HUGO
DAS SCHLOSSGESPENST

amigo-spiele.de/03610

von Wolfgang Kramer
Spieler: 2–8 Personen
Alter: ab 7 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

30 Gästefiguren
8 Gästechips in den Farben der Figuren
1 Chip als Rundenzähler für Hugo
1 Würfel
1 Hugo-Figur
1 Spielplan (beidseitig bedruckt)



Spielplan „Mitternachtsparty“

Spielplan „Hugo“

Spielidee

Das rauschende Fest im Schloss ist in vollem Gange. Die Gäste amüsieren sich königlich. Da schlägt die Turmuhr 12-mal: Mitternacht. Knarrend öffnet sich die Tür zum Verlies und Hugo, das Schlossgespenst, schwebt die Kellertreppe nach oben und biegt auf die Galerie ein. Helle Aufregung verbreitet sich unter den Gästen. Jeder versucht sich vor Hugo in Sicherheit zu bringen. Eine hektische Suche nach einem freien Versteck in den Schlosszimmern beginnt.

Jeder Spieler versucht zu verhindern, dass Hugo die eigenen Gästefiguren fängt und in den Keller verbannt. Für jede gefangene Figur erhält der Spieler Gruselpunkte. Wer es schafft, mit seinen Figuren in die Räume zu flüchten, kommt mit dem Schrecken davon. Wer am Ende des Gruselabenteuers die **wenigsten Gruselpunkte** besitzt, gewinnt.

Hinweis: Das Spiel enthält einen doppelseitigen Spielplan. Der Plan mit dem Gruselpfad ist für die neuen Regeln, bei denen Hugo den Gästen noch mehr das Gruseln lehrt. Die Regeln, die als „Mitternachtsparty“ bekannt sind, befinden sich am Ende der Anleitung. Diese Variante wird auf der Spielplanrückseite gespielt.

Spielvorbereitung

Der Spielplan mit der Seite, auf dem der Gruselpfad zu sehen ist, wird in die Tischmitte gelegt.

Hugo wird auf die Kellertür **vor** das Feld mit der „+10“ gestellt.

Nun wählt jeder Spieler seine Gästefiguren:

- Bei 2 Spielern erhält jeder 6 Figuren in Rot oder Blau.
- Bei 3 Spielern erhält jeder 5 Figuren in Rot, Blau oder Türkis.
- Bei 4 Spielern erhält jeder 4 Figuren in Rot, Blau, Türkis oder Gelb.
- Bei 5 Spielern erhält jeder 3 Figuren in Rot, Blau, Türkis, Gelb oder Schwarz.
- Bei 6-8 Spielern erhält jeder 2 Figuren in Rot, Blau, Türkis, Gelb, Schwarz, Grün, Weiß oder Violett.

Jeder Spieler erhält einen Chip in der gewählten Figurenfarbe. Die Chips werden auf das Startfeld des Gruselpfades mit der Zahl „10“ gelegt. Der Chip für Hugo kommt auf das Feld „23:45“ der Rundenskala.

Spielablauf

Das Fest wird eröffnet

Jeder Spieler muss zu Beginn seine Figuren auf beliebige Felder der Galerie stellen. Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt zunächst **eine** seiner Figuren auf ein beliebiges **freies** Galeriefeld. Danach stellt der nächste Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine Gästefigur auf ein **freies** Galeriefeld, bis alle Spielfiguren auf den Feldern der Galerie verteilt sind. Auf jedem Feld darf zu Spielbeginn nur eine Figur stehen.

Tipp: Die Spieler sollten ihre Figuren möglichst nicht auf die ersten zehn Felder nach dem Pfeilfeld stellen, sonst laufen sie Gefahr schneller von Hugo gefangen zu werden.

Achtung: Auf die Felder der Kellertreppe darf keine Figur gestellt werden.



Spielaufbau für 4 Personen

Würfeln und Figuren bewegen

Der jüngste Spieler beginnt. Wer am Zug ist, würfelt und zieht eine seiner Figuren um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.



Während des Spiels dürfen auch mehrere Figuren auf einem Galeriefeld stehen.

Achtung: In die Räume dürfen die Figuren erst gezogen werden, wenn sich Hugo auf der Galerie befindet.

Achtung, Hugo kommt



Hugo, das Schlossgespenst, wird immer dann gezogen, wenn ein Spieler das Hugo-Symbol gewürfelt hat.

Hugo bewegt sich **drei Felder** im Uhrzeigersinn vorwärts. Zuerst wird er Stufe für Stufe über die Kellertreppe gezogen und betritt die Galerie über das Feld mit dem **Pfeil**. Danach bleibt Hugo während des gesamten Spiels auf der Galerie. Wer Hugo ziehen muss, darf keine seiner eigenen Figuren bewegen.



Hilfe, wo kann ich mich verstecken?

Sobald Hugo über das Pfeilfeld die Galerie betreten hat, wird es ernst für die Gäste. Die Spieler müssen nun versuchen, ihre Gästefiguren in Sicherheit zu bringen. Es gibt neun Räume, in denen Hugo die Gäste nicht fangen kann. In allen Räumen darf nur **eine Figur** stehen.

Die Figuren können von der Galerie durch eine Tür in einen Raum gezogen werden. Jedes Galeriefeld **und** der Raum selbst zählen einen Würfelpunkt. Eine Figur muss nicht mit genauer Punktzahl in einen Raum gezogen werden (Ausnahme die Räume mit grünem Wappen, siehe Seite 5). Restliche Würfelpunkte verfallen und werden nicht für weitere Figuren verwendet.

Rauswerfen: Wer mit **genauer** Zahl in einen Raum zieht, **darf dort die fremde Figur aus dem Raum werfen**. Die fremde Figur wird auf das Feld vor dem Raum gestellt. Der Besitzer der Figur kann sich – wenn er am Zug ist – mit einer gewürfelten „1“ revanchieren und wieder in den Raum hineinziehen.



Beispiel: *Barbara hat eine „2“ gewürfelt. Dies ist die richtige Würfelzahl, um ihre rote Figur in das „Kaminzimmer“ zu ziehen und die fremde Figur dort rauszuwerfen. Barbara stellt die fremde Figur auf das Feld vor dem „Kaminzimmer“ und zieht mit der eigenen Figur hinein.*

Achtung: Eine eigene Figur darf nicht aus einem Raum geworfen werden.

Hugo fängt einen Gast

Wenn ein Spieler das Hugo-Symbol würfelt, muss Hugo vorwärtsgezogen werden. Zieht Hugo dabei auf oder über ein Feld, auf dem eine Figur steht, ist die Figur gefangen.

Eine gefangene Figur wird auf ein Feld der Kellertreppe verbannt und **zwar immer auf das freie Treppenfeld mit der höchsten Zahl**. Die erste Figur wird daher auf das Feld mit der „+10“ gestellt. Die nächste gefangene Figur kommt auf das Feld mit der „+9“ usw. Gleichzeitig wird der Chip des Spielers auf dem Gruselpfad um entsprechend viele Felder vorwärtsgezogen. Auf dem Gruselpfad dürfen mehrere Chips auf einem Feld stehen.



Stehen mehrere Figuren bei ihrer Gefangennahme zusammen auf einem Galeriefeld, dann kommen sie auch zusammen auf das gleiche Treppenfeld.

Sind alle Felder der Kellertreppe besetzt, wird eine weitere gefangene Figur auf das Feld „+10“ zu den dort stehenden Figuren gestellt. Der entsprechende Spieler erhält 10 Gruselpunkte.

Die Räume mit den Wappen



Wer mit einer seiner Figuren die „Waffenkammer“ aufsucht, in dem Hugo Junior haust, erhält einen Gruselpunkt und muss sofort seinen Chip ein Feld vorziehen.

Wer eine seiner Gästefiguren in den „Tanzsaal“ oder den „Bankettsaal“ zieht, hat Glück und entspannt sich bei Musik bzw. Speis und Trank und darf seinen Chip sofort drei Felder auf dem Gruselpfad zurückziehen, maximal bis zum Feld „0“.





Achtung: In den „Tanzsaal“ und den „Bankettsaal“ darf nur mit genauer Würfelzahl gezogen werden.

Zugregeln für die Gästefiguren

Für die Gästefiguren herrscht **Zugzwang**. Aussetzen ist nicht erlaubt. Der Spieler muss seine Figuren auf der Galerie vorwärtsziehen. Er kann aber jederzeit eine Figur aus einem Raum oder von der Kellertreppe auf die Galerie ziehen.

An Hugo darf man vorbeihuschen (ihn überholen). Wer allerdings auf dasselbe Feld ziehen muss, auf dem Hugo steht, ist gefangen und muss auf die Kellertreppe.

Sind alle Figuren eines Spielers in den Räumen und/oder auf der Kellertreppe, **muss** eine Figur entweder einen Raum oder die Kellertreppe verlassen. Wer die Kellertreppe verlässt und dort mehrere Figuren besitzt, muss die Figur auf dem Treppenfeld mit der höheren Zahl von der Treppe ziehen. Wer die Kellertreppe verlässt, beginnt mit dem Zählen beim **Pfeilfeld**, egal wo die Figur auf der Kellertreppe steht.

Beispiel: *Peter hat zwei Figuren im Keller, je eine auf den Feldern „+9“ und „+6“. Er hat eine „2“ gewürfelt. Er muss seine Figur von Feld „+9“, mit dem Pfeilfeld beginnend, zwei Felder auf der Galerie vorwärtsziehen.*



Tipp: Wer eine „4“ oder „5“ würfelt, kann von der Kellertreppe aus sofort in einen der ersten beiden Räume ziehen. Es ist auch möglich, von einem Raum direkt in den nächsten Raum zu ziehen, wenn dies die Würfelpunkte erlauben.

Zugweite von Hugo - Rundenskala

Zu Spielbeginn zieht Hugo, wenn er gewürfelt wird, drei Felder vorwärts. Kommt er aus dem Keller und biegt über das Pfeilfeld auf die Galerie ein, wird sein Chip auf das Feld „24:00“ geschoben. Jedes Mal, wenn Hugo wieder auf oder über das Pfeilfeld zieht, wird sein Chip auf die nächste Uhrzeit geschoben. Je später die Zeit, desto schneller zieht Hugo über die Galerie.

Uhrzeit	23:45	24:00	1:00	2:00	3:00	4:00	5:00
							
Hugo zieht	3 Felder	3 Felder	4 Felder	5 Felder	6 Felder	7 Felder	Spielende

Spielende

Sobald Hugo auf oder über das Pfeilfeld zieht, wird sein Chip auf der Rundenskala auf die nächste Uhrzeit weiter geschoben. Wird Hugos Chip auf das Feld „5:00“ geschoben, hat Hugo genug gespukt und das Spiel ist sofort beendet.

Das Spiel endet früher, sobald ein Spieler mit seinem Chip auf oder über das Feld „46“ des Gruselpfades zieht.

In beiden Fällen hat der Spieler mit den wenigsten Gruselpunkten gewonnen, derjenige also, dessen Chip dem Feld „0“ auf dem Gruselpfad am nächsten steht.

Variante: „Mitternachtsparty“



Die Variante „Mitternachtsparty“ ist die bisherige bekannte Spielregel. Gespielt wird mit der Spielplanseite **ohne Gruselpfad** am Spielfeldrand. Der Chip für Hugo und die Chips der Spieler bleiben in der Schachtel.

Die Hugo-Figur wird **auf das Feld** mit der „–10“ gestellt. Jeder Spieler wählt wie bisher seine Gästefiguren. Jetzt werden nur noch Papier und Bleistift bereitgelegt und das Spiel kann beginnen.

Die Mitternachtsparty geht über drei Spiele (drei Gruselrunden). Gespielt wird mit den folgenden Änderungen:

- Hugo bewegt sich während des gesamten Spielablaufs **immer drei Felder** weit. Bei 7-8 Spielern wird Hugo nur zwei Felder weit gezogen.
- Wird eine Figur in einen Raum gezogen, bleibt sie dort bis zum Ende einer Gruselrunde. Figuren werden nicht mehr hinausgeworfen.
- Gefangene Figuren auf der Kellertreppe bleiben dort ebenfalls bis zum Ende einer Gruselrunde.
- Hat ein Spieler nur noch eine Figur auf der Galerie, muss er zwar würfeln, darf seine Figur aber stehen lassen. Hat ein Spieler keine Figur mehr auf der Galerie, muss er trotzdem würfeln, da er immer noch das Hugo-Symbol würfeln kann.
- Eine Gruselrunde ist zu Ende, wenn entweder keine Gästefigur mehr auf der Galerie steht oder wenn zwar noch Figuren auf der Galerie stehen, aber alle elf Räume besetzt sind. Die Figuren, die zu diesem Zeitpunkt noch auf der Galerie sind, werden auf das Treppenfeld mit der „–2“ gestellt.

- Ein Spieler erhält für jede seiner Figuren auf der Treppe die entsprechenden Gruselpunkte des Treppenfeldes. Die Figuren, die in den beiden Räumen stehen, in dem Hugo Junior haust (der „verlassene Raum“ und die „Waffenkammer“), erhalten je einen Gruselpunkt (Minuspunkt). Die Figuren im „Tanzsaal“ und im „Bankettsaal“ bekommen je drei Glückspunkte (Pluspunkte) gutgeschrieben. Die Punkte für jeden Spieler werden auf einem Zettel notiert.
- Nach der Punkteverteilung beginnt die nächste Gruselrunde. Alle Figuren, die sich in den Räumen befinden, werden auf das Feld mit der Tür davor gestellt.
- Anschließend stellt jeder Spieler seine Figuren auf der Treppe wieder auf ein beliebiges freies Feld der Galerie, zuerst die Figur vom Treppenfeld mit der „–10“, danach die vom Feld mit der „–9“ usw. Stehen mehrere Figuren auf einem Treppenfeld, darf der Spieler, der mehr Gruselpunkte besitzt, seine Figur zuerst auf ein Feld der Galerie stellen.
- Zuletzt wird Hugo wieder auf das Feld mit der „–10“ gestellt und es beginnt die zweite Gruselrunde. Der Spieler mit den meisten Gruselpunkten würfelt als Erster, danach geht es wie gewohnt im Uhrzeigersinn weiter.
- Nach der dritten Gruselrunde ist die Mitternachtsparty beendet. Es wird noch einmal abgerechnet. Wer nach der dritten Punkteverteilung die **wenigsten Gruselpunkte** besitzt, gewinnt die Mitternachtsparty.

Abrechnungsbeispiel

PETER	ANDREA	CONSTANZE	MARKUS	BARBARA	WILLIAM
-6	-13	-14	-8	-3	-13
-5	-9	-17	-10	-3	0
+3	-17	-10	-5	-6	-7
-8	-39	-41	-23	-12	-20

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de · E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIII
Version 1.0