

SPOOKY BAR

Ein begeisterndes Spiel für 2-4 Personen ab 8 Jahren von Benjamin Schwer

Es gibt aufregende Neuigkeiten: Im kleinen Nachbarort Nirvania sollen Geister ihr Unwesen treiben! Zahlreiche Gäste pilgern dorthin, um einen Blick auf sie zu erhaschen - und du witterst das Geschäft deines Lebens: Unheimliche Wirtshäuser sind der neue Trend!

Daher eröffnest du dort deine eigene Spooky Bar - aber du bist leider nicht allein mit dieser Idee ... Dein Ziel ist es, die Gäste gut zu bewirten und mit gruseligen Souvenirs zu versorgen, damit sie ihr Geld bei dir ausgeben.

Geister in Flaschen zu verkaufen - das klingt vielversprechend! Aber dazu müssen die Geister erst einmal zu dir kommen ... und dann musst du sie einfangen!

Aber Vorsicht: Wenn's zu sehr spukt, fliehen die Gäste womöglich, bevor sie bezahlen. Dieses Unterfangen wird also ein Nervenkitzel - nicht nur für deine Gäste, sondern auch für dich!

Material



4 Wirtshäuser



20 Gäste (je 4 pro Art)



8 Multiplikatoren/Ereignisse

55 Karten
(Werte 1-55):



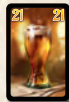
13× Geist
anlocken



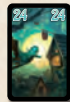
11× Gast
verabschieden



11× Geist
einfangen



10× Getränk
bringen



10× Geist
bewegen



10 rosa
Geister



25 weiße
Geister



30 Getränke

Überblick

In euren Wirtshäusern warten je **5 Gäste** darauf, Getränke und Souvenirs in Form von in Flaschen gefangenen Geistern angeboten zu bekommen.

In jeder Runde spielt ihr alle gleichzeitig je 2 Handkarten aus. Jede Karte steht für eine bestimmte Aktion. Wie oft ihr die Aktionen ausführen dürft, hängt aber von den Karten der Anderen ab!

Das Spiel endet, wenn aus einem der Wirtshäuser der letzte Gast verabschiedet wurde.

Es gewinnt, wer dann das meiste Geld eingenommen hat.

Aufbau

Die folgenden Regeln gelten für 2–4 Personen.

Beim Spiel zu zweit gelten einige zusätzliche Regeln, die wir auf Seite 7 erklären.

- 1 Nehmt euch je 1 **Wirtshaus** und legt es vor euch aus.
- 2 Nehmt euch je 5 unterschiedliche **Gäste**. Legt die Gäste in zufälliger Anordnung an die Tresen eurer Wirtshäuser.
- 3 Mischt die **Karten** und verteilt je 5 davon an jede Person. Legt den Rest als Nachziehstapel in der Tischmitte bereit. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.
- 4 Legt die **Geister**, die **Getränke** und die **Multiplikatoren** (als Ereignisse werden nur für Variante benötigt) als allgemeinen Vorrat bereit. Den Vorrat der Geister bezeichnen wir als **Friedhof**.
- 5 Nehmt euch je 1 **weißen Geist** vom Friedhof und legt ihn oberhalb eurer Wirtshäuser ab.
- 6 Nehmt euch je 1 **Getränk** aus dem Vorrat und legt es auf 1 Gast eurer Wahl.



Tipp:

Falls euch die Geister oder die Getränke ausgehen, könnt ihr die Multiplikatoren mit der Seite nach oben als Hilfsmittel benutzen. Jedes Getränk bzw. jeder Geist auf dem Multiplikator zählt fünffach.

Ablauf einer Runde

- 1. Aktionen wählen:** Ihr legt je 2 Karten mit verschiedenen Aktionen verdeckt vor euch ab. Beachtet dabei die Sonderregeln in der Spalte rechts.
- 2. Aufdecken:** Ihr deckt gleichzeitig eure 2 Karten auf.
- 3. Karten auswerten:** Ihr wertet alle ausgespielten Karten der Reihe nach aus, beginnend mit dem höchsten Wert, dann absteigend.

Ein komplettes Beispiel für eine Runde findet ihr auf Seite 6.

Allgemeine Regeln bei der Auswertung einer Karte

Wie oft du die Aktion deiner Karte ausführen darfst, hängt davon ab, wie oft diese Karte im Moment der Auswertung insgesamt offen auf dem Tisch liegt:

- **mindestens 3x:** Drehe deine Karte **ungenutzt** um!
- **genau 2x:** Führe die Aktion 2x aus, sofern möglich (Ausnahme siehe Seite 4, bei Aktion **Geist anlocken**). Drehe danach die Karte um.
- **genau 1x:** Führe die Aktion 1x aus, sofern möglich. Drehe danach die Karte um.



Beispiel für 3 Personen: Die Karte 40 wird 1x ausgeführt. Die 31 kann nicht genutzt werden (weil 3x offen). Dann werden die 29 und 27 je 1x ausgeführt. Die 21 wird dann 2x und die 11 noch 1x ausgeführt.

Du musst eine Aktion ausführen, wenn es möglich ist – auch, wenn es für dich ein Nachteil ist!

Sonderregel 1: Du hast 3 Karten mit der gleichen Aktion auf der Hand:

Du darfst diese **3 Karten** als **Joker** für eine Aktion deiner Wahl benutzen.

Dein Ausspielen sieht dann wie folgt aus:

- Spiele zunächst eine deiner anderen Handkarten wie üblich verdeckt aus. Diese muss eine andere Aktion zeigen als der Joker.
- Anstelle der 2. Karte spielst du den aus 3 gleichen Karten bestehenden Joker ebenfalls verdeckt aus. Sortiere die 3 Karten dabei so, dass der **kleinste** Wert nach dem Aufdecken oben liegt, die anderen Werte sind nicht relevant.



Bei der Auswertung gilt:

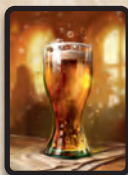
- Für die Karten der Anderen gilt die oberste Karte des Jokers mit der abgebildeten Aktion, im Beispiel also die 3.
- Ist dein Joker an der Reihe, entscheidest du, als welche Aktion du ihn spielst. Dabei darfst du nicht
 - + die Aktion wählen, die deine andere Karte zeigt, wenn sie noch offen ist.
 - + eine Aktion wählen, die bei den Anderen noch mindestens 2x offen ausliegt.



Sonderregel 2: Du hast 5 Karten mit der gleichen Aktion auf der Hand:

Wirf die 5 Karten ab und nimm 5 neue Karten vom Nachziehstapel.

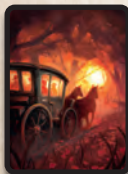
Aktionen



Aktion **GETRÄNK BRINGEN**

Die Gläser deiner Gäste sollten nie leer sein! Aber einige Gäste sind durstiger als andere ...

Nimm 1 Getränk aus dem Vorrat und lege es auf 1 Gast deiner Wahl. Du brauchst die Getränke nicht gleichmäßig zu verteilen, und jeder Gast darf auch mehrere Getränke haben.



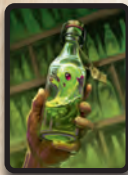
Aktion **GAST VERABSCHIEDEN**

Die Gäste bezahlen dich bei ihrer Abreise und bieten dir neben der Bezahlung der Getränke und einem Trinkgeld auch einen Gefallen an.

Du verabschiedest dich von einem der Gäste, der mindestens 1 Getränk verzehrt hat. Nur jetzt darfst du den Gefallen des Gastes nutzen, falls möglich.

Drehe den Gast um und lege ihn mit seinen Getränken neben deinem Wirtshaus ab: Bei Spielende sind sie je 1 Münze wert.

Eine Übersicht über die Gefallen der Gäste findest du auf Seite 8.

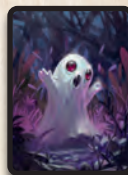


Aktion **GEIST EINFANGEN**

Du fängst einen Geist ein und verkaufst ihn als Souvenir an deine Gäste.

Sofern vorhanden: Nimm 1 Geist, der oberhalb deines Wirtshauses liegt, und lege ihn neben deinem Wirtshaus ab.

Für einen rosa Geist bekommst du bei Spielende 5 Münzen, für einen weißen Geist 3 Münzen.



Aktion **GEIST ANLOCKEN**

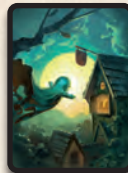
Du lockst einen Geist zu deinem Wirtshaus.

Nimm 1 weißen Geist vom Friedhof und lege ihn oberhalb deines Wirtshauses ab.

Wichtige Ausnahmeregel: Liegen genau 2 Karten **Geist anlocken** offen aus, dann erhältst du nicht 2 weiße Geister, sondern stattdessen **1 rosa Geist**.



Falls sich nun mindestens 3 Geister oberhalb deines Wirtshauses befinden: Führe die **Zusatzaktion Gast erschrecken** aus (siehe Seite 5).



Aktion **GEIST BEWEGEN**

Manchmal gelingt es dir, einen Geist von einem Wirtshaus zu einem anderen zu bewegen.

Bewege 1 Geist von einem Wirtshaus deiner Wahl zu einem anderen Wirtshaus. Musst du in deinem Spielzug 2 Geister bewegen, darfst du denselben Geist nicht 2x bewegen.

Sonderfall: Immer, wenn du einen Geist bewegen musst, aber keiner da ist, den du bewegen kannst: Nimm einen weißen Geist vom Friedhof und lege ihn an ein Wirtshaus deiner Wahl.

Falls sich nun mindestens 3 Geister oberhalb deines Wirtshauses befinden: Führe die **Zusatzaktion Gast erschrecken** aus (siehe Seite 5).



Zusatzaktion GAST ERSCHRECKEN

Zu viele Geister auf einmal sind doch etwas unheimlich - da flüchtet der eine oder andere Gast schon mal zu einem anderen Wirtshaus.

Liegen 3 oder mehr Geister oberhalb eines Wirtshauses, erschrecken die Geister dort 1 der Gäste:

- Hast du den Geist an ein **fremdes Wirtshaus** gelegt: Nimm dir 1 Gast deiner Wahl aus diesem Wirtshaus und seine Getränke (falls vorhanden)

und lege ihn wie einen verabschiedeten Gast **neben** dein Wirtshaus. Du erhältst jedoch nicht den Gefallen dieses Gastes.

- Hast du den Geist an **dein Wirtshaus** gelegt: 1 Gast deiner Wahl flüchtet aus deinem Wirtshaus. Lege ihn und seine Getränke (falls vorhanden) zurück in die Schachtel.

In beiden Fällen: Lege alle Geister, die über dem betroffenen Wirtshaus liegen, zurück auf den Friedhof.

Ende der Runde

Wenn alle ausgespielten Karten ausgewertet und somit umgedreht sind, endet die Runde. Legt alle umgedrehten Karten auf den offenen Ablagestapel.

Prüft, ob es Wirtshäuser ohne Gäste gibt:

- Wenn es 1 oder mehr Bars ohne Gäste gibt: Das Spiel endet, und ihr macht mit der Schlusswertung weiter.

- Wenn alle Bars noch 1 oder mehr Gäste haben: Füllt eure Kartenhände auf 5 Karten auf und beginnt mit der nächsten Runde.

Sollte der Nachziehstapel leer sein, mischt ihr den Ablagestapel und bildet so den neuen Nachziehstapel.

Ende des Spiels und Schlusswertung

Zählt, wie viele Münzen ihr eingenommen habt:



Jeder gefangene rosa Geist zählt 5 Münzen.



Jeder gefangene weiße Geist zählt 3 Münzen.



Jeder Gast neben deinem Tableau zählt 1 Münze.



Jedes Getränk neben deinem Tableau zählt 1 Münze.

Wer die meisten Münzen hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Personen, wer weniger Gäste im Wirtshaus hat.

Steht es immer noch unentschieden, teilen sich diese Personen den Sieg.

Wollt ihr mehrere Partien nacheinander spielen? Dann addiert die Punktzahlen der einzelnen Partien! Ihr könnt entweder eine festgelegte Anzahl von Partien spielen (Empfehlung: 3) oder bis jemand eine bestimmte Anzahl von Münzen erreicht oder überschritten hat (Empfehlung: 50).

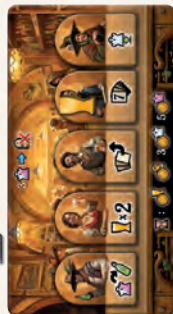
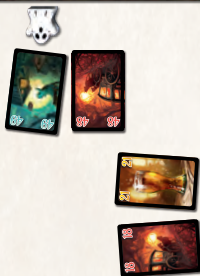
Beispiel für eine Runde

- 1 Jede Person hat 2 Karten offen ausgespielt. Jetzt folgt die Auswertung, beginnend bei der höchsten Karte.
- 2 49: **C** entscheidet sich, den Geist von **B** zu **A** zu bewegen.
- 3 48: **C** muss die Karte ungenutzt umdrehen, da 3 Karten mit dieser Aktion offen ausliegen.
- 4 43: **B** darf bis zu 2 Gäste verabschieden. Es hat aber nur 1 Gast ein Getränk. **B** nimmt einen weißen Geist als Gefallen dieses Gastes.
- 5 21: **A** legt 1 Getränk auf den Gast rechts.
- 6 20: **B** entscheidet sich, den Joker für die Aktion **Geist fangen** einzusetzen, und legt den Geist neben das Wirtshaus.
- 7 18: **A** verabschiedet sich von einem Gast, der ein Getränk hat. **A** füllt seine Hand als Gefallen des Gastes nach der Runde auf 7 Karten auf.
- 8 Zwischenstand nach der Runde:
 - **A** hat 1 Gast und 1 Getränk gesammelt (Wert insgesamt: 2 Münzen).
 - **B** hat 1 Gast und 1 Getränk gesammelt sowie 1 weißen Geist gefangen (Wert insgesamt: 5 Münzen).
 - **C** war in dieser Runde nicht so erfolgreich und hat bisher 0 Münzen verdient.

1-7



C



A

B



8



C



A

B



Variante

Für mehr Abwechslung könnt ihr vor jeder einzelnen Partie eines der **Ereignisse** (Rückseite der Multiplikatoren) aufdecken. Dieses Ereignis

verändert eine Regel für die Dauer einer Partie. Eine Liste der Ereignisse findet ihr auf Seite 8.



Zusatzregeln für das Spiel zu zweit

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel so auf, als ob ihr zu dritt spielt. Der virtuelle dritte Spieler (wir nennen ihn kurz Tom) wird auTOMatische Spielzüge ausführen. Sein Getränk legt ihr auf 1 beliebigen seiner Gäste.

SPIELRUNDE

Nachdem ihr eure Karten aufgedeckt habt, deckt ihr nacheinander 2 Karten vom Nachziehstapel für Tom auf. Die 1. legt ihr links vor ihm ab, die 2. rechts daneben. Falls die 2. Karte die gleiche Aktion zeigt, legt ihr sie auf den Ablagestapel und zieht die nächste Karte. Das macht ihr so lange, bis 2 Karten mit unterschiedlicher Aktion vor Tom liegen. Anschließend führt ihr die Kartenaktionen für Tom folgendermaßen aus:

Geist anlocken: keine Änderung zur Grundregel

Getränk bringen: Jedes Getränk wird zu einem beliebigen seiner Gäste gelegt, der noch kein Getränk hat. Haben alle seine Gäste gleich viele Getränke, dann verteilt ihr die weiteren Getränke möglichst gleichmäßig auf die Gäste.

Gast verabschieden: Nehmt 1 von den Gästen mit den meisten Getränken aus Toms Wirtshaus und legt ihn daneben. Hat kein Gast ein Getränk, kannst du auch keinen verabschieden. Tom erhält nie die Gefallen der Gäste.

Geist einfangen: Hat Tom 1 rosa und 1 weißen Geist, fängt er zuerst den rosa Geist ein.

Geist bewegen: Prüft bei jeder Bewegung, ob sich bei Toms Wirtshaus noch mindestens 1 Geist befindet, der in diesem Spielzug noch nicht bewegt wurde:

1. **Ja:** Bewegt 1 Geist (rosa vor weiß) zu der Person, die an der Seite von Tom sitzt, an der seine Bewegen-Karte liegt.
2. **Nein:** Tom bewegt 1 Geist zu sich. Von wo, prüft ihr in folgender Reihenfolge:
 - a. Von der Person, auf deren Seite Toms Bewegen-Karte liegt
 - b. Von der anderen Person
 - c. Vom Friedhof

Sobald eine der Bedingungen erfüllt ist, werden die weiteren nicht mehr geprüft.

SCHLUSSWERTUNG

Wenn ihr Tom in der Schlusswertung dabei haben wollt, gebt ihm für jeden Gast 2 Münzen anstatt 1. Vielleicht schlägt er euch!
Ansonsten ignoriert seine Punkte.

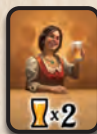
Anhang

GÄSTE



Tagelöhner

Du darfst 1 deiner Handkarten auf den Ablagestapel legen und die entsprechende Aktion genau 1× ausführen (also ohne die offen ausliegenden Karten zu berücksichtigen).



Schönheit

Verdopple die Getränke auf 1 Gast in deinem Wirtshaus, wenn möglich.



Hexe

Locke 1 weißen Geist vom Friedhof an dein Wirtshaus, wenn du möchtest.



Gelehrte

Fülle am Ende der Runde einmalig deine Handkarten auf 7 auf.



Geisterjäger

Fange 1 Geist an deinem Wirtshaus, wenn möglich.



EREIGNISSE



Geister erschrecken euch erst, wenn sie zu viert sind (anstatt zu dritt).



Ihr startet mit 2 Geistern (anstatt 1).



Wenn mindestens 1 Gast bei euch abreist, kommt genau 1 weißer Geist an euer Wirtshaus.



Wer einen Gast erschreckt (auch eigene), erhält dieses Plättchen. Wer es am Ende des Spiels besitzt, erhält dafür 2 Münzen.



Wer 2 Gäste in einer Runde verabschiedet, erhält dieses Plättchen. Wer es am Ende des Spiels besitzt, erhält dafür 2 Münzen.



Geister, die beim Bewegen vom Friedhof kommen, sind immer rosa.



Ihr startet mit 2 Getränken (anstatt 1).



Vor der Auswertung deckt ihr 1 zusätzliche Karte auf, die mit ausgewertet wird. Wenn sie an die Reihe kommt, wird sie ungenutzt abgeworfen.

IMPRESSUM

Autor: Benjamin Schwer

Illustration: Lukas Siegmon

Layout: Fiore GmbH Büro für Gestaltung

Realisation: Michael Schmitt, Ralph Bruhn

Redaktion: Ralph Bruhn

Lektorat: Kaddy Arendt



Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1
89312 Günzburg, Deutschland
www.hutter-trade.com



© 2026 Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Deutschland
www.edition-spielwiese.de

v 1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.