SPIELANLEITUNG

-0





o GESCHICHTE ---

Seit mehr als einem Jahrhundert erzählt man sich in unserem Land eine Geschichte von zwei Familien, die einen tief empfundenen Hass gegeneinander pflegen.

Diese Feindschaft war so stark, dass sie sogar über den Tod hinausging...

Bereit, alles zu tun, um sich die schönsten Wohnsitze der Umgebung für ihre Ahnen anzueignen, spuken diese beiden Geisterfamilien seither auf Schlössern und Burgen umher, um die armen Seelen zu verscheuchen, die sich dorthin wagen!





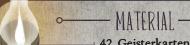


- ZIEL DES SPIELS -

Gewinnt die Mehrheit an Schlössern oder Villen.

Bei dem Versuch, den jeweiligen Wohnsitz in Besitz zu nehmen, spielen die beiden Familien ihre Geisterkarten vor sich aus.

Die Familie, in der die gruseligsten Geister spuken, übernimmt dann den Wohnsitz.



42 Geisterkarten





Jeweils 21 Karten pro Spieler oder Spielerin, die sich wie folgt verteilen:

- 6 mit dem Wert 1 / 5 mit dem Wert 2 /
- 4 mit dem Wert 3 / 3 mit dem Wert 4 /
- 2 mit dem Wert 5 / 1 mit dem Wert 6.

Die geraden Karten haben folgendes Symbol und die ungeraden Karten das folgende 20.

29 Hellseherkarten





9 Basiskarten (Karten 1 bis 9) 20 Karten für Fortgeschrittene (Karten von 10 bis 29 versehen mit einem •, ••, • oder •)

1 Karte Spezialhellseher

I für die I 10. Runde



→ 10 Wohnsitz-Chips ⊢



6 Villen



4 Schlösser

- 2 Spielhilfen +



HINWEIS: Im Bemühen um eine gendergerechte Sprache werden die Spieler im weiteren Verlauf der Regel als "Geisterfamilien" oder einfach als "Familie" bezeichnet.

---- SPIELAUFBAU

Mischt alle ausgewählten*
Hellseherkarten gut, bildet daraus
einen verdeckten Stapel und zieht 9 davon, die
Ihr als Reihe in die Mitte zwischen Euch legt.

* In Euren ersten Partien werden nicht alle Karten verwendet (siehe "Einführungspartie", S. 18 und "Hellseherkarten", S. 12).

2 Legt die Karte Spezialhellseher für die 10. Runde ans Ende der Reihe auf die 10. Position. (Die restlichen Hellseherkarten werden in dieser Partie nicht benötigt. Legt sie zurück in die Spielschachtel.)

3 Mischt verdeckt die 10 Wohnsitz-Chips und legt jeweils einen (Villa oder Schloss) offen auf die Hellseherkarten.

4 Jede Familie mischt ihren Stapel der Geisterkarten (blau oder grün) und legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor sich.

5 Jede Familie zieht 5 Karten von ihrem Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Bestimmt nun auf beliebige Art eine Familie, die beginnt. Beispielsweise derjenige, der in letzter Zeit häufiger Gespenster sieht?



- SPIELABLAUF -

Unsere beiden Geisterfamilien streiten sich um jeden der 10 Wohnsitze und zwar in nanderfolgenden Runden, vom Anfar

aufeinanderfolgenden Runden, vom Anfang bis zum Ende der Reihe der Hellseherkarten.

Jede Familie spielt abwechselnd Karten aus und versucht, den Gesamtwert der gegnerischen Geister zu übertreffen... bis eine Familie aufgibt und beschließt zu gehen.

Die siegreiche Familie gewinnt dann den Wohnsitz, um den es in dieser Runde ging. Die unterlegene Familie erhält die zugehörige Hellseherkarte.

KAMPF UM DEN WOHNSITZ

IN EUREM ZUG

Ihr könnt in Eurem Zug so viele Karten ausspielen, wie Ihr möchtet; auch gar keine. Das können eine oder mehrere Geisterkarten und/oder eine oder mehrere Hellseherkarten sein.

Der Effekt von Hellseherkarten tritt sofort ein.

Legt Eure **Karten offen an** Eure Seite der Hellseherkarte der aktuellen Runde. Sie müssen immer erkennbar sein und bleiben bis zum Ende der Partie offen liegen.







AM ENDE EURES ZUGES

- Entweder die Summe Deiner Kartenwerte (einschließlich der Effekte der Hellseherkarten) übersteigt die Deines Gegners um mindestens einen Punkt. In diesem Fall ist Dein Gegner an der Reihe.
- Oder das ist nicht der Fall und **Du musst den Wohnsitz aufgeben**. Du verlierst diese Runde, während Dein Gegner sie gewinnt.

HINWEIS: Es ist möglich und oft auch sinnvoll, in Eurem Zug keine Karten auszuspielen und den Wohnsitz direkt aufzugeben, sogar schon im ersten Zug der Runde.

- ▶ Die siegreiche Familie erhält den Wohnsitz-Chip (Schloss oder Villa).
- Die unterlegene Familie erhält die Hellseherkarte dieser Runde und legt sie offen vor sich ab. Sie kann diese Karte zusätzlich zu ihren Geisterkarten in einer der nachfolgenden Runde ausspielen.

Jede Familie zieht danach **2 neue Geisterkarten** von ihrem Kartenstapel auf die Hand.

Nachdem beide Familien nachgezogen haben, darf die in dieser Runde unterlegene Familie eine Geisterkarte aus ihrer Hand oder eine eigene ausliegende Hellseherkarte an die Karte der 10. Runde verdeckt anlegen. In diesem Fall wird die Karte erst in der 10. Runde aufgedeckt (siehe Spielende).

Die Familie, die die Runde gewonnen hat, spielt in der nächsten Runde die erste Karte aus.

Geht eine Runde aufgrund einer Hellseherkarte unentschieden aus, beginnt die Familie die nächste Runde, die zuletzt eine Runde gewonnen hat.

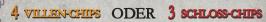




o SPIELENDE ----

Ihr gewinnt eine Partie sofort, wenn Ihr eines der beiden Ziele erreicht:









Wenn es nach der 9. Runde keiner Familie gelungen ist, eine dieser 2 Siegbedingungen zu erfüllen, deckt jede Familie ihre während des Spiels verdeckt gespielten Karten für die 10. Runde auf.

Die Familie, deren ausgespielte Karten den höheren Gesamtwert haben, gewinnt diesen Wohnsitz.







Wenn auch damit niemand eine der Siegbedingungen erfüllt hat, gewinnt die Familie, die die 10. Runde gewonnen hat.

Geht auch die 10. Runde unentschieden aus, gewinnt die Familie, die mehr Chips gewonnen hat.

Steht es dann immer noch unentschieden, geht der ewige Kampf zwischen den beiden Familien weiter...

9



-BEISPIEL EINER PARTIE



 Runde: Grün beginnt mit einer 1 und einer 2. Blau legt eine 1 und eine 3 aus. Grün gibt auf, nimmt sich die mittlere Karte, und Blau gewinnt den Wohnsitz. Nachdem beide nachgezogen haben, entscheidet sich Grün, eine Karte an die 10. Runde anzulegen.





1. Runde 2. Runde

3. Runde









2. Runde: Blau beginnt und gibt sofort auf. Blau nimmt die Hellseherkarte und legt sie offen vor sich ab. Nachdem Blau nachgezogen hat, legt sie eine Karte an die 10. Runde an. Grün gewinnt den Wohnsitz.









3. Runde: Grün beginnt mit einer 2 (Summe = 2). Blau legt zwei 2 an (Summe = 4). Grün legt eine 5 an (Summe = 7). Blau legt ein 4 an (Summe = 8). Grün legt zwei 1 an (Total = 9). Blau legt ihre zuvor gewonnene Hellseherkarte an: Ihre geraden Karten erhalten jeweils +1 (Summe = 11). Grün gibt auf und nimmt sich die Hellseherkarte. **Blau gewinnt den Wohnsitz**. Nachdem beide nachgezogen haben, entscheidet sich Grün dazu, keine Karte an die 10. Runde anzulegen.



















Die Karten sind nummeriert (unten rechts). Gleichzeitig ist ihr Level durch ein Symbol mit 0 bis 4 links unten gekennzeichnet. Wir empfehlen Euch, die ersten Partien nur mit den Basiskarten 1-9 (ohne •) zu spielen und die Spielhilfen dazuzunehmen. Ihr könnt dann die höherwertigen Hellseherkarten (1 bis 4 ◆) im Laufe der nächsten Partien dazu nehmen.

Wenn der Effekt einer Hellseherkarte für bestimmte Karten gilt, schließt er die Karten ein, die vor und nach dieser Hellseherkarte gespielt werden.

Die Effekte von Hellseherkarten wirken nacheinander in der Reihenfolge, in der sie gespielt wurden.

BASIS-HELLSEHERKARTEN



1. Du bekommst das nicht: Die Familie, die diese Karte ausspielt, erhält die Hellseherkarte der aktuellen Runde, selbst wenn sie die Runde gewinnt.



2. Tante, bist du da? Die Familie, die diese Karte ausspielt, sucht sofort eine Geisterkarte aus ihrem Nachziehstapel aus und legt sie sofort an die Karte der aktuellen

Runde an. Danach mischt sie ihren Nachziehstapel.



3. Zeige Dich! Hat den Wert einer 1-er Geisterkarte. Außerdem darf sich die betreffende Familie, wenn sie diese Karte ausspielt, die Handkarten des Gegners ansehen und zwar bis zum Ende der aktuellen Runde.



4. Die Weiße Dame ist meine Cousine: Hat den Wert einer 2-er Geisterkarte.



5. Sir Nicholas: Hat den Wert einer 3-er Geisterkarte.



6. Fußabdrücke auf dem Teppich: Dein Gegner muss die nächste Karte, die er ausspielt, zufällig aus seinen Geisterkarten von der Hand ziehen,

entweder in dieser oder in der nächsten Runde (falls der Gegner sich zum Aufgeben entscheidet, nachdem diese Karte gespielt wurde).



7. Verschobene Hochzeit: Hat den Wert einer 3-er Geisterkarte, kann aber nur in der 10. Runde eingesetzt werden.



8. Fledermaus: Alle geraden Karten (2/4/6) der Familie, die diese Karte ausspielt, sind in dieser Runde jeweils +1 wert.



9. Geissssst: Alle ungeraden Karten (1/3/5) der Familie, die diese Karte ausspielt, sind in dieser Runde jeweils +1 wert.

HELLSEHERKARTEN LEVEL 1



10. Poltergeist: Die Familie, die diese Karte spielt, nennt einen Kartenwert. Alle diese Karten sind in dieser Runde +2 wert



11. Verschwinde, Erscheinung! Die Familie, die diese Karte spielt, wählt eine gegnerische ausgespielte Karte aus der aktuellen Runde aus und wirft sie ab.



12. Du machst mir keine Angst: Karten des Gegners im Wert von 1 und 2 werden in dieser Runde nicht gezählt.



13. Jetzt oder nie: Hat den Wert einer 4-er Geisterkarte. Am Ende der Runde spielt die Familie diese Karte auf ihrer Seite der zehnten Runde aus, wo sie -2 wert ist.



14. Zu zweit weniger Angst: Die gegnerische Familie darf in ihrem Zug für den Rest der Runde keine einzelnen Karten ausspielen. Sie muss mindestens 2 Karten spielen.

◆◆ HELLSEHERKARTEN LEVEL 2



15. Ich bin's wieder: Wenn die Familie, die diese Karte spielt, diese Runde gewinnt, kann sie eine Karte, die sie in dieser Runde ausgespielt hat, an die

Hellseherkarte der nächsten Runde anlegen.



16. Ich nehme das Doppelte: Die Familie, die diese Karte ausspielt, kann eine beliebige Geisterkarte, die sie in dieser Runde ausgespielt hat, kopieren. (Die Hellseherkarte nimmt deren Wert an.)



17. Ektoplasma mit Miasma: Die Familie, die diese Karte wählt einen Wert von 1-6. Karten mit diesem Wert, die der Gegner in dieser Runde spielt (oder bereits

gespielt hat), haben jeweils einen Wert von -2 (jedoch mindestens 0).



18. Ich werde wiederkommen: Die Familie, die diese Karte ausspielt, darf sofort eine in einer vorhergehenden Runde ausgespielte Geisterkarte wieder in ihren Nachziehstapel einmischen.



19. Geist der kommenden Weihnacht: Die Familie, die diese Karte spielt, deckt die oberste Karte einer der beiden Nachziehstapel auf. Die Hellseherkarte nimmt den Wert der

aufgedeckten Karte an und behält ihn bis zum Ende der Runde. Die aufgedeckte Geisterkarte bleibt auf dem betreffenden Stapel liegen, bis sie nachgezogen wird.

◆ HELLSEHERKARTEN LEVEL 3



20. Wir sehen uns am Ende: Die Familie, die diese Karte ausspielt, benennt ihren Gegner oder sich selbst. Die benannte

Familie legt eine zufällig gezogene Geisterkarte aus ihrer Hand verdeckt an die Karte der 10. Runde



21. Bloody Mary: Hat den Wert einer 6-er Geisterkarte. Die Familie, die diese Karte ausspielt, muss jedoch zwei Geisterkarten aus ihrer Hand ungenutzt abwerfen.



22. Ich stelle mich tot: Die Familie, die diese Karte spielt, verliert sofort die Runde. Dafür darf sie eine in dieser Runde ausgespielte Geisteroder Hellseherkarte wieder auf die Hand nehmen.



23. Geister-Goldfische: Haben den Wert von zwei 1-er Geisterkarten.



24. Reserviert für Geister: Die gegnerische Familie darf in dieser Runde keine Hellseherkarten mehr ausspielen.

HELLSEHERKARTEN LEVEL 4



25. Raymonde und René wurden nie wieder gesehen: Die Familie, die diese Karte spielt, nennt zwei Werte von 1-6.

Karten mit diesen Werten dürfen von keiner der Familien in dieser Runde gespielt werden.



26. Kult(urist)ischer Geist:

Die Familie, die diese Karte spielt, nennt einen Wert von 1 bis 6. Alle Karten mit diesem Wert sind für sie

und ihren Gegner +3 wert.



27. Waffenstillstand der Beschwörer:
Die Runde endet sofort mit einem
Unentschieden Der Wille wird auf die Karte der nächsten

Runde gelegt. Die Hellseherkarte wird abgeworfen.



28. Man hat unsere Wohnsitze vertauscht: Die Familie, die diese Karte spielt, darf sofort zwei noch ausliegende Wohnistz-Chips

miteinander tauschen



29. Das ist alles nichts wert: Alle anderen Karten beider Familien aus dieser Runde werden auf den Wert 1 reduziert und verlieren

etwaige Effekte (Hellseherkarten).

- EINFÜHRUNGSPARTIE-

Für Eure erste Partie empfehlen wir Euch, nur mit den Basis-Hellseherkarten zu spielen (nummeriert von 1-9 ohne •).

Mischt sie und legt sie verdeckt aus.

Deckt dann die ersten drei Karten auf.

Deckt nach ieder Runde die nächste Hellseherkarte



auf.

CREDITS

Autor: Fabien GRIDEL
Illustration: Anne HEIDSIECK
Technische & künstlerische Entwicklung:

BLUE COCKER TEAM
ÜBERSETZUNG: AXEL BUNGART
REDAKTEL BONINIQUE BODIN
LEKTORAT: SANDRA GRÈS

DANKSAGUNG

Der blaue Hund leckt sein ganzes Team (Benoit, Jérémy, Anne, Dominique, Lola, Sandra & Bruno) als auch Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau. Nathalie Geoffrin und Renaud Chaillat.

Fabien möchte sich bei seiner Spielmannschaft bedanken. Sie sind unverzichtbar, und ich bin sicher, dass sie das bereits wissen. Aber wir müssen ihnen vor allem für all die schlechten Prototypen danken, die sie durchgespielt haben... Ich entschuldige mich schließlich bei meinen Kollegen in meinem Turm, bei Josette, die Chicorée trinkt und ihre Leute mit meinen Kreationen beglückt, bei meiner Dienstagsbande, bei meinen gelegentlichen Wochenend-Zocker-Freunden und für manches Mal auch bei meinen Kindern.



BLUE COCKER GAMES Tél.: +33 5 34 28 05 01 49 avenue du Lauragais 31400 Toulouse - Francewww.bluecocker.com



DUDE GAMES 1-888-616-3833 5425 Casgrain, suite 201 Montréal, Qc, Canada, H2T 1X6 www.distributiondude.com



ZUSAMMENFASSUNG EINER SPIELRUNDE



- 1 In Eurem Spielzug spielst Du keine, eine oder mehrere Geister- und/oder Hellseherkarten.
- 2 Wenn Du keine weiteren Karten ausspielst:
- entweder ist die Summe der Werte Deiner Karten höher als die Deines Gegners, dann ist er an der Reihe,
- oder das ist nicht der Fall: Die Runde ist vorbei und Du hast sie verloren.
- 3 Die unterlegene Familie erhält die Hellseherkarte.

Die siegreiche Familie erhält den Wohnsitz-Chip.

- 4 Beide Familien ziehen jeweils 2 Karten nach.
- 5 Die unterlegene Familie kann, wenn sie möchte, eine verdeckte Geisterkarte oder eine Hellseherkarte an die Karte der 10. Runde anlegen.
- 6 Die Familie, die die letzte Runde gewonnen hat, beginnt die nächste Runde.

Du gewinnst sofort die Partie, wenn Du entweder 4 Villen-Chips oder 3 Schloss-Chips gewonnen hast.