

Alex Randolph

*Die guten
und die bösen*

Geister

Good and bad
Ghosts

Les bons et les mauvais
Fantômes

I buoni e i cattivi
Fantasmi

Die guten und die bösen Geister

Das schnelle, geistvolle Strategiespiel für zwei Bluffer ab 10 Jahren.

Ein Klassiker von Alex Randolph.

Art.-Nr.: 610/1-106
Gestaltung: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
©2001by: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25. 91486 Uehlfeld

Inhalt

- Spielplan
- 16 Geisterfiguren
- 8 blaue Markierungsstifte
- 8 rote Markierungsstifte
- Spielanleitung

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel muss jeder Geist mit einem Markierungsstift auf seiner Rückseite gekennzeichnet werden.

Jeder Spieler erhält 8 Geister, vier gute (blaue Stifte) und vier böse (rote Stifte), und stellt sie auf seiner Seite des Brettes auf (Abb.1).

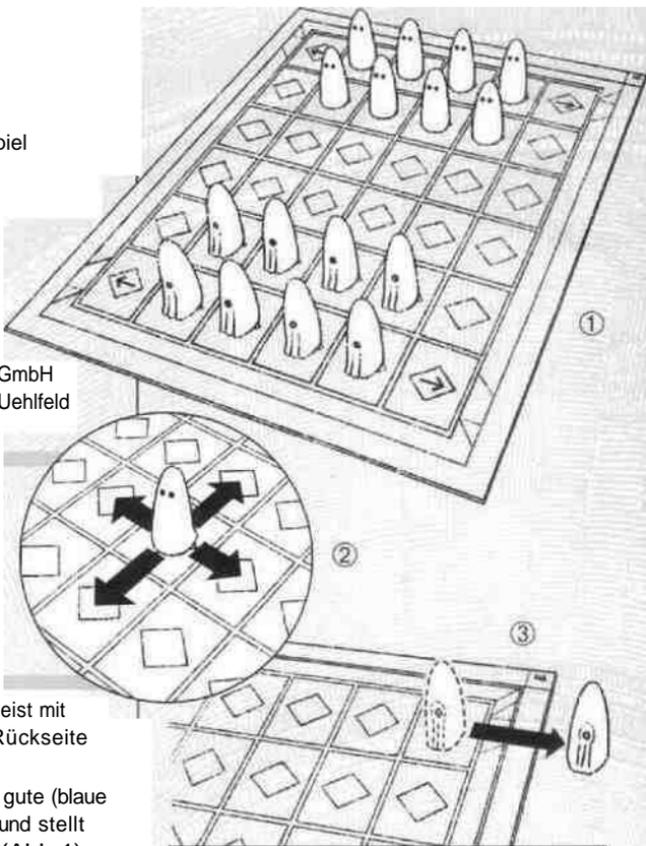
Innerhalb dieser Formation können die Geister beliebig verteilt werden, aber natürlich darf der Gegner nicht erkennen, welche die guten und welche die bösen sind. Es wird ausgelost, wer anfängt.

Ziehen

Die Spieler ziehen abwechselnd, indem sie einen der eigenen Geister auf ein Nebefeld führen — vorwärts, seitwärts oder rückwärts — aber nicht diagonal (Abb.1).

Schlagen

Zieht ein Geist auf ein Feld, auf dem sich schon ein gegnerischer Geist aufhält, so ist dieser geschlagen und wird vom Spielplan entfernt.



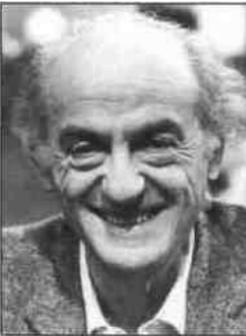
Spielziel

Um zu gewinnen, genügt es, nur eines der folgenden Ziele zu erreichen:

1. Alle vier guten Geister des Gegners zu schlagen — oder
2. die eigenen vier bösen vom Gegner schlagen zu lassen - oder
- 3, einen der eigenen guten Geister durch ein Eckfeld des Gegners vom Spielplan ins Freie zu ziehen (Abb.1).

Anmerkung:

Wenn wir das Wort Spieler benutzen, meinen wir selbstverständlich Spielerinnen und Spieler.



Alex Randolph, 1982.

In diesem Jahr wurden »Die guten und die bösen Geister« erstmals veröffentlicht (bei Büttehorn).

Das Spiel wurde im gleichen Jahr von der Jury auf die Bestenliste zum Spiel des Jahres gesetzt.

(Spiel des Jahres wurde damals übrigens ein anderer Klassiker des Autors: »Sagaland«, das er zusammen mit Michel Matschoss erfand.)