

BOOst POWER SPIELSTEINE

Du kannst Deine BOOst Power Spielsteine strategisch einsetzen, um die anderen Spieler zu verwirren. Halte Deinen Spielzug geheim. (Variante: Bestimmt vor Spielbeginn wieviele Power Spielsteine jeder Spieler erhält. In der Regel 2 bis 3 je Spieler.)

USE 1 Diese Macht kannst Du beliebige Male einsetzen (Option: lege eine Regel vor Spielbeginn fest: einmal pro Spiel oder grenzenlos)



SWITCH WITCH -Nutze diese Spielkarte, um den Platz mit einem beliebigen Spieler zu tauschen. Diese Karte kannst Du zu Beginn des Spieles, am Ende oder während Deines Spielzuges einsetzen. Einmalige Verwendung.

GLOW STICK Extra Glow Stick. Extra Leuchtstab. Diese BOOst Karte kannst Du als zusätzlichen Leuchtstab einsetzen. Einmalige Verwendung.

2X CANDY Double Candy - Du erhältst doppelt Candy, einmalig einzusetzen während dem Besuch eines beliebigen Hauses.



RAID COFFIN Raid the Coffin – Angriff auf den Sarg. Deine Spielfigur springt augenblicklich zum Candy Sarg und entwendet alles Candy von dort

RIDE HOME Ride Home – Heimfahrt - Diese Karte bringt Dich automatisch zurück zur START position während Deines Spielzuges. Das Spielen dieser Karte läutet das Ende des Spieles ein - kündige an: 'Ab nach Hause und ins Bett!' Einmalige Verwendung



IGNORE SIGNS Ignore Signs - Ignorieren der Schilder - No One's Home oder Out Of Candy auf dem Drehrad oder vor einem Haus (dreh weiter).

BANISH 1 Banish 1- Der Bann vermag es, ein Gespenst komplett vom Spielbrett verschwinden zu lassen. Diese Karte kann nur eingesetzt werden, wenn zwei oder mehr Gespenster auf dem Spielbrett sind. Leider hat diese Karte keinerlei Auswirkung auf die Todesfee.



FRIENDLY GHOST Friendly Ghost – Das freundliche Gespenst. Mit dieser Karte bringt ein Gespenst das gestohlene Candy zu Dir anstatt in den Candy Sarg! Kann zu jeder Zeit einmalig eingesetzt werden.

REVISIT 1 HOUSE Revisit 1 House – Nochmal Besuchen 1 House – Gehe zu einem beliebigen Haus zurück, um dort zCandy einzusammeln! (Du kannst keinen weiteren Spielstein ablegen.)



WEB Web – Ins Netz gegangen. Diese Karte kannst Du gegen jeden Gegner einsetzen. Derjenige Spieler muss dann eine Runde aussetzen, da er in einem riesigen Spinnennetz gefangen ist. Einmalige Verwendung.

SPIELEND

Wenn ein Spieler alle 6 Häuser besucht hat in der Verwunschenen Nachbarschaft, dürfen alle zurück nach Hause in die Start Nachbarschaft. Sobald jeder an seinem Startpunkt angelangt ist, heisst es "Ab ins Bett!", um die letzte Spielrund einzuläuten.

PUNKTE

Jeder zählt seine Candy und Spielsteine, die sie vor den Häuser abgelegt haben, inklusive denen am Spukhaus. Falls Du ungenutzte Leuchtstäbe hast, zählt jeder als einen Punkt. (Zähle nicht die ungenutzten Spielsteine; lege diese zurück in die Spielbox bevor Du mit dem Zählen der abgelegten Spielsteine bei den Häusern beginnst).

OPTIONEN: MISSION LIEBLINGS-CANDY - 2 GEHEIME SÜSSIGKEITEN-MISSIONEN:

Ohne hinzusehen, nimm ein Candy auf und lege es zu Spielbeginn beim Spukhaus ab. Dies ist nun das Lieblings-Candy der Todesfee und am Ende des Spieles gibt es für jedes dieser gesammelten Candies Extrapunkte. Am Spielende erhältst Du einen Extrapunkt für zwei der Lieblings-Candy der Todesfee. Beispiel: Du hast 6 dieser Lieblings-Candy und erhältst nun 3 Extrapunkte. Solltest Du nur ein Lieblings-Candy haben, erhältst Du einen Extrapunkt.

Die Lieblingssüßigkeit des Spielers: Am Ende des Spiels zieht jeder Spieler ein verdecktes geheimes Bonbon-Plättchen - es ist sein Lieblingsbonbon für das Spiel - erhalte 1 Punkt extra für jeweils 2 Bonbons dieser Art, die du gesammelt hast.

TOMBSTONE MONSTER MASH!

GRABSTEIN MONSTER MASH!

Nutze die Monster Spielsteine mit den Grabsteinen, um auf dem Friedhof Gruselstimmung zu erwecken und um das Spiel unvorhersehbar zu gestalten. Lege alle Monster-Spielsteine mit dem Gesicht nach unten auf das Spielbrett. Mische die Spielsteine und lege sie dann neben jeden weber einen der verschiedenen Grabsteine.

Wenn nun jemand SPIN AGAIN auf dem Drehrad dreht, dann muss dieser Spieler einen der Monster Spielsteine aufdecken, um nachzusehen, welches Monster aus dem Grab steigen wird. Nimm den entsprechenden Monster-Spielstein von der Seite des Spielbrettes und lege ihn auf dem Friedhof in das Grab, wo der Grabstein gelegen hatte. Das neue Monster ist nun aktiviert. Beispiel: Du nimmst den Monster-Spielstein auf und unter diesem befindet sich das Lila Gespenst. Nimm den Monster-Spielstein vom Spielbrett und stelle das Lila Gespenst dorthin, wo sich der Spielstein befand. Wenn nun der Grüne Gespenster-Würfel geworfen wird, dann kann das Lila Gespenst bewegt werden.

Der Monster-Spielstein mit dem Symbol MOVE 1 GHOST to PORTAL bedeutet, dass man irgendein Gespenst auf ein beliebiges Portal stellen kann wenn man diesen Spielstein umdreht.

Spielfigur Kostüm Power

Final pro Spiel kannst diese Power für Deine Spielfigur aktivieren.

Hexe -Fliege 5 Felder entlang des Gehweges. Kann nicht über Mauern springen. Aber sie kann über Gespenster fliegen.

Vampir - Poof! Verschwinde und tauche wieder auf an einem benachbarten Haus nachdem Du fertig bist mit Trick-or-Treat an einem Haus.

Frankenstein - Stosse ab - Wuerfel und bewege das Gespenst zuerst und dann Deine Spielfigur.

Mumie - Verpackt -Ein Geist wird für 1 Runde eingefroren. Verwende es während des Zuges eines beliebigen Spielers.

Werewolf - Vom Geheil verscheucht - Erschrecke ein Gespenst, so dass es wieder zum Startfeld der Gespenster zurückrennt. ODER schiebe ein Gespenst 4 Felder weg - wenn es auf einem Gespenster-Tor landet, kannst Du es sogar noch weiter weg scheuchen.

Ein besonders herzliches Dankeschön an alle, die den Grundstein

legten und uns unterstützten:

Aaron Lamay

Delcov Adam Dixon

Brianna Pellham

Christopher Garcia

Ryan Sanchez

Christina Segletes

Besonderer Dank geht an:

Danke an unsere ersten Spieltester – Ellie Shinn, Tess Paraskevas, Jeffrey & Wilfred Giroux, Cruz Clark, Michelle Moosdorff, David Giroux, Justin & Ophelia Giroux, Mike Giroux, Lana Delaney, Lauren Oswowitz, Chance Rawls, Taylor & Alyssa Braga, Lori & Raven Fish, Chloe & her Grandma Lynn, Kerstin Trafeli and to Christopher Ward für die FANGtastische Musikkomposition! Und an alle, die unsere Spooktacular Kampagne bei Kickstarter unterstützten und an unser Spiel glaubten und halfen, es ins Leben zu bringen! Und vielen Dank an unsere Gen Con Spiel-Tester!

Meg & Steve Reckelhoff Verity Shush

Joshua S./Shad2joshi

Cody and Nicholas Quintero

Paul Browning

Jonathan Nachman

Craft Family

Rachel and Trevor MacLean

The Haunted House of Arsena

Michael Babineau

Violet & Lyla Kalbeitzer

Randy and Selena Barker

Board Game Grandma

The Krulish Family

Zade Hart

Mose

Howard Scott, Lord Arkayn

Sam Dunker, Dr. Insamillo

Rubén Canul

Jim "the Wraith" Tanner

Barbara Desmond

Brad & Tara Hollcraft

Michael B. Lowe

Katrina Panozzo

Riccardo Pozzi

Jason Oliver

Daniel Gellock III

The Ashkevrons

Chris Bogar

Brian K Holcomb

Melissa Brunt

Lewis Family

Pierre-Olivier Morin

Nicole German

Jess Volina

Heath, Daniele, JB, and Jess

The Dukes Family

Russ Barnes

Chris Weston

Rosa Maple Church

Carlos Astacio

Sheena Kenzie Morris

Thad Schenk

The Sergi-Curfman Family

Bonnie J. Christensen

Scott Holman

Tim Canning

Jamie Matter

Anthony Picone

Simone Fantoni

Dan Conescu

Camilla Brown

Justin Jones

Jeffrey A. Achenzie

Matti, Emma & Olivia Miller

Paul Nizolak

Steven McCarter, AKA Crazy Celt

David, Emily, Elizabeth &

Jonathan Israel

Christopher Bevard & Connie

Ericson

In liebevoller Erinnerung an meinen Vater, Richard Giroux, der unsere Familie mit der Liebe zu Brettspielen gesegnet hat, an meinen Schwager Garrett Clark, Die Schwester unseres Künstlers Anjel, to sweet Annik & Madita, und an unseren Unterstützer Paul Browning, der am 31. Oktober 2023 verstorben ist.



Besuchen Sie unsere Website für weitere Spielideen und neue

Kostümcharaktere für Süßes oder Saures!

Illustrations by Amber Scharff



Nicole and MacKayla Clark

HAUNTED HALLOWEEN

The Trick-or-Treat Game

CASTLE CLARK



ZIEL

Besuche so viele Häuser wie möglich, um Candy zu sammeln. Aber VORSICHT! Gespenster treiben ihr Unwesen auf dem Friedhof und erwachen an Halloween! Und sie wollen Candy.... DEIN Candy! Schaffst Du es, Dich an ihnen vorbei zu schleichen, während Du Candy sammelst? Der Gewinner ist derjenige Spieler, der die meisten Punkte erzielt, indem er Candy sammelt und Häuser besucht.

Spiel Aufbau:

- Jeder Spieler wählt sein Halloween-Kostüm aus und legt die Spielfigur auf eine der beiden Startfelder.
- Jeder Spieler nimmt einen Stapel runder Spielsteine in seiner gewählten Farbe. Diese werden auf die Häuser gelegt, nachdem Du sie besucht, und Candy erhalten, hast. Sie zählen als ein Punkt am Ende des Spiels.
- Lege den Grünen Gespenster Spielstein in den Friedhof auf das Gespenster START-Feld neben dem Candy-Sarg.
- Lege den VOLLMOND-MONITOR auf eine Seite des Tisches. Stelle die Todesfee auf das erste mit Wolken bedeckte Feld auf dem Monitor. (Für die 2 Spieler Variante: Lege die Todesfee auf das zweite Feld auf dem Monitor)
- Lege eine Anzahl der Leuchtstäbe entsprechend der Anzahl von Spielern auf die Tür des Spukhauses.
- Lege den Spukhaus D6 neben das Haus.
- Setze das Drehrad neben das Spielbrett und lege die Candies ebenfalls neben das Spielbrett.
- Mische die BOOst Spielsteine und lege sie mit dem Gesicht nach unten. Wähle 2 oder 3 BOOst Spielsteine pro Spieler. Lege 1 pro Haus in die verwunschene Nachbarschaft. Optional: Lege 1 BOOst Spielstein in die Start Nachbarschaft.

SPIELZÜGE:

(Der Spieler, dessen Geburtstag näher an HALLOWEEN - 31. Oktober - ist, beginnt). Jeder Spielzug beinhaltet diese Schritte:

- Würfel mit dem ORANGEN Spielerwürfel.
- Bewege Deine Spielfigur entlang der Felder auf dem Gehweg.
- Wenn Du auf einem Haustür-Feld landest, sage ‘Trick or Treat’ und drehe das Spielrad (siehe unten). Man muss nicht die genaue Augenzahl auf dem Würfel haben, um an einer Haustür anzuhalten.
- Wenn ein BOOst Spielstein auf dem Haus liegt, kannst Du ihn aufnehmen. Allerdings kannst Du nur 2 BOOst Steine während des Spieles aufnehmen. Wer als erstes an einem Haus angelangt, kann es für sich beanspruchen.
- Wenn Du auf den Friedhof gehst, kannst Du durch die zerfallene Mauer eintreten. Werfe zunächst den Kürbis-Würfel und dann den Grünen Geister-Würfel.
- Bewege das Gespenst den Weg entlang (falls Du den Grünen Gespenster-Würfel geworfen hast)
- Ende Deines Spielzuges.

TRICK-OR-TREAT SPIELRAD

Wenn Du an einer Haustür ankommst, drehe das Spielrad. Dann folge den Anweisungen des Spielrads; dies sind dieMöglichkeiten:

- 2 CANDY - Nimm 2 Candies und lege sie in Deine Sammlung.
- CANDY + ROLL AGAIN - Nimm 1 Candy und Würfel nochmals mit dem ORANGEN Spieler-Würfel und vollziehe den Spielzug wie gewürfelt. [Bewege das Gespenst NACHDEM Du Deinen Spielzug beendet hast.]
- Nice Costume – Für Dein Klasse Kostüm erhältst Du 3 Candies
- No One’s Home - Leider ist niemand zuhause und so bekommst Du auch kein Candy und kannst hier auch keinen Spielstein ablegen. Lege das “No One’s Home” Schild auf das Haus. (Falls das Schild “No One’s Home” bereits zu einem anderen Haus umgezogen ist, lege es beiseite. Dieses Haus ist nun bereit für ‘Trick-or-Treat’).
- OOout of Candy – Diese Bewohner waren wohl nicht vorbereitet für so viele Trick-or-Treat Besucher und haben nun leider kein Candy mehr. Lege das “Out of Candy” Schild auf das Haus. Du bekommst kein Candy und kannst hier auch keinen Spielstein ablegen. (Falls das Schild “Out of Candy” bereits zu einem anderen Haus umgezogen ist, lege es beiseite. Dieses Haus ist nun bereit für ‘Trick-or-Treat’).
- SPIN Again – bewege die Todesfee zum nächsten Feld auf dem Vollmond-Monitor, und drehe das Rad nochmals. (Siehe Vollmond-Monitor für weitere Information).



Spielsteine

Für jedes Candy, das Du an einem Haus erhältst, lege einen Deiner Spielsteine auf diesem Haus ab. (Jeder dieser abgelegten Spielsteine zählt als ein Punkt am Ende des Spiels.) Du kannst pro Haus nur ein Candy erhalten.

Bewegen der Spielfigur

- Du bewegst Deine Spielfigur entlang des Gehwegs entsprechend der Zahl die Du gewürfelt hast.
- Mehr als ein Spieler können auf einem Spielfeld stehen.
- Falls Du Dich entscheidest durch ein Gespenst (oder zwei) zu gehen, musst Du ihnen jeweils ein Candy geben. Das Gespenst kehrt dann zurück zu seiner Startposition auf dem Friedhof und legt den Candy im Sarg ab.
- Du kannst Dich nicht vor Gespenstern an Haustüren verstecken mit der Ausnahme wenn Du gerade angekommen bist zum ‘Trick-or-Treat’.
- Wenn Du von einem Haus bereits Candy erhalten hast, kannst Du nicht mehr zu dieser Haustür zurückkehren.

Hallowed Ground - Geweihter Boden

Dieses sind besondere Felder auf dem Friedhof, an denen Du vor Gespenstern sicher bist. Wenn Du Dich auf solch einem Feld befindest, kann Dir kein Gespenst ein Candy wegnehmen, aber ein Gespenst kann das Feld mit Dir teilen.

Gespenster (nehmen Candy von Spielern wenn Gespenster auf ihnen landen oder durch sie hindurch gehen)

Grünes Gespenst- (stiehlt 1 Candy von einem Spieler) Das erste (Grüne) Gespenst beginnt das Spiel in der Gespenster Startzone neben dem Candy-Sarg. Es wird aktiviert wenn der erste Spieler den Friedhof durch die zerfallene Mauer tritt und den Gespenster-Würfel rollt. Das Grüne Gespenst beginnt seine Schritte beginnend von dem Grünen Feld in der Mitte des Friedhofes.

Gelbes Gespenst –(stiehlt 2 Candies von einem Spieler) Das zweite (Gelbe) Gespenst steigt aus dem Sarg und beginnt seine Reise von dem farblich entsprechenden gelben Feld. Dieses Gespenst wird aktiviert wenn die Todesfee auf dem Vollmond-Monitor zu dem Feld mit einer Fledermaus vor dem Mond gelangt.

Lila Ghost – (stiehlt 3 Candies von einem Spieler) Das dritte, Lila Gespenst steigt aus dem Grab und beginnt seine Reise auf dem farblich entsprechenden lila Feld. Es wird aktiviert wenn die Todesfee auf dem Vollmond-Monitor zu dem Feld gelangt, welches den Vollmond mit zwei Fledermäusen zeigt.

Gespenster Bewegung

- Sobald ein Gespenst aus dem Grab steigt, kannst Du das Gespenst bewegen, aber nur ein Gespenst.
- Wenn das Gespenst auf dem Feld EXTRA ROLL landet, dann kannst Du den Würfel nochmals werfen.
- Gespenster können sich Felder mit anderen Gespenstern teilen. Gespenster können sich keine Felder mit Spielern teilen mit der Ausnahme der Heiligen Felder.
- Während jeder Deiner Spielzüge wirst Du die Gespenster bewegen bis zum Spielende.
- Gespenster können durch die Nachbarschaft wandern aber sie können nicht die Felder in Hofeinfahrten oder an Haustüren belegen.
- Gespenster können den Friedhof nicht durch die zerfallene Mauer verlassen, um in die Nachbarschaft zu gelangen.

Candy Klau

Wenn ein Gespenst auf einem Feld landet mit zwei oder mehr Spielern, dann nimmt das Gespenst Candy von JEDEM Spieler und kehrt danach zu seinem Startpunkt im Friedhof zurück. Lege dann die Candy in den Candy Sarg, der zu einer Candy-Schatztruhe anwächst.

DIE TODESFEE

Die Todesfee erscheint wenn die auf dem Vollmond-Monitor das Feld mit dem Vollmond und den 3 Fledermäusen erreicht. Sie betritt das Spielbrett vor dem Spukhaus. Wenn sie Dich erwischt, nimmt sie die HÄLFTE Deines

Candy (abrunden, für ein Maximum von 5). Dieses Candy verlässt das Spielbrett und ist aus dem Spiel. Wichtig: Wenn Du auf dem Feld SPIN AGAIN landest, nachdem die Todesfee das Spielbrett betreten hat, dann Würfel nochmals und bewege die Todesfee ein weiteres Feld.

ANGRIFF AUF DEN CANDY SARG

Wenn Du Dich in die dunkelste Ecke des Friedhofes wagst, dann kannst Du all das Candy einsammeln, das die Gespenster gestohlen haben. Dort sind zwei Felder mit Fussabdrücken, die zum Sarg führen. Bevor Du Candy nimmst, würfele nochmals mit dem Geister-Wuerfel, um sicher zu gehen, dass Dich das Gespenst nicht doch noch fangt. Eine 1 mit einem Geistersymbol auf dem grünen Würfel bedeutet, dass du erwischt wurdest!Bevor Dich das Gespenster wegzaubert, kannst Du allerdings noch ein Candy nehmen! Bewege deinen Charakter zu dem Portal, das dem Geisterstart am nächsten ist. Wenn Du Glück hast, kannst Du dort alles Candy nehmen. Ein Spieler kann in einem einzigen Besuch den ganzen Sarg leer räumen. Falls neues Candy erscheint, während Du dort bist, kannst Du dieses nicht nehmen ohne zur Mitte des Friedhofes zu gehen.

SONDERFELDER AUF DEM SPIELBRETT

EXTRA ROLL **Extra Roll - Wenn Du auf EXTRA ROLL landest, darfst du erneut würfeln und Deine Spielfigur bewegen. Gilt nur für die Spielfigur. Nicht die Gespenster.**

Ghost Extra Roll - Wenn Du auf GHOST EXTRA ROLL landest, würfele nochmals mit dem Gespensterwürfel und bewege dann das Gespenst.

GHOST PORTAL -Wenn ein Gespenst auf diesem Feld landet, wird es augenblicklich zu einem anderen Gespenster-Tor Deiner Wahl auf dem Spielbrett transportiert.

MOVE 2 SPACES **Wenn Du auf diesem Feld landest, erlebst Du einen Zuckerrausch und kannst Deine Spielfigur 2 Felder weiter bewegen.**

DAS SPUKHAUS

Jeder Spieler hat eine Chance, das Spukhaus zu besuchen. Wenn Du auf der Türschwelle landest, kannst Du Dich zwischen diesen beiden Spielzügen entscheiden:

A) Nimm einen Leuchtstab und lege ihn vor Dir hin. Leuchtstäbe dienen als Schutz vor jewels einem Gespensterangriff. Das Gespenst nimmt dann Deinen Leuchtstab anstelle des Candy (der Leuchtstab ist dann weg). Das Gespenst kehrt mit leeren Händen zum Candy-Sarg zurück. Boo hoo! Der Leuchtstab schützt Dich NICHT vor der Todesfee. Lege einen Deiner Spielsteine auf das Haus, um Deinen Besuch anzuzeigen.

B) Würfel den Spuk D6 Würfel, um herauszufinden, was als nächstes geschieht. Dies sind die verschiedenen-Möglichkeiten:

- BOO!(Du schreist, verlierst ein Candy an das Spukhaus und rennst zwei Spielfelder zurück)
- 1 Candy/+ Extra Roll (1 Extra Rolle und 1 Candy)
- 2 candies
- 3 candies
- +BOOst Power (nimm einen extra BOOst Power Spielstein)
- Teleport (Du wirst an eines der vier Geistertore transportiert - der Spieler links von Dir wählt aus, welches)

Leuchtstab

Der Leuchtstab kann einen Gespensterangriff abwehren. Wenn ein Gespenst auf Deinem Feld landet, kannst Du es entweder mit Deinem Leuchtstab abwehren oder es stiehlt ein Candy von Dir.

Wenn Du den Leuchtstab zur Abwehr einsetzt, ist dieser nach dem Angriff entwertet und wird in die Spielbox zurückgelegt. Das Gespenst kehrt danach in den Gespenster Startbereich auf dem Friedhof zurück, und Du behälst Dein Candy.

