

SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn paranormale onderzoekers, die zijn aangesteld om te onderzoeken of de legende van het betoverde **SPOOKSLOT** waar is en om alle “vreemde” dingen binnen het kasteel vast te leggen. Het probleem is... dat het inderdaad allemaal waar is!

Toen de onderzoekers op de bovenverdieping waren aangekomen, wekten ze ongewild de achterbakse geest van Graaf Spooksalot uit een slaap van tientallen jaren, en hij is vastbesloten om wraak te nemen door de onderzoekers in de val te lokken en voor altijd in zijn kasteel vast te houden!

Niet alle onderzoekers zullen ontsnappen, dus het is ieder voor zich van de trap af en door de met gevaren gevulde kamers om het kasteel zo snel mogelijk te verlaten. Zorg ervoor dat jij niet achterblijft!

De speler die als eerste zijn onderzoeker(s) uit het betoverde **SPOOKSLOT** weet te leiden, wint het spel.

VOORBEREIDING

1. Bereid het spel voor zoals afgebeeld in **VOORBEREIDING** op de andere kant van deze bladzijde.
2. In een spel met 5 of 6 spelers kiest iedere speler 1 pion. In een spel met 2, 3 of 4 spelers kiest iedere speler 2 pionnen. Verwijder niet gekozen pionnen uit het spel.
3. Iedere speler zet zijn pionnen achter de witte startlijn op de bovenverdieping.

SPELVERLOOP

De oudste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, werpt de dobbelsteen:

-  Als de dobbelsteen een cijfer toont, verplaatst de speler één van zijn pionnen het betreffende aantal velden. Elke trede van de trap en elke voetafdruk op het speelbord gelden als 1 veld.
 - De speler mag de stappen niet over 2 pionnen verdelen, hij mag er per beurt maar één verplaatsen.
 - In een spel met 4 spelers moet een speler met zijn eerste pion helemaal de trap af zijn gegaan en een veld op de laboratoriumverdieping hebben bereikt, voordat hij zijn tweede pion mag verplaatsen. In een spel met 2 of 3 spelers mag een speler vanaf het begin proberen om beide pionnen de trap af te laten gaan.
 - Eindigt de pion zijn verplaatsing op een door een andere pion bezet veld, dan springt hij direct naar het eerstvolgende vrije veld.
 - Eindigt de pion zijn verplaatsing op een geel, blauw of groen veld, dan is hij veilig. De beurt van de speler is dan voorbij.
 - **Gevarenzone:** eindigt de pion zijn verplaatsing op een trede van de trap of op een rood veld, dan moet de speler als onderdeel van zijn beurt de metalen kogel in de schoorsteen laten vallen (zie DE KOGEL LATEN VALLEN).
-  Als de dobbelsteen het spooksymbool toont, moet de speler in plaats van het verplaatsen van een pion de metalen kogel in de schoorsteen laten vallen (zie DE KOGEL LATEN VALLEN).
Opmerking: de speler hoeft dat uitsluitend te doen als er ten minste 1 pion (inclusief die van zichzelf) op een veld in de gevarenzone staat. Staat er geen pion op een veld in de gevarenzone, dan werpt de speler de dobbelsteen opnieuw. Dobbelt hij dan weer het spooksymbool, dan heeft hij pech en is zijn beurt voorbij.

De spelers mogen tijdens het spel opstaan of rond de tafel lopen om hun pionnen beter te kunnen volgen. Ze kunnen het speelbord ook voorzichtig draaien, maar dan moeten ze ervoor zorgen dat pionnen niet verschuiven of omvallen.

DE KOGEL LATEN VALLEN

Het spook verbergt de kogel in zichzelf. Als de pion van de speler die aan de beurt is op een veld in de **gevaarzone** eindigt of de speler een spooksymbool dobbelt, moet hij de knop op het hoofd van de spook indrukken om de kogel in de schoorsteen te laten vallen.

Eén van de volgende valstrikken wordt dan geactiveerd:

- **TRAP:** de kogel stuitert van de trap af richting het laboratorium.
- **BOEKENKAST:** de boekenkast schiet de kogel over de vloer van de bibliotheek.
- **PORTRET:** het portret in de galerij schiet omhoog en openbaart een kortere weg via de boekenplank van de bibliotheek.
- **BIJL:** de bijl slaat in de wankle loopbrug in de grote zaal.

GESCHROKKEN VAN HET SPOOK

Is een valstrik geactiveerd, dan moeten **alle** pionnen op velden in de **gevaarzone** van die valstrik direct terug naar het dichtstbijzijnde blauwe veld achter hen, ook al zijn ze niet omgestoten. Er kunnen meerdere pionnen op een blauw veld staan, maar uitsluitend als ze uit een **gevaarzone** zijn teruggestuurd.

Is een pion buiten de **gevaarzone** verplaatst of omgevallen als gevolg van de kogel of een andere pion, zet hem dan weer terug op de plek waar hij stond toen de kogel in de schoorsteen werd losgelaten.

VALSTRIKKEN TERUGZETTEN

De speler die in zijn beurt de kogel laat vallen, moet deze voor de beurt van de volgende speler weer in het spook terug doen. Hij moet ook een valstrik die dat niet uit zichzelf doet, terugzetten, zoals de bijl.

Opmerking: om de kogel uit de bijl te verwijderen, moet de speler deze uit de kop van de bijl, door de deur naar de galerij duwen. Daarna kan hij de bijl terugzetten.

KORTERE WEG NEMEN

In de bibliotheek en de grote zaal kunnen de spelers 2 verschillende routes nemen. Kiezen ze voor de langere en veilige weg of nemen ze de kortere route met hun **gevaarzones**?

In de bibliotheek bevindt zich ook een verborgen kortere weg naar de galerij via de boekenplank. Staat de pion van een speler op één van de 2 speciale rode velden (met witte **sterren**) als de boekenplank wordt geopend, dan mag de speler direct de kortere route naar de galerij nemen, ook al is hij niet aan de beurt. Hij verplaatst zijn pion dan van het speciale rode naar het speciale groene veld (met een witte **ster**) in de galerij. Er kunnen meerdere pionnen op het speciale groene veld staan, maar alleen als ze via de verborgen kortere weg zijn gegaan.

UIT HET KASTEEL ONTSNAPPEN

De uitgang van het kasteel zit op slot. Om deze te kunnen openen, moet een pion zijn verplaatsing **precies** op het Exitveld eindigen. **Voorbeeld:** voor een pion die 1 veld van het Exitveld is verwijderd, moet de speler een 1 gooien om de pion het kasteel uit te krijgen. Werpt een speler een lager aantal velden dan noodzakelijk om het Exitveld te bereiken, maar is hij in staat om naar een beschikbaar veld te bewegen, dan moet hij zijn pion verplaatsen.

Het is niet toegestaan om als gevolg van het springen naar een onbezet veld op het Exitveld terecht te komen. Werpt een speler niet precies het goede aantal velden om op het Exitveld te eindigen en is er geen ander veld beschikbaar, dan blijft hij op zijn plek staan.

Is een pion succesvol op het Exitveld aangekomen, dan mag de speler hem direct uit het kasteel halen en in veiligheid brengen.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die in een spel met 2, 3 of 4 spelers beide pionnen via het Exitveld uit het **SPOOKSLOT** heeft geleid, wint het spel. In een spel met 5 of 6 spelers wint de speler die als eerste zijn pion op het Exitveld heeft gezet.

OPTIONELE SPELREGEL

Met deze spelregel kunnen de spelers het spel iets moeilijker en langer maken: een pion mag niet op een geel veld eindigen. Gele velden worden tijdens een verplaatsing wel meegeteld, maar zou een pion op een geel veld eindigen, ook als dat een gevolg van springen is, dan kan de pion niet bewegen en blijft hij staan. De speler mag in dat geval proberen om zijn andere pion te verplaatsen als hij die heeft. Zouden beide pionnen op een geel veld eindigen, dan kan hij niet zetten en is zijn beurt voorbij.

OPBOUWINSTRUCTIES

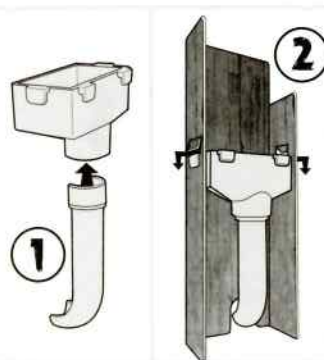
EENMALIG VOOR HET EERSTE SPEL



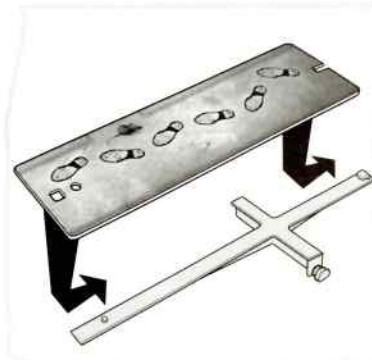
Pionnen: zet de 8 pionnen in hun voetjes.



Grijper: steek de tegel portret/boekenplank (met de portretkant naar boven) in de opening aan de achterkant van de gripper en zorg ervoor dat de pinnetjes in de ronde gaten van de tegel klikken.



Boekenkast: 1) Bevestig de glijbaan aan de trechter. 2) Vouw de boekenkasttegels om de trechter. Druk de haakjes van de trechter door de zijflappen van de tegel en druk ze naar beneden om ze vast te zetten. Druk dan de flappen weer terug om de haakjes op slot te zetten.



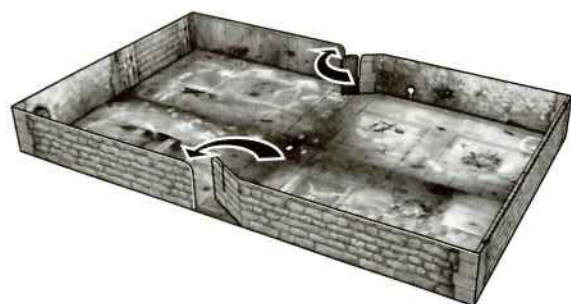
Wankle loopbrug: bevestig de wankle loopbrugtegels (de kant met de voetafdrukken naar boven) met de haakjes aan diens basis en zorg ervoor dat het pinnetje in het ronde gat van de tegel klikt.



Schild: bevestig de bijlsteun met de haakjes aan de ridder op de korte muur.

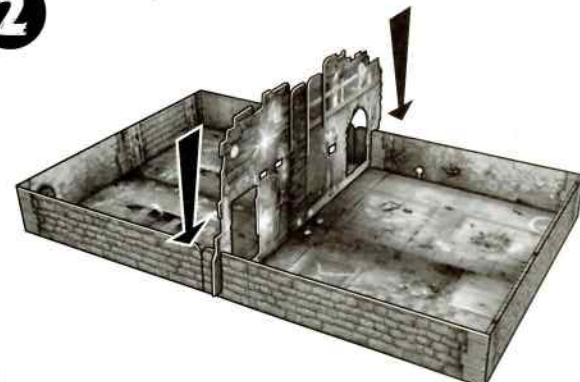
VOORBEREIDING

1



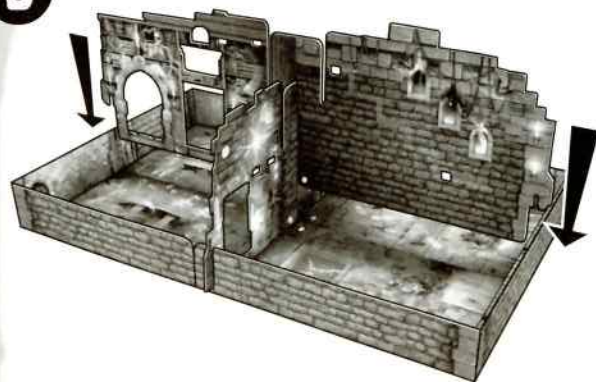
Speelbord: leeg de verpakking en leg deze open neer. Vouw daarna de 2 zijflappen uit.

2



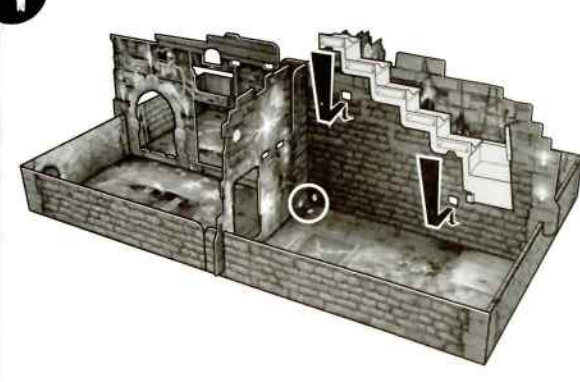
Korte muur: zet de uiteinden van de korte muur in de gleuven van de zijflappen.

3



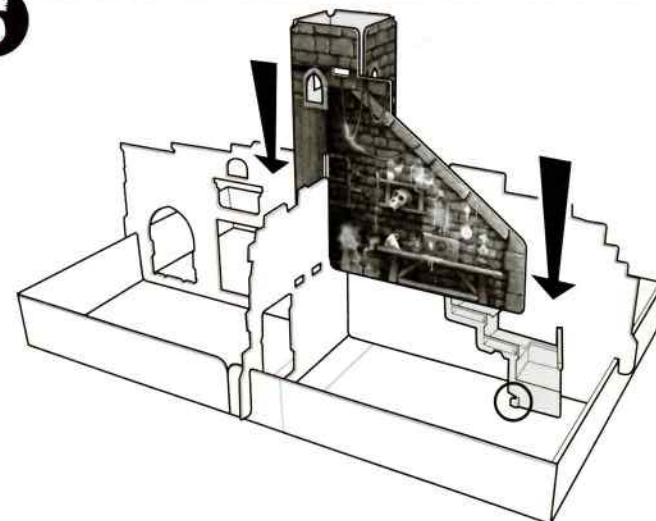
Lange muur: zet de lange muur in de middelste gleuf van de korte muur en zorg ervoor dat de haakjes aan de uiteinden passen en in de openingen van de muur van de verpakking klikken.

4



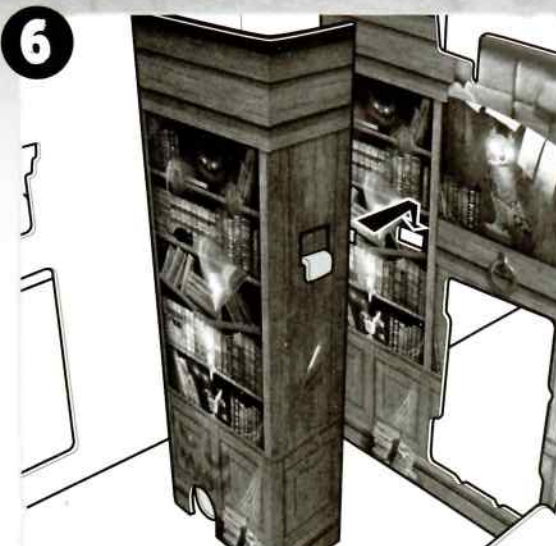
Trap: bevestig de trap met de haakjes aan de lange muur van het laboratorium en druk deze naar beneden om hem vast te zetten. De 3 gekleurde stippen in de hoek van elke kamer moeten overeenkomen.

5



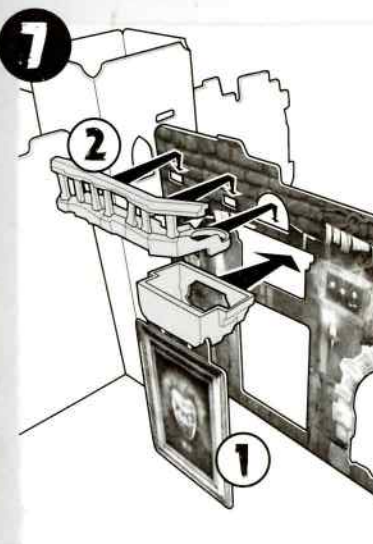
Toren: vouw de toren tot een vierkante buis en schuif deze over het midden van de muren. Zorg ervoor dat de diagonale leuning achter het uitsteeksel onderaan de trap past.

6



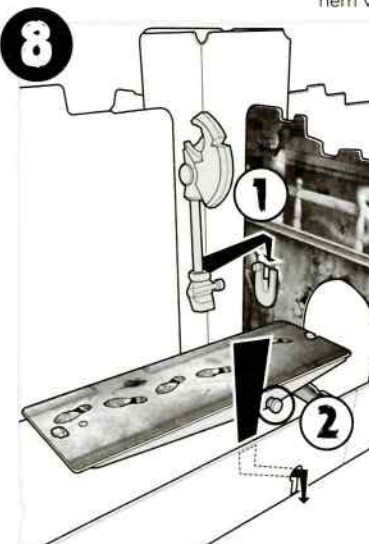
Bibliotheek: bevestig de boekenkast met de haakjes aan de korte muur van de bibliotheek en druk deze naar beneden om hem vast te zetten.

7



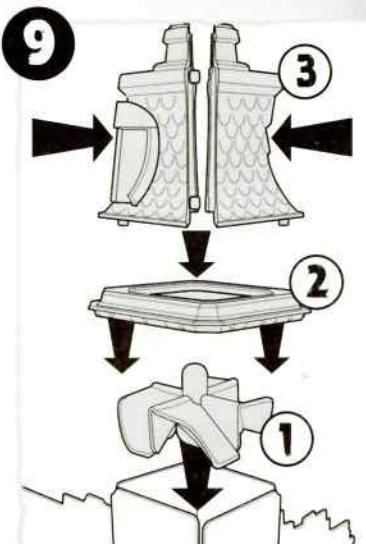
Galerij: 1) Steek de gripper door het middelste gat in de lange muur van de galerij en laat hem zakken zodat hij blijft balanceren. 2) Bevestig de galerijplank aan de lange muur boven de gripper en druk hem naar beneden om hem vast te zetten.

8



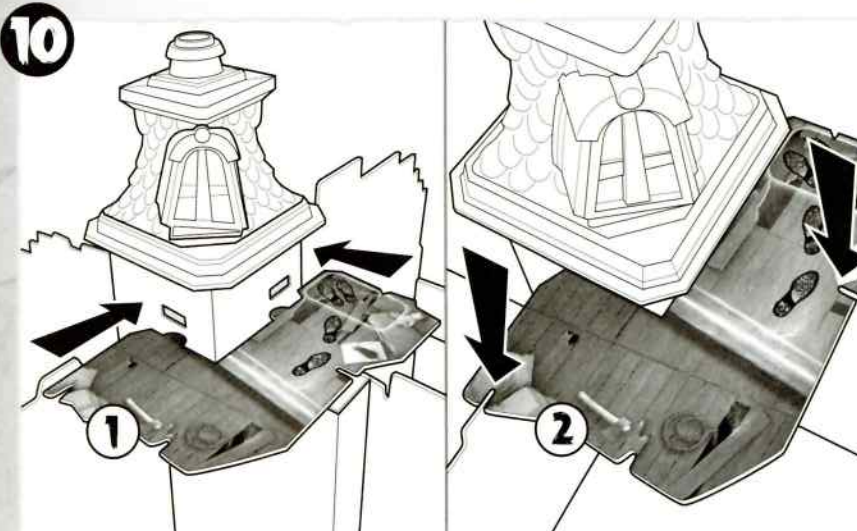
Grote zaal: 1) Steek de spilpin van de bijl in de bijlsteun en druk hem naar beneden tot hij vastklikt. Laat de bijl tegen de torenmuur leunen en zorg ervoor dat hij in de gleuf onder het torenraam valt. 2) Steek de spilpin op de wankle loopbrug in het sleutelgat op de muur van de doos en laat hem zakken.

9



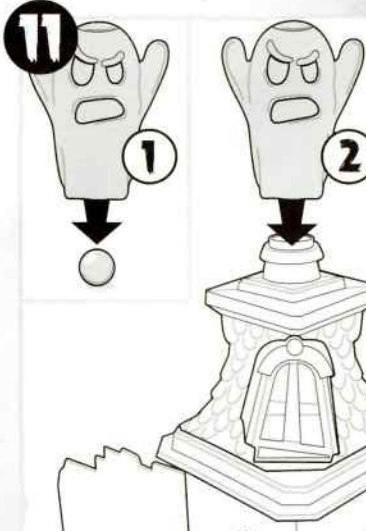
Torendak: 1) Laat de kogelmixer in de toren zakken en zorg ervoor dat de glijbanen precies aan de torenramen passen. 2) Druk het torenplafond op de toren. 3) Druk de 2 delen van het torendak aan elkaar en klik ze in het torenplafond.

10



Bovenverdieping: 1) Steek de ronde uitsteeksel op de bovenverdieping (voetafdrukken naar boven) in de gleuven in de zijkanten van de toren. 2) Verbind de 2 buitenste gleuven van de bovenverdieping met de uitsteeksel op de muren van de bibliotheek. Druk die naar beneden om ze vast te zetten.

11

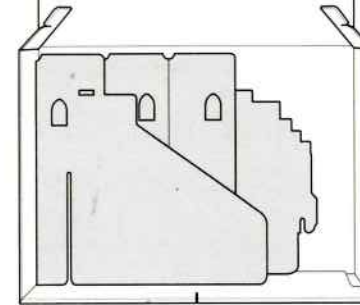


Spook: 1) Zet het spook over de kogel en druk hem naar beneden om de kogel in zich op te nemen. 2) Zet het spook op de schoorsteen van het torendak. Het spel kan nu beginnen.

HET SPEL IN DE DOOS TERUGDOEN

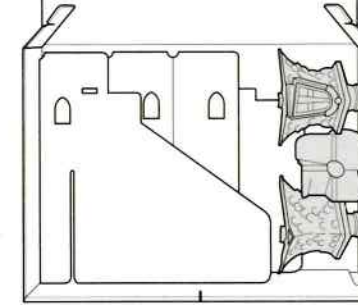
1

Vouw de 2 zijflappen van de doos naar binnen en stapel de (gevouwen) korte muur, lange muur en toren op elkaar in de doos, met de toren bovenop.



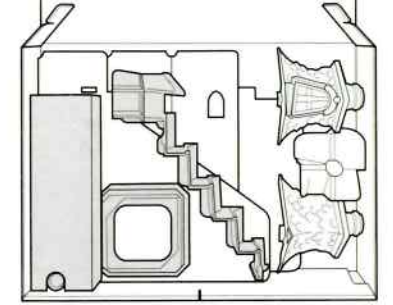
2

Leg de kogelmixer en onderdelen van het torendak aan de zijkant in de doos.



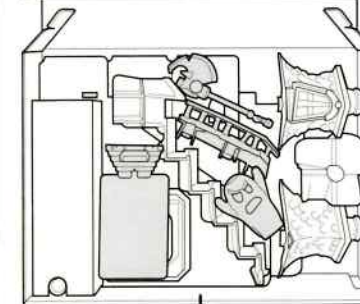
3

Doe de boekenkast, het torenplafond en de trap als afgebeeld in de doos.



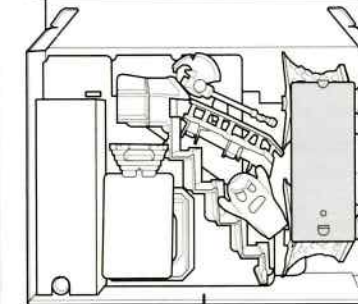
4

Leg de grijper, het spook, de galerijplank en de bijl in de overgebleven ruimtes.



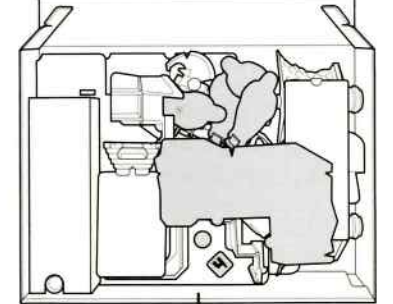
5

Leg de wankle loopbrug op de kogelmixer en de onderdelen van het torendak.



6

Doe de pionnen, kogel en dobbelsteen nu in de doos en leg de bovenverdieping en de spelregels erop. Sluit dan de verpakking.



SPEELMATERIAAL

1 Glow in the Dark-spook, 1 metalen kogel, 8 pionnen, 8 Glow in de Dark-voetjes, 1 dobbelsteen, 1 kogelmixer, 1 torenplafond, 1 torendak (uit 2 delen), 1 trap, 1 boekenkasttegel, 1 boekenkasttrechter, 1 boekenkastglijbaan, 1 wankle loopbrugtegel, 1 wankle loopbrugbasis, 1 portret/boekenplanktegel, 1 grijper, 1 galerijplank, 1 bijl, 1 bijlsteun, 1 bovenverdieping, 1 toren, 1 korte muur, 1 lange muur, 1 speelbord/spelverpakking, de spelregels.



© 2020 & Design Registration Ooba Ltd. HK
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China

SPOOKSLOT™ is made under license
from NPD Partnership Ltd.

