

Gespensterjagd

auf Canterville Castle

von Kai Haferkamp

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 60 Minuten

Spieler: 2 - 5 Personen

Im fahlen Schein des Vollmonds erreicht ihr das Ziel eurer Reise. Die Schatten des alten Schlosses von Canterville fallen bedrohlich auf euch herab. Der riesige dicke Waldkauz, der euch schon seit einer Weile folgt, kehrt um und verschwindet in den finsternen Tannen. Vielleicht haben ihm die alten Mauern und hohen Türme des englischen Adelshauses Angst eingejagt. Denn obwohl das festungsähnliche Gemäuer leer steht, sind seine Fenster schwach erleuchtet und dicker Qualm steigt aus dem Schornstein.

Der Schein eurer Taschenlampe wandert über die efeuüberwachsenen Schlossmauern zu der heruntergelassenen Falltür des Hauptportals. Eine Schar Fledermäuse flattert aufgeschreckt nach oben über den Schlossturm, als ihr im Eingang eine kleine weiße Gestalt erblickt, die zu euch herüberschaut. Sie ist nicht groß, etwa so wie ein elfjähriges Kind, mit einem weißen Kleid, ähnlich einem Bettlaken, durch das man in Brusthöhe bläulich die Rippen eines Skelettes schimmern sieht. Doch die Gestalt hat keine Füße, sie schwebt einfach ein Stück über dem Boden und das untere Ende des schlichten Gewandes weht leicht im Wind. Ein freches Gesicht mit einem seltsamen Grinsen endet in einer Zipfelmütze, die wie Opas alte Schlafmütze aussieht. Ihr seid euch ganz sicher, dass ihr zum ersten Mal in eurem Leben ein echtes Gespenst seht!

Plötzlich zwinkert euch das weiße Gespenst zu und löst sich langsam auf. Einen Augenblick später ist der Eingang leer, und keine Spur ist von dem Spuk zu sehen. Habt ihr euch vielleicht geirrt?

Es gibt nur einen Weg das herauszufinden! Ihr müsst das Gespenst finden. Doch Vorsicht! Ihr kennt euch nicht aus im Schloss, und wer weiß, was für Tricks das kleine Gespenst auf Lager hat...



Ein Spieler schlüpft in die Rolle von Max, dem Schlossgespenst. Max hat sich im Schloss von Canterville versteckt. Die anderen Spieler sind die Verfolger und suchen ihn. Max und die Verfolger beginnen das Spiel in Räumen ihrer Wahl. Danach ziehen Max und die Verfolger von Raum zu Raum. Max zieht „unsichtbar“ und zeigt sich nur selten. Wann Max sich zeigen muss, bestimmen die Nachttiere, die rund um das Schloss leben. Nach jeder Spielrunde wird ein Tier vom Spielplan genommen. Ist eine Tierart ganz vom Spielplan verschwunden, muss sich Max in einem Raum zeigen und verraten, wie er dort hingekommen ist. Max hat einen Ehrenkodex. Er betritt während einer Nacht einen Raum nur ein einziges Mal.

Die Verfolger dürfen jeden Raum mehrmals betreten. Sie versuchen Max in die Enge zu treiben und zu fangen. Alle Verfolger haben das Spiel gewonnen, wenn ein Verfolger in den gleichen Raum zieht, in dem sich Max befindet. Wird das letzte Tier vom Spielplan genommen, ohne dass Max gefangen werden konnte, ist er der Sieger!

Wie erlerne ich das Spiel?

Max, das Schlossgespenst, möchte Ihnen das Spiel so einfach wie möglich erklären. Er wird Ihnen nützliche Tipps und Hilfen geben. Er hat die Regel mit farbigen Rahmen versehen. Sie erleichtern Ihnen das Lesen der Anleitung. Gehen Sie Schritt für Schritt vor. Führen Sie zunächst die Anweisungen im roten Rahmen aus. Danach lesen Sie den Text im dazugehörenden schwarzen Rahmen. Dieser enthält die entsprechende Erklärung zu den ausgeführten Aktionen. Max möchte so die erste Spielrunde mit Ihnen gemeinsam spielen, damit Sie das Spiel leichter verstehen.

Schritt 1

WIEVIELE SPIELER SPIELEN MIT?

Teilen Sie entsprechend der folgenden Angaben das Spielmaterial aus. Eine Übersicht finden Sie auf der letzten Seite. Überzähliges Material legen Sie in die Schachtel zurück. Dazu gehören auch die Schornstein-Karte, die Tür-Karte mit „Verschlossener Tür“ und die Fallen-Karte mit „Gespensterfalle“.

Einer der Spieler spielt Max. Er erhält die Gespensterfigur, die 54 Raumkarten, 2 Mogel-Karten und 2 Pause-Karten.

Die anderen Spieler sind die Verfolger. Die Anzahl der Verfolgerfiguren und der Tiertableaus richtet sich nach der **Anzahl der Verfolger** von Max.

Diese erhalten dann bei:

- 4** Verfolgern: je eine Verfolgerfigur und 4 beliebige Tiertableaus.
- 3** Verfolgern: je eine Verfolgerfigur und alle 5 Tiertableaus.
- 2** Verfolgern: je 2 Verfolgerfiguren und 4 beliebige Tiertableaus.
- 1** Verfolger: 3 Verfolgerfiguren und alle 5 Tiertableaus.



Max,



54



2



2

das Gespenst Raumkarten Mogelkarten Pausekarten



die vier Verfolger



die fünf Tiertableaus

Tipp: Mit den Zusatzkarten (siehe auch ab Seite 6) können die Spieler bestimmen, wie schwer es für Max oder seine Verfolger sein soll, zu gewinnen. Vor Spielbeginn wird entschieden, welche Zusatzkarten Max bzw. die Verfolger bekommen sollen. Die Schornstein-Karte und die Tür-Karte erhöhen die Chancen von Max, während die „Gespensterfalle“ den Verfolgern nutzt. Man kann auch am Spielanfang Max eine Pause-Karte oder eine Mogel-Karte weniger geben.



Schritt 2

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Verfolger legen ihre Tiertableaus offen vor sich ab.

Entsprechend den ausgeteilten Tiertableaus werden die dazu passenden Tiere auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans rund um das Schloss gelegt.

Die Verfolger stellen ihre Figuren jeweils in einen Raum ihrer Wahl. In einem Raum dürfen auch mehrere Verfolgerfiguren stehen.

Danach stellt der Spieler von Max seine Figur in einen **unbesetzten** Raum seiner Wahl. Dazu sucht er sich aus den 54 Raumkarten die entsprechende Karte, die diesen Raum zeigt, heraus und legt sie offen vor sich ab.

Die Verfolger wählen eines ihrer Tiertableaus aus und legen es neben den Spielplan.

Immer wenn alle Spieler einen Zug gemacht haben, wird die Runde damit beendet, dass ein passendes Tier vom Spielplan in das Tableau neben dem Spielplan eingefügt wird. Sind alle Tiere eines Tableaus vom Spielplan genommen worden, muss Max zeigen, wo er steht. Wenn kein Tier mehr auf dem Spielplan liegt und Max ist alleine in einem Raum, hat er gewonnen.

Die Figuren geben die Position des jeweiligen Verfolgers auf dem Spielplan wieder. **Damit Max unsichtbar bleiben kann, benutzt der Spieler von Max verdeckt die Raumkarten für seine Bewegung.** Mit den Mogel- und Pause-Karten kann Max besonders trickreiche Spielzüge machen. Sie sind auf der Seite 6 genau beschrieben.

Wie Max und seine Verfolger sich bewegen, wird im nächsten Schritt erklärt.

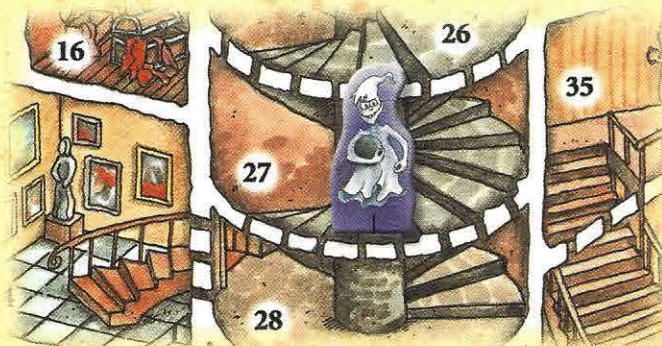


Tipp: Die Verfolger sollten sich im Schloss gut verteilen und nicht in einem Raum starten, der nur eine Tür besitzt.

BEISPIEL EINES SPIELAUFBaus MIT VIER VERFOLLGERN



**Raumkarte
Nr. 27
vor dem Spieler**



Raum Nr. 27 mit der Gespensterfigur

Schritt 3

MAX BEWEGT SICH

Max bewegt sich „unsichtbar“ im Schloss.

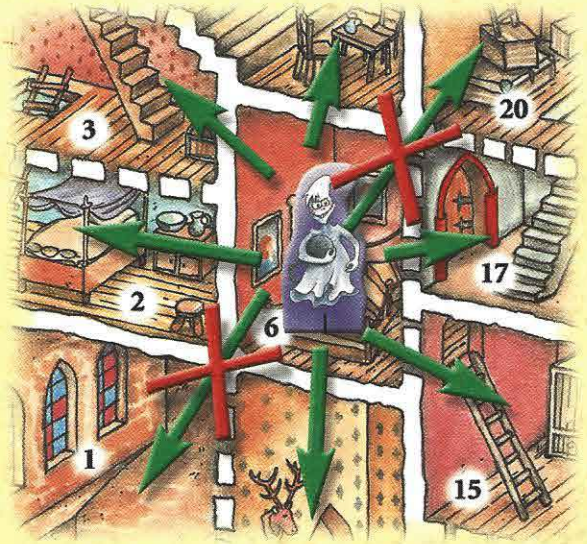
Seine Bewegungsregeln

- Max darf sich **nur jeweils einen Raum weiter bewegen**.
- Max darf durch Türen und Luken und über Treppen und Leitern gehen.
- Als Gespenst darf Max auch durch Wände, Böden oder Decken schweben.
- Max darf sich nicht diagonal von Raum zu Raum bewegen, also nicht über Eck in einen Nachbarraum schweben.
- Max darf im Spielverlauf jeden Raum nur einmal betreten (Ausnahme: Mogel-Karte auf Seite 6).
- Max muss in jeder Spielrunde den Raum wechseln (Ausnahme: Pause-Karte auf Seite 6).
- Max kann den Geheimgang benutzen (siehe Seite 6).
- Max darf keinen Raum betreten, in dem sich ein Verfolger befindet.

Der Spieler von Max sucht aus seinem Kartenvorrat eine Karte heraus, die den Raum zeigt, in den er Max bewegen möchte. Diese Karte legt er **verdeckt** neben die offene Raumkarte ab, von der Max gestartet ist. Die Figur von Max wird jetzt vom Spielplan genommen, denn jetzt ist er „unsichtbar“.

Hat der Spieler von Max seinen Zug beendet? Dann sind jetzt die Verfolger dran!

Der Spieler von Max zieht in jeder Runde immer als Erster, danach ziehen die Verfolger im Uhrzeigersinn. Die Figur von Max kann, bis er sich das nächste Mal zeigen muss, entweder neben dem Spielplan liegen bleiben oder von den Verfolgern als optische Hilfe in den Raum gestellt werden, wo sie Max vermuten.



Das Gespenst kann durch die Decke, durch den Boden und durch Wände gehen.

Das Gespenst darf nicht von Raum 6 zu Raum 20 und nicht von Raum 6 zu Raum 1.



Tip: Der Spieler von Max sollte sich nicht in die Karten schauen lassen und auch nicht durch auffälliges Hinschauen den Raum verraten, für den er sich entschieden hat. Er sollte auch beachten, dass Max beispielsweise von Raum 14 in Raum 27, von Raum 35 in Raum 28 oder von Raum 39 in Raum 40 ziehen kann.

Schritt 4

DIE VERFOLGER BEWEGEN SICH

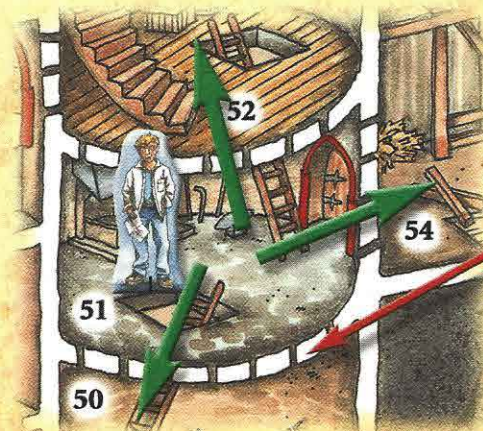
Jetzt sind die Verfolger im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ihre Bewegungsregeln

- Die Verfolger dürfen sich **nur jeweils einen Raum weiter bewegen**.
- Die Verfolger dürfen nur auf „normalen“ Wegen durch das Schloss laufen, also durch Türen und Luken und über Treppen und Leitern. Diese sind auf dem Spielplan durch eine gestrichelte Linie bei den Decken, Böden und Wänden gekennzeichnet.
- Die Verfolger dürfen im Gegensatz zu Max auch in einem Raum stehen bleiben. Für sie besteht **kein Zugzwang**.

Haben alle Verfolger ihre Figuren gezogen? Dann entschwindet ein Tier von der Lichtung ...

Nach Max sind die Verfolger an der Reihe. Die Verfolger beraten zunächst untereinander, in welchem Raum Max nun wohl verschwunden sein könnte. Sie können dabei die Gespensterfigur auf dem Spielplan umherschieben und so die verschiedenen Möglichkeiten „durchspielen“.



Der Verfolger hat in Raum 51 die Möglichkeit, sich in die Räume 52, 54 und 50 zu bewegen.

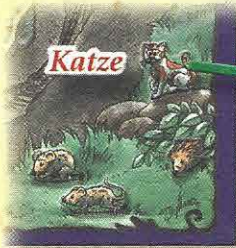
Die gestrichelte Linie zeigt an, dass sich der Verfolger von einem Raum zum anderen bewegen darf.

Schritt 5

DIE ZEIT VERGEHT...

Als Anzeichen dafür, dass die Nacht voranschreitet, wird nun eines der Tiere vom Spielplan genommen und in das passende Tableau neben dem Spielplan eingefügt.

Immer dann, wenn alle Verfolger an der Reihe waren, muss eines der Tiere, die rund um das Schloss auf der Waldlichtung liegen, vom Spielplan genommen werden. Das Tier wird in das entsprechende Tableau neben dem Spielplan eingefügt. Das Ende der Nacht rückt näher und für die Verfolger wird die Zeit knapp.



Tiertableau Katze



Tipp: Da es von den einzelnen Tierarten unterschiedlich viele Tiere gibt, z.B. sechs Igel, aber nur vier Katzen, können die Verfolger mit der Auswahl des Tableaus beeinflussen, wann Max wieder „sichtbar“ werden muss.

Schritt 6

DIE NÄCHSTE SPIELRUNDE BEGINNT

Das Spiel geht nun in die nächste Spielrunde. Die Spielschritte werden ab Schritt 3 wiederholt. Der Spieler von Max legt die Raumkarte, die den Raum darstellt, in den Max ziehen soll, verdeckt neben die Raumkarte, die der Spieler in der Runde zuvor abgelegt hat. Max schwebt „unsichtbar“ einen Raum weiter. Nun ziehen die Verfolger und am Ende einer Spielrunde entschwindet ein weiteres Tier von der Lichtung. Dieser Ablauf wird bis zum Spielende (Schritt 7) wiederholt und nur dann unterbrochen, wenn Max sich zeigen muss.

MAX MUSS SICH ZEIGEN

Wenn eine Tierart ganz von der Waldlichtung verschwunden ist, also das Tiertableau neben dem Spielplan voll ist, muss Max sich zeigen. Der Spieler von Max tut dies, indem er der Reihe nach alle vor ihm liegenden Karten aufdeckt. Die Gespensterfigur wird in den Raum gestellt, der auf der letzten Karte abgebildet ist.

Die Verfolger müssen jetzt ein neues Tiertableau neben den Spielplan legen. Das neue Tableau gibt an, welche Tierart als nächste vom Spielplan genommen wird.

Das volle Tableau wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Die aufgedeckten Raumkarten, mit Ausnahme der Karte des Raumes, in dem Max sich gerade gezeigt hat, werden vom Tisch genommen und in die Spielschachtel gelegt. Die Verfolger dürfen nicht mehr nachschauen, welche Räume Max bereits betreten hat.

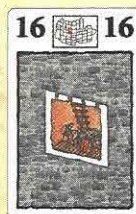
Nachdem Max seinen Aufenthaltsort verraten hat, geht das Spiel weiter, indem er wieder „unsichtbar“ zieht.



Das Tiertableau Katze ist mit 4 Katzen voll.



Startkarte



letzte Karte

Die Raumkarten des Spielers von Max werden jetzt aufgedeckt.



Max wird in den neuen Raum gestellt.



Tipp: Die Verfolger sollten sich merken, in welchen Räumen Max bereits gewesen ist. Da er diese Räume nicht mehr betreten darf, hat er weniger Zugmöglichkeiten.

SIEG FÜR DIE VERFOLGER

Das Spiel endet **sofort** mit einem Sieg der Verfolger, wenn es **einem** Verfolger gelingt, seine Spielfigur in den Raum zu ziehen, in dem Max sich gerade befindet. Ist dies der Fall, muss Max sich zeigen, das ist Gespensterehrensache! Alle Verfolger haben dann gemeinsam gewonnen.

SIEG FÜR MAX

Wenn das letzte Tier vom Spielplan genommen wird, endet das Spiel und Max hat gewonnen. Natürlich verrät der Spieler von Max auch am Spielende, wie und wohin Max erfolgreich geflüchtet ist, indem der Spieler die verdeckten Karten auf dem Tisch aufdeckt.

MAX SITZT IN DER FALLE!

Die Verfolger haben ebenfalls gewonnen, wenn Max nicht mehr ziehen kann. Das ist z.B. dann der Fall, wenn Max in einen Raum ziehen müsste, in dem gerade eine Verfolgerfigur steht oder wenn er keine passende Raum- oder Zusatzkarte mehr hat, um sich in einen Nachbarraum bewegen zu können.

NEUES SPIEL?

Ist das Spiel zu Ende, darf entweder der Verfolger die Rolle von Max einnehmen, der ihn gefangen hat, oder es wird ein anderer Spieler bestimmt, der jetzt den Max spielt.



*Ein Verfolger ist im gleichen Raum wie Max.
Alle Verfolger haben gewonnen.*



Besonderheiten

DER GEHEIMGANG

Max kennt einen Geheimgang unter dem Schloss. Er darf in einem Zug vom Stall (Raum Nr. 54) in die Eingangshalle (Raum Nr. 1), bzw. umgekehrt von Nr. 1 nach Nr. 54 schweben. **Die Verfolger dürfen diesen Weg nicht benutzen.**

Der Spieler von Max muss nicht verraten, wenn er den Geheimgang benutzt. Er spielt ganz normal verdeckt die Raumkarte aus, die den Raum zeigt, in den Max gezogen ist, also die Raumkarte Nr. 1 oder Nr. 54.



DIE ZUSATZKARTEN FÜR MAX



Die Mogel-Karten

Zweimal im Spiel darf Max einen Raum, den er zuvor im Spielverlauf schon betreten hat, erneut betreten. Er ruft dann laut: „Ich mogele“. Dann sucht er sich aus den bereits benutzten Raumkarten aus der Spielschachtel bzw. aus den Karten, die gerade verdeckt vor ihm liegen, diejenige heraus, die den Raum zeigt, den er ein zweites Mal betreten will und legt diese Raumkarte **verdeckt** zusammen mit der Mogel-Karte vor sich ab. Die Verfolger erfahren also nicht, welchen Raum Max zum zweiten Mal betritt.



Die Pause-Karten

Zweimal im Spielverlauf darf sich Max in einem Raum eine Runde lang ausruhen, muss also seinen Aufenthaltsort nicht verlassen und ist vom Zugzwang befreit. Statt einer Raumkarte legt er dann **verdeckt** eine Pause-Karte ab. Da die Pause-Karte von ihrer Rückseite nicht von einer Raumkarte zu unterscheiden ist, erfahren die Verfolger erst beim Aufdecken der Karten, dass Max zwischendurch eine Pause eingelegt hat. Der Spieler von Max kann auch zwei Pause-Karten hintereinander spielen.



Die Schornstein-Karte

Mit dieser Karte darf Max den Schornstein des Schlosses als normalen Weg benutzen. Das heißt, er darf durch den Schornstein von Raum Nr. 42 durch die Luft fliegen und direkt durch die Falltür im Raum Nr. 53 landen oder umgekehrt.

Der Spieler von Max muss diese Karte bereits zu Spielbeginn offen vor sich ablegen. Sie wird nicht, wie die anderen Karten bei der Bewegung zu den Raumkarten gelegt! Alle Spieler werden durch diese Karte daran erinnert, dass Max während des Spiels den Schornstein benutzen darf.

Wichtig: Der Spieler von Max muss nicht verraten, dass er den Schornstein benutzt. Er spielt ganz normal verdeckt die Raumkarte aus, die den Raum zeigt, in den er gezogen ist, also die Raumkarte Nr. 42 oder Nr. 53.



Die Tür-Karte

Mit dieser Karte kann der Spieler von Max in bestimmten Räumen des Schlosses eine Tür schließen und damit den Verfolgern kurzzeitig den Weg versperren.

Die acht Räume, in denen sich eine Tür befindet, die verschlossen werden kann, sind auf den Raumkarten und auf dem Spielplan rot gekennzeichnet (die Räume Nr. 12, Nr. 17, Nr. 24, Nr. 30, Nr. 34, Nr. 37, Nr. 45 und Nr. 51.). Max kann die Tür-Karte nur einmal im Spiel anwenden, und auch nur, wenn er an der Reihe ist. Er spielt zusätzlich zu seiner Raumkarte die Tür-Karte aus und stellt die „Verschlossene Tür“ auf die Tür innerhalb des Schlosses, die er schließen will. Max muss sich dabei nicht in dem Raum befinden, in dem er die Tür schließen will. Er kann sich zum Beispiel in Raum 50 befinden und gleichzeitig die Tür in Raum 24 schließen.



„Verschlossene Tür“

Ein Verfolger, der in einen Raum hinter einer verschlossenen Tür gehen will, muss eine Runde aussetzen, um die Tür zu öffnen. Das heißt: Er bleibt eine Runde lang in dem Raum und nimmt stattdessen die „Verschlossene Tür“ vom Spielplan. In der folgenden Spielrunde kann er dann mit seiner Figur in den dahinter liegenden Raum ziehen. Hat der Spieler von Max einmal die „Verschlossene Tür“ auf den Spielplan gestellt, bleibt sie dort stehen, bis ein Verfolger sie öffnet. Max kann natürlich auch durch verschlossene Türen ziehen.

DIE ZUSATZKARTE DER VERFOLGER



Die Fallen-Karte

Diese Karte wird zu Spielbeginn vor einem Verfolger abgelegt. Die „Gespensterfalle“ wird auf die Karte gestellt. Während des Spiels darf dieser Verfolger einmalig die Falle in einen Raum legen, den er gerade verlässt.

Wenn Max diesen Raum betritt, wenn also der Spieler von Max die Karte des Raumes vor sich ablegt, in dem sich die Falle befindet, muss Max sofort „sichtbar“ werden. Die Gespensterfigur wird in diesen Raum gestellt und die Falle in die Spielschachtel zurückgelegt. In der nächsten Spielrunde ist Max wieder „unsichtbar“.



Fallen-karte

Falle in einem Raum



Tipp: Mit allen Zusatzkarten können die Spieler vor dem Spiel bestimmen, wie schwer es für Max oder seine Verfolger sein soll, zu gewinnen. Die Schornstein-Karte und die Tür-Karte erhöhen die Chancen von Max, während die „Gespensterfalle“ den Verfolgern nutzt. Der Spieler von Max kann auch am Spielanfang eine Pause-Karte oder eine Mogel-Karte weniger erhalten.

4x Katzen



4x Fledermäuse



24 Tiere

5x Eulen



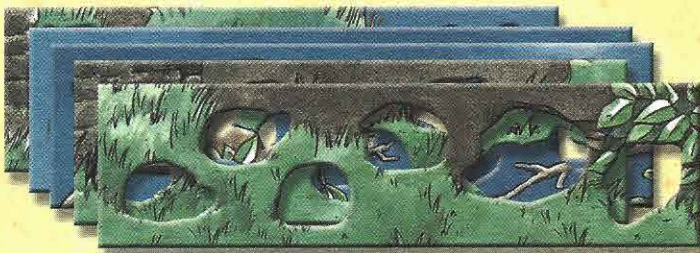
5x Mäuse



6x Igel



5 Tiertableaus



Max,
das Gespenst
mit Standfuß



1 Spielplan



4 Verfolger
mit Standfüßen



7 Zusatzkarten

2x Mogel-
Karte



2x Pause-
Karte



1x Schorn-
stein-Karte



1x Tür-
Karte



1x Fallen-
Karte



1 „Verschlossene Tür“



1 „Gespensterfalle“



54 Raumkarten



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

