

Geister, Geister, Schatzsuchmeister



Name	Geister, Geister, Schatzsuchmeister
Autor	Brian Yu
Grafik	Pierô
Verlag	Mattel Games
Erscheinungsjahr	2013
Genres	Kooperatives Abenteuerspiel, Würfelspiel, Familienspiel
Spieler	2-4
Dauer	Ca. 30-45 Minuten
Altersgruppe	Ab 8 Jahren
Produktmasse ca.	29,5 x 29,5 x 7,5 cm
Gewicht ca.	900 g
Auszeichnungen	Kinderspiel des Jahres 2014

In *Geister, Geister, Schatzsuchmeister* begeben sich die Spieler als abenteuerlustige Schatzsucher in ein von Geistern besetztes Anwesen. Das Ziel: Die wertvollen Schatzjuwelen in den verschiedenen Räumen des Hauses zu finden und in Sicherheit zu bringen. Da haben die Bewohner des Hauses – kleine, grüne Geister und große, rote Spukgespenster – natürlich etwas dagegen und versuchen, die Schatzsucher an ihrer Flucht aus dem Haus zu hindern.

Als kooperatives Spiel lässt sich das Spiel nur gemeinsam gewinnen oder verlieren. In den Spielzügen werden Schatzsucher durch das Anwesen bewegt, neue Geister ins Spiel gebracht und natürlich auch bekämpft. Jeder Spieler zieht dabei mit einer eigenen Figur durch die Flure und Räume des Anwesens und kann maximal einen Juwel in seinem Rucksack transportieren. Stellen sich dem Spieler kleine Geister in den Weg, so kann er diese entweder allein oder aber gemeinsam mit den anderen Spielern bekämpfen. Gekämpft wird mit einem Symbolwürfel.

Befinden sich drei Geister im gleichen Raum, werden diese durch ein großes Spukgespenst ersetzt. Gegen Spukgespenster können die Spieler nur gemeinsam kämpfen – alleine kann man hier nichts mehr ausrichten. Der Würfelkampf gegen ein Spukgespenst gilt also nur, wenn sich mindestens zwei Spieler im gleichen Raum befinden.

Sollten im Spielverlauf durch das Aufstellen neuer Geister sechs Spukgespenster entstehen, bevor die Spieler alle Juwelen und sich selbst in Sicherheit gebracht haben, gewinnen die Geister. Schaffen es dagegen alle Spieler mitsamt den Juwelen aus dem Haus herauszukommen, gewinnen sie das Spiel.