

Zu „Gefangen in der Geisterbahn“ habe ich einige Fragen auf der Spiel in Essen 2005 und im Forum gesammelt, die im Folgenden beantwortet werden sollen:

Dürfen alle Schienenkarten gedreht werden?

Nein, das Torhaus, in der Mitte des Spielplans darf nicht gedreht werden (Achtung: nicht verwechseln mit dem Umdrehen um die horizontale Achse, nachdem der letzte Spieler, das Torhaus verlassen hat). Die Schlüsselkammern dürfen nur innerhalb des Spielplans gedreht werden, es darf keine Schiene aus dem Spielplan hinaus zeigen.

Wie weit dürfen Schienenkarten gedreht werden?

Schienenkarten dürfen innerhalb eines Zuges soweit gedreht werden wie es der Spieler wünscht. (um die vertikale Achse)

Wenn die Schienenkarte Torhaus umgedreht wurde hat sie nur noch drei Rampen; sind diese drei Rampen miteinander verbunden?

Nein, die drei Rampen sind nicht miteinander verbunden. Die jeweilige Rampe kann nur von der Seite verlassen werden, von der sie betreten wurde.

Dürfen auf den Schienenkarten immer mehrere Wagen stehen?

Ja, außer auf den drei Rampen des Torhauses und in allen Kammern (Schlüsselkammern, Kammer der Begegnung und Kammer der Gegenstände) - hier darf immer nur ein Wagen stehen. Ausnahme: Ist ein Spieler zum Geisterspieler geworden, dann kann er die Schlüsselkammern befahren, auch wenn dort schon ein anderer Wagen steht.

Kann ein Spieler auf einer Schienenkarte an anderen Wagen vorbeiziehen?

Ja.

Wann kann im Torhaus eine Codekarte angesehen werden?

Wer mindestens einen Schlüssel besitzt, kann sich eine Codekarte ansehen. Egal wie viele Schlüssel im Laufe des Spiels gesammelt werden: Es darf immer nur eine Codekarte pro Zug angesehen werden.

Kann ein Spieler im Torhaus stehen bleiben?

Nein, jede Schienenkarte, Rampen im Torhaus und alle Kammern müssen verlassen werden! Aber, die drei Rampen im Torhaus gelten als eigenständige Schienenkarten. Ich kann das Torhaus von einer Rampe verlassen und auf einer anderen Rampe wieder befahren, wenn dies möglich ist.

Kann ein Spieler eine Schienenkarte verlassen und im selben Zug dort wieder zum Stehen kommen?

Nein.

Wer spielt wann einen Schrecken?

Fährt ein Spieler in eine Schlüsselkammer, *muss* der linke Nachbar eine Karte spielen. Hält der Wagen eines Spielers in einer Sackgasse, *kann* der Spieler mit der niedrigsten Moral eine Schreckenkarte spielen. Das Ausspielrecht wandert so lange weiter, bis entweder alle gepasst haben oder ein Spieler eine Karte gespielt hat.

Hat ein Geisterspieler die niedrigste Moral?

Nein, ein Geisterspieler hat gar keine Moral. Steht der Wagen eines Spielers in einer Sackgasse, werden erst die Spieler mit Moral gefragt, ob sie eine Karte spielen wollen, danach erst die Geisterspieler, aufsteigend von wenig zu viel Schrecklichen Siegpunkten.

Was passiert, wenn ein Spieler zum Geist wird?

Die gesammelten Schlüsselkarten wandern zurück auf die entsprechenden Stapel. Die Gegenstände werden offen neben dem entsprechenden Stapel abgelegt. Der Moralanzeiger wird umgedreht. Der Spieler tauscht seine Spielfigur aus. Die Schreckenkarten behält er, da auch Geisterspieler noch zum Schrecker werden können.

Wann bekommt ein Geisterspieler Siegpunkte?

Immer dann, wenn er einen Mitspieler (keinen anderen Geisterspieler) erschreckt. Der Geisterspieler erschreckt einen moralischen Spieler, wenn er auf derselben Schienenkarte zum Halten kommt oder er an ihm vorbeifährt (bzw. der moralische Spieler vorbeifährt).

-- Lutz Stepponat

Außerdem wurden wiederholt folgende Fragen an uns herangetragen:

Unterscheiden sich die Codekarten äußerlich von den Schlüsselkarten?

Sie unterscheiden sich rein äußerlich nicht. Es gibt also 36 gleich aussehende Karten, davon 30 Schlüssel- und 6 Codekarten.

Wie werden die Schlüsselkarten sortiert?

Jede Schlüsselkarte zeigt eine Zahl zwischen 1 und 6, eins von sechs Symbolen und eine von sechs Farben. Vor Beginn des Spiels legen sich die Spieler fest, ob sie nach Zahlen (Grundspiel), Symbolen oder Farben (optionale Regel) spielen. Haben sie sich entschieden, kommt es nur noch auf Zahl, Symbol oder Farbe an. Die Kombination ist dagegen völlig gleichgültig. Es macht also nichts, dass zweimal die 4 in Kombination mit der Farbe Rot vorhanden ist, aber kein Mal die 6. Die Schlüssel- und Codekarten werden im Grundspiel nach Zahlen von 1-6 in Stapeln sortiert. Dann wird von jedem Stapel eine Karte gezogen. Die Karten werden gemischt, drei Karten gezogen und verdeckt ausgelegt. Diese drei Karten sind die drei Schlösser der Tür, für die die passenden Schlüssel aus den Schlüsselkammern besorgt werden müssen. Die restlichen drei Karten werden verdeckt neben die drei "Schlösser" gelegt. Sie können im Laufe des Spiels noch zum Einsatz kommen.

Die Stapel mit den restlichen Schlüsselkarten bleiben nach Zahlen sortiert und werden neben den Spielplan, jeweils ein Stapel, zu einer der sechs Schlüsselkammern (rot illuminiert) gelegt. Die Verteilung bleibt euch überlassen (1-6 gegen den Uhrzeigersinn oder im Uhrzeigersinn, oder etwas ganz anderes).

-- Pegasus Spiele