

## **Spielregeln „Geistertreppe“ (1127)**

### **Ziel:**

Alle Spieler versuchen, mit ihrer Spielfigur zum Gespenst am oberen Ende der Treppe zu kommen.

Am Anfang werden alle Spielfiguren auf das unterste Feld der Treppe gelegt. Jeder bekommt eine Farbscheibe seiner Wahl. Übriggebliebene Scheiben bei weniger als vier Spielern kommen neben das Spielbrett, wo auch die Geister abgestellt werden. Die am Anfang nicht mitspielenden Spielfiguren werden gleich von Geistern auf dem Startfeld gefangen. Schließlich einigt man sich zum Abschluss der Vorbereitungen auf den Startspieler.

Wenn man eine Ziffer in seinem Zug geworfen hat, setzt man seine Spielfigur entsprechend viele Felder voran. Sollte dagegen ein Geistersymbol erscheinen, darf man eine Spielfigur mit einem Geist fangen und so unsichtbar machen.

Ist die eigene Spielfigur unter einem Geist verborgen, muss man bei einer Ziffer immer eine Geisterfigur bewegen. Daher sollte man sich die Position der eigenen Figur immer gut merken.

Sobald alle Spielfiguren verwandelt wurden, darf man bei einem Geister-Symbol auf dem Würfel die Position zweier beliebiger Geister vertauschen, ohne jedoch darunter zu schauen.

### **Spielende:**

Wenn ein Geist das letzte Spielfeld erreicht, gewinnt der Spieler, dem diese Figur gehört. Hat niemand der beteiligten Spieler die Spielfigur, wird normal weitergespielt.