

Geisterstunde

Auteur: Heribert Ramroth

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1997

Een afvallingskoers in een spookhuis voor 2 tot 6 spelers vanaf 6 jaar.

Spelidee:

Het speelbord toont 'de grote zaal' van slot 'Gruselstein'. Rond de zaal loopt het spokenpad langsheen elf deuren en in het midden liggen drie grote tapijten.

Zodra het spookuur is aangebroken, haasten de spoken zich naar de kamerdeuren om er zo snel mogelijk binnen te glippen. Het spook dat uiteindelijk geen onbezette kamer meer kan vinden, valt af...

Wie, na verschillende spelrondes, uiteindelijk als laatste overblijft, wint!

Materiaal:

- een speelbord
- 15 spoken
- 2 speciale dobbelstenen
- 10 spiegelkaartjes

Vorbereiding:

- Elke speler ontvangt 2 spoken van eenzelfde kleur. (Bij twee of drie spelers krijgt elke speler 3 spoken.)
- De spiegels worden naast het speelbord klaar gelegd. Bij minder dan 6 spelers moeten in het begin enkele deuren afgedekt worden met een spiegelkaartje:
 - + bij 2 spelers : 6 deuren afdekken
 - + bij 3 spelers : 3 deuren afdekken
 - + bij 4 spelers : 4 deuren afdekken
 - + bij 5 spelers : 2 deuren afdekken.(De spelers bepalen zelf welke deuren bedekt worden.)
- Beginnend bij de jongste speler plaatst elke speler nu om beurt één van zijn spoken op een tapijt en dit totdat alle spoken op een tapijt geplaatst werden. Let daarbij op dat op eenzelfde tapijt maximaal slechts één spook van elke kleur mag staan!
- De speler die als laatste een spook geplaatst heeft, neemt de dobbelstenen en begint het spel. Daarna wordt gespeeld in wijzerzin.

Spelverloop:

a) dobbelen en verplaatsen:

- De speler aan beurt dobbelt met beide dobbelstenen en verplaatst daarna één van zijn spoken evenveel velden als de som van beide dobbelstenen. Is op één van beide dobbelstenen een uurwerk te zien, dan telt deze dobbelsteen als '0'.
- Enkele 'verplaatsingsregels':
 - op het spokenpad kan enkel in wijzerzin gelopen worden
 - op de verbindingswegen en op de tapijten mag in beide richtingen gelopen worden (in eenzelfde beurt kan elk pad slechts één keer gebruikt worden!)
 - verlaat men een wandelpad om op het spokenpad verder te lopen, dan moet een spook altijd rechtsaf...
 - een tapijt telt slechts als één veld (zie ook fig. p. 3)
 - een spook kan om het even waar een ander spook inhalen (het veld waarop het andere spook staat, moet wel meegeteld worden!)
 - komt een spook precies op het veld terecht waar reeds een ander spook staat, dan mag het nog een veld verder geplaatst worden (zie ook fig. bovenaan p. 4)

b) het 'spookuur':

- Zodra op beide dobbelstenen een uurwerk te zien is, start het 'spookuur'. Vanaf nu mag de volgende speler een eigen spook naar een kamer verplaatsen.
- De speler die beide uurwerken gedubbeld heeft, mag niet opnieuw dobbelen en kan dus ook geen enkel spook verplaatsen.
- Ook alle spelers die vanaf nu twee uurwerken dobbelen, mogen niets verplaatsen.
- Om een kamer te betreden, vervallen overtollige dobbelstenen. Het veld met de kamerdeur telt echter wel als veld mee! (zie ook fig. onderaan p. 4)
- Een spook dat reeds in een kamer is binnengegaan, mag deze niet meer opnieuw verlaten.
- In elke kamer mag slechts één spook binnengaan.
- Elke deur waarvoor een spiegel hangt, is gesloten en derhalve onbruikbaar.
- Het spookuur duurt totdat alle kamers bezet zijn en er één spook overblijft. Dit spook valt af en wordt van het speelbord genomen. Heeft een speler hierdoor geen enkel spook meer over, dan valt hij af.

c) volgende rondes:

- Alle overblijvende spoken worden zoals bij het begin van het spel op een tapijt naar keuze geplaatst. De speler die als laatste een spook had verloren, mag daarbij beginnen. (Is deze speler uitgevallen, dan begint zijn linkerbuur, enz.)
- Aansluitend mag diezelfde speler een deurtje naar keuze bedekken met een spiegelkaartje en beginnen dobbelen.
- Alle andere spelfasen blijven dezelfde.

Speleinde:

Het spel wordt herspeeld totdat slechts één speler nog een of meerdere spoken over heeft. Deze speler wint dan ook het spel.



Date Last Modified: 09-12-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief