

Variante: Unschuldige identifizieren von Marco Hoehener (BGG-User: mhoehener)

Thematische Geschichte:

Der Besitzer des Hauses hat dieses kürzlich geerbt und will es teuer an einer Hausversteigerung verkaufen. Als er und seine Frau einige Nächte im Haus verbringen, stellen sie fest, dass sie vom genau gleichen eigenartigen Traum heimgesucht werden. Der Traum handelt von einer Party welche in diesem Haus stattgefunden hat. Der Traum endet immer damit, dass sie von einer Person, welche im Dunkeln nicht zu erkennen ist ermordet werden. Kurz vor dem Tod im Traum wachen sie jeweils auf.

Der Besitzer geht der Sache nach und findet heraus, dass vor genau 100 Jahren an einer Party an einem Wochenende in dem Haus ein Mord begangen wurde, der nie aufgeklärt werden konnte. Er und seine Frau sind sich sicher, dass ihre Träume etwas mit den Geschehnissen von damals zu tun haben und dass sich etwas Übernatürliches in dem Haus befindet.

Er heuert die besten Medien an um das Übernatürliche aus dem Haus zu vertreiben. Die Versteigerung findet in 7 Tagen statt. Solange haben die Medien Zeit das Rätsel zu lösen.

Thematischer Hintergrund Geist (Änderung zum Original):

Der Geist ist nicht der unschuldig Angeklagte, sondern das Opfer!

Der Geist ist sich auf Grund des traumatischen Erlebnisses des Mordes nicht bewusst, dass er tot ist. Er wandelt durch die Gemäuer des Anwesens ungesehen von allen Menschen. Nur in der Nacht, wenn der Geist schläft entsteht eine Verbindung in Form von Träumen zwischen ihm und schlafenden Lebenden im Haus. Normale Menschen können mit den Bildern die sie vom Geist empfangen nichts anfangen. Die übersinnlichen Fähigkeiten der Medien erlaubt es ihnen aber durch die Träume mit dem Geist zu kommunizieren. Sie zwingen ihn dazu, sich mit den Geschehnissen von dazu Mals auseinander zusetzen und zu rekapitulieren was passiert ist. Das schreckliche Verbrechen ist jedoch unter vielen Schichten von anderen Erinnerungen an dieses Wochenende vergraben und der Geist, nicht im Stande einen klaren Gedanken zu fassen, sendet dies mittels surrealen Bildern. Die schwierige Aufgabe der Medien ist es, sich aus diesen Bildern einen Reim zu machen.

Um dem Geist Seelenfrieden zu gewähren und das Anwesen vor seiner Heimsuchung zu befreien müssen sie all die Bilder, die sie in ihren Träumen erhalten, sortieren und ordnen. Aus ihrer Erfahrung wissen sie, dass ermordete Geister, welche sich ihres Todes nicht bewusst sind, ihren Mörder, den Tatort und die Waffe die ihr Leben beendet hat ganz weit unten in ihrem Unterbewusstsein vergraben. So müssen sie die damals Anwesenden erst einen nach dem anderen freisprechen. Anschliessend müssen sie herausfinden, wo sich die Unschuldigen befunden haben und abschliessend womit der Geist sicher nicht ermordet wurde. Trotz der geistigen Kraft der Medien können auch sie nur die Geschehnisse um eine unschuldige Person auf einmal rekonstruieren.

Erst wenn jedes Medium, seinen jeweiligen Unschuldigen identifiziert hat und so ein Loch in die Mauer der Verdrängung des Geistes geschlagen hat, wird diesem bewusst, dass er vor langer Zeit ermordet wurde. Von diesem Moment an sendet er nur noch die Traumbilder seines Mordes an alle Medien. Nun kann das Bewusstsein des Geistes die wahre Identität des Mörders aus all den verbliebenen Personen, den Tatorten und der Tatwaffen erfassen und freigeben, so dass die Wahrheit nach all den Jahren als Licht kommt und der Geist endlich Ruhe findet.

Set-up:

- Pro Medium zufällig ein Set aus Charakter-, Lokations-, und Tatwaffenkarte + 3 weitere Sets (somit mindestens 5 Sets) (zusätzliche Sets können je gewünschten Schwierigkeitsgrad erhöht werden)
- Geist sortiert aus seinem Stapel die entsprechenden Charakter-, Lokations- und Tatwaffenkarten aus. Mischt die jeweiligen Kartenstapel und setzt geheim für alle Spieler (inkl. Geist) je ein Set pro Spieler plus 1 (dieses 1 zusätzliche Set ist der effektive Mörder, der effektive Tatort und die effektive Tatwaffe) zusammen
- Geist wählt aus den entsprechenden Stapeln so viele wie es Medien gibt aus.
 Er schaut die Unschuldigen, die es zu identifizieren gilt, an
- Geist wählt einen weiteren Stapel aus. Dies ist der Mörder. Er bleibt auch für den Geist bis zum Endspiel unbekannt
- Die nicht gewählten Stapel werden zur Seite gewählt. Sie kommen ins Spiel, wenn ein Medium mit einer zweiten Person beginnen darf (siehe Änderung im Spielablauf)
- Gespielt wird ansonsten mit den Ukrainischen Regeln (ausgenommen Endspiel)

Änderungen im Spielablauf:

- Die Medien identifizieren der Reihe nach: Person, Ort und Waffe welche nichts mit dem Mord zu tun hatte
- Freigesprochene Personen, Orte und Waffen werden aus der Auslage in der Tischmitte entfernt
- Wenn ein Medium mit seinen ersten 3 Identifikationen fertig ist und andere Medien noch nicht, erhält es vom Geist neue Traumbilder zu einer neuen

- Person, dem entsprechenden Ort und die Waffe, welche nichts mit dem Mord zu tun hatte (erneut der Reihe nach und in dieser Reihenfolge)
- Ab dem Moment wo alle Medien Ihre jeweiligen ersten Personen, Orte und Waffen identifiziert haben geht es ins Endspiel

Endspiel:

- Geist schaut nun das Mörder-Set an
- Er gibt den Medien zum Mörder, zum Tatort und zur Tatwaffe jeweils eine Traumkarte als Hinweis. Die jeweilige Karte wird klar erkenntlich neben die jeweilige Reihe der übriggebliebenen Personen, Orte und Waffen gelegt.
- Die Medien müssen vor Ende des 7. Tages alle drei richtig erraten um das Spiel zu gewinnen. Sollten die Medien mit ihren individuellen Träumen so fertig sein, dass noch mehr als nur 1 Tag bis zum 7. Tag übrig bleibt, haben sie entsprechend mehr Zeit den gemeinsamen Traum zu lösen.
- Es werden keine Karten nachgelegt (gleich wie in Originalregeln)