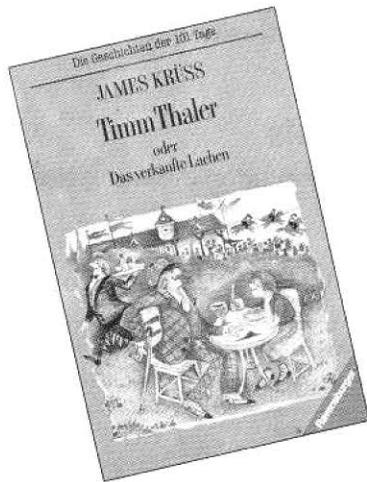


„Wenn Du gern spielst . . .
 in viele Rollen schlüpfst und Dir
 gerne was vorstellst, hätten
 wir da einen Tip für Dich.
 Mit den Ravensburger Taschen-
 Büchern kannst Du nämlich
 träumen, lachen, Abenteuer
 erleben, die Welt entdecken . . .
 wonach es Dir eben ist. Auf
 alle Fälle kannst Du eine weite
 Reise ins Land der Fantasie
 machen.“



Ravensburger

257782

Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles,
 Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.



Maskenball auf Schloß Gruselstein

Die Gäste amüsieren sich königlich. Da, die Turmuhr schlägt zwölf Mal. Mitternacht! Plötzlich öffnet sich knarrend die Kellertür. Hugo, das Schloßgespenst, erscheint. Großer Schrecken und wildes Durcheinander bei den Gästen, die auf der Galerie flanieren. Alle versuchen, sich so schnell wie möglich vor ihm in Sicherheit zu bringen. Wen Hugo dennoch erwischt, wird von ihm für einige Zeit im Keller eingeschlossen. Zum Glück kommen aber alle am Schluß mit dem Schrecken davon . . .

Ravensburger Spiele® 01 181 0

Autor: Wolfgang Kramer

Grafik: Nicole Baron und Bernard Giroud

Ein lustiges Gespenster-Würfelspiel
 für 2 – 8 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan, 30 Spielfiguren (je 6 in Blau und Rot, 5 in Türkis, 4 in Gelb, 3 in Schwarz, je 2 in Lila, Weiß und Grün), 1 Gespenst, 1 Gespensterwürfel, 1 Anleitung

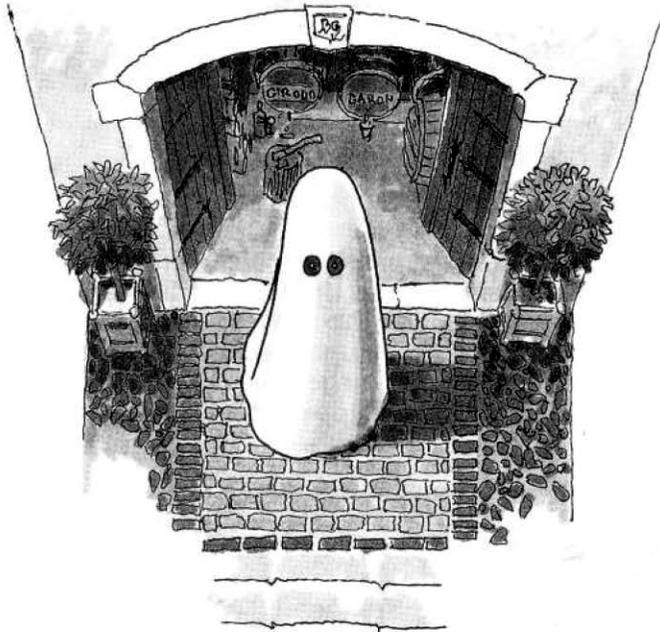
Ravensburger

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, sich nicht von Hugo, dem Gespenst, fangen zu lassen und keine Grusel-Punkte zu erhalten. Gewinner des Spiels ist, wer nach drei Spielrunden die wenigsten Grusel-Punkte erhalten hat.

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt und Hugo, das Gespenst, auf das unterste Treppenfeld vor den Weinkeller gestellt.



ABRECHNUNG:

FELIX	ANNA	VERA	MARTIN	BELLA	URSULA	WOLFGANG
-6	-10	-14	-6	-11	-3	-13
-4	-9	-17	-10	-13	-2	0
+3	-17	-10	-5	-9	-4	-7
-7	-36	-41	-21	-33	-9	-20

Felix ist der Glückspilz nach 3 Spielrunden: er hat die wenigsten Grusel-Punkte und ist der Gewinner. Vera war bei Hugo besonders beliebt – sie hat die meisten Grusel-Punkte und diesmal das schlechteste Ergebnis.

Ende des Spiels

Wer nach drei Spielrunden die wenigsten Grusel-Punkte hat, ist der Gewinner.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Von Wolfgang Kramer sind noch weitere Ravensburger Spiele® erschienen:
Heimlich & Co, In 80 Tagen um die Erde, Abenteuer Tierwelt, Räubern.

Die Grusel-Punkte werden auf einem Blatt Papier für jeden Spieler notiert – und auf geht's in die nächste Runde!

Die nächste Spielrunde

Zuerst müssen die Spielfiguren wieder neu aufgestellt werden und zwar so:

Alle Figuren, die sich in Zimmern versteckt hatten, werden genau auf das Feld vor der entsprechenden Zimmertür gesetzt.

Anschließend werden die Gefangenen der Reihe nach wieder auf die Galerie gestellt. Als Erster darf der Spieler, dessen Figur auf dem Treppenabsatz „-10“ steht, diese auf ein beliebiges, freies Feld auf der Galerie setzen. Danach kommt die Figur von „-9“ auf die Galerie und so weiter, **bis alle Figuren wieder auf je einem Feld der Galerie stehen.**

Stehen mehrere Gefangene auf einem Treppenabsatz, darf zuerst der Spieler mit den meisten Grusel-Punkten seine Spielfigur auf die Galerie setzen.

Zum Schluß wird Hugo, das Gespenst, wieder auf das Feld vor dem Weinkeller gestellt, und schon geht's los!

Der Spieler mit den meisten Grusel-Punkten beginnt mit dem Würfeln, danach geht es wie gewohnt im Uhrzeigersinn reihum weiter.



Die Spieler wählen sich ihre Spielfiguren aus.



Bei zwei Spielern erhält jeder **6** Spielfiguren in Rot oder Blau.

Bei drei Spielern erhält jeder **5** Spielfiguren in Rot, Blau oder Türkis.

Bei vier Spielern erhält jeder **4** Spielfiguren in Rot, Blau, Türkis oder Gelb.

Bei fünf Spielern erhält jeder **3** Spielfiguren in Rot, Blau, Türkis, Gelb oder Schwarz.

Bei 6 bis 8 Spielern erhält jeder **2** Spielfiguren.

Jetzt werden noch Papier und Bleistift zurechtgelegt, und der Spaß kann beginnen!

Spielregel

Ein Spiel besteht aus **drei Spielrunden.**

Die Spieler können sich zu Beginn auch darauf einigen, so viele Spielrunden zu spielen, wie Mitspieler beteiligt sind.

Aufstellen der Spielfiguren

Zuerst werden die Spielfiguren auf den Feldern der Galerie aufgestellt.

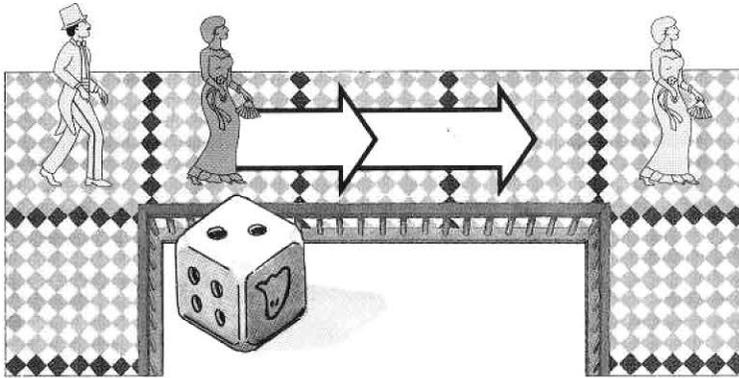
Der mutigste Spieler beginnt und setzt **eine** seiner Spielfiguren auf ein beliebiges freies Feld. Danach stellt der nächste Spieler eine seiner Spielfiguren auf ein freies Feld und so der Reihe nach weiter, bis alle Spielfiguren aufgestellt sind. Auf die Kellertreppe dürfen keine Spielfiguren gestellt werden.

Beim Aufstellen darf auf jedem Feld nur eine Spielfigur stehen.

Würfeln und Ziehen

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

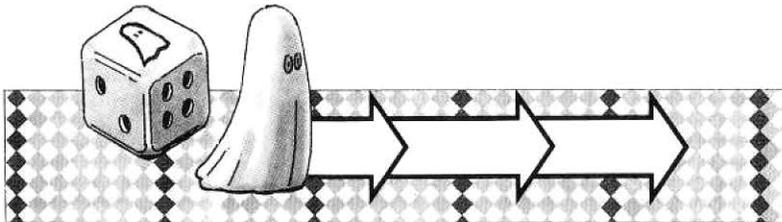
Der mutigste Spieler beginnt: Er würfelt und zieht mit **einer** seiner Spielfiguren um die entsprechende Augenzahl vorwärts. Es wird immer nur rechtsherum gezogen, nie nach links. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Während des Spiels dürfen mehrere Figuren auf einem Feld stehen.

Das Gespenst

Würfelt ein Spieler das Gespenst, muß er Hugo 3 Felder vorrücken. Er darf nicht auch noch eine eigene Spielfigur ziehen. Auf der Treppe zählt jeder Absatz als ein Feld. Auch Hugo, das Gespenst, darf auf der Galerie nur rechtsherum laufen.



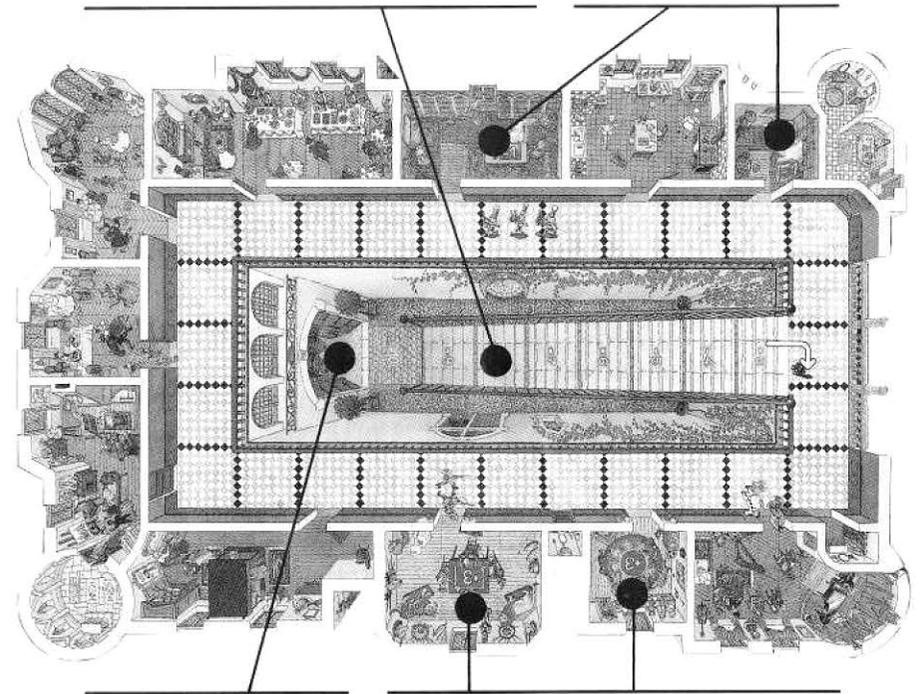
Bei 5 – 8 Mitspielern wird Hugo nur um 2 Felder vorwärtsgezogen.

Die Abrechnung

Jetzt wird abgerechnet:

Ein Spieler erhält für jede seiner Figuren, die gefangen auf der Treppe steht, entsprechend viele Grusel-Punkte.

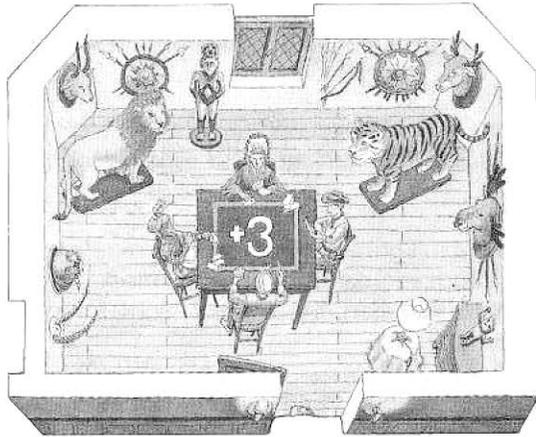
Für die Spielfiguren in den Zimmern mit den kleinen Gespenstern (Wäschekammer und Bibliothek) wird je ein Grusel-Punkt hinzugerechnet.



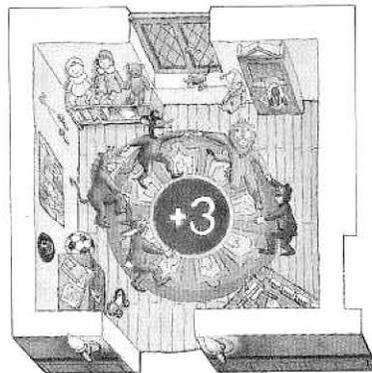
Für die Gefangenen im Weinkeller gibt es zwei Grusel-Punkte.

Für die Spielfiguren im Jagdzimmer und im Spielzimmer bekommen die betreffenden Spieler je drei Plus-Punkte gutgeschrieben, d.h. sie werden von den Grusel-Punkten abgezogen.

Jagdzimmer und Spielzimmer

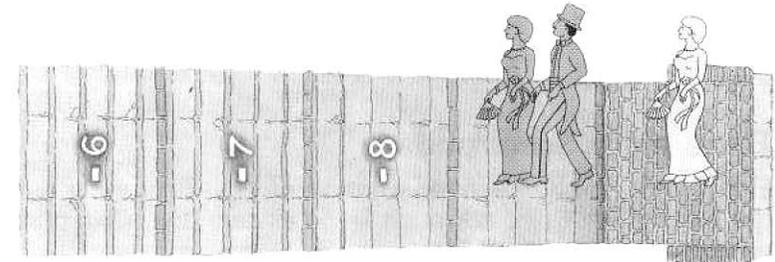
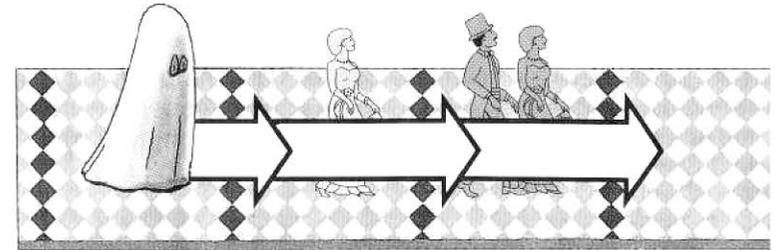


Wer sich in diesen beiden Zimmern versteckt, hat viel Glück gehabt:
Bei der Abrechnung erhält die Figur **drei Pluspunkte** gutgeschrieben.
Aber es ist gar nicht so einfach, sich in diese Zimmer zu retten:
Eine Spielfigur darf nur mit genauer Würfelzahl diese Zimmer betreten.



Das Fangen

Hugo, das Gespenst, läuft auf der Galerie hinter den Spielfiguren her und versucht, sie zu fangen. Jede Figur, die Hugo überholt oder auf deren Feld er landet, wird für den Rest dieser Spielrunde gefangengenommen. Sie wird auf den untersten noch freien Treppenabsatz gestellt.



Beispiel: Wer das Pech hat, als erster gefangengenommen zu werden, kommt also auf das Treppenfeld -10 , der nächste auf das Feld -9 , usw.

Stehen **mehrere Spielfiguren** bei ihrer Gefangennahme auf dem gleichen Feld, kommen sie auch zusammen auf den gleichen Treppenabsatz.

Sind alle Treppenabsätze besetzt, werden alle weiteren Gefangenen in den **Weinkeller** gesteckt. Da es sich dort angenehmer leben läßt als auf der zugigen Kellertreppe, bekommen die dort versammelten Spielfiguren **bei der Abrechnung nur 2 Grusel-Punkte**.

Zugmöglichkeiten der Spielfiguren

Wenn man noch Spielfiguren auf der Galerie hat, muß man auch mit ihnen ziehen. Es darf nicht freiwillig ausgesetzt werden.

Ausnahme: Hat ein Spieler nur noch eine Spielfigur, darf er sie auch stehenlassen und den Würfelwurf verfallen lassen. Das kann von Vorteil sein, wenn die Figur nahe vor einem leeren Zimmer steht und sonst daran vorbeigezogen werden müßte.

Ist ein Spieler an der Reihe, der keine Spielfigur mehr auf der Galerie hat, würfelt er trotzdem. Wenn er das Gespenst würfelt, muß er es vorwärtsziehen. Gewürfelte Augen können nicht genutzt werden.

Die Spielfiguren dürfen Hugo, das Gespenst, überholen. Gefangengenommen wird eine Figur nur dann, wenn sie auf dem gleichen Feld landet, auf dem das Gespenst steht bzw. wenn das Gespenst die Figur überholt.

Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde ist beendet, wenn keine Spielfigur mehr auf der Galerie steht und nur noch Hugo einsam und allein dort umhergeistert.

Stehen noch Spielfiguren auf der Galerie, für die aber kein Versteck mehr frei ist, gelten sie ebenfalls als gefangen und werden sofort in den Weinkeller gestellt. Auch dann ist die Spielrunde beendet.

Verstecke aufsuchen

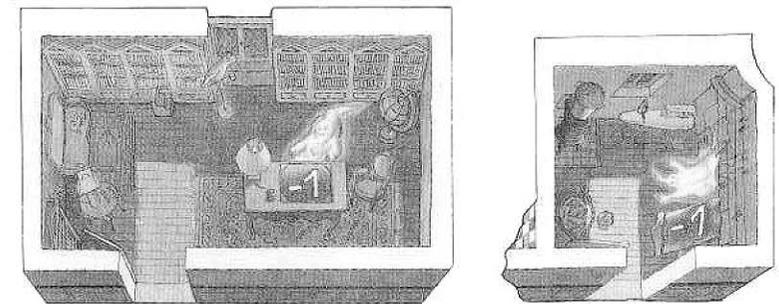
Erst, wenn das Gespenst die Treppe hinaufgestiegen ist und in die Galerie einschwebt, dürfen die Spielfiguren versuchen, sich in den Zimmern vor dem Gespenst in Sicherheit zu bringen.

Nur die Zimmer mit geöffneten Türen können als Versteck benutzt werden. **In jedem Zimmer darf sich nur eine Spielfigur verstecken!**

Die Figuren müssen **nicht** mit genauer Punktzahl in die Zimmer ziehen (Ausnahme: Jagdzimmer und Spielzimmer). Überschüssige Würfelpunkte verfallen, sie dürfen nicht für eine zweite Figur verwendet werden.

Auch der Schritt von der Galerie in ein Zimmer kostet einen Punkt. Sowie sich eine Figur in ein Zimmer retten konnte, ist sie vor dem Gespenst sicher. **Die Figur darf das Zimmer in dieser Spielrunde nicht mehr verlassen.**

Bibliothek und Wäschekammer



In der Bibliothek und in der dunklen Wäschekammer hat sich je ein kleines Gespenst versteckt. In diesen beiden Zimmern darf sich auch je eine Figur verstecken – die kleinen Gespenster verraten nichts! Bei der Abrechnung am Ende einer Spielrunde (s. Abrechnung Seite 11) erhält die dort versteckte Figur aber **einen Grusel-Punkt.**