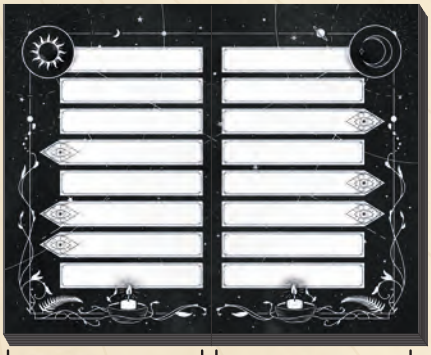
Ghost Writer

ANLEITUNG

EIN ÜBERSINNLICHES WORTSPIEL
FÜR 3-8 GEISTER UND MEDIEN AB 12 JAHREN
VON MARY FLANAGAN & MAX SEIDMAN

SPIELMATERIAL

1 aufklappbarer Block



Sonnen-Team-Seite **Mond-Team-Seite**



102 Fragekarten



52 Objektkarten



2 Bleistifte

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

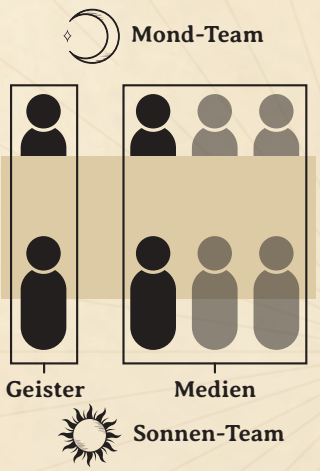
SPIELVORBEREITUNG

Im Folgenden werden die Regeln für das Spiel mit 4 oder mehr Personen beschrieben. Die Regeländerungen für 3 Personen findet ihr auf Seite 7.

1. Teilt euch in 2 möglichst gleich große Teams auf: das **Sonnen-Team** und das **Mond-Team**. Bei einer ungeraden Anzahl von Personen hat 1 Team 1 Teammitglied mehr.

   Hinweis: Ihr könnt euch auch bewusst dazu entscheiden, unterschiedlich große Teams zu bilden. Wichtig ist nur, dass jedes Team aus mindestens 2 Teammitgliedern besteht.

2. Jedes Team wählt gemeinsam jeweils 1 Teammitglied als **Geist**. Alle anderen Teammitglieder sind die **Medien** des Teams. Die beiden Geister setzen sich gegenüber. Die Medien setzen sich mit etwas Abstand auf die jeweilige Seite ihres Geists.

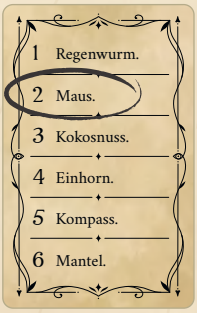


3. Mischt alle Fragekarten und teilt an die Medien jeweils 7 **Fragekarten pro Team** aus. Am besten nimmt nur je 1 Medium jedes Teams diese Karten auf die Hand. Es dürfen jedoch alle Medien jederzeit alle Handkarten ihres Teams anschauen. Haltet eure Handkarten stets vor den Medien des anderen Teams und den beiden Geistern geheim. Legt alle übrigen Fragekarten als verdeckten Nachziehstapel für alle gut erreichbar zwischen die beiden Teams.

4. Mischt alle Objektkarten. Die beiden Geister ziehen zusammen **1 Objektkarte**, die sie gemeinsam anschauen. Auf jeder Objektkarte stehen 6 Objekte (Worte), die von 1 bis 6 nummeriert sind.

   Wichtig: Haltet diese Karte stets vor allen Medien geheim und sprecht nicht über die Objekte.

   Die Geister müssen sich gemeinsam auf **1 gesuchtes Objekt** für diese Partie einigen. Zeigt dazu auf das entsprechende Wort oder nennt die Nummer des Objekts, das ihr wählen möchtet. Könnt ihr euch nicht auf 1 Objekt einigen, wählt es per Zufall aus (z. B. durch einen Würfelwurf). Merkt euch dieses Objekt und legt die Karte verdeckt vor euch ab. Ihr dürft sie jederzeit anschauen. Legt alle übrigen Objektkarten zurück in die Schachtel – ihr benötigt sie für diese Partie nicht mehr.



5. Legt den aufgeklappten **Block** und die **2 Stifte** zwischen den beiden Geistern bereit.

SPIELÜBERBLICK

Bei *Ghost Writer* spielen immer 2 Teams gegeneinander. Jedes Team besteht aus 1 Geist und 1 oder mehreren Medien. In jeder Partie gibt es 1 geheimes Wort (das gesuchte Objekt), das nur den beiden Geistern bekannt ist. Sie wollen ihren Medien dabei helfen, das gesuchte Objekt zuerst zu erraten. Die Medien stellen im Spielverlauf geheime Fragen an ihren Geist, der diese schriftlich Buchstabe für Buchstabe beantwortet. Dabei sollten die Medien ihren Geist unterbrechen, sobald sie eine Vorstellung davon haben, was er ihnen mitteilen will, um dem anderen Team nicht zu viel zu verraten. Das Team, dessen Medien das gesuchte Objekt zuerst erraten, gewinnt!

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über insgesamt bis zu 16 Züge, maximal 8 je Team. Die Teams sind abwechselnd am Zug. Das Sonnen-Team beginnt.

In ihrem Zug entscheiden die Medien des Teams gemeinsam, ob sie entweder ihrem Geist eine **Frage stellen** oder das **Objekt erraten** wollen.

Wichtig: Seid ihr mehrere Medien in einem Team, solltet ihr grundsätzlich untereinander flüstern oder euch über einen Notizzettel austauschen, um dem anderen Team nichts zu verraten.

Frage stellen

Durch das Stellen von Fragen erhalten die Medien eines Teams von ihrem Geist Hinweise auf das gesuchte Objekt.

Das Team führt dazu folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Die Medien wählen gemeinsam **2 Fragekarten** von ihrer Hand und geben sie verdeckt an ihren Geist weiter.

2. Der Geist schaut beide Karten an und wählt **1 Karte** davon aus, deren Frage er beantworten möchte. Sobald er sich die Antwort überlegt hat, gibt er diese Karte zurück an seine Medien, die sie anschauen und verdeckt vor sich ablegen.



Hinweis: Ihr dürft alle Fragekarten vor euch jederzeit anschauen. Legt Karten, die ihr in späteren Zügen vor euch ablegt, obendrauf. So könnt ihr immer nachvollziehen, welche Frage euer Geist in welchem Zug beantwortet hat.

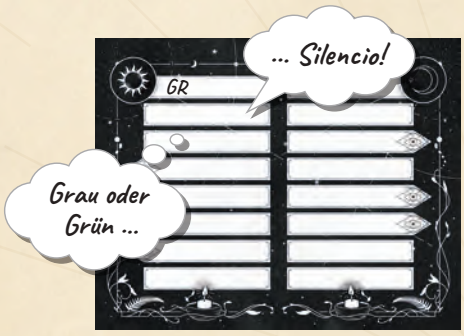
Die nicht gewählte Karte legt der Geist auf einen offenen Ablagestapel, der neben dem Nachziehstapel der Fragekarten gebildet wird.

3. Der Geist nimmt den Block und schreibt seine Antwort langsam in Blockschrift Buchstabe für Buchstabe in das oberste freie Feld auf seiner Team-Seite des Blocks. Dabei sagt er jeden Buchstaben beim Schreiben laut an.

   Hinweis: Es gibt kein exakt vorgegebenes Schreibtempo – findet einfach das passende Tempo für euer Team bzw. eure Spielgruppe gemeinsam heraus.

   Wichtig: Die Antwort muss die Frage in Bezug auf das gesuchte Objekt beantworten. Weitere Regeln findet ihr unter *Antwort-Regeln* auf Seite 6.

   Die Medien kennen die Frage und versuchen, sich anhand der bisher geschriebenen Buchstaben vorzustellen, welche Antwort ihr Geist geben will. Sobald sie glauben, die Antwort zu erkennen bzw. genug zu wissen, dürfen sie **„Silencio"** rufen. Der Geist hört dann sofort auf, zu schreiben. Einen bereits angefangenen Buchstaben muss er jedoch fertigstellen. (Fahrt anschließend direkt mit *4.* fort.)



   Sollte der Geist den letzten Buchstaben seiner Antwort geschrieben haben, ohne dass die Medien bis dahin „Silencio" gerufen haben, setzt er hinter dem letzten Buchstaben einen Punkt (.), um damit anzuzeigen, dass die Antwort vollständig ist. Sollten die Medien zuvor noch „Silencio" rufen, setzt er keinen Punkt. (Die Antwort gilt als unvollständig und es bleibt offen, ob weitere Buchstaben fehlen oder nicht.)

4. Abschließend ziehen die Medien **2 Fragekarten** vom Nachziehstapel, sodass sie insgesamt wieder 7 Handkarten besitzen. Damit endet der Zug und das andere Team ist am Zug.

Objekt erraten

Sobald die Medien eines Teams das gesuchte Objekt erraten, hat dieses Team gewonnen.

Wenn die Medien glauben, das gesuchte Objekt zu kennen, dürfen sie in ihrem Zug versuchen, das Objekt zu erraten, anstatt eine Frage zu stellen. Dazu nimmt sich eines der Medien den Block und schreibt das entsprechende Wort langsam in Blockschrift Buchstabe für Buchstabe in das oberste freie Feld auf seiner Team-Seite des Blocks. Dabei sagt das Medium jeden Buchstaben beim Schreiben laut an. Nach jedem Buchstaben stoppt es und wartet auf die Reaktion seines Geists:

a. Ist der Buchstabe korrekt, klopft der Geist auf die Spielfläche. Anschließend fährt das Medium mit dem nächsten Buchstaben fort usw.

b. Ist der Buchstabe falsch, legt der Geist seinen Zeigefinger auf seine Lippen. Das Medium streicht den falschen Buchstaben durch und muss aufhören zu schreiben.

Sobald ein falscher Buchstabe geschrieben wurde, endet der Zug und das andere Team ist am Zug. Es gibt keine Strafe für einen falschen Rateversuch. Allerdings haben die Medien dadurch in diesem Zug keinen weiteren Hinweis auf das gesuchte Objekt erhalten.

Sollte das Medium den letzten Buchstaben des Worts geschrieben haben, setzt es dahinter einen Punkt. Ist damit das gesuchte Objekt vollständig geschrieben, endet das Spiel und dieses Team hat gewonnen!

Für den Fall, dass noch weitere Buchstaben fehlen, zählt der Punkt als falscher Buchstabe. (Fahrt wie zuvor ab *b.* beschrieben fort.)

Felder mit Augensymbol 

Ist zu Beginn ihres Zugs neben dem obersten freien Feld auf ihrer Team-Seite des Blocks ein Augensymbol abgebildet, müssen die Medien zunächst 1 Bonus-Buchstaben erfragen, bevor sie ihren Zug wie gewohnt durchführen. (Das ist fast immer hilfreich für euch. Ihr dürft jedoch nicht darauf verzichten.)

Die Medien bestimmen dazu eine unvollständige Antwort ihrer Wahl aus einem vorherigen Zug, für die sie den nächsten Buchstaben einfordern. Das kann eine Antwort des eigenen Teams oder auch eine Antwort des anderen Teams sein. Der entsprechende Geist muss den nächsten Buchstaben dieser Antwort wahrheitsgemäß auf dem Block ergänzen. (Ggf. setzt er einen Punkt, falls dort zuvor schon der letzte Buchstabe der Antwort stand.)

Fragekarten austauschen

Falls den Medien eines Teams ihre aktuellen Fragekarten nicht gefallen, dürfen sie **1-mal** pro Partie zu Beginn ihres Zugs alle Handkarten abwerfen und 7 neue Fragekarten vom Nachziehstapel ziehen. Anschließend führen sie ihren Zug wie gewohnt durch.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald 1 der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Ein Team hat das gesuchte Objekt erraten (siehe *Objekt erraten*) und damit gewonnen.

2. Nach insgesamt 16 Zügen (kein freies Feld mehr auf dem Block) hat keines der beiden Teams das gesuchte Objekt erraten. In diesem Fall haben beide Teams verloren. (Ihr solltet also spätestens in eurem 8. und letzten Zug versuchen, das Objekt zu erraten.)

ANTWORT-REGELN

- Antworten müssen die jeweiligen Fragen in Bezug auf das gesuchte Objekt beantworten.
- Antworten dürfen aus einem oder mehreren Worten bestehen. Vermeidet es aber, ganze Sätze zu bilden. Antwortet wenn möglich mit einem einzelnen Wort.
- Antworten dürfen nur aus Buchstaben (ß statt Doppel-S wo benötigt; Ä, Ö, Ü für Umlaute) und Leerzeichen bestehen. Schreibt Leerzeichen als Unterstrich (_), um sie kenntlich zu machen, aber sagt sie als „Leerzeichen" an. Solltet ihr andere Zeichen wie z. B. Bindestrich oder Apostroph benötigen, könnt ihr euch darauf einigen, sie zu verwenden. Meist könnt ihr sie jedoch ohne Verständnisprobleme weglassen. Leerzeichen (und ggf. andere Zeichen) zählen in allen Belangen des Spiels als Buchstaben. Punkte dürfen nur an das Ende von Antworten gesetzt werden und geben ausschließlich an, dass die Antwort vollständig ist.
- Antworten müssen in deutscher Sprache (siehe Wörterbuch) gegeben werden. Es sind aber auch Eigennamen und alle allgemein bekannten Ausdrücke (z. B. CAESAR SALAD) erlaubt. Einigt euch ggf. darauf, was ihr erlauben wollt und was nicht.
- Antworten dürfen weder das gesuchte Objekt noch Bestandteile des Worts enthalten. (Wenn z. B. EISBÄR gesucht ist, dürfen EIS oder BÄR nicht in einer Antwort vorkommen.) Auch abgeleitete Formen des Worts oder seiner Bestandteile, d. h. Worte mit demselben Wortstamm, sind nicht erlaubt (z. B. EISIG; aber Achtung: BÄRTIG wäre erlaubt).

STRATEGIE-TIPPS

Medien

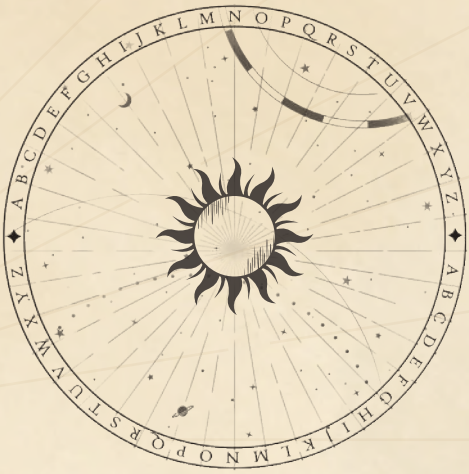
Ruft so früh wie möglich „Silencio", sonst erhält das andere Team ggf. zu viele Informationen durch weitere Buchstaben.

Geister

Wählt möglichst Antworten, die eure Medien bereits nach wenigen Buchstaben erkennen könnten. Schreibt langsam und lasst ihnen Zeit, ggf. „Silencio" zu rufen.

REGELN FÜR 3 PERSONEN

Im Spiel zu dritt übernimmt nur 1 Person die Rolle des Geists. Sie gehört grundsätzlich keinem Team an und ist neutral. Die beiden anderen Personen spielen als Medien gegeneinander. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie für das Spiel mit 4 oder mehr Personen. Der Geist hat eine besondere Verantwortung und verhält sich in jedem Zug so, als wäre er mit dem Medium, das aktuell am Zug ist, in einem Team.



FAQ

Darf ich nachschlagen, wie man etwas schreibt?

Ghost Writer ist kein Buchstabierwettbewerb. Grundsätzlich dürfen alle nachschlagen, wie man bestimmte Wörter schreibt. Geister dürfen auch Fakten recherchieren, wenn sie das möchten. Medien dürfen dies nicht tun.

Darf ich als Geist sprechen?

Geister dürfen nicht mit den Medien sprechen oder andere nonverbale Hinweise geben. Untereinander dürfen sie ggf. flüstern, z. B. um sich zu einigen, ob eine bestimmte Antwort erlaubt ist oder nicht.

Darf ich als Geist die Fragekarten des anderen Teams anschauen?

Eigentlich ist das nicht erlaubt. Wenn ihr euch aber alle einig seid, dass es so mehr Spaß macht, dann nur zu.

Was passiert, wenn ein Medium das Objekt beim Erraten falsch schreibt?

Seid nachsichtig. Wenn klar ist, dass das Medium nur einen Schreibfehler gemacht hat, empfehlen wir, das Wort gelten zu lassen.

ZUGÜBERSICHT

: nächsten Buchstaben von beliebiger unvollständiger Antwort erfragen

FRAGE STELLEN ODER OBJEKT ERRATEN

1. **Medien:** 2 Fragekarten an Geist geben
2. **Geist:** 1 Fragekarte davon auswählen
3. **Geist:** Antwort Buchstabe für Buchstabe schreiben

   Medien: „Silencio“ rufen
   ·► Geist hört auf zu schreiben
4. **Medien:** 2 Fragekarten nachziehen

Medien: gesuchtes Objekt Buchstabe für Buchstabe schreiben

a) **Buchstabe richtig:** Geist klopft
   ·► weiterschreiben

b) **Buchstabe falsch:** Geist legt Zeigefinger auf Lippen
   ·► letzten Buchstaben durchstreichen und aufhören zu schreiben

IMPRESSUM

Autoren: Mary Flanagan & Max Seidman | **Illustration:** Spring Yu

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jens Wiese | **Übersetzung & Redaktion:** Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Resonym LLC. Ghost Writer ist unter dem Namen Phantom Ink bei Resonym LLC erschienen.

© 2022 Resonym LLC. © der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

resonym

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Pegasus Spiele