

Dominique Ehrhard

GEISTERSTUNDE

Mitternacht – Geisterstunde!
Das alte Schlossgespenst dreht seine Runden durch die dunklen Gemäuer. Jetzt heißt es, nichts wie weg, denn wer dem Spuk auf seinen nächtlichen Wanderungen in die Quere kommt, wird selbst zum Gespenst und muss fortan durch das Schloss geistern! Setzt eure Schlüssel clever ein und verlasst das Schloss, bevor das Gespenst euch entdeckt!

2 – 4 Spieler

8 bis 99 Jahre Spieldauer: ca. 30 Minuten

Ravensburger Spiele® Nr. 26 002 7

Ravensburger

Inhalt

Spielplan

Startfeld des Gespenstes:
das Verlies

Startfeld der Spieler:
die Schatzkammer

5 Gespensterkarten
mit 5 verschiedenen
Wappen auf der Vorderseite



4 Spiel-
figuren
und der
Gespensterumhang



45 Schlüsselkarten

Ein roter
Schlüssel öffnet
eine rote Tür.



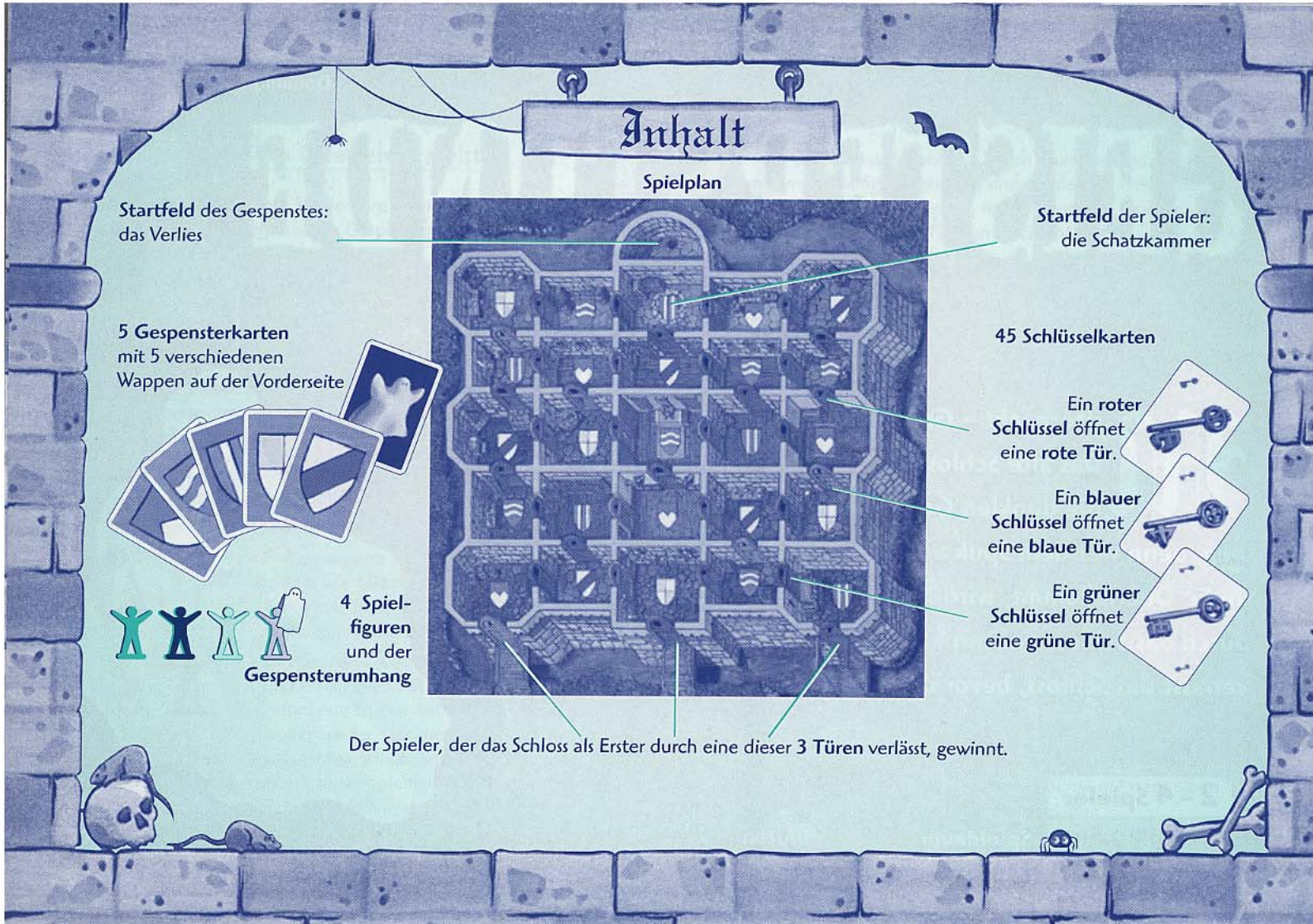
Ein blauer
Schlüssel öffnet
eine blaue Tür.



Ein grüner
Schlüssel öffnet
eine grüne Tür.



Der Spieler, der das Schloss als Erster durch eine dieser 3 Türen verlässt, gewinnt.



Spielvorbereitung

Geisterstunde ist ein Spiel, in dem ständig die Rollen getauscht werden. Ein Spieler spielt zuerst das Gespenst und versucht, einen der anderen Spieler zu fangen. Danach wechseln die Rollen und der gefangene Spieler wird zum Gespenst.

Zu Beginn nimmt sich jeder Spieler eine Spielfigur.

Der mutigste Spieler spielt als Erster das Gespenst. Er legt seiner Spielfigur den Gespensterumhang um und stellt sie in das Verlies. Dann nimmt er die 5 Gespensterkarten auf die Hand.

Die anderen Spieler stellen ihre Spielfiguren in die Schatzkammer. Die 45 Schlüsselkarten werden gemischt. Jeder Spieler, außer dem Gespenst, erhält 4 Karten. Die übrigen Karten werden, mit der Rückseite (Wappen) nach oben, als Aufnahmestapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Spieler halten ihre Karten so in der Hand, dass die Mitspieler nicht erkennen können, welche Farbe die Schlüssel auf der Vorderseite haben.

Hat ein Spieler zu Beginn 4 Schlüsselkarten derselben Farbe erhalten, tauscht er diese gegen 4 neue Schlüsselkarten aus.

Ziel des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der das Schloss als Erster durch eine der 3 Türen, die aus dem Schloss herausführen, verlässt.

Mitternacht ... Das Spiel beginnt!

Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen: Zuerst legt das Gespenst seinen Zug fest (1). Dann ziehen die anderen Spieler ihre Spielfiguren (2), und zum Schluss zieht das Gespenst (3).

1 Das Gespenst legt seinen Zug fest

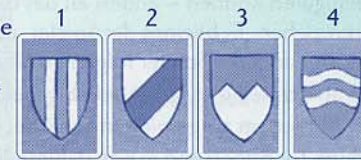
Zu Beginn jeder Spielrunde entscheidet das Gespenst durch welche Räume des Schlosses es später ziehen möchte. Dies geschieht anhand der Gespensterkarten und vor den Mitspielern geheim.

Es wählt dazu 1, 2, 3 oder 4 seiner 5 Gespensterkarten aus und legt sie, die Wappen verdeckt, nebeneinander vor sich ab. Auf den Gespensterkarten sind dieselben 5 Wappen abgebildet, die auch in den Räumen des Schlosses zu sehen sind. Die Wappen auf den Karten, die das Gespenst vor sich abgelegt hat, geben nun von links nach rechts die Reihenfolge der Räume an, durch die das Gespenst später ziehen möchte.

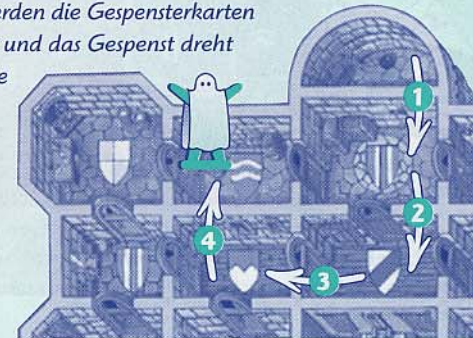


Das Gespenst kann waagrecht und senkrecht von Raum zu Raum durch das Schloss wandern. Mauern sind dabei kein Hindernis: es kann durch sie hindurch schweben, auch wenn keine Tür vorhanden ist.

Nachdem das Gespenst seine Karten abgelegt hat, darf es die Reihenfolge der Karten nicht mehr verändern.



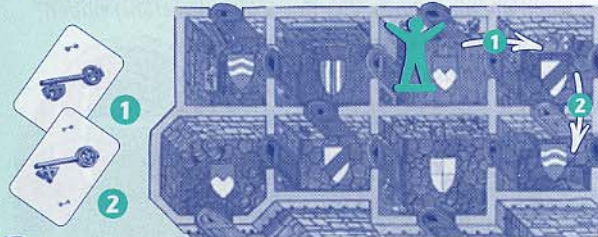
Erst wenn die anderen Spieler ihre Züge ausgeführt haben (vgl. 2), werden die Gespensterkarten aufgedeckt und das Gespenst dreht seine Runde (vgl. 3):



Das Gespenst nimmt am Ende des Zuges seine Karten wieder auf und wählt in der nächsten Runde seinen Weg neu wie beschrieben.

2 Die anderen Spieler ziehen

Hat das Gespenst seine Karten verdeckt vor sich abgelegt, ziehen die anderen Spieler ihre Spielfiguren. Spielfiguren können – anders als das Gespenst – nur durch Türen ziehen. Es beginnt der Spieler, der links vom Gespenst sitzt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, spielt **beliebig viele** seiner Schlüsselkarten aus. Mit jedem ausgespielten Schlüssel kann er eine **gleichfarbige** Tür öffnen und in den dahinterliegenden Raum ziehen. Die Wappen auf der Rückseite spielen hierbei keine Rolle.



Die ausgespielten Schlüsselkarten werden neben den Aufnahmestapel gelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden einen neuen Aufnahmestapel.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er spielt **beliebig viele** seiner Schlüsselkarten aus und zieht seine Spielfigur entsprechend, usw.

In einem Raum können mehrere Spielfiguren stehen.

Neue Schlüsselkarten

Je weiter ein Spieler seine Figur bewegt, desto weniger Schlüsselkarten hat er anschließend auf der Hand. Er hat grundsätzlich **2 Möglichkeiten**, eine neue Schlüsselkarte zu bekommen:

- 1 Der Spieler kann oder will nicht ziehen. Er setzt eine Runde aus und nimmt dafür die oberste Schlüsselkarte vom Aufnahmestapel auf die Hand.
- 2 Der Spieler **beendet** seinen Zug in einem Raum, in dem dasselbe Wappen abgebildet ist wie auf der obersten Schlüsselkarte des Aufnahmestapels. Er nimmt diese Karte auf die Hand.

Beispiel: Der Spieler beendet seinen Zug in einem Raum mit gelbem Wappen. Dasselbe Wappen ist auf der obersten



Karte des Aufnahmestapels abgebildet. Er nimmt diese Karte auf die Hand.

Ein Spieler darf niemals mehr als 4 Schlüsselkarten auf der Hand haben. Besitzt er am Ende seines Zuges 5 Schlüsselkarten, muss er eine davon auf den Ablagestapel legen.

3 Das Gespenst zieht

Sobald alle anderen Spieler ihre Spielfiguren gezogen haben, deckt das Gespenst die Gespensterkarten, die es zu Beginn der Runde verdeckt abgelegt hat, von links nach rechts auf: Es dreht die erste Karte um und zieht in den Raum mit dem entsprechenden Wappen. Dann dreht es die nächste Karte um und zieht weiter ...

- ◆ Trifft das Gespenst während seines gesamten Zuges auf keine Spielfigur eines anderen Spielers, nimmt es seine Gespensterkarten wieder auf die Hand, und eine neue Spielrunde beginnt.
- ◆ Trifft das Gespenst während seines Zuges auf die Spielfigur eines anderen Spielers, beendet es seinen Zug sofort, bleibt stehen und tauscht seine Rolle mit diesem Spieler.



- ◆ Der gefangene Spieler wird nun Gespenst: Er erhält die 5 Gespensterkarten, legt seiner Spielfigur den Gespenstenumhang um und stellt sie in das Verlies.
- ◆ Das Gespenst wird „normaler“ Spieler und erhält die Schlüsselkarten, die der gefangene Spieler auf der Hand hatte. Ist der Spieler, der zuvor das Gespenst gespielt hat, wieder an der Reihe, startet er mit seiner Spielfigur aus dem Raum, in dem er den anderen Spieler gefangen hat.

Zieht das Gespenst in einen Raum, in dem mehrere Spielfiguren stehen, entscheidet das Gespenst, mit welchem Spieler es die Rollen tauschen möchte. Den anderen Figuren geschieht nichts.

Das Gespenst fängt einen Spieler nur, wenn es während seines Zuges auf diesen Spieler trifft. Es fängt einen Spieler nicht, wenn dieser in einen Raum zieht, in dem sich das Gespenst befindet.

Das Spiel geht nun mit dem neuen Gespenst weiter: Das Gespenst legt seinen Zug fest (1); Die anderen Spieler ziehen (2); Das Gespenst zieht (3)...

Spielende

Sobald ein Spieler mit dem passenden Schlüssel durch eine der 3 Türen das Schloss verlässt, beendet er das Spiel und gewinnt.

Und noch ein Tipp

Auf den Gespensterkarten ist jedes der 5 Wappen nur 1 x abgebildet. Das Gespenst kann also in einer Spielrunde nicht in zwei Räume mit demselben Wappen ziehen.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg · www.ravensburger.com

Ravensburger