

MITTERNACHTSPARTY

WER HAT ANGST VOR HUGO, DEM SCHLOSSGESPENST?

von Wolfgang Kramer

Spieler: 2 - 8 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Min.

Inhalt: 30 Gästefiguren (je sechs in Blau und Rot, fünf in Türkis, vier in Gelb, drei in Schwarz, je zwei in Grün, Weiß und Violett)

1 Würfel

1 Hugo-Figur (leuchtet in der Dunkelheit)

1 Spielplan



SPIELIDEE

Das rauschende Fest im Schloss ist in vollem Gange. Die Gäste amüsieren sich königlich. Da schlägt die Turmuhr zwölf Mal. Knarrend öffnet sich die Tür zum Verlies und Hugo, das Schlossgespenst, schleicht über den Gang zur Schlosstreppe. Helle Aufregung verbreitet sich unter den Gästen. Jeder versucht sich vor Hugo in Sicherheit zu bringen. Eine hektische Suche nach einem freien Versteck in den Schlosszimmern beginnt, als das Gespenst mitten unter den Gästen auftaucht.

Jeder Spieler versucht zu verhindern, dass Hugo seine Gästefiguren fängt und ins Verlies bringt. Für jede Figur auf dem Gang zum Verlies erhält der Spieler Grusel-punkte. Dies sind Minuspunkte. Wer es schafft mit seinen Figuren in einen Raum zu flüchten, kommt mit dem Schrecken davon. Wer nach drei Gruselrunden die wenigsten Gruselpunkte hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Die Hugo-Figur wird auf das Feld mit der -10 kurz vor der Tür zum Verlies gestellt.

Nun wählt jeder Spieler seine Gästefiguren:

- Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Gäste in Rot oder Blau.
- Bei 3 Spielern erhält jeder 5 Gäste in Rot, Blau oder Türkis.
- Bei 4 Spielern erhält jeder 4 Gäste in Rot, Blau, Türkis oder Gelb.
- Bei 5 Spielern erhält jeder 3 Gäste in Rot, Blau, Türkis, Gelb oder Schwarz.
- Bei 6-8 Spielern erhält jeder 2 Gäste in Rot, Blau, Türkis, Gelb, Schwarz, Grün, Weiß oder Violett.

Jetzt werden nur noch Papier und Bleistift zurechtgelegt und das Spiel kann beginnen.

SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus drei Gruselrunden. Die Spieler können sich aber auch darauf einigen, so viele Gruselrunden zu spielen, wie Spieler beteiligt sind.

DAS FEST WIRD ERÖFFNET

Zuerst muss jeder Spieler seine Figuren auf die Felder der Schlosstreppe verteilen. Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt zunächst eine seiner Figuren auf ein beliebiges freies Treppenfeld. Danach stellt reihum im Uhrzeigersinn jeweils der nächste Spieler eine Gästefigur auf ein freies Treppenfeld, bis alle Spielfiguren auf den Feldern der Schlosstreppe verteilt sind. Auf jedem Treppenfeld darf zu Spielbeginn nur eine Figur stehen.

Achtung: Auf die neun Felder, die zum Verlies führen, darf keine Figur gestellt werden.



WÜRFELN UND FIGUREN BEWEGEN

Der jüngste Spieler würfelt als Erster. Wer am Zug ist, würfelt und zieht **eine** seiner Figuren um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung vorwärts. Danach ist der linke Nachbar mit Würfeln und Ziehen an der Reihe.



Während des Spiels darf auch auf ein bereits besetztes Feld gezogen werden, so dass mehrere Figuren auf einem Treppenfeld stehen können.

ACHTUNG, HUGO KOMMT



Hugo, das Schlossgespenst, wird immer dann bewegt, wenn ein Spieler das Gespenstsymbol auf dem Würfel gewürfelt hat.

Zuerst schwebt Hugo den Gang vom Verlies aus in Richtung Schlosstreppe. Hugo bewegt sich immer **drei Felder** weit. Er betritt die Schlosstreppe über das Feld mit dem Pfeil. Während der gesamten Gruselrunde bleibt Hugo auf der Schlosstreppe. Wer Hugo ziehen muss, darf keine seiner eigenen Figuren bewegen.



Achtung: Bei 7-8 Spielern wird Hugo nur zwei Felder weit gezogen, wenn ein Spieler das Gespenstsymbol würfelt.

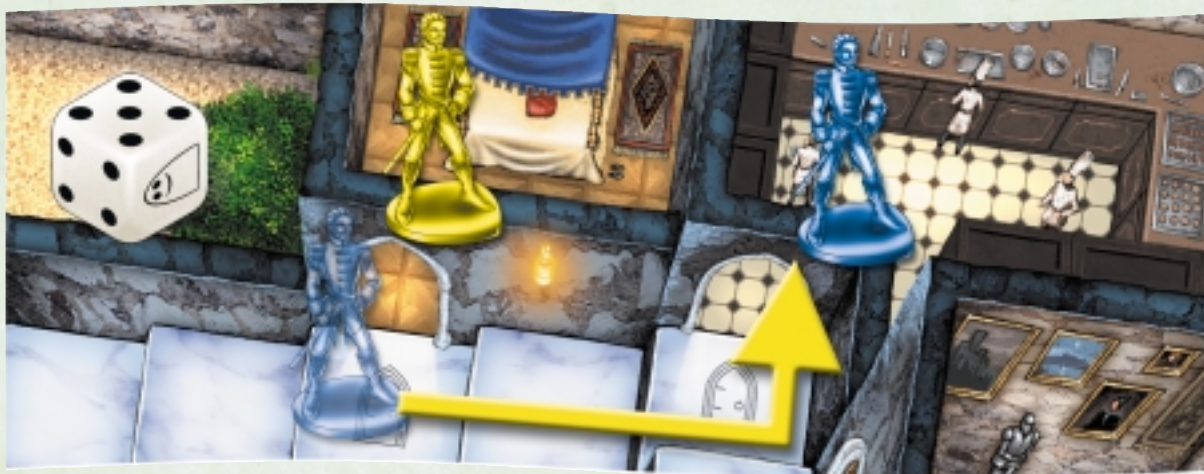
HILFE, WO KANN ICH MICH VERSTECKEN?

Sobald Hugo ein Feld der Schlosstreppe betreten hat, wird es ernst für die Gäste. Die Spieler müssen nun versuchen, ihre Gästefiguren in Sicherheit zu bringen.

In jedem freien Raum neben der Schlosstreppe darf sich **eine Figur** verstecken. Es gibt elf Räume, in denen Hugo die Figuren nicht fangen kann.

Achtung: In die Räume dürfen die Figuren erst gezogen werden, wenn sich Hugo auf der Treppe befindet.

Die Figuren können von der Schlosstreppe durch eine Tür in einen Raum gezogen werden. Jedes Feld der Treppe und der Raum zählen einen Punkt. Eine Figur muss nicht mit genauer Punktzahl in einen Raum gezogen werden, restliche Würfelpunkte verfallen (Ausnahme, siehe Seite 5 oben). Nicht benutzte Würfelpunkte dürfen nicht für weitere Figuren verwendet werden.



Constances Figur steht vor dem Schlafgemach. Mit einem Würfelpunkt könnte sie hineinziehen, aber der Raum ist schon besetzt. Der nächste freie Raum ist die Küche nebenan. Dafür braucht sie mindestens drei Würfelpunkte. Da sie eine fünf gewürfelt hat, kann sie hineinziehen, zwei Würfelpunkte verfallen.

DIE RÄUME MIT DEN WAPPEN

In diesen beiden Räumen hat sich bereits ein anderes Gespenst versteckt. Wenn hier ein Gast hineinzieht, dann tut ihm das Gespenst nichts. Aber am Ende der Gruselrunde erhält der Besitzer der Gästefigur, die in einem dieser Räume steht, einen Gruselpunkt (einen Minuspunkt).





Wer seinen Gast in einem dieser Räume verstecken kann, hat Glück. Am Ende der Gruselrunde erhält der Besitzer der Gästefigur, die in einem dieser Räume steht, drei Glückspunkte (drei Pluspunkte) gutgeschrieben.

In diese beiden Räume darf nur mit genauer Würfelzahl gezogen werden.

HUGO FÄNGT EINEN GAST

Immer wenn ein Spieler das Gespenstsymbol würfelt, wird Hugo vorwärts bewegt. Überholt Hugo dabei eine Gästefigur oder landet er auf einem Treppenfeld, auf dem gerade ein Gast steht, dann ist die Figur gefangen.

Gefangene Figuren müssen für den Rest der Gruselrunde auf den Gang zum Verlies. Wer das Pech hat, als Erster gefangen genommen zu werden, muss mit seiner Figur auf das Feld mit der -10. Die nächste gefangene Figur kommt auf das Feld mit der -9 usw. Stehen mehrere Figuren bei ihrer Gefangennahme auf dem gleichen Treppenfeld, dann kommen sie auch auf das gleiche Feld auf dem Gang zum Verlies.



ZUGREGELN FÜR DIE GÄSTEFIGUREN

Solange ein Spieler zwei oder mehr Gästefiguren auf den Feldern der Schlosstreppe hat, muss er sie auch ziehen. Aussetzen ist nicht erlaubt. **Ausnahme:** Ein Spieler hat nur noch eine Figur auf der Treppe. In diesem Fall muss dieser Spieler zwar würfeln, darf seine Figur aber stehen lassen.

Wer keine Figur mehr auf der Treppe hat, das heißt alle seine Figuren sind in den Räumen versteckt oder auf einem Gangfeld zum Verlies, muss trotzdem würfeln. Auch wenn er nicht mehr ziehen kann, könnte er ja das Gespenstsymbol würfeln und Hugo bewegen. Hugo muss immer bewegt werden.

Überholt eine Gästefigur Hugo, dann passiert nichts. Eine Figur wird allerdings gefangen, wenn sie auf dem gleichen Feld landet, auf dem Hugo steht.

DAS ENDE EINER GRUSELRUNDE

Eine Gruselrunde ist zu Ende, wenn entweder kein Gast mehr auf der Schlosstreppe steht und Hugo dort nur noch allein herumgeistert oder wenn zwar noch Figuren auf der Treppe stehen, aber alle elf Räume besetzt sind. Die Figuren, die zu diesem Zeitpunkt noch auf der Treppe sind, sind ebenfalls gefangen und werden auf das Gangfeld mit der -2 gestellt.

JETZT WIRD ABGERECHNET

Ein Spieler erhält für jede seiner Figuren, die gefangen auf dem Gang zum Verlies stehen, entsprechend viele Gruselpunkte. **Beispiel:** Der Spieler, dessen Figur auf dem Gangfeld mit der -5 steht, erhält 5 Gruselpunkte. Die Figuren im „verlassenen Raum“ und im Brunnenhof erhalten je einen Gruselpunkt. Für die Figuren im Ballsaal und im Bankettsaal bekommen die betreffenden Spieler je drei Glückspunkte gutgeschrieben, bzw. sie werden von den Gruselpunkten abgezogen. Die Punkte für jeden Spieler werden auf einem Zettel notiert (siehe auch Seite 7 oben).

AUF ZUR NÄCHSTEN GRUSELRUNDE

Nach der Punkteverteilung beginnt die nächste Gruselrunde. Zuerst müssen die Figuren wieder neu aufgestellt werden. Alle Figuren, die sich in den Räumen befinden, werden genau auf das Feld mit der Tür davor gestellt.

Anschließend stellt jeder Spieler seine Figuren auf dem Gang vor dem Verlies wieder auf ein beliebiges freies Treppenfeld. Zuerst die Figur vom Feld mit der -10, danach die vom Feld mit der -9 usw. bis alle Figuren wieder auf je einem Feld der Schlosstreppe stehen. Stehen mehrere Figuren auf einem Gangfeld, dann darf der Spieler, der mehr Gruselpunkte besitzt, seine Figur zuerst auf ein Feld der Schlosstreppe stellen. Bei gleich vielen Punkten ist der Jüngere zuerst an der Reihe.

Zuletzt wird Hugo wieder auf das Feld vor dem Verlies gestellt und schon beginnt die zweite Gruselrunde. Der Spieler mit den meisten Gruselpunkten würfelt als Erster, danach geht es wie gewohnt im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELENDE

Nach der dritten Gruselrunde ist das Spiel beendet. Es wird noch einmal abgerechnet. Wer nach der dritten Punkteverteilung die wenigsten Gruselpunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

ABRECHNUNGSBEISPIEL

peter	andrea	constanze	markus	barbara	william
-6	-13	-14	-8	-3	-13
-5	-9	-17	-10	-3	0
+3	-17	-10	-5	-6	-7
<u>-8</u>	-39	-41	-23	-12	-20

SPIELREGEL-VARIANTE

Alle Regeln bleiben bestehen, bis auf die folgenden Änderungen:

- Jedes Mal, wenn Hugo über das Treppenfeld mit dem Pfeil zieht, macht der Spieler, der den Abrechnungszettel besitzt, einen Strich aufs Papier. Die Striche sollen die Spieler daran erinnern, wie viele Runden Hugo bereits auf der Schlosstreppe gelaufen ist.
- Die Zahlen auf den Gangfeldern zum Verlies und in den Räumen haben für diese Variante keine Bedeutung.
- **Alle** Räume dürfen nur mit genauer Würfelzahl betreten werden.



William hat eine vier gewürfelt und kann seine Gastfigur in der Rüstungskammer verstecken.

- Wie im Grundspiel darf sich in jedem Raum nur ein Gast verstecken, aber in der Variante dürfen Figuren aus einem Raum hinausgeworfen werden. Kommt ein neuer Gast in einen Raum, dann wird der bisherige Gast auf das Treppenfeld mit der Tür vor dem Raum gestellt.



Constanze hat eine zwei gewürfelt und kann ihre Gastfigur mit genauem Wurf in die Rüstungskammer ziehen. Dort steht aber schon eine andere Figur. Constanze stellt die fremde Figur auf das Feld vor der Rüstungskammer und zieht mit der eigenen Figur hinein.

- Aber auch ohne von einem Mitspieler hinausgeworfen zu werden, kann es geschehen, dass eine Figur wieder einen Raum verlassen muss. Dies geschieht dann, wenn sich keine Figur eines Spielers auf der Schlosstreppe befindet, und der Spieler eine Würfelzahl würfelt.
- Werden Gäste gefangen, scheiden sie aus dem Spiel aus. Spieler, die Hugo bewegt haben, stellen gefangene Figuren vor sich auf den Tisch. Darunter können sich auch eigene Figuren befinden. Auch wenn ein Spieler keine Figuren mehr auf dem Spielplan hat, würfelt er weiter. Er kann ja mit dem Gespenstsymbol fremde Gäste fangen, andernfalls setzt er aus.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn Hugo das dritte Mal über das Treppenfeld mit dem Pfeil gekommen ist, er also den dritten Strich auf dem Zettel erhält. Bei dieser letzten Bewegung kann Hugo noch Gäste fangen.
- Gewonnen hat der Spieler, der noch die meisten Figuren auf dem Spielplan hat. Dabei ist es egal, ob sich die Figuren auf der Treppe oder in den Räumen befinden. Bei einem Gleichstand der meisten Figuren, gewinnt der Spieler, der die meisten Gäste gefangen hat.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de · E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII



Version 1.0