

DIE GUTEN UND DIE BÖSEN GEISTER

Spielvorbereitung

Vor der ersten Partie wird jeweils ein blauer oder roter Marker in den Rücken jeder Geisterfigur eingesetzt.

Jeder Spieler erhält 8 Geister – 4 gute (mit einem blauen Marker) und 4 böse (mit einem roten Marker) – und stellt sie auf seinen Startfeldern auf (siehe Beispielabbildung).

Dabei kannst du deine Geister verteilen, wie du möchtest, doch dein Gegner darf natürlich nicht wissen, wo deine guten und wo deine bösen Geister stehen. Es wird zufällig ein Startspieler bestimmt.



Bewegung

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du einen deiner Geister auf ein angrenzendes Feld (nach vorne, nach hinten oder zur Seite, niemals diagonal). Danach ist dein Gegner dran, und so weiter, immer abwechselnd, bis die Partie endet.



Fangen

Wenn du einen deiner Geister auf ein Feld ziehst, auf dem sich ein gegnerischer Geist befindet, hast du diesen gefangen: Es wird vom Spielplan entfernt. Du darfst nicht auf ein Feld ziehen, auf dem einer deiner eigenen Geister steht.

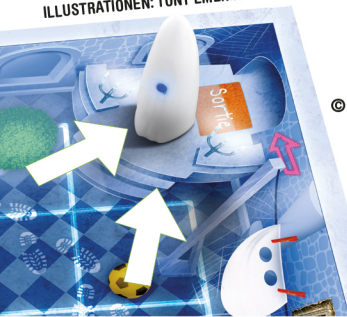


Spielziel

Um zu gewinnen, muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- 1) Du hast vier gute (blaue) Geister deines Gegners gefangen.
- 2) Dein Gegner hat deine vier bösen (roten) Geister gefangen.
- 3) Du hast einen deiner guten (blauen) Geister auf eines der beiden Ausgangsfelder auf der Seite deines Gegners gezogen.

ILLUSTRATIONEN: TONY EMERIAU



AUTOR: ALEX RANDOLPH



© COPYRIGHTS, LEMADA LIGHT INDUSTRIES LTD.,
ALL RIGHTS RESERVED.
27 BETZALEL STR., ARAD 8909355, ISRAEL

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
ASMODEE • Friedrichstr. 47
45128 Essen • Germany • Made in Israel.

www.asmodee.com



ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Diese Information aufbewahren. Abbildungen unverbindlich. Formen und Farben können vom Gezeigten abweichen.

DH-1803-0236-0610 041214