

Ghosts



amigo-spiele.de/02202

Ein geistreiches Spiel von Reiner Knizia
mit Illustrationen von Roberto Freire

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

Mehr als sieben sollst du meiden,
Geister sonst zur Furcht dich treiben.
Im Nebel ihrem Blick entgeh',
mit gleicher Farb' die Richtung dreh'.

Spielidee

Reihum spielt ihr Geister-Karten aus und versucht dabei zu vermeiden, dass die Furcht-Stufe sieben überschreitet. Trickst die Geister aus, indem ihr Karten der gleichen Farbe oder Nebelkarten spielt. Denn wer sich zu vielen Geistern gegenüber sieht, kassiert Furcht-Punkte.

Nach drei Durchgängen gewinnt, wer von euch die wenigsten Furcht-Punkte hat.

Inhalt

54 Geisterkarten

mit je einem, zwei oder drei Geistern

6 Nebelkarten



Blau



Gelb



Grün



Rot



Schwarz



Weiß



16 Furcht-Chips
mit 1 Furcht-Punkt
bzw. 3 Furcht-Punkten



Vorbereitung

Mischt alle Karten und gibt jedem verdeckt fünf Karten auf die Hand. Bildet mit den übrigen Karten den verdeckten Nachziehstapel. Legt die Furcht-Chips bereit und nehmt euch jeweils drei Furcht-Punkte.

Spielaufbau für 3 Personen



Alcina



Sam

3



Ablagestapel

1
3
1



Slimer

Spielablauf

Wer von euch das gruseligste Gesicht macht, beginnt. Bist du an der Reihe, spielst du eine beliebige Karte aus und legst sie auf den offenen Ablagestapel. Anschließend sagst du die aktuelle Furcht-Stufe an.

Bei der ersten Karte des Ablagestapels entspricht die Furcht-Stufe der Anzahl der Geister auf der soeben gespielten Karte. Zuletzt ziehst du eine Karte nach und der Nächste im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



3

Sam beginnt mit drei roten Geistern und sagt die Furcht-Stufe „Drei“ an.

• Andere Farbe

Spielst du eine Karte in einer anderen Farbe als die der obersten Karte auf den Ablagestapel, zählst du die Anzahl der Geister dieser Karte zur aktuellen Furcht-Stufe hinzu und sagst die neue Furcht-Stufe an.



6

Nach Sam spielt Alcina drei schwarze Geister und sagt: „Sechs“. Nun ist Slimer an der Reihe.



• Gleiche Farbe

Spielst du eine Karte in der gleichen Farbe auf die oberste Karte des Ablagestapels, **ändert sich die Furcht-Stufe nicht**. Du wiederholst die aktuelle Furcht-Stufe. Nun **ändert sich jedoch die Spielrichtung**. Habt ihr vorher im Uhrzeigersinn gespielt, spielt ihr jetzt gegen den Uhrzeigersinn und umgekehrt. Damit ist der Spieler vor dir wieder an der Reihe.



6

Nach Alcina spielt Slimer einen weiteren schwarzen Geist. Die Furcht-Stufe bleibt gleich und er wiederholt: „Sechs“. Die Spielrichtung wechselt und Alcina ist wieder an der Reihe.

• Nebelkarte

Spielst du eine Nebelkarte, legst du sie **unter** den Ablagestapel. Da auf ihr keine Geister sind, ändert sich weder Furcht-Stufe noch Spielrichtung. Du wiederholst die aktuelle Furcht-Stufe.



6

Alcina spielt eine Nebelkarte und wiederholt die aktuelle Furcht-Stufe: „Sechs“. Die Spielrichtung bleibt gleich und Sam ist an der Reihe.

Nachdem du eine Karte ausgespielt und die Furcht-Stufe angesagt hast, ziehst du eine Karte nach. Damit endet dein Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Furcht-Punkt kassieren

Die Furcht-Stufe darf niemals **höher als sieben** sein. Kannst du keine Karte spielen, ohne dass dies passieren würde, oder möchtest du keine spielen, nimmst du stattdessen den kompletten Ablagestapel und legst ihn vor dir ab. Zudem kassierst du **einen Furcht-Punkt**.

Hinweis: Du darfst jederzeit drei 1er-Furcht-Chips gegen einen 3er-Furcht-Chip tauschen.



Die aktuelle Furcht-Stufe ist sechs und Sam kann keine Karte spielen, ohne dass die Furcht-Stufe sieben überschreiten würde. Er kassiert einen Furcht-Punkt und legt den Ablagestapel verdeckt vor sich ab.

Hast du einen Furcht-Punkt kassiert, eröffnest du wie zu Rundenbeginn mit einer deiner Handkarten den neuen Ablagestapel. Du sagst die neue Furcht-Stufe an und ziehst wie üblich eine Karte nach. Die aktuelle Spielrichtung behaltet ihr jedoch bei.

Ende des Durchgangs

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, bildet ihr ihn **nicht** neu. Ihr überspringt das Nachziehen und spielt mit weniger Handkarten weiter. Hast du keine Handkarten mehr und müsstest eine spielen, endet der Durchgang.

Wer von euch **keinen Stapel** vor sich liegen hat, hat den Durchgang furchtlos überstanden und darf bis zu **drei Furcht-Punkte abgeben**.

Mischt für den nächsten Durchgang alle Karten und gebt jedem von euch fünf neue Handkarten. Wer von euch den vorherigen Durchgang beendet hat, weil er keine Karte spielen konnte, beginnt den neuen Durchgang und spielt eine Karte.

Ende des Spiels

Nach drei Durchgängen endet das Spiel. Wer von euch die wenigsten Furcht-Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand habt ihr mehrere unerschrockene Gewinner.



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de