

GEISTERJAGD auf SCHLOSS CUX

(C) Ebi aus NM



Es befinden sich unter den 48 Mitspielern (40 Kid's + 8 Betreuer) 8 Geister auf Schloss Cux, welche dort ihr Unwesen treiben und normale Schlossbewohner in Gespenster verwandeln.



ZIEL des Spiels ist, alle Geister zu entlarven, ehe sie die Geisterjäger (Schlossbewohner) in Gespenster verwandelt haben!

- **Spielleiter:**
spielt nicht aktiv mit, da er über alle Vorgänge informiert ist! (Ebi)
- **Schlossherr:**
ist Mitspieler, der aber die „Geister-Auszeiten“ /Spielstopp festlegt (Erwin)
- **40 Geisterjäger (normale Schlossbewohner):**
beobachten, ermitteln, klagen an, sammeln Schutzpunkte (z.B. die 5 Jäger mit der höchsten aktuellen Punktezahl haben ein Schutzschild gegen Geister)
- **8 Geister (bleiben unerkannt unter den Schlossbewohnern):**
suchen sich Opfer nach bestimmten Vorgaben, um diese dann in Gespenster zu verwandeln! Die Geister untereinander kennen sich nicht!
- **Gespenster:**
diejenigen, welche entweder von den Geistern ausgewählt wurden (nach Vorgaben wie z.B. wer alleine gesehen wird o. ä.) oder welche, die nach bestimmten Vorgaben (z.B. bei Wettkämpfen infolge Punkverlust) ihren Status als Geisterjäger verlieren und zu Gespenstern werden!
Gespenster unterstützen ebenfalls bei der Geisterjagd!



ABLAUF:

- Der aktuelle Stand steht auf dem Spielplan (Häuserübersicht) mit allen Beteiligten! Darauf ist der Punktestand bzw. der jeweilige Zustand zu sehen :
 - ertappter Geist ist ausgemalte Spukgestalt
 - Geisterjäger haben Zahlen hinter ihrem Namen (aktueller Punktestand)
 - Gespenst ist nicht ausgemalte Spukgestalt!
- Die Start-Punktezahl (je höher, desto besser) wird erwürfelt!
- Geister werden vom Spielleiter geheim definiert!
(wer sich „outet“ oder auch nur behauptet ein Geist zu sein, wird mit sofortiger Wirkung zum Gespenst!
- Geister melden dann nach Aufforderung und Vorgaben vom Spielleiter (evtl. an Alle) „Gespensterkandidaten“ (z.B. mit Name, Datum, Uhrzeit, Handlung), welche dann ggf. zu Gespenstern werden.
Desweiteren wird das Spiel durch Wettkämpfe und andere Begebenheiten beeinflusst!
- Geisterjäger können infolge Beobachtungen, Ermittlungen und Sammeln von Indizien offiziell Anklage gegen mutmaßliche Geister einreichen!
Eine Abstimmung im Schloß entscheidet dann über deren weiterer Status!





GEISTERJAGD im SCHLOSS CUX

(C) Ebi



Zimmer 14

HAUS 1

Zimmer 15

Zimmer 11

Zimmer 12

Zimmer 13



Erwin:
Geli:

Alina:
Tina:

Kalle:
Bianca:

Babsi:
Franzi:



Zimmer 24

HAUS 2

Zimmer 25

Zimmer 21

Zimmer 22

Zimmer 23



HINWEISE:

Spieler mit geringerer Punktezahl sind stets gefährdeter, da sie z.B. bei Spielen und Wettkämpfen durch Punktabzüge vom Geisterjäger zum Gespenst werden können!

Über Wettkämpfe und Spiele ist es evtl. möglich, daß Gespenster wieder zu Geisterjägern werden können!

Ertappte Geister werden zu Gespenster!

BEISPIELE:

Punkteerhöhung z.B. durch besondere Auszeichnungen (gut)

Punkteabzug (schlecht)

Wettkämpfe wie z.B.

- **Würfeln**
- **Knobeln**
- **Spiele am Sportplatz**
- **Betreuer gegen Kid´s**
-
-
-

usw.

SPIELENDENDE:

Sieger des Spiels sind entweder die Jäger und Gespenster, sollten sie alle Geister erwischt haben

ODER

die verbleibenden Geister, wenn keine Jäger mehr übrig sind und nur noch Gespenster das Schloss bewohnen!

V I E L S P A S S

wünscht Ebi