

# DE SPOKENTRAP

Dobbel- en memoryspel

Leeftijd: 4 – 99

Spelers: 2 – 4

Duur: 10 – 15 min

## **Materiaal:**

- Spelbord 51 x 51 cm
- 4 houten figuren “spoken”
- 4 houten figuren, “kinderen” met “magnetische hoofden”
- gekleurde houten schijven
- 1 speciale dobbelsteen

## **Spelidee:**

*Een oude geest leeft in de bovenste hoek van een ruïne. Voorzichtig beklimmen enkele dappere kinderen de wankel trap die er naar toe leidt. Elk van hen wil de eerste zijn om de geest te laten schrikken met een luide BOE!*

*Maar de geest kent dit eeuwenoude spel en heeft de dobbelsteen betoverd zodat de kinderen onderweg een voor een in spoken zullen veranderen. Erger nog! Ze zullen voortdurend verwisseld worden zodat ze zelfs niet meer weten wie ze zijn!*

*Welk kind zal echt als eerste bij de oude geest komen???*

## **Spelvoorbereiding:**

Het bord wordt in het midden van de tafel gelegd. De spoken blijven voorlopig nog naast het bord staan. Elk kind plaats een figuurtje op de onderste trede en een gekleurde schijf voor zich om de eigen kleur te onthouden.

## **Regels voor 4 spelers:**

De jongste speler begint. Er wordt in uurwijzerzin gespeeld.

## **Betekenis van de dobbelsteenfiguren:**

Als men aan de beurt is, laat men zijn figuur zoveel treden beklimmen als het aantal gegooid ogen. Er mogen verschillende figuren op een trede staan.

## **Een spook gedobbeld:**

Als er een spook verschijnt op de dobbelsteen, gebeurt er het volgende:

De speler die het spook heeft gegooid, mag een houten spookfiguur nemen en over een van de figuren plaatsen. (Zowel de eigen figuur, als die van de tegenspelers) De figuur zal zich dan vastklikken aan het spook en is verdwenen.

Wanneer een speler, waarvan de figuur is *verdwenen*, een getal dobbelt, **dan moet deze speler een spook verplaatsen**. Het is dus erg belangrijk om te onthouden onder welk spook jou figuur zit! Onder de spoken kijken is ten strengste verboden!!!

- Eens alle figuren in spoken zijn veranderd en er wordt een getal gedubbeld, dan moet er een spook verplaatst worden in de richting van het einddoel. Achteruit bewegen mag niet.
- Eens alle figuren in spoken zijn veranderd en er wordt een spook gedubbeld, dan mag de speler aan beurt twee spoken met elkaar van plaats verwisselen.

### **Einde van het spel:**

Wanneer een spook de bovenste trede van de spokentrap heeft bereikt, wint de speler die zijn figuur in dat spook heeft verborgen.

Het is niet nodig te eindigen met het juiste getal. De overbodige ogen komen te vervallen.

Als de winnaar bekend is, mag men nog voor 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> plaats spelen.

### **Regels voor 2 spelers:**

De niet-deelnemende kleuren zijn reeds in spoken veranderd en beginnen mee onderaan de trap. Deze “neutrale” spoken komen in het spel wanneer er van plaats mag gewisseld worden.

Als een neutraal spook als eerste aankomt, speelt men verder tot er een speler wint.

### **Regels voor 3 spelers:**

De vierde figuur is reeds in een spook veranderd. De regels zijn verder hetzelfde als bij twee spelers.

### **Variante voor oudere kinderen:**

Degene die een spook dobbelt, en alle figuren zijn reeds in spoken veranderd, mag kiezen uit volgende mogelijkheden:

- De speler verwisselt twee spoken van plaats.
- De speler verwisselt twee gekleurde schijven zodat deze spelers nu met een andere kleur spelen.