



Geisterstunde

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

30

MINUTEN

Bei Geisterstunde spukt ein Schlossgespenst durch die Räume eines alten Gemäuers, während die übrigen Mitspieler mit farbigen Schlüsseln nach draußen zu entkommen versuchen. Wer dem Gespenst in die Arme läuft, übernimmt selbst den Umhang und muss fortan geistern. Gewonnen hat, wer als Erster durch eine der drei Ausgangstüren das Schloss verlässt.

Spielziel

Verlasse das Schloss als Erster durch eine der 3 Türen, die nach draußen führen. Dafür brauchst du einen Schlüssel in der passenden Farbe.

Vorbereitung

Jeder nimmt eine Spielfigur. Ein Spieler beginnt als Gespenst, legt seiner Figur den Umhang um, stellt sie ins Verlies und nimmt die 5 Gespensterkarten. Alle anderen Figuren starten in der Schatzkammer, die 45 Schlüsselkarten werden gemischt und jeder Nicht-Gespenst-Spieler bekommt 4 davon. Der Rest liegt mit dem Wappen nach oben als Aufnahmestapel bereit.

So spielt ihr

- 1 Das Gespenst legt geheim 1 bis 4 seiner Gespensterkarten verdeckt nebeneinander. Die Wappen darauf bestimmen von links nach rechts seinen späteren Weg.
- 2 Danach ziehen die anderen Spieler reihum, beginnend links vom Gespenst. Jeder spielt beliebig viele Schlüsselkarten aus und öffnet damit jeweils eine gleichfarbige Tür.
- 3 Wer nicht zieht, nimmt stattdessen die oberste Karte vom Aufnahmestapel. Wer seinen Zug in einem Raum beendet, dessen Wappen oben auf dem Stapel liegt, darf diese Karte ebenfalls nehmen.
- 4 Zum Schluss deckt das Gespenst seine Karten einzeln von links nach rechts auf und zieht in die passenden Räume. Mauern kann es durchschweben.
- 5 Trifft es dabei auf eine Figur, endet sein Zug sofort und die Rollen werden getauscht.

So gewinnt ihr

Sobald jemand mit dem passenden Schlüssel durch eine der 3 Ausgangstüren zieht, ist das Spiel beendet und dieser Spieler gewinnt.

Spielziel

Im Schloss geht das Gespenst um, und ihr wollt raus, bevor es euch erwischt. Aus dem Gebäude führen 3 Türen, jede in einer bestimmten Farbe. Nur wer die passende Schlüsselkarte auf der Hand hat, kann eine dieser Türen öffnen. Der erste Spieler, der auf diesem Weg das Schloss verlässt, gewinnt sofort.

Spielmaterial

1 Spielplan

5 Gespensterkarten

45 Schlüsselkarten

4 Spielfiguren

1 Gespensterumhang

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte. Das Verlies ist das Startfeld des Gespenstes, die Schatzkammer das Startfeld aller anderen Figuren.
- Jeder Mitspieler nimmt sich eine Spielfigur.
- Der mutigste Spieler übernimmt zuerst das Gespenst. Er legt seiner Figur den Gespensterumhang um und stellt sie ins Verlies.
- Das Gespenst nimmt die 5 Gespensterkarten auf die Hand.
- Alle übrigen Figuren kommen in die Schatzkammer.
- Mischt die 45 Schlüsselkarten. Jeder Spieler außer dem Gespenst erhält 4 Karten.
- Den Rest legt ihr mit der Wappenseite nach oben als Aufnahmestapel neben den Plan.
- Haltet eure Schlüsselkarten so, dass niemand die Schlüsselfarben auf der Vorderseite sehen kann.
- Wer zu Beginn 4 Karten in derselben Farbe bekommen hat, tauscht alle 4 gegen neue aus.

Spielbeginn

Der mutigste Spieler beginnt als Gespenst und eröffnet die erste Runde, indem er seinen Weg mit den Gespensterkarten festlegt. Danach zieht der Spieler links vom Gespenst als Erster, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Rundenaufbau

Jede Runde läuft in drei Phasen ab: Zuerst plant das Gespenst heimlich seinen Weg, dann bewegen die anderen Spieler ihre Figuren, zum Schluss zieht das Gespenst tatsächlich.

1. Das Gespenst plant seinen Weg

- 1 Das Gespenst wählt aus seinen 5 Gespensterkarten 1, 2, 3 oder 4 Stück aus.
- 2 Es legt sie verdeckt nebeneinander vor sich ab, sodass niemand die Wappen sieht.
- 3 Die Reihenfolge von links nach rechts gibt an, durch welche Räume das Gespenst später ziehen wird. Jedes Wappen steht für einen Raum auf dem Plan.
- 4 Sobald die Karten liegen, darf ihre Reihenfolge nicht mehr geändert werden.

Das Gespenst bewegt sich waagerecht und senkrecht von Raum zu Raum. Wände halten es nicht auf, es schwebt auch dort hindurch, wo gar keine Tür ist.

2. Die anderen Spieler ziehen

Sobald die Gespensterkarten verdeckt liegen, ist der Spieler links vom Gespenst an der Reihe, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

- 1 Du spielst so viele Schlüsselkarten aus, wie du möchtest.
- 2 Jeder ausgespielte Schlüssel öffnet eine Tür in derselben Farbe. Deine Figur zieht durch diese Tür in den Raum dahinter.
- 3 Die Wappen auf der Kartenrückseite sind beim Ziehen ohne Bedeutung.
- 4 Ausgespielte Karten legst du neben den Aufnahmestapel ab.

Figuren kommen ausschließlich durch Türen voran, anders als das Gespenst. In einem Raum dürfen mehrere Figuren gleichzeitig stehen. Ist der Aufnahmestapel leer, mischt ihr die abgelegten Karten und bildet daraus einen neuen Stapel.

Nachschub an Schlüsselkarten

Jeder Zug kostet Karten. Es gibt zwei Wege, wieder an Schlüssel zu kommen:

- **A:** Du kannst oder willst nicht ziehen. Dann setzt du diese Runde aus und nimmst dafür die oberste Karte des Aufnahmestapels auf die Hand.
- **B:** Du beendest deinen Zug in einem Raum, dessen Wappen mit dem Wappen auf der obersten Stapelkarte übereinstimmt. Diese Karte darfst du nehmen.

Mehr als 4 Schlüsselkarten darf niemand halten. Hast du am Zugende 5 Karten, legst du eine auf den Ablagestapel.

3. Das Gespenst zieht

- 1 Haben alle anderen gezogen, deckt das Gespenst seine erste Karte auf und zieht in den Raum mit diesem Wappen.
- 2 Dann folgt die nächste Karte, und so weiter bis zur letzten ausgelegten Karte.
- 3 Trifft es unterwegs auf keine Figur, nimmt es die Gespensterkarten zurück auf die Hand und die nächste Runde beginnt.
- 4 Trifft es auf eine Spielfigur, stoppt der Zug an dieser Stelle sofort.

Der Rollentausch

Wird jemand gefangen, wechseln die beiden Beteiligten die Rollen:

- Der Gefangene bekommt die 5 Gespensterkarten, legt seiner Figur den Umhang um und stellt sie ins Verlies.
- Das bisherige Gespenst wird normaler Spieler und übernimmt die Schlüsselkarten, die der Gefangene auf der Hand hatte.
- Wenn dieser Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, startet seine Figur aus dem Raum, in dem der Fang stattgefunden hat.

Stehen in dem betretenen Raum mehrere Figuren, sucht sich das Gespenst aus, mit wem es tauscht. Alle übrigen Figuren bleiben unbehelligt.

Anschließend geht es mit dem neuen Gespenst weiter: planen, ziehen, spuken.

Der Spielzug

- 1 Das Gespenst wählt 1 bis 4 Gespensterkarten und legt sie verdeckt in der gewünschten Reihenfolge vor sich aus.
- 2 Der Spieler links vom Gespenst spielt beliebig viele Schlüsselkarten aus und zieht seine Figur durch die passend gefärbten Türen.
- 3 Er nimmt gegebenenfalls eine neue Schlüsselkarte auf und legt bei 5 Handkarten eine Karte ab.
- 4 Die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn auf dieselbe Weise.
- 5 Das Gespenst deckt seine Karten von links nach rechts einzeln auf und zieht jeweils in den Raum mit dem gezeigten Wappen.
- 6 Trifft es auf eine Figur, endet sein Zug sofort und die Rollen werden getauscht. Sonst nimmt es seine Karten zurück und eine neue Runde beginnt.

Sonderregeln

- Das Gespenst darf durch Mauern schweben, normale Spielfiguren nur durch Türen ziehen.
- Auf den Gespensterkarten kommt jedes der 5 Wappen genau einmal vor. Das Gespenst kann in einer Runde also keinen Raum mit demselben Wappen zweimal ansteuern.
- Die festgelegte Kartenreihenfolge des Gespenstes darf nachträglich nicht mehr geändert werden.
- Gefangen wird nur, wen das Gespenst während seines eigenen Zuges antrifft. Zieht eine Figur selbst in den Raum des Gespenstes, passiert nichts.
- Stehen mehrere Figuren im betretenen Raum, wählt das Gespenst sein Opfer aus.
- Handkartenlimit: höchstens 4 Schlüsselkarten. Bei 5 Karten am Zugende musst du eine ablegen.
- Wer zu Spielbeginn 4 Schlüsselkarten in einer Farbe hat, tauscht sie komplett gegen 4 neue.
- Der Ablagestapel wird gemischt und zum neuen Aufnahmestapel, sobald dieser aufgebraucht ist.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler mit einem passenden Schlüssel durch eine der 3 Türen zieht, die aus dem Schloss hinausführen. Dieser Spieler gewinnt. Zu Gleichstand oder weiteren Platzierungen sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Behalte im Blick, welches Wappen oben auf dem Aufnahmestapel liegt. Endest du deinen Zug in einem Raum mit genau diesem Wappen, bekommst du eine Karte geschenkt, ohne eine Runde auszusetzen.
- Gib nicht alle Schlüssel auf einmal aus. Ohne Karten bleibt dir nur das Aussetzen, und in dieser Zeit kommst du keinen Schritt voran.
- Denke daran, dass das Gespenst pro Runde höchstens 4 Räume besucht und jedes Wappen nur einmal ansteuern kann. Räume, die es gerade betreten hat, sind für diese Runde sicher.
- Als Gespenst kannst du auch weniger Karten auslegen. Ein kurzer Weg ist schwerer vorherzusehen als eine lange, offensichtliche Route.
- Spare rechtzeitig einen Schlüssel in der Farbe einer Ausgangstür auf, sonst stehst du am Ziel ohne passende Karte.

Häufige Fragen

Wie viele Schlüsselkarten darf ich in einem Zug ausspielen?

So viele, wie du möchtest. Jeder ausgespielte Schlüssel öffnet eine gleichfarbige Tür und bringt deine Figur einen Raum weiter.

Was passiert, wenn ich keine passende Schlüsselkarte habe?

Dann setzt du die Runde aus und nimmst dafür die oberste Karte vom Aufnahmestapel auf die Hand. Das gilt auch, wenn du freiwillig nicht ziehen willst.

Fängt mich das Gespenst, wenn ich selbst in seinen Raum ziehe?

Nein. Gefangen wirst du nur, wenn das Gespenst während seines eigenen Zuges auf deine Figur trifft.

Was passiert genau beim Rollentausch?

Der Gefangene bekommt die 5 Gespensterkarten und den Umhang und stellt seine Figur ins Verlies. Das bisherige Gespenst übernimmt dessen Schlüsselkarten und startet bei seinem nächsten Zug aus dem Raum, in dem der Fang passiert ist.

Wen fängt das Gespenst, wenn mehrere Figuren im selben Raum stehen?

Das Gespenst entscheidet selbst, mit welchem dieser Spieler es die Rollen tauscht. Die anderen Figuren bleiben unverändert stehen.

Kann das Gespenst durch Wände ziehen?

Ja. Es bewegt sich waagerecht und senkrecht von Raum zu Raum und schwebt dabei auch durch Mauern, an denen keine Tür ist.

Wie viele Karten darf ich auf der Hand haben?

Höchstens 4 Schlüsselkarten. Hast du am Ende deines Zuges 5, legst du eine davon auf den Ablagestapel.

Was tun, wenn der Aufnahmestapel leer ist?

Die abgelegten Karten werden gemischt und bilden einen neuen Aufnahmestapel.

Darf das Gespenst seine ausgelegten Karten noch umsortieren?

Nein. Sobald die Gespensterkarten abgelegt sind, ist die Reihenfolge festgelegt.

Kann das Gespenst in einer Runde zweimal in denselben Raum ziehen?

In zwei Räume mit demselben Wappen kann es nicht ziehen, weil jedes der 5 Wappen auf den Gespensterkarten nur einmal vorkommt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Dominique Ehrhard
Erscheinungsjahr	2002
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 25.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/geisterstunde/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/geisterstunde/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026