



HALLOWEEN

Spielregeln

Heute ist Halloween – Zeit die armseligen, bedauernswerten Menschen heimzusuchen, die glauben, es ginge bei diesem Feiertag nur um Spaß und Spiel. Wenn du erst einmal deine Geister in dieser kleinen Stadt losgelassen hast, werden sie ihren Standpunkt überdenken müssen...

Nutze dein geheimes Wissen und deinen Verstand, um Geister herbeizurufen, sie in der Stadt herumspuken zu lassen, Leute zu erschrecken und andere Geister zu bekämpfen, denn am Ende kann nur einer von euch von sich behaupten, der schrecklichste Hexenmeister von allen zu sein.

SPIELMATERIAL

25 Geister

Sie bilden das Herzstück des Spiels. Du spielst mit allen Geistern aller Stufen. Sie sind nicht an einzelne Spieler gebunden, daher haben sie ihre eigenen Farben. Du bewegst sie über den Spielplan, rufst mit ihnen weitere Geister herbei, spukst in den Häusern auf dem Plan herum und viele Dinge mehr...



5x Stufe 1

5x Stufe 2

5x Stufe 3

5x Stufe 4

5x Stufe 5

60 Geisterplättchen

Während des Spiels sammelst du Geisterplättchen. Diese Plättchen sind Belohnungen für böse Taten, aber sie sind nur begrenzt vorhanden. Wenn eine Farbe verbraucht ist, kann man sie erst wieder bekommen, wenn ein Spieler ein entsprechendes Plättchen ausgegeben hat. Du benötigst sie, um an Aktionskarten zu gelangen (mehr dazu auf Seite 14).



12 x Stufe 1

12 x Stufe 2

12 x Stufe 3

12 x Stufe 4

12 x Stufe 5

5 Geisterwürfel

In Kämpfen (ja, Geister kämpfen untereinander, und speziell an Halloween sind sie in ziemlich mieser Stimmung) benutzt du den Würfel, der zu deinem gewählten Geist gehört. Mehr dazu auf Seite 11.



1 x Stufe 1

1 x Stufe 2

1 x Stufe 3

1 x Stufe 4

1 x Stufe 5

60 Angstplättchen

Im Spiel geht es darum, die lästigen Menschen zu erschrecken. Immer wenn du das tust, erhältst du Angstpunkte. Je mächtiger der Geist ist, mit dem du Angst und Schrecken verbreitest, desto mehr Punkte bekommst du.



40x Wert 1

20x Wert 3

1 Spielplan

Oh, vertrau mir, er ist größer als er hier aussieht. Hier spielt sich alles ab.



24 Bonusplättchen

Wenn du Geister auf dem Spielplan bewegst, bekommst du dafür manchmal besondere Belohnungen. Neugierig? Ich auch!



1 Startspielerstein

Zur Erinnerung, wer das Spiel begonnen hat. Das ist wichtig.



52 Aktionskarten

So viele Karten, aber in jedem Spiel wirst du nur 8 davon zu Gesicht bekommen. Sie bringen dir nette Vorteile während der Partie oder sogar zusätzliche Spukpunkte am Ende des Spiels. Worauf wartest du? Sammle Geisterplättchen und hol dir ein paar Karten!



EIGENER VORRAT

Jeder Spieler erhält das folgende Material in seiner Spielerfarbe:

1 Spielertableau

Das ist ein ziemlich großes Ding, oh dunkler Meister. Mit diesem Brett kontrollierst du all die verschiedenen Geister auf dem Plan. Du beschwörst, erschreckst, wertest auf, bewegst, kämpfst und spukst. Das volle Programm.

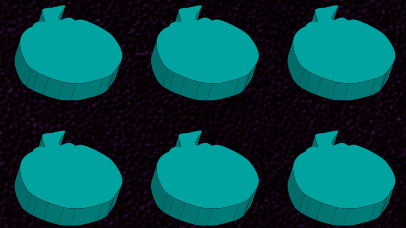


Expertenspiel

Standardspiel

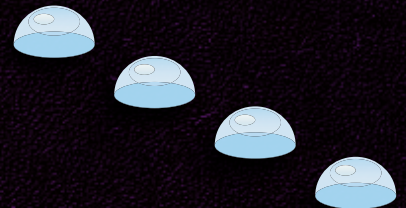
6 Spuksteine

Wenn du in der Stadt herumspukst, platzierst du diese auf den Gebäuden, um Spukpunkte zu bekommen.



4 Glaskugeln

Diese kleinen Glaskugeln zeigen deine „Geisterstufe“ in jedem Bereich deines Tableaus. Wie du siehst, gibt es auf dem Tableau drei Bereiche (oder vier im Expertenspiel). Zu Beginn des Spiels platzierst du eine Kugel auf jedem blauen Geist (Stufe 1). Im Spielverlauf schiebst du sie nach rechts, um mächtigere Geister kontrollieren zu können.



1 Spielhilfe

Dein praktischer kleiner Führer, damit du weißt, was du im Spiel tun kannst.



1 Spukpunktanzeiger

Er behält den Überblick über deinen Punktestand, damit wir feststellen können, wer der böseste der bösen Geisterbeschwörer ist.



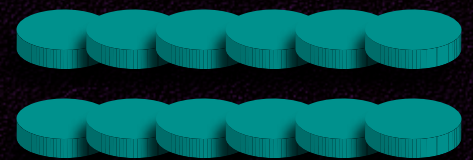
4 Statusanzeiger

Mit Hilfe dieser Anzeiger hast du stets den Überblick, welche Bereiche deines Tableaus du schon benutzt hast. Raffiniert, oder?



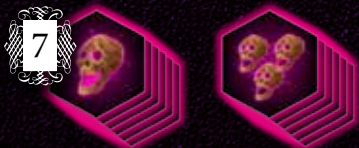
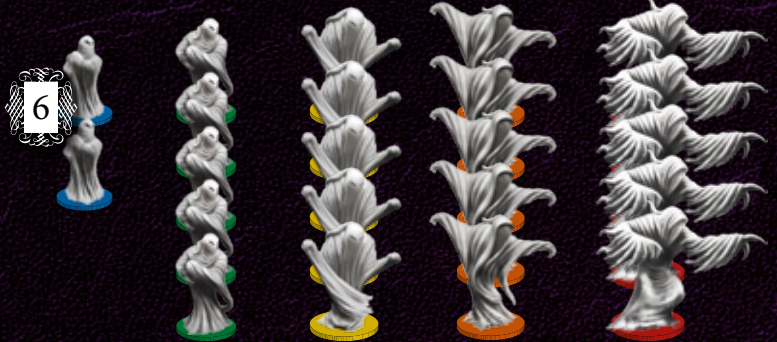
12 Aktionsscheiben

Immer wenn du eine Aktion auf deinem Tableau ausführst, musst du eine dieser Scheiben auf die entsprechende Aktion legen. Du brauchst sie außerdem, wenn du Aktionskarten besetzen möchtest. Ihre Anzahl ist begrenzt, also verbrauche sie nicht leichtfertig.



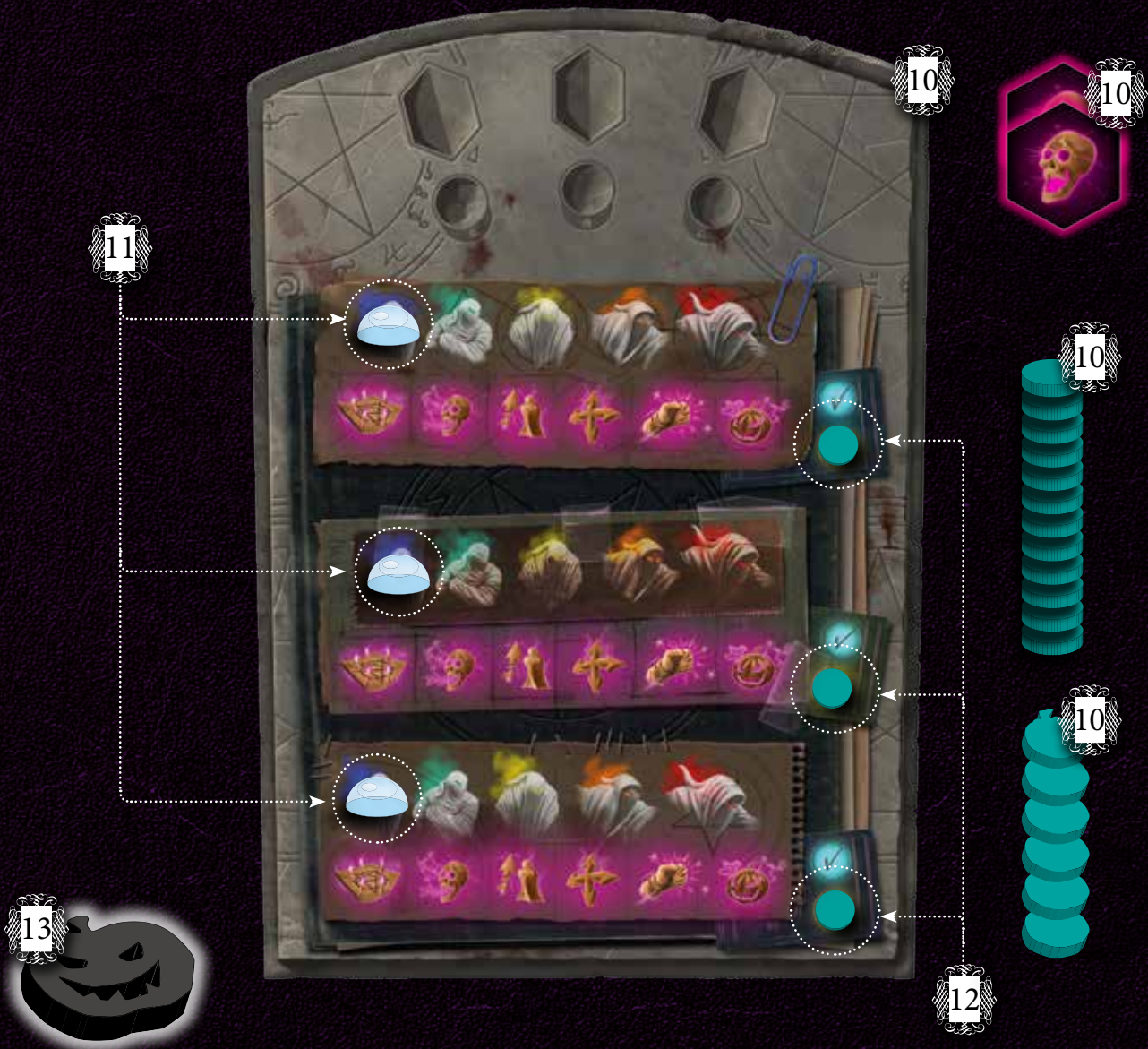
SPIELVORBEREITUNG

1. Lege den Spielplan in die Tischmitte.
2. Lege die Spukpunktanzeiger aller Spieler auf das Feld 0 der Spukpunkteleiste.
3. Setze drei blaue Geister in die Polizeiwache.
4. Mische die 24 Bonusplättchen. Lege je 1 Plättchen offen auf die vorgesehenen Felder in jedem Gebäude auf dem Spielplan. Die übrigen Plättchen kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan.
5. Lege die Geisterplättchen (nach Farben getrennt) als Vorrat neben den Spielplan.
6. Stelle die übrigen Geister als Vorrat neben den Spielplan.
7. Lege die Angstplättchen als Vorrat neben den Spielplan.



8. Lege die Würfel in Reichweite bereit. Jeder Würfel ist anders:
 - ein 4-seitiger blauer Würfel
 - ein 6-seitiger grüner Würfel
 - ein 8-seitiger gelber Würfel
 - ein 10-seitiger oranger Würfel
 - ein 12-seitiger roter Würfel
9. Mische die 52 Aktionskarten (jede mit einer einzigartigen Spezialfähigkeit), ziehe zufällig 8 und lege sie auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan.
10. Jeder Spieler erhält ein Tableau, eine Spielhilfe, 3 Glaskugeln und 3 Statusanzeiger (bzw. je 4 im Expertenspiel), 6 Spuksteine, 2 Angstpunkte und 12 Aktionsscheiben in der gewählten Farbe.
11. Lege eine deiner Glaskugeln auf jeden blauen Geist auf deinem Tableau.
12. Lege einen Statusanzeiger auf jedes „X“ auf deinem Tableau.
13. Der Spieler, der zuletzt einen Geist gesehen hat (Beweise!), erhält den Startspielerstein.

Anmerkung: Für das erste Spiel empfehlen wir die Vorderseite des Tableaus mit den drei Bereichen. Die Rückseite wird im Expertenspiel verwendet (siehe Seite 13).



SPIELABLAUF

In seinem Zug führt jeder Spieler drei Aktionen auf seinem Tableau aus. Jeder Spieler kann jeden Geist auf dem Spielplan aktivieren, wenn er dessen Voraussetzungen erfüllt. Die Spieler können außerdem jederzeit in ihrem Zug eine oder mehrere Aktionskarten besetzen, die die Handlungsmöglichkeiten stark erweitern können. Es wird so lange im Uhrzeigersinn weitergespielt, bis ein Spieler das Spielende auslöst, indem er seinen letzten Spukstein auf dem Spielplan platziert oder seine fünfte Aktionskarte besetzt. Dann gibt es noch eine abschließende Wertung, und der Spieler mit den meisten Spukpunkten (SP) gewinnt.

Spiele mit Bedacht! Wenn du mit dem Einsatz deiner Spuksteine wartest, bekommst du vielleicht mehr Punkte für jeden von ihnen, aber möglicherweise kommst du nicht mehr dazu, alle von ihnen zu benutzen.

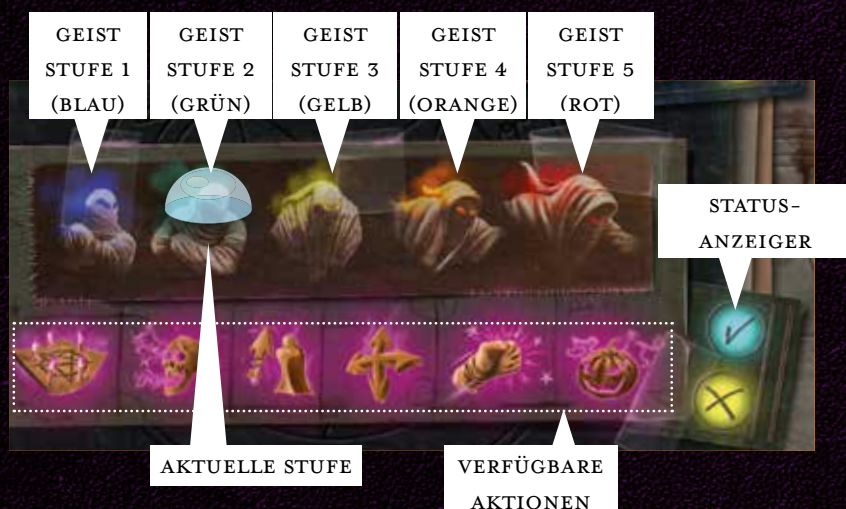
Anmerkung: Auf den nächsten Seiten werden zunächst die Regeln für das Standardspiel erklärt. Die Änderungen für das Expertenspiel folgen auf Seite 13. Wir empfehlen für die erste Partie das Standardspiel, aber du kannst natürlich auch gleich in die Vollen gehen. Was kann schon im schlimmsten Fall passieren?

SPIELERTABLEAU

Das Tableau ist ein zentrales Element des Spiels, und es ist sehr wichtig, dass du verstehst, wie es funktioniert, sonst werden deine Tage als Halloween-Schreck eher traurig verlaufen. Das Tableau ist in drei identische Bereiche aufgeteilt. In jedem davon kannst du pro Zug eine Aktion ausführen.

Schauen wir uns einen Bereich etwas genauer an: Die obere Leiste zeigt fünf verschiedene Arten von Geistern. Auf einem davon liegt immer eine Glaskugel, die anzeigt, welche **Stufe der Geisterbeherrschung** du in diesem Bereich erreicht hast. Die Stufe bestimmt, welche Geister du kontrollieren kannst, denn bei jeder Aktion darfst du einen Geist mit **höchstens** der Stufe des betreffenden Bereichs aktivieren.

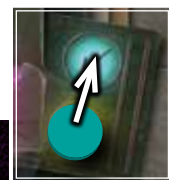
In deinem Zug legst du eine Aktions-scheibe auf **ein freies** Feld in **jedem** der drei Bereiche auf deinem Tableau, du kannst also insgesamt **drei Aktionen** ausführen.



Wichtig: Du kannst die Reihenfolge dieser Aktionen frei wählen. Wenn du in einem Bereich eine Aktion ausführst, schiebe den Statusanzeiger in diesem Bereich auf die Position „fertig“. Bis zu deinem nächsten Zug kannst du diesen Bereich nicht mehr nutzen, und die konkret gewählte Aktion kannst du erst wieder ausführen, nachdem du geruht hast.

Ruhen ist eine wichtige Aktion. Sie ist aber nicht auf deinem Tableau abgebildet, sondern nur in der Spielhilfe aufgeführt. Anstelle einer der sechs normalen Aktionen erlaubt sie dir, alle Aktionsscheiben von einem Bereich deines Tableaus zurückzunehmen, sodass du sie erneut verwenden kannst. Auch wenn du ruhst, musst du den Statusanzeiger in diesem Bereich auf „fertig“ stellen.

Jede gewählte Aktion **muss** auch ausgeführt werden. Wenn du das nicht kannst (z. B. weil du keine Aktionsscheiben mehr hast), musst du ruhen.





Beispiel 1: Ich habe gerade eine Aktionsscheibe auf die Aktion Bewegen gelegt. Ich habe in diesem Bereich die Stufe 3 erreicht, also darf ich irgendeinen blauen, grünen oder gelben Geist in der Stadt bewegen.



Beispiel 2:

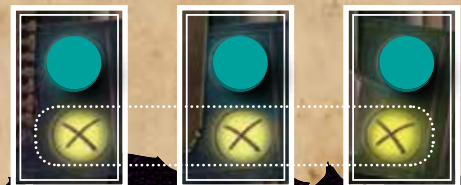
1. In diesem Bereich liegt die Glaskugel auf der blauen Stufe (1), und ich habe dort früher bereits eine Aktion ausgeführt. Ich nehme also eine Aktionsscheibe aus meinem Vorrat und wähle eine der noch unbesetzten Aktionen. Diese Aktion steht mir dann erst wieder zur Verfügung, nachdem ich geruht habe. Ich schiebe meinen Statusanzeiger nach oben, um zu zeigen, dass ich meine Aktion in diesem Bereich schon verbraucht habe.



2. Nächste Aktion: Ich wähle die Aktion Aufwerten in meinem zweiten Bereich mit einem grünen Geist. Dadurch kann ich die Stufe in diesem Bereich von 2 auf 3 erhöhen (siehe Aufwerten), ich schiebe die Glaskugel also auf die gelbe Stufe (3). Von jetzt an darf ich in diesem Bereich Aktionen mit blauen, grünen und gelben Geistern ausführen. Wieder schiebe ich meinen Statusanzeiger nach oben.



3. Ich habe immer noch einige Aktionsscheiben übrig, aber dieser Bereich ist schon fast voll. Da ich die Aktion Bewegen nicht nutzen möchte, entscheide ich mich für Ruhen. Ich nehme alle fünf Aktionsscheiben zurück. In meinem nächsten Zug kann ich in diesem Bereich wieder frei zwischen allen Aktionen wählen. Wieder schiebe ich meinen Statusanzeiger nach oben. Alle drei Bereiche stehen jetzt auf „fertig“, damit ist mein Zug beendet.



AKTIONEN

Wichtig: Sollten zu irgendeinem Zeitpunkt keine blauen Geister mehr auf dem Spielplan sein, setzt der Spieler, der dies verursacht hat, eine Gruppe von 3 blauen Geistern aus dem Vorrat in ein Gebäude seiner Wahl.



BESCHWÖREN

Wenn du den Stadtbewohnern Angst einjagen willst, brauchst du mehr Gespenster! Ruf sie ins „Leben“ zurück.

Wenn sich mindestens zwei Geister derselben Farbe in einem Gebäude befinden, kannst du mit dieser Aktion einen weiteren Geist derselben Farbe aus dem Vorrat in dieses Gebäude senden. Dafür erhältst du ein Geisterplättchen in der entsprechenden Farbe.



In der Schule gibt es ein paar hübsche orange Geister. Trotzdem können wir bestimmt noch mehr gebrauchen, also wählst du **Beschwören** in einem Bereich deines Tableaus, in dem du mindestens Stufe 4 erreicht hast, und setzt sofort einen süßen (hüstel), kleinen orangenen Geist in die Schule. Dann nimmst du dir ein oranges Geisterplättchen. Merke: Du hättest dieselbe Aktion auch in einem Bereich ausführen können, in dem du schon die rote Stufe erreicht hast.

Wichtig: Wenn bereits 5 Geister einer Farbe in der Stadt herumspuken, kannst du keine weiteren Geister dieser Farbe beschwören. Warum nur 5? Weil das hier kein Zombiestreifen ist...



ERSCHRECKEN

Gibt es was Besseres, als doofen Menschen, die nicht an Gespenster glauben, Angst einzujagen, einfach indem man „Buuh!“ ruft?

Mit dieser Aktion erhältst du Angstpunkte in Abhängigkeit von der Stufe des Geists, mit dem du die Aktion ausführst (Blau: 1, Grün: 2, Gelb: 3, Orange: 4, Rot: 5). Die Punkte benötigst du später, um Geister zu mächtigeren Inkarnationen aufzuwerten.



Du wählst **Erschrecken** in einem Bereich mit Stufe 3 (Gelb). Wenn mindestens ein gelber Geist in der Stadt ist, erhältst du 3 Angstpunkte. Je böser ein Geist ist, desto mehr negative Energie kann er absorbieren. Einfach, oder?



AUFWERTEN

Wenn ein Geist irgendwann zufrieden damit ist, wie viele Leute er erschreckt hat, kann er den nächsten Level betreten.

Diese Stufen gibt es:



Wenn du diese Aktion ausführst, wähle einen Geist in der Stadt mit höchstens der Stufe des Bereichs, in dem du die Aktion ausführst. Zahle so viele Angstpunkte wie in der Spielhilfe angegeben (Aufwertung zu Grün: 2, zu Gelb: 3, zu Orange: 4, zu Rot: 5).

Wichtig: Du darfst einen Geist immer nur um EINE Stufe aufwerten, wenn du diese Aktion wählst. Du kannst also nicht einen grünen Geist zu einem orangen aufwerten, indem du 4 Angstpunkte bezahlst.

Nachdem du die Kosten bezahlt hast, ersetze den Geist auf dem Spielplan einfach mit dem höherwertigen aus dem Vorrat (ist dort keiner mehr vorhanden, kannst du den Geist nicht aufwerten). Dafür erhältst du ein Geisterplättchen in der Farbe der neuen Stufe des Geists.

Anschließend darfst du außerdem einen der Bereiche auf deinem Tableau auf die gleiche Stufe anheben. Das muss nicht der Bereich sein, mit dem du die Aufwertung durchgeführt hast. Wenn in mindestens einem Bereich die Glaskugel noch nicht die neue Stufe des aufgewerteten Geists erreicht hat, schiebe die Kugel eines solchen Bereichs auf diese Stufe. Du kannst Aktionen in diesem Bereich ab sofort mit dieser Stufe ausführen.

Tip: Es kann sehr hilfreich sein, einen Bereich zu verbessern, in dem du in diesem Zug noch keine Aktion durchgeführt hast. Du kannst dort danach sofort eine Aktion mit der neuen Stufe ausführen.

Wir wissen, dass sich das kompliziert anhört, aber die folgenden Beispiele werden alles so klar machen, dass es sogar ein blauer Geist verstehen würde:



Ich lege eine Aktionsscheibe auf Aufwerten in meinem zweiten Bereich **1**. Es sind keine gelben Geister in der Stadt, daher kann ich entweder den blauen oder den grünen aufwerten.

Ich entscheide mich dafür, den grünen zu einem gelben Geist aufzuwerten. Ich zahle also 3 Angstpunkte und tausche den Geist aus. Ich erhalte ein gelbes Geisterplättchen **2**. Außerdem kann ich einen beliebigen meiner Bereiche auf die gelbe Stufe verbessern. Ja, auch den dritten, der im Moment nur auf Stufe 1 steht.

Da ich zwei Bereiche mit einer niedrigeren Stufe als Gelb (3) habe, kann ich mir einen davon aussuchen. Ich entscheide mich für den dritten Bereich und schiebe die Glaskugel direkt auf Stufe 3 **3**. Klasse, oder?



Ich schiebe meinen Statusanzeiger im zweiten Bereich auf „fertig“, um mich daran zu erinnern, dass ich dort in diesem Zug schon eine Aktion durchgeführt habe **1**.

Jetzt möchte ich den gelben Geist (den ich eben befördert habe) zu einem orangen Geist aufwerten. Das kann ich tun, da mein dritter Bereich ja jetzt auf Stufe 3 steht. Also lege ich eine Aktionsscheibe auf Aufwerten in diesem Bereich **2** und zahle 4 Angstpunkte **3**, um den gelben Geist in einen orangen umzuwandeln. Jetzt kann ich die Glaskugel in meinem ersten Bereich direkt auf die orange Stufe (4) verschieben **4**. Wieder erhalte ich ein Geisterplättchen, diesmal in Orange **5**.



In meinem ersten Bereich **1** kann ich jetzt eine Aktion mit dem orangen Geist, den ich gerade erzeugt habe, ausführen. Als letzte Aktion in meinem Zug spuke ich daher in der Kirche **2**. Ich lege eine Aktionsscheibe auf Spuken im ersten Bereich und lege einen meiner Spuksteine auf Stufe 4 (orange) in der Kirche. Dafür bekomme ich 8 Punkte **3**. Die Statusanzeiger aller Bereiche stehen jetzt auf „fertig“, also ist der nächste Spieler an der Reihe.



Ein paar Züge später ist die Situation auf dem Plan wie dargestellt. Wenn ich jetzt den grünen oder blauen Geist aufwerte, kann ich keinen der Bereiche meines Tableaus mehr verbessern, denn ich habe überall schon mindestens Stufe 3 (Gelb) erreicht. Wenn ich einen Bereich verbessern wollte, müsste ich einen der orangen Geister aufwerten, aber das würde mich 5 Angstpunkte kosten, von denen ich nur 2 habe.

Also werte ich den blauen Geist auf (indem ich eine Aktionsscheibe im zweiten Bereich einsetze) **1**. Ich zahle 2 Angstpunkte und erhalte ein grünes Geisterplättchen, verbessere aber keinen meiner Bereiche.

Anmerkung: Ein roter Geist kann nicht mehr aufgewertet werden. Du kannst aber mit einer Aktionsscheibe auf Aufwerten in einem Bereich auf roter Stufe jeden beliebigen anderen Geist aufwerten.



BEWEGEN

Na ja, Geister erscheinen nicht einfach, sie müssen erstmal eine ganze Zeit in der Gegend umgehen. Anscheinend ist das gesund, ähnlich wie Wandern für Menschen. Zumindest habe ich das mal in einer Zeitschrift gelesen.

Mit dieser Aktion kannst du einen Geist von einem Gebäude in ein anderes ziehen, allerdings nur in vertikaler oder horizontaler Richtung. Geister können sich nicht diagonal bewegen, das wäre viel zu anstrengend...

Wichtig: In einem Gebäude können sich nicht mehr als 6 Geister aufhalten, im Experimentenspiel sogar nur 4.



Bonusplättchen

Wenn du einen Geist in ein Gebäude mit einem Bonusplättchen bewegst, nimmst du dir das Plättchen und legst es auf ein freies Feld auf deinem Tableau. Du kannst bis zu 3 Bonusplättchen haben und beliebig viele davon in deinem Zug benutzen, ohne eine deiner drei Aktionen dafür zu verbrauchen. Details dazu gibt es auf Seite 18.



KÄMPFEN

Geister sind nicht immer die besten Freunde. Die großen hacken häufig auf den kleineren herum (manchmal grenzt das richtiggehend an Revierverteidigung), aber auch ein kleines Gespenst kann all seinen Mut zusammennehmen und es den großen Jungs... also, Geistern, mal so richtig zeigen.

Bei dieser Aktion benutzt du einen Geist, um einen Geist anderer Farbe im selben Gebäude anzugreifen. Für den Kampf nimmst du dir den Würfel in der Farbe des angreifenden Geists. Entscheide, ob du auf einen schwächeren Geist eindreschen oder dich (wenn du mutig genug bist) gegen einen stärkeren Gegner beweisen willst. Wähle einen Mitspieler, der mit dem Würfel des angegriffenen Geists würfelt. Würfelt gleichzeitig.

Wenn dein Würfelergebnis höher ist als das des Verteidigers, gewinnst du den Kampf und entfernst den Verlierer vom Plan. Du bekommst ein Geisterplättchen in der Farbe des besiegten Geists. Wenn dein Würfelergebnis gleich dem des Verteidigers oder sogar niedriger ist, geschieht gar nichts; wir sind schließlich Gespenster, das war alles nur Spaß...

Wichtig: Du kannst nur gegen Geister anderer Farbe kämpfen. Geister gleicher Stufe lieben ihre Geschwister zu sehr, um mit ihnen zu kämpfen. Sie kuscheln lieber. Echt wahr.



Ich möchte den gelben Geist mit dem grünen angreifen. Ich kann nicht mit dem gelben oder roten Geist angreifen, weil mein Bereich noch nicht auf der nötigen Stufe ist (er hat nur Stufe 2). Ich gewinne den Kampf und bekomme ein gelbes Geisterplättchen. Hätte ich verloren, wäre nichts passiert.

Zur Erinnerung: Wenn nach einer Aktion keine blauen Geister auf dem Spielplan sind, setzt der aktive Spieler sofort drei blaue Geister in ein Gebäude seiner Wahl. Wenn dort nicht mehr genug Platz ist, setze so viele wie möglich.



SPUKEN

Das wird dir gefallen! Mit dieser Aktion kannst du ein Gebäude für alle Zeiten in ein Spukhaus verwandeln. Von jetzt an werden die Immobilienmakler ziemlich Schwierigkeiten haben, einen Käufer dafür zu finden. Sie könnten es aber als Kulisse für einen Horrorfilm benutzen.

Jeder Spieler kann jedes Gebäude nur einmal bespucken, und je mächtiger der spukende Geist ist, desto mehr Spukpunkte gibt es dafür.

Jeder Spieler hat einen Satz von 6 Spuksteinen, einen für jedes Gebäude in der Stadt. Einmal benutzt bleibt ein Spukstein bis zum Spielende auf dem Plan. Wenn ein Spieler alle seine Spuksteine eingesetzt hat, endet das Spiel (siehe Spielende).

In jedem Gebäude gibt es fünf Felder, und auf jedem davon eine andere Zahl in der Farbe eines Geistes. Neugierig? Was soll das bedeuten? Ganz einfach! Wenn du ein Gebäude mit einem blauen Geist bespuckst, bekommst du 2 Spukpunkte, ein Spuk mit einem grünen Geist bringt 4 Punkte und so weiter.



Um ein Gebäude zu bespucken, brauchst du dort nur einen Geist in der gewünschten Farbe, und natürlich darf auf dem Feld, das dich interessiert, noch kein Spukstein liegen.



Ich wähle Spuken, lege einen meiner Spuksteine auf das orange Spukfeld und erhalte dafür sofort 8 Spukpunkte. Wenn in dem Gebäude kein oranger Geist zugegen gewesen wäre, hätte ich mit einem schwächeren Geist spuken müssen und dafür weniger Punkte bekommen.



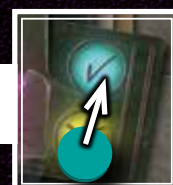
Wichtig: Beachte immer, dass jeder Spieler jedes Gebäude nur einmal heimsuchen darf. Wenn du ein Gebäude mit einem blauen Geist bespuckst, bekommst du nur 2 Punkte, während ein anderer Spieler mit einem roten Geist spuken und dafür 10 Punkte mit einer einzigen Aktion bekommen könnte. Andererseits solltest du nicht zu lange mit dem Spuken warten, denn sobald ein Spieler seine Spuksteine verbraucht hat, ist das Spiel vorbei.

RUHEN

Ja, sie mögen zwar tot sein, aber auch Gespenster brauchen Erholung! Also, wo bleibt meine Bloody Mary...

In jedem Bereich, in dem du keine Aktionen ausführen kannst oder willst, musst du ruhen. Nimm alle Aktionsscheiben von diesem Bereich zurück. Du kannst sie sofort wieder in anderen Bereichen einsetzen, in denen du in diesem Zug noch keine Aktion genutzt hast.

Wichtig: Auch Ruhen gilt als Aktion, daher musst du den Statusanzeiger im betreffenden Bereich auf „fertig“ schieben.



SPIELENDE

- ⊗ Das Spiel läuft so lange im Uhrzeigersinn weiter, bis ein Spieler seinen letzten Spukstein auf den Spielplan legt oder seine fünfte Aktionskarte besetzt. Wenn dies geschieht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich viele Spielzüge hatten.
- ⊗ Die Spieler addieren dann noch die zusätzlichen Spukpunkte von ihren Aktionskarten zu ihren bisherigen Punkten.
- ⊗ Der Spieler mit den meisten Spukpunkten wird zum Meister der Geister ernannt und gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten übrigen Geisterplättchen.

REGELN FÜR ZWEI SPIELER

- ⊗ Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler einen Satz Spuksteine in seiner Farbe sowie zwei Steine derselben unbenutzten Farbe, insgesamt also 8 Spuksteine. Das bedeutet, dass ein Spieler auch zweimal dasselbe Gebäude bespuken darf, wenn er dafür unterschiedliche Farben benutzt.
- ⊗ Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen letzten Spukstein (den achten) einsetzt oder wie üblich seine fünfte Aktionskarte besetzt.
- ⊗ Wenn du eine Karte besetzt, auf der bereits eine Scheibe deines Gegners liegt, erhält er dafür 2 Spukpunkte (statt 1) oder darf alle Aktionsscheiben aus zwei Bereichen (statt einem) zurücknehmen.
- ⊗ Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

EXPERTENSPIEL

Für erfahrene Spieler, die nach einer größeren Herausforderung suchen, bietet das Expertenspiel die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten als Geisterbeschwörer noch besser unter Beweis zu stellen. Wenn ihr glaubt, dass ihr auch unter diesen Bedingungen bestehen könnt, dann spielt mit diesen Regeln:

- ⊗ Spielt auf der Rückseite des Tableaus. Ihr habt jetzt 4 Bereiche statt nur 3.
- ⊗ Die Bonusplättchen werden nicht benutzt.
- ⊗ Aktionskarten gibt es ebenfalls keine. Die Felder auf dem Spielplan bleiben leer.
- ⊗ Die Geisterwürfel werden nicht genutzt. In einem Kampf gewinnt ein stärkerer Geist automatisch gegen einen schwächeren. Einen mächtigeren Geist darf man daher gar nicht angreifen. Das bedeutet auch, dass rote Geister niemals angegriffen werden können.
- ⊗ Wenn alle 5 roten Geister auf dem Spielplan sind, entferne sie und lege sie zurück in den Vorrat.
- ⊗ In einem Gebäude können sich nie mehr als 4 Geister auf einmal aufhalten. Achtet darauf bei Beschwörungen und Bewegungen!
- ⊗ Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen letzten Spukstein einsetzt oder zwei der Stapel mit Geisterplättchen aufgebraucht sind. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft am Zug waren.
- ⊗ Am Spielende zählt jeder gesammelte Satz von drei unterschiedlichen Geisterplättchen 5 Spukpunkte.



AKTIONSKARTEN

In jeder Partie Halloween werden 8 Aktionskarten auf den Spielplan gelegt. Es gibt so viele davon, dass eine Partie nie der anderen gleichen wird (okay, sag niemals nie, aber du weißt, was ich meine).

Zu **jedem Zeitpunkt während deines Zuges** kannst du beliebige Aktionskarten besetzen. Der Effekt der Karte kann dann sofort genutzt werden. Das Besetzen jeder Karte kostet 3 Geisterplättchen. Ein graues Symbol bedeutet, dass du eine beliebige Kombination von Plättchen abgeben kannst (auch drei gleiche), wohingegen du bei einem farbigen Symbol mit drei **unterschiedlichen** Farben bezahlen musst.

Nach dem Bezahlen legst du eine deiner Aktionsscheiben auf die Karte. Diese Scheibe kann aus deinem Vorrat oder von deinem Tableau kommen (wodurch dann ein Aktionsfeld wieder frei wird). Die Aktionsscheibe bleibt bis zum Spielende auf der Karte, du spielst also von jetzt an mit einer Scheibe weniger.

Eine Karte kann von allen Spielern besetzt werden, es können also mehrere Spieler von ihrem Effekt profitieren. Wenn du eine Karte besetzt, auf der bereits Scheiben eines oder mehrerer Mitspieler liegen, erhalten diese aber eine Belohnung: Jeder Spieler mit einer Aktionsscheibe auf der Karte darf entweder alle

Aktionsscheiben aus einem Bereich seines Tableaus zurücknehmen oder sich 1 Spukpunkt gutschreiben.

Aktionskarten verleihen den Spielern mit einer Aktionsscheibe darauf besondere Fähigkeiten. Es gibt drei unterschiedliche Arten von Karten:



- Karten mit Aktionssymbolen: Sie können nur nach der Ausführung dieser Aktion aktiviert werden.



- Karten mit einem Halloween-Symbol: Sie haben besondere Eigenschaften und benötigen keine bestimmte Aktion, um sie nutzen zu können.



- Punktekarten, die am Spielende zusätzliche Spukpunkte bringen, wenn man bestimmte Bedingungen erfüllt.

Wenn du eine Karte mit einer deiner Scheiben besetzt, erhältst du sofort 3 Spukpunkte. Einige Karten bringen noch weitere Punkte (im Spielverlauf und am Spielende).

Wenn ein Spieler in seinem Zug seine fünfte Karte besetzt, wird das Spielende ausgelöst.

ZEIGT AN, WANN DER EFFEKT EINTRITT: DAUERHAFT, EINMAL PRO ZUG ODER AM SPIELENDE.

BESTIMMT DIE KOSTEN DER KARTE. BEI EINEM FARBIGEN SYMBOL MUSST DU DREI UNTERSCHIEDLICHE GEISTERPLÄTTCHEN BEZAHLEN, BEI EINEM GRAUEN DREI BELIEBIGE.



ZEIGT AN, ZU WELCHER ART DIE KARTE GEHÖRT. IN DIESEM FALL IST SIE MIT DER AKTION KAMPF VERKNÜPFT.

NUMMER DER KARTE

EFFEKT DER KARTE



1 Einmal pro Zug kannst du, wenn sich zwei Geister derselben Farbe in einem Gebäude befinden, in einem benachbarten Gebäude mit dieser Farbe spuken.



2 Du kannst Geister an beliebige Orte auf dem Spielplan bewegen.



3 Für jeden Kampf, den du gegen einen schwächeren Geist gewinnst, erhältst du 2 SP. Wenn du einen mächtigeren Geist besiegst, erhältst du 3 SP.



4 Einmal pro Zug darfst du eine Aktion in einem Bereich so ausführen, als hättest dort die nächsthöhere Stufe erreicht (z. B. könntest du mit einem orangenen Geist spuken, obwohl du erst auf der gelben Stufe bist).



5 Du bekommst bei jedem Angriff einen Bonus von +1 auf dein Würfelergebnis. Außerdem darfst du Geister derselben Farbe angreifen.



6 Einmal pro Zug darfst du einen Geist vom Spielplan herunterziehen. Wenn du das tust, setze den Geist zurück in den Vorrat und nimm dir ein Geisterplättchen in seiner Farbe.



7 Einmal pro Zug kannst du 2 Aktions-scheiben aus einem Bereich zurücknehmen, ohne zu ruhen.



8 Einmal pro Zug kannst du einen Bereich deines Tableaus um eine Stufe heruntersetzen, um 2 Geisterplättchen in der Farbe der neuen (niedrigeren) Stufe zu erhalten.



9 Jedes Mal wenn du einen Geist beschwörst, erhältst du 2 Geisterplättchen der entsprechenden Farbe statt 1.



10 Wenn du ein Bonusplättchen aufnimmst, erhältst du zusätzlich ein Geisterplättchen in der Farbe des Geistes, den du dazu benutzt hast.



11 Für jeden gewonnenen Kampf erhältst du Angstpunkte in Höhe der Stufe des Verlierers.



12 Am Spielende ist jede deiner besetzten Karten mit einem farbigen Symbol (einschließlich dieser) 3 zusätzliche SP wert.



13 Bei einer Aufwertung zahlst du immer 2 Angstpunkte weniger. Blaue Geister können kostenlos aufgewertet werden.



14 Einmal pro Zug darfst du eine bereits belegte Aktion nochmals nutzen, ohne zu ruhen.



15 Bei einer Bewegung darfst du zusätzlich einen zweiten Geist nach den üblichen Regeln bewegen.



16 Du darfst Würfel immer und sofort du willst neu würfeln, wenn du für jeden neuen Wurf einen Angstpunkt bezahlst.



17 Wenn du einen Kampf gewinnst, darfst du den siegreichen Geist sofort in ein Gebäude deiner Wahl bewegen.



18 Nach jedem Spuk darfst du mit dem Würfel des spukenen Geistes würfeln und dir Angstpunkte in Höhe des Würfelergebnisses nehmen.



19 Jedes Mal wenn du ruhst, erhältst du 2 Angstpunkte.



20 Einmal pro Zug kannst du in einem Gebäude gegen jeden anderen Geist kämpfen, den du regulär angreifen darfst. Würfel für jeden Angriff neu.



21 Am Spielende erhältst du für jeweils 3 Angstpunkte in deinem Besitz 2 SP.



22 Am Spielende erhältst du für die Stufe des niedrigsten Bereichs auf deinem Tableau die angegebenen SP:
Grün 1 SP / Gelb 2 SP / Orange 5 SP / Rot 8 SP.



23 Nach einer Bewegung sage eine Zahl und würfle den Würfel des gezogenen Geists. Ist das Ergebnis größer oder gleich der genannten Zahl, erhältst du Angstpunkte in Höhe dieser Zahl. Anderenfalls bekommst du nur 1 Angstpunkt.



24 Einmal pro Zug, wenn du einen Geist in ein Gebäude bewegst, in dem sich bereits ein Geist derselben Farbe aufhält, darfst du sofort eine Aktion Beschwören mit diesen Geistern ausführen.



25 Wenn du gegen einen schwächeren Geist kämpfst, gewinnst du automatisch ohne zu würfeln.



26 Am Spielende erhältst du für je 2 Geisterplättchen in deinem Besitz 3 SP.



27 Am Spielende zählt jedes rote Geisterplättchen in deinem Besitz 3 SP.



28 Wenn du einen Kampf gewinnst, erhältst du 2 Geisterplättchen der passenden Farbe statt 1.



29 Immer wenn du einen Geist aufwertest, erhältst du 2 SP.



30 Einmal pro Zug kannst du Angstpunkte in Höhe der Stufe eines Geists in der Stadt abgeben. Dafür erhältst du sofort das zugehörige Geisterplättchen.



31 Am Spielende bekommst du 4 SP für jeden unbenutzten Spukstein.



32 Jedes Mal wenn du einen Geist beschwörst, erhältst du 1 SP.



33 Einmal pro Zug darfst du ein Geisterplättchen aus deinem Besitz gegen zwei einer niedrigeren Stufe oder zwei gleiche gegen eins einer höheren Stufe tauschen.



34 Wenn du den fünften Geist einer Farbe beschwörst, darfst du sofort in dieser Farbe in einem Gebäude spuken, das du noch nicht bespukt hast.



35 Du darfst gegen Geister an beliebigen Orten in der Stadt kämpfen.



36 Einmal pro Zug erhältst du nach einem Kampf Angstpunkte in Höhe der Differenz der Würfelergebnisse, egal ob du gewinnst oder verlierst.



37 Jedes Mal wenn du mindestens zwei Angstpunkte durch eine einzige Aktion (oder ein Bonusplättchen, eine Aktionskarte, etc.) erhältst, bekommst du 1 SP.



38 Einmal pro Zug darfst du nach der Aktion Erschrecken den genutzten Geist an einen beliebigen Ort in der Stadt bewegen.



39 Einmal pro Zug darfst du die Position zweier Geister in der Stadt vertauschen.



40 Am Spielende erhältst du für jeden Satz von 5 unterschiedlichen Geisterplättchen 12 SP.



41 Am Spielende erhältst du für je 10 SP nochmals 1 zusätzlichen SP. Diese Karte wird nach allen anderen Aktionskarten ausgewertet.



42 Jedes Mal wenn du ein oranges Geisterplättchen erhältst, bekommst du 2 SP.



43 Du kannst Aktionskarten mit einem farbigen Symbol in allen Fällen so behandeln wie Karten mit einem grauen Symbol.



44 Jedes Mal wenn du eine Aktionskarte besetzt (einschließlich dieser), erhältst du 1 Geisterplättchen nach Wahl.



45 Du darfst Geister auch mit zwei unterschiedlichen Geistern beschwören. Würfle dazu die Würfel dieser Geister und bringe einen Geist der Farbe mit dem kleineren Ergebnis ins Spiel (bei Gleichstand den schwächeren Geist). Ist der betreffende Geist nicht mehr verfügbar, passiert nichts.



46 Bei einem Spuk darfst du statt der normalen Aktion einen deiner bereits platzierten Spuksteine zurücknehmen (du benötigst trotzdem einen passenden Geist in diesem Gebäude). Du verlierst dann die Hälfte der dafür erhaltenen Punkte.



47 Ab jetzt musst du für Aktionskarten mit einem grauen Symbol ein Geisterplättchen weniger zahlen. Wenn du bereits alle grauen Karten im Spiel besetzt hast, erhältst du diesen Nachlass auch für Karten mit farbigen Symbolen.



48 Einmal pro Zug kannst du einen Bereich deines Tableaus um eine Stufe verbessern, indem du Angstpunkte in Höhe der neuen Stufe zahlst. Es muss kein entsprechender Geist in der Stadt sein.



49 Immer wenn du spukst, darfst du einen beliebigen Bereich deines Tableaus um eine Stufe verbessern.



50 Einmal pro Zug kannst du gegen Zahlung eines Geisterplättchens einen Geist der entsprechenden Farbe irgendwo auf den Spielplan setzen.



51 Für die Aktion Erschrecken erhältst du jedes Mal einen zusätzlichen Angstpunkt.



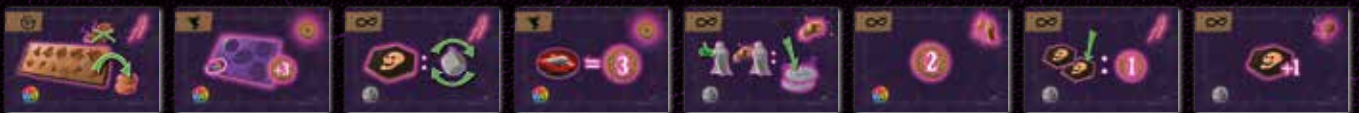
52 Einmal pro Zug darfst du ein zufälliges Bonusplättchen aus dem Vorrat ziehen.

AKTIONSKARTENSETS

Es gibt eine Menge Aktionskarten im Spiel. Auch wenn es Spaß macht, sich einfach überraschen zu lassen und am Anfang des Spiels 8 zufällige Karten zu ziehen, wollen wir hier einige Anregungen für Kartenzusammenstellungen geben, die dem Spiel einen deutlichen Schubs in die eine oder andere Richtung geben können:

Casper (7, 12, 16, 27, 28, 29, 37, 51)

Diese Karten sind bestens für Hexenmeisterazubis geeignet, da sie die Regeln nicht sehr stark ändern.



Jacob Marley (3, 11, 20, 24, 26, 32, 34, 45)

Wenn du ein bisschen Dampf ablassen willst, ist dies die Auswahl für dich. Mit Kampfgarantie.



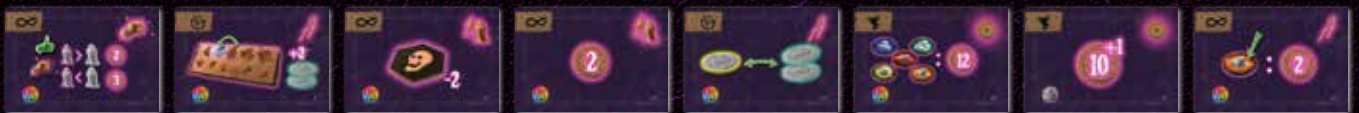
Brown Lady (12, 18, 19, 21, 23, 30, 51, 52)

Erschreckst du Menschen lieber als alles andere auf der Welt? Es ist schließlich Halloween. Lass sie uns terrorisieren wie nie zuvor!



Bloody Mary (3, 8, 13, 29, 33, 40, 41, 42)

Wenn du in Spukpunkten baden möchtest, ist das hier für dich. Damit gibt es höhere Punktzahlen als normal.



Die Geister von Amityville (1, 4, 6, 15, 22, 23, 31, 46)

Du möchtest zeigen, wie schlau du wirklich bist? Dann probiere diese Karten, sie werden dich bis zum Äußersten fordern.



BONUSPLÄTTCHEN



Bonusplättchen sind genau das, was du denkst: Sie geben dir einen einmaligen Bonus während des Spiels. Um ein Bonusplättchen zu bekommen, bewege einfach einen Geist in das Gebäude, in dem es liegt.

Du kannst auf deinem Tableau bis zu 3 Bonusplättchen sammeln und sie zu jedem Zeitpunkt während deines Zuges aktivieren. Wenn du bereits ein oder mehrere ungenutzte Plättchen hast, wenn du ein weiteres einsammelst, darfst du auch eines der alten mit dem neuen ersetzen.

Um ein Bonusplättchen zu nutzen, musst du eine Aktionsscheibe aus deinem Vorrat auf das Feld unter dem Plättchen legen. Das Plättchen kommt auf einen Abwurfstapel neben dem Spielplan. Wenn du keine Aktionsscheibe mehr übrig hast, kannst du das Bonusplättchen nicht aktivieren.



Das jetzt leere Feld des Plättchens bleibt gesperrt, bis du dein drittes Bonusplättchen nutzt, d. h. du darfst kein Bonusplättchen auf ein Feld mit einer Aktionsscheibe darunter legen. Am Ende des Zuges, in dem du deinen dritten Bonus aktivierst, nimmst du alle 3 Aktionsscheiben wieder zurück. Erst dadurch werden die gesperrten Felder wieder nutzbar.

Wenn das letzte Bonusplättchen vom Spielplan genommen wurde, fülle alle Felder sofort wieder mit aufgedeckten Plättchen vom Vorrat auf. Wenn der Vorratsstapel leer ist, mische alle Bonusplättchen im Abwurfstapel und bilde damit einen neuen Vorrat.

Es gibt 12 verschiedene Bonusplättchen und jedes davon zweimal. Wenn du zwei gleiche Plättchen hast, kannst du sie auch ohne Einschränkung kombinieren.

Hier ist die Übersicht aller Bonusplättchen:



Führe eine Aktion Beschwören mit zwei gleichfarbigen Geistern in einem beliebigen Gebäude aus, unabhängig von deiner Stufe.



Erhalte ein grünes Geisterplättchen.



Nimm insgesamt 3 Aktionsscheiben von deinem Tableau zurück.



Erhalte 2 Angstpunkte.



Erhalte ein gelbes Geisterplättchen.



Kämpfe mit dem Würfel der nächsthöheren Stufe.



Erhalte 1 Spukpunkt.



Würfle einen Würfel nochmal.



Führe eine Aktion Ruhen aus.



Erhalte ein blaues Geisterplättchen.



Addiere 3 zu deinem Würfelergebnis (nach dem Wurf).



Bewege einen Geist in der Stadt zu einem Ort deiner Wahl.

GERNE VERGESSENE REGELN

Wir haben das Spiel oft gespielt, und es fühlte sich jedes Mal ganz anders an, weil die 8 Aktionskarten zu Beginn so große Auswirkungen haben. Manchmal lenken sie den Fokus auf Kämpfe, manchmal auf Beschwörungen, und so weiter...

- ☉ Nimm **jedes Mal ein Geisterplättchen**, wenn du einen Geist beschwörst, einen Kampf gewinnst oder einen Geist aufwertest.
- ☉ Schreibe dir sofort 3 **Spukpunkte** gut, **wenn du eine Aktionskarte besetzt**.
- ☉ Setze sofort **3 neue blaue Geister** zusammen in ein Gebäude (nach Wahl des aktiven Spielers), wenn der letzte blaue Geist vom Spielplan genommen wird (egal aus welchem Grund).
- ☉ Denk daran, dass du einen Geist immer **nur auf die nächsthöhere Stufe** aufwerten kannst. Das bedeutet z. B., dass du einen blauen Geist zu einem grünen aufwerten kannst, aber nicht direkt zu einem gelben.
- ☉ Denk daran, dass du **bei einer Aufwertung auch einen beliebigen Bereich deines Tableaus auf die neue Geiststufe anheben** darfst. Wenn du z. B. einen gelben Geist zu einem orangen aufgewertet hast, darfst du einen beliebigen Bereich auf die orange Stufe anheben. Damit könntest du eine Glaskugel von der grünen Geisterstufe direkt auf die orange Stufe hochschieben.
- ☉ Denk daran, dass du bei jeder Aktion mit einer bestimmten Stufe jeden Geist **dieser oder einer niedrigeren Stufe** benutzen kannst. Mit einem Bereich, in dem du die gelbe Stufe erreicht hast, kannst du z. B. jeden blauen, grünen oder gelben Geist kontrollieren.
- ☉ Die Bilder der Geister auf deinem Tableau und die Geister auf dem Spielplan sind **zwei unterschiedliche Dinge**. Du kannst also nicht 5 Angstpunkte nehmen, wenn du die Aktion Erschrecken in einem Bereich ausführst, in dem du Stufe 5 erreicht hast, wenn es gar keine roten Geister in der Stadt gibt. Du kannst aber (wie eben erwähnt) **auch jeden Geist niedrigerer Stufe** aktivieren und seine Kräfte nutzen.
- ☉ Wenn eine Aktionskarte den Spielregeln widerspricht, hat **die Karte immer Vorrang**.
- ☉ Wenn du eine Aktionskarte besetzt, kannst du ihren Effekt **für den Rest der Partie** nutzen.
- ☉ Du bekommst die drei Aktionsscheiben, die genutzte Bonusplättchenfelder sperren, erst **am Ende des Zuges** zurück, in dem du dein drittes und letztes Bonusplättchen aktivierst.

IMPRESSUM

- ☉ **Autor:** Angelo de Maio
 - ☉ **Illustrationen:** Konstantin Vohwinkel
 - ☉ **Figuren:** Stéphane Simon
 - ☉ **Grafikdesign und Spielregeln:** Rafaël Theunis
 - ☉ **Projektmanager:** Arno Quispel
 - ☉ **Spielentwicklung:** Rafaël Theunis
 - ☉ **Kickstarter Manager:** Paul Mulders
 - ☉ **Lektorat:** Michael Schemaille
 - ☉ **Übersetzer:** Olav Fakkeldij, Jens Kleine-Herzbruch, Thomas Million, Maël Brustlein & Bruno Larochette
- Der Autor möchte sich bedanken bei:** Zuallererst meiner wunderbaren Frau Sara, die mich in all den Monaten der Entwicklung dieses Spiels immer unterstützt und ertragen hat!

Als nächstes den Spielern, die das Spiel getestet und wertvolle Anregungen gegeben haben, besonders Daniele Nigro, Francesco Sansonetti, Marco De Carolis, Massimiliano Liccardo, Matteo Zini und Paolo Passafaro.

Und zu guter Letzt Quined Games, dass sie das Risiko eines neuen Spieleautors auf sich genommen und seinen Traum verwirklicht haben!

Quined Games möchte sich bedanken bei: All unseren Unterstützern auf Kickstarter, dass ihr an das Spiel geglaubt und die Realisierung ermöglicht habt. Wir hoffen, dass euch das Spielen so viel Spaß macht, wie wir bei der Umsetzung hatten.

Allen Übersetzern und Korrekturlesern für den Enthusiasmus und die Geduld, die sie in dieses Projekt gesteckt haben. Ohne euch hätten wir es nicht machen können.

