

Dreiste Geister

Ravensburger® Spiele Nr. 22 007 6

Autor: Günter Burkhardt

Redaktion: Alexandra Cordes

Illustration: Graham Howells

Design: DE Ravensburger, KniffDesign

**Das magisch-witzige Wettlaufspiel
für 2–5 Spieler von 6–99 Jahren**

Inhalt

1 Schloss	48 Türkarten
1 Rittersaal	2 Zaubererkarten
1 Schatztruhe	5 Geister
20 Türen	5 Aufstellfüße
20 Goldmünzen	

Bevor ihr zu spielen beginnt, löst ihr bitte alles vorsichtig aus den Stanztafeln. Die Schatztruhe steckt ihr zusammen. Die Geister steckt ihr in die Aufstellfüße.



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels für die Geisterspieler

ist es, als Erster mit seinem Geist bei der Schatztruhe anzukommen und am Schluss möglichst viele Goldmünzen zu stibitzen.

Ziel des Spiels für den Zauberer ist es zu verhindern, dass die Geister die Schatztruhe erreichen und damit die Goldmünzen für sich zu gewinnen.

**Die frechen Geister
spuken durch das Schloss
und wollen die kostbaren Goldmünzen
aus der alten Schatztruhe ergattern.**

**Aber vorher müssen sie noch
Merlin den Zauberer überlisten.
Er bewacht die Goldmünzen und
verschließt mit seinem Zauberstab
immer wieder die magischen Zauber-
türen im Schloss. Was für ein Ärger!**

**Aber die Geister geben nicht auf
und geistern fröhlich von Tür zu Tür.**

**Wer erreicht als Erster
die Schatztruhe und holt sich
die kostbaren Goldmünzen?**

Ravensburger

Spielvorbereitung

Baut zunächst den Weg für die Geister auf. Wichtig ist dabei die folgende Reihenfolge:



- das Schloss als Startfeld
- 10 Türen
- der Rittersaal
- 10 Türen
- die Schatztruhe als Ziel



Achtet darauf, dass die Farben der Türen gleichmäßig verteilt sind.

Legt die Türen am besten als Schlangenlinie, damit ihr eure Geister beim Ziehen gut erreichen könnt (siehe Schachtelunterseite).

Nehmt **drei Goldmünzen** und legt sie in die **Schatztruhe**.



Jeder Spieler darf sich einen Geist aussuchen, mit dem er spielen möchte. Ein Spieler darf in dieser Runde der Zauberer sein und stellt seinen Geist erst einmal beiseite.



Dafür bekommt er eine Zaubererkarte und legt sie vor sich ab.

Die zweite Zaubererkarte dient als Ersatzkarte, falls die erste verloren geht, und kommt in die Schachtel.

Die anderen Spieler stellen ihre Geister auf das Schloss. Jeder Spieler – außer dem Zauberer – bekommt drei Türkarten verdeckt auf die Hand.

Von den restlichen Türkarten werden je nach Zahl der Geisterspieler unterschiedlich viele Karten abgezählt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.



1 Geisterspieler ▶ 10 Türkarten
2 Geisterspieler ▶ 18 Türkarten
3 Geisterspieler ▶ 24 Türkarten
4 Geisterspieler ▶ 32 Türkarten

Spielablauf

Es werden mehrere Runden gespielt, so dass jeder Spieler einmal Merlin der Zauberer ist.



Alle Spieler sind immer gleichzeitig am Zug.

Türkarten legen

Jeder Geisterspieler wählt eine seiner drei Türkarten aus und legt sie **verdeckt** vor sich ab.

Der Zauberer überlegt währenddessen still für sich, welche der farbigen Türen verschlossen werden soll. Ziel bei seinen Überlegungen ist natürlich, die Geisterspieler auf dem Weg zum Schatz aufzuhalten.

Wenn alle Geisterspieler ihre Karten gelegt haben, fragen sie den Zauberer gemeinsam:

„Sag, welche Tür verzauberst du?“

Der Zauberer nennt nun laut die Farbe der Türe, die verschlossen ist. Beispielsweise: **„Die rote Tür ist heut tabu!“** Jetzt werden alle abgelegten Türkarten aufgedeckt und es wird überprüft, welche Geister nach vorne ziehen dürfen und welche zurück ziehen müssen.

Wer eine andere Farbe als der Zauberer gelegt hat, zieht bis zur nächsten Türe mit der ausgespielten Farbe. Auf dem Rittersaal und der Schatzkiste sind alle vier farbigen Türen zu sehen. Hierher darf man mit jeder richtig abgelegten Farbe ziehen. Auf jeder Türe dürfen beliebig viele Geister stehen.

Wer die Farbe des Zauberers gelegt hat, zieht mit seinem Geist zurück. Er muss auf die zuletzt überquerte Türe der abgelegten Farbe zurückziehen. Das kann auch das Schloss oder der Rittersaal sein, auf denen alle vier farbigen Türen abgebildet sind.

Wichtig: Wer den Rittersaal erreicht hat, muss **nicht** mehr dahinter zurück ziehen. Wer auf dem Schloss oder dem Rittersaal steht und die falsche Farbe gelegt hat, bleibt einfach stehen.

Tipp: Du kommst nur bis zum Schatz, wenn du möglichst oft **eine andere Farbe als der Zauberer** legst. Vor dem Ablegen deiner Türkarte solltest du deshalb immer gut überlegen, welche Türe er wohl verzaubern wird, um dich zu behindern. Lege deine Karten clever ab und trickse den Zauberer damit aus.



Türkarten nachziehen

Die abgelegten Karten werden auf einen separaten Ablagestapel gelegt. Nun ziehen alle Spieler eine Karte vom Nachziehstapel.

So geht es weiter

1. Geisterspieler legen verdeckt ihre Karte ab.
2. Geisterspieler fragen den Zauberer.
3. Zauberer nennt seine Farbe.
4. Geister werden gezogen.



Ende einer Runde

Eine Runde endet, sobald zwei Spieler die Schatztruhe erreicht haben.

Der erste Spieler bekommt zwei Goldmünzen, der zweite bekommt eine. Sollten mehrere Spieler im gleichen Zug die Schatztruhe erreichen, **erhalten sie alle zwei Goldmünzen** und es gibt keine Goldmünze für den Zweiten.

Sollten mehrere Zweite gleichzeitig die Schatztruhe erreichen, erhält jeder von ihnen eine Goldmünze.

Eine Runde endet auch, wenn der Nachziehstapel der Geisterspieler aufgebraucht ist und alle Handkarten der Spieler abgespielt sind. Wenn dann noch Goldmünzen in der Schatztruhe sind, erhält diese der Zauberer. Ziel des Zauberers ist es also zu verhindern, dass die Geisterspieler die Schatztruhe erreichen. Er gewinnt dann drei Goldmünzen.

In der nächsten Runde darf nun der nächste Spieler der Zauberer sein.

Legt wieder drei Goldmünzen in die Schatztruhe und der Spuk geht von vorne los!

Ende des Spiels

Es werden so viele Runden gespielt, dass jeder Mitspieler einmal Merlin der Zauberer ist. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Goldmünzen sammeln konnte.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



227257

Ravensburger