

GEISTER, GEISTER, SCHATZSUCHMEISTER!™



8+ 2-4

INHALT

1 Spielbrett

19 Karten

24 Geisterfiguren

6 Spukfiguren

4 Schatzsuchmeister-Spielfiguren

1 Zahlenwürfel (zum Ziehen der Spielfiguren)

2 Symbolwürfel (zum Bekämpfen der Geister- und der Spukfiguren)

8 Schatzjuwelen

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler agieren als Team und müssen versuchen, mit 8 Schatzjuwelen aus dem Haus zu entkommen, bevor es in 6 der Zimmer spukt. Gewonnen oder verloren wird nur gemeinsam!

DAS BASISSPIEL

SPIELVORBEREITUNG FÜR DAS BASISSPIEL

Jeder Spieler nimmt sich eine SCHATZSUCHMEISTER-SPIELFIGUR. Die Spielfiguren werden außerhalb der Eingangstür aufgestellt.

Die „ZIEH 2 + MISCH“-KARTE, die „ZIEH 3 + MISCH“-KARTE, die zwei „BLAUE TÜREN VERSCHLOSSEN“ und die zwei „GRÜNE TÜREN VERSCHLOSSEN“-KARTEN werden entfernt. (Für das Basisspiel werden sie nicht gebraucht).

Die übrigen KARTEN werden gemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett gelegt. Sie bilden den verdeckten Kartenstapel.

Jedes Zimmer ist mit einem einzelnen Buchstaben markiert. Jeweils eine GEISTERFIGUR wird in die Zimmer mit den Buchstaben C, F, I und L gestellt.

Jeweils ein SCHATZJUWEL wird in die Zimmer gelegt, deren Zimmerbuchstabe einen ROTEN Hintergrund



- Die Spielfiguren starten hier
- Kartenfeld
- Zimmerbuchstabe
- Die Schatzjuwelen kommen in diese Zimmer
- Die Geister starten in diesen Zimmern

hat. HINWEIS: Die Zahlen auf den SCHATZJUWELEN werden für das Basisspiel nicht gebraucht. Sie können ignoriert werden.

HINWEIS: Die Zimmerbuchstaben nicht mit Figuren oder SCHATZJUWELEN verdecken.

DAS BASISSPIEL SPIELEN

Der Spieler, der jeweils an der Reihe ist, kann folgende Aktionen ausführen, die jedoch in der angegebenen Reihenfolge zu erfolgen haben:

SPIELZÜGE

1. Mit dem Zahlenwürfel würfeln
2. (Gegebenenfalls) eine Geisterkarte aufdecken
3. Spielfigur setzen
4. Schatzjuwelen einsammeln
5. Geister bekämpfen

1. MIT DEM ZAHLENWÜRFEL WÜRFELN

Der Spieler, der jeweils an der Reihe ist, würfelt zunächst mit dem Zahlenwürfel (zum Setzen der Spielfigur). Die gewürfelte Zahl zeigt 2 Dinge an: ob eine neue Geisterfigur in ein Zimmer gestellt werden muss (siehe Punkt 2 unten), und um wie viele Felder die Spielfigur des Spielers gesetzt werden darf (siehe Punkt 3 unten).

2. GEISTERFIGUREN AUF DAS SPIELBRETT STELLEN

Wird mit dem Zahlenwürfel ein Geistersymbol gewürfelt, muss der Spieler, der an der Reihe ist, die oberste Geisterkarte vom verdeckten Kartenstapel umdrehen und diese Karte neben das Spielbrett legen. Sie bildet den Ablagestapel. Steht auf der Karte ein Buchstabe, muss der Spieler eine Geisterfigur in das Zimmer mit dem entsprechenden Buchstaben stellen.

Geistersymbol



Steht auf der umgedrehten Karte „MISCHEN“, stellt der Spieler keine neue Geisterfigur auf das Spielbrett. Stattdessen nimmt er alle Karten auf - die vom verdeckten Kartenstapel und die vom Ablegestapel -, mischt alle Karten zusammen und legt sie als neuen verdeckten Kartenstapel neben das Spielbrett.

3. SPIELFIGUR SETZEN

Der Spieler darf anschließend seine Spielfigur maximal um so viele Felder weit ziehen, wie der Würfel anzeigt. Würfelt man also z.B. eine 5, benötigt aber nur 3, um dorthin zu kommen, wo man will, so kann man den Rest des Wurfes verfallen lassen. Das Haus darf nur durch eine Tür betreten und verlassen werden. Jedes Quadrat im Flur zählt als ein Feld. Man darf aber auch durch Zimmer hindurch gehen, und damit Wege abkürzen. Jedes Zimmer zählt als ein einzelnes Feld. Die Zimmer müssen durch eine Tür betreten und verlassen werden. Die Spielfiguren dürfen nicht diagonal gezogen werden.



□ TÜREN
Zimmer zählen als
1 Feld

Es darf nur jeweils eine SCHATZSUCHMEISTER-SPIELFIGUR auf einem Flurfeld stehen. Hingegen können sich durchaus mehrere SCHATZSUCHMEISTER-SPIELFIGUREN in einem Zimmer befinden.

Im Flur dürfen die Spieler ihre Spielfigur über ein Feld hinweg setzen, das bereits von einer anderen SCHATZSUCHMEISTER-SPIELFIGUR besetzt ist. Die Spielfigur darf jedoch NICHT auf einem bereits

besetzten Feld zum Stehen kommen. Ist die Zahl, die der jeweilige Spieler gewürfelt hat, nicht hoch genug, um an einer anderen Spielfigur vorbeizukommen, muss die Figur des Zugspielers hinter die im Weg stehende Figur gesetzt werden.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf sich aussuchen, ob er seine **SCHATZSUCHMEISTER-SPIELFIGUR** auf dem Feld stehen lässt, auf dem sie sich gerade befindet (auch außerhalb des Hauses) und nicht weitersetzt, er muss jedoch trotzdem mit dem **ZAHLENWÜRFEL** würfeln und gegebenenfalls eine Karte aufdecken. Der Spielzug eines Spielers endet, wenn er **SCHATZJUWELEN** eingesammelt (siehe Punkt 4), **SCHATZJUWELEN** abgelegt (siehe Punkt 5) oder Geister bekämpft hat (siehe Punkt 6).

4. SCHATZJUWELEN EINSAMMELN

Endet der Spielzug der Schatzsuchmeister-Spielfigur eines Spielers in einem Zimmer, in dem sich ein Schatzjuwel befindet, darf dieser eingesammelt und in den Rucksack der Spielfigur gesteckt werden. Befindet sich zudem noch ein Geist in diesem Zimmer, so muss dieser auch bekämpft werden. Geister können auch bekämpft werden, wenn man einen Schatzjuwel im Rucksack stecken hat. (Mehr zum Kampf gegen Geister erfährt man weiter hinten in dieser Regel.). Der Schatzjuwel bleibt so lange im Rucksack der Spielfigur, bis der jeweilige Spieler es schafft, ihn abzulegen (siehe Punkt 5). Die Spielfigur eines Spielers kann immer nur einen Schatzjuwel gleichzeitig bei sich tragen.

5. SCHATZJUWELEN ABLEGEN

Hat ein Spieler es geschafft, seine Spielfigur mit einem Schatzjuwel aus dem Haus heraus zu setzen, endet der Spielzug, und der Schatzjuwel kann dort abgelegt werden. Der Schatzjuwel wird auf einem Stapel neben der Tür abgelegt.

6. GEISTER BEKÄMPFEN

Endet der Zug eines Spielers in einem Zimmer, in dem sich ein Geist befindet, muss dieser Geist bekämpft werden.

Symbolwürfel (zum Besiegen der Geister- und der Spukfiguren)



Geistersymbol

Um einen Geist zu bekämpfen, muss der Spieler mit 1 Symbolwürfel (zum Bekämpfen der Geister) würfeln. Würfelt der Spieler das Geistersymbol, darf er 1 Geisterfigur aus dem Zimmer entfernen. Befindet sich mindestens 1 andere Schatzsuchmeister-Spielfigur im selben Zimmer, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit 2 Symbolwürfeln würfeln. Für jedes mit den Symbolwürfeln gewürfelte Geistersymbol darf 1 Geisterfigur aus dem Zimmer entfernt werden.

Hinweis: Sollten sich einmal gar drei Spieler mit ihren Figuren in einem Zimmer mit Geist befinden, so dürfen dennoch nur zwei Symbolwürfel für den Kampf eingesetzt werden. - Alle besiegten Geisterfiguren werden vom Brett genommen und kommen in den Geistervorrat, von wo aus sie dann erneut ins Spiel gebracht werden können.

Gelingt es einem Spieler nicht, während seines Zuges, den oder die Geister im Zimmer zu besiegen, so probiert er es einfach noch einmal, wenn er wieder am Zug ist. Er kann sich aber auch entscheiden, den Raum im nächsten Zug wieder zu verlassen, ohne den Kampf gegen den oder die Geister erneut aufzunehmen.

SPUKZIMMER

Die Spieler müssen die Anzahl der auf dem Spielbrett befindlichen Geisterfiguren im Auge behalten. Tauchen zu viele Geister auf, beginnt es in den jeweiligen Zimmern zu spuken. Spukt es in 6 Zimmern gleichzeitig, ist das Spiel verloren!

Ein Zimmer mit Spuk belegen

Befinden sich 3 Geisterfiguren gleichzeitig in einem Zimmer, beginnt es in diesem Zimmer zu **SPUKEN**. Die Geisterfiguren werden entfernt und durch eine rote **SPUKFIGUR** ersetzt.



Soll ein Spieler laut einer aufgedeckten Karte eine Geisterfigur in ein Zimmer stellen, in dem bereits eine Spukfigur steht, wird die neue Geisterfigur in das Zimmer mit dem im Alphabet nachfolgenden Buchstaben gestellt (von A nach B nach C usw.), in dem es noch nicht spukt. (Von Zimmer L springt ein Geist zurück in Zimmer A).

Eine Spielfigur, die einen Schatzjuwel bei sich trägt, während sie sich in einem Spukzimmer befindet, kann so lange NICHT aus dem Spukzimmer herausgesetzt werden, bis das Zimmer vom Spuk befreit wurde.



Spukfigur

Ein Zimmer vom Spuk befreien

Ein Spuk kann nur dann aufgehoben werden, wenn 2 oder mehr Spieler zusammenarbeiten. Mindestens 2 Spieler müssen sich in einem Zimmer befinden, in dem es spukt, bevor mit den Symbolwürfeln gewürfelt werden darf. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit 2 Symbolwürfeln. Würfelt er mindestens 1 SPUKSYMBOL, wird die Spukfigur vom Spielbrett entfernt. – Alle besiegten Spukfiguren werden vom Brett genommen und kommen in den Vorrat, von wo aus sie dann erneut ins Spiel gebracht werden können.

DAS BASISSPIEL GEWINNEN

Befinden sich alle Schatzsuchmeister-Spielfiguren mit allen 8 Schatzjuwelen außerhalb des Hauses, haben die Spieler gewonnen!

DAS BASISSPIEL VERLIEREN

Befinden sich alle 6 Spukfiguren auf dem Spielbrett, bevor die Spielfiguren der Spieler mit allen Schatzjuwelen das Haus verlassen konnten, haben die Spieler verloren!

Befinden sich alle Schatzsuchmeister-Figuren mit einem Schatzjuwel im Rucksack jeweils allein in einem Spukzimmer, so ist das Spiel ebenfalls verloren. Begründung: Gemäß Spielregel kann eine Schatzsuchmeister-Figur, die ein Juwel im Rucksack hat, ein Zimmer, das mit einer Spukfigur besetzt ist, nur dann verlassen, wenn der Spuk vorher besiegt wird. Ein Spuk kann aber nur bekämpft werden, wenn sich mindestens zwei Schatzsuchmeister im Spukzimmer befinden. Es kann in diesem besonderen Fall aber kein anderer Schatzsuchmeister zu Hilfe kommen, weil jeder ja allein und unbeweglich in einem Spukzimmer feststeckt.

DAS SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

SPIELVORBEREITUNG FÜR DAS SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Die „ZIEH 2 + MISCHE“-Karte, die „ZIEH 3 + MISCHE“-Karte, die „BLAUE TÜREN VERSCHLOSSEN“-Karten und die „GRÜNE TÜREN VERSCHLOSSEN“-Karten werden dem Kartenstock hinzugefügt. Beim Spiel für Fortgeschrittene werden alle Karten gebraucht.

Alle Schatzjuwelen werden mit der Zahlenseite nach unten hingelegt und gemischt. Anschließend werden sie in die Zimmer gelegt, ohne dass sich die Spieler die Zahl auf der Rückseite anschauen dürfen.

DAS SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELEN

Karten ziehen und mischen

Das Spiel wird wie im Abschnitt „BASISSPIEL“ gespielt, wobei dieselben Ziele verfolgt werden. Zieht ein Spieler allerdings eine „ZIEH 2 + MISCHE“-Karte oder eine „ZIEH 3 + MISCHE“-Karte, muss der Spieler, der an der Reihe ist, die angegebene Anzahl von Karten zusätzlich aufdecken und entsprechend Geisterfiguren auf das Spielbrett stellen. Anschließend mischt der Spieler die Karten des Ablegestapels mit den übrigen Karten des Kartenstocks. (HINWEIS: WIRD BEIM AUFDECKEN DER 2 ODER 3 ZUSÄTZLICHEN KARTEN ZUFÄLLIG NOCH EINE „MISCHEN“- , „ZIEH 2“- ODER „ZIEH 3“-KARTE AUFGEDECKT, WERDEN DIESE AKTIONEN IGNORIERT UND DIE AKTION DER NÄCHSTEN KARTE WIRD AUSGEFÜHRT).

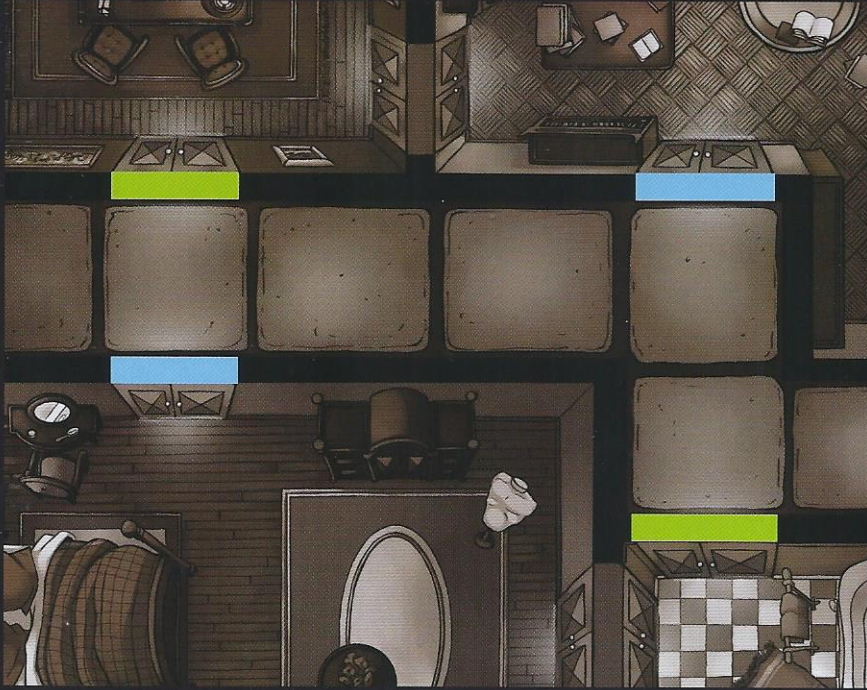


„Zieh 2 + Mische“-Karte

„Zieh 3 + Mische“-Karte

„Türen verschlossen“-Karten

Deckt ein Spieler eine „BLAUE TÜREN VERSCHLOSSEN“-Karte oder eine „GRÜNE TÜREN VERSCHLOSSEN“-Karte auf, sind die Türen mit den entsprechenden Farben in dem Moment verschlossen. Die Spieler dürfen ihre Spielfiguren nicht durch eine verschlossene Tür setzen. Es dürfen nur Türen einer Farbe gleichzeitig verschlossen sein. Die „TÜREN VERSCHLOSSEN“-Karte wird neben den Ablegestapel gelegt, damit alle Spieler wissen, welche Türen verschlossen sind. Eine Tür kann erst dann wieder geöffnet werden, wenn die Türen der anderen Farbe verschlossen sind ODER eine „MISCHEN“-Karte aufgedeckt wird.



„Blaue Türen verschlossen“-Karte



„Grüne Türen verschlossen“-Karte

Türfarbe

Schatzjuwelen einsammeln

Auf der Rückseite jedes Schatzjuwels steht eine Zahl. Beim Spiel für Fortgeschrittene müssen die Schatzjuwelen in numerischer Reihenfolge gefunden werden.

Gelangt die Spielfigur eines Spielers in ein Zimmer, in dem sich ein Schatzjuwel befindet, darf der Spieler diesen Schatzjuwel umdrehen, um seine Zahl zu sehen. Schatzjuwelen dürfen in beliebiger Reihenfolge eingesammelt werden, allerdings darf nur ein Schatzjuwel aus dem Haus entfernt werden, der, beginnend bei der Zahl 1, in numerischer Reihenfolge der nächste ist.

DAS SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE GEWINNEN

Befinden sich alle Schatzsuchmeister-Spielfiguren mit allen 8 Schatzjuwelen außerhalb des Hauses, haben die Spieler gewonnen!

DAS SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE VERLIEREN

Befinden sich alle 6 Spukanzeiger auf dem Spielbrett, bevor die Spielfiguren der Spieler mit allen Schatzjuwelen das Haus verlassen konnten, haben die Spieler verloren!

Befinden sich alle Schatzsuchmeister-Figuren mit einem Schatzjuwel im Rucksack jeweils allein in einem Spukzimmer, so ist das Spiel ebenfalls verloren. Begründung: Gemäß Spielregel kann eine Schatzsuchmeister-Figur, die ein Juwel im Rucksack hat, ein Zimmer, das mit einer Spukfigur besetzt ist, nur dann verlassen, wenn der Spuk vorher besiegt wird. Ein Spuk kann aber nur bekämpft werden, wenn sich mindestens zwei Schatzsuchmeister im Spukzimmer befinden. Es kann in diesem besonderen Fall aber kein anderer Schatzsuchmeister zu Hilfe kommen, weil jeder einzelne ja allein und somit unbeweglich in einem Spukzimmer feststeckt.

©2013 Mattel. All Rights Reserved.

Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich.

Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

service.mattel.com



Y2554-0722G1