

**MYSTERY**  
  
**GAMES**  
IHR ENTSCHEIDET!

# GESCHICHTENBUCH



**DER VERFLUCHTE  
GEBURTSTAG**



**Keine Lust, die Anleitung zu lesen?**

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



**1** Du öffnest die Tür und blickst durch einen Spalt verstohlen hinein. „Entschuldigen Sie, sind Sie ...“, beginnst du. „Mrs FitzRoy? Ja, die bin ich“, entgegnet die Dame blasiert und kurz angebunden. „Bringen Sie den Tee, den ich vor Stunden geordert habe?“

Was antwortest du?

- ♦ „Ja, Madam, ich habe ihn frisch für Sie aufgebrüht.“ → Dreh den Tee vom Servierwagen auf die dunkle Seite und lies weiter bei 2.
- ♦ „Entschuldigung, Madam, wir haben leider keinen Tee mehr im Haus.“ → Lies weiter bei 3.

**2** „Vielen Dank. Das wurde aber auch Zeit! Stellen Sie den Tee bitte hier auf den Tisch“, fordert dich Mrs FitzRoy auf. Als du den Tee abstellst, fällt dir ein kleiner Handspiegel auf, ähnlich dem, den ihr von Lady Hampton bekommen habt. „Den werden wir brauchen“, denkst du und schiebst ihn unauffällig in deinen Hosenbund. Täuscht dich dein Gefühl, dass Mrs FitzRoy gerade in dem Moment zu dir herübergesehen hat? Vielleicht solltest du den Spiegel lieber zurücklegen? Nein! Du drehst dich schnell um, murmelst eine Verabschiedung und verlässt den Raum.

Nimm einen Spiegel und einen Saft und leg die Begegnungskarte Mrs FitzRoy 2 verdeckt aus.

**3** „Das darf doch nicht wahr sein! So etwas ist mir in diesem Haus noch nie passiert. Ich erwarte, dass Sie mir sofort meinen Tee servieren!“ Mit diesen Worten schlägt dir Mrs FitzRoy die Tür vor der Nase zu.

Leg die Begegnungskarte Mrs FitzRoy 1 verdeckt aus.

**4** Du öffnest die Tür und befindest dich im Zimmer von Mr Grand, dem grantigen Butler. Ihn hast du gerade noch in Richtung Teesalon gehen sehen. Was er da wohl zu suchen hat? Soweit du weißt, hält sich dort niemand auf. Du beschließt, dir den Salon später einmal genauer anzusehen. Während du in Gedanken versunken bist, hörst du Schritte auf dem Flur. Schnell verlässt du das Zimmer und ziehst die Tür hinter dir zu. Mr Grand biegt soeben um die Ecke.

Leg die Raumkarte Teesalon verdeckt aus und überprüfe:

- ♦ Liegt eine Begegnungskarte Mr Grand aus? → Lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Begegnungskarte Mr Grand aus? → Lies die oberste Begegnungskarte vom Mr-Grand-Stapel vor.

**5** Du öffnest die Tür und stehst in einem leeren Zimmer. Auf dem Tisch liegt ein Zettel, auf den jemand in kaum leserlicher Handschrift „Teesalon“ gekritzelt hat. Du steckst den Zettel ein und beschließt, später nach dem Salon zu suchen.

Leg die Raumkarte Teesalon verdeckt aus.

Du schaust dich weiter um und entdeckst ein kleines Sparschwein aus Porzellan. Es ist abgeschlossen. Als du es schüttelst, hörst du ein Klirren. Wenn du herausfinden möchtest, was sich im Sparschwein befindet, musst du es zertrümmern. Was willst du tun?

- ♦ Du wirfst das Sparschwein kurzerhand auf den Boden. → Erhöhe die Panikstufe um 3 und lies weiter bei 16.
- ♦ Du stellst es vorsichtig zurück und verlässt den Raum. Nichts weiter passiert.

**6** Du betrittst den Raum. „Hallo, ist jemand da?“, rufst du vorsichtig. „Nein! Scheint keiner hier zu sein“, denkst du, als sich plötzlich eine Person aus einem Ohrensessel erhebt, dessen Lehne dir zugewandt ist. Diese Person hast du doch schon einmal gesehen, oder nicht?

- ♦ Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Begegnungskarte aus? → Lies weiter bei 25.

**7** Dreh den Tee vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

„Vielen Dank, das wurde aber auch Zeit! Stellen Sie den Tee bitte in mein Zimmer, ich werde mich gleich dort einfinden, um ihn in Ruhe zu genießen“, fordert dich Mrs FitzRoy auf und drückt dir ihren Zimmerschlüssel in die Hand. Du tust wie dir befohlen und steckst den Schlüssel ins Schloss. Doch die Tür lässt sich nicht öffnen. Hat sie dir womöglich den falschen Schlüssel gegeben? Du untersuchst ihn genauer und tatsächlich: Dieser Schlüssel gehört zum Apothekerschrank. Das ist ja nahezu perfekt gelaufen! Leider nur nahezu, denn die leicht reizbare Dame hat noch immer keinen Tee.

Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

Leg die Begegnungskarte Mrs FitzRoy 3 verdeckt aus.

**8** Du öffnest die Zimmertür und siehst, dass der Raum leer ist. Sehr gut! So lässt es sich besser nach Schlüsseln und anderen nützlichen Dingen suchen. Als du das Zimmer betrittst, hörst du eine Frau aus dem Badezimmer rufen: „Schatz, bist du das? Ich liege in der Wanne, um ein wenig zu entspannen. Bist du so nett und bringst mir die Streichhölzer? Ich möchte gerne ein paar Kerzen anzünden!“ Wie reagierst du?

- ♦ Du rufst mit verstellter Stimme: „Ja, Schatz, ich komme gleich!“, um dich wenigstens noch ein paar Augenblicke umsehen zu können. → Lies weiter bei 19.
- ♦ Du antwortest nicht und schaust dich stattdessen um. → Lies weiter bei 30.
- ♦ Du versuchst, den Raum schnell und lautlos zu verlassen. Vielleicht glaubt die Dame im Bad dann, nur ein Knarren des alten Gebäudes gehört zu haben. → Lies weiter bei 41.

**9** „Hier ist Ihre Zeitung“, entgegnest du dem älteren Herrn und reichst ihm „The Ravensburger“. Er bedankt sich bei dir und drückt dir ein paar Penny in die Hand. „Das kann unmöglich alles gewesen sein, was dieser Raum zu bieten hat“, denkst du. Dir kommt eine Idee: „Entschuldigen Sie, Sir, wir sind angehalten, alle Räume zu kontrollieren, in denen sich Heizkörper befinden. Die Heizung funktioniert nicht mehr einwandfrei. Dürfte ich das kurz überprüfen?“ „Natürlich dürfen Sie, Sie stören mich nicht“, entgegnet er und macht es sich wieder im Sessel bequem. Du klopfst ein paarmal an den Heizkörper und suchst dabei die Fensterbänke ab. Lediglich ein kleiner Handspiegel fällt dir auf. Unbemerkt steckst du ihn ein und verabschiedest dich mit den Worten: „Vielen Dank, Sir. In Ihrem Zimmer scheint alles in Ordnung zu sein.“

Nimm einen Spiegel.

**10** Das Zimmer ist winzig! Wahrscheinlich gehört es Rose, dem Dienstmädchen. Auf ihrem Tisch entdeckst du ein altes Foto der Mahagoni-Suite. Die solltest du dir bei Gelegenheit einmal ansehen! Auf dem Bett liegen einige nützliche Sachen, aber möchtest du wirklich das Dienstmädchen bestehen? Vielleicht kannst du etwas anderes im Tausch zurücklassen?

Leg die Raumkarte Mahagoni-Suite verdeckt aus.

Entscheide, was du tun möchtest:

Du legst einen Saft zurück in den Vorrat und nimmst zwei Spiegel.

Oder

Du legst einen Spiegel zurück in den Vorrat und drehst zwei Gegenstände vom Servierwagen auf die aktive Seite.

Oder

Du drehst einen Gegenstand vom Servierwagen auf die dunkle Seite und nimmst zwei Säfte.

Oder

Du verlässt das Zimmer ohne einen Tausch.

**11** Du klopfst an die Tür, wenig später öffnet dir Mr Svensson, ein älterer Mann mit zerzausten Haaren. Er sieht müde aus und seine Augen sind rot unterlaufen. „Guten Tag, Sir, darf ich mich kurz umsehen, ob alles in Ordnung ist?“, fragst du unschuldig. Mit einem zögerlichen Kopfnicken bittet er dich einzutreten, und sagt im gleichen Atemzug: „Bitte helfen Sie mir! Merkwürdige Dinge gehen hier vor. Ich verliere immer wieder die Kontrolle! Mir fehlen Stunden, in denen ich nicht weiß, wo ich war oder was ich getan habe.“ Flehend blickt er dich an. Für dich ein klarer Fall: Der Mann ist mit einem Fluch belegt. Bevor du den Fluch brechen kannst, musst du ihn unbedingt beruhigen.

◆ Hast du Tee und möchtest ihn abgeben? → Lies weiter bei 31.

◆ Hast du keinen Tee oder möchtest ihn nicht abgeben? → Lies weiter bei 32.

**12** Du öffnest die Tür und betrittst die Bibliothek. An den Wänden stehen Regale, die bis unter die hohen Decken mit Büchern und alten Schriften gefüllt sind. In der hinteren Ecke siehst du eine alte Truhe. Du versuchst, den Deckel anzuheben, aber die Truhe scheint verschlossen zu sein. Was willst du tun?

◆ Möchtest du die alten Schriften durchforsten, um vielleicht noch etwas Nützliches über die Geisterjagd zu erfahren? → Lies weiter bei 122.

◆ Willst du dir etwas Zeit nehmen und versuchen, die Truhe zu öffnen? → Lies weiter bei 133.

**13** Du öffnest die Tür und stehst im Aufenthaltsraum der Angestellten. Auf einer Tafel an der rechten Wand sind unzählige Klingeln montiert. Unterhalb der Klingeln siehst du Schilder mit Zimmernamen: Gemächer von Lady Hampton, Ankleidezimmer, Wintergarten, Teesalon, Herrenzimmer, Mahagoni-Suite ... Unglaublich, wie viele Zimmer dieses Haus hat! Plötzlich ertönen mehrere Klingeln gleichzeitig und du versuchst, dir einen Überblick zu verschaffen. Würfle so lange, bis du drei verschiedene Farben gewürfelt hast. Schau nach jeder neuen Farbe, was passiert.

◆ Du würfelst **● Gelb**: Krampfhaft versuchst du, die Klingel, die zur Mahagoni-Suite gehört, zum Schweigen zu bringen. Du beschließt, dir die Suite später genauer anzusehen.

Leg die Raumkarte Mahagoni-Suite verdeckt aus.

◆ Du würfelst **● Blau**: Abrupt stoppt das Klingeln und gespenstische Stille erfüllt den Raum. Leider ist die Ruhe nur von kurzer Dauer. Der Lärm beginnt erneut und deine Ohren schmerzen.

Nimm einen X-Marker.

- ◆ Du würfelst ● Grün: Eine der Klingeln hört sich merkwürdig an. Als du sie genauer anschaust, erkennst du einen Schlüssel anstelle des Klöppels.  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.
- ◆ Du würfelst ● Schwarz: Die Klingel der Romantik-Suite klingt anders als die anderen, viel melodischer. Es scheint fast so, als ob sie eine liebe Melodie spielen würde. Die Suite willst du dir später genauer ansehen.  
Leg die Raumkarte Romantik-Suite verdeckt aus.
- ◆ Du würfelst ○ Weiß: Du versuchst herauszufinden, wie du das Klingeln abstellen kannst, als dir plötzlich von hinten jemand auf die Schulter klopft. Du drehst dich um und ... → Lies weiter bei 24.
- ◆ Du würfelst ● Rot: Plötzlich rumpelt es laut auf dem Flur. Du steckst den Kopf zur Tür hinaus und siehst ein Dienstmädchen, das verzweifelt auf die riesige Backform mit Apple Crumble schaut, die am Boden liegt. Die Backform ist in tausend Stücke zersprungen und der Crumble hat sich über die halbe Treppe verteilt. Mist, die Treppe kannst du nun solange nicht nutzen, bis sie wieder sauber ist.  
Leg zwei X-Marker zurück in die Spieleschachtel, sie sind aus dem Spiel. Bis zum Ende der laufenden Runde kann niemand von euch das Treppenhaus in dieser Etage nutzen. (Befindet sich aktuell einer von euch im Treppenhaus dieser Etage, stellt er seine Figur auf das Pfeilfeld vor dem Treppenhaus der entsprechenden Etage.)  
Leg zur Erinnerung einen X-Marker auf das Treppenhaus in der Etage, in der du dich gerade befindest. Vergiss nicht, am Ende der Runde den X-Marker zurück in den Vorrat zu legen!  
Dein Spielzug ist beendet, auch wenn du noch nicht drei verschiedene Farben gewürfelt hast.

**14** Verdammst! Fieberhaft denkst du nach, wie du dich aus dieser peinlichen Situation retten kannst. „Madam, Sie sehen ganz bezaubernd aus in diesem Kleid!“, versuchst du es mit einem charmanten Lächeln. „Bedauerlicherweise wissen Sie ja auch, wie es ohne das Kleid bestellt ist!“, faucht sie zurück und dreht sich mit elegantem Hüftschwung um. Bei einem flüchtigen Blick in ihre Handtasche fallen dir zwei glitzernde Gegenstände auf. In Windeseile greifst du danach. Ein Taschendieb hätte das nicht besser gemacht! Leider erwischst du aber nur einen Spiegel. „Mist, das andere Teil wäre bestimmt nützlicher gewesen“, denkst du. „Vielleicht beim nächsten Mal!“  
Nimm einen Spiegel und leg die Begegnungskarte Mrs Roughwood 2 verdeckt aus.

**15** Du stehst vor der Zimmertür.

- ◆ Liegt eine Raumkarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ◆ Liegt keine Raumkarte aus? → Lies weiter bei 26.

**16** Das Sparschwein zerbricht mit einem Knall. Tatsächlich siehst du zwischen den Scherben einen kleinen Schlüssel aufblitzen. Du schaust ihn dir genauer an, um herauszufinden, ob er zum Apothekerschrank passt.

Würfle, um herauszufinden, was geschieht.

- ◆ Du würfelst ● Rot, ● Gelb, ● Grün oder ● Blau: Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.
- ◆ Du würfelst ● Schwarz oder ○ Weiß: Verdammst! Jemand hat den Sparschwein-Schlüssel in das Sparschwein gesteckt. Sehr sinnvoll! Mit diesem Schlüssel kannst du jedenfalls nichts anfangen.

**17** Du stehst vor der Zimmertür.

- ♦ Liegt eine Raumkarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Raumkarte aus? → Lies weiter bei 18.

**18** Du öffnest die Tür und befindest dich in einem stockfinsternen Raum. Nichts geschieht, als du auf den Lichtschalter drückst. „Wozu hat ein Haus wie dieses eigentlich einen Hausmeister, wenn dann trotzdem in jedem zweiten Zimmer das Licht nicht funktioniert?“, fragst du dich, als plötzlich die Tür hinter dir ins Schloss fällt. Nervös drehst du am Türknauf, doch die Tür bleibt verschlossen. Du hast ein ungutes Gefühl. Das Gefühl bestätigt sich, als dich aus der Dunkelheit heraus plötzlich ein grün leuchtendes, grimmiges Augenpaar anstarrt. „Du Wurm, du nichtsnutziger Wurm! Warum störst du die Ruhe der Geister?“, will das Geschöpf wissen. Ein Geist! Die Augen erheben sich und schweben in Richtung Zimmerdecke. Dann kommen sie näher. Verzweifelt zerrst du an der Tür. Kurz bevor der Geist dich erreicht, gelingt es dir, sie zu öffnen. Schwer atmend rennst du auf den Flur ... und mit dir dieses Wesen, das weiterhin für Angst und Schrecken im Haus sorgen wird ...

Erhöhe die Panikstufe um 2. Leg für jeden aktuell auf der Meistergeist-Tafel ausliegenden Geist (maximal 3), der in dieser Runde noch nicht besiegt wurde oder nicht besiegt werden kann, einen X-Marker zurück in die Spieleschachtel. Sie sind aus dem Spiel.

**19** Kaum hast du deine Antwort in Richtung Bad gerufen, hörst du ein Plätschern und den Schlüssel, der im Schloss der Badezimmertür herumgedreht wird. Die Frau fängt an, hysterisch zu schreien: „Hiiiiilfe! Da ist jemand in meinem Zimmer! Hiiiiilfe!“ Das war bestimmt nicht, was Lady Hampton meinte, als sie euch bat, diskret vorzugehen. Du verlässt fluchtartig den Raum. „Was haben Sie in unserem Zimmer zu suchen?“, ruft dir ein Mann zu, der dir mit einer Flasche Rotwein und zwei Gläsern im Korridor entgegenkommt. Da dir keine gute Ausrede einfällt, läufst du einfach weiter. Zornig ruft dir der Mann hinterher: „Na warte, wenn ich dich erwische, erlebst du dein blaues Wunder!“

Erhöhe die Panikstufe um 1 und leg die Begegnungskarte Mr Smith verdeckt aus.

**20** „Vielen Dank“, entgegnet sie. „Stellen Sie das Essen einfach auf den Tisch. Ihr Trinkgeld befindet sich auf dem Kaminsims.“ Mit diesen Worten verschwindet die Dame im Bad. Du gehst zum Kaminsims und bemerkst, dass neben dem Geld ein kleiner Spiegel liegt. Du überlegst nicht lange und steckst ihn ein, bevor du die Suite wieder verlässt.

Nimm einen Spiegel.

**21** „Vielen Dank. Hervorragender Service!“, entgegnet sie. „Es wäre nett, wenn Sie mir noch einen Gefallen tun könnten. Die Sachen dort auf dem Kaminsims – wenn Sie die bitte entfernen könnten? Ich befinde mich in einem der schönsten Zimmer in diesem Haus und dann wird hier so selten aufgeräumt. Sehr bedauerlich!“ Du räumt alles ab, was sich auf dem Kaminsims befindet.

Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

Nimm einen Spiegel und dreh den Tee vom Servierwagen auf die aktive Seite.

**22** „Ach, kein Problem. Das kann jedem passieren!“, sagt sie. „Einen schönen Abend noch!“, antwortest du erleichtert und verlässt das Zimmer sofort wieder.

**23** Du stehst vor der Zimmertür.

- ♦ Liegt eine Raumkarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Raumkarte aus? → Lies weiter bei 6.

**24** „Darf ich fragen, was Sie hier machen?“, Mr Snyder, der Hausmeister, schaut dich mit gerunzelter Stirn an. „Ich ... äh, ich ... wollte schauen, ob mit dem Klingelsystem alles in Ordnung ist. Auf mein Klingeln erfolgte keine Reaktion“, entgegnest du stotternd. „Und da dachten Sie, das nehmen Sie mal eben selbst in die Hand, anstatt Lady Hampton, Mr Grand oder mich zu informieren, damit sich jemand darum kümmern kann? Wo kommen wir hin, wenn hier alle ihre Reparaturen selbst vornehmen? Da weiß doch dann bald keiner mehr, wo oben oder unten ist! Sehen Sie zu, dass Sie wegkommen. Ich kümmere mich darum!“ Mit diesen Worten schickt er dich fort.

Dein Spielzug ist beendet, auch wenn du noch nicht drei verschiedene Farben gewürfelt hast.

**25** „Was starren Sie mich so an?“, will ein älterer Herr wissen. „Ähm ... Entschuldigen Sie, Mister ...?“ „Baker“, entgegnet er. „Kurz dachte ich, wir hätten uns schon kennengelernt, Mr Baker“, erwidertest du. „Ich helfe bis zur großen Feier im Haus aus und wollte fragen, ob Sie alles haben oder ob ich Ihnen einen Wunsch erfüllen kann?“, lügst du weiter. „Nett, dass Sie fragen. Tatsächlich hätte ich einen Wunsch. Die Tageszeitung habe ich heute Morgen vermisst!“

Entscheide, was du tun möchtest:

- ♦ „Sehr gerne, zufällig habe ich eine Zeitung dabei.“ → Dreh die Zeitung vom Servierwagen auf die dunkle Seite und lies weiter bei 9.
- ♦ „Oh, die Tageszeitung. Ich gehe gerne hinunter und hole sie Ihnen.“ → Lies weiter bei 27.
- ♦ „Die vorrätigen Tageszeitungen wurden leider bereits von anderen Gästen in Beschlag genommen. Darf ich Ihnen einen anderen Wunsch erfüllen?“ → Lies weiter bei 28.

**26** Du öffnest die Tür und trittst ein. Im Raum ist es stockdunkel. Als du den Lichtschalter neben der Tür betätigst, tut sich nichts. Langsam tastest du dich durch den Raum, immer in der Hoffnung, etwas zu finden, das dich bei der Geisterbekämpfung weiterbringt. Vielleicht solltest du die Vorhänge öffnen, damit du dich besser umsehen kannst? Als du die Fenster auf der gegenüberliegenden Seite erreichst, stellst du fest, dass die Vorhänge geöffnet sind und es inzwischen nur Abend geworden ist. Es hilft nichts, so kannst du hier nichts ausrichten. Als du den Raum wieder verlassen möchtest, stößt du mit dem Fuß gegen etwas.

Würfle, um herauszufinden, was geschieht.

- ♦ Du würfelst **Blau**, **Gelb**, **Grün** oder **Schwarz**: Der Gegenstand, gegen den du gestoßen bist, rutscht über die Holzdielen quer durch den Raum. Im Lichtspalt, der vom Flur aus ein winziges Stück Boden erhellt, siehst du, wie ein alter Schlüssel mit einem leisen „Dong“ in einem winzigen Mauseloch in der Wand verschwindet. So ein Pech! Aber ganz bestimmt greifst du in diesem alten Haus nicht einfach in irgendein Loch. Dieser Schlüssel ist verloren!
- ♦ Du würfelst **Weiß** oder **Rot**: Du bist gegen etwas gestoßen, das nun leise klirrend durch den Raum rutscht. Im Lichtspalt, der vom Flur aus ein winziges Stück Boden erhellt, siehst du, wie ein alter Schlüssel mit einem leisen „Klack“ an der Wand direkt neben einem Mauseloch zum Liegen kommt. „Zum Glück ist er nicht im Mauseloch verschwunden“, denkst du und hebst ihn auf.  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.



**27** „Das wäre sehr nett. Solange ich die Zeitung nicht gelesen habe, bin ich unausstehlich.“ Du machst auf dem Absatz kehrt und verlässt den Raum. Zur Verabschiedung rufst du Mr Baker noch zu: „Wenn wir uns das nächste Mal sehen, habe ich Ihre Zeitung dabei, versprochen!“  
Leg die Begegnungskarte Mr Baker 2 verdeckt aus.

**28** Der Mann läuft hochrot an und poltert los: „Das wird ein Nachspiel haben! Gehen Sie und treten Sie mir nie wieder unter die Augen!“ Er packt dich grob am Arm und geleitet dich zur Tür. „Was ist denn mit Mr Bakers Augen los?“, fragst du dich. Kurz hattest du das Gefühl, sie hätten sich giftgrün verfärbt. Kaum stehst du auf dem Flur, knallt die Tür hinter dir ins Schloss und du hörst Mr Baker laut fluchen.  
Leg die Begegnungskarte Mr Baker 1 verdeckt aus.

**29** „Vielen Dank“, entgegnet die Dame. „Stellen Sie den Wein auf den Tisch. Ihr Trinkgeld finden Sie auf dem Kaminsims.“ Mit diesen Worten verschwindet die Dame im Bad. Du wurdest offensichtlich wieder mit einem Hausangestellten verwechselt. Du schaust dich kurz um und findest einen kleinen Spiegel, den du an dich nimmst, bevor du dich aus dem Staub machst.  
Nimm einen Spiegel.

**30** Auf Zehenspitzen schleichst du im Zimmer herum. Da! Dort hinten auf dem Sideboard, ist das nicht ein alter Schlüssel, der womöglich zum Apothekerschrank passt? Schnell gehst du darauf zu. Als du den Schlüssel in Händen hältst, hörst du ein Rumpeln im Badezimmer. Die Tür öffnet sich und eine Frau im Bademantel schwebt auf dich zu. Ihre grün leuchtenden Augen starren dich an und mit einer für eine Frau ungewöhnlich tiefen Stimme brüllt sie: „Verswinde, du Wurm, bevor ich dich für immer verfluche!“ Ist das womöglich eine der Verfluchten, von denen Lady Hampton sprach? Darauf warst du nicht vorbereitet. Gab es diesbezüglich ein Kapitel im Handbuch für Geisterjäger? Du kannst dich nicht erinnern, rennst panisch los und stolperst über einen Koffer, der auf dem Boden steht. Während du fällst, verlierst du den Schlüssel. Findest du ihn wieder, bevor du dich endlich aus dem Staub machen kannst?

Würfle, um herauszufinden, was geschieht.

- ◆ Du würfelst ● Rot oder ● Gelb: Glücklicherweise liegt der Schlüssel direkt neben dir. Du schnappst ihn dir und fliehst. Als du mit deiner Beute das Zimmer verlässt, wirst du entdeckt. „Was machen Sie in unserem Zimmer?“, ruft dir ein Mann zu, der dir mit einer Flasche Rotwein und zwei Gläsern im Korridor entgegenkommt. Darauf weißt du keine Antwort und läufst einfach weiter. Zornig ruft dir der Mann hinterher: „Na warte, wenn ich dich erwicke, wirst du was erleben!“

Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

Leg die Begegnungskarte Mr Smith verdeckt aus.

- ◆ Du würfelst ● Schwarz, ● Grün, ○ Weiß oder ● Blau: Der Schlüssel rutscht unter einen alten Schrank. Zum Suchen hast du keine Zeit. Wer weiß, was die verfluchte Lady vorhat? Unverrichteter Dinge suchst du das Weite. Aber deine Flucht gestaltet sich schwieriger als gedacht. „Wer sind Sie und was haben Sie in unserem Zimmer zu suchen?“, ruft dir ein Mann zu, der dir gerade mit einer Flasche Rotwein und zwei Gläsern im Korridor entgegenkommt. Da dir keine gute Ausrede einfällt, läufst du weiter. Zornig ruft dir der Mann hinterher: „Na warte, wenn ich dich erwicke, erlebst du dein blaues Wunder!“

Leg die Begegnungskarte Mr Smith verdeckt aus.

### 31 Dreh den Tee vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

Du versetzt Mr Svensson sehr schnell in eine leichte Trance. Danach fällt es dir nicht schwer, den Fluch zu brechen. Als du es geschafft hast, erwacht der Mann und erinnert sich an die letzten Stunden.

„Ich bin durch das Anwesen gestreift und habe nach antiken Schlüsseln gesucht. Ich bin leidenschaftlicher Sammler von Antiquitäten. Ist so eine Eigenart von mir. In der Marmor-Suite konnte ich keinen Schlüssel finden, obwohl ich mir sicher war, dass dort einer sein muss. Dafür habe ich später einen im Garten gefunden, hatte aber den Zwang, ihn sicher zu verstecken. Fragen Sie mich nicht warum.“ Damit steht er auf und verschwindet kurz im Badezimmer. „Sehen Sie, hier ist er!“

Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

Leg die Raumkarte Marmor-Suite verdeckt aus.

### 32 Du unterhältst dich noch kurz mit dem Mann. Doch Mr Svensson scheint unter Schock zu stehen. Immerzu murmelt er etwas von einer Marmor-Suite. Du musst einsehen, dass du den Fluch ohne Hilfsmittel nicht so leicht brechen kannst.

Leg die Raumkarte Marmor-Suite verdeckt aus.

Möchtest du einmal würfeln, um zu sehen, was passiert?

- ◆ Ja.
  - Du würfelst ● Rot oder ● Gelb: Nimm einen X-Marker.
  - Du würfelst ● Schwarz: Erhöhe die Panikstufe um 3.
  - Du würfelst ● Blau: Dreh alle Plättchen vom Servierwagen auf die dunkle Seite und erhöhe die Panikstufe um 1.
  - Du würfelst ○ Weiß: Du brichst den Fluch! Nimm einen Schlüssel und einen Spiegel.
  - Du würfelst ● Grün: Du brichst den Fluch! Jeder Spieler erhält einen Saft.
- ◆ Nein. Du entschuldigst dich bei Mr Svensson und verlässt sein Zimmer. Erhöhe die Panikstufe um 1.

### 33 Du klopfst an die Tür und wartest auf eine Antwort. Als niemand öffnet, drehst du am Türknauf und trittst ein.

- ◆ Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ◆ Liegt keine Begegnungskarte aus? Es sieht so aus, als hätte jemand in aller Eile das Nötigste gepackt und wäre dann überstürzt abgereist. Hier scheint etwas ganz und gar nicht in Ordnung zu sein und dich beschleiche ein unguutes Gefühl. Willst du das Zimmer trotzdem durchsuchen?
  - Ja! Als erfahrener Geisterjäger schreckst du so schnell vor nichts zurück, schließ dich ab, wie man mit Geistern umgeht! → Lies weiter bei 128.
  - Nein, dieses Zimmer verlässt du lieber schnell wieder. Vielleicht ist das hier doch eine Nummer zu groß für dich? → Lies weiter bei 37.

### 34 Du klopfst an und die Tür wird geöffnet. Ein junger Mann blickt dich mit hochgezogener Augenbraue an. „Was kann ich für Sie tun?“ Du beschließt, direkt nachzufragen. „Ich wollte fragen, ob Ihnen in letzter Zeit etwas Ungewöhnliches aufgefallen ist.“ „Allerdings! Mein Name ist Jonathan Richmond, ich bin Journalist. In diesem Haus gehen merkwürdige Dinge vor sich. Ich habe schon einen Artikel in der Zeitung darüber veröffentlicht. Nun beobachte ich Ms Nolan. Mit ihr stimmt etwas nicht. Nachts schleicht sie durch die Flure und bittet jeden um Essen. Wenn Sie mich fragen, ist die nicht ganz bei sich! Und sehen Sie sich diese Zimmer an.“ Er hält dir ein paar Fotos unter die Nase. „Irgendetwas stimmt hier doch ganz und gar nicht! Aber jetzt muss ich Sie bitten, zu gehen. Ich schreibe an meinem nächsten Artikel. ‚Die verfluchte Frau‘ wird er heißen. Auf bald!“

Seht euch zwei beliebige Zimmerplättchen an und legt sie anschließend verdeckt zurück.

Leg die Begegnungskarte Ms Nolan verdeckt aus.

**35** Sofort greifst du nach dem Handspiegel in deiner Tasche, drehst dich um und hältst den Spiegel mit ausgestrecktem Arm in die Höhe. Der kalte Luftzug verschwindet augenblicklich und das Zimmer erscheint gar nicht mehr so bedrohlich wie noch einen Moment zuvor. Du steckst den Spiegel wieder ein und beginnst, den Raum zu durchsuchen. Tatsächlich findest du ein paar nützliche Dinge. Auf einem Tablett stehen eine volle Weinflasche und Saft.

Dreh den Wein vom Servierwagen auf die aktive Seite und nimm einen Saft. Senk die Panikstufe um 1.

**36** Dich packt die Panik. Ohne Spiegel kannst du nichts tun! Bleibst du hier, bist du dem Geist hilflos ausgeliefert. Nichts wie weg hier!

Erhöhe die Panikstufe um 2.

**37** Im Eiltempo verlässt du das Zimmer. Auf dem Flur geht es dir gleich besser.

Senk die Panikstufe um 1.

**38** Du bist so in Gedanken versunken, dass du, ohne nachzudenken, die Tür öffnest. Wütend wirst du von einer aufgebrachten Frau beschimpft. „Was erlauben Sie sich, Sie Flegel! Anklopfen! Das Mindeste, was man heute erwarten kann, ist doch, dass man klopft, bevor man ein Zimmer betritt! Gehen Sie und treten Sie mir nicht wieder unter die Augen!“ Mit diesen Worten verschwindet die nur mit Unterwäsche bekleidete Frau im Bad. Du schließt schnell die Tür und gehst. Das wolltest du wirklich nicht.

Leg die Begegnungskarte Mrs Roughwood I verdeckt aus.

**39** Dreh den Tee vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

„Tee?! Welch nette Überraschung! War es am Ende wirklich ein simples Versehen Ihrerseits und ich habe es hier doch mit einem kultivierten Menschen zu tun? Entschuldigen Sie bitte die kleine Schimpftirade. Setzen wir uns doch einen Moment in die Eingangshalle und unterhalten uns.“ Du folgst der Lady in die Eingangshalle. Dort sitzt ihr ein Weilchen zusammen und sie berichtet dir, dass sie nichts Auffälliges im Haus bemerkt hat. Nach kurzer Zeit weißt du alles über ihr Leben, ihre bisherigen Männer, die neuesten Modetrends aus Paris und ihre Pudel Elena, Harry und Zaira. Sie scheint dich wirklich ins Herz geschlossen zu haben. Du genießt die Auszeit und verlässt das Treffen entspannt und reich beschenkt.

Nimm einen Spiegel und stell deine Spielfigur auf das Pfeilfeld vor dem Treppenhaus in einer beliebigen Etage. Senk die Panikstufe um 1.

**40** Dreh den Wein vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

„Wein?! Denken Sie etwa, Sie können mich mit einem Glas Wein besänftigen?! Ich brauche entschieden mehr, um mir die Situation schönzutrinken. Ich bin kein leichtes Mädchen! Wo ist denn hier der Sicherheitsdienst, wenn man belästigt wird?“ Mrs Roughwood dreht ihren Kopf erwartungsvoll in alle Richtungen. Gerade möchtest du dich aus dem Staub machen, als sie mit der Hand nach der Flasche greift. „Nichts da! Der Wein bleibt hier.“ Da dir der Vorfall im Zimmer immer noch überaus peinlich ist, lässt du sie gewähren und gehst.

**41** Die Situation ist dir nicht geheuer. Wer weiß, wie die Dame reagiert, wenn sie keine Antwort bekommt? Vermutlich ist es besser, wenn du dich gleich wieder aus dem Staub machst. Aber kaum stehst du wieder auf dem Flur, da ... „Was haben Sie in unserem Zimmer zu suchen?“, ruft dir ein Mann zu, der dir gerade mit einer Flasche Rotwein und zwei Gläsern im Korridor entgegenkommt. Da dir keine gute Ausrede einfällt, läufst du einfach weiter. Zornig ruft dir der Mann hinterher: „Na warte, wenn ich dich erwische, erlebst du dein blaues Wunder!“  
Leg die Begegnungskarte Mr Smith verdeckt aus.

**42** Als du schnellen Schrittes den Rückzug antrittst, hörst du hinter dir erneut einen wütenden Redeschwall. Du beschließt, Mrs Roughwood zu ignorieren, und gehst zügig weiter. Fast zeitgleich spürst du einen stechenden Schmerz im Rücken und hörst einen schweren Gegenstand zu Boden fallen. Nicht zu glauben! Die nicht sehr damenhaft geworfene Kristallvase hat dich voll erwischt!  
Nimm einen X-Marker.

**43** Was befindet sich wohl hinter dieser Tür? Nach einem normalen Zimmer sieht die Tür jedenfalls nicht aus. Du drehst am Türknauf und siehst eine kleine Vorratskammer mit Bettwäsche, Toilettenpapier, Seife und Handtüchern. Schnell durchsuchst du die Kammer.  
Würfle, um herauszufinden, was geschieht.

- ◆ Du würfelst ● Rot: In diesem Regal befindet sich nichts Nützliches. Aber du darfst noch einmal würfeln.
- ◆ Du würfelst ● Gelb: Nimm einen Saft.
- ◆ Du würfelst ● Grün: Dreh die Seife vom Servierwagen auf die aktive Seite.
- ◆ Du würfelst ● Blau: Nimm einen Spiegel.
- ◆ Du würfelst ● Schwarz: Nein, hier liegt wirklich gar nichts, das du gebrauchen könntest.
- ◆ Du würfelst ○ Weiß: Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

Als du die Kammer verlässt, siehst du am Ende des Flurs, wie ein Mädchen von einer Frau beschimpft wird. Ist das eines der Dienstmädchen, das für die Feier eingestellt wurde? Die Frau fordert etwas zu essen und scheint zwischen Wut und Verzweiflung zu schwanken. Damit möchtest du nichts zu tun haben und siehst zu, dass du verschwindest.

Leg die Begegnungskarte Ms Nolan verdeckt aus.

**44** Du drehst am Türknauf, öffnest die Tür und erschrickst fast zu Tode, als du plötzlich einem korpulenten Mann gegenüberstehst. Er hat den Arm voller Toilettenpapier und blickt dich verlegen an. „Ich wollte nicht so viele ... Aber das Papier ist alle ...“ „Ehrlich jetzt? Neun Rollen? Ist das nicht ein bisschen viel?“, fährt du den Mann an. „Ich habe eine gute Verdauung“, bringt er zu seiner Entschuldigung hervor. Du glaubst ihm kein Wort. Was möchtest du tun?

- ◆ Du gibst dich als Angestellter des Sicherheitsdienstes aus und bringst ihn so dazu, dich in sein Zimmer zu führen. → Lies weiter bei 55.
- ◆ Du wirfst ihn aus der Kammer, damit du sie in Ruhe durchsuchen kannst. → Lies weiter bei 48.

**45** Du klopfst an die Tür und hörst eine piepsige Stimme: „Bin gleich fertig! Ich brauche noch zwei Minuten, Mrs Novak!“ Du machst die Tür einen Spalt auf und siehst, wie ein Dienstmädchen mit einem Staubwedel die Möbel abstaubt. „Oh, Sie sind nicht Mrs Novak! Was kann ich für Sie tun?“ „Darf ich mich hier bitte einmal kurz umsehen?“, fragst du freundlich. „Ich weiß nicht ... Mrs Novak ist ziemlich streng! Vielleicht könnten Sie mir etwas Seife holen, die fehlt im Bad. Damit ersparen Sie mir viel Zeit und ich könnte Sie kurz hereinlassen. Aber es muss schnell gehen, ich muss mich noch um die Gäste im Teesalon kümmern!“

- ◆ Hast du Seife und möchtest sie abgeben? → Lies weiter bei 52.
- ◆ Hast du keine Seife oder möchtest sie nicht abgeben? → Lies weiter bei 64.

**46** „Ich muss diesen Schlüssel mitnehmen, Sir“, sagst du und deutest auf die Fensterbank. „Warum?“ Plötzlich verengen sich Mr Logans Augen. „Sie sind gar nicht vom Sicherheitsdienst, nicht wahr?!“ Mit zwei Schritten ist er bei dir und packt dich grob an den Schultern. Er versucht, dich aus seinem Zimmer zu schieben. Natürlich wehrst du dich, denn du möchtest den Schlüssel auf keinen Fall zurücklassen. Allerdings ist Logan deutlich kräftiger als du. Unter lautem Gepolter schiebt er dich auf den Flur: „Pass besser auf, dass du mir nicht wieder begegnest!“ Dann knallt seine Zimmertür zu.  
Leg die Begegnungskarte Mr Logan 1 verdeckt aus.

**47** Der Mann sieht dich skeptisch an. Dir ist klar, dass er dir das mit dem Sicherheitsdienst nicht mehr abnimmt. Du stürmst los, schubst ihn auf das Bett und schnappst dir den Schlüssel. Bis der Mann sich hochgerappelt hat, läufst du bereits Richtung Treppenhaus.  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank. Stell deine Spielfigur auf das Pfeilfeld vor dem Treppenhaus in dieser Etage. Leg die Begegnungskarte Mr Logan 1 verdeckt aus.

**48** „Sir, bitte verlassen Sie diesen Raum, bevor ich Lady Hampton melden muss, was Sie hier tun!“ Und tatsächlich, der Ertappte legt alle Rollen zurück ins Regal, murmelt eine Entschuldigung und verschwindet. Dabei sieht er dich argwöhnisch an. Du denkst dir nichts dabei und durchwühlst schnell die Kammer. Viel Nützliches findest du allerdings nicht.  
Nimm einen Saft und dreh die Seife vom Servierwagen auf die aktive Seite.  
Leg die Begegnungskarte Mr Logan 2 verdeckt aus.

**49** Du klopfst an und hörst ein freundliches „Ja, bitte?“. Als du die Tür öffnest, schaut dich ein Herr fragend an. „Bringen Sie die Zeitung?“

- ◆ Hast du eine Zeitung und möchtest sie abgeben? → Lies weiter bei 50.
- ◆ Hast du keine Zeitung oder möchtest sie nicht abgeben? → Lies weiter bei 51.

**50** Dreh die Zeitung vom Servierwagen auf die dunkle Seite.  
„Danke, das wurde aber auch Zeit! In diesen Zeiten sollte man immer über das aktuelle Tagesgeschehen informiert sein. Sehen Sie sich das an! Ein Artikel über dieses Haus. Dort schreibt ein Journalist, dass hier merkwürdige Dinge vor sich gehen. Die reinsten Spukgeschichten! So ein Unsinn!“ Was wirst du tun?

- ◆ Du willst den Artikel lesen und bittest den Mann, dir die Zeitung zu geben. → Lies weiter bei 62.
- ◆ Du hast keine Zeit, dich mit dem Artikel zu beschäftigen. → Lies weiter bei 63

**51** „Es tut mir leid, Sir. Die habe ich wohl in der Eingangshalle liegen lassen.“ „Was wollen Sie dann hier? Ich habe schon vor einer halben Stunde um die Zeitung gebeten! Na los! Gehen Sie! Ich warte!“  
Da ist nichts zu machen. Widerwillig verlässt du das Zimmer.  
Leg die Begegnungskarte Mr Marley 1 verdeckt aus.

**52** Dreh die Seife vom Servierwagen auf die dunkle Seite.  
Das Dienstmädchen lässt dich herein und du schaust dich kurz um. Schlüssel entdeckst du keine. Während das Dienstmädchen dir vom Teesalon vorschwärmt, steckst du heimlich zwei Säfte ein. Man weiß ja nie!  
Nimm zwei Säfte und leg die Raumkarte Teesalon verdeckt aus.

**53** Du gibst dem Mann:

- ◆ Die Zeitung: „Was soll ich damit? Die habe ich heute Morgen schon gelesen. Aber wo Sie gerade hier sind, nehmen Sie diese Dinge bitte wieder mit.“  
Dreh einen beliebigen Gegenstand vom Servierwagen auf die aktive Seite.
- ◆ Den Tee: „Ich habe keinen Tee bestellt. Sie sollten inzwischen wissen, dass mein Magen dieses Heißgetränk nicht verträgt. Apropos Magen, er knurrt entsetzlich. Sehen Sie zu, dass meine Bestellung gebracht wird!“  
Leg die Begegnungskarte Mr Fallberg verdeckt aus.
- ◆ Den Wein: „Seit 23 Jahren trinke ich keinen Alkohol mehr. Das sollten Sie wissen. Schließlich komme ich regelmäßig nach Hampton Mansion. Gehen Sie! Ich möchte Sie erst wiedersehen, wenn Sie mein Essen dabeihaben.“  
Leg die Begegnungskarte Mr Fallberg verdeckt aus.
- ◆ Die Seife: „Soll das eine Anspielung sein?! Eine Unverschämtheit! Ich habe vorhin ein Bad genommen. Bringen Sie endlich das Essen!“ Mit diesen Worten schließt er die Tür.  
Leg die Begegnungskarte Mr Fallberg verdeckt aus.
- ◆ Das Essen: „Perfekt, da ist es ja. Vielen Dank! Ach ja, und könnten Sie den hier bitte mitnehmen? Der wurde wohl liegen gelassen.“  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

**54** „Es reicht! Wissen Sie eigentlich, was für rauschende Feste hier früher gefeiert wurden und wie man Gäste damals behandelt hat? Heutzutage bekommt man nicht einmal mehr eine gewöhnliche Tageszeitung!“ Er gestikuliert wild mit den Armen und fegt dabei einen Spiegel vom Tisch. Scheppernd fällt der zu Boden, das Glas zerspringt in tausend Stücke. Eine Scherbe erwischt dich am Bein und verpasst dir einen tiefen Schnitt. Autsch! Dein Hang zum Aberglauben jagt dir einen Schauer über den Rücken. „Sieben Jahre Pech“, denkst du. Dich entschuldigend verlässt du den Raum. Als du gerade die Tür hinter dir zuziehen willst, fällt dir ein grüner Schimmer in Mr Marleys Augen auf.  
Erhöhe die Panikstufe um 2 und leg die Begegnungskarte Mr Marley 2 aus.

**55** „Ich bin vom Sicherheitsdienst, Sir. Wie heißen Sie?“ „Mein Name ist Logan. Ich wollte wirklich nicht stehlen.“ „Danach sieht es aber leider nicht aus! Gehen wir in Ihr Zimmer, dort können wir das klären.“ Der Mann nickt und bedeutet dir, ihm zu folgen. Ein kleines bisschen stolz bist du schon, dass er dir das so einfach abgekauft hat. Als ihr das Zimmer erreicht, hältst du ihm einen kleinen improvisierten Vortrag über die Unterhaltskosten von Hampton Mansion und über Gäste, die Einrichtungsgegenstände und Verbrauchsmaterial – vor allem Toilettenpapier – stehlen. Gerade als du ansetzt, eine wilde Geschichte von Toilettenpapier-Hortern zu Zeiten der Pest zu erfinden, fällt dir ein alter Schlüssel auf der Fensterbank auf. Den musst du haben!  
Was möchtest du tun?

- ◆ Du klärst den Mann darüber auf, dass du den Schlüssel von der Fensterbank mitnehmen musst.  
→ Lies weiter bei 46.
- ◆ Du nimmst den Schlüssel mit. Zur Not mit Gewalt. → Lies weiter bei 47.

**56** Dreh das Essen vom Servierwagen auf die dunkle Seite.  
Du hältst ihr den Teller hin. Während sie danach greift, entspannen sich ihre Gesichtszüge merklich. „Danke“, flüstert sie, dreht sich um und schleicht den Flur entlang. Das war seltsam!  
Senk die Panikstufe um 2.

**57** „Haben Sie etwas zu essen?“ Flehend wiederholt Ms Nolan ihre Bitte und schaut dich aus hohlen, blutunterlaufenen Augen an. „Es tut mir leid, Miss, ich habe nichts zu essen!“ Mitfühlend siehst du sie an. Ihre Augen weiten sich, sie beginnt zu schreien und sich einzelne Haare herauszureißen. Erschrocken starrst du sie an. Was ist nur mit ihr geschehen?!  
Entscheide, was du tun möchtest:  
Du nimmst einen X-Marker oder du erhöhst die Panikstufe um 2.  
Leg die Begegnungskarte Ms Nolan verdeckt zurück in die Auslage. Ms Nolan wird wohl erst verschwinden, wenn sie etwas im Magen hat.

**58** Gerade als du anklopfen möchtest, öffnet sich die Tür wie von Geisterhand. Eine schusselig wirkende alte Dame schaut dich an. „Hallo! Bitte helfen Sie mir, man hat mir alles gestohlen! Der ganze Aufenthalt hier steht unter keinem guten Stern! Ursprünglich sollte ich in der Sommer-Suite übernachten. Aber dort spukt es meiner Meinung nach! Jetzt bin ich in dieses Zimmer umquartiert worden. Und nun? Nun hat man mir alles gestohlen! Könnten Sie mir helfen? Ich kann alles gebrauchen.“  
Leg die Raumkarte Sommer-Suite verdeckt aus.  
Entscheide dann, ob und wenn ja welchen (aktiven) Gegenstand du der Dame vom Servierwagen geben möchtest und dreh ihn auf die dunkle Seite.

- ◆ Zeitung, Essen oder Tee: Nimm zwei Spiegel.
- ◆ Wein: Sieh dir zwei Zimmerplättchen an und leg sie verdeckt zurück.
- ◆ Seife: Senk die Panikstufe um 2.
- ◆ Es liegt kein aktiver Gegenstand aus oder du möchtest keinen abgeben?:  
Die Frau fängt sofort an herzerreißend zu weinen.  
Erhöhe die Panikstufe um 2.

**59** Als du anklopfst, öffnet dir Mr Lockwell im Bademantel die Tür. Du spähist an ihm vorbei ins Zimmer und siehst eine junge Frau im Bett liegen. Ist das nicht das Zimmer von Ms Peterson? Lockwell wohnt doch mit seiner Frau in der Luxus-Suite! Und Mrs Lockwell hast du vorhin noch im Wohnzimmer beim Bingo-Spiel gesehen. Merkwürdig. Tadelnd schaut du Mr Lockwell an. „Es ist nicht so, wie Sie denken ...“, stammelt er und wird rot. „Erwähnen Sie bitte nichts gegenüber meiner Frau ...“ „Ich suche nach alten Schlüsseln in den Zimmern“ unterbrichst du ihn, „Der Apothekerschrank in der Eingangshalle lässt sich nicht mehr öffnen“, erklärst du. „Haben Sie vielleicht einen dieser antiken Schlüssel gesehen?“ Mr Lockwell verschwindet und erscheint kurz danach wieder in der Tür. Er reicht dir etwas.

Leg die Begegnungskarte Mrs Lockwell 1 und die Raumkarte Luxus-Suite verdeckt aus.  
Würfle anschließend.

- ♦ Du würfelst ● Rot oder ● Gelb: Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.
- ♦ Du würfelst ● Schwarz oder ○ Weiß: Nimm einen Spiegel.
- ♦ Du würfelst ● Blau oder ● Grün: Dreh bis zu zwei Gegenstände vom Servierwagen auf die aktive Seite.

**60** „Mrs Lockwell ..., ich, äh ... es tut mir leid, Ihnen das mitteilen zu müssen: Ich habe Ihren Mann gerade im Zimmer von Ms Peterson gesehen“, stammelst du verlegen. Sie reißt die Augen auf. „Ms Peterson? Die ist hier? Das darf doch nicht wahr sein! Dieser Schwerenöter – der kann was erleben! Nehmen Sie das!“ Sie drückt dir einen alten Schlüssel in die Hand und stapft wütend davon. Dieser Schlüssel muss mit einem Fluch belegt sein! Du musst all deine Kraft aufbringen, damit du das kleine Ding überhaupt tragen kannst.

Würfle. Du darfst so oft würfeln, bis du einen Fluch gebrochen und einen Schlüssel hast. Allerdings musst du nach jedem Wurf die Konsequenz deines Wurfs tragen. Es sei denn, du gibst für jedes unerwünschte Ergebnis einen Spiegel ab. Nach jedem Wurf kannst du deinen Spielzug freiwillig beenden.

- ♦ Du würfelst ● Rot: Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.
- ♦ Du würfelst ● Gelb: Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.
- ♦ Du würfelst ● Blau: Erhöhe die Panikstufe um 1.
- ♦ Du würfelst ● Schwarz: Erhöhe die Panikstufe um 1.
- ♦ Du würfelst ● Grün: Erhöhe die Panikstufe um 2.
- ♦ Du würfelst ○ Weiß: Nimm einen X-Marker.

**61** „Hallo Mrs Lockwell! Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Bingo-Gewinn! Nein, Ihren Mann habe ich leider nicht gesehen.“ Ihre Augen verengen sich leicht und ein Anflug von Sorge zeigt sich in ihrem Gesicht.

Erhöhe die Panikstufe um 2 und leg die Begegnungskarte Mrs Lockwell 2 aus.



**62** Schnell überfliegst du den Zeitungsartikel:

***Spuk in Hampton Mansion?***

*Letzte Woche bezog ich ein Zimmer in Hampton Mansion, um für unsere Rubrik „Rauschende Feste in alten Gemäuern“ einen Artikel zu schreiben. Die Vorbereitungen sind in vollem Gange, doch gleich in der ersten Nacht wurde ich Beobachter merkwürdiger Ereignisse. Auf dem Flur sah ich, wie ein alter Schlüssel, begleitet einzig von einem gleißenden Licht, durch die Luft schwebte. Auf mein Rufen hin fiel der Schlüssel sofort zu Boden und das Licht verschwand. Als ich den Schlüssel untersuchte, konnte ich nichts Ungewöhnliches feststellen. In der Hoffnung, dass sich das Spektakel wiederholen würde, legte ich ihn auf die Anrichte im Flur. Ich werde meinen Aufenthalt verlängern, um den Dingen auf den Grund zu gehen. Sie werden an dieser Stelle wieder von mir lesen!“*

*Jonathan Richmond*

Du machst dich sofort auf den Weg, denn du weißt genau, wo der Schlüssel sein muss.  
Stell deine Spielfigur auf das Pfeelfeld vor dem Treppenhaus in deiner Etage.  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

**63** „Nichts für ungut, Sir. Das sind in der Tat fragwürdige Zeiten! Ich werde den Artikel später lesen. Passen Sie derweil auf sich auf.“ Mit gerunzelter Stirn sieht er dich an. „Passen Sie lieber auf, dass die Zeitung künftig pünktlich in meinem Zimmer ist.“ Mit diesen Worten drückt er dir ein paar Münzen in die Hand. „Vielleicht hilft das Ihrem Eifer ja auf die Sprünge.“ Du lässt einen kopfschüttelnden Mr Marley zurück.

„Arroganter Schnösel“, denkst du und greifst beim Hinausgehen nach einem achtlos auf dem Kaminsims abgelegten Handspiegel. Für den hast du bestimmt noch Verwendung.  
Nimm einen Spiegel.

**64** „Es tut mir leid, ich habe gerade keine Zeit, Ihnen Seife zu besorgen. Vielleicht könnte ich trotzdem ...?“ Sie fällt dir schimpfend ins Wort: „Natürlich! Sie sind ja Gast hier und haben keine Zeit, ein wenig Seife zu besorgen! Und ich habe keine Zeit, hier zu warten, bis Sie sich umgesehen haben. Denn ICH muss ja jetzt Seife holen UND mich um die Gäste im Teesalon kümmern!“ Damit schlägt sie dir die Tür vor der Nase zu. Damit hast du nicht gerechnet und reibst deine schmerzende Nase.

Nimm einen X-Marker und leg die Raumkarte Teesalon verdeckt aus.

**65** Du möchtest gerade anklopfen, als sich die Tür öffnet. Ein Mann im Anzug sieht dich an. „Haben Sie meine Bestellung?!“ Du hast natürlich keine Ahnung, was der Mann bestellt hat, und versuchst dein Glück.

- ◆ Hast du etwas vom Servierwagen und möchtest es abgeben? → Entscheide dich für einen Gegenstand, dreh ihn auf die dunkle Seite und lies den entsprechenden Absatz bei 53.
- ◆ Hast du nichts oder willst du nichts abgeben? Der Mann knallt dir wütend die Tür vor der Nase zu. Angelockt vom Lärm kommt jemand um die Ecke.
  - Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
  - Liegt keine Begegnungskarte aus? → Lies die oberste Begegnungskarte vom Mr-Grand-Stapel vor.

**66** Gerade als du dich umgedreht hast, um einen anderen Raum aufzusuchen, packt dich eine Hand an der Schulter. Du spürst einen scharfen Schmerz, reißt dich los und fliehst in den nächstbesten Raum. Das war knapp! Aber dein Gefühl sagt dir, dass diese Sache noch nicht erledigt ist. Nimm einen X-Marker und leg die Begegnungskarte Mrs Len-Zen verdeckt aus.

- ♦ Liegt eine Raumkarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Raumkarte aus? → Lies weiter bei 78.

**67** Dreh das Essen vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

„Was lange währt, wird endlich gut! Danke für das Essen! Und wo Sie schon einmal hier sind, würden Sie die Dinge auf meinem Schreibtisch bitte noch abräumen?“ Das lässt du dir nicht zweimal sagen. Würfle, um herauszufinden, was geschieht.

- ♦ Du würfelst ● Rot, ● Gelb, ● Blau oder ● Grün: Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank. Nimm einen Spiegel und einen Saft.
- ♦ Du würfelst ● Schwarz oder ○ Weiß: Nimm einen Spiegel und einen Saft.

**68** Niemand rührt sich, obwohl du mehrfach angeklopft hast. Du öffnest die Tür.

- ♦ Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Begegnungskarte aus?

Das Zimmer liegt im Dunkeln. Nur die Deckenlampe flackert schwach. Plötzlich wird es kalt und du hörst flüsternde Stimmen. Geister! Um die kannst du dich jetzt nicht kümmern. Der Meistergeist hat oberste Priorität! Du verschwindest. Aber, zu spät! Die Geister haben dich bemerkt und folgen dir.

Leg für jeden Geist auf der Meistergeist-Tafel (Meistergeist ausgeschlossen), der aktuell noch nicht bekämpft wurde oder nicht bekämpft werden kann, einen X-Marker zurück in die Spieleschachtel. Sie sind aus dem Spiel.

Erhöhe die Panikstufe um 2.

**69** Würfle insgesamt 3 Mal.

Würfelst du Rot, Schwarz oder Weiß mehrfach, tritt die Auswirkung nur einmal ein.

- ♦ Du würfelst ● Rot: Mit einem Hechtsprung wirfst du dich auf Mr Baker oder das, was von ihm übrig geblieben ist, und greifst nach dem, was er in der Hand hält. Ein Schlüssel! Es gelingt dir, ihm den Schlüssel zu entreißen.  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.
- ♦ Du würfelst ● Schwarz: Du verpasst dem Geist von Mr Baker einen Kinnhaken. Kurz hast du das Gefühl, er würde dich verdutzt anschauen. Du nutzt die Gelegenheit und entreißt ihm den Gegenstand in seiner Armbeuge. Leider ist es nur ein Gegenstand und kein Schlüssel.  
Dreh einen beliebigen Gegenstand vom Servierwagen auf die aktive Seite.
- ♦ Du würfelst ○ Weiß: Du fasst allen Mut zusammen, brüllst ähnlich unverständliches Zeug wie der Geist von Mr Baker und stürzt dich mit voller Wucht auf ihn. Er packt dich sofort am Kragen und schwebt mit dir Richtung Decke. Du spürst etwas in seiner Jackentasche und greifst danach. Kurz freust du dich, als du einen alten Schlüssel zum Vorschein bringst. Dann lässt Mr Baker dich unsanft aus circa 1,5 Meter Höhe zu Boden fallen.  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank. Nimm außerdem einen X-Marker.
- ♦ Du würfelst ● Grün, ● Blau oder ● Gelb: Nichts geschieht.

**70** Du betrittst einen Raum, der voller Regale steht. Ein Bett siehst du nicht. Offensichtlich ist das kein Gästezimmer. Du schaust dich um. Auf einem Regalboden findest du einen Stapel Bilder mit Zeichnungen vom Anwesen und verschiedenen Räumen. „Schau mal einer an“, flüsterst du vor dich hin. „*Sommer-Suite, Marmor-Suite*. So edle Zimmer gibt es hier — und alle verflucht. Überall spukt es!“ Du beschließt, sie dir bei nächster Gelegenheit einmal anzusehen, und verlässt den Stauraum. Beim Hinausgehen entdeckst du noch einen Spiegel in einem Regalfach.  
Nimm einen Spiegel und leg die Raumkarten *Sommer-Suite* und *Marmor-Suite* verdeckt aus.

**71** ... Heraus kommt ... NICHTS! Puh, Glück gehabt ... Es muss ein Windzug gewesen sein. Oder ein Zeichen? Möchte dir jemand mitteilen, dass du dich im Bad umschaun sollst? Dich gruselt es leicht. Aber du bist ein Geisterjäger! Du fasst allen Mut zusammen und schleichst ins Bad. In dem Traum aus *Marmor* und vergoldeten Armaturen fällt dir neben dem Waschbecken etwas Interessantes ins Auge. Würfle, um herauszufinden, was geschieht.

- ♦ Du würfelst ● Rot, ● Blau oder ○ Weiß: Du findest Seife. Nicht das, was du dir erhofft hast, aber wer weiß, wozu sie gut ist.  
Dreh die Seife vom Servierwagen auf die aktive Seite.
- ♦ Du würfelst ● Gelb, ● Grün oder ● Schwarz: Du findest eine antike Seifenschale und kannst dein Glück kaum fassen, als du hineinsiehst!  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn offen auf seinen Platz im Apothekerschrank.

**72** Du öffnest die Tür ...

- ♦ Liegt eine Raumkarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Raumkarte aus? Kaum hast du einen Schritt ins Zimmer gemacht, starrt dich eine kleine Maus aus grün leuchtenden Augen an. Der Meistergeist macht offensichtlich vor gar nichts halt!
  - Hast du einen Spiegel und möchtest ihn abgeben? Du zückst den Spiegel und zwingst die Maus, hineinzusehen. Der Spiegel erwärmt sich augenblicklich in deiner Hand. Die Maus quietscht laut auf. Ihre Augen sind plötzlich wieder braun. Leider hat der Spiegel einen Sprung bekommen und ist nicht mehr zu gebrauchen.  
Leg den Spiegel zurück in den Vorrat und senk die Panikstufe um 1.
  - Hast du keinen Spiegel oder möchtest ihn nicht abgeben? Das ist nicht gut! Da du dich mit einer verfluchten Maus ohne Hilfsmittel nicht anlegen möchtest, suchst du das Weite.  
Leg die Begegnungskarte Maus verdeckt aus und erhöhe die Panikstufe um 2.

**73** Du öffnest die Tür ...

- ♦ Liegt eine Raumkarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Raumkarte aus? Eine alte Dame starrt dich aus grün leuchtenden Augen an. Wie gruselig! Da hilft wohl nur ein Spiegel!
  - Hast du einen Spiegel und möchtest ihn abgeben? Du streckst ihr den Spiegel entgegen und zwingst sie in die Knie. Es dauert lange, bis ihre Augen wieder die normale Färbung annehmen. Aber du hast es geschafft! Dankbar lächelt sie dich an. Den Spiegel steckst du unversehrt wieder ein.  
Behalt deinen Spiegel und nimm einen Saft. Senk die Panikstufe um 1.

- Hast du keinen Spiegel oder möchtest ihn nicht abgeben? Ohne Hilfsmittel wirst du hier nichts ausrichten können. Du schubst die Dame so sanft wie möglich, aber so nachdrücklich wie nötig in den nächstbesten Raum und knallst von außen die Tür zu. Dann kramst du hektisch nach einem Schlüssel in deiner Tasche. Du steckst ihn ins Schlüsselloch und verschließt die Tür. Leider hat sich der Schlüssel dabei verkantet und ist abgebrochen. Wenigstens ist die Tür nun zu und die gruselige Frau sicher eingeschlossen.

Misch einen bereits gefundenen Schlüssel vom Apothekerschrank zurück in den Vorrat mit den verdeckten Schlüsseln.

**74** Du möchtest die Tür öffnen, schaffst es aber nur, sie einen Spalt weit aufzudrücken. Es sieht so aus, als würde jemand von innen dagegenhalten. Warum sagt dieser Jemand nichts?

Was machst du?

- ♦ Du stemmst dich mit ganzer Kraft gegen die Tür. → Lies weiter bei 85.
- ♦ Du klopfst und bittest um Einlass. → Lies weiter bei 96.
- ♦ Du suchst einen anderen Raum auf. → Lies weiter bei 66.

**75** Du stibitzt schnell zwei Gegenstände vom Wagen und wirst erwischt! „Verzeihung? Was soll das?“, fragt das Dienstmädchen. Sie sieht dich mit blitzenden Augen an. „Tut mir leid“, murmelst du und machst dich schnell mit den Sachen aus dem Staub.

Dreh zwei beliebige Gegenstände vom Servierwagen auf die aktive Seite.

Leg die Begegnungskarte Rose I verdeckt aus.

**76** „Hallo? Jemand da?“, rufst du. Gleich darauf kommt auch schon die zierliche Rose aus dem Bad. „Oh, hallo! Was kann ich für Sie tun?“ „Könnte ich mir hier ein, zwei Dinge aus Ihrem Etagenwagen nehmen? Ich könnte das eine oder andere gebrauchen“, sagst du und setzt dein charmantestes Lächeln auf. „Ein, zwei Dinge?!“ Sie stemmt die Hände in die Hüften. „Was ist das für eine merkwürdige Bitte?! Ich glaube, Sie gehen besser!“ Mit diesen Worten verschwindet sie wieder im Bad.

Was machst du?

- ♦ Du stiehst vom Etagenwagen, was du gebrauchen kannst, und verschwindest. → Lies weiter bei 75.
- ♦ Du gehst, durchsuchst aber noch schnell den Teil des Zimmers, der vom Bad aus nicht zu sehen ist. → Lies weiter bei 87.

**77** Womit möchtest du Mrs Len-Zen besänftigen? Entscheide dich für einen Gegenstand vom Servierwagen, der auf der aktiven Seite liegt. → Lies weiter bei 130.

**78** Du landest in einem kahlen Raum, in dem nur ein Bett steht. Dir steckt der Schock noch in den Knochen. Da erinnerst du dich an eine Weisheit von Tante Margot: „Man kann nicht schnell genug langsam machen“. „Richtig“, denkst du und beschließt, dich erst einmal zu erholen. Wenn du dich einige Zeit ausgeruht hast, ist das, was dich eben fast erwischt hätte, bestimmt aus dem Zimmer verschwunden.

Leg alle Aktions-Chips, die du in dieser Runde noch nicht genutzt hast, zur Seite.

Du spielst erst in der nächsten Runde weiter. Angsthasen wurden noch nie belohnt!

War dies deine letzte Aktion für diese Runde? Glück gehabt!

**79** Du willst unbedingt wissen, was sich hinter der Tür verbirgt. Du drückst die Klinke herunter, doch die Tür lässt sich nicht öffnen. Es hilft nichts: Du musst Gewalt anwenden. → Lies weiter bei 85.

**80** Du klopfst und eine junge Frau öffnet die Tür. „Da sind Sie ja! Bringen Sie die Seife und den Wein?“

- ◆ Hast du einen dieser Gegenstände und möchtest ihn abgeben?  
Dreh die Seife oder den Wein vom Servierwagen auf die dunkle Seite.  
Nimm zwei Spiegel und einen Saft.
- ◆ Hast du beide Gegenstände und möchtest sie abgeben?  
Dreh die Seife und den Wein vom Servierwagen auf die dunkle Seite.  
Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.
- ◆ Hast du keinen dieser Gegenstände oder möchtest keinen abgeben? Entscheide:
  - Du versuchst, der Dame eine leere Weinflasche und eine Seifenpackung ohne Inhalt anzudrehen.  
Vielleicht merkt sie ja nicht, dass sie leer sind! → Lies weiter bei 91.
  - Du entschuldigst dich höflich für die Störung und gehst. → Lies weiter bei 92.

**81** Dreh das Essen vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

Du nimmst die Abdeckhaube vom Teller und könntest weinen. Ein leckeres Rumpsteak, feinste Bratkartoffeln und grüner Spargel! Für einen HUND?! Du zögerst nicht lange, stellst den Teller auf den Boden und schiebst ihn in Richtung des Tieres. Als der Hund sich über das Fleisch hermacht, fällt der Schlüssel zu Boden. Deine Chance!

Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

**82** „Mist, gerade nichts zur Hand“, denkst du. „Dann muss es anders funktionieren!“ Du streckst ihm eine Hand entgegen, damit er dich beschnuppern kann. Wenn er Zutrauen gewinnt, gibt er dir den Schlüssel vielleicht freiwillig. Langsam kommt der Hund auf dich zu, legt den Schlüssel vor dir ab und beginnt, an deiner Hand zu schnuppern. Du bemerkst, dass er ein Halsband trägt. „Ashley“ steht auf einem silbernen Anhänger. Gerade als du denkst „Es funktioniert!“, hupt draußen ein Auto. Ashley erschrickt, beißt dich in die Hand, schnappt sich den Schlüssel wieder und sucht das Weite.

Nimm einen X-Marker und leg die Begegnungskarte Ashley verdeckt aus.

**83** Du stehst vor der Tür.

- ◆ Liegt eine Raumkarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ◆ Liegt keine Raumkarte aus? → Lies weiter bei 84.

**84** Die Tür ist nur angelehnt. Als du das Zimmer betrittst, siehst du den Etagenwagen des Dienstmädchens. Aus dem Badezimmer hörst du Geräusche. Offensichtlich wird dieses Zimmer gerade gereinigt. Was machst du?

- ◆ Du nimmst dir schnell ein paar Sachen vom Etagenwagen und verschwindest. → Lies weiter bei 75.
- ◆ Du machst dich bemerkbar, um mit dem Dienstmädchen zu sprechen. → Lies weiter bei 76.

**85** Mit voller Wucht stemmst du dich gegen die Tür. Einmal, zweimal ... Doch mehr als vier oder fünf Zentimeter gibt die Tür nicht nach. „Noch ein dritter Versuch“, denkst du und nimmst Anlauf. Die Tür fliegt auf ... und du fliegst krachend hinterher. Mit stechenden Schmerzen in der Schulter liegst du am Boden. Immerhin hast du es in den Raum geschafft. Aber wer oder was hinderte dich am Eintreten? Verwirrt schaust du dich um, kannst aber niemanden sehen. Erst als du den Blick nach oben richtest, bemerkst du die Asiatin, die mit leuchtend grünen Augen über dir schwebt. Das muss Mrs Len-Zen sein, von der dir schon erzählt wurde. Von „Schweben“ war da allerdings nicht die Rede. Eine wirkliche Lady sei sie, höflich, zuvorkommend und stets gut gelaunt. Von all dem merkst du nichts, als sie dich zornig anschaut. Die hier willst du nicht kennenlernen! Du ergreifst die Flucht. Nimm einen X-Marker und leg die Begegnungskarte Mrs Len-Zen verdeckt aus.

**86** Als du versuchst, die Truhe zu öffnen, stellst du fest, dass sie mit einem Buchstabenschloss gesichert ist. Jetzt ist dein Können gefragt. Wirst du den vierstelligen Code knacken, bevor dich jemand erwischt?  
Würfle und merk dir die gewürfelte Farbe. Anschließend würfelst du vier weitere Male.  
Wirst du mindestens einmal die anfangs gewürfelte Farbe? → Lies weiter bei 103.  
Gelingt es dir nicht? → Lies weiter bei 104.

**87** Leise durchsuchst du den Raum. Und tatsächlich – unter dem Bett liegen einige nützliche Sachen. Leider hörst du auch schon, wie nebenan die Putzsachen zusammengeräumt werden, das Dienstmädchen wird jeden Moment hier sein. Du schnappst dir zwei Dinge und verschwindest.  
Nimm einen Spiegel und einen Saft.

**88** Würfle, um herauszufinden, was geschieht.

- ◆ Du würfelst ● Blau: Du findest einen Spiegel. Du darfst noch einmal würfeln. Würfelst du aber eine Farbe, die du bereits gewürfelt hast, verlierst du alles, was du bei dir trägst (auch Gegenstände aus vorherigen Spielrunden).
- ◆ Du würfelst ● Grün: Du findest einen Saft. Du darfst noch einmal würfeln. Würfelst du aber eine Farbe, die du bereits gewürfelt hast, verlierst du alles, was du bei dir trägst (auch Gegenstände aus vorherigen Spielrunden).
- ◆ Du würfelst ● Gelb: Der Duft von frisch aufgebrühtem Tee zieht deine Aufmerksamkeit auf sich. Vielleicht findest du Zeit für eine kleine Teepause! Dreh den Tee vom Servierwagen auf die aktive Seite. Du darfst noch einmal würfeln. Würfelst du aber eine Farbe, die du bereits gewürfelt hast, verlierst du alles, was du bei dir trägst (auch Gegenstände aus vorherigen Spielrunden).
- ◆ Du würfelst ● Schwarz, ● Rot oder ○ Weiß: Auf einem Tisch siehst du etwas aufblitzen ... Das musst du dir genauer anschauen! → Lies weiter bei 89.

**89** Du willst gerade das blitzende Etwas in Augenschein nehmen, da hörst du ein Geräusch. Du drehst dich um. Wer oder was war das denn?

- ◆ Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ◆ Liegt keine Begegnungskarte aus? → Lies weiter bei 90.

**90** Ein Hund? Soweit du weißt, sind in Hampton Mansion keine Haustiere erlaubt. Aber das soll nicht deine Sorge sein. Viel interessanter ist der Gegenstand in seinem Maul. Das scheint ein Schlüssel zu sein! Wo er den wohl gefunden hat? Aber viel wichtiger: Wie kommst du an den Schlüssel? Vorsichtig nähert du dich dem Hund. Er senkt den Kopf und beginnt zu knurren. Mit etwas Essbarem könntest du ihn vielleicht ablenken.

- ◆ Hast du Essen und möchtest es abgeben? → Lies weiter bei 81.
- ◆ Hast du kein Essen oder möchtest es nicht abgeben? → Lies weiter bei 82.

**91** Selbstbewusst drückst du der Dame die leere Flasche und die Seifenpackung ohne Inhalt in die Hand. Sie nimmt sie entgegen und sieht dich entgeistert an. „Die sind leer! Was soll ich mit Ihrem Müll?“ Wütend knallt sie die leere Weinflasche an den Türrahmen, um zu demonstrieren, dass sie wirklich leer ist. „Oh! Verzeihen Sie! Ich weiß nicht, wie das passieren konnte.“ Sie drückt dir die Sachen zurück in die Hand und schlägt die Tür zu. Deine Hand schmerzt. Die Weinflasche hat den Schlag gegen den Türrahmen nicht unbeschadet überstanden und dir eine üble Schnittwunde zugefügt.  
Nimm einen X-Marker.

**92** „Es tut mir leid, ich habe weder Seife noch Wein.“ Die Frau blickt dich wütend an und sagt gar nichts mehr. Plötzlich verdreht sie die Augen. Erst siehst du nur noch Weiß. Dann ein mindestens genauso unheimliches, glühendes Giftgrün. Die Wut muss irgendetwas in ihr geweckt haben. Du knallst die Tür zu und rennst. Erhöhe die Panikstufe um 1. Dann würfelst du.

- ◆ Du würfelst ● Rot: 1 Feld. Du kommst nicht schnell genug vom Fleck.  
Erhöhe die Panikstufe nochmals um 1.
- ◆ Du würfelst ● Gelb: 2 Felder. Du kommst nicht schnell genug vom Fleck.  
Erhöhe die Panikstufe nochmals um 1.
- ◆ Du würfelst ● Blau: 3 Felder.
- ◆ Du würfelst ● Schwarz: 4 Felder.
- ◆ Du würfelst ● Grün: 5 Felder.
- ◆ Du würfelst ○ Weiß: 6 Felder.

Erreichst du mit deinen Schritten eine weitere Tür, darfst du sie öffnen.

**93** Du öffnest die Tür und befindest dich in einem altmodisch eingerichteten Zimmer.

- ◆ Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ◆ Liegt keine Begegnungskarte aus? In der Mitte des Zimmers steht ein großer Ohrensessel. Auf dem kleinen Beistelltisch daneben liegt eine qualmende Zigarre in einem Aschenbecher. Anscheinend war bis vor Kurzem noch jemand im Raum. Auf einer Stange sitzt ein Papagei, der einen Schlüssel in einer Kralle hält. Als du dir den Schlüssel holen möchtest, qualmt die Zigarre stärker und beginnt zu schweben. Man könnte meinen, jemand zöge daran. Bist du mit einer unsichtbaren Person im Raum? Der Papagei fängt plötzlich an, zu schreien. Gleich darauf ahmt er perfekt eine der Klingeln nach, mit denen die Bediensteten gerufen werden. Währenddessen wird der Rauch der Zigarre immer stärker und nebelt den gesamten Raum ein. Das wird dir zu brenzlich. Fluchtartig verlässt du das Zimmer und auch das Stockwerk. Vermutlich hat der Papagei die halbe Dienerschaft aufgescheucht!

Nimm einen X-Marker vom Vorrat und leg ihn zurück in die Spieleschachtel. Er ist aus dem Spiel. Alle Spieler, die ihre Spielfigur in dieser Etage stehen haben, flüchten auf eines der Sternfelder in der ersten Etage.

**94** Du gehst vor Mrs Len-Zen auf die Knie. Von der sympathischen Dame, von der so viele in diesem Haus berichtet haben, ist nichts mehr übrig. Dieser Meistergeist versteht etwas vom Handwerk des Verfluchens! Kaum kauerst du am Boden, schwebt sie kreisend um deinen Kopf. Du zuckst zusammen, als ihr Bein unsanft deine Schulter berührt. Gleich darauf trifft dich ein gezielter Schlag und du sackst ohnmächtig zu Boden. Wenig später wirst du vor einem Treppenhaus wieder wach. Von Mrs Len-Zen keine Spur. Dafür schmerzt nun auch deine andere Schulter.

Nimm einen X-Marker und stell deine Spielfigur auf das Pfeelfeld vor dem Treppenhaus in einer beliebigen anderen Etage.

Die Begegnungskarte Mrs Len-Zen bleibt weiterhin liegen. Ihr könnt ihr also erneut begegnen!

**95** „Nimm das!“, brüllst du und hältst ihr den Spiegel entgegen. Mrs Len-Zen blickt erschrocken auf. Als ihre grünen Augen ihr Ebenbild entdecken, sprühen Funken aus dem Spiegel. Er wird warm, wärmer, heiß. Der Rahmen glüht. Bald ist es auf der ganzen Etage extrem heiß. Es fällt dir immer schwerer, den Spiegel zu halten. Deine Hand schmerzt, aber du hältst durch. Als die Schmerzen unerträglich werden und du den Spiegel nicht mehr halten kannst, wird der Geist von Mrs Len-Zen plötzlich in den Spiegel hineingesogen. Sofort lässt du ihn fallen und er zerbricht in 1000 Teile. Im Scherbenhaufen entdeckst du einen Schlüssel. Erst jetzt siehst du die großen Brandblasen an deiner Hand.

Du und alle Spieler, die sich mit dir in der gleichen Etage befinden, nehmen einen X-Marker.

Leg den Spiegel zurück in den Vorrat. Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

**96** Du klopfst mit einem zaghaften „Hallo?“. Als Antwort erhältst du ein grauenhaftes Gebrüll. „Was war das?“, fragst du dich und überlegst, was du tun möchtest.

♦ Du möchtest sehen, wer oder was da brüllt? → Lies weiter bei 79.

♦ Dir ist die Sache nicht ganz geheuer und du suchst lieber einen anderen Raum auf? → Lies weiter bei 66.

**97** Du öffnest die Tür und stehst in einem halbdunklen Raum. Die Jalousien sind bis auf einen kleinen Spalt geschlossen, durch den du das Licht einer Laterne sehen kannst. An einer Wand hängt das Bild eines wunderschönen Zimmers, darunter ein Schild mit der Aufschrift „Ocean-Suite“. Dort würdest du auch gerne einmal eine Nacht verbringen! An einem Haken gleich neben der Tür hängt ein roter Kimono mit asiatischen Schriftzeichen. Vermutlich wohnt hier diese Mrs Len-Zen, von der dir schon berichtet wurde. Sie soll einen schwarzen Gürtel in Karat- ... „AUA!“ Von hinten schlägt dir jemand mit der Handkante auf die Schulter. Schmerzerfüllt sinkst du zu Boden. Vor dir steht eine junge, wütende, asiatische Frau: „Was machen Sie in meinem Zimmer?“ „Ich habe mich wohl in der Zimmertür geirrt“, antwortest du. Dann rappelst du dich auf, entschuldigst dich erneut und läufst auf die Zimmertür zu. Im Türrahmen drehst du dich kurz um und sagst: „Es tut mir wirklich leid, ich wollte Sie nicht stören. Ich wünsche Ihnen noch einen schönen Abend. Auf Wiedersehen.“ Mit seltsam verzerrter Stimme antwortet sie: „Ich hoffe für dich, dass wir uns nicht wiedersehen, du Wurm.“ Ihre Augen beginnen, grün zu glühen. Schnell ziehst du die Tür ins Schloss und atmest tief durch.

Leg die Begegnungskarte Mrs Len-Zen und die Raumkarte Ocean-Suite verdeckt aus.

Nimm einen X-Marker.



**98** Du überlegst gerade, ob du wieder unter dem Bett hervorkriechen sollst, als der Mann zurück ins Schlafzimmer kommt. „Olivia, ich zieh noch mal los. Ich habe unten an der Bar zwei nette Teile gesehen, die wunderbar in unsere Sammlung passen würden.“ „Ist gut, George, aber pass auf, dass dich niemand erwischt. Die sollen uns hier nach wie vor für Romeo und Julia und nicht für Bonnie und Clyde halten“, ruft ihm die Frau aus dem Bad nach. „Natürlich passe ich auf. Und wenn sie mich erwischen, dann halten sie uns auch nicht für Bonnie und Clyde, sondern eher für Edward und Bella“, lacht er und lässt die Tür hinter sich ins Schloss fallen. „Zwei Teile für die Sammlung?“, denkst du. „Das könnte interessant werden!“ Diesen George solltest du im Auge behalten. Du kriechst unter dem Bett hervor und machst dich aus dem Staub. Dummerweise lässt du den Schlüssel auf der Kommode liegen. Das fällt dir aber erst auf, als du die Tür hinter dir bereits leise zugezogen hast.

Leg die Begegnungskarte George verdeckt aus.

**99** „Sicherheitsdienst! Entschuldigen Sie, Sir. An der Bar wurden kostbare Gegenstände entwendet. Wir sind angehalten, alle Gäste zu kontrollieren. Darf ich?“, fragst du und greifst ihm an die Hüften. Kaum berührst du seinen Hosenbund, spürst du auch schon seine Faust im Gesicht. Du taumelst zu Boden, während George ungerührt in Richtung seines Zimmers schlendert.

Nimm einen X-Marker.

**100** Du drehst am Türknauf und stellst fest, dass die Tür verschlossen ist. Doch plötzlich dreht sich der Knauf und die Tür öffnet sich langsam. Du wagst einen Blick hinein, kannst aber niemanden sehen. „Wer um alles in der Welt hat die Tür geöffnet?“, fragst du dich und betrittst den Raum. Direkt vor dem Fußteil des großen Doppelbetts steht eine Truhe. Du gehst darauf zu, um sie dir genauer anzuschauen. Auf dem Schloss steht in geschwungenen Buchstaben „Hélène Gorres“.

Was machst du?

- ♦ Du öffnest die Truhe, um hineinzuschauen. → Lies weiter bei 86.
- ♦ Du siehst dich weiter im Raum um. → Lies weiter bei 102.

**101** Das Holz an der Seite der Truhe splittert und du kannst eines der Bretter lösen.

Du greifst in die Truhe und kannst dein Glück kaum fassen!

Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

**102** Beim Umschauen entdeckst du nichts, was für dich von Interesse sein könnte — außer vielleicht der kleine Handspiegel und die Weinflasche auf der Fensterbank.

- ♦ Möchtest du Wein und Spiegel einstecken? → Lies weiter bei 107.
- ♦ Willst du beides lieber liegen lassen? → Lies weiter bei 108.

**103** „Klack!“ Das Schloss springt auf. Irritiert schaust du in die Truhe. Madame Gorres scheint kleptomane Züge zu haben. Die Truhe ist voller Dinge, die offensichtlich hier ins Haus gehören. Du findest darin den Schlüssel zum Biedermeierzimmer, eine Teetasse und einen alten Schlüssel vom Apothekerschrank.

Dreh den Tee vom Servierwagen auf die aktive Seite.

Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

Leg die Raumkarte Biedermeierzimmer verdeckt aus.

**104** Du drehst am Buchstabenschloss und versuchst nach jeder neuen Einstellung, die Truhe zu öffnen. Nichts geschieht. Zu allem Übel hat sich nun auch noch eines der Rädchen verkeilt und lässt sich nicht mehr bewegen. Du könntest es schmieren. Doch womit?

- ♦ Hast du Seife und möchtest sie abgeben? → Lies weiter bei 103 und dreh die Seife vom Servierwagen auf die dunkle Seite.
- ♦ Hast du keine Seife oder möchtest sie nicht abgeben? → Lies weiter bei 105.

**105** „Keine Chance, die Truhe zu öffnen“, denkst du, als du hinter dir Schritte hörst. Du drehst dich um und stehst vor einer jungen Dame, die hochhackige Schuhe zum Hosenanzug trägt. Die Panik steht ihr ins Gesicht geschrieben. Du bist gerade im Begriff, ihr deine beste Lüge zusammen mit einem charmanten Lächeln zu servieren, als sie auch schon auf dem Absatz kehrmacht und davonläuft. „ilfe, ilfe! Ein Dieb in meine Zimmer“, schreit sie, während du ihr verdutzt den langen Flur entlang hinterherschiehst.

Erhöhe die Panikstufe um 2 und leg die Begegnungskarte Madame Gorres verdeckt aus.

**106** Würfle, um herauszufinden, was geschieht.

- ♦ Du würfelst ● Rot, ● Blau oder ● Gelb: Madame Gorres jagt dich in die Eingangshalle und schleudert dich mit erstaunlicher Wucht gegen den Servierwagen. So viel Kraft hättest du dieser zierlichen Person nicht zugetraut!

Dreh alle aktiven Gegenstände auf dem Servierwagen auf die dunkle Seite.

- ♦ Du würfelst ○ Weiß, ● Schwarz oder ● Grün: Madame Gorres packt dich am Kragen und schleudert dich durch die Luft. Du landest rücklings vor einem Ohrensessel, schlägst mit dem Kopf gegen das hölzerne Ende der Armlehne und wirst ohnmächtig. Etwas später kommst du benommen in der ersten Etage wieder zu dir. Du hast keine Ahnung, wie du hierhergekommen bist.

Nimm einen X-Marker und stell deine Spielfigur auf ein beliebiges Sternfeld in der ersten Etage.

**107** Gerade steckst du Spiegel und Wein ein, als du Schritte hinter dir hörst. Du drehst dich um und stehst vor einer jungen Dame, die hochhackige Schuhe zum Hosenanzug trägt. Eine Mischung aus Panik, Verwunderung und Ärger steht ihr ins Gesicht geschrieben. Du möchtest ihr gut zureden und dich irgendwie aus der Situation winden, da rennt sie auch schon schreiend davon. „ilfe, ilfe! Ein Dieb in meine Zimmer!“

Nimm einen Spiegel und dreh den Wein vom Servierwagen auf die aktive Seite.

Erhöhe die Panikstufe um 2 und leg die Begegnungskarte Madame Gorres verdeckt aus.

**108** Du lässt die Gegenstände im Raum zurück. Etwas sagt dir, dass dies eine gute Entscheidung war. Du verlässt den Raum und möchtest gerade die Tür hinter dir schließen, als du zusammensuckst. Der Türknauf hat dir einen elektrischen Schlag verpasst. Du fällst auf die Knie und schreist vor Schmerz. Während du am Boden kauerst, steigt eine junge Dame in hochhackigen Schuhen und Hosenanzug über dich hinweg, als würdest du immer vor ihrer Tür liegen. Sie betritt das Zimmer, das du gerade verlassen hast, und schließt langsam die Tür. Durch den letzten Spalt schaut sie noch einmal verächtlich zu dir herunter. Waren ihre Augen grün? War das Madame Gorres? „Die möchte man lieber nicht verärgern“, denkst du, während du deine pochende Hand massierst.

Nimm einen X-Marker und leg die Begegnungskarte Madame Gorres verdeckt aus.

**109** „Sir, sind Sie nicht Edward?“, fragst du. „Wer will das wissen?“, fragt er verdutzt zurück. „Der einzig wahre Jacob“, entgegnest du und winkelst dein Knie an, um es ihm in die Magengrube zu rammen. Mit voller Wucht donnert deine Kniescheibe gegen eine Bauchdecke aus Stahl. Er schaut dich fragend an, zieht eine Augenbraue hoch und schlägt zu. Sofort gehst du benebelt zu Boden. „Ganz schön große Klappe, Jacob“, murmelt George, packt dich am linken Bein und zerrt dich bis vors Treppenhaus. Dort lässt er dich liegen, greift in seine Jacke, wirft dir einen Saft zu und verabschiedet sich mit den Worten: „Hier! Damit du wieder auf die Beine kommst!“

Nimm einen Saft und einen X-Marker.

Stell deine Spielfigur auf das Feld vor dem Treppenhaus in deiner Etage.

**110** Wähl zwei aktive Gegenstände vom Servierwagen und dreh sie auf die dunkle Seite.

„Sir, wenn Sie das kurz für mich halten könnten, ich muss mir gerade den Schuh zubinden“, sagst du und drückst ihm die zwei Gegenstände in die Hände. George weiß nicht, wie ihm geschieht, und greift reflexartig danach. Dabei fallen die Gegenstände, die er in der Bar gestohlen hat, zu Boden. Neben einer kleinen, unscheinbaren Bronzestatue ist auch ein Schlüssel dabei. Du schnappst ihn dir und läufst davon. Immer noch völlig perplex steht George mit den beiden Gegenständen in der Hand im Flur und starrt dir entgeistert nach.

Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

**111** Du gehst zu einer Kommode, auf der vier Schlüssel liegen. Sofort überprüfst du, welche davon zum Apothekerschrank gehören.

Würfle bis zu 4 Mal. Jedes Mal, wenn du ● Gelb würfelst, darfst du dir einen Schlüssel nehmen und ihn auf den Apothekerschrank legen. Sobald du allerdings ● Grün würfelst, ist dein Spielzug beendet und du musst → bei 112 weiterlesen.

**112** „Se-curritty, Se-curritty! 'ier ist der Dieb, der das Schlüssel aus meine Truhe gestohlen 'at“, schreit eine Frau mit französischem Akzent. „Und er stiehlt schon wieder!“ Du wirbelst herum. In der offenen Tür des Biedermeierzimmers steht die Dame im Hosenanzug. Sie sieht dich mit grün leuchtenden Augen an. Als du auf sie zugehst, um sie zu beruhigen, stößt sie einen markerschütternden Schrei aus. Irgendetwas ist mit ihrer Stimme geschehen. Sie klingt tief und verzerrt. Du bekommst es mit der Angst zu tun und ergreifst die Flucht.

Erhöhe die Panikstufe um 2 und leg die Begegnungskarte Madame Gorres verdeckt aus.

**113** In aller Seelenruhe durchstöberst du den Raum. Leider ist es hier gar nicht so luxuriös, wie der Name vermuten ließ. Nur hier und da stehen ein paar eher unspektakuläre Gegenstände herum.

Würfle, um herauszufinden, was geschieht:

- ◆ Du würfelst ● Rot oder ● Gelb: Dreh die Zeitung vom Servierwagen auf die aktive Seite und nimm einen Saft.
- ◆ Du würfelst ● Grün, ● Blau oder ● Schwarz: Dreh den Wein vom Servierwagen auf die aktive Seite und nimm einen Spiegel.
- ◆ Du würfelst ○ Weiß: Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank.

**114** Als du dich in der Luxus-Suite umschaust, kommt eine ältere Dame aus dem Bad. „Sie schon wieder! Was suchen Sie hier?“ „Ich suche Sie, Mrs Lockwell, die nächste Bingo-Runde startet gleich!“ Du bist ganz stolz auf dich und deinen spontanen Einfall. „Wirklich? Dann sollte ich wohl noch einmal spielen. Mir scheint, ich habe heute mehr Glück im Spiel als in der Liebe“, antwortet sie und geht an dir vorbei hinaus auf den Flur. Sie hat dich noch nicht einmal gebeten, das Zimmer zu verlassen. Eine seltsame ältere Dame! „Na gut“, denkst du. „Dann schauen wir uns mal um.“  
→ Lies weiter bei 113.

**115** Ihr habt es geschafft! Unglaublich! Dieses unscheinbare Stück Filterpapier war der Schlüssel, mit dem ihr den Meistergeist auf ewig vom Anwesen verbannt. Welch erbärmliches Ende für ihn – und Welch großartiger Erfolg für euch! Erschöpft und glücklich macht ihr euch auf den Weg an die Bar.

**116** Es ist einfach zu gruselig in diesen alten Gemäuern! Obwohl ihr erfahrene Geisterjäger seid, bricht Panik aus. Nicht nur bei euch, auch bei den Gästen und dem Personal. Es hilft nichts. Ihr seid gescheitert! Ihr beschließt, zurück in euer Hauptquartier zu fahren, um noch mehr Bücher über die Geisterjagd zu studieren. Dieser Meistergeist lässt sich bestimmt irgendwie erledigen. Ihr kommt wieder – keine Frage!

**117** Ihr seid gescheitert. Zu viele Verletzungen und jede Menge Pech zwingen euch zur Aufgabe. Ihr beschließt, euch erst einmal zu erholen, bevor ihr euch erneut ins Abenteuer stürzt. Und dann werdet ihr den Meistergeist endgültig erledigen!

**118** Der Meistergeist ist euch eindeutig überlegen! Er zwingt euch, das Anwesen zu verlassen. Als ihr draußen vor dem Haus steht, könnt ihr sein höhnisches Gelächter hören, das euch verspottet. Soll es das jetzt gewesen sein? Mit Sicherheit nicht! Ihr werdet wiederkommen. Am Ende seid ihr diejenigen, die triumphierend lachen werden!

**119** Ihr habt den fehlenden Schlüssel ausfindig gemacht und damit auch das Versteck des Meistergeists. Quietschend öffnet sich die Schublade und ihr schaut hinein ...  
Nehmt nun die mysteriöse Schachtel und öffnet sie.

**120** So ein Pech! Ihr habt den echten Meistergeist nicht erkannt. Schaut eurem Geist noch einmal tief in die Augen!

**121** Ihr habt euch gut geschlagen und am Ende war es wirklich knapp! Aber leider konntet ihr den Meistergeist nicht verbannen und dürft die mysteriöse Schachtel nicht öffnen. Bald werdet ihr einen neuen Versuch starten und dann ... Dann wird es euch ganz bestimmt gelingen!

**122** Tatsächlich findest du dich schnell zurecht und stößt nach kurzer Zeit auf ein altes Buch mit dem Titel „Die hohe Kunst der Geisterjagd“. Viel Neues erfährst du zwar nicht, aber auch hier wird berichtet, dass man Meistergeister bannt, indem man ihr Versteck aufspürt. Beflügelt verlässt du die Bibliothek und machst dich erneut auf die Suche nach Schlüsseln.

Nimm einen Saft und senk die Panikstufe um 2.

Als du die Bibliothek verlässt, kommt dir auf dem Flur ein alter Bekannter entgegen.

- ♦ Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Begegnungskarte aus? → Lies die oberste Begegnungskarte vom Mr-Grand-Stapel vor.

**123** Das ist der Geist von Jane. Sie war vor über 200 Jahren Dienstmädchen in Hampton Mansion. Bis heute erzählt man sich Geschichten über sie und ihr merkwürdiges Verhalten. Man munkelt, sie habe ihren Herrn aufgrund verschmähter Liebe im Schlaf erstickt.

Um diesen Geist zu bekämpfen, müsst ihr bis zum Rundenende einen Aktions-Chip in der passenden Farbe oder einen Spiegel auf diesem Plättchen ablegen. Schafft ihr das nicht, wird die Panikstufe um 2 erhöht.

**124** Der Meistergeist muss sehr mächtig sein, denn er hat sogar die alte Vogelscheuche aus dem Gemüsebeet hinter dem Haus beschwören können und ins Haus gerufen. Hoffentlich könnt ihr das Schlimmste abwenden!

Diesen Geist kann man nicht bekämpfen. Am Rundenende wird die Panikstufe um 1 erhöht.

**125** Kaum hast du das Zimmer betreten, starrt dich ein Paar Augen an.

- ♦ Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Begegnungskarte aus? → Lies die oberste Begegnungskarte vom Mr-Grand-Stapel vor.

**126** Als du durch die offene Tür ins Zimmer huschen willst, kommt im Korridor jemand auf dich zu.

- ♦ Liegt eine Begegnungskarte aus? → Wähl eine aus und lies sie vor.
- ♦ Liegt keine Begegnungskarte aus? Ein älterer Herr grüßt dich freundlich und läuft achtlos an dir vorbei. Glück gehabt! Du betrittst das Zimmer. Es scheint bewohnt, aber der Bewohner ist wohl gerade nicht anwesend. Du solltest dich besser beeilen!

Entscheide, wie gründlich du den Raum durchsuchen möchtest:

- Du riskierst nur einen kurzen Blick. → Lies weiter bei 136.
- Ein paar Minuten werden wohl nicht schaden.  
Erhöhe die Panikstufe um 2 und → lies weiter bei 135.
- Es wird schon niemand kommen. Du nimmst dir alle Zeit der Welt.  
Erhöhe die Panikstufe um 3 und → lies weiter bei 129.

**127** Hütet euch vor der alten Vogelscheuche! Sie unterstützt den Meistergeist, wo immer sie kann.

Um diesen Geist zu bekämpfen, müsst ihr bis zum Rundenende einen Aktions-Chip in der passenden Farbe oder einen Spiegel auf diesem Plättchen ablegen. Schafft ihr das nicht, wird die Panikstufe um 2 erhöht.

**128** Ganz plötzlich fühlst du eine Präsenz. Deiner Erfahrung nach befindet sich ein Geist im Zimmer. Als du einen kalten Luftzug im Nacken spürst, bist du dir sicher. Sofort siehst du die passende Passage aus dem Handbuch für Geisterjäger vor deinem geistigen Auge: § 7, Absatz 2.11 – Spiegel und ihr Einsatz in der Geisterbekämpfung.

- ♦ Hast du einen Spiegel und möchtest ihn abgeben? → Lies weiter bei 35.
- ♦ Hast du keinen Spiegel oder möchtest ihn nicht abgeben? → Lies weiter bei 36.

**129** Du durchwühlst Schubladen und Schränke und schauts unter dem Bett nach. Sogar einen alten Koffer öffnest du. Deine Sorgfalt wird belohnt: Du findest eine Menge nützlicher Sachen. Nimm einen Schlüssel und leg ihn auf den Apothekerschrank. Nimm außerdem einen Spiegel. Dreh einen Gegenstand vom Servierwagen auf die aktive Seite.

## 130

◆ Du entscheidest dich für Wein:

Nichts geschieht. Hast du ernsthaft gedacht, dass du einen Geist mit Wein besänftigen kannst?  
Dreh den Wein vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

- Jetzt musst du es doch mit einem Spiegel versuchen, wenn du einen hast! → Lies weiter bei 95.
- Oder du gehst vor Mrs Len-Zen auf die Knie! → Lies weiter bei 94.

◆ Du entscheidest dich für Essen:

Nichts geschieht. Als ob man einen Geist mit Essen beruhigen könnte!  
Dreh das Essen vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

- Jetzt musst du es doch mit einem Spiegel versuchen, wenn du einen hast! → Lies weiter bei 95.
- Oder du gehst vor Mrs Len-Zen auf die Knie! → Lies weiter bei 94.

◆ Du entscheidest dich für die Zeitung:

Nichts geschieht. Glaubst du wirklich, dass ein Geist sich erst einmal die Schlagzeilen durchliest, bevor er weiterspukt?

Dreh die Zeitung vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

- Jetzt musst du es doch mit einem Spiegel versuchen, wenn du einen hast! → Lies weiter bei 95.
- Oder du gehst vor Mrs Len-Zen auf die Knie! → Lies weiter bei 94.

◆ Du entscheidest dich für Tee:

Du reichst ihr eine Tasse des frisch aufgebrühten Jasmintees vom Servierwagen. Der Duft steigt ihr in die Nase und ihre Augen wechseln die Farbe - von Grün nach Rot, von Rot nach Blau, von Blau wieder nach Grün. „Nächstes Mal lieber Kamille“, denkst du noch, bevor sie einen schrillen, hohen Schrei ausstößt und davonschwebt. Dabei stößt sie gegen den Servierwagen und wirbelt alles durcheinander.

Wirf alle Gegenstände vom Servierwagen gleichzeitig in die Luft und leg sie anschließend wieder genau so auf den Wagen, wie sie auf dem Tisch gelandet sind.

Die Begegnungskarte Mrs Len-Zen bleibt weiterhin liegen. Du kannst ihr erneut begegnen!

◆ Du entscheidest dich für Seife:

Nichts passiert. Warum auch? Geister waschen sich vor dem Spuken sicher nicht die Hände!  
Dreh die Seife vom Servierwagen auf die dunkle Seite.

- Jetzt musst du es doch mit einem Spiegel versuchen, wenn du einen hast! → Lies weiter bei 95.
- Oder du gehst vor Mrs Len-Zen auf die Knie! → Lies weiter bei 94.

## 131

Ihr habt den Geist Martha getroffen. Die entfernte Tante von Lady Hampton, die bereits vor etlichen Jahren verstarb, muss vom Meistergeist erweckt worden sein.

Um diesen Geist zu bekämpfen, müsst ihr bis zum Rundenende einen Spiegel auf diesem Plättchen ablegen. Schafft ihr das nicht, wird die Panikstufe um 2 erhöht.

## 132

Der Geist von Lady Hamptons Tante Martha lässt euch nicht in Ruhe!

Um diesen Geist zu bekämpfen, müsst ihr bis zum Rundenende einen beliebigen aktiven Gegenstand vom Servierwagen auf diesem Plättchen ablegen. Schafft ihr das nicht, wird die Panikstufe um 2 erhöht.

- 133** Die Truhe ist schon ziemlich alt und morsch. Vielleicht lässt sich das Holz an der Seite lösen?  
Du darfst insgesamt 3 Mal würfeln.  
Würfelst du ● Rot, kannst du die Truhe sofort öffnen. → Lies weiter bei 101.  
Möchtest du häufiger als 3 Mal würfeln, kannst du für jeden Saft, den du zurück in den Vorrat legst, 2 weitere Würfe machen.  
Gelingt es dir nicht, die Truhe zu öffnen, verlässt du die Bibliothek unverrichteter Dinge.
- 134** Das Dienstmädchen Jane hat noch eine Rechnung zu begleichen. Auf der Suche nach ihrem Dienstherrn irrt sie seit Jahrhunderten durch Hampton Mansion.  
Diesen Geist kann man nicht bekämpfen. Am Rundenende wird die Panikstufe um 1 erhöht.
- 135** Du öffnest Schubladen und Schränke. Sogar unter dem Bett schaut du nach. Das hat sich gelohnt!  
Du findest allerlei Nützliches.  
Dreh einen Gegenstand vom Servierwagen auf die aktive Seite und nimm einen Spiegel.
- 136** Hastig durchwühlst du Schubladen und Schränke. Glück gehabt! Du findest einen Handspiegel.  
Nimm einen Spiegel.
- 137** Wer der alten Vogelscheuche zu nahe kommt, wird sein blaues Wunder erleben!  
Um diesen Geist zu bekämpfen, müsst ihr bis zum Rundenende einen beliebigen aktiven Gegenstand vom Servierwagen auf diesem Plättchen ablegen. Schafft ihr das nicht, müsst ihr die Panikstufe um 1 erhöhen.  
Außerdem erhält ein Spieler einen X-Marker. Entscheidet gemeinsam, welcher Spieler das ist.
- 138** Leider seid ihr auf ein Phantom hereingefallen. Der Meistergeist ist noch nicht gefunden.  
Lasst der Magie über dem Wasserglas noch etwas Zeit und schaut dann noch einmal, ob ihr den Meistergeist nicht doch noch enttarnen könnt!
- 139** Wie schade! Ihr habt auf den falschen Meistergeist getippt.  
Schaut eurem Geist noch mal tief in die Augen!
- 140** Mist, ihr habt den echten Meistergeist nicht erkannt und seid auf seine Täuschung hineingefallen.  
Habt ihr euch vielleicht zu schnell entschieden? Schaut euch das Papier noch einmal genau an ...



**Keine Lust, die Anleitung zu lesen?**

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

