



Mitternachtsparty

Spielanleitung – kurz erklärt

2–8

SPIELER

ab 8

JAHREN

Bei Mitternachtsparty geistert Hugo, das Schloßgespenst, über die Galerie von Schloß Gruselstein und jagt die Ballgäste. Ihr zieht eure Figuren mit dem Würfel vorwärts und versucht, sie rechtzeitig in eines der Zimmer zu retten. Wer erwischt wird, landet auf der Kellertreppe und sammelt Grusel-Punkte – und davon will am Ende jeder möglichst wenige haben.

Spielziel

Rette deine Figuren vor Hugo in die Zimmer und sammle dabei so wenige Grusel-Punkte wie möglich.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt Hugo auf das unterste Treppenfeld vor dem Weinkeller. Jeder wählt eine Figurenfarbe; die Anzahl der Figuren richtet sich nach der Spielerzahl. Danach verteilt ihr abwechselnd alle Figuren auf freie Felder der Galerie. Papier und Stift zum Notieren der Punkte liegen bereit.

So spielt ihr

- 1 Der mutigste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Würfelt eine Augenzahl und zieht eine eigene Figur um genau so viele Felder nach rechts.
- 3 Zeigt der Würfel das Gespenst, rückt ihr stattdessen Hugo 3 Felder vor (bei 5 bis 8 Spielern 2 Felder).
- 4 Sobald Hugo die Treppe hinauf auf die Galerie gelangt ist, dürfen Figuren in Zimmer mit offener Tür ziehen. Dort sind sie sicher.
- 5 Überholt Hugo eine Figur oder landet auf ihrem Feld, ist sie gefangen und kommt auf den untersten freien Treppenabsatz.
- 6 Die Runde endet, wenn keine Figur mehr auf der Galerie steht. Dann rechnet ihr die Grusel-Punkte ab.

So gewinnt ihr

Nach drei Spielrunden zählt ihr die Grusel-Punkte zusammen. Wer die wenigsten hat, gewinnt.

Spielziel

Eure Figuren sollen dem Gespenst Hugo entkommen und sich in den Zimmern der Galerie verstecken. Jede gefangene Figur bringt Grusel-Punkte, und Grusel-Punkte sind schlecht. Zwei Zimmer bringen sogar Plus-Punkte, die von den Grusel-Punkten abgezogen werden. Am Ende gewinnt, wer über alle Runden die niedrigste Punktschuld vorzuweisen hat.

Spielmaterial

1 Spielplan

30 Spielfiguren

1 Gespenst Hugo

1 Gespensterwürfel

1 Anleitung

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- Stellt Hugo, das Gespenst, auf das unterste Treppenfeld vor dem Weinkeller.
- Jeder wählt sich seine Spielfiguren aus: Bei 2 Spielern nimmt jeder 6 Figuren (Rot oder Blau), bei 3 Spielern je 5 (Rot, Blau oder Türkis), bei 4 Spielern je 4 (Rot, Blau, Türkis oder Gelb), bei 5 Spielern je 3 (Rot, Blau, Türkis, Gelb oder Schwarz) und bei 6 bis 8 Spielern je 2 Figuren.
- Legt Papier und Bleistift zum Aufschreiben der Grusel-Punkte bereit.
- Stellt nun reihum die Figuren auf: Der mutigste Spieler setzt eine Figur auf ein beliebiges freies Feld der Galerie, dann folgt der Nächste, bis alle Figuren stehen.
- Beim Aufstellen gilt: ein Feld, eine Figur. Auf die Kellertreppe darf keine Figur gestellt werden.

Spielbeginn

Den Anfang macht der mutigste Spieler – er stellt die erste Figur auf und würfelt auch als Erster. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. In späteren Runden beginnt der Spieler mit den meisten Grusel-Punkten.

Spielablauf

Aufbau einer Partie

Ein Spiel umfasst drei Spielrunden. Wenn ihr mögt, könnt ihr euch vorher auch darauf verständigen, so viele Runden zu spielen, wie Personen mitspielen.

Würfeln und Ziehen

- 1 Du würfelst und ziehst eine deiner Figuren um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- 2 Gezogen wird ausschließlich rechtsherum, niemals nach links.
- 3 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Während des Spiels dürfen mehrere Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen.

Wenn das Gespenst erscheint

Zeigt der Würfel das Gespenst, musst du Hugo 3 Felder weiterschieben. Eine eigene Figur darfst du in diesem Zug nicht ziehen. Bei 5 bis 8 Mitspielern wandert Hugo nur 2 Felder. Auf der Treppe gilt jeder Absatz als ein Feld, und auch Hugo läuft auf der Galerie nur rechtsherum.

Verstecke in den Zimmern

Solange Hugo noch auf der Treppe unterwegs ist, bleiben die Zimmer verschlossen. Erst wenn er die Treppe hinaufgestiegen und in die Galerie eingeschwebt ist, dürfen Figuren in Verstecke ziehen.

- Nur Zimmer mit geöffneter Tür sind Verstecke.
- In jedem Zimmer findet genau eine Figur Platz.
- Der Schritt von der Galerie ins Zimmer kostet einen Würfelpunkt.
- Eine genaue Zahl ist nicht nötig; überzählige Punkte verfallen und dürfen nicht auf eine zweite Figur übertragen werden. Ausnahme sind Jagdzimmer und Spielzimmer.
- Wer im Zimmer sitzt, ist vor Hugo sicher und bleibt dort für den Rest der Runde.

Besondere Zimmer

In der Bibliothek und in der dunklen Wäschekammer hält sich jeweils ein kleines Gespenst auf. Auch dort darf sich je eine Figur verstecken, verrät wird sie nicht – bei der Abrechnung kostet dieses Versteck aber einen Grusel-Punkt.

Jagdzimmer und Spielzimmer sind die besten Plätze: Für eine Figur dort gibt es drei Plus-Punkte. Allerdings darfst du diese beiden Zimmer nur mit genau passender Würfelzahl betreten.

Gefangen von Hugo

Hugo verfolgt die Figuren auf der Galerie. Überholt er eine Figur oder landet er auf ihrem Feld, ist sie für den Rest der Runde gefangen. Sie kommt auf den untersten noch freien Treppenabsatz – die erste gefangene Figur also auf das Feld –10, die nächste auf –9 und so weiter. Standen mehrere Figuren

gemeinsam auf einem Feld, landen sie zusammen auf demselben Absatz. Sind alle Absätze belegt, kommen weitere Gefangene in den Weinkeller; dort gibt es bei der Abrechnung nur 2 Grusel-Punkte.

Deine Figuren dürfen Hugo überholen, ohne Nachteil. Gefangen wird nur, wer auf Hugos Feld landet oder von ihm überholt wird.

Zugpflicht

Hast du noch Figuren auf der Galerie, musst du ziehen. Freiwilliges Aussetzen ist nicht erlaubt. Bleibt dir nur noch eine einzige Figur, darfst du sie stehen lassen und den Wurf verfallen lassen – praktisch, wenn sie knapp vor einem freien Zimmer steht. Wer keine Figur mehr auf der Galerie hat, würfelt trotzdem: Augenzahlen bleiben dann ungenutzt, ein gewürfeltes Gespenst muss aber bewegt werden.

Rundenende und Abrechnung

Die Runde endet, wenn nur noch Hugo auf der Galerie umhergeistert. Stehen dort noch Figuren, für die kein Versteck mehr frei ist, gelten sie ebenfalls als gefangen und wandern sofort in den Weinkeller – damit endet die Runde ebenfalls.

Dann wird gerechnet:

- Für jede Figur auf einem Treppenabsatz gibt es so viele Grusel-Punkte, wie der Absatz angibt.
- Jede Figur in Bibliothek oder Wäschekammer bringt einen zusätzlichen Grusel-Punkt.
- Jede Figur im Weinkeller bringt 2 Grusel-Punkte.
- Für jede Figur im Jagdzimmer und im Spielzimmer gibt es 3 Plus-Punkte, die von den Grusel-Punkten abgezogen werden.

Notiert die Ergebnisse für jeden Spieler auf dem Zettel.

Die nächste Runde vorbereiten

- 1 Alle Figuren aus den Zimmern kommen auf das Feld direkt vor der jeweiligen Zimmertür.
- 2 Dann stellen die Gefangenen zurück auf die Galerie: zuerst die Figur von Absatz –10 auf ein beliebiges freies Feld, dann die von –9 und so weiter, bis jede Figur auf einem eigenen Feld steht.
- 3 Teilen mehrere Gefangene einen Absatz, setzt der Spieler mit den meisten Grusel-Punkten zuerst.
- 4 Hugo kehrt auf das Feld vor dem Weinkeller zurück.
- 5 Der Spieler mit den meisten Grusel-Punkten würfelt zuerst, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit dem Gespensterwürfel.
- 2 Zeigt der Würfel eine Augenzahl, zieh eine eigene Figur um genau diese Anzahl Felder nach rechts – oder, sofern Hugo bereits auf der Galerie ist, in ein freies Zimmer.
- 3 Zeigt der Würfel das Gespenst, rücke Hugo 3 Felder vor (bei 5 bis 8 Spielern 2 Felder) und ziehe keine eigene Figur.
- 4 Prüft, ob Hugo durch seinen Zug Figuren überholt hat oder auf deren Feld steht; diese Figuren kommen auf den untersten freien Treppenabsatz oder in den Weinkeller.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Beim Aufstellen zu Rundenbeginn darf auf jedem Galeriefeld nur eine Figur stehen; während des Spiels sind mehrere Figuren pro Feld erlaubt.
- Auf die Kellertreppe werden beim Aufstellen keine Figuren gesetzt.
- Zimmer dürfen erst betreten werden, wenn Hugo die Treppe verlassen und die Galerie erreicht hat.
- Jagdzimmer und Spielzimmer erfordern die exakte Würfelzahl, alle anderen Zimmer nicht.
- In jedem Zimmer versteckt sich nur eine einzige Figur.
- Überschüssige Würfelpunkte beim Betreten eines Zimmers verfallen.
- Wer noch mehrere Figuren auf der Galerie hat, muss ziehen; nur bei genau einer verbleibenden Figur darf der Wurf verfallen.
- Ohne Figur auf der Galerie wird weiterhin gewürfelt; ein gewürfeltes Gespenst muss bewegt werden.
- Figuren dürfen Hugo überholen, ohne gefangen zu werden.
- Bei 5 bis 8 Mitspielern zieht Hugo nur 2 statt 3 Felder.

Spielende und Gewinn

Eine Runde endet, sobald keine Figur mehr auf der Galerie steht. Nach drei Spielrunden werden die notierten Grusel-Punkte verglichen: Wer die wenigsten hat, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Statt drei Runden könnt ihr vor dem Spiel vereinbaren, so viele Runden zu spielen, wie Personen am Tisch sitzen.

Tipps

- Behalte im Blick, wie weit Hugo noch von der Galerie entfernt ist: Erst danach lohnt es, Figuren in Richtung freier Zimmer zu bringen.
- Jagdzimmer und Spielzimmer bringen je 3 Plus-Punkte, verlangen aber die genaue Zahl. Stelle eine Figur in passender Entfernung bereit.
- Bibliothek und Wäschekammer kosten nur einen Grusel-Punkt – deutlich weniger als ein Treppenabsatz. Als Notlösung sind sie gut.
- Figuren weit vorn auf der Galerie haben mehr Luft, bis Hugo sie einholt; Figuren direkt vor ihm sind in Gefahr.
- Mit nur einer letzten Figur darfst du den Wurf verfallen lassen. Das hilft, wenn du sonst an einem freien Zimmer vorbeiziehen müsstest.
- Da pro Zimmer nur eine Figur Platz hat, kann es sich lohnen, früh ein Versteck zu belegen, bevor die Mitspieler es tun.

Häufige Fragen

Wann darf ich meine Figuren in die Zimmer ziehen?

Erst wenn Hugo die Treppe hinaufgestiegen und auf die Galerie gelangt ist. Vorher bleiben die Verstecke für eure Figuren verschlossen.

Muss ich mit genauer Würfelzahl in ein Zimmer ziehen?

Normalerweise nicht, überschüssige Punkte verfallen einfach. Ausnahme sind Jagdzimmer und Spielzimmer: Diese darfst du nur mit exakt passender Würfelzahl betreten.

Werde ich gefangen, wenn ich an Hugo vorbeiziehe?

Nein. Figuren dürfen das Gespenst gefahrlos überholen. Gefangen wird nur, wer auf Hugos Feld landet oder von Hugo überholt wird.

Darf ich freiwillig aussetzen?

Nein, solange du Figuren auf der Galerie hast, musst du ziehen. Nur wenn dir eine einzige Figur bleibt, darfst du sie stehen lassen und den Wurf verfallen lassen.

Was mache ich, wenn alle meine Figuren in Sicherheit oder gefangen sind?

Du würfelst trotzdem, wenn du an der Reihe bist. Augenzahlen bleiben ungenutzt, ein gewürfeltes Gespenst musst du aber vorrücken.

Wie viele Felder zieht Hugo?

Beim Würfeln des Gespenstersymbols rückt Hugo 3 Felder vor. Spielen 5 bis 8 Personen mit, sind es nur 2 Felder. Auf der Treppe gilt jeder Absatz als ein Feld.

Was passiert, wenn alle Treppenabsätze belegt sind?

Weitere Gefangene kommen in den Weinkeller. Dort ist es gemütlicher, deshalb gibt es bei der Abrechnung nur 2 Grusel-Punkte.

Wann ist eine Spielrunde zu Ende?

Sobald keine Figur mehr auf der Galerie steht und Hugo allein dort unterwegs ist. Sind noch Figuren da, für die kein Versteck mehr frei ist, gelten sie als gefangen und wandern sofort in den Weinkeller – damit endet die Runde ebenfalls.

Wie werden die Punkte berechnet?

Jede Figur auf der Treppe bringt die Punktzahl ihres Absatzes, jede Figur im Weinkeller 2 Grusel-Punkte und jede Figur in Bibliothek oder Wäschekammer einen zusätzlichen Grusel-Punkt. Für Figuren im Jagd- und im Spielzimmer werden je 3 Plus-Punkte abgezogen.

Wie beginnt die nächste Runde?

Figuren aus den Zimmern kommen auf das Feld vor der jeweiligen Tür, die Gefangenen kehren in der Reihenfolge der Treppenabsätze ab –10 auf freie Galeriefelder zurück. Hugo steht wieder vor dem Weinkeller, und der Spieler mit den meisten Grusel-Punkten würfelt zuerst.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Wolfgang Kramer
Erscheinungsjahr	1989
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 02.10.2026. 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/mitternachtsparty/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026