

SPOOKY TOWER

Seit Jahrhunderten hält ein mächtiges Schutzamulett die Gespenster im alten Glockenturm gefangen. Doch eines Tages zerbrach das Amulett und die Gespenster sind entwischt. Mit bloßem Auge sind sie nicht zu erkennen, aber sie können auf Fotos gebannt werden.

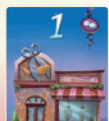
Bei Einbruch der Nacht nehmt ihr eure Kamera und wagt euch in die Stadt. Fangt die entflohenen Gespenster ein oder fügt das Amulett wieder zusammen, um die Stadt vor dem Spuk zu retten.

SPIELIDEE UND ZIEL DES SPIELS

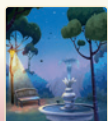
In deinem Zug würfelst du und führst mit deinem Würfelergebnis eine dieser beiden Aktionen durch: **eine Karte nehmen** oder **deine Karten umdrehen**. Wende alle aufgedeckten Effekte an und überprüfe, ob du ein Gespenst eingefangen hast.

Wer zuerst **5 Gespenster** einfängt oder **3 Amulett-Stücke** sammelt, gewinnt das Spiel!

SPIELMATERIAL



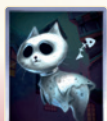
58 Gebäudekarten



5 Parkkarten



10 Zauberbuchkarten



3 Geistertierchen-Karten



9 Amulett-Stücke



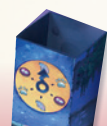
4 Neuwurf-Plättchen



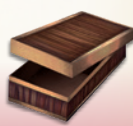
4 Haus-Tafeln



2 Würfel



1 Gruselturm






1 Truhe

SPIELAUFBAU



KARTEN:

Trennt die Karten nach Arten: Gebäude, Park, Zauberbuch und Geistertierchen.


- 1 Sortiert dann die **Gebäudekarten** nach ihren Werten (von 1 bis 12) und mischt jeden Stapel einzeln. Legt sie in aufsteigender Reihenfolge mit der Gebäude-Seite nach oben in die Mitte des Tisches, sodass 3 Reihen mit je 4 Gebäudestapeln entstehen. Dies ist die **Stadt**.
- 2 Bildet mit den **Parkkarten** einen verdeckten Stapel. Legt dazu die Karte mit 3 Hinweisen  ganz nach unten, dann die drei Karten mit 2 Hinweisen  obendrauf und zu guter Letzt die Karte mit 1 Hinweis  ganz nach oben.
- 3 Mischt die **Zauberbuchkarten** zu einem verdeckten Stapel.
- 4 Legt die 3 **Geistertierchen** neben die Stadt.



DER GRUSELTURM:

- 5 Nehmt den Deckel von der **Truhe** ab und dreht ihn um. Steckt den **Gruselturm** hinein und schiebt ihn an eines der schmalen Enden.
- 6 Platziert den Gruselturm oberhalb der Stadt und dreht den **Uhrzeiger** nach oben (Mitternacht).
- 7 Legt die beiden **Würfel** in die Schale vor dem Turm.

SONSTIGES SPIELMATERIAL:

- 8 Legt die **Amulett-Stücke** als Vorrat neben den Turm
- 9 Nehmt euch je ein **Haus** sowie ein **Neuwurf-Plättchen** mit der Verfügbar-Seite  nach oben. Legt die übrigen Häuser und Plättchen zurück in die Schachtel.
- 10 Stellt die **Truhe** in die Nähe. Im Laufe des Spiels legt ihr eure verwendeten Karten darin ab.



Beispiel für eine Partie zu dritt:



SO WIRD GESPIELT

Das Spiel wird über mehrere Züge gespielt, bis jemand 5 Gespenster eingefangen **ODER** durch Turmuhr-Effekte 3 Amulett-Stücke gesammelt hat.

Es beginnt, wer zuletzt ein Gespenst gesehen hat. Dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte durch:

1. WÜRFELN

Nimm beide Würfel und lasse sie in den Gruselturm fallen.

Wenn dir das Würfelergebnis nicht gefällt und dein Neuwurf-Plättchen noch verfügbar ist, kannst du es auf die Verbraucht-Seite umdrehen und **beide Würfel** neu werfen.



Verfügbar



Verbraucht

2. KARTE NEHMEN ODER DEINE KARTEN UMDREHEN

AUFBAU EINER GEBÄUDEKARTE

Gebäude-Seite

Wert des Gebäudes

1

Bonus-Effekt

Dieser Bereich zeigt die Effekte, die auf den Fotos dieses Gebäudes zu sehen sind.

Garantierter Effekt: Taucht auf **jedem** Foto dieses Gebäudes auf.

Mögliche Effekte: Verteilt auf die Fotos dieses Gebäudes.

Foto-Seite

mit Gespenst

ohne Gespenst



Effekt



Dort wurde das Gespenst gefunden.

Beispiel: Der -Effekt taucht garantiert auf jedem Foto des 1er-Gebäudes auf. Genau eines dieser Fotos zeigt außerdem ein Gespenst . Die anderen vier haben keine weiteren Effekte .

Führe mit deinem Würfelergebnis **genau eine** dieser beiden Aktionen durch:

ENTWEDER NIMM EINE KARTE

Wähle ein Gebäude in der Stadt. Der Wert des Gebäudes muss mit **dem Ergebnis eines einzelnen Würfels ODER der Summe beider Würfelergebnisse** übereinstimmen.

Nimm die oberste Karte dieses Gebäudestapels und lege sie, **ohne sie umzudrehen**, mit der Gebäude-Seite nach oben links neben dein Haus.



Tipp: Ordne deine Karten so, dass du auf einen Blick erkennst, wie viele Karten du von jedem Gebäude hast.

Wende dann ggf. den Bonus-Effekt deiner genommenen Karte an (siehe Seite 8).

ODER DREHE DEINE KARTEN UM

Wähle ein Gebäude links neben deinem Haus. Der Wert des Gebäudes muss mit **dem Ergebnis eines einzelnen Würfels ODER der Summe beider Würfelergebnisse** übereinstimmen.

Drehe **alle** deine Karten dieses Gebäudes auf die Foto-Seite um und wende alle Effekte an, die dabei zum Vorschein kommen. Die Reihenfolge bestimmst du (siehe Seite 8).

Wenn ein Gespenst auf dem Foto zu sehen ist: Glückwunsch, du hast es eingefangen! Lege es rechts neben dein Haus.



Falls du 1 oder mehrere Hinweise 🗨 erhalten hast, kannst du anschließend **in den Park gehen** (siehe Seite 6).

Zum Abschluss legst du alle verwendeten Karten – außer Gespenstern und den Hinweisen – unter deinem Haus – in die Truhe. Damit ist dein Zug beendet.

Wenn du mit deinem Würfelergebnis **keine** der beiden Aktionen durchführen kannst und dein Neuwurf-Plättchen bereits **verbraucht** ist, drehe den Uhrzeiger um 1 im Uhrzeigersinn weiter und wende den Effekt an, auf den er zeigt (siehe Seite 8).

IN DEN PARK GEHEN

Jede Parkkarte enthält ein Gespenst, das du einfangen kannst.

Wenn du **so viele Hinweise** hast (👉, 👉👉 oder 👉👉👉), wie auf der **obersten Parkkarte** des Stapels in der unteren rechten Ecke angegeben, nimm die Karte und lege sie mit der Gespenst-Seite nach oben rechts neben dein Haus. Lege dann die verwendeten Hinweise in die Truhe.

Du kannst in einem Zug auch mehrere Parkkarten nehmen, wenn du genügend Hinweise dafür hast.

Hast du nicht (mehr) genügend Hinweise, um in diesem Zug eine Parkkarte zu nehmen, schiebe deine übrigen Hinweise unter dein Haus. Du kannst sie in einem späteren Zug verwenden.

Beispiel:

- 1 Die oberste Parkkarte benötigt 2 Hinweise. Ich habe 3 Hinweise vor mir. Also lege ich 2 Hinweise in die Truhe und lege die Parkkarte mit der Gespenst-Seite nach oben rechts neben mein Haus.



- 2 Ich habe nicht genügend Hinweise, um eine weitere Parkkarte zu nehmen. Also schiebe ich meinen übrigen Hinweis für einen späteren Zug unter mein Haus.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, sobald jemand eine der folgenden Siegbedingungen erfüllt:

- Sobald du **dein fünftes Gespenst einfängst** (Geistertierchen zählen dabei mit), wirst du zum Profi-Geisterjäger und gewinnst das Spiel.
- Sobald du **dein drittes Amulett-Stück einsammelst** (durch Turmuhr-Effekte), fügst du das Schutzamulett wieder zusammen und verbannt die Gespenster zurück in den Gruselturm. Du gewinnst das Spiel.



CREDITS

Autoren: Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat

Illustration: Apolline Etienne

Credits und Danksagung: www.rprod.com/de/spooky-tower/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brüssel – Belgien

www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

Das enthaltene Spielmaterial kann von den Abbildungen abweichen.



ERKLÄRUNG DER EFFEKTE

Hinweis: Wenn du einen Effekt nicht anwenden kannst, verfällt er.

BONUS-EFFEKTE:



Sobald du eine Gebäudekarte mit diesem Effekt nimmst, drehe dein Neuwurf-Plättchen auf die Verfügbar-Seite.



Sobald du eine Gebäudekarte mit diesem Effekt nimmst, drehe den Uhrzeiger um 1 weiter im Uhrzeigersinn und wende den Effekt an, auf den er zeigt.

SONSTIGE EFFEKTE:



Sobald du ein Gespenst aufdeckst, fängst du es ein! Lege es rechts neben dein Haus.



Nimm ein Geistertierchen aus der Mitte des Tisches. Falls dort keine mehr sind, klaue eines von einem Mitspieler oder einer Mitspielerin. Lege es rechts neben dein Haus. **Es zählt als Gespenst.**



Drehe den Uhrzeiger um 1 weiter im Uhrzeigersinn und wende den Effekt an, auf den er zeigt.



Decke die oberste Zauberbuchkarte auf und wende ihren Effekt an.



Wenn du 1 oder mehrere dieser Hinweise erhalten hast, kannst du *in den Park gehen* (siehe Seite 6).



Nimm 1 Amulett-Stück aus dem Vorrat und lege es vor dich.



Drehe dein Neuwurf-Plättchen auf die Verfügbar-Seite.



Nimm eine Gebäudekarte mit Wert 8 oder niedriger (du entscheidest).



Nimm eine Gebäudekarte mit beliebigem Wert.



Drehe **eine** deiner Gebäudekarten mit Wert 8 oder niedriger um (du entscheidest).



Drehe **eine** deiner Gebäudekarten mit Wert 9 oder höher um (du entscheidest).



Am Ende deines Zuges kommst du gleich noch mal dran.



Kein Effekt.

