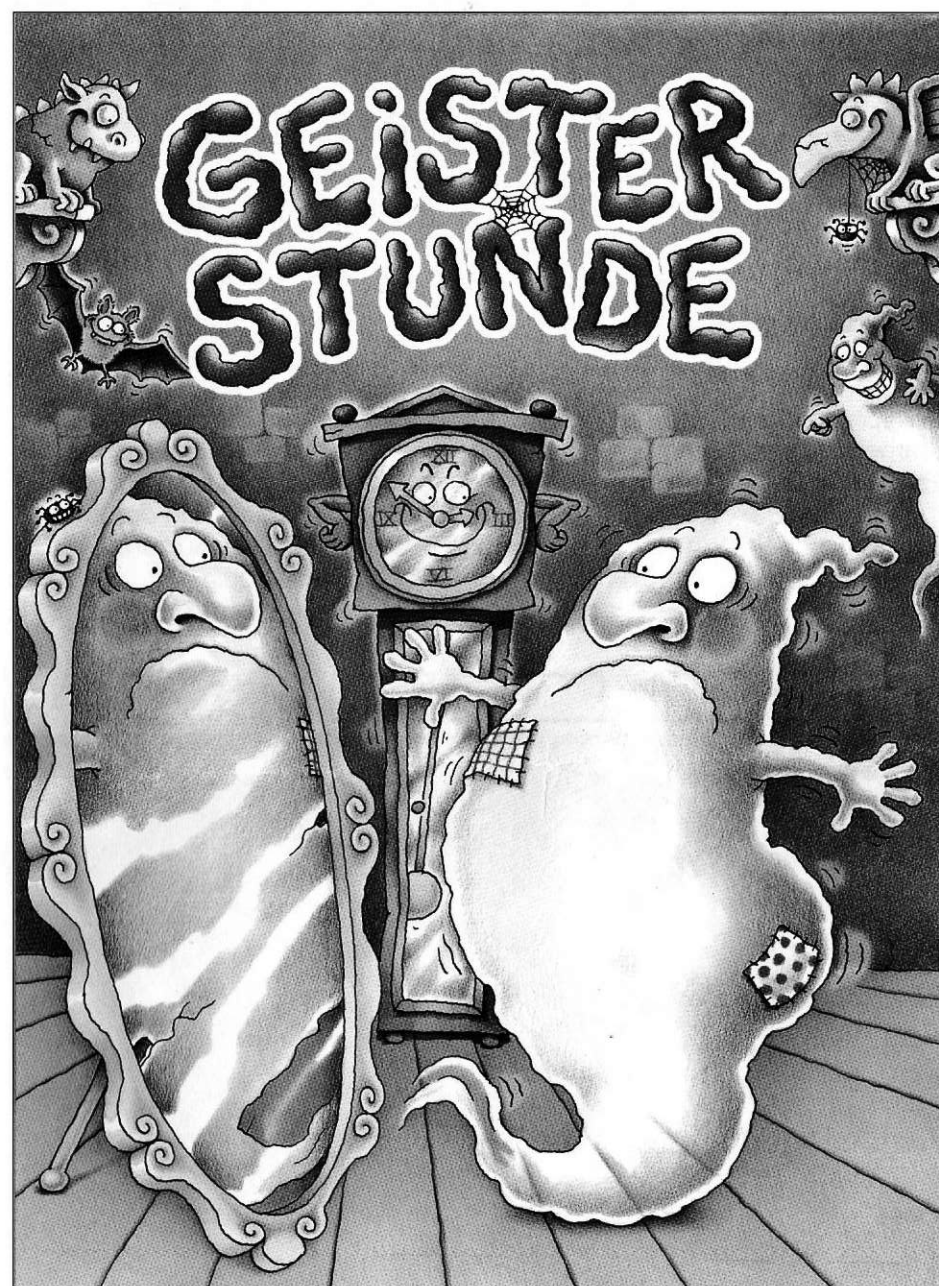
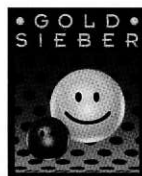
Illustration

Gabriela Silveira

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele GmbH

© 1997
SIMBA TOYS
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.



*Schuhuuu! Auf Schloß Gruselstein sind die Geister los.
Immer wenn es zwölf Uhr schlägt, beginnt die Geisterstunde.
Dann huschen alle Geister durch den großen Saal, um zum Spuken
in einem Zimmer zu verschwinden.*

- Ist ein Geist in ein Zimmer gezogen, darf er nicht wieder auf den Geisterpfad zurück.
- Ein Zimmer, in dem bereits ein Geist steht, darf kein weiterer Geist betreten.
- Kein Geist darf in ein Zimmer ziehen, dessen Tür von einem Spiegel versperrt ist. (Geister erschrecken nämlich selbst vor nichts, außer vor dem eigenen Spiegelbild.)

Alle Zimmer besetzt: Eine Geisterstunde ist zu Ende...

Für die Geister gibt es leider immer ein Zimmer zu wenig. Sobald nur noch ein Geist unterwegs ist, für den kein Zimmer mehr frei ist, ist eine Geisterstunde beendet. Dieser Geist scheidet aus und wird in die Schachtel zurückgelegt.

Alle Geister einer Farbe ausgeschieden

Sind von einem Spieler alle Geister ausgeschieden, muß auch der Spieler, dem diese Geister gehörten, leider ausscheiden.

Neue Geisterstunde

- Alle übrigen Geister werden von ihren Spielern wieder nach den selben Regeln wie zu Beginn auf die Teppiche gestellt. Der Spieler, dessen Geist gerade ausgeschieden ist, fängt an. Die Mitspieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.
- Anschließend darf der Spieler auf eine freie Zimmertür seiner Wahl einen Spiegel legen und mit dem Würfeln beginnen. Sollte ein Spieler ausgeschieden sein, so beginnt der nächste Spieler links von ihm, der noch einen Geist besitzt. Wieder wandern die Geister so lange umher, bis ein Spieler erneut zwei Uhren - die Geisterstunde - würfelt. Erst dann dürfen die Geister wieder die Spukzimmer betreten.

Spielende

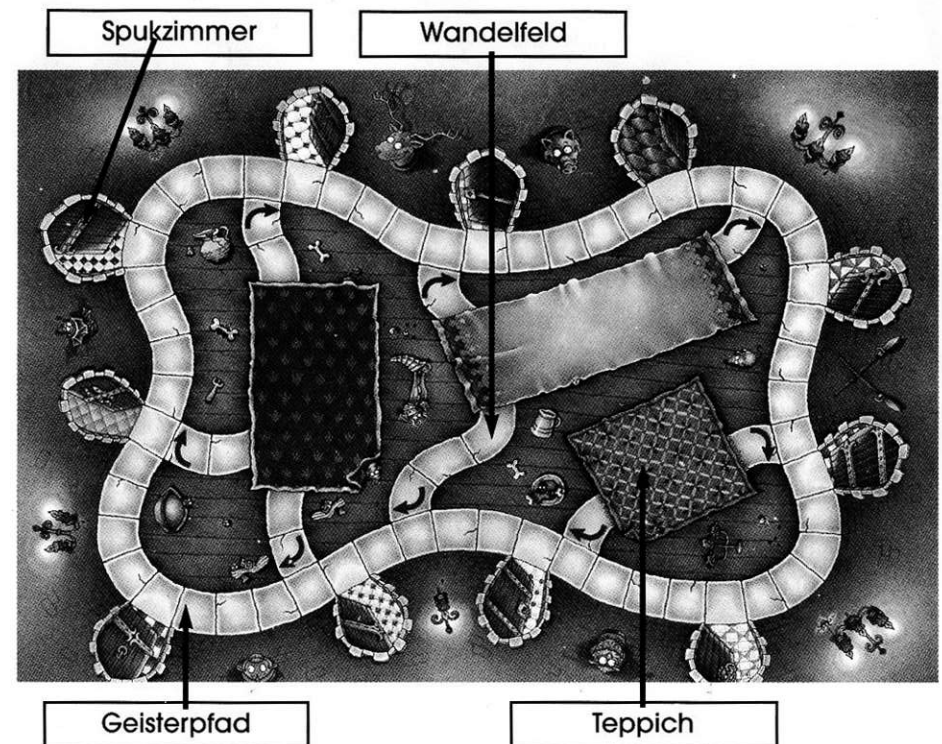
Das Spiel geht so lange, bis nach einer Geisterstunde nur noch einer oder mehrere Geister eines Spielers übrig sind. Dieser Spieler hat gewonnen.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 15 Geister
- 2 Würfel
- 10 Spiegel

Um was es geht...

Der Spielplan zeigt den großen Saal von Schloß Gruselstein mit den elf Zimmern. An den Zimmertüren entlang befindet sich ein Geisterpfad, über den die Geister huschen, um ganz schnell in einem der Zimmer zu verschwinden, wenn die Geisterstunde beginnt. Zieht man dabei über Teppiche und Wandfelder, kann man den Weg abkürzen. Ein Geist, der kein freies Zimmer mehr findet, scheidet aus. Wer nach mehreren Geisterstunden als Letzter übrig bleibt, gewinnt.



Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält zwei Geister einer Farbe (im Spiel zu zweit und zu dritt erhält jeder drei Geister).
- Die Spiegel werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Vor dem ersten Spiel müssen sie vorsichtig aus dem Rahmen gelöst werden. Wenn weniger als sechs Personen mitspielen, decken die Spieler einige beliebige Zimmertüren mit Spiegeln ab:

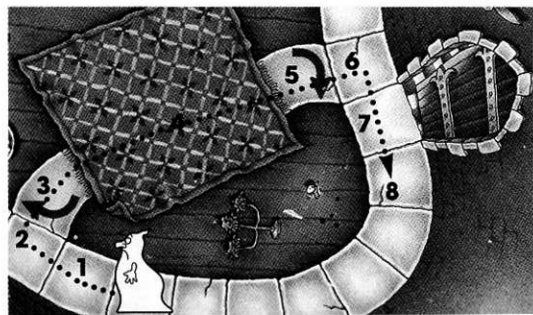
bei 2 Spielern	-	6	Türen abdecken
bei 3 Spielern	-	3	Türen abdecken
bei 4 Spielern	-	4	Türen abdecken
bei 5 Spielern	-	2	Türen abdecken
- Angefangen bei dem jüngsten Spieler setzt reihum im Uhrzeigersinn jeder Spieler einen seiner Geister auf einen der Teppiche, solange bis alle Geister gesetzt sind. Dabei dürfen nicht zwei Geister eines Spielers auf demselben Teppich stehen.
- Der Spieler, der den letzten Geist gesetzt hat, erhält die beiden Würfel und beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und zieht einen seiner Geister so viele Felder, wie er mit diesen beiden Würfeln gewürfelt hat. Ist auf einem Würfel die Uhr zu sehen, so hat das keine besondere Bedeutung; Der Spieler darf dann eben nur so viele Felder ziehen, wie auf dem anderen Würfel Punkte abgebildet sind. Erst wenn auf beiden Würfeln die Uhr zu sehen ist, fängt die Geisterstunde an. Aber dazu später mehr.

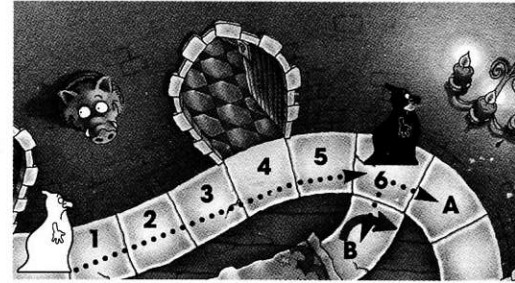
So werden die Geister bewegt:

- Auf dem Geisterpfad darf nur im Uhrzeigersinn gezogen werden.
- Auf den Wandelfeldern und Teppichen darf man in **beide** Richtungen ziehen.
- Will man von einem Wandelfeld auf den Geisterpfad ziehen, darf man also immer nur nach rechts, nie jedoch nach links, abbiegen.
- Jeder Teppich zählt wie ein Feld.



Gewürfelt wurde eine 8. Der Spieler zieht geradeaus, biegt dann nach rechts ab, zieht über den Teppich und mu

- Beim Ziehen darf man andere Geister überholen.
- Kommt man jedoch genau auf ein Feld, auf dem schon ein Geist steht, muß man auf das **nächste** freie Feld weiterziehen.



Gewürfelt wurde eine 6. Da das Feld besetzt ist, hat der Spieler die Wahl, ob er auf Feld A oder Feld B weiterzieht.

Geisterstunde...

Zwei Uhren gewürfelt: Die Geisterstunde beginnt...

- Sobald auf **beiden** Würfeln die Uhr gewürfelt wurde, rufen alle Spieler "Geisterstunde". Ab jetzt versucht jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, seine Geister in die Spukzimmer zu ziehen. Eine Geisterstunde dauert solange, bis nur noch ein Geist übrig ist, für den kein Spukzimmer mehr frei ist.
- Der Spieler, der die beiden Uhren gewürfelt hat, darf jetzt nicht ziehen, und der nächste Spieler ist sofort an der Reihe. Solange die Geisterstunde andauert, darf auch in späteren Runden, wenn erneut beide Uhren gewürfelt werden, der würfelnde Spieler nicht ziehen.

Spukzimmer betreten

- Um in eins der Spukzimmer hineinzukommen, darf man Punkte verfallen lassen.
- Aber der Zug in ein Zimmer selbst kostet auch einen Würfelpunkt.



Gewürfelt wurde eine 7. Der Spieler zieht fünf Felder weit, um ins Spukzimmer zu kommen. Die übrigen zwei Würfelpunkte darf er verfallen lassen. Hätte der Spieler nur eine 4 gewürfelt, hätte er das Spukzimmer nicht betreten dürfen.