



Geisterstunde

KLEIDERTAUSCH

Auf den ersten Blick sieht's aus, als sei das verrückte Labyrinth in seinen Grundmauern erstarrt. Wir blicken auf den Grundriss eines architektonisch langweiligen Schlosses, dessen Einrichtung auf eher bescheidene Verhältnisse des Schlossherrn schließen lassen. Die recht klein geratenen Räume liegen alle im Erdgeschoss und sind durch zwei oder drei Türen zugänglich. Das Treppensteigen und Leiternklettern, das wir noch ein Jahr zuvor im üppig ausgestatteten GESPENSTERJAGD (Amigo) auf uns genommen haben, bleibt uns hier erspart. Dafür sind wir diesmal nicht die Jäger, sondern die Gejagten.

Wenn ein Gespenst geht um im Schloss und versucht uns, die Spieler, einzufangen. Da es aber im wahren Leben keine Gespenster gibt, wird seine Rolle hier im Spiel von jemandem aus unserer Runde übernommen. Zumindest vorübergehend.

Jede Menge Schlüssel

Als Spieler starten wir gemeinsam in einem Raum des Schlosses und versuchen, einen der Ausgänge zu erreichen. Dazu müssen wir von Tür zu Tür durch die Räume laufen und brauchen für jede Pforte den passenden Schlüssel. Doch leider wird jeder Schlüssel unbrauchbar, nachdem wir ihn benutzt haben.

Und auch fällt die Tür hinter uns wieder ins Schloss, nachdem wir sie passiert haben. Wir brauchen auf unserem Weg nach draußen also jede Menge Schlüssel. Zum Glück gibt es nur drei verschiedene Schlösser, so dass wir nicht lange nach den passenden Schlüsseln suchen müssen. Dem Spiel liegen sie in Form von Spielkarten bei.

Wer an der Reihe ist, kann beliebig weit ziehen. Das hört sich großzügig an, gilt aber meist nur für den ersten Spielzug, wenn wir die Beine in die Hand nehmen, um zum Gespenst, das in der Nachbarkammer startet, rasch auf Distanz zu gehen. Danach ist unser Schlüsselvorrat schon so ziemlich verbraucht. Und einen neuen Schlüssel gibt es nur, wenn wir aussetzen, gelegentlich auch, wenn wir bestimmte Räume erreichen.

Durch die Wand

Das Gespenst hat es da einfacher. Es schert sich nicht um Türen, denn bekanntlich können Gespenster durch Wände gehen. Allerdings muss es, noch bevor sich die anderen Spieler bewegen, festlegen, durch welche Räume es ziehen wird. Dafür hat es seinen eigenen kleinen Kartensatz. Natürlich bleibt dieser Plan den anderen Spielern verborgen. Erst wenn sie gezogen sind, schwebt das Gespenst auf dem vorbestimmten Weg durchs Schloss. Trifft es dabei auf einen der anderen Spieler, ist

nicht etwa Schluss, sondern es kommt zum Rollentausch.

An dieser Stelle ein Sonderpunkt für die Ausstattung des Spiels. Das Gespenst zieht seinen weißen Gespensterumhang aus und wirft ihn der eingefangenen Spielerfigur über, die damit zum neuen Gespenst und ins Verlies verbannt wird, von wo aus sie neu starten muss. Der ehemalige Gespensterspieler ist von seinem Fluch erlöst und spielt dort weiter, wo der andere Spieler eingefangen wurde. Auf diese Weise nähern sich die menschlichen Spieler allmählich den Aus-

ein falsches Wappen), lässt sich verschmerzen, denn es wirkt sich nicht auf die Spielstrategie aus. Für die ist ohnehin nur wenig Raum. Spielt man zu viert, lautet die Losung „Verteilt Euch!“, um es dem Gespenst nicht allzu leicht zu machen. Woraus wiederum folgt, dass der Spielspaß sich beim Spiel zu zweit in Grenzen hält, weil das Gespenst nur ein einziges bewegliches Ziel hat und die beiden Spieler sich in ihren Rollen abwechseln. Hätte der Verlag ein oder zwei weitere Spielfiguren spendiert, wären sogar Partien zu sechst



gängen des kleinen Schlosschens. Spätestens nach einer halben Stunde hat es einer von ihnen geschafft, ist Sieger.

GEISTERSTUNDE ist ein typisches Familienspiel. Das heißt: Kinder spielen gern mit, werden damit nicht überfordert, können es auch allein spielen, Erwachsene langweilen sich nicht, wenn sie mitmachen, sind nicht unterfordert, haben ebenfalls ihren Spaß dran. Deshalb kann GEISTERSTUNDE auch in reinen Erwachsenen-Spielerunden auf den Tisch kommen (ich meine jetzt nicht die, die beim Wort „Kleidertausch“ leuchtende Augen bekommen...)

Dass der Spielplan verdruckt ist (eine Kammer zeigt

möglich. Das übrige Material reicht dafür aus. Und in der Schachtel ist ohnehin noch jede Menge Platz.

Das Spiel hat übrigens erst recht spät den Weg nach Deutschland gefunden. Unter dem Titel MACGREGOR ist die GEISTERSTUNDE in den USA und dem europäischen Ausland schon länger auf dem Markt. *KMW*

Infobox

GEISTERSTUNDE (Ravensburger) von Dominique Ehrhard, für 2-4 Personen ab 8 Jahren, Spieldauer: ca. 30 Minuten, Preis: ca 20 € (erhältlich derzeit exklusiv in idee+spiel Fachgeschäften).