

HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST

Ein Spiel für 2 - 8 Spieler
von 6 - 99 Jahren,
bei dem es kräftig spukt.

Ravensburger® Spiele Nr. 26098 0
Autor: Wolfgang Kramer
Grafik: IDL / Ravensburger

★ Mitternachtsparty: ★ ★ Wer bringt sich vor Hugo ★ ★ in Sicherheit? ★

Inhalt

- 1 Spielplan
- 30 Ballgäste (je 6 in Blau und Rot gekleidet, 5 in Türkis, 4 in Gelb, 3 in Schwarz, je 2 in Pink, Weiß und Grün)
- 1 Schloßgespenst (das bei Dunkelheit sogar leuchtet)
- 1 Würfel

Die rauschende Ballnacht auf Schloß Gruselstein ist in vollem Gange. Die feinen Gäste amüsieren sich königlich. Noch ahnt keiner, daß sich Hugo, das Schloßgespenst, heimlich, still und leise anschleicht und ein wenig Gruselstimmung verbreiten möchte ...

Doch plötzlich herrscht helle Aufregung, als Hugo leuchtend mitten unter die Gäste schwebt. Eine hektische Suche nach einem freien Versteck in den Schloßzimmern beginnt. Alle flüchten vor Hugo, um sich nicht fangen zu lassen. Wer jedoch nicht schnell genug war, dem bietet Hugo eine Kostprobe seiner Gruselkünste ...

2

HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST

Ziel des Spiels

- ★ Hugo möchte natürlich möglichst vielen Ballgästen Gruselpunkte aufhalsen. Ihr müßt also versuchen, eure Ballgäste vor ihm zu verstecken. Wer nach drei Ball-Runden die wenigsten Gruselpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung zur großen Ballnacht

Ihr legt den Spielplan in die Mitte des Tisches und stellt Hugo auf die Verlies-Treppenstufe mit der Zahl 10.



3

HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST

Ihr wählt euch nun eure Ballgäste aus:

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**.

Jetzt braucht ihr nur noch Papier und Stifte bereitzulegen, um eure Gruselpunkte aufschreiben zu können.

Der Ball wird eröffnet

Zuerst verteilt ihr eure Gäste auf den Feldern der Galerie: Der mutigste Spieler setzt zunächst einen seiner Gäste auf ein beliebiges **freies Feld**. Danach stellt der nächste Spieler einen Gast auf ein **freies Feld** usw. Reihum bringt ihr so eure Gäste auf die Galeriefelder, bis alle Gäste „anwesend“ sind. Auf die Verlies-Treppe dürft ihr keine Gäste stellen. Auf jedem Galeriefeld darf nur **ein Gast** stehen.

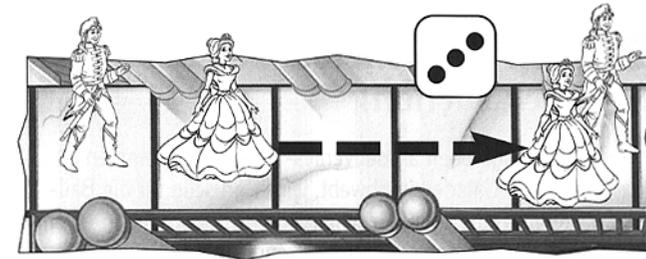
Würfeln und Ziehen

Wer von euch jetzt schon zittert, darf beginnen. Du würfelst also und ziehst mit irgendeinem deiner Gäste **in Pfeilrichtung** vorwärts. Danach ist dein linker Nachbar mit Würfeln und Ziehen an der Reihe. Auch er darf **einen seiner Gäste** um die gewürfelte Punktzahl vorwärtsziehen ...

4

HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST



Während des Spiels dürft ihr auch auf bereits besetzte Felder ziehen.

Hugo, das Schloßgespenst

Er tritt immer dann in Erscheinung, wenn auf dem Würfel das Gespenst erscheint. Ihr laßt dann Hugo **3 Felder** vor-schweben. Er schleicht zuerst die Verlies-Treppe hoch (jeder Treppenabschnitt mit einer Zahl zählt als ein Feld) und schwebt dann **in Pfeilrichtung** auf die Galerie. Dort bleibt er auch. Wer mit Hugo zieht, kann leider nicht noch einen seiner Gäste bewegen.



Bei 7 - 8 Mitspielern zieht ihr Hugo nur **2 Felder** vorwärts, wenn ihr das Gespenst würfelt.

5

HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST

Schnell ein sicheres Versteck suchen!

Sobald Hugo oben an der Verlies-Treppe angekommen ist und in die Galerie einschwebt, wird's gruselig für die Ballgäste. Ihr müßt nun versuchen, eure Gäste schnell in einem **freien** Schloßzimmer zu verstecken. Dort kann sie Hugo nicht fangen. In jedem Zimmer kann sich aber nur **ein** Gast verstecken.

Ihr müßt die Gäste nicht mit genauer Punktzahl in die Zimmer ziehen (Ausnahme: Spielzimmer und Rüstungszimmer, siehe S. 8). Die restlichen Würfelpunkte verfallen, ihr könnt sie nicht für einen zweiten Gast verwenden.

Beispiel:

Hugo ist in die Galerie eingeschwebt. Ein Gast steht 1 Feld vor dem Rüstungszimmer (3 Spaßpunkte) und möchte sich schnell verstecken. Dort kann er aber nicht rein, weil es schon besetzt ist. Das nächste freie Zimmer ist das Schlafzimmer nebenan. Dafür braucht er aber mindestens die Würfelzahl 4.

Die Zimmer dürfen aber erst betreten werden, wenn sich Hugo auf der Galerie befindet!

6

HUGO

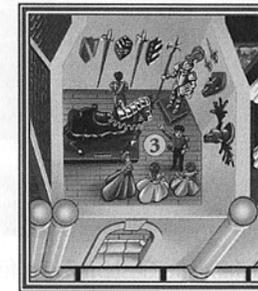
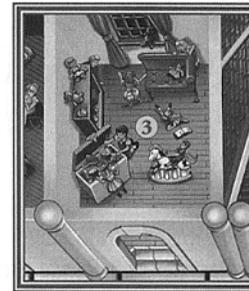
DAS SCHLOSSGESPENST

Weinkeller und Bibliothek



In diesen beiden Räumen hat sich bereits ein Gespenst versteckt. Ihr könnt trotzdem einen Gast darin verstecken, es tut ihm nichts. Nur bei der Abrechnung am Ende einer Ballrunde erhält euer Gast 1 Gruselpunkt.

Spielzimmer und Rüstungszimmer



Wer seinen Gast in einem dieser Zimmer verstecken kann, hat Glück, denn bei der Abrechnung erhält er 3 Spaßpunkte

7

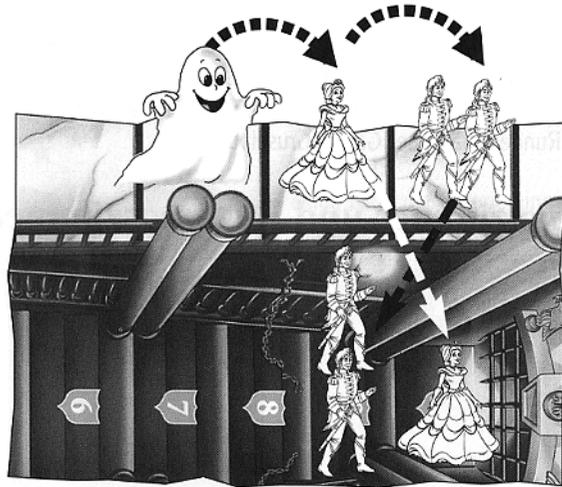
HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST

gutgeschrieben, d. h. er kann entweder von seinen Grusel-
punkten drei abziehen oder er hat am Ende sogar
Pluspunkte. **Diese beiden Zimmer dürfen nur mit
genauer Würfelzahl betreten werden.**

Hugo fängt einen Gast

Immer wenn ihr das Gespenst würfelt, schwebt Hugo den
fliehenden Gästen hinterher und versucht, sie einzufangen.
Landet Hugo auf einem Feld, auf dem gerade ein Gast steht,
oder überholt er einen Gast, gilt der Gast als gefangen.



Gefangene Gäste müssen für den Rest der Ball-Runde zum
Gruseln auf die Verlies-Treppe. Wer das Pech hat, als erster
gefangengenommen zu werden, muß auf die unterste
Treppenstufe mit den meisten Gruselpunkten (10).

8

HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST

Der nächste Gefangene kommt auf die Treppenstufe mit
9 Gruselpunkten usw. Stehen mehrere Gäste bei ihrer
Gefangennahme auf dem gleichen Feld, kommen sie auch
zusammen auf die gleiche Treppenstufe.

Zugmöglichkeiten für die Ballgäste

Solange ihr noch Ballgäste auf der Galerie stehen habt, müßt
ihr auch mit ihnen ziehen. Ihr dürft nicht aussetzen. Es sei
denn: Ihr habt nur noch **einen von euren Gästen** auf der
Galerie. Wenn es nützlich erscheint, dürft ihr dann euren
Würfelwurf verfallen lassen. Das kann z. B. sein, wenn euer
Gast in der Nähe des Rüstungs- oder des Spielzimmers steht
und vorbeiziehen müßte. Wer von euch keinen Gast mehr auf
der Galerie stehen hat, muß trotzdem würfeln. Auch wenn ihr
nicht mehr ziehen könnt, könnte es ja sein, daß ihr das
Gespenst würfelt. Mit Hugo müßt ihr vorziehen. Überholt
einer eurer Ballgäste Hugo, so geschieht ihm nichts. Euer
Gast wird nur von Hugo gefangen, wenn er auf dem gleichen
Feld landet wie Hugo, oder wenn Hugo ihn überholt.

Das Ende der aufregenden Ballnacht

Der Ball, d. h. eine Spielrunde, ist zu Ende, wenn entweder
kein Gast mehr auf der Galerie steht und Hugo nur noch
allein dort umhergeistert oder
... wenn zwar noch Ballgäste auf der Galerie stehen, aber
alle Verstecke besetzt sind. Diese restlichen Ballgäste gelten
ebenfalls als gefangen und müssen auf die oberste Verlies-
Treppenstufe, wo sie noch 2 Gruselpunkte erhalten.

9

Jetzt wird abgerechnet!

Jeder von euch nimmt sich nun ein Blatt Papier und einen Stift. In die Spalte der 1. Ball-Runde tragt ihr nun die Gruselpunkte ein, die eure Ballgäste bekommen haben. Habt ihr Spaßpunkte, dürft ihr sie von den Gruselpunkten abziehen.

MARIA		
1.	2.	3.
7		
6		
13		
③		
10		

Beispiel:

Maria hat die blauen Ballgäste.

- 1 Gast steht auf der Treppenstufe mit 7 Gruselpunkten
 - 1 Gast steht auf der Treppenstufe mit 6 Gruselpunkten
 - 1 Gast versteckte sich im Spielzimmer mit 3 Spaßpunkten
- Somit hat Maria insgesamt 10 Gruselpunkte.

Auf geht's in die nächste Ball-Runde

Zuerst befreit ihr eure Ballgäste wieder und stellt sie auf der Galerie neu auf, und zwar so: Die Gäste in den Zimmern setzt ihr genau auf das Feld vor dem entsprechenden Zimmereingang.

Anschließend setzt ihr die Gefangenen von der Verlies-Treppe der Reihe nach auf die Galerie. Als erster darf der Spieler, dessen Gast auf der Treppenstufe 10 sitzt, seinen Gast auf ein beliebiges **freies Feld** der Galerie setzen. Danach kommt der Gast von der Treppenstufe 9 wieder auf die Galerie usw.

Wenn ihr all eure Gäste wieder auf **je einem Feld** der Galerie gestellt habt, kann die 2. Ball-Runde beginnen. Stehen mehrere Gefangene auf einer Treppenstufe, darf zuerst der Spieler mit den meisten Gruselpunkten seinen Gast auf die Galerie setzen. Zum Schluß setzt ihr Hugo wieder auf die Verlies-Treppenstufe 10.

Der Spieler mit den meisten Gruselpunkten darf mit Würfeln und Ziehen beginnen. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn wie gewohnt weiter . . .

Finale Grande

Nach 3 Ball-Runden ist die rauschende Ballnacht nun endgültig zu Ende. Wer von euch nun insgesamt die wenigsten Gruselpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Beispiel:

NORBERT			MARIA			MARCO			PETRA		
1.	2.	3.	1.	2.	3.	1.	2.	3.	1.	2.	3.
9	3	10	7	10	7	10	8	6	10	8	6
5	1	8	6	9	7	5	1	2	1	4	2
1	4	5	13	7	6	4	11	8	1	12	8
15	③	13	③	26	3	39	11	11	11	12	8
③	③	③	③	10	16	17	17	17	17	17	17
12	②	20	10	16	16	17	17	17	17	17	17

30 Gruselpunkte (NORBERT), 52 Gruselpunkte (MARIA), 39 Gruselpunkte (MARCO), 31 Gruselpunkte (PETRA)

Herzlichen Glückwunsch Norbert!
Du hast gewonnen.

HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST

SPIELREGEL - VARIANTE

Zum bereits bekannten Spielmaterial (s. Seite 2) braucht ihr wieder Papier und Bleistift. Jedesmal wenn Hugo über das Feld mit dem Pfeil zieht, macht ihr einen Strich auf das Papier. Die Striche erinnern euch daran, wie viele Runden Hugo bereits auf der Galerie gelaufen ist.

Ziel des Spiels

Hugo möchte möglichst viele Ballgäste fangen. Sie können ihm nur entkommen, wenn sie sich in den Schloßzimmern verstecken. Wer am Ende des Spiels die meisten Gäste vor Hugo retten konnte, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Welche Vorbereitungen ihr treffen müßt, bevor ihr loslegen könnt, steht auf den Seiten 3 und 4.

Wie ihr den Ball eröffnet, könnt ihr auf Seite 4 nachlesen.

Wie ihr mit euren Ballgästen und mit Hugo ziehen dürft, steht ausführlich auf den Seiten 4 und 5.

Die Zahlen auf dem Spielplan, die im Spielzimmer, im Rüstungszimmer, im Weinkeller, in der Bibliothek und auf der Verlies-Treppe abgedruckt sind, haben in diesem Spiel keine Bedeutung.

HUGO

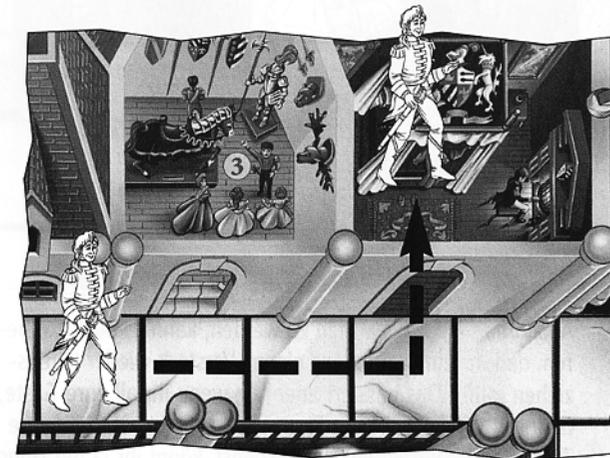
DAS SCHLOSSGESPENST

Schnell ein sicheres Versteck suchen!

Ihr könnt euch in allen Zimmern verstecken, zu denen die Türen offen stehen. Ihr dürft mit euren Gästen aber erst in die Zimmer ziehen, wenn Hugo die Verlies-Treppe hinaufgestiegen ist und in die Galerie einschwebt.

Alle Zimmer dürft ihr nur mit genauer Würfelzahl betreten.

Beispiel 1: Du hast eine  gewürfelt und kannst deinen Gast mit genauem Wurf im Schlafzimmer verstecken.



HUGO

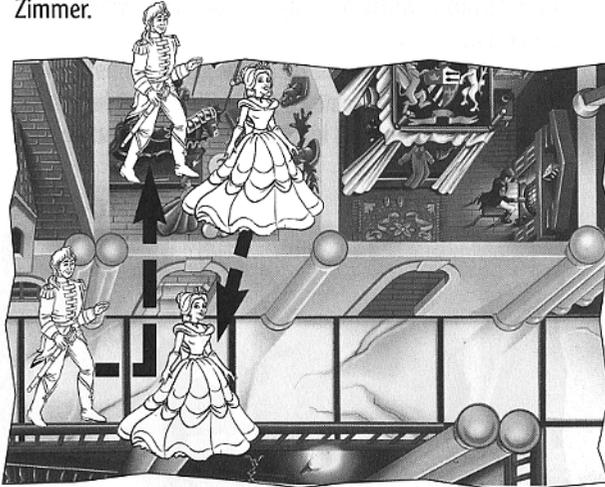
DAS SCHLOSSGESPENST

Es kommt noch dicker:

In jedem Zimmer kann sich nur 1 Gast verstecken.

Beispiel 2:

Du hast eine  gewürfelt. Dein Gast kann mit genauem Wurf ins Rüstungszimmer ziehen. Dort hat sich aber schon ein anderer Gast versteckt. Was tun? - Du ziehst mit deinem Gast ins Rüstungszimmer und **wirfst den anderen Gast** hinaus. Ihn stellst du auf das Galeriefeld direkt vor das Zimmer.



Auch ohne hinausgeworfen zu werden, kann es euch passieren, daß ihr euren Gast aus einem Versteck wieder herausziehen müßt. Das passiert aber nur, wenn ihr all eure Gäste, die noch im Spiel sind, in Zimmern versteckt habt und eine Zahl würfelt. Würfelt ihr das Gespenst, könnt ihr ja mit Hugo ziehen.

HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST



Hugo fängt Gäste

Würfelt ihr das Gespenst, schwebt Hugo den Gästen hinterher und versucht sie einzufangen.

Landet Hugo auf einem Feld, auf dem gerade ein Gast steht, oder überholt er einen Gast, hat er den Gast gefangen. Gefangene Gäste müssen aus dem Spiel ausscheiden. Der Spieler, der mit Hugo einen oder mehrere Gäste gefangen hat, **stellt sie vor sich auf den Tisch**.

Es können sich natürlich auch eigene Gäste darunter befinden.

Sind all eure Gäste ausgeschieden, würfelt ihr trotzdem weiter, wenn ihr an der Reihe seid.

Ihr versucht jetzt natürlich, das Gespenst zu würfeln und mit Hugo die Gäste zu fangen, die noch auf der Galerie umherirren.



HUGO

DAS SCHLOSSGESPENST

Das Ende der Ballnacht

Der Ball ist zu Ende, wenn Hugo das dritte Mal über den Pfeil auf der Galerie geschwebt ist. (Hugo ist dann 2 komplette Runden gelaufen.)

Wer von euch nun die meisten Gäste noch auf dem Spielplan hat, gewinnt. Dabei ist es egal, ob sich eure Gäste auf der Galerie befinden oder in den Zimmern.

Haben mehrere von euch gleich viele Gäste auf dem Spielplan, gewinnt der, der vor sich die meisten gefangenen Gäste stehen hat.

Beispiel:

Maria und Marco haben beide noch 2 Gäste im Spiel. Maria gewinnt, weil sie bei Spielende 4 gefangene Gäste hat und Marco nur 2.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

221306

Ravensburger