

# GHOST Adventure

Die Statuen der Vorfahren haben immer über die kleinen Tiere des Waldes gewacht - zumindest bis heute: Die Wolfskrieger des Nordens sind an der Küste gelandet – mit unzähligen Schiffen und bis an die Zähne bewaffnet! Sie zerstören die Statuen und fangen die Schutzgeister ein, die darin wohnen. Als dann auch noch der fürchterliche Geist des Nordens mit seinen monströsen Gehilfen auftaucht, scheint das Schicksal der Waldbewohner besiegelt. Alle Hoffnungen ruhen nun auf dem einzigen Schutzgeist, der entkommen konnte: einer kleinen Geistermaus, nur mit ihrem magischen Kreisel bewaffnet. Es liegt an euch, dieses abwechslungsreiche und magische Abenteuer zu bestehen und das schreckliche Schicksal abzuwenden!

## SPIELIDEE

Ghost Adventure ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen müsst. Stellt euch um einen Tisch, im Sitzen ist es deutlich schwieriger! Gemeinsam müsst ihr Missionen absolvieren, wobei ihr abwechselnd am Zug seid. Für jede Mission müsst ihr eine andere Route mit eurem Kreisel absolvieren, wobei die Route über mehrere Tafeln verläuft. Die Tafeln zeigen 8 verschiedene Welten und enthalten zahlreiche Ziele. Sucht zu Beginn jeder Mission 1 gemeinsam die Zielfelder dieser Mission 2 und teilt die Tafeln unter euch auf 3. Der erste Spieler startet auf dem Steinkreis 4 der ersten

Welt und bewegt den Kreisel, indem er die Tafel kippt und bewegt 5, bis der Kreisel sein Zielfeld erreicht hat 6. Dann versucht er, den Kreisel bis zum Ausgang zu bewegen 7 und dem Spieler mit der nächsten Tafel zu übergeben.

So geht es weiter, bis die Mission abgeschlossen ist.

Nutzt die verschiedenen Aktionsfelder geschickt, um eure Mission zu erfüllen: Lasst den Kreisel auf eine höhere Ebene springen 8, in eine andere Welt teleportieren 9 oder füllt mit seiner Hilfe die Erfrischungsstränke wieder auf 10.

### TRAINING

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, ist es wichtig, dass ihr den Start und die Bewegung der beiden Kreisel übt, bis ihr beides beherrscht.

Wähle einen Kreisel aus und starte ihn auf der Karte, die auf der Innenseite der Schachtel aufgedruckt ist. Nimm die Schachtel in deine Hände und kippe sie, damit sich der Kreisel in die gewünschte Richtung bewegt. Versuche, den Kurs zu bewältigen, ohne dass der Kreisel die Bahn verlässt oder zum Stillstand kommt. Sobald du den Kurs 4x erfolgreich absolviert hast, ohne den Kreisel neu starten zu müssen, bist du bereit, die Missionen zu beginnen!



## SPIELMATERIAL

1 Kreisel (zum Starten per Hand)



1 Kreisel zum Starten mit Starthilfe (Starter und Reißleine)



6 weiße Stäbchen als Ersatz (mit entsprechenden Aufsätzen)



6 Aufkleber



1 Trainingsgelände (im Schachtelboden mit einer Übersichtskarte der 8 Welten)



8 Welten (auf 4 beidseitig bedruckten Tafeln)



1 ABENTEUERHEFT (mit 16 Missionen als Comic)



1 QUESTHEFT (mit 25 Missionen und 15 Solomissionen)

4 Erfrischungsstränke (beidseitig bedruckt, jeweils mit gefüllter und leerer Seite)



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



## WÄHLT EURE VARIANTE

Sobald ihr bereit für eure Mission seid (siehe Training auf Seite 1), wählt 1 von 3 **Spielvarianten**: Abenteuer, Quest oder Solo.

### • ABENTEUER (1 - 4 SPIELER)

Die **Abenteuervariante** lässt die Spieler in eine illustrierte Geschichte eintauchen. Dazu nutzt ihr das **Abenteuerheft**. Dieses umfasst **16 Missionen** in 1 Kampagne, deren Schwierigkeitsgrad rasch zunimmt. Um die Geschichte in vollen Zügen genießen zu können, müsst ihr die Missionen in der richtigen Reihenfolge spielen.

### • QUEST (1 - 4 SPIELER)

Die **Questvariante** bietet 25 einzelne Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Nutzt dafür das Questheft.

**Tipp:** Diese Variante eignet sich auch gut als Training, wenn ihr bei der Abenteuervariante merkt, dass ihr noch etwas Übung braucht.

### • SOLO (1 SPIELER)

Die **Solovariante** (ab Seite 9 des Questhefts) bietet 15 Missionen, die speziell für 1 Spieler konzipiert wurden. Dabei wird der Kreisel nur jeweils 1x gestartet!

**Hinweis:** Ihr könnt auch die Varianten „Abenteuer“ und „Quest“ alleine spielen. Achtet dann darauf, die Tafeln so auf die Tischkante zu legen, dass ihr sie während der Missionen leicht greifen könnt.

Die folgenden Regeln gelten für alle 3 Varianten.



## SPIELVORBEREITUNG

### 1 Legt folgende Materialien für alle zugänglich auf dem Tisch aus:

- das **Heft** der gewählten Spielvariante (Abenteuer oder Quest), offen auf der Seite der gewählten Mission,
- die **Tafeln** dieser Mission, jeweils die genannten Welten sichtbar nach oben,
- **beide Kreisel** (Jeder Spieler kann für sich entscheiden, welchen Kreisel er verwenden möchte, wenn er an der Reihe ist und ein Kreisel gestartet werden soll),
- **4 Erfrischungstränke**: 3 mit der gefüllten, 1 mit der leeren Seite nach oben.

**Hinweis:** In der Solovariante darfst du keine Erfrischungsgetränke verwenden. Lege sie in die Schachtel zurück.



### 2 JEDE MISSION WIRD AUF EINER SCHRIFTROLLE DARGESTELLT

Auf ihr findet ihr die folgenden Informationen:

#### 1 den Schwierigkeitsgrad und die Missionsnummer

Es gibt 4 Schwierigkeitsstufen:

- Anfänger ● Fortgeschrittener ● Experte ● Meister

#### 2 die Welten, die ihr in dieser Mission benötigt

#### 3 die Zielfelder, die ihr jeweils auf den entsprechenden Welten erreichen müsst – dabei müsst ihr die Reihenfolge der Welten und der Ziele einhalten (von links nach rechts). Ihr habt die Mission erfolgreich abgeschlossen, wenn ihr das Missionsziel (dargestellt in einem goldenen Kreis) erreicht.

## DIE WELTEN

Der Sumpf der Fee Mab



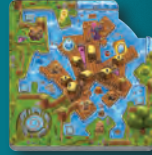
Der Wald der Hermeline



Die Höhle des Drachen



Die Festung der Biber



Die Eisscholle der Wölfe



Das Dorf der Mäuse



Das Feld der Kaninchen



Die Höhle des Nordgeistes



**WICHTIG:** Teilt die Tafeln (und damit die Ziele, die ihr erreichen müsst) unter euch auf. Der erfolgreichste Spieler der Trainingsphase ist der erste Spieler. In schwierigeren Missionen müssen manche Spieler mehrere Tafeln einsetzen.



# EINE MISSION DURCHFÜHREN

Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müsst ihr die Ziele in den vorgegebenen Welten und in der richtigen Reihenfolge mit dem Kreisel berühren.

## 1 Kreisel starten

Starte den Kreisel, indem du ihn mit der Hand bzw. mit der Starthilfe auf dem **Steinkreis** der ersten Welt der Mission andrehst. Solange der Kreisel den Steinkreis nicht verlassen hat, darfst du den Start abbrechen und einen neuen Start versuchen. Insgesamt hast du 3 Startversuche. Sobald sich der Kreisel schnell genug dreht (oder dies dein 3. Startversuch ist), bewege den Kreisel aus dem Steinkreis, indem du die Tafel kippst.

**Hinweis:** Der Spieler, der den Kreisel startet, muss nicht derselbe sein, der die Tafel hält. Daher ist häufig der Trainingsbeste auch der optimale Kandidat für das Starten des Kreisels.



## 2 Kreisel bewegen

Greife die Tafel mit 2 Händen und neige sie leicht in die gewünschte Richtung, um den Kreisel in diese Richtung zu bewegen.

Auf jeder Tafel gibt es 1 oder 2 weitere Ebenen. Du darfst den Kreisel jederzeit auf tiefere Ebenen bewegen, aber es ist nicht erlaubt, den Kreisel auf höhere Ebenen zu führen, ohne ein Sprungfeld zu nutzen (siehe weitere Felder und Hindernisse auf der nächsten Seite). Wenn der Kreisel eine höhere Ebene erreicht, ohne ein Sprungfeld zu nutzen, oder wenn er zu Boden fällt, hast du die Kontrolle verloren: Du musst 1 Erfrischungstrank ausgeben, um den Kreisel neu zu starten (siehe „Neustart des Kreisels“). Dies gilt auch, wenn der Kreisel sich nicht mehr dreht.

**Tipp:** Die Neigung der Tafel ist entscheidend für die Bewegung des Kreisels. Versuche durch unterschiedliches Kippen die Bewegung zu beschleunigen oder zu verlangsamen und Hindernissen auszuweichen. Verhindere, dass der Kreisel die Kanten der Ebenen berührt. Dies lässt den Kreisel Schwung verlieren.



## NEUSTART DES KREISELS

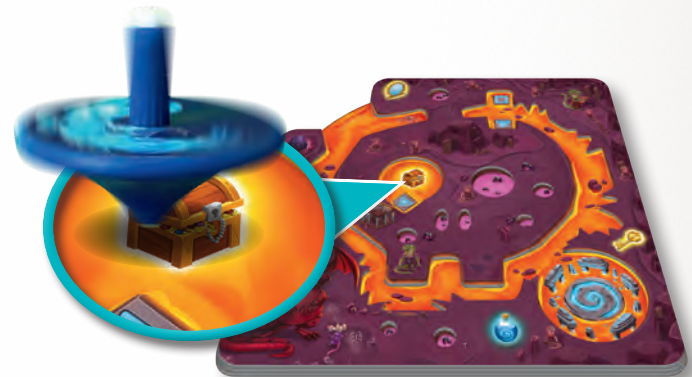
Wenn der Kreisel aufhört, sich zu drehen, du die Kontrolle über den Kreisel verlierst oder ihn auf ein Hindernis (siehe weitere Felder und Hindernisse auf der nächsten Seite) bewegt, musst du 1 Erfrischungstrank einsetzen, um den Kreisel **auf einem Steinkreis** neu zu starten. Drehe dazu 1 Erfrischungstrank von der gefüllten auf die leere Seite um.



Die Mission ist gescheitert, wenn ihr nur noch leere Erfrischungstränke habt und einen Neustart durchführen müsstet.

## 3 Zielfeld erreichen

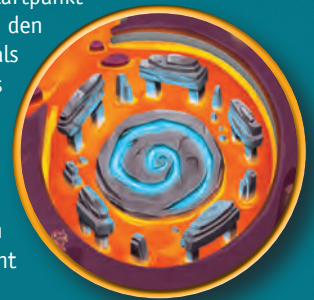
Es reicht nicht, ein **Zielfeld** zu berühren. Du musst den Kreisel kurz auf dem Feld **verharren** lassen, bevor du ihn weiterbewegst. Nur dann ist das Zielfeld korrekt erreicht.



## SPEICHERPUNKTE

Der **Steinkreis** jeder Welt dient nicht nur als Startpunkt und Eingangsbereich (siehe „Übergang zwischen den Welten“ auf der nächsten Seite), sondern auch als Speicherpunkt. Nach dem Berühren eines Zielfelds **speicherst du euren Fortschritt**, indem du den Kreisel auf einen Steinkreis bewegst. Dies kann der **Steinkreis** eurer aktuellen Welt sein oder der Steinkreis der nächsten Welt.

Wenn der Kreisel aufhört, sich zu drehen, nachdem du ein Zielfeld, aber bevor du einen Steinkreis erreicht hast, musst du dieses Zielfeld erneut erreichen.





## 4 Übergang zwischen Welten

Nachdem du das Zielfeld einer Welt erreicht hast, bewege den Kreisel zum **Ausgang 1** dieser Tafel. Lasse den Kreisel von dort auf den **Steinkreis 2** der nächsten Tafel fallen. Es ist nicht erlaubt, den Kreisel an anderen Stellen von einer Welt in die nächste wechseln zu lassen. Einzige Ausnahme sind die Teleportfelder (siehe weitere Felder und Hindernisse).



**Wichtig:** Als Spieler mit der nächsten Tafel solltest du es dem aktuellen Spieler so einfach wie möglich machen, den Kreisel zu übergeben. Versuche, deine Tafel mit dem Steinkreis so nah wie möglich unter den Ausgangsbereich der vorherigen Tafel zu bewegen. Je niedriger dieser Übergang ist, desto weniger Schwung verliert der Kreisel.

**Tipp:** Denkt daran, dass die auf einer Welt erreichten Ziele automatisch gespeichert werden, wenn der Kreisel den Steinkreis der folgenden Welt erreicht.

## 5 Ende der Mission

Die Mission ist erfolgreich beendet, wenn es euch gelungen ist, alle Zielfelder zu erreichen. Ihr könnt dann mit der nächsten Mission fortfahren. Wenn ihr den Kreisel neu starten müsst, aber keinen Erfrischungsstrank mehr vorrätig habt, ist die Mission gescheitert und ihr müsst sie wiederholen.

## BEENDEN DES ABENTEUERS

Wenn ihr die letzte Mission der Abenteuer Variante erfolgreich beendet habt, dürft ihr euch „Großmeister der Geister“ nennen. Zögert nicht, euch mit euren Heldentaten auf allen Social-Media-Kanälen zu brüsten (#GhostAdventure).

## IMPRESSUM

**Autor:** Wlad Watine

**Illustrationen:** Jules Dubost (Cover, Tafeln, Übersichtskarte), Yann Valeani (Abenteuerheft, Cover)

**Comic:** Germain Winzenschtark, Igor Polouchine

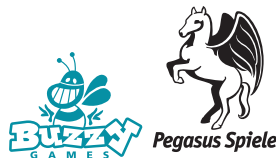
**Künstlerische Leitung:** Igor Polouchine

**DEUTSCHE AUSGABE:**

**Grafikdesign:** Jens Wiese

**Realisation:** Stefan Stadler und Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Blackrock Games. © 2020 Buzzy games. © der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



/pegasusspiele

## WEITERE FELDER & HINDERNISSE



### Hindernisse

- Giftige violette Tümpel
- Löcher (es sei denn, der Kreisel kommt ohne euer Zutun wieder heraus). Wenn der Kreisel in ein Hindernis gerät, müsst ihr ihn auf dem Steinkreis der aktuellen Tafel neu starten.

### Aktionsfelder

Es gibt 3 Arten von Aktionsfeldern. Du aktivierst sie, indem du den Kreisel darauf bewegst.



#### TRANKFELD

Du darfst sofort 1 Erfrischungsstrank auf die gefüllte Seite drehen.



**Hinweis:** Du darfst dieses Feld in jeder Mission nur einmal pro Welt aktivieren.

**Tipp:** Am besten bittest du einen Mitspieler, einen Erfrischungsstrank auf die volle Seite zu drehen. So kannst du dich auf den Kreisel konzentrieren.



#### SPRUNGFELD

Du darfst den Kreisel um 1 oder 2 Ebenen oder über Hindernisse bzw. niedrigere Ebenen in Pfeilrichtung springen lassen. Um den Kreisel springen zu lassen, bewege die Tafel kurz und ruckartig nach oben, damit der Kreisel kurz abhebt.



**Tipps: für eine optimale Sprunggenauigkeit beachte Folgendes:**

- Achte darauf, dass der Kreisel sich schnell dreht.
- Lasse den Kreisel zu dir hin springen, nicht von dir weg.



#### TELEPORTFELD

Lasse den Kreisel von hier in eine andere Welt springen. Dabei ist der Startpunkt in der neuen Welt beliebig, es muss nicht der Steinkreis sein. Bedenke jedoch, dass du in diesem Fall deinen Fortschritt noch nicht gespeichert hast.

Genau wie bei einem Sprung von einem Sprungfeld musst du der Tafel dazu einen kleinen Ruck geben. Der Kreisel muss direkt vom Teleportfeld in eine neue Welt springen und darf dazwischen keine anderen Elemente der Tafel berühren.



Wenn ihr eine Mission des **Schwierigkeitsgrades Meister** spielt, müsst ihr manchmal die Teleportfelder nutzen, um in die Welt auf der anderen Seite eurer Tafel zu springen. Dazu müsst ihr den Kreisel hoch genug springen lassen, damit ihr Zeit habt, die Tafel umzudrehen und den Kreisel dann wieder aufzufangen.



Bei bestimmten Missionen auf dem Schwierigkeitsgrad Meister ist das Zielfeld in einem **Fadenkreuz**. Um solch ein Zielfeld zu erreichen, müsst du den Kreisel von einem Teleportfeld **direkt** auf das Zielfeld springen lassen!