Michael Luu

MASSENWEISE MONSTER

Für 2-5 Personen ab 10 Jahren; Spieldauer: 20 Minuten

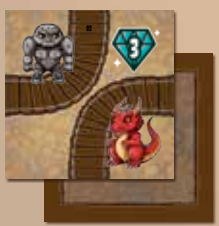
In einer stillgelegten Mine tief unter der Erde sind die Geister los! Leider ist den Gruselwesen dort ziemlich langweilig. Was gibt es da Besseres, als eine Geisterbahn zu bauen und ihrem Dasein wieder einen Sinn zu geben?

SPIELMATERIAL

5 Spielpläne *(doppelseitig)*

1 Wertungsblock

5 Übersichtskarten *(doppelseitig)*



78 Streckenplättchen

1 Lampe *(Startmarker)*

5 Loren *(zum Zusammenstecken)*

Steckt die Loren vor der ersten Partie wie abgebildet zusammen.

10+ 2-5 20'

asmodee

SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt euch jeweils einen beliebigen **Spielplan** und legt ihn mit einer zufällig gewählten Seite vor euch ab.

2. Nehmt euch außerdem eine **Übersichtskarte** und eine **Lore** und legt diese neben euren Spielplan.

3. Dreht alle **Streckenplättchen** auf die Rückseite und mischt sie gut durch. Nehmt euch dann **jeweils ein Streckenplättchen** und legt es **verdeckt** vor euch ab. Ihr selbst dürft es euch **jederzeit** ansehen – haltet es aber vor den anderen **geheim**.

4. Bildet aus den restlichen Streckenplättchen insgesamt **8 verdeckte Stapel**, die ihr am Rand des Spielbereichs bereitlegt. Die Anzahl an Plättchen in jedem Stapel hängt von der Personenzahl ab:

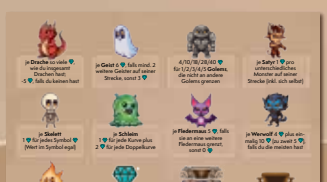
PERSONENZAHL	2	3	4	5
PLÄTTCHEN PRO STAPEL	6	7	8	9

   Alle übrigen Streckenplättchen werden während dieser Partie nicht weiter benötigt und kommen zurück in die Spielschachtel.

5. Bestimmt, wer die erste Runde beginnen soll, und gebt dieser Person die **Lampe**. Den Wertungsblock benötigt ihr erst am Ende des Spiels.

Nun kann das Spiel beginnen!

SPIELAUFBAU
(FÜR 2 PERSONEN)



ZIEL DES SPIELS

Runde für Runde baut ihr die Strecken eurer Geisterbahn aus und füllt diese mit diversen Monstern. Dabei will jedes von ihnen auf eigene Weise in der Geisterbahn untergebracht werden. Wer die Eigenheiten der Monster am besten im Griff hat und die Strecken geschickt legt, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über acht Runden, in denen ihr jeweils zuerst ein Streckenplättchen vom aktuellen Stapel auswählt und anschließend in eure Geisterbahn einbaut. Nach Ablauf der acht Runden verbaut ihr schließlich noch das geheime Plättchen, das ihr in Schritt 3 der Spielvorbereitung erhalten habt. Anschließend wird gewertet.

STRECKENPLÄTTCHEN AUSWÄHLEN

Schiebt zu Beginn jeder Runde einen der bereitgelegten Stapel *(siehe Schritt 4 der Spielvorbereitung)* in die Tischmitte. Dies ist der **aktuelle Stapel** für diese Runde. Danach seid ihr so lange reihum an der Reihe, bis **alle** ein Streckenplättchen ausgewählt haben. Es beginnt, wer die Lampe hat.

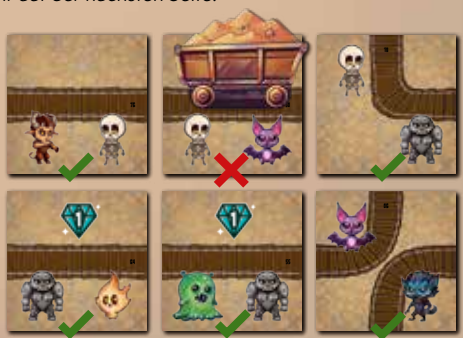
Wer an der Reihe ist, muss sich für **eine von zwei Aktionen** entscheiden:

A) Decke das oberste Streckenplättchen vom aktuellen Stapel auf. Entscheide dann, ob du das Plättchen **auswählen** möchtest, indem du deine **Lore darauf stellst**. Andernfalls lasse das Plättchen **offen** neben dem Stapel liegen. Sollten bereits andere Plättchen offen ausliegen, kannst du trotzdem nur das soeben aufgedeckte Plättchen auswählen.

ODER

B) Wähle ein offenes Streckenplättchen, das noch nicht ausgewählt wurde. Wähle es aus, indem du deine Lore darauf stellst. Diese Aktion kannst du nur wählen, wenn bereits offene Plättchen neben dem Stapel liegen *(siehe Aktion A)*, die noch nicht beansprucht wurden. Es ist erlaubt, ein Plättchen zu wählen, das du selbst in einem vorherigen Spielzug liegengelassen hast. Beachte, dass bei dieser Aktion kein neues Streckenplättchen vom Stapel aufgedeckt wird.

Hinweis: *Ein ausführliches Beispiel zum Ablauf findet ihr auf der nächsten Seite.*



Dann kommt die nächste Person im Uhrzeigersinn an die Reihe. Überspringt dabei alle, die in dieser Runde bereits ein Streckenplättchen ausgewählt haben *(d. h. deren Lore bereits auf einem Plättchen in der Mitte steht)*.

Wichtig! Sobald **nur noch eine Person** übrig ist, die noch kein Streckenplättchen ausgewählt hat, werden – sofern nicht bereits geschehen – **alle Plättchen** im aktuellen Stapel umgedreht und ebenfalls offen ausgelegt. Diese Person muss dann Aktion B durchführen und dabei eines der übrigen fünf Plättchen auswählen.

Beispiel (im Spiel zu zweit):

1. *Eine neue Runde beginnt. Grzegorz hat die Lampe und deckt das oberste Plättchen vom Stapel auf, entscheidet sich aber, das Plättchen liegenzulassen.*

2. *Nun ist Maren an der Reihe. Sie könnte das Plättchen nehmen, das Grzegorz liegengelassen hat, aber sie entscheidet sich, ihrerseits ein Plättchen aufzudecken. Das gefällt ihr tatsächlich, also wählt sie es aus, indem sie ihre Lore darauf stellt.*

3. *Da nur noch Grzegorz übrig ist, der kein Plättchen ausgewählt hat, werden alle übrigen Plättchen vom Stapel ebenfalls aufgedeckt. Von den nun fünf Plättchen ohne Lore kann er sich eines aussuchen und seine Lore darauf stellen.*

STRECKENPLÄTTCHEN VERBAUEN

Nachdem alle ein Streckenplättchen ausgewählt haben, verbaut ihr das jeweilige Plättchen auf ein freies Feld eures Spielplans. Die Lore stellt ihr dabei wieder neben euren Spielplan und haltet sie für die nächste Runde bereit.

Bauregeln:

- Ihr dürft das Plättchen beliebig drehen *(aber nicht auf die Rückseite)*.
- Das neue Plättchen muss **nicht** an ein bereits gelegtes Plättchen angrenzen.
- Sackgassen sind erlaubt, d. h. ihr müsst Strecken nicht fortführen. Im Hinblick auf die Wertung ist es dennoch ratsam, Sackgassen zu vermeiden.
- Es ist **nicht** erlaubt, ein zuvor gelegtes Plättchen umzulegen oder zu überbauen.

Beispiel: *Grzegorz legt sein Plättchen wie abgebildet auf seinen Spielplan. Er hätte es genauso gut an jeden anderen freien Platz legen dürfen.*

Legt schließlich die vier übrig gebliebenen Streckenplättchen in der Mitte zurück in die Spielschachtel, gebt die Lampe nach links weiter und spielt die nächste Runde.

Die vier Streckenarten

Gerade *Kurve* *Brücke* *Doppelkurve*

Geraden und Kurven bestehen aus **einem**, Brücken und Doppelkurven aus jeweils **zwei Streckenabschnitten**. Beachtet, dass die Monster immer nur für den Streckenabschnitt gelten, bei dem sie stehen *(siehe Abbildung)*. Das ist für die Satyr-Wertung relevant *(siehe S. 6)*.

Spielende und Wertung

Am Ende der achten Runde verbaut ihr euer **geheimes Plättchen** auf den noch freien Platz eures Spielplans. Nehmt dann den Wertungsblock zur Hand und wertet eure Geisterbahnen in den folgenden 13 Kategorien:

Drachen: Zähle, wie viele Drachen du hast, und erhalte Punkte entsprechend der folgenden Tabelle. Wer **keinen** Drachen hat, **verliert 5 Punkte.**

Drachen	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte	-5	1	4	9	16	25	36	49	64

Geister: Auf Strecken, an denen sich **mindestens 3 Geister** befinden, bringt jeder Geist **6 Punkte**. Alle anderen Geister sind nur jeweils **3 Punkte** wert.

Golems: Zähle, wie viele Golems du hast, die **weder waagerecht noch senkrecht** zu einem anderen Golem benachbart sind, und erhalte Punkte entsprechend der folgenden Tabelle.

Golems	0	1	2	3	4	5
Punkte	0	4	10	18	28	40

Satyrn: Zähle, wie viele **unterschiedliche** Monster an der Strecke mit dem Satyr stehen, einschließlich dem Satyr selbst. So viele Punkte bekommst du für jeden Satyr an dieser Strecke.

Skelette: Zähle, wie viele **Diamantsymbole** du hast. So viele Punkte bekommst du für jedes deiner Skelette. Beachte, dass hierbei die Werte in den Diamanten keine Rolle spielen, sondern nur die Anzahl.

Schleime: Zähle, wie viele **Kurven** du hast, wobei Doppelkurven als **zwei Kurven** zählen. So viele Punkte bekommst du für jeden deiner Schleime.

Fledermäuse: Fledermäuse sind je **5 Punkte** wert, **aber nur**, wenn sie waagerecht oder senkrecht zu mindestens einer anderen Fledermaus benachbart sind. Einsame Fledermäuse bringen keine Punkte.

Werwölfe: Werwölfe sind je **4 Punkte** wert. Hast du von allen die meisten Werwölfe, bekommst du zusätzlich **10 Punkte** obendrauf *(auch bei Gleichstand)*. **Ausnahme:** Im Zweipersonenspiel bekommst du nur **5 Punkte** *(statt 10)*, wenn du die meisten Wölfe hast.

Irrlichter: Zähle, wie viele Irrlichter du insgesamt hast. Für jedes Irrlicht bekommst du Punkte entsprechend der folgenden Tabelle.

Anzahl Irrlichter	0-3	4-6	7 oder mehr
Punkte pro Irrlicht	3	4	5

Diamanten: Zähle die Werte aller deiner Diamanten zusammen.

Knochentor-Strecke: Prüfe, ob du eine durchgehende Verbindung von einem Knochentor zum anderen geschaffen hast. Dafür erhältst du **2 Punkte** pro **Streckenabschnitt**, aus dem diese Verbindung besteht.

Zahntor-Strecke: Verfahre ebenso mit den Zahntoren.

Andere Strecken: Für alle übrigen Verbindungen von Tor zu Tor bekommst du **1 Punkt** pro **Streckenabschnitt**, aus dem diese Strecke besteht. Strecken, die nur einen oder keinen Zugang zu den Toren haben, bringen keine Punkte.

Zählt nun die Punkte aller Kategorien zusammen. **Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte hat.**

Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wessen Geisterbahn weniger Sackgassen aufweist *(d. h. Strecken, die ins Leere laufen)*. Herrscht auch hier Gleichstand, haben alle daran Beteiligten gewonnen!

Hinweis: *Ein ausführliches Wertungsbeispiel findet ihr auf der folgenden Seite.*

Sackgasse

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Nehmt euch in Schritt 3 der Spielvorbereitung nicht nur eines, sondern **zwei** Streckenplättchen und sucht euch von diesen beiden eines aus, das ihr verdeckt vor euch hinlegt. Das andere wird zurück in den Haufen gemischt, aus dem ihr dann in Schritt 4 die acht Stapel für das Spiel bildet.

IMPRESSUM

Autor: Michael Luu
Redaktion: Grzegorz Kobiela
Art Direction: Ricarda Kleine
Illustrationen und Grafikdesign: Nele Diel

Danksagungen des Autors: Liebe Lissy, dieses Spiel existiert nur, weil du immer an meiner Seite bist und mich rund um die Uhr unterstützt – dafür danke ich dir von Herzen! Ein besonderer Dank gilt auch dem gesamten Lookout-Team, das dieses Spiel zur Perfektion gebracht hat. Meinem Schwager Christian und seiner Familie danke ich für ihre Leidenschaft für dieses Hobby und ihre wertvolle Unterstützung. Außerdem möchte ich mich herzlich bei allen Testspielern bedanken – insbesondere bei meiner Elitegruppe: Lars, Björn, Nicola, Johannes, Han, Andre, Larissa und Michael. Ihr seid einfach großartig!

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an **regeln@lookout-spiele.de**

Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter

https://lookout-spiele.de/de/contact.php

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen
Deutschland
www.asmodee.de

Hergestellt von:

© 2026 Lookout GmbH

Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

WERTUNGSBEISPIEL:

	Grzegorz	Maren
	1	1
	6	24
	4	4
	8	5
	8	4
	9	7
	10	15
	17	8
	6	9
	4	6
	6	10
	16	8
	2	1
Σ	97	102

Maren und Grzegorz haben soeben eine Partie beendet und werten nun ihre Geisterbahnen:

Beide haben je einen Drachen, also bekommen sie jeweils 1 Punkt.

Grzegorz fehlt ein 3. Geist auf seiner langen Strecke, also bekommt er insgesamt nur 6 Punkte für seine beiden Geister (je 3). Maren hat 4 Geister auf einer Strecke, was satte 24 Punkte bringt.

Beide haben nur einen Golem, also bekommen sie jeweils 4 Punkte.

Grzegorz' Satyr sieht 7 andere Monsterarten auf seiner Strecke (es fehlt nur der Schleim), also bringt ihm der Satyr 8 Punkte. Marens Satyr sieht nur 4 andere Monsterarten – das macht 5 Punkte.

Grzegorz hat zwar 4 Skelette, aber nur 2 Diamanten – das macht 8 Punkte. Maren wiederum hat zwar 4 Diamanten, aber nur 1 Skelett – das macht 4 Punkte.

Grzegorz hat dank der vielen Doppelkurven insgesamt 9 Kurven, also bringt ihm jeder Schleim 9 Punkte. Doch er hat nur einen. Marens einziger Schleim bringt immerhin 7 Punkte.

Grzegorz hat zwar 3 Fledermäuse, aber nur zwei davon sind benachbart, so dass er nur 10 Punkte bekommt. Maren hat ein ähnliches Problem – ihre Fledermaus unten ist vom Rest abgeschnitten.

Mit 3 Werwölfen hat Grzegorz einen mehr als Maren und erhält den Bonus von 5 Punkten dazu – das macht 17 Punkte (=3×4+5).

Bei den Irrlichtern haben es beide nicht in die nächste Wertungsstufe geschafft. Maren fehlt dazu nur ein weiteres Irrlicht. Mit 4 Irrlichtern hätte sie 4×4=16 Punkte statt jetzt nur 3×3=9.

Grzegorz hat einen 1er- und einen 3er-Diamant, Maren hat zwei 1er mehr.

Für das Knochentor hat Grzegorz den kurzen Weg aus 3 Abschnitten gewählt, Maren ist einen Umweg gegangen und kommt auf 5 Abschnitte zu je 2 Punkten.

Dafür hat Grzegorz beim Zahntor einen sehr gewundenen Pfad geschaffen, der über 8 Abschnitte verfügt (das zentrale Plättchen wird zweimal durchlaufen). Maren ist den kürzeren Weg gegangen und kommt auf 4 Abschnitte zu je 2 Punkten.

Grzegorz hat noch eine weitere Strecke rechts unten bestehend aus 2 Abschnitten, Maren hat rechts oben eine kurze Strecke von 1 Abschnitt.

In Summe kommt Grzegorz auf 97 Punkte. Maren hat 5 Punkte mehr und gewinnt.