

# 18 GHOSTS

MICHAEL RIENECK

Ein strategisches Brettspiel für 2 Spieler

## EINFÜHRUNG

Seit einem halben Jahrtausend lebt eine Gruppe von Geistern in einem alten, schottischen Schloss. Ihrer gegenseitigen Gesellschaft sind sie längst überdrüssig geworden.

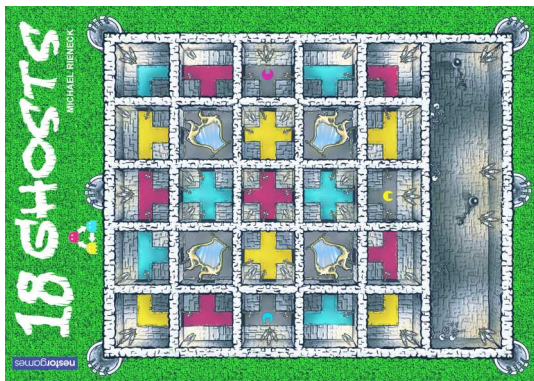
Gründlich gelangweilt von ihrem gesellschaftlich festgefahrenen Umfeld, wünschen sich die Geister nichts sehnlicher, als endlich das Schloss zu verlassen und aufregende Abenteuer erleben zu können. Unglücklicherweise sitzen sie in der Falle.

Doch plötzlich ergibt sich eine Gelegenheit! Die Geister entdecken drei schimmernde, magische Portale, die sie zur Flucht in die Freiheit nutzen könnten. Schnell kommt es zu hektischem Gerangel denn sie wissen, dass die Portale nicht für lange Zeit offen bleiben. Jeder sucht nach einer Chance, durch die Portale zu entkommen. Denn noch weitere 500 Jahre wollen sie die anderen nicht mehr ertragen.

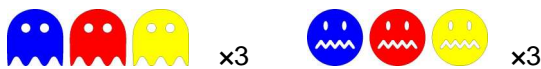
## INHALT

'18 Ghosts' enthält:

- 1 Spielplan, der ein altes schottisches Schloss mit 25 Räumen (5x5) und einem großen Verlies darstellt.



- 18 Geister in 2 Sorten und 3 Farben (3 für jede Sorte und Farbe):



- 3 Portale, von jeder Farbe eins.



## ZIEL DES SPIELS

Beide Spieler versuchen, ihren eigenen Geistern die Flucht aus dem Schloss zu ermöglichen.

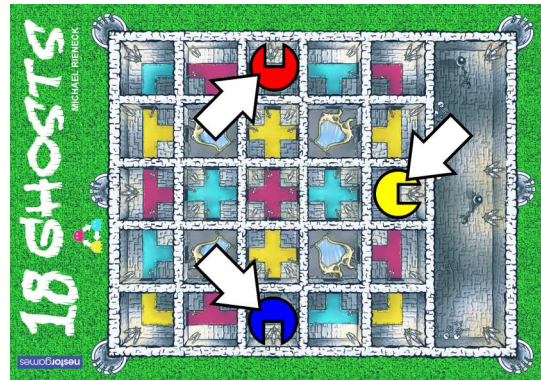
Um das Spiel zu gewinnen, muss ein Spieler als erster einen roten Geist, einen blauen Geist und einen gelben Geist aus dem Schloss bringen.

Sobald ein Spieler das geschafft hat, endet das Spiel sofort. Der Spieler hat gewonnen.

## SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in der Mitte des Tisches zwischen die beiden Spieler gelegt.

Die 3 Portale werden in die dafür vorgesehenen Räume platziert. Die offene Seite jedes Portals muss bei Spielbeginn auf die Außenmauer des Schlosses zeigen.



Platzierung der Portale

Jeder Spieler erhält ein Set von 9 Geistern derselben Sorte (3 jeder Farbe).

## EINSETZEN DER GEISTER AUF DEM SPIELPLAN

Ein Startspieler wird ermittelt. ("Spieler A").

Er nimmt **einen** seiner Geister und setzt ihn in einen leeren Raum seiner Wahl, dessen Fußbodenfarbe mit der Farbe des Geistes übereinstimmt.

Beispiel: Ein roter Geist muss in einem roten Raum eingesetzt werden.

Anschließend setzt Spieler B **zwei** seiner Geister unter Berücksichtigung dieser Farbregel ein.

Danach platzieren die Spieler abwechselnd jeweils **einen** ihrer Geister auf dem Spielplan, bis alle 18 Geister (9 von jedem Spieler) eingesetzt sind. Jeder Geist sollte sich dann in einem Raum seiner Farbe befinden. Räume mit Spiegeln bleiben leer.

## SPIELREGELN

---

Spieler A beginnt. Danach führen die Spieler ihre Spielzüge abwechselnd aus.

Wer an der Reihe ist, muss **eine** der folgenden 3 Aktionen (a - c) ausführen:

- a) Ziehen eines Geistes in einen leeren Raum

Der Spieler kann einen seiner Geister 1 Feld horizontal oder vertikal (nicht diagonal), oder von einem Spiegelsaal zu einem anderen Spiegelsaal ziehen. Mit einem Zug kann man also in einen Spiegelsaal ziehen oder in einen anderen Raum. Die Farbe des Fußbodens spielt dabei keine Rolle mehr.

Es ist nicht erlaubt, einen Geist des Mitspielers zu bewegen.

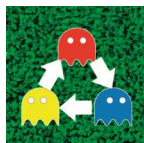
- b) Kampf mit einem Geist in einem angrenzenden Raum

Der Spieler kann einen seiner Geister 1 Feld horizontal oder vertikal in einen mit einem anderen (eigenen oder fremden) Geist besetzten Raum bewegen, um einen Kampf auszulösen. Beide Geister müssen verschiedene Farben haben! Die Kämpfe werden sofort entschieden: Der Sieger bleibt in dem Raum. Der Verlierer wird sofort in das **Verlies** gesetzt. Der Gewinner wird wie folgt bestimmt:

Rote Geister schlagen blaue.

Blaue Geister schlagen gelbe.

Gelbe Geister schlagen rote.



Es ist erlaubt, einen eigenen Geist zu schlagen. Ebenso ist es zulässig, einen Kampf auszulösen, bei dem der eigene Geist verliert.

Beispiel: Spieler A bewegt seinen blauen Geist in einen Raum mit einem roten Geist seines Mitspielers. Der blaue Geist wird geschlagen. Der blaue Geist würde auch dann geschlagen, wenn der rote Geist ebenfalls Spieler A gehören würde.

Zur Erinnerung: Geschlagene Geister kommen ins Verlies. Sie sind **nicht** aus dem Spiel.

- c) Befreien eines Geistes aus dem Verlies

Mit diesem Spielzug können geschlagene Geister zurück ins Schloss gebracht werden. Dazu nimmt der Spieler einen seiner geschlagenen Geister aus dem Verlies und gibt ihn seinem Mitspieler.

Nun muss der Mitspieler den Geist wieder in dem Schloss einsetzen und zwar in einem freien Raum, der farblich mit dem Geist übereinstimmt. Dieser Spielzug ist nicht möglich, wenn es gerade keinen freien Raum in der Farbe des Geistes gibt.

## DIE PORTALE

Ein Geist kann das Schloss nur durch das Portal seiner Farbe verlassen und auch nur dann, wenn er die Öffnung findet. Wenn die Chance da ist, wird er aber nicht zögern und sofort entfliehen!

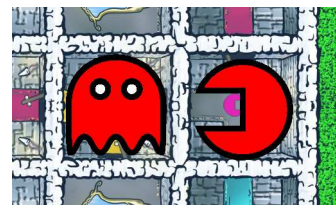
Die Position der offenen Seite jedes Portals ändert sich im Verlauf des Spiels.

Es gilt folgende Regel:

Immer wenn ein Geist geschlagen wird, wird das Portal in der Farbe dieses Geistes um 90 Grad im Uhrzeigersinn weitergedreht.

## FLUCHT!

Sobald sich ein Geist in dem Raum vor der **offenen** Seite des **gleichfarbigen** Portals befindet, flieht er automatisch aus dem Schloss. Die Flucht zählt nicht als Aktion und findet sofort statt, unabhängig davon, welcher Spieler gerade am Zug ist.



Der rote Geist flieht automatisch.

Der Besitzer des geflohenen Geistes legt diesen vor sich ab. Dieser Geist wird weder in das kalte Schloss noch in das schreckliche Verlies zurückkehren. Er ist jetzt ein freier Geist.

## SPIELENDE

---

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelungen ist, einen eigenen Geist jeder Farbe aus dem Schloss zu bringen. Er ist der Sieger.

## VARIANTE FÜR EINE KÜRZERE PARTIE

---

Für eine kürzere Spieldauer können sich die Spieler darauf einigen, dass es für den Sieg ausreicht, drei eigenen Geistern **beliebiger** Farbe zur Flucht zu verhelfen.