

DER VERFLUCHTE GEBURTSTAG

Ein kooperatives Spiel für 2–4 Spieler* ab 12 Jahren

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Markus Erdt · Art Direction: Chiara Bellavite
Spielanleitung: KniffDesign
Redaktion: Anne Lenzen und Stephanie Korupp

Ihr habt euch als examinierte Geisterjäger einen Namen gemacht.
Nicht umsonst seid ihr Absolventen der Akademie für Spuk, Grusel und Unheimliches aller Art
und habt eure Prüfungen mit summa cum horror abgelegt.

Eines Tages erreicht euch das Schreiben einer alten Dame, die um eure Hilfe bittet.
Wie so oft in solchen Fällen ist die Faktenlage dünn und die Auftraggeberin leicht panisch.
So viel aber ist klar: Ein rauschendes Geburtstagsfest und der gute Ruf stehen auf dem Spiel.
Grund genug, die Koffer zu packen und euch auf den
Weg nach Hampton Mansion zu machen.

Keine Lust, die Anleitung zu lesen?

Für einen einfachen Einstieg ins Spiel schaut euch die **Video-
Anleitung** an: www.ravensburger.de/derverfluchtegeburtstag

Ihr wünscht euch noch mehr Atmosphäre und möchtet die Texte
des Geschichtenbuchs nicht selber lesen? Dann nutzt die
kostenlose **Mystery Games App** für iOS ab 10.0 & Android ab 8.0.



* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

INHALT UND AUFBAU

Baut das Spielfeld der Abbildung entsprechend auf:



Kartenstapel



Geschichtenbuch

Panik-Marker



Meistergeist-Tafel

6 Spiegel

6 Säfte

6 Meistergeist-Plättchen

8 X-Marker



Lobby-Tafel

5 Gegenstände



14 Schlüssel

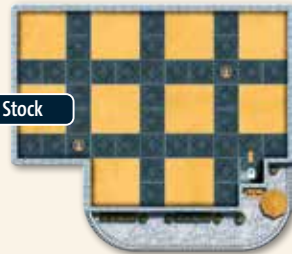
Achtung!

Das ist ein Aufbau-Bild – keine vollständige Abbildung des Inhalts!

Vor dem Spiel dürft ihr euch die Karten und das Geschichtenbuch noch nicht genauer anschauen. Wartet, bis das Spiel euch dazu auffordert, sie zu nutzen.



3. Stock



2. Stock



1. Stock

Etagenspielpläne

Achtung!

Die mysteriöse Schachtel bleibt vorerst in der Spieleschachtel. Verliert ihr das Spiel, bleibt sie verschlossen!



Weitere Vorbereitungen:

• Auf der Meistergeist-Tafel:

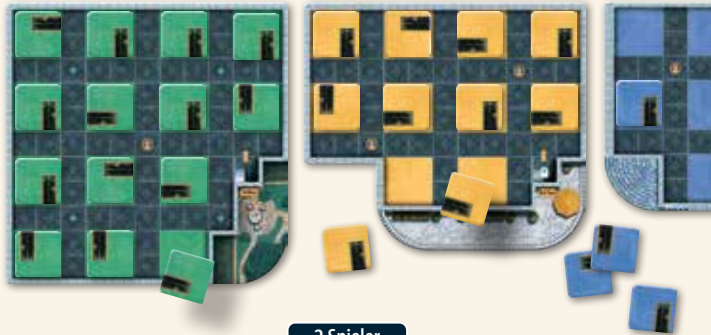
- Deckt das oberste Meistergeist-Plättchen auf
- Kontrolliert, dass der Panikmarker auf Stufe 4 der Panik-Leiste steht

• Auf der Lobby-Tafel:

- Mischt alle Schlüssel verdeckt und legt einen verdeckt auf das markierte Ablagefeld auf dem Apothekerschrank
- Legt die 5 Gegenstände **mit der dunklen Seite** nach oben auf ihre Ablagefelder

• Auf den Etagenspielflächen:

Legt jetzt die **Zimmer-Plättchen** gemischt und zufällig mit der Türseite nach oben auf die Felder der farblich passenden Etagen. **Achtet darauf, dass alle Türen von den Fluren aus erreichbar sind.**

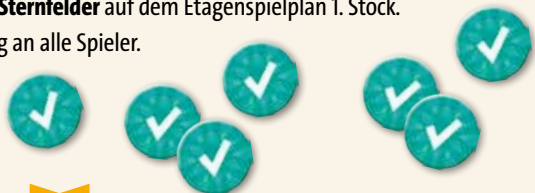


Anschließend erhält jeder Spieler eine **Spieler-Tafel mit Laufanzeiger**, die passende **Spielfigur** und einen **Farbwürfel**.



Setzt die runde Scheibe in die Spieler-Tafel ein. Die höchste Zahl steht dabei unter eurer Spielerfarbe.

- ★ Eure Spielfigur stellt ihr auf eines der **Sternfelder** auf dem Etagenspielplan 1. Stock. Verteilt die **Aktions-Chips** gleichmäßig an alle Spieler.





Nehmt nun den Kartenstapel und sortiert ihn wie folgt:

Legt alle Karten immer zuerst verdeckt aus!

Alle Karten können im Lauf der Geschichte ins Spiel kommen. Lest die Rückseiten der Karten erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!



Legt die Karte *Brief von Lady Hampton*, die Karte *Die Geschichte* und die *Rundenkarten 1–6* als Stapel bereit.

Legt die Karte *Mr Grand 1* verdeckt bereit.



Nehmt von den Karten *Herrenzimmer* eine heraus und legt sie verdeckt bereit. Die restlichen Karten *Herrenzimmer* gehen aus dem Spiel.



Legt die Karte *Geheimgang* mit den beiden zugehörigen Papp-Plättchen bereit. Das dritte Plättchen ist ein Ersatz-Plättchen (für den Staubsauger). Die Karte wird eventuell später während des Spiels benötigt.

Die folgenden Karten bis zur Karte *Zusatzmaterial für Variante* sortiert ihr wie folgt:



Sortiert die *Begegnungskarten* in drei Stapel, *Mr Grand*, *Dr. Phil* und restliche Charaktere.

Die *Raumkarten* legt ihr als Stapel daneben.

Die vier Karten *Spezialfähigkeiten* werden zunächst nicht benötigt und zurück in die Spieleschachtel gelegt.

Eure Auslage sollte jetzt in etwa so aussehen:



Brief von Lady Hampton, Die Geschichte und Rundenkarten 1-6



Ausliegende Karten



Karten, die erst später ins Spiel kommen



SPIELZIEL

Ihr wollt eurem Ruf als Geisterjäger erster Güte alle Ehre und dem Spuk so schnell wie möglich ein Ende machen. Findet den Schlüssel zum Versteck des Meistergeists und ihr habt das Spiel gewonnen.

... Fast. Denn er wäre wohl kaum ein Meistergeist, wenn er euch nicht noch vor eine letzte überraschende Prüfung stellen würde!

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 6 Runden. Jede Runde besteht aus mehreren Durchgängen. In einem **Durchgang** führt jeder von euch eine Aktion aus und setzt dafür einen Aktions-Chip ein. Eingesetzte Aktions-Chips bleiben **bis zum Ende einer Runde** auf den Tafeln liegen! Alle Aktionsfelder können innerhalb einer Runde nur einmal belegt werden. Eine Runde endet, wenn alle **12 Aktions-Chips** eingesetzt wurden.

• **Rundenbeginn**

Lest vor der allerersten Runde zunächst die Karte **Brief von Lady Hampton**, danach die Karte **Die Geschichte** und anschließend **Rundenkarte 1**. Sobald ihr die Anweisungen der Rundenkarte ausgeführt habt, beginnt der erste Durchgang dieser Runde.

• **Was geschieht in einem Durchgang?**

Zu Beginn jedes Durchgangs **würfelt ihr gleichzeitig mit euren Würfeln**. Anschließend sprecht ihr euch ab, wer in diesem Durchgang welche Aktion ausführen möchte. Ihr entscheidet, welcher Spieler die erste Aktion ausführt, die übrigen Spieler folgen in **beliebiger** Reihenfolge.

Bist du an der Reihe, legst du deinen Aktions-Chip auf das entsprechende **freie** Feld einer Tafel und führst die damit verbundene Aktion aus. Hat jeder Spieler **einen** Aktions-Chip eingesetzt, endet der Durchgang. Alle Spieler würfeln erneut und es beginnt der nächste Durchgang.

• Ihr könnt eure gewürfelte **Farbe verändern**. Wie, seht ihr auf eurem Laufanzeiger:



Beispiel

Ihr habt Grün gewürfelt, benötigt aber Rot.

Rot ist 2 Felder von Grün entfernt.

Um Rot verwenden zu dürfen, müsst ihr den Panikmarker um 2 Felder nach rechts schieben.

Anschließend könnt ihr euer Rot sowohl zum Ziehen, als auch für jede andere Aktion, für die ihr Rot brauchen könnt verwenden, sofern die entsprechenden Aktionsfelder noch frei sind.

Diese Aktionen stehen euch während eines Durchgangs bzw. einer Runde zur Verfügung:

- a: Spielfigur ziehen → Aktions-Chip auf Spieler-Tafel (Seite 7)
- b: Geister bekämpfen → Aktions-Chip auf Meistergeist-Tafel (Seite 10)
- c: Spiegel oder Saft nehmen → Aktions-Chip auf Meistergeist-Tafel (Seite 11)
- d: Spielfigur 3 Felder weit ziehen → Aktions-Chip auf Meistergeist-Tafel (Seite 12)
- e: Gegenstände aktivieren → Aktions-Chip auf Lobby-Tafel (Seite 12)
- f: Panikstufe senken → Aktions-Chip auf Spieler-Tafel (Seite 13)

a: Spielfigur ziehen

Entscheidest du dich für die Aktion „Spielfigur ziehen“, legst du deinen Aktions-Chip auf deiner **Spieler-Tafel** auf das gewürfelte **Farbfeld**. Dann ziehst du mit deiner Spielfigur auf dem **Etagenspielplan** maximal so viele Felder, wie die Ziffer neben deinem Aktions-Chip angibt. Es dürfen also Schritte verfallen.

Entscheidest du dich in einem späteren Durchgang erneut für die Aktion „Spielfigur ziehen“, darfst du die Werte addieren.



Beispiel

Du hast Gelb gewürfelt und legst deinen Aktions-Chip auf dem gelben Farbfeld ab.

Daneben befindet sich die Ziffer „1“. Da du bereits einen Aktions-Chip auf dem roten Farbfeld („3“) liegen hast, darfst du nun 4 Felder ($1 + 3 = 4$) weit ziehen.

Würfelst du im nächsten Durchgang Schwarz („0“) und legst deinen Aktions-Chip auf das schwarze Feld, darfst du erneut 4 Felder ($1 + 3 + 0 = 4$) weit ziehen.

• Treppenhaus – Etagenwechsel

Möchtest du in ein anderes Stockwerk ziehen? Nutze die Treppe! Die Treppenhäuser betrittst und verlässt du über die **Felder mit Pfeilsymbol**.

Jedes Feld „Treppenhaus“ zählt als ein Schritt. Natürlich kannst du im Treppenhaus, wie auf jedem anderen Feld, auch stehen bleiben.



Achtung: Im Treppenhaus des 2. Stocks spukt es! Betrittst du das Treppenhaus in der 2. Etage, musst du die Panikstufe um 1 erhöhen (siehe Panikleiste).

Beispiel

Du möchtest von der 1. in die 3. Etage gehen und hast 4 Schritte für deine Bewegung zur Verfügung. Deine Spielfigur befindet sich auf dem Feld mit dem Pfeil vor dem Treppenhaus in Etage 1. Mit dem ersten Schritt betrittst du das Treppenhaus in der 1. Etage. Mit dem zweiten Schritt betrittst du das Treppenhaus in der 2. Etage. Da hier das Paniksymbol zu sehen ist, schiebst du den Panikmarker auf der Panikleiste um ein Feld nach rechts. Der dritte Schritt bringt dich in das Treppenhaus der 3. Etage. Deinen letzten Schritt nutzt du, um das Feld mit dem Pfeil im Flur von Etage 3 zu betreten.



Was beim Ziehen alles passieren kann:

Zimmer

Beendest du deinen Zug auf einem Feld **vor** einer Zimmertür, kannst du hier stehen bleiben und das **Zimmer-Plättchen** umdrehen. Dann führst du die abgebildete Aktion aus. Danach kommt das Plättchen aus dem Spiel (Ausnahme: Auf Geister treffen).

Du ziehst mit deiner Spielfigur nie auf ein Zimmer-Plättchen oder ein Feld, auf dem bereits ein Spieler steht! Das Feld vor einer Tür musst du nicht mit exakter Zahl erreichen.

• Schlüssel finden

Glückwunsch, du hast einen Schlüssel gefunden! Damit öffnest du ein Fach des Apothekerschrankes. Deck sofort einen der verdeckt liegenden Schlüssel auf und leg ihn auf die **passende Schublade im Apothekerschrank auf der Lobby-Tafel**. Jetzt wisst ihr, dass dieser Schlüssel nicht der Schlüssel zur Meistergeist-Schublade sein kann.

• Begegnungen auslösen oder Räume erkunden

Zeigt das Zimmer-Plättchen zusätzlich das **Begegnungssymbol** oder ein **Raum-symbol**? Falls eine **Begegnungskarte** oder eine **Raumkarte** ausliegt, liest du sie sofort vor. Liegen mehrere Begegnungs- oder Raumkarten aus, darfst du eine auswählen und vorlesen. Nachdem ihr eine Begegnungs- oder Raumkarte vorgelesen und die Anweisungen befolgt habt, geht sie immer aus dem Spiel, es sei denn, die Karte sagt euch etwas anderes. Liegt keine entsprechende Karte aus, geschieht nichts.

Begegnungen kannst du auch aktiv auslösen:

- Wenn mindestens eine **Begegnungskarte** ausliegt (zu Spielbeginn ist das die *Mr-Grand-1-Karte*).
- Wenn du deinen Zug auf einem **Begegnungssymbol** auf einem der Etagenspielpläne beendest, löst du eine Begegnung aus. Liegen mehrere Begegnungskarten aus, darfst du eine beliebige auswählen.



• Im Geschichtenbuch lesen

Hast du ein Zimmer-Plättchen aufgedeckt, auf dem das Geschichtenbuch zu sehen ist, wird es spannend! Schau nach, welche **Würfelfarbe** dich in diesen Raum gebracht hat. Auf dem Plättchen befindet sich auf der entsprechenden Farbe eine Zahl. Lies den Textabschnitt mit dieser Nummer aus dem Geschichtenbuch vor und folge den Anweisungen bzw. triff die geforderte Entscheidung. Über das Geschichtenbuch kommen weitere Begegnungs- und Raumkarten ins Spiel. Legt sie immer **verdeckt** aus. Diese Personen und Räume könnt ihr im Lauf des Spiels noch treffen bzw. erkunden.



• Auf Geister treffen

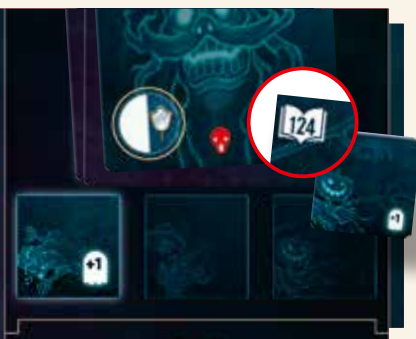


Während des Spiels habt ihr es nicht nur mit dem Meistergeist, sondern auch mit seinen Geistern zu tun. Hast du einen Geist aufgedeckt, erkennst du das am Paniksymbol auf dem Zimmer-Plättchen.



Achtung!

Zimmer-Plättchen mit **Geist** legt ihr nicht zurück in die Spieleschachtel, sondern **sofort** auf das **passende** Ablagefeld der Meistergeist-Tafel. Die Zahl auf dem Zimmer-Plättchen gibt an, welchen Text ihr jetzt lesen sollt.



Zur Erinnerung

- Auf jedes Farbfeld deiner Spieler-Tafel darfst du nur **einen** Aktions-Chip legen.
- Die **Summe** aller belegten Felder auf deiner Spieler-Tafel gibt die **maximale** Laufweite an. Ihr dürft Schritte verfallen lassen.
- Wenn du die Aktion „Spielfigur ziehen“ wählst, darfst du während deines Zugs nur dann ein Zimmer aufdecken, wenn du deinen Zug auf einem Feld vor der Tür **beendest**. Es ist also nie möglich, in einem Zug mehrere Türen zu öffnen.
- Auf jedem Feld kann immer nur eine Spielfigur stehen. Über von Mitspielern besetzte Felder darf hinweggezogen werden, sie werden aber mitgezählt.



b: Geister bekämpfen

Um das Spiel nicht vorzeitig zu verlieren, müsst ihr sowohl den Meistergeist als auch seine Geister Runde für Runde bekämpfen. Die meisten Geister bekämpft ihr, indem ihr eine vorgegebene Farbe würfelt und Aktions-Chips auf die Meistergeist-Tafel (bzw. das Meistergeist-Plättchen) legt. Viele Felder erlauben es auch, statt des Aktions-Chips einen Spiegel abzulegen. Bei diesem Feld könnt ihr einen Aktions-Chip für Weiß oder Schwarz oder einen Spiegel ablegen. Wie ihr Spiegel bekommt, erfahrt ihr gleich.



• Meistergeist

Jede Runde schmiedet der Meistergeist finstere Pläne und versucht mit Hilfe seiner Geister, Unruhe zu stiften. Habt ihr alle Felder des aktuell ausliegenden Meistergeist-Plättchens belegt, habt ihr ihn in dieser Runde in Schach gehalten und seine Pläne durchkreuzt. Ist nur ein einziges Feld nicht belegt, verlassen alle Gäste panisch Hampton Mansion und ihr habt sofort verloren (siehe Spielende, S.16).



In den meisten Fällen ist es egal, in welcher Reihenfolge ihr die Felder abdeckt. Es gibt zwei Ausnahmen:



Hier müssen **beide Felder innerhalb eines Durchgangs** abgedeckt werden. Das bedeutet, dass zwei Spieler im selben Durchgang Weiß und Schwarz würfeln und ihre Aktions-Chips hier ablegen müssen.



Hier ist die **Reihenfolge** vorgegeben, in der ihr Aktions-Chips ablegen müsst. Zuerst muss das weiße Feld oben links belegt werden, als Nächstes das Feld oben rechts usw.

Zur Erinnerung

- Ihr dürft eure Würfelfarbe jederzeit über euren Laufanzeiger verändern.
- Ihr dürft die Farbfelder des Meistergeists auch mit Spiegeln belegen.



• Geister

Geister (zu erkennen am Paniksymbol auf einem Zimmer-Plättchen) trifft ihr in den Zimmern. Nachdem ihr sie getroffen habt, legt ihr dieses Zimmer-Plättchen sofort auf das **passende** Feld auf der Meistergeist-Tafel.



Die Zahl auf dem Zimmer-Plättchen gibt an, welchen Text im Geschichtenbuch ihr jetzt lesen sollt. Dort wird euch erklärt, wie ihr den Geist bekämpfen könnt und welche Folgen es für euch hat, wenn ihr ihn bis zum Ende der **Runde** nicht bekämpft habt.

Seht ihr auf einem Zimmer-Plättchen „Geist“ nur eine Text-Nummer und ein Paniksymbol, kann dieser Geist nicht bekämpft werden.

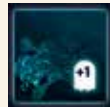
Bei allen Geistern gilt: Sind sie zum Rundenende nicht bekämpft, müsst ihr die Panikstufe entsprechend erhöhen und falls nötig X-Marker verteilen.

Geister, die einmal auf die Meistergeist-Tafel gelegt wurden, bleiben bis zum Spielende dort.

Sie können nur überdeckt werden, wenn euch der gleiche Geist noch einmal begegnet.

Wenn ihr einen Geist bereits bekämpft habt und ihn anschließend mit einem neuen Geist überdecken müsst, legt ihr die auf dem alten Geist liegenden Spiegel (siehe unten) zurück in den Vorrat und die Aktions-Chips bis zum Ende des Durchgangs zur Seite.

Ein Paniksymbol befindet sich bereits zu Beginn auf einem Ablagefeld für Geister. Auch wenn auf diesem Ablagefeld bei Rundenende kein Geisterplättchen liegt, müsst ihr die Panikstufe dennoch um 1 erhöhen.



c: Spiegel oder Saft nehmen

Es kann im Laufe des Spiels wichtig sein, Spiegel und Saft zu besitzen. Um dir diese Dinge zu beschaffen, musst du einen Aktions-Chip für Gelb oder Blau einsetzen und ihn auf dem passenden Feld der Meistergeist-Tafel ablegen.



• Spiegel

Spiegel helfen euch bei der Geisterbekämpfung.

Nutzung eines Spiegels: Einen Spiegel dürft ihr **jederzeit** auf ein Aktionsfeld legen, das einen Spiegel zeigt. Spiegel setzt ihr immer **zusätzlich** ein. **Ihn einzusetzen ist keine Aktion.** Ihr belegt also in einem Durchgang ausnahmsweise 2 Felder.



• Saft

Mit einem Saft könnt ihr eure Zugweite einmalig um 3 erhöhen, wenn ihr eine der beiden Aktionen „Spielfigur ziehen“ wählt. Einen Saft zu nutzen ist keine separate Zusatzaktion!

Sobald ihr einen Saft eingesetzt habt, legt ihr ihn zurück in den Vorrat.



Beispiel

Auf dem Laufanzeiger hast du bereits zwei Aktions-Chips auf den Ziffern „1“ und „3“ liegen = 4.

Verwendest du in der Aktion „Spielfigur ziehen“ zusätzlich deinen Saft, darfst du maximal 7 Felder weit ziehen.

Setzt du einen zweiten Saft ein, darfst du maximal 10 Felder weit ziehen usw.

- Pro **Runde** könnt ihr die beiden Felder „Spiegel“ und „Saft“ auf der Meistergeist-Tafel jeweils **nur einmal** nutzen. Entscheidet gemeinsam, wann und für wen es sinnvoll ist, diese Aktionen zu nutzen.
- „Spiegel“ und „Saft“ wandern in den persönlichen Vorrat. Sie stehen nur diesem Spieler zur Verfügung, nicht dem gesamten Team!
- Ist der Vorrat aufgebraucht, habt ihr Pech gehabt.



d: Spielfigur 3 Felder weit ziehen

Möchtest du mit deiner Spielfigur ziehen, kannst oder willst aber keinen Aktions-Chip auf deiner Spieler-Tafel ablegen? Kein Problem: Würfel stattdessen eine beliebige Farbe und leg deinen Aktions-Chip auf der Meistergeist-Tafel hier ab → Jetzt darfst du sofort mit deiner Spielfigur bis zu 3 Felder weit ziehen.

Bereits belegte Ziffern auf deinem Laufanzeiger darfst du in diesem Fall nicht hinzuaddieren. Du darfst aber zusätzlich Saft einsetzen.



Beispiel

Du legst deinen Aktions-Chip auf Laufweite 3. Vor dir liegen 2 Orangensäfte, die du beide einsetzen möchtest. Du ziehst sofort mit deiner Spielfigur bis zu 9 Felder ($3 + 3 + 3$) weit. Die Farben, die du bereits auf deinem Laufanzeiger abgedeckt hast, darfst du nicht berücksichtigen.

e: Gegenstände aktivieren

Zu Spielbeginn liegen alle Gegenstände mit der dunklen Seite nach oben auf dem Servierwagen. Das bedeutet, dass ihr **keinen** dieser Gegenstände nutzen könnt.

Um die Gegenstände nutzen zu können, müsst ihr **zwei Aktions-Chips** auf die Felder links neben dem entsprechenden Gegenstand legen. Dabei ist die Würfelfarbe des einen Feldes vorgegeben. Für das andere Feld dürft ihr eine beliebige Würfelfarbe verwenden.



Die Aktions-Chips können in beliebiger Reihenfolge und von beliebigen Spielern gelegt werden, auch in verschiedenen Durchgängen, aber **nur innerhalb einer Runde**.

Sobald **beide** Felder eines Gegenstands belegt sind, dreht ihr ihn auf die **aktive** Seite. Ihr könnt ihn ab sofort verwenden (siehe unten). Alle Gegenstände stehen **allen** Mitspielern zur Verfügung.



Aktive Gegenstände könnt ihr verwenden,

- wenn ihr im **Geschichtenbuch** danach gefragt werdet
- wenn ihr **an der Reihe seid** und eine der Sonderfunktionen nutzen wollt:

- **Flasche:** Wein beruhigt. Dreh die Flasche auf die dunkle Seite und senk die Panikstufe um 1.
- **Tee:** Tee hat heilende Kräfte. Dreh den Tee auf die dunkle Seite und entferne einen X-Marker von einem Aktionsmarker. (Was es mit den X-Markern auf sich hat, erklären wir auf S. 14, X-Marker.)
- **Seife:** Seife lässt jeden besser aussehen. Dreh die Seife auf die dunkle Seite und nimm dir einen Spiegel.
- **Essen:** Manchmal ist Durst schlimmer als Hunger! Dreh das Essen auf die dunkle Seite und nimm dir einen Saft.
- **Zeitung:** Wissen verändert einiges. Dreh die Zeitung auf die dunkle Seite, um einmalig dein Würfelergebnis beliebig zu verändern.



Ungenutzte aktive Gegenstände bleiben über das Rundenende hinaus aktiv!

f: Panikstufe senken

Während des Spiels solltet ihr die Panikleiste im Auge behalten. Zu Spielbeginn steht der Panikmarker auf **Feld 4**. In dem Haus spukt es – natürlich macht das unruhig. Erreicht der Panikmarker während des Spiels das Feld 9, habt ihr das Spiel **sofort verloren** (siehe Spielende)!



Zum Glück habt ihr aber jederzeit die Möglichkeit, die Panikstufe zu senken.

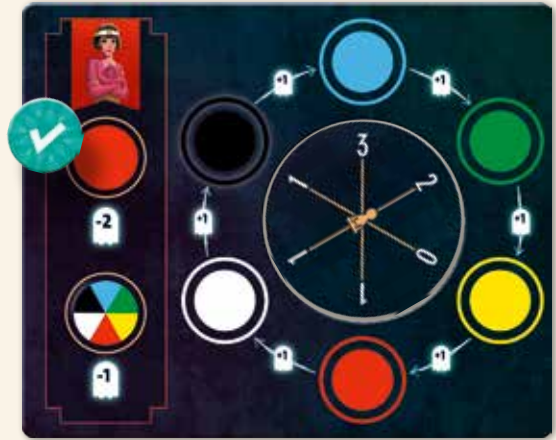
So senkt ihr die Panikstufe:

Würfelst du deine eigene Farbe, kannst du auf deiner **Spieler-Tafel** einen Aktions-Chip auf das obere Feld legen und die Panikstufe um **2** senken. Schieb dazu den Panikmarker um 2 Felder nach links.

Würfelst du eine beliebige Farbe, kannst du einen Aktions-Chip auf das untere Feld legen und die Panikstufe um **1** senken.

Unter 1 kann die Panikstufe nie fallen.

Hallo?! Es spukt!



X-Marker

Verletzt ihr euch in der Geschichte, legt ihr **sofort** einen X-Marker auf einen eurer Aktions-Chips, den ihr noch nicht eingesetzt habt. Dieser ist **blockiert** und ihr habt bis auf Weiteres eine Aktion pro Runde weniger. Habt ihr gerade euren letzten Aktions-Chip in einer Runde gelegt, legt ihr den X-Marker auf einem bereits verwendeten Aktions-Chip vor euch ab.

Der X-Marker bleibt auch über das Rundenende hinaus liegen.

Um X-Marker loszuwerden, müsst ihr Tee trinken. Dreht dazu den Tee auf der Lobby-Tafel von der aktiven auf die dunkle Seite. Auch Dr. Phil kann euch dabei helfen, einen X-Marker zu entfernen. Wird ein X-Marker im letzten Zug des Durchgangs entfernt, darf der entsprechende Spieler sofort einmal würfeln und eine Aktion ausführen.

Achtung: Es kann vorkommen, dass im Laufe der Spielgeschichte X-Marker gänzlich aus dem Spiel gehen und euer Vorrat von anfangs 8 X-Markern reduziert wird. Habt ihr keinen X-Marker mehr im **Vorrat**, habt ihr das Spiel **sofort verloren** (siehe Spielende)!

RUNDENENDE

1. Meistergeist überprüfen
2. Geister spuken
3. Aktions-Chips zurückräumen
4. Nächste Rundenkarte vorlesen

Nachdem jeder Spieler alle Aktions-Chips eingesetzt hat, endet die laufende Runde. Nun werden alle Geister sowie das Meistergeist-Plättchen auf der Meistergeist-Tafel überprüft.

• **Meistergeist überprüfen**

Ist das Meistergeist-Plättchen komplett belegt, kommt es aus dem Spiel und ein neues Meistergeist-Plättchen wird für die nächste Runde aufgedeckt. Ist das Meistergeist-Plättchen nicht komplett belegt, habt ihr das Spiel sofort verloren (siehe Spielende).



Zur Erinnerung

Spiegel dürft ihr jederzeit im Spiel ablegen. Das Ablegen eines Spiegels ist keine Aktion.

• **Geister spuken**

Jeder **nicht** bekämpfte Geist spukt! Erhöht die Panik entsprechend auf der Panikleiste und – wenn angegeben – verteilt X-Marker.

Beispiel

Auf den 3 Geisterfeldern seht ihr 3× das Paniksymbol (insgesamt allerdings mit dem Wert 4) und 1× den X-Marker. Ihr müsst eure Panikstufe um 4 erhöhen und ein Teammitglied erhält einen X-Marker.



• **Aktions-Chips zurückräumen**

Räumt dann alle Aktions-Chips von den Aktionsfeldern und verteilt sie wieder gleichmäßig unter allen Mitspielern. Eventuell vorhandene X-Marker bleiben auf den Aktions-Chips liegen. Eingesetzte Spiegel legt ihr zurück in den Vorrat.

Habt ihr Gegenstände vom Servierwagen auf Geistern abgelegt, legt ihr sie mit der **dunklen Seite** nach oben zurück auf den Servierwagen.

• Ansonsten bleibt die Spielsituation unverändert.

• **Nächste Rundenkarte vorlesen**

Beginnt nun die neue Runde mit dem Vorlesen der nächsten Rundenkarte.



Zur Erinnerung

- Genutzte Spiegel kommen am Rundenende zurück in den Vorrat.
- Geister-Plättchen bleiben liegen, auch wenn sie für die vergangene Runde bekämpft wurden!
- Aktive Gegenstände bleiben über das Rundenende hinaus aktiv!

DAS VERSTECK DES MEISTERGEISTS FINDEN

Im Lauf des Spiels findet ihr immer wieder Schlüssel, die euch einzelne Fächer des Apothekerschrankes aufschließen und damit ausschließen lassen. Habt ihr **13 Schlüssel** entdeckt, dann wisst ihr, welcher Schlüssel die Schublade öffnet, in der der Meistergeist sein Versteck hat. Habt ihr bis zum Ende der 6. Runde nicht alle Schlüssel gefunden, dürft ihr raten, welches der verdeckt liegende Schlüssel ist und habt immer noch die Chance auf den Sieg (siehe Spielende).

SPIELEND

Das Spiel kann auf mehrere Arten enden:



Ihr konntet ein **Meistergeist-Plättchen** in einer Runde nicht vollständig belegen? Dann ist das Spiel **sofort** beendet und ihr habt leider verloren! Lest Text 118.



Der Panikmarker erreicht Feld 9 der **Panikleiste**? Dann ist das Spiel **sofort** beendet (die Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt) und ihr habt leider verloren! Lest Text 116.



Ihr habt keinen **X-Marker** mehr im Vorrat? Dann ist das Spiel **sofort** beendet (die Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt) und ihr habt leider verloren! Lest Text 117.

- **Ihr habt 13 Schlüssel gefunden** und wisst, welcher der Schlüssel zur Meistergeist-Schublade ist? Ihr lasst alles stehen und liegen und lest **sofort** Text 119.
- **Runde 6 ist beendet und ihr habt es nicht geschafft, alle Schlüssel zu finden?** Dann müsst ihr raten, welches der richtige Schlüssel ist. Einigt euch auf eine Schublade, auf der noch kein Schlüssel liegt. Deckt dann den verdeckt liegenden Schlüssel auf. Habt ihr richtig geraten? Lest Text 119. Habt ihr falsch geraten? Lest Text 121.

Denkt daran: Nur wenn ihr den Schlüssel zur Meistergeist-Schublade gefunden habt, dürft ihr die mysteriöse Schachtel aus der Spieleschachtel nehmen und öffnen!

Wenn ihr den Kartenstapel für das nächste Spiel wieder in seine Ursprungssortierung zurück bringen wollt, folgt der Nummerierung der Trennkarten und den Anweisungen auf ihrer jeweiligen Rückseite.

VARIANTE: SPEZIALFÄHIGKEITEN

Habt ihr schon ein paar Partien in Hampton Mansion verbracht? Dann seid ihr soweit, eure Spezialfähigkeiten zu nutzen! Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn die zu seiner Spieler-Tafel passende Karte. Mit den Spezialfähigkeiten wird das Spiel noch spannender und abwechslungsreicher – aber auch anspruchsvoller! Viel Spaß!

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
ravensburger.com