

Ghost Writer - KSR

- Vorbereitungen:**
- 1) Bildet 2 möglichst gleich große Teams (zu dritt sind das 2 Teams mit je 1 Spieler, 1 neutraler Geist).
 - 2) Jedes Team wählt 1 Spieler als Geist, weitere Spieler sind Medien.
Geister sitzen sich gegenüber, jeweils mit Abstand zu ihrem Team.
 - 3) Gebt 7 Fragen-Karten an jedes Team, d.h., am besten an einen Spieler der Medien.
 - 4) Mischt alle Objekt-Karten und einer der Geister zieht die oberste davon, Texte nicht sichtbar für die Teams.
Die beiden Geister schauen sich diese EINE Karte an und einigen sich auf genau EINEN Begriff, den sie anhand dessen Nummer benennen. Kommt es zu keiner Einigung, würfelt einer der Geister und das Ergebnis gilt dann.
Die Karte wird verdeckt bei den Geistern abgelegt, Einsicht durch beide ist jederzeit möglich.
 - 5) Legt den aufgeklappten Block samt Stiften zwischen die Geister.

Ablauf: Es werden je Team 8 Züge gespielt. Das Sonnen-Team beginnt und immer abwechselnd ist das andere Team am Zug.

Das Medien-Team am Zug entscheidet gemeinsam, ob es eine Frage an seinen Geist stellt ODER das Objekt erraten will.
Dazu sollte man flüstern oder per Notizzettel kommunizieren, damit das Gegner-Team keine Infos erhält

- FRAGE STELLEN:**
- 1) Wählt 2 von euren 7 verfügbaren FRAGE-Karten aus und gebt sie verdeckt an euren Geist.
 - 2) Der GEIST schaut sich beide Fragen an und legt 1 auf den offenen Ablage-Stapel neben dem Nachzieh-Stapel.
Die andere Karte, die er beantworten will, gibt er den Medien zurück, die sie anschauen und verdeckt vor sich legen.
Übrigens darf man als Medien-Team die vor sich abgelegten Frage-Karten jederzeit anschauen.
 - 3) Der GEIST notiert in Blockschrift langsam Buchstabe für Buchstabe im obersten freien Feld seiner Team-Seite.
Damit gehört auch der Zug des Geistes zu den 8 Zügen des Teams. Jeden Buchstaben sagt er laut an und wartet kurz.
Soll der Geist STOPPEN, ruft eins seiner Medien "SILENCIO". 1 evtl. angefangenen Buchstaben vollendet der Geist.
Beachtet: Eine fertige Antwort benötigt immer auch einen finalen PUNKT.

Hinweise mehrere Wörter sind erlaubt, Leerzeichen dazwischen = " _".
zur Umlaute = Ä Ö Ü
Antwort: Doppel-S = als "ß" schreiben
nur deutsche Wörter / allg. bekannte Ausdrücke sind erlaubt

Antworten dürfen weder das gesuchte Objekt noch Teile davon (auch abgeleitete) enthalten: z.B. EISBÄR = nicht erlaubt
wären: EIS / BÄR / EISIG,
aber BÄRTIG, da nicht sinnverwandt.

- 4) Die Medien ZIEHEN 2 Frage-Karten NACH und ihr Zug endet.

OBJEKT ERRATEN:

- 1) Nutzt die nächste freie Zeile auf der Team-Seite eures Blocks.
- 2) Die Medien schreiben ihr Lösungswort langsam Buchstabe für Buchstabe und warten je Buchstabe, ob der Geist ENTWEDER **ZUSTIMMT**:
RICHTIG = Der Geist KLOFFT dann.
ODER **ABLEHNT**:
FALSCH = Der Geist legt 1 Zeigefinger an die Lippen und der falsche Buchstabe wird gestrichen. Der Zug endet.
Auch der Punkt am Wortende ist nötig für eine komplette Lösung.



- 1) Ist zu BEGINN eures Zuges ein AUGE in der aktuellen Zeile des Team-Blocks zu sehen, erfragt ihr sofort vor eurem regulären Zug genau 1 Buchstaben einer früheren Antwort des eigenen oder fremden Teams.
- 2) Der entsprechende Geist muss reagieren und ergänzt die gefragte Antwort um 1 Buchstaben, ggf. nur 1 Punkt.

FRAGE-KARTEN AUSTAUSCHEN:

- Jedes Team kann **1-mal** in der Partie zu Beginn seines Zuges alle 7 aktuellen Frage-Karten abwerfen und 7 neue ziehen.

Spielende: ENTWEDER hat ein Team das gesuchte Objekt erraten (sofortiger SIEG) ODER jedes Team hat 8 Züge gemacht (PATT).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.06.24