



2-6



8+



15min



GHOOSTY!

Schaff die Geister raus!

RICHARD GARFIELD

Inhalt

- diese Spielregel
- eine Spielschachtel, die zugleich auch als Spielbrett dient
- 62 Spielkarten, „Gespenster“ genannt
- 9 „Buh“-Marker

Jeder Spieler ist der stolze Besitzer eines Spukhauses und muss bis zum Morgengrauen alle Gespenster daraus vertreiben. Doch wie vertreibt man ein Gespenst? Natürlich indem man ihm mit einem noch gruseligeren Gespenst Angst macht! Der Spieler, der als letzter noch Gespenster im Haus hat, verliert das Spiel und muss ein furchteinflößendes, gespenstiges Geräusch von sich geben.

ZIEL DES SPIELES

Um zu gewinnen, müssen die Spieler so schnell wie möglich alle Gespenster von ihrer Hand und aus ihren Häusern loswerden. Obendrein sollte man nicht der Letzte sein, bei dem am Ende noch Gespenster übrig sind.

**ÜBERSICHT GESPENSTER-KARTEN****• Spuk-Wert**

Jedes Gespenst hat einen Spuk-Wert zwischen 1 und 14. 1 ist der niedrigste, 14 der höchste Wert.

• Fähigkeit

Diese Fähigkeit wirkt sich auf den Spielablauf aus.

• Familie

Die Gespenster sind in vier Familien aufgeteilt, die man leicht an ihren unterschiedlichen Farben erkennen kann:

- Gewöhnliche Gespenster  (weißer Hintergrund),
- Furchtlose Gespenster  (gelber Hintergrund),
- Spezielle Gespenster  (blauer Hintergrund) und
- Furchterregende Gespenster  (roter Hintergrund).

• Name

①

ERKLÄRUNG DES SPIELMATERIALS



Auf den **Friedhof** werden die Gespenster gespielt.

Häuser sind die jeweiligen Kartenstapel, welche die Spieler leeren müssen. Sie dürfen sich die Gespenster nicht ansehen. Sobald ein Spieler die letzte Karte aus seinem Haus gezogen und keine Gespenster mehr auf der Hand hat, hat er das Spiel gewonnen.

Die Gruft ist der gemeinsame Stapel, von dem Gespenster gezogen werden. Er entsteht aus den übrig gebliebenen Karten, wenn alle Häuser fertig sind und jeder Spieler 4 Karten auf die Hand bekommen hat.

Ins **Exil** gehen die Gespenster, die dauerhaft das Spiel verlassen.



AUFBAU

- Die Spielschachtel wird wie abgebildet aufgebaut.
- Der Gespensterstapel wird gemischt und es werden 4 Karten verdeckt an jeden Spieler ausgeteilt. Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und schauen sie sich an.
- Vor jedem Spieler wird ein Stapel mit verdeckten Gespenster-Karten platziert. Diese Gespenster spuken im Haus des Spielers herum. Die Anzahl der Karten pro Haus hängt von der Spieleranzahl ab:

Anzahl der Spieler	Haus
2 Spieler	12 Karten
3 Spieler	10 Karten
4 Spieler	8 Karten
5 Spieler	6 Karten
6 Spieler	4 Karten

Kein Spieler darf nachsehen, welche Gespenster sich in seinem Haus befinden!

- Die übrigen Karten werden verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Sie bilden die Gruft.



SPIELABLAUF

Der Verlierer des letzten Spiels beginnt. Ist dies das erste Spiel, beginnt der Spieler, der erst vor kurzem erschreckt wurde.

Eine Runde verläuft im Uhrzeigersinn.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er entweder Gespenster offen auf den Friedhof spielen oder er darf alle Gespenster vom Friedhof auf seine Hand nehmen.

Achtung: Um Gespenster zu spielen, muss die Aktion **gültig** sein, d. h. der Spuk-Wert der Gespenster, die man spielen möchte, muss **gleich oder höher** als der Spuk-Wert des Gespenstes sein, auf das sie gespielt werden.

Beispiel: Man kann ein oder mehrere 5er-auf ein 5er- oder ein 4er-Gespenst spielen, aber nicht auf ein 7er-Gespenst.

Wenn der Friedhof leer ist (selbst wenn sich Tom neben ihm befindet), ist der Spuk-Wert 0: Man kann dann jedes beliebige Gespenst spielen (mit Ausnahme von Mimi Kry alleine – dazu später mehr).

Das Spiel wird in zwei Phasen gespielt:

VOR MITTERNACHT

Vor Mitternacht darf man die Karten aus seinem Haus nicht benutzen.

In seinem Zug **muss** der Spieler eine der folgenden Aktionen durchführen:

- **Ein oder mehrere identische Gespenster** von der Hand auf den Friedhof spielen, wenn die Aktion gültig ist (siehe Seite 3).
- **Sein Glück versuchen**, indem er das oberste Gespenst aus der Gruft zieht und spielt. Ist die Aktion gültig, ist der nächste Spieler an der Reihe. Andernfalls muss er alle Gespenster vom Friedhof auf seine Hand nehmen.
- **Alle Gespenster** vom Friedhof auf seine Hand **nehmen**.

Anmerkung: Vor Mitternacht können die Spieler ihre Karten nicht loswerden. Aus diesem Grund versuchen sie sich eine gute Hand aufzubauen. Um dies zu erreichen, versuchen sie ihre schlechten (niedrigen) Karten loszuwerden und gute Karten zu behalten. Manchmal kann es von Vorteil sein, den Stapel vom Friedhof aufzunehmen (z. B. weil sich in ihm viele gute Karten befinden oder solche, die sich gut mit den eigenen Karten kombinieren lassen). Ein Gespenster-Quartett ist z. B. eine mächtige Kombination. Sie ist hilfreich, um schlechte Karten loszuwerden.



Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, es sei denn, es wurde ein spezielles Gespenst oder eine Kombination gespielt.

Wenn ein Spieler weniger als vier Karten auf der Hand hat, muss er vor Mitternacht **so viele Karten aus der Gruft ziehen, bis er vier Karten hat**, egal für welche Option er sich entscheidet.

Sobald das letzte Gespenst aus der Gruft gezogen wurde, schlägt die Uhr zwölf.

NACH MITTERNACHT

In seinem Zug **muss** der Spieler eine der folgenden Aktionen durchführen:

- **Ein oder mehrere identische Gespenster** in der gleichen Weise, wie in der ersten Phase von der Hand auf den Friedhof spielen.
- **Das Haus leeren:** Wenn ein Spieler keine Gespenster auf der Hand hat, darf er die oberste Karte seines Hauses ziehen und spielen. Ist die Aktion gültig, ist der nächste Spieler an der Reihe. Andernfalls muss der Spieler alle Gespenster vom Friedhof auf seine Hand nehmen.
- **Alle Gespenster** vom Friedhof auf seine Hand **nehmen**.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, es sei denn es wurde ein spezielles Gespenst oder eine Kombination gespielt.



KOMBINATIONEN

- **Gespenster-Doppel!** (2 identische Gespenster) oder **Gespenster-Dreier!** (3 identische Gespenster): Spielt ein Spieler zwei oder drei identische Gespenster aus seiner Hand, ist er sofort noch einmal an der Reihe.



Anmerkung: Jedes Mal, wenn ein Spieler aufgrund einer Kombination oder eines Effektes noch einmal an der Reihe ist und es **VOR MITTERNACHT** ist, muss er Gespenster aus der Gruft ziehen, falls er weniger als vier Gespenster auf der Hand hat, bevor er seinen nächsten Zug beginnt.

- **Gespenster-Quartett!** (mindestens 4 identische Gespenster): Ein Spieler kann jederzeit 4 oder mehr identische Gespenster spielen. Dabei spielt der Spuk-Wert des obersten Gespenstes auf dem Friedhof keine Rolle; diese Aktion ist immer gültig. Man kann ein Gespenster-Quartett auch mit dem Friedhof bilden, indem man ein oder mehrere identische Gespenster mit gleichem Spuk-Wert wie eines oder mehrere der obersten Gespenster auf dem Friedhof spielt.



Sobald ein Gespenster-Quartett gespielt wurde, wandern alle Gespenster auf dem Friedhof (inklusive denen, die gerade gespielt worden sind) ins Exil. Danach ist der Spieler nochmal an der Reihe.

Beispiele:

Das Gespenst auf dem Friedhof ist ein 10er-Gespens. Kevin hat ebenfalls drei 10er auf der Hand. Er kann nun alle drei 10er spielen, um ein Gespenster-Quartett zu bilden und die Gespenster auf dem Friedhof ins Exil zu schicken. Kevin ist noch einmal an der Reihe.

Das Gespenst auf dem Friedhof ist ein 13er-Gespens. Keine von Yvis Karten kann auf ein 13er-gespielt werden, aber sie hat vier 5er-Gespens. Nichtsdestotrotz kann sie ihre vier 5er spielen. Die Gespenster auf dem Friedhof gehen ins Exil und Yvi ist noch einmal an der Reihe.



SPEZIELLE GESPENSTER

FURCHTLOSE GESPENSTER

(gelber Hintergrund) können jederzeit gespielt werden, sogar wenn ihr Spuk-Wert niedriger oder das Gespenst FURCHTERREGEND ist.

Klein Georg (1)

- Kann immer gespielt werden
- Wird ganz normal auf den Friedhof gelegt



Tom

- Hat keinen Spuk-Wert
- Wird neben den Friedhof gespielt
- Der nächste Spieler muss einen Zug aussetzen
- Der folgende Spieler spielt auf das Gespenst auf dem Friedhof
- Bleibt liegen, wenn Gespenster vom Friedhof auf die Hand genommen oder abgelegt werden



Achtung:

Man kann Tom weder zusammen mit Mimi Kry noch zwei Toms zur gleichen Zeit spielen.

FURCHTERREGENDE GESPENSTER

(roter Hintergrund) können ganz normal gespielt werden.



Cerberus (3) und **Igor (12)** sind die beiden furchterregenden Gespenster.

- Nur ein furchterregendes oder ein furchtloses Gespenst oder ein Gespenst-Quartett kann auf sie gespielt werden
- Eine 3 kann nicht auf eine 12 gespielt werden!



SPEZIELLE GESPENSTER

(blauer Hintergrund) werden ganz normal gespielt, haben aber einen speziellen Effekt:

Mimi Kry (X)

- Kann nur zusammen mit anderen Gespenstern als eine Kopie von diesen gespielt werden
- Ihr Spuk-Wert ist genauso hoch, wie der des Gespenstes, mit dem sie zusammen gespielt wird
- Kann weder alleine noch zusammen mit einer anderen Mimi Kry oder Tom gespielt werden
- Sie kann auch an einem Gespenster-Doppel, einem Gespenster-Dreier oder einem Gespenster-Quartett teilnehmen
- Hat man **nur** Mimi Kry auf der Hand muss man alle Karten aus dem Friedhof aufnehmen (oder vor Mitternacht das erste Gespenst aus der Gruft spielen)



- Ist der Friedhof leer, ist der nächste Spieler an der Reihe

Jerry (8)

- Die Spielrichtung wechselt (im Uhrzeigersinn/gegen den Uhrzeigersinn)



Klapper (11)

- Alle Gespenster auf dem Friedhof inklusive Klapper gehen ins Exil
- Der Spieler ist noch einmal an der Reihe



Achtung:

Klapper muss immer mit einer gültigen Aktion gespielt werden. Man darf Klapper (11) nicht auf ein 12er, ein 13er, ein 14er oder auf ein furchterregendes 3er-Gespenst spielen.

Exil

Gespenster, die durch ein Gespenster-Quartett oder Klapper abgelegt werden, werden dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler sein Haus geleert und keine Gespenster mehr auf der Hand hat, hat er das Spiel gewonnen und der nächste Spieler ist an der Reihe, selbst wenn er gerade zwei oder mehr identische Gespenster oder Klapper gespielt hat und er eigentlich noch einmal an der Reihe wäre.

Ist nur noch ein Spieler übrig, so hat dieser das Spiel verloren und muss ein furchteinflößendes, gespenstiges Geräusch von sich geben!

• **DREI ODER MEHR SPIELER** können das Spiel auch über mehrere Runden spielen. In jeder Runde bekommt der Spieler, dem es nicht gelingt, das Spiel zu verlassen ein **Buh!**, die anderen Spieler erhalten Punkte nach folgender Verteilung:

- +1 wenn man das Spiel verlässt
- +1 BONUS, wenn es gelingt, das Spiel als Erster zu verlassen
- +2 BONUS, wenn es gelingt, das Spiel als Letzter zu verlassen

Beispiel: In einem Spiel mit 4 Spielern erhält der Spieler, der als Erster das Spiel verlässt, 2, der zweite 1, der dritte 3 Punkte und der letzte Spieler erhält ein Buh!.

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler sein zweites Buh! erhält. Wer dann die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

Gibt es einen Gleichstand werden zusätzliche Runden gespielt, um den Gleichstand aufzulösen. Ein Spieler, der das letzte Gespenst in einer Runde erhalten hat, kann nicht gewinnen. Aber er kann zukünftige Gleichstand-Runden gewinnen.



CREDITS



Autor: Richard Garfield

Illustrationen: Dimitri Chappuis & Igor Polouchine

Gesamtleitung:

Cédric Barbé und Patrice Boulet

Projektmanagement: Gabriel Durnerin

Vielen Dank an die Testspieler - Chip, Andrew, Kai, Mons, Mike, Schuyler und Koni. Ebenso an Fionav, der uns zum Lachen brachte und Pippa, die uns zum Weinen brachte.

Übersetzung: Gil Maurice - **Lektorat:** Nathan Morse

Entwicklung, Design & Verpackung: Origames

Entwicklungsmanagement: Guillaume Gille-Naves

Künstlerische Leitung: Igor Polouchine

Testspieler Frankreich: Sonia Aubame, Nadir Bado, Cédric Boussuge, Samuel Colin, Thomas Garcia, Rodolphe Gilbert, Carole Montalbano, Yohann Roussel, Vincent Simonneau, Timothée Simonot, Vincent Vandelli & Frédéric Vasseur

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung + Redaktion: Marco Reinartz

Lektorat: Heiko Eller, Teresa Walter, Tanja Masche und Yvonne Distelkämper

Layout: Marco Reinartz, Fiona Carey

Grafische Bearbeitung: Fiona Carey

Unter Mitarbeit von: Sabine Machaczek

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Besucht uns im Web:

www.heidelbaer.de

www.iellogames.com

©2013 Iello. All rights reserved. German version published by Heidelberger Spieleverlag.

Heidelberger
Spieleverlag

