

GEISTER FANTASMI FANTÔMES

T.Nr. 64513



Geister

von Alex Randolph

Geister ist ein Taktikspiel für 2 Personen ab 10 Jahren.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 16 Geister
- 8 hellblaue Stäbchen
- 8 violette Stäbchen
- 1 Spielanleitung

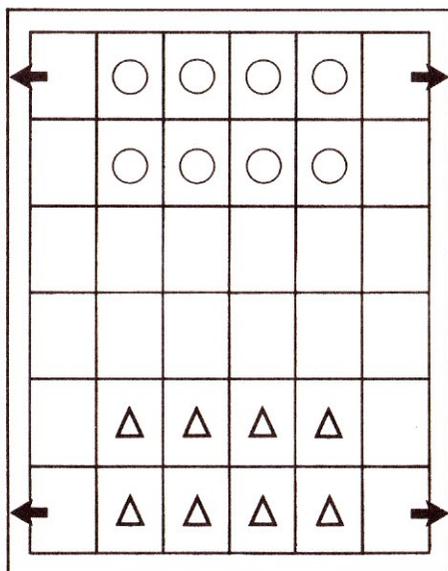
Kurzbeschreibung:

In den Kellergewölben eines alten Schlosses leben gute und böse Geister. Jeder Spieler hat acht von ihnen: vier gute (hellblaue Zeichen auf dem Rücken) und vier böse (violette Zeichen auf dem Rücken). Der Gegner kann Ihre guten und bösen Geister nicht unterscheiden. Um zu gewinnen, müssen Sie entweder Ihre bösen Geister loswerden oder die guten des Gegners schlagen oder einen Ihrer guten Geister auf der gegnerischen Seite durch ein Eckfeld ins Freie führen.

Spielvorbereitung:

Bevor Sie das erstmal spielen, kennzeichnen Sie jeden Geist mit einem Markierungsstift, den Sie durch das Loch in seiner Rückseite stecken.

Jeder Spieler erhält vier gute und vier böse Geister und stellt sie wie in der Abbildung gezeigt auf seiner Seite des Brettes auf. Dabei kann er die guten und bösen beliebig verteilen. Der Gegner darf die Position der guten und bösen Geister nicht erkennen. Es wird ausgelost, wer beginnt.



So wird gespielt:

Man zieht abwechselnd, indem man einen der eigenen Geister in ein Nebenzimmer führt – vorwärts, seitwärts oder rückwärts (aber nicht diagonal).

Schlagen:

Zieht man in einen Raum, in dem sich ein gegnerischer Geist aufhält, so ist dieser geschlagen und wird vom Spielplan entfernt. (Alle Figuren ziehen und schlagen also wie Könige im Schach – nur nicht diagonal).

Spielziel:

Sie gewinnen das Spiel:

1. wenn Sie die 4 guten Geister Ihres Gegners geschlagen haben – oder
2. wenn der Gegner Ihre 4 bösen Geister geschlagen hat – oder
3. wenn Sie einen Ihrer guten Geister durch ein Eckzimmer Ihres Gegners ins Freie geführt haben, (siehe Pfeile auf dem Spielplan).

Wer auch nur eines dieser drei Ziele erreicht, hat das Spiel gewonnen.