

GHOST FOR \$ALE

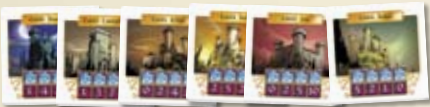
Acchittocca

Spielübersicht

Zwölf wundervolle schottische Landgüter und Schlösser werden versteigert. Aber eigentlich bist Du nicht an der Herrschaft über die Besitztümer oder deren Wert interessiert sondern vielmehr an den echten, schottischen Gespenstern, von dem behauptet wird, daß sie dort hausen. Aber Moment mal! Warum sollte man ein Spukschloß besitzen wollen?

Teile

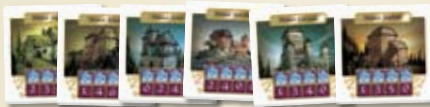
- ♦ 6 Castle Cards (Schloßkarten);



- ♦ 1 Mrs. Truelight Karte;



- ♦ 6 Manor Cards (Landgüterkarten);



- ♦ 10 „?“-Karten (wahr oder falsch);



- ♦ 5 Kartensets in 5 verschiedenen Farben, jedes Set beinhaltet:

- ♦ 1 Charakterkarte (Lord oder Lady);



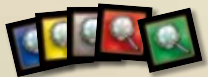
- ♦ 12 Angebotskarten (1, 2, 3, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 8, 9, 10);



- ♦ 5 Sets an Erklärungsmarken (2 x Gespenst, 2x Gemälde, 3x Doppelseitige) in 5 verschiedenen Farben;



- ♦ 5 Lupenmarken in verschiedenen Farben;



- ♦ 8 Sonderkarten für die erweiterten Regeln (siehe Ende Spielanleitung).



Aufbau

Die Sonderkarten werden vorerst zurück in die Schachtel gelegt. Deren Benutzung wird am Ende der Spielanleitung erläutert.

Zu Beginn wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt sich die Charakterkarte, die 12 Angebotskarten, das Set Erklärungsmarken und die Lupenmarke dieser Farbe.

Jeder Spieler erhält zudem doppelseitige Erklärungsmarken (mit einem Gespenst auf der einen und einem Gemälde auf der anderen Seite), ihre Anzahl hängt von der Anzahl der Spieler ab.

3 Spieler	3 doppelseitige Erklärungsmarken pro Spieler
4 Spieler	2 doppelseitige Erklärungsmarken pro Spieler
5 Spieler	1 doppelseitige Erklärungsmarke pro Spieler

Die übrigen doppelseitigen Erklärungsmarken werden beiseite gelegt.

Jeder Spieler erhält zudem 2 Gespenster- sowie 2 Gemäldemarken.

Jeder Spieler nimmt sich dann zwei „?“-Karten, eine „wahr“ und eine „falsch“.

Anschließend legt jeder seine Charakterkarte sichtbar vor sich ab, wählt vier seiner Angebotskarten aus und legt diese unter die Charakterkarte; diese Karten kommen in der 2. Runde zum Einsatz.

Die Landgüterkarten werden in der Mitte des Tisches in alphabetischer Reihenfolge abgelegt. Es sollte genügend Platz um die Karten freibleiben, um im Spielverlauf Angebots- und Erklärungsmarken anlegen zu können.

Die „Mrs. Truelight“-Karte wird neben die Landgüterkarten gelegt.

Der am gespenstischsten aussehende Spieler beginnt. Er wird in der ersten Runde immer den Anfang machen.

Sie können die Rückseite dieser Schachtel für die besten Positionierungen der Spielteile als Beispiel nehmen.

Spielverlauf

Das Spiel wird in zwei Runden gespielt: die erste ist die Landgüterversteigerung, die zweite die Schloßversteigerung.

Erste Runde: Landgüterversteigerung

- ♦ **Wahr oder falsch?**

Jeder Spieler wählt eine seiner beiden „?“-Karten (wahr oder falsch) und legt diese verdeckt vor sich, neben der Charakterkarte ab. Mit der Wahl dieser Karte entscheidet sich der Spieler ob er die Wahrheit sagen oder lügen muss. Die übrigen „?“-Karten werden wieder eingesammelt, verdeckt gemischt und neben der „Mrs. Truelight“-Karte platziert.

◦ **Erklärungsmarken**

Beginnend mit dem ersten Spieler wählt jeder im Uhrzeigersinn ein Landgut aus, indem er eine Erklärungsmarke seiner Farbe dort ablegt (die Doppelkarten können dabei mit einer beliebigen Seite verwendet werden) Die Runde wird fortgesetzt bis alle Erklärungsmarken gespielt sind.

Mittels der Erklärungsmarken zeigt jeder Spieler an, daß er dieses Landgut besucht hat und dort entweder ein Gespenst oder ein Gemälde vorgefunden hat. Die tatsächliche Anwesenheit von Gespenstern hängt dagegen von der zuvor getroffenen Entscheidung, die „?“- Karte betreffend, ab. Hat ein Spieler vorab entschieden die Wahrheit zu sagen, so zeigen seine Gespenstermarken die Gespenster an, seine Gemäldemarken hingegen die Gemälde (keine Gespenster). Andernfalls, hat sich ein Spieler entschieden zu lügen, deuten seine Gemäldemarken auf Gespenster hin und umgekehrt.

Jeder Spieler kann seine Erklärungsmarken an jedem beliebigen Landgut ausspielen. Daher gibt es auch keinerlei Beschränkung wieviele Marken vor einem Landgut abgelegt werden dürfen. Es darf jedoch immer nur eine Marke pro Spielzug gespielt werden. Der Wert eines Landguts hängt von der Anzahl der „echten“ Gespenster ab, die dort von allen Spielern gesichtet wurden. Jede Landgutkarte hat einen anderen, aufgedruckten Punktwert, dabei gilt stets folgende Regel: Landgüter mit gar keinem, 5 oder mehr Gespenstern erhalten keine Punkte.

Beispiel: Der Punktwert für das Landgut CULZEAN beträgt 1 Punkt wenn sich dort 1 Gespenst befindet, 3 Punkte gibt es für 2 Gespenster und 4 Punkte bei 3 Gespenstern. Alle anderen Fälle bringen keine Punkte.

◦ **Gebote für Informationen**

Bevor ein Spieler bei der Landgüterversteigerung sein Gebot für eines der Güter abgibt hat er die Möglichkeit Informationen über die „?“- Karten seines Gegenspielers zu erlangen. Es kann für zwei Möglichkeiten der Informationserlangung geboten werden:

1. Mrs. Truelight - Karte: der Gewinner erhält das Recht die „?“- Karte des zweithöchsten Bieters anzuschauen.
2. Der Stapel mit den nicht verwendeten „?“- Karten: Der Gewinner darf sich die verbliebenen Karten anschauen, um daraus Rückschlüsse zu ziehen.

Achtung: Wird das Spiel zu dritt gespielt kann nicht für die Einsicht in die verbliebenen „?“- Karten geboten werden. In diesem Fall werden die restlichen 3 Karten beiseite gelegt. Jeder Spieler hat 12 Angebotskarten zum Kauf von Informationen zur Verfügung. Der genaue Wert (von 1 bis 10) der Karte kann von den Mitspielern nicht gesehen werden, die Rückseite jeder Karte zeigt jedoch ein Symbol welches den Wertebereich anzeigt. Die niedrigen Karten zeigen wenig, die hohen Karten zeigen viel Geld an. Dank

dieser Symbole haben aller Spieler einen Hinweis über die abgegebenen Gebote ihrer Gegenspieler. Allerdings sollten sich alle Spieler bewußt sein, daß manche Hinweise trügerisch sind. Die 10er Karte (die höchste) zeigt auf ihrer Rückseite wenig Geld (das Symbol für geringen Wert), hingegen zeigt die 1 (die niedrigste) viel Geld an (täuscht also einen hohen Wert vor). **Mit diesen Karten lassen sich die wahren Absichten vertuschen, man sollte aber auch auf die Bluffs der Gegenspieler Acht geben.**

Der Verkauf beginnt mit dem ersten Spieler und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Jeder Spieler kann:

- Eine oder zwei seiner Angebotskarten verdeckt bei der „Mrs. Truelight“- Karte und/ oder den „?“-Karten ablegen. oder
- Passen.

Beim Karten ablegen sollte darauf geachtet werden, daß die Karten so übereinanderliegen, daß stets das Wertesymbol sichtbar bleibt. Darüber hinaus darf die Reihenfolge der Karten nicht verändert werden. Beim Spiel zu dritt kann nur für die „Mrs. Truelight“- Karte geboten werden.

Entscheidet sich ein Spieler zu passen kann er keine Karte mehr ausspielen. Passen kann ein Spieler allerdings nur wenn er zuvor mindestens ein Gebot für die „Mrs. Truelight“- Karte abgegeben hat.

Die Versteigerung endet wenn alle Spieler passen. Sie endet auch, wenn alle Spieler bis auf einen keine Karten mehr haben. In diesem Fall darf der letzte Spieler aber nur noch eine Karte ausspielen.

Mrs. Truelight

Alle Angebotskarten die bei der „Mrs. Truelight“- Karte abgelegt wurden werden der Reihe nach umgedreht. Die Abfolge der Karten darf dabei nicht verändert werden. Für die Versteigerung werden die Werte aller Karten die ein Spieler dort abgelegt hat zusammengezählt. Erster ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl und so fort. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige, der die höchste Einzelkarte gespielt hat. Sollte danach immer noch Gleichstand herrschen gewinnt der, der die höchste Karte als erster gespielt hat.

Derjenige mit der höchsten Gesamtpunktzahl darf nun die „?“-Karte des Zweitplatzierten anschauen, dieser wiederum darf die „?“-Karte des Drittplatzierten einsehen und so weiter. Der Letzte erhält keine Informationen, kann dafür aber alle Karten, die er für „Mrs. Truelight“ gespielt hat, wieder aufnehmen. Anschließend werden die verbleibenden Angebotskarten aus dem Spiel genommen und aussortiert. (sie können in die Schachtel zurückgelegt werden).

Schaut sich ein Spieler die „?“- Karte eines anderen an so nimmt er sich auch dessen Lupenmarke an sich und legt sie neben seine eigene Charakterkarte so weiß jeder Mitspieler wer was gesehen hat.

Beispiel: Die folgenden Karte wurden in dieser Reihenfolge bei „Mrs. Truelight“ abgelegt



Die höchste Gesamtpunktzahl wurde vom Spieler mit der Farbe blau mit 9 Punkten erreicht. Es folgen Rot und Gelb mit jeweils 5, die höhere Einzelkarte entscheidet, beide Spieler haben eine 3 gespielt, daher ist Rot der Zweitplatzierte, da er seine Karte vor Gelb gespielt hat. Gelb ist somit Dritter. Grün der Letztplatzierte.

Daraus folgt: Blau schaut sich die „?“- Karte von Rot an. Rot die von Gelb und Gelb wiederum die von Grün. Der Spieler mit der Farbe grün erhält keine Informationen, Die gelegten Karten der Farben blau, rot und gelb werden aussortiert. Grün nimmt sich seine wieder zurück und kann diese sofort in der folgenden Phase wieder einsetzen

„?“ Karten (wahr oder falsch)

Nun werden die Gebote für die „?“- Karten der Reihe nach umgedreht. Der Spieler mit dem höchsten Gebot (gleiche Regelung wie bei der „Mrs. Truelight“- Karte) darf sich alle aussortierten „?“- Karten der anderen Spieler ansehen. Anschließend gibt er seine verwendeten Angebotskarten ab, während die anderen Spieler ihre Karten wieder aufnehmen und für die folgende Phase verwenden können

◀ Versteigerung der Landgüter

Die Auktion findet nach denselben Regeln statt wie die Informationsbeschaffung; beginnend mit dem ersten Spieler legt jeder im Uhrzeigersinn eine oder zwei verdeckte Angebotskarten an die Güter für die er bieten möchte. Es dürfen dabei auch beide Gebote für ein Landgut abgegeben werden. Die Auktion endet, wenn alle Spieler pass beziehungsweise alle bis auf einen keine Karten mehr zur Verfügung haben. (der verbleibende Spieler kann eine letzte Karte ausspielen).

1. Jedes Gut wird nun in alphabetischer Reihenfolge versteigert (z.B. beginnend mit dem Landgut Algernon) Die Angebotskarten werden umgedreht und die Güter entsprechend der zuvor erläuterten Regelung dem Spieler mit dem höchsten Gebot zugeschrieben. Im Gegensatz zu seinen Mitspielern muß dieser seine Angebotskarten liegen lassen, während die anderen ihre Karten wieder aufnehmen.

2. Nun legt jeder Spieler die vom ihm gewählte „?“- Karte offen. Dann entfernen alle Spieler ihre Erklärungsmarken, die nicht auf einen echten Gespenst hindeuten. Das bedeutet, daß diejenigen, die sich entschieden haben die Wahrheit zu sagen ihre Gemäldemarken vom Tisch nehmen und umgekehrt diejenigen, die sich zum Lügen entschieden haben ihre Gespenstermarken. Die restlichen Marken stehen nun für die „echten“ Gespenster.

3. Schließlich wird für jedes Landgut der Wert ermittelt. Die Punktezahl hängt von der Anzahl der Gespenster ab, die sich tatsächlich dort befinden. Der Spieler der eine Auktion für sich entscheiden konnte nimmt sich diese Karte und legt sie umgedreht so unter seine Charakterkarte, daß ihr Wert für alle sichtbar bleibt.

Beispiel: Rot hat den Zuschlag für das Gut Algernon erhalten; dort sind 2 Gespenster, somit bekommt Rot 3 Siegpunkte. Rot nimmt sich also die Karte, dreht sie um und legt sie so unter seine Charakterkarte, daß alle Spieler ihren Wert sehen können: 3 Siegpunkte.

Alle Karten, die zum Kauf eines Landguts verwendet wurden werden ebenso wie die Landgüter für die kein Gebot abgegeben wurde aus dem Spiel genommen. (sie können in die Schachtel zurückgelegt werden)

— Zweite Runde: Schloßversteigerung —

Der Spieler der das erste Landgut nach alphabetischer Reihenfolge besitzt (normalerweise Gut Algernon) beginnt die 2. Runde. Die Schoßkarten werden in alphabetischer Reihenfolge auf der Mitte des Tisches abgelegt, daneben die „Mrs. Truelight“- Karte.

Die zweite Runde wird nach denselben Regeln wie die erste gespielt, allerdings stehen nur die Karten, die in der ersten Runde nicht aussortiert wurden und die, die zu Beginn beiseite gelegt wurden zur Verfügung.

Es gilt, daß jede Auktion (Information oder Schloß) endet sobald alle bis auf einen Spieler keine Karten mehr haben. Dies ist in der ersten Runde eher unwahrscheinlich aber oftmals das Ende der Schloßversteigerung.

— Spielende —

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende beider Runden. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige, der mit der geringsten Anzahl an Schlössern mehr Punkte macht. Bei weiterem Gleichstand gewinnt der Spieler der unter Einbeziehung seiner verbliebenen Handkarten die höhere Punktezahl erreicht.

Erweiterte Regeln

Die Sonderkarten werden gemischt und beim Aufbau wird je eine Karte sichtbar zu jedem Landgut gelegt (die 2 übrigen Karten werden später für die Schlösser verwendet). Jede dieser Karten steht für eine Sonderregelung für das entsprechende Landgut an dem sie liegt.



ES IST ZU DUNKEL!:

Während der Erklärungen können ausschließlich Gemäldemarken an diesem Gut abgelegt werden (unabhängig von ihrer „wahren“ Bedeutung).



EINE ALTE LEGENDE:

Während der Erklärungen können ausschließlich Gespenstermarken an diesem Gut abgelegt werden (unabhängig von ihrer „wahren“ Bedeutung).



ÖFFENTLICHE AUKTION:

während der Auktion dieses Landguts/ Schlosses müssen alle Angebotskarten sichtbar anstatt verdeckt abgelegt werden.



MAGISCHER SPIEGEL:

Sobald dieses Landgut/ Schloß von einem Spieler gewonnen wurde und noch bevor alle ihre „?“- Karten offenlegen, darf der Gewinner eine dort abgelegte Gespenstermarke entfernen. Sollte er sich dazu entschließen legt er den „magischen Spiegel“ zusammen mit den Erklärungsmarken unter die Landgut/ Schloßkarte, andernfalls wird die Karte aussortiert.



GEHEIME GRUFT:

Nachdem dieses Landgut/ Schloß von einem Spieler gewonnen wurde und noch bevor alle ihre „?“- Karten offenlegen, darf der Gewinner dort eine Gespenstermarke hinzufügen. Sollte er sich dazu entschließen legt er die „geheime Gruft“- Karte (die dann als Gespenst zählt) zusammen mit den Erklärungsmarken unter die Landgut/ Schloßkarte, andernfalls wird die Karte aussortiert.



KRISTALLKUGEL:

Sobald dieses Landgut/ Schloß von einem Spieler gewonnen wurde und noch bevor alle ihre „?“- Karten offenlegen, darf der Gewinner versuchen die Anzahl der dort anwesenden Gespenster zu erraten. Sollte er damit richtig liegen darf er diese Sonderkarte an sich nehmen (in diesem Fall steht für die Schloßversteigerung eine Sonderkarte weniger zur Verfügung) und erhält dafür 2 zusätzliche Siegpunkte.



FAMILIENPORTRAITS:

Der Gewinner dieses Landguts/ Schlosses erhält diese Sonderkarte (in diesem Fall steht für die Schloßversteigerung eine Sonderkarte weniger zur Verfügung). Am Ende des Spiels erhält der Spieler einen zusätzlichen Siegpunkt für jedes Landgut/ Schloß mit dem Wert 0.



ALLES NORMAL:

endlich ein normales Landgut/ Schloß!

Wenn die Landgutversteigerung vorüber ist werden die verbliebenen Sonderkarten (abzüglich der eventuell behaltene Kristallkugel- oder Familienportraitskarten) mit den beiden zuvor beiseite gelegten Sonderkarten gemischt und jeweils eine offen auf die Schloßkarten gelegt. Die Regeln für diese zweite Runde bleiben gleich wie bei der Landgüterversteigerung.

Author: Acchittocca (Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto)

Illustrations: Kawaii Studio

Art director: Mariano Iannelli

Editing: Alessandro Lanzuisi

German translation: Jochen Füllemann

Special thanks to: Luca Balestreri, Silvio De Pecher, Stefano Muret.

Special thanks also to the friends of LudoRoma,
La Tana dei Goblin and to www.inventoridigiochi.it
E-mail: info@whatsyourgame.it - www.whatsyourgame.it

© 2006 Acchittocca
© 2006 What's Your Game? srl

