

GESPENSTER

von Alan R. Moon



Spielanleitung



GESPENSTER

Ein unheimliches Spiel für 3 bis 6 Spieler

Zwölf mal schlägt die Turmuhr. Die Gespenster wachen auf, schweben in die Mitte des uralten Raumes und spielen ihr Spiel.

Karten fliegen über den Tisch. Überall hört man ihr Jammern und Jauchzen. Ganz schön schaurig das Alles. Doch keine Angst, „GESPENSTER“ ist ein unterhaltsames Kartenspiel. Es geht darum, nicht vor den weißen Geistern zu erschrecken, sondern sie möglichst geschickt zu meiden.

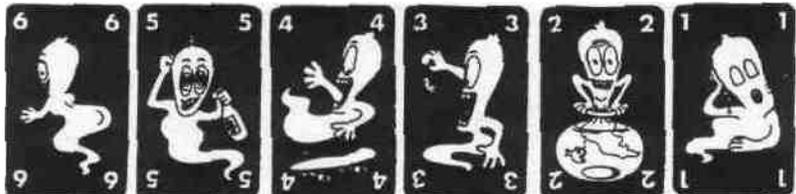
Unheimlich bleibt dieses Spiel bis **zum Schluß**. Unheimlich gut!

Die Gespenster stellen sich vor

Dieses Spiel enthält 60 Karten, auf denen folgendes herumgeistert;

- 11 gelbe Gespenster mit Ziffern von 1 bis 11
- 11 rote Gespenster mit Ziffern von 1 bis 11
- 11 blaue Gespenster mit Ziffern von 1 bis 11
- 11 grüne Gespenster mit Ziffern von 1 bis 11
- 16 weiße Gespenster mit Ziffern von 1 bis 11,
davon sechs mal die „7“.

Außerdem, liegt diesem Spiel noch ein Block und ein schwarzer Stift zum notieren der Punkte bei.



Wie man „Gespenstert“

Nachdem alle Gespenster unter den Spielern verteilt worden sind, gilt es sie alle wieder loszuwerden. Besonders die Weißen will niemand haben, bekommt man mit ihnen doch nur unnötige Punkte und gewinnt letztendlich doch der, mit den wenigsten Punkten!

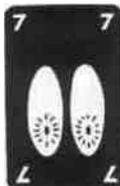
GESPENSTER ist ein Strich-Spiel, bei dem grundsätzlich die Farbe oder die Zahl bedient werden muß. Eine Partie besteht aus mehreren Runden, bis schließlich die Siegbedingung erfüllt ist.

Die Gespenster sind los!

Der Spieler, dessen Gesicht den weißen Gespenstern am ähnlichsten sieht, wird zum ersten Geber (im Zweifelsfall immer der Älteste). In allen folgenden Runden wechselt die Pflicht des Gebers jeweils im Uhrzeigersinn.

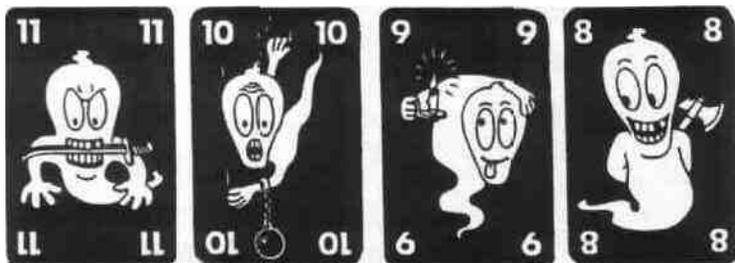
Der Geber mischt gründlich alle 60 Karten und verteilt sie, je nach Anzahl der Mitspieler, folgendermaßen:

- 3 Spieler — 20 Karten
- 4 Spieler — 15 Karten
- 5 Spieler — 12 Karten
- 6 Spieler — 10 Karten



Böse Geister dürfen weichen

Jeder Spieler wählt, vor Beginn einer Runde, aus seinen Karten 3 Gespenster aus, die er verdeckt seinem linken Nachbarn zuschiebt. Gleichzeitig erhält jeder Spieler dadurch auch 3 Karten von seinem rechten Nachbarn. Selbstverständlich darf man die Karten von rechts erst dann aufnehmen, wenn man nach links bereits Karten abgegeben hat!



Gespenster kommen ins Spiel

Der Spieler links vom Geber eröffnet die erste Runde und spielt ein Gespenst aus. Die erste Karte der ersten Runde eines Spiels darf kein weißes Gespenst sein! Im Uhrzeigersinn muß nun jeder Spieler ebenfalls eine Karte ausspielen. Dabei muß die zuerst ausgespielte Karte in Farbe oder Zahl bedient werden! Wird zum Beispiel zuerst eine Rote „7“ ausgespielt, muß jeder entweder ein rotes Gespenst oder aber eine „7“ spielen.

Nachdem jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat, wird ermittelt, wer diesen Stich gewonnen hat und alle Karten an sich nehmen muß. Der freudige Gewinner ist der Spieler, der den höchsten Wert in der Farbe ausgespielt hat, mit der der Stich eröffnet wurde. Er nimmt alle Karten an sich und legt sie verdeckt vor sich. Dafür beginnt er auch mit dem Ausspielen der nächsten ersten Karte.

Wird eine weiße „7“ als erste Karte ausgespielt und folgen weitere weiße „7-en“, dann gilt die zuerst gespielte 7 als höchste Karte, sofern kein höheres weißes Gespenst gespielt worden ist.

Der Wert der Geister

Wurden alle Gespenster ausgespielt und ihre Besitzer gefunden, ermittelt jeder Spieler seine Punkte an Hand der Stiche, die er gewonnen hat. Nur die weißen Gespenster bringen Punkte:

- 1 Punkt für jedes weiße Gespenst von 1 bis 6
- 10 Punkte für jede weiße 7
- 2 Punkte für die weiße 8
- 3 Punkte für die weiße 9
- 4 Punkte für die weiße 10
- 5 Punkte für die weiße 11



80 Punkte sind in jeder Runde im Spiel.

Wann ist die Gespensterrunde zu Ende?

Für jeden Spieler werden die Punkte jeder Runde notiert und addiert. Sobald ein Spieler 200 oder mehr Punkte erreicht, endet die Gespensterrunde. Wer nun die wenigsten Punkte aufweisen kann, der gewinnt das Spiel und dessen Seele kommt noch einmal davon — die anderen sollten künftig um Mitternacht etwas vorsichtiger sein!

Die Gespenster können auch anders!

Unsere Gespenster lieben ein wenig Abwechslung. Deshalb bieten wir Ihnen vorsichtshalber ein paar Variationsmöglichkeiten an. Entscheiden Sie selbst, was Sie sich und Ihren Gespenstern gönnen wollen.

A) Die guten Geister

Die gelben, grünen, roten und blauen Gespenster mit der „7“ agieren hier als „gute Geister“. Wer sie bekommt, darf sich jeweils 5 Punkte von seinem aktuellen Konto abziehen. Eventuell kommt man sogar ins Minus!

B) Die weiße Familie

Gelingt es einem Spieler sämtliche weißen Gespenster zu gewinnen und zu vereinen, hat er die Wahl: Entweder zieht er 75 Punkte von seinem eigenen Konto ab oder jeder andere Spieler bekommt 75 Punkte hinzugezählt. Bekommt ein Spieler alle weißen Gespenster, dann gibt es übrigens keine Punkte für die „guten Geister“(siehe unter A).

C) Der Volltreffer

Das Spiel endet bei 201 und mehr Punkten. Gelingt es einem Spieler exakt 200 Punkte zu erreichen, dann werden diese auf 100 halbiert. Erreicht ein Spieler genau 100 Punkte, dann werden diese auf 50 halbiert.

Übrigens!

GESPENSTER eignet sich hervorragend als Spiel zur Geisterstunde — zumindest jedoch als Spaß im Dunkeln. Gönnen Sie allen 60 Karten vorher einige Zeit reichlich Tageslicht (elektrisches tut's auch) und lassen Sie sich dann überraschen, wie die Jungs im Dunkeln aussehen!

GESPENSTER ... in aller Kürze ...

Zu Beginn



— Alle 60 Karten mischen und gemäß Anzahl der Spieler austeilen:

3 Spieler — 20 Karten

4 Spieler — 15 Karten

5 Spieler — 12 Karten

6 Spieler — 10 Karten

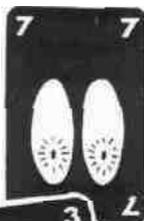
Der Spieler links vom Geber beginnt. Beginn mit weiß ist in der ersten Runde verboten! Spielen im Uhrzeigersinn.

Schieben

— Jeder schiebt 3 beliebige Karten verdeckt an seinen linken Nachbarn.

Stich gewinnen

— Jeder spielt reihum eine Karte aus. Farbe oder Zahl muß bedient werden. Höchste Karte in der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Wer den Stich gewinnt, spielt auch wieder als Erster aus..



Ende

— Sind alle Karten gespielt, werden Punkte ermittelt:

1 Punkt für jedes weiße Gespenst von 1 bis 6

10 Punkte für jede weiße 7

2 Punkte für die weiße 8

3 Punkte für die weiße 9

4 Punkte für die weiße 10

5 Punkte für die weiße 11

Sieg

— Erreicht ein Spieler 200 Punkte oder mehr, dann ist Spielende. Sieger ist dann der Spieler mit den wenigsten Punkten.