

# ZIEL DES SPIELS :

Vier Geister-Karten einzusammeln, als erster die oberste Stufe der Treppe zu erreichen und die Geister-Falle zu schließen.

# AUFBAU DES SPIELS :

Die 3-D Spielaufbauten werden zusammengesetzt, wie im Packungsinneendeckel gezeigt. Den Anleitungen entsprechend folgt dann der Aufbau des Spiels, Die große Abbildung im Deckel zeigt einen kompletten Spielaufbau.

1. Die Karten werden in zwei Stapel geteilt:

"Angeschmiert": Die vier entsprechenden Karten werden aus dem Stapel genommen und aufgedeckt neben dem Spielbrett gestapelt.

"Geist": Die übrigen Karten sind Geister-Karten. Sie werden durchgemischt und verdeckt neben den anderen Stapel gelegt.

2. Der Schädel des Schloßherrn kommt oben auf den Treppenabsatz direkt nebender Geister-Falle.

3. Die Axt steht oben an die Turmwand gelehnt, die Geister-Falle ist offen und muß während des ganzen Spiels offen stehen.

4. Die Mitspieler wählen sich ihre Spielfigur aus und stellen sie auf das mit einem X markierte Feld (direkt neben "Tritt ein, wenn du Mut hast").

# UND JETZT GEHTS LOS :

1. Die Spielerstimmen ab, wer anfängt. Das Spiel geht dann in Uhrzeigerrichtung weiter.

2. Wer an der Reihe ist, zieht seine Ghostbuster-Figur in Uhrzeigerrichtung um den runden Spielweg des Spielfeldes, auf dem sich der Spieler gerade befindet. Die Züge werden so ausgeführt:

- Die Spielfigur wird um so viele Felder auf dem Spielweg vorgezogen, wie Augen gewürfelt wurden.
- Ein Ghostbuster darf beim Ziehen über andere Spielfiguren springen.
- Wer auf einem von einem Mitspieler besetzten Feld landet, zieht bis zum nächsten freien Feld weiter.

3. Züge von einem Spielfeld ins andere: Wer schließlich zur Treppe im Museum gelangen will, muß zunächst die Wege in den vier Spielfeldern umrunden (s. Abb. 1).

Ein Ghostbuster darf ein Feld erst verlassen und auf das nächste überwechseln, wenn er eine bestimmte Zahl von Geistern eingefangen hat (bzw. die entsprechenden Karten eingesammelt). Wer die geforderte Zahl noch nicht erreicht hat, muß den Spielweg in diesem Feld so lange weiter umrunden, bis er genügend Karten hat.

In jedem der vier Spielfelder gibt es eine Hinweistafel, die sagt, wieviele Geister man haben muß, um ins nächste Feld wechseln zu dürfen.

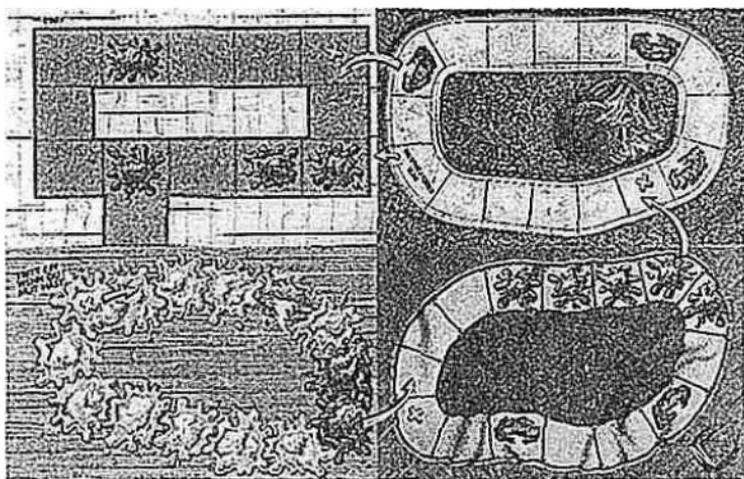
## Abb.1

### Feld 4: Das Museum

Du mußt 4 Geister-Karten haben, ehe du die Treppe besteigen darfst.

### Feld 3: Die Straße

Du brauchst wenigstens 3 Geister-Karten, ehe du Feld 4 betreten darfst.



HIER STARTEN:

### Feld 1: Das Hauptquartier

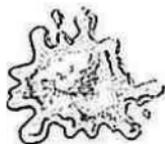
Du mußt mindestens 1 Geister-Karte haben, um Feld 2 betreten zu dürfen.

### Feld 2: Der Antiquitäten-Laden

Du brauchst wenigstens 2 Geister-Karten, damit du in Feld 3 darfst.

4. Geister-Karten: Auf dem Spielweg gibt es zwei Arten von Feldern, die die Chance eröffnen, Geister-Karten zu bekommen: Schädel- und Blitz-Felder. Diese beiden Felder sehen so aus:

Schädel-Felder: sind vollflächig farbig ohne Information oder Abbildung. Und so sehen die Schädel-Felder in den einzelnen vier Spielfeldern aus:



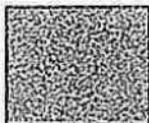
Schädel-Felder im  
Ghostbusters  
Hauptquartier



Schädel-Felder im  
Antiquitäten-Laden



Schädel-Felder auf  
der Straße



Schädel-Felder im  
Museum

Wer auf einem Schädel-Feld ankommt, muß folgendes in dieser Reihenfolge tun:

A. Er wirft den Schädel in den Schacht im Turm. Der Schädel kullert in eines der vier Spielfelder (genauere Hinweise s. unter 5.).

B. Er dreht den Pfeil auf der Drehscheibe und folgt der jeweiligen Anweisung, auf die der Pfeil zeigt. Die Felder auf der Scheibe bedeuten:

- Du fängst einen Geist! Du darfst dir eine Geister-Karte vom Stapel nehmen. Du darfst höchstens vier Geister-Karten besitzen. Wer bereits vier hat, darf keine weitere Karte mehr ziehen.
- Du verlierst einen Geist! Du mußt eine Geister-Karte unter den Stapel zurücklegen (sofern du überhaupt eine besitzt).
- Angeschmiert! Du nimmst dir eine dieser Karten von dem anderen Stapel. Was diese Karte bedeutet, wird unter 8. erklärt. Jeder Mitspieler darf nur eine dieser Karten besitzen. Wer bereits eine hat, dreht den Pfeil noch einmal.

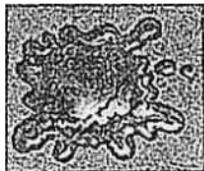
C. Der Schädel wird wieder neben die Geister-Falle zurückgelegt, ehe der nächste Spieler an der Reihe ist. Hat der Schädel die Axt umgeworfen, kommt sie in die Ausgangsstellung zurück. Damit ist der Durchgang beendet.

Blitz-Felder sind die mit grauer Woike und gelbem Blitz/Wer auf einem solchen Feld landet, darf einen Blitz gegen einen Mitspieler schleudern, d.h. er darf ihm eine Geister-Karte wegnehmen (es sei denn, er hätte bereits seine Höchstzahl von vier erreicht oder der Gegenspieler besitzt gar keine). Damit endet der Durchgang. Anmerkung: Spielfiguren, die sich bereits auf der Treppe im Museum befinden, sind vor dem Blitz geschützt (s. unter 9.).



**5. Der Schädel.** Je nachdem, wohin der Schädel kullert, kann es eine gute oder böse Überraschung geben. Eine böse Überraschung kann es geben, wenn ein Spieler seinen Ghostbuster auf einem roten Gefahren-Feld stehen hat, eine gute Überraschung, wenn er seine Figur auf dem Geheimgang-Feld stehen hat. Die beiden Felder haben folgende Bedeutung:

**Rote Gefahren-Felder:** Die roten Felder sind über die Spielfelder und die Treppe verteilt. Wer auf einem solchen Feld landet, bleibt dort stehen und beendet seinen Zug.



Wird ein Ghostbuster auf einem roten Feld vom kullernden Schädel getroffen oder gar umgestoßen, dann muß der Spieler folgendes tun:

**A.** Er stellt seine Figur auf das mit dem X markierte Feld in diesem Feld zurück, auch wenn dieses Feld bereits von einer anderen Figur besetzt ist.

Anmerkung: Dies ist die einzige Ausnahme, bei der zwei Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen dürfen.

**B.** Er gibt-sofern er eine besitzt-eine Geister-Karte zurück, d.h er legt sie wieder unter den Karten-Stapel.

**Anmerkung:** Wird eine Figur auf einem normalen Spielfeld vom kullernden Schädel getroffen oder umgestoßen, wird sie einfach wieder auf dasselbe Feld zurückgestellt.

**Der Geheimgang:** Dieses Feld gibt es nur einmal im Spiel - auf der Straße. Wer hier landet, bleibt dort stehen und beendet seinen Zug.



Werauf diesem Feld steht, während der Schädel in den Korb fällt und damit die Tür zu einem Geheimgang Öffnet, der zieht seinen Ghostbuster bis zu dem mit X markierten Feld im Museum vor. Es spielt in diesem Fall keine Rolle, ob er bereits vier Geister-Karten besitzt oder nicht.

**6. X-Felder.** Wer auf einem mit X markierten Feld landet, bekommt weder einen Bonus noch eine Strafe, sein Zug endet dort.



**7. Der Eintritt in das nächste Feld.** Das nächste Spielfeld darf nur betreten, wer genügend Geister-Karten gesammelt hat. So lange muß er den Spielpfad des Feldes weiter umrunden, auf dem er sich befindet.

Hat er genügend Geister-Karten, geht er in Uhrzeigerrichtung weiter vor, bis er das mit X markierte angrenzende Feld erreicht, das in das nächste Feld führt (das Feld mit dem Pfeil). Weiter geht es im nächsten Feld wieder in Uhrzeigerrichtung, bis er genügend Karten gesammelt hat, um in den nächsten Raum zu ziehen.

**8. "Angeschmiert."** Wer eine solche Karte besitzt und wird vom Blitz eines Mitspielers getroffen oder auf ein X-Feld zurückgeschickt oder soll eine Geister-Karte verlieren, der kann sie ins Spiel bringen, Ergibt diese Karte in den kleinen Stapel zurück, und keine der Strafen kann gegen ihn wirksam werden.

Diese Karte kann bei der ersten Gelegenheit eingesetzt oder für eine spätere Gelegenheit aufgehoben werden.

**9. Die Museum-Treppe.** Wer vier Geister-Karten gesammelt hat, darf das Museum-Feld betreten und schließlich die Treppe hochsteigen. Jede Stufe der Treppe zählt als ein Feld. Wer sich auf der Treppe befindet, kann nicht mehr vom Blitz getroffen werden.

Die vier unteren Stufen der Treppe sind rote Gefahren-Felder (s. unter 5.).

Wer auf einer Stufe oberhalb der vierten Stufe seinen Zug beendet, beendet seinen Durchgang.

## **WER GEWINNT?**

Wer die oberste Treppenstufe erreicht hat (das muß nicht mit genauer Augenzahl geschehen), schließt automatisch die Geister-Falle und gewinnt das Spiel.

Milton Bradley GmbH  
Lange Wende 2  
D-4770 Soest.

© 1989 Milton Bradley GmbH

4186 D 989