SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von **Inka und Markus Brand**
für 3 bis 6 Personen, ab 8 Jahren



GHOSTBUMPERS

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

Spielziel

Die Monster machen den Rummelplatz unsicher. Ihr stürzt euch in eine verrückte Autoscooter-Fahrt und versucht die Nerven nicht zu verlieren. Wer erschreckt sich als erstes?

In diesem Stichspiel möchtet ihr nicht zu viele Stiche bekommen, denn bei jedem Stich besteht die Gefahr, dass sich euer Charakter erschreckt und die Runde endet. Je mutiger und risikofreudiger ihr seid, desto mehr Punkte könnt ihr gewinnen.

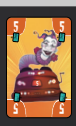
Was ist hier mit „Stich" gemeint?
Mit Stich meinen wir einen Durchgang, bei dem jede Person reihum genau einmal an die Reihe kommt, um eine oder mehrere Monsterkarten von der Hand offen auszuspielen. Dann wird geschaut, wer dabei den höchsten Wert ausgespielt hat. Diese Person bekommt den Stich.

Spielmaterial

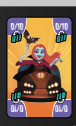
67 Monsterkarten



je 7x die Werte 1 bis 4 und 6 bis 9



10x Wert 5

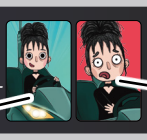


1x Wert 0/10



Rückseite

42 Charakterkarten
(6 Sets à 7 Karten)
Jedes Set beinhaltet:



6 Entspannt-Karten

1 Schreck-Karte

Rückseite





1 Startkarte

Spielvorbereitung

- Jede Person wählt ein **Set Charakterkarten**, das aus jeweils 6 Entspannt-Karten und einer Schreck-Karte besteht. Lege dein gewähltes Set als deinen *Charakterstapel* vor dir bereit.
- Stellt aus den **Monsterkarten** den *Monsterstapel* zusammen, indem ihr je nach Anzahl der mitspielenden Personen Karten wie folgt aussortiert:
  Im Spiel zu dritt sortiert ihr je **3x** die Werte 1 bis 9 aus.
  Im Spiel zu viert sortiert ihr je **2x** die Werte 1 bis 9 aus.
  Im Spiel zu fünf sortiert ihr je **1x** die Werte 1 bis 9 aus.
  Im Spiel zu sechst sortiert ihr keine Karten aus.
  Legt die aussortierten Karten ungenutzt zurück in die Schachtel. Mischt dann die übrigen Monsterkarten und legt sie als Monsterstapel in die Tischmitte.
- Legt einen Zettel und einen Stift für das Notieren der Punkte bereit (oder nutzt unsere Deep Print Games App - *siehe Ende dieser Anleitung*).
- Bestimmt zufällig eine Person, die die **Startkarte** erhält.

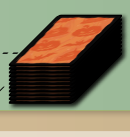
Spielablauf

Ghostbumpers wird über mehrere **Runden** gespielt.
Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1) Monsterkarten verteilen
2) Schreckhaftigkeit festlegen
3) Stiche spielen

Phase 1) Monsterkarten verteilen:

Die Person mit der Startkarte mischt den Monsterstapel und verteilt **9 Karten** verdeckt an jede Person. Der übrige Monsterstapel wird verdeckt zurück in die Tischmitte gelegt. Lasst daneben Platz für den *Monsterablagestapel*.



Phase 2) Schreckhaftigkeit festlegen:

Jede Person macht nun Folgendes:
Nachdem du dir deine 9 Monsterkarten angeschaut hast, nimm deinen Charakterstapel und positioniere deine Schreck-Karte geheim an einer Stelle deiner Wahl in diesem Stapel. Lege den Charakterstapel dann **verdeckt** vor dir ab. Deine 9 Monsterkarten nimmst du auf die Hand.

Wie schreckhaft sollte ich sein?
Im Verlauf der dritten Phase wirst du jedes Mal, wenn du einen Stich erhältst, eine oder mehrere Karten von deinem Charakterstapel aufdecken müssen. Dabei möchtest du verhindern, dass deine Schreck-Karte aufgedeckt wird. Je weiter unten im Stapel du die Schreck-Karte also platzierst, desto weniger Risiko gehst du ein. Wenig Risiko bedeutet aber auch, dass du vermutlich nur wenige Punkte gewinnen wirst.



Beispiel: *Da Anni ein paar höherwertige Monsterkarten erhalten hat, erwartet sie, 1 oder 2 Stiche zu bekommen. Daher entscheidet sie sich die Schreck-Karte geheim so in ihren Charakterstapel einzusortieren, dass vier Entspannt-Karten darunter und zwei darüber liegen.*

Phase 3) Stiche spielen

Es werden nun solange Stiche gespielt, bis *ENTWEDER*
- die erste Schreck-Karte aufgedeckt wird *ODER*
- alle Handkarten gespielt wurden (für gewöhnlich nach 9 Stichen).

Den ersten Stich jeder Runde beginnt die Person mit der Startkarte. Die folgenden Stiche der Runde beginnt jeweils die Person, die den vorherigen Stich bekommen hat.

Ablauf eines Stichs

Die Person, die den Stich beginnt, spielt eine einzelne oder mehrere identische Monsterkarten offen vor sich aus. Dann spielt die Person links daneben eine einzelne oder mehrere identische Monsterkarten aus und so geht es reihum weiter, bis jede Person genau einmal mit Ausspielen an der Reihe war.

Beachte: Wenn du mehrere identische Karten zusammen ausspielst, musst du danach sofort Karten vom Monsterstapel nachziehen und auf die Hand nehmen: Und zwar genau **eine weniger** als du ausgespielt hast. Auf diese Weise haben alle Personen nach jedem Stich weiterhin dieselbe Anzahl Monsterkarten auf der Hand.
Falls keine Karten mehr im Monsterstapel sind, mischt ihr den Monsterablagestapel und platziert ihn verdeckt als neuen Monsterstapel. *Im sehr seltenen Fall, dass auch der Monsterablagestapel leer sein sollte, bildet ihr ihn sofort, indem jede Person eine Karte von der Hand wählt und auf ihn abwirft.*

Nachdem jede Person einmal an der Reihe war, werden die gespielten **Werte** verglichen:

- Hast du eine einzelne Karte ausgespielt, so zählt für dich der aufgedruckte Zahlenwert.



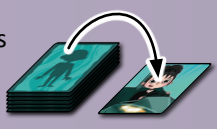
- Hast du mehrere identische Karten ausgespielt, so bilden diese zusammen eine Kommazahl, deren Wert sich wie folgt zusammensetzt: Die **Anzahl** der gespielten Karten bildet die „Vor-Komma-Stelle“ und der aufgedruckte **Zahlenwert** bildet die „Nach-Komma-Stelle“.



Beispiel: *3 Karten mit dem Zahlenwert 8 haben den Wert 3,8 und sind damit niedriger als eine einzeln ausgespielte Karte mit dem Zahlenwert 4.*

Die Person, die den höchsten Wert ausgespielt hat, bekommt den Stich. Haben zwei oder mehrere Personen den gleichen Wert ausgespielt, gilt der davon zuletzt gespielte Wert als höher.

Die Person, die den Stich bekommt, muss nun die oberste Karte ihres Charakterstapels aufdecken und offen daneben legen.





Befinden sich zudem eine oder mehrere Monsterkarten mit dem **Zahlenwert 5** im Stich, so muss sie für **jede** dieser 5er-Karten je eine weitere Charakterkarte aufdecken.

Beispiel: *Anni spielt eine 1. Hedda spielt eine 4. Emely spielt zwei Karten mit einer 5, also den Wert 2,5. Lukas spielt ebenfalls eine 4. Da die zuletzt gespielte 4 als höher gilt, bekommt Lukas zähneknirschend den Stich und muss nun die obersten drei Karten seines Charakterstapels aufdecken: Eine für den Stich selbst und zwei weitere für die beiden 5er im Stich.*

Falls die Person, die den Stich bekommen hat, beim Aufdecken ihre Schreck-Karte **nicht** aufdeckt, so geschieht nichts weiter. Ihre aufgedeckten Entspannt-Karten lässt sie einfach neben ihrem Charakterstapel liegen. Dann legt sie sämtliche ausgespielten Monsterkarten des Stichs (sowohl die eigenen als auch die der anderen) offen auf den Monsterablagestapel und beginnt den nächsten Stich.

Ende einer Runde



Falls die Person, die den Stich bekommen hat, beim Aufdecken ihre Schreck-Karte aufdeckt oder wenn ihr alle keine Handkarten mehr habt, endet die Runde.

Dann erhaltet ihr Punkte. Falls eine Person die Runde durch Aufdecken ihrer Schreck-Karte beendet hat, erhält sie keine Punkte. Für alle anderen gilt: Decke von deinem Charakterstapel so lange Karten auf, bis die Schreck-Karte erscheint. Für jede Entspannt-Karte, die sich **danach** noch in deinem Stapel befindet, erhältst du je **1 Punkt**. Sollte die Schreck-Karte gleich die erste Karte sein, die du dabei aufdeckst, so bekommst du sogar **2 Punkte** für jede Entspannt-Karte, die sich danach noch in deinem Charakterstapel befindet.

Beispiel: *Lukas deckt seine Schreck-Karte auf und beendet damit die Runde. Er bekommt 0 Punkte. Emely deckt drei Entspannt-Karten auf, bevor sie ihre Schreck-Karte aufdeckt. Für die 2 Entspannt-Karten, die sich danach noch in ihrem verdeckten Stapel befinden, erhält sie insgesamt 2 Punkte. Hedda deckt von ihrem Charakterstapel gleich als erste Karte ihre Schreck-Karte auf. Da sie noch 3 verdeckte Entspannt-Karten in ihrem Charakterstapel hat, erhält sie für diese insgesamt 6 Punkte. Anni hatte es auf eine Paranoia-Wertung angelegt (siehe unten) und daher ihre Schreck-Karte in ihrem Charakterstapel ganz nach unten gelegt. Da sich nach dem Aufdecken keine Karten mehr in ihrem Stapel befinden, erhält sie 0 Punkte.*

Nachdem alle Punkte verteilt und notiert wurden, werden die Monsterkarten wieder eingesammelt (sowohl die vom Tisch und vom Ablagestapel als auch diejenigen, die ihr eventuell noch auf der Hand habt) und in den Monsterstapel eingemischt.
Dann gibt die Person mit der Startkarte die Startkarte an die Person zu ihrer Linken weiter, welche direkt eine neue Runde mit dem Verteilen der Monsterkarten beginnt.

Wichtige Zusatzregeln

Die Paranoia-Wertung

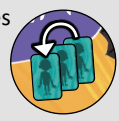
Bist du besonders wagemutig, kannst du es auf die sogenannte Paranoia-Wertung anlegen, indem du deine Schreck-Karte zu Rundenbeginn in deinem Charakterstapel nach ganz unten legst. Schaffst du es nämlich, deine Schreck-Karte durch das Erhalten eines Stichs als letzte verbliebene Karte deines Charakterstapels aufzudecken (und somit keine Karten mehr im Stapel zu haben), endet die Runde wie gewohnt sofort. Im Gegensatz zu sonst erhältst aber nur du dafür Punkte, nämlich **10 Punkte**. Alle anderen Personen gehen komplett leer aus. Dies gilt natürlich nur, wenn du selbst die Runde durch Aufdecken der Schreck-Karte beendest, nicht wenn die Runde anders endet.



Die 0/10er-Monsterkarte

In dem Moment, in dem du diese Karte ausspielst, musst du wählen, ob sie den Zahlenwert 0 oder 10 haben soll und dies laut ansagen.

Für diesen Stich gilt folgende Sonderregel: Die Person, die den Stich bekommt, deckt **keine** Karte des eigenen Charakterstapels auf (egal wie viele 5er im Stich liegen).



Stattdessen muss sie die unterste Karte ihres Charakterstapels verdeckt nach ganz oben auf den Stapel legen. Hat sie nur noch eine Karte in ihrem Stapel, geschieht nichts.

Tipp: *Wer es also auf eine Paranoia-Wertung anlegt, kann mitunter durch die 0/10er-Karte daran gehindert werden. Aber vielleicht hat die Person das ja mit eingeplant und daher ihre Schreck-Karte nicht ganz nach unten gelegt ...*

Spielende

Das Spiel endet:
- ***im Spiel zu dritt:*** nach 6 Runden (jede Person hatte 2x die Startkarte)
- ***im Spiel zu viert:*** nach 8 Runden (jede Person hatte 2x die Startkarte)
- ***im Spiel zu fünft:*** nach 5 Runden (jede Person hatte 1x die Startkarte)
- ***im Spiel zu sechst:*** nach 6 Runden (jede Person hatte 1x die Startkarte)

Zählt dann die Punkte aus allen Runden zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten gemeinsam.

Anstatt das Spiel nach einer bestimmten Rundenzahl enden zu lassen, könnt ihr euch vor Spielbeginn auch auf eine Zielpunktzahl einigen (z.B. 25 Punkte). Spielt dann solange eine Runde nach der anderen, bis mindestens eine Person mit ihrer Gesamtpunktzahl diesen Zielwert erreicht oder überschreitet.

Zum Notieren und Zusammenrechnen eurer Punkte empfehlen wir die **Deep Print Games App**. Hier findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu diesem und vielen weiteren unserer Spiele. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.

Spieldesign: Inka und Markus Brand
Illustrationen: Annika Heller
Entwicklung: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Spielanleitung: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

© 2025 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

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