

GHOSTS

Ein gruseliges Kartenspiel von Reiner Knizia für 2-6 Spieler ab 7 Jahren.
Betrete das verwunschene Schloss und stelle Euren Mut unter Beweis. Die unterschiedlichsten Geister erscheinen und Eure Angst schnell in die Höhe. Jetzt heißt es Ruhe bewahren und das bestehende Wissen über die Kreaturen richtig anzuwenden. Einige Geister verschwinden wieder, sobald sie sich im Spiegel sehen. Andere kommen nicht mit dem dichten Nebel zurecht, der hier oft herrscht. Überwindet Eure Angst und lauft nicht davon, denn am Ende gewinnt derjenige unter Euch, der sich am wenigsten erschrocken hat.

SPIELMATERIAL

60 Karten: 6 **Geisterarten** auf je 9 Karten mit unterschiedlichen Angstfaktoren (1, 2, 3) sowie 6 **Nebelkarten**.

16 **Angstmarker** mit den Werten 1 (vorn) und 3 (hinten)



ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der sich im Spielverlauf **am wenigsten erschrocken**, also die wenigsten Angstmarker gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Ein Spiel dauert 3 Runden (wer sich traut darf nach vorheriger Absprache gerne länger spielen).

Der Spieler, der zuletzt einen Geist gesehen hat, wird Startspieler der ersten Runde.

SPIELVORBEREITUNG

1 Jeder Spieler erhält zu Beginn **einen Angstmarker** und legt ihn, mit der „1“ **nach oben**, gut sichtbar vor sich ab.

Die **restlichen Marker** werden als **Vorrat** auf die Seite gelegt.

BEGINN EINER RUNDE



Der Startspieler mischt alle Karten und teilt an jeden Spieler 5 Handkarten aus. Die restlichen Karten werden als **Nachziehstapel** in die Mitte gelegt.

Hält einer der Spieler ausschließlich **Nebelkarten** auf der Hand, darf er seine Handkarten auf den **Nachziehstapel** legen, alle Karten nochmals mischen und 5 neue Handkarten ziehen, so oft, bis er nicht nur ausschließlich **Nebelkarten** auf der Hand hält.

WIE WIRD GESPIELT?

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, gestartet wird im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler wählt eine **Geisterkarte** von seiner Hand aus, legt sie gut sichtbar für alle Spieler in die Tischmitte und eröffnet damit den **Ablagestapel**. Anschließend sagt er laut den derzeitigen **Angstfaktor** an. Zu Beginn entspricht dieser der Anzahl an Geistern der ausgespielten Karte. Dann zieht er eine Karte vom **Nachziehstapel**, sodass er wieder 5 Karten in der Hand hält und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der nächste Spieler legt nun ebenfalls eine seiner Handkarten gut sichtbar auf den Ablagestapel. Dabei können die **folgenden 3 Fälle** eintreten:

1. EINE ANDERE GEISTERFAMILIE

Ist die ausgespielte Karte eine **Geisterkarte** mit **anderer Farbe** als die der obersten **Geisterkarte**, sagt der aktive Spieler nun laut den **neuen Angstfaktor** an. Dazu addiert er die Anzahl der Geister auf seiner Karte zum **bisherigen Angstfaktor** hinzu.



Beispiel: Oliver spielt eine Karte mit 3 gelben Geistern (Mumien). Sabine spielt anschließend 2 rote Geister (Frankies) darauf und sagt laut „5“ (3+2).

2. SPIEGEL

Ist die ausgespielte Karte eine **Geisterkarte** mit **gleicher Farbe** als die der obersten Geisterkarte, wiederholt der aktive Spieler den **bisherigen Angstfaktor** und ergänzt laut „**Spiegel**“. Durch diese Aktion wird die Spielreihenfolge umgedreht. Wurde zuvor im, wird also nun gegen den Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt.



Beispiel: Oliver spielt eine Karte mit 3 gelben Geistern aus. Sabine spielt anschließend 1 gelben Geist darauf, sagt „3, **Spiegel**“ und **Oliver ist wieder an der Reihe**.

Beachtet: Im Zweispieler-Spiel hat der *Spiegel* keinen besonderen Effekt. Hier bewirkt das Ausspielen von Geistern gleicher Farbe lediglich, dass der Angstfaktor nicht erhöht wird.

3. NEBEL

Ist die ausgespielte Karte eine **Nebelkarte**, wiederholt der aktive Spieler den bisherigen Angstfaktor und ergänzt laut „*Nebel*“. Die **Nebelkarte** wird anschließend neben den Ablagestapel gelegt und der nächste Spieler in der aktuellen Spielreihenfolge ist an der Reihe. Für ihn gilt weiterhin die Farbe der **obersten Geisterkarte** des Ablagestapels.



Beispiel: Oliver spielt eine Karte mit 3 gelben Geistern aus. Sabine spielt anschließend eine **Nebelkarte** aus, sagt „*3, Nebel*“, legt diese Karte neben den Ablagestapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung:

- Der Angstfaktor darf die Zahl 7 nicht überschreiten!
- Nach dem Ausspielen einer Karte zieht der aktive Spieler immer wieder auf 5 Handkarten nach!

Sollte der aktive Spieler keine Karte ausspielen können – da er nur Karten auf der Hand hält, die den **Angstfaktor größer als 7** machen würden – oder wollen – z. B. aus taktischen Gründen – nimmt er den **Ablagestapel** und legt ihn verdeckt vor sich ab (nicht auf die Hand!)

Anschließend nimmt er sich einen **Angstmarker** aus dem Vorrat, legt ihn vor sich ab und eröffnet den neuen Durchgang. Die Spielreihenfolge bleibt bestehen, der neue Durchgang kann also auch gegen den Uhrzeigersinn starten.

ENDE EINER RUNDE

Eine Runde endet sofort, sobald ein Spieler, der keine Karte mehr auf der Hand hält, an der Reihe wäre. Ist der **Nachziehstapel** leer, wird also dennoch weitergespielt, allerdings ohne Karten nachzuziehen. Spieler die jetzt noch Karten auf der Hand haben, legen diese zur Seite. Hat ein Spieler in einer Runde **keinen einzigen Angstmarker** aufnehmen müssen, darf er **bis zu 3 Angstmarker aus vorhergehenden Runden zurück in den Vorrat** legen.

Alle Spieler legen dann ihre **Angstmarker** neben sich ab, damit ersichtlich ist, ob sie die kommende Runde **ohne Angstmarker** überstehen.

Beachtet: Nach der dritten gespielten Runde endet das Spiel.

ENDE DES SPIELS UND SIEGER

Der Spieler, der nach Abschluss der dritten Runde insgesamt **am wenigsten Angstmarker** eingesammelt hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gibt es mehrere Sieger.

Beispiel einer Spielrunde: Oliver, Sabine, Max und Mira (Reihenfolge im Uhrzeigersinn) starten ein neues Spiel. Da Oliver zuletzt einen Geist gesehen hat, wird er Startspieler.

Oliver eröffnet den Ablagestapel mit einer roten Geisterkarte **1** mit 2 Frankies darauf, sagt laut „*2*“ und zieht eine Karte. Sabine legt eine gelbe Karte mit 3 Mumien darauf **2** und sagt „*5*“ (2+3) und zieht ebenfalls nach. Max spielt daraufhin eine gelbe Karte mit 2 Mumien **3**, sagt „*5, Spiegel*“ (Karte der gleichen Farbe wie die oberste Geisterkarte) und zieht nach.

Die Spielreihenfolge wechselt nun, somit ist Sabine wieder an der Reihe. Sie spielt eine blaue Geisterkarte mit 2 Skeletten **4**, sagt „*7*“ und zieht nach. Oliver spielt daraufhin eine Nebelkarte **5**, legt sie neben den Ablagestapel, sagt „*7, Nebel*“, zieht nach und Mira ist an der Reihe. Mira spielt eine Geisterkarte mit 1 Skelett **6**, sagt „*7, Spiegel*“ (Karte der gleichen Farbe wie die oberste Geisterkarte), zieht nach und Oliver ist wieder dran. Da Oliver **weder eine blaue Geisterkarte noch eine Nebelkarte** in der Hand hält, kann er keine Karte ausspielen, ohne den Angstfaktor über 7 zu bringen. Daher nimmt er sich einen Angstmarker **8** aus dem Vorrat und legt den Ablagestapel verdeckt vor sich ab **7**. Anschließend eröffnet er eine neue Runde (im Uhrzeigersinn, da die vorherige so endete), indem er eine neue Karte ausspielt, den neuen Angstfaktor ausruft und eine Karte nachzieht.



Danke an Carsten Hauenschild, Frank Ziegler, Martin Bund, Pascal Welter, Sven Stratmann, Vivien Angelina, Marina Sabrina und Armin Bux