

8-99

20 min

1-4

SPINBOARD

GHOST Adventure

De godenbeelden van de Ouden hebben altijd zorgvuldig gewaakt over het kleine Keltische volk. En dit tot op de dag dat de wolvenstrijders uit het Noorden zijn aangeland om deze magische totems te vernietigen en de geesten die hierin woonden te vangen. De enige overlevende, een spookmuisje, klimt op haar tol om de Wereld te redden van het nachtmerriemonster en zijn bondgenoten. Het is aan nu aan jullie om aan dit avontuur vol magie en plotse wendingen te beginnen!

DOEL VAN HET SPEL

Ghost Adventure is een coöperatief spel dat rechtstaand rondom een tafel wordt gespeeld. De spelers wisselen om de beurt om gezamenlijk Missies te realiseren. Elke Missie vertegenwoordigt een ander traject dat men met een tol moet voltooien via verschillende platforms. Deze vertegenwoordigen 8 Werelden en vele doelen om te bereiken. Aan het begin van elke Missie 1 identificeren de spelers samen de doelen 2 en verdelen ze de platforms die door deze Missie worden aangegeven 3. De eerste speler lanceert de tol op de Steencirkel 4 van zijn platform en

beweegt de tol door zijn platform 5 te kantelen om de tol zo naar zijn doel 6 te leiden. Eenmaal aangekomen bij het Doelwit, begeleidt de speler de tol naar de uitgang 7 om deze door te geven op het platform dat door de volgende speler wordt gedragen. De dynamiek van de aflossing tussen de spelers gaat dus door tot de voltooiing van de Missie, maar pas op voor de valkuilen! Gebruik verstandig de verschillende Actieknoppen om je te helpen in je Missie: spring naar een hoger niveau 8, teleporteer jezelf naar een andere Wereld 9 en hervul het Hersteldrankje van de tol 10.

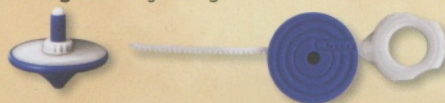


HET SPELMATERIAAL

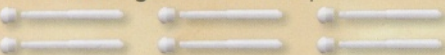
1 tol die met de hand wordt gelanceerd



1 zaagtol en zijn slinger



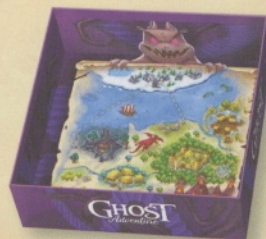
6 witte stangen met witte dop



6 klevers



1 oefenzone in de bodem van de doos met een kaart die de 8 Werelden situeert.



8 Werelden op 4 dubbelzijdige borden



1 AVONTUREN boekje met 16 Missies geïllustreerd in stripvorm



1 QUEESTE boekje met 25 Missies e 15 SOLO Missies (pagina 9)



4 Hersteldrankjes met volle 1 zijde en 1 lege zijde



DE SPELMODUS KIEZEN

Zodra de training is geslaagd, heeft men toegang tot 3 spelmodi die worden voorgesteld in de 2 boekjes. Kies eerst de gewenste **spelmodus**: Avontuur, Queeste of Solo. De spelregels zijn gemeenschappelijk voor de 3 modi.

• AVONTUUR (1-4 SPELERS)

De **Avonturenmodus** dompelt de spelers onder in een geïllustreerd verhaal. Het bevat **16 Missies** die snel in moeilijkheidsgraad stijgen. Om van het verhaal te profiteren, moet men de Missies in volgorde spelen.

Opmerking: om alleen te spelen, plaatst men de platforms op de rand van de tafel, zodat men ze tijdens de Missie gemakkelijk zelf kan pakken.

• QUEESTEN (1-4 SPELERS)

De **Queestmodus** biedt **25 Missies** met progressieve moeilijkheidsgraad.

Tip: met deze modus kan men zich meer in de diepte trainen indien men het moeilijk heeft met de Avonturenmodus.

• SOLO (1 SPELER)

De **Solo-modus** (pagina 9 van het boekje) biedt **15 Missies** die worden gespeeld met één enkel platform en één enkele tol.



DE MISSIE VOORBEREIDEN

1 Leg, bereikbaar voor iedereen, het volgende op de tafel:

- het boekje van de gekozen spelmodus, op de pagina van de Missie die men gaat spelen,
- de Missieplatforms,
- de 2 soorten tollen (iedereen mag vrij kiezen welke tol bij hem past als hij zijn tol gaat lanceren),
- de 4 Hersteldrankjes: 3 aan de volle en 1 aan de lege kant.

NOTA: Laat voor de SOLO-mode de drankjes in de doos.



2 Elke Missie wordt gepresenteerd op een perkament.

Hierop vindt men de volgende informatie:

1 De moeilijkheidsgraad en het nummer van de Missie:

Er zijn 4 niveaus met toenemende moeilijkheidsgraad.

● Beginner ● Ervaren ● Expert ● Grootmeester

2 De Werelden waarmee men gaat spelen.

3 De Doelen die men op elke Wereld moet raken met respect voor de volgorde van links naar rechts. De **Missie eindigt** als het **laatste Doelwit** is bereikt (weergegeven in een gouden cirkel).



BELANGRIJK: Verdeel de te bereiken doelen en de bijbehorende platforms tussen de spelers. De eerste speler is diegene die het meest succesvol was in de trainingsfase. De meer geavanceerde Missies vereisen het anticiperen op het nemen van meerdere platforms per speler.

DE WERELDEN

Het moeras van fee Mab



Het muizendorp



Het hermelijnenbos



Het beverfort



Het hol van de draak



Het konijnenveld



Het pakj's van de wolven



De nachtmerrie



DE MISSIE VOLTOOIEN

Om een Missie te voltooien, moet men de doelen in volgorde met de tol raken terwijl men deze van de ene naar de andere Wereld verplaatst.

1 De tol lanceren

De tol wordt gelanceerd vanop de **Steencirkel** van het platform van de eerste Wereld van de Missie. Men heeft 3 pogingen totdat men begint met het verplaatsen van de tol buiten de Steencirkel. Als men zijn tol van bij het begin al sterk genoeg lanceert (of bij de derde poging), leidt men zijn tol vanuit de Steencirkel door het platform te kantelen.

TIP : Diegene die de tol lanceert, is niet noodzakelijk de speler die het platform vasthoudt. Voor een optimaal speelresultaat reserveert men het lanceren van de tolleren aan de spelers die tijdens de trainingsfase het meeste succes hebben gehad.



2 De tol op het platform verplaatsen

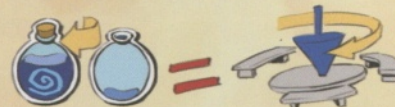
Men neemt het platform met 2 handen vast en men kantelt het lichtjes om de tol in de gewenste richting te bewegen. De platforms hebben allen 1 of 2 reliëfniveaus. **Het is altijd mogelijk om één of twee verdiepingen** naar beneden te gaan met de tol maar het is niet toegestaan om omhoog te gaan zonder een Spring-actieknoop te gebruiken (zie andere elementen van het platform). Als de tol een verdieping omhoog gaat zonder de Spring-actieknoop te passeren of als hij van het platform op de grond valt, **verliest men de controle**: men moet een Hersteldrankje opofferen en de tol opnieuw lanceren.

TIP: Het is heel belangrijk om de juiste hellingshoek van het platform te zoeken om een min of meer snelle beweging te kunnen maken om obstakels te vermijden, controleverlies te voorkomen, of de tol een beetje af te remmen bij contact met de boorden van de paden.



DE TOL LANCEREN

Als de tol **stopt met draaien, controle verliest** of een **obstakel** raakt (of andere elementen van het platform), moet de actieve speler een Hersteldrankje van de volle naar de lege zijde draaien om de tol opnieuw te kunnen lanceren vanuit de Steencirkel van het actuele platform.



Als alle Hersteldrankjes reeds leeg zijn, is de Missie verloren en moet men helemaal opnieuw beginnen vanaf het begin.

3 Een Doelwit raken

Om een **Doelwit** te kunnen valideren, moet men zijn tol er **kortelings parkeren** alvorens verder te gaan met de Missie. Het Doelwit blijft behouden zolang de tol niet stopt met draaien. Het is daarom belangrijk om het Doelwit te beschermen.



BESCHERMZONE

De **Steencirkel** die op elke Wereld aanwezig is, wordt gebruikt als lanceerzone, toegangszone (van het ene platform naar het andere platform) maar ook als **beschermzone**. Nadat men een Doelwit heeft gevalideerd, **kan men het bewaren door de Steencirkel te passeren**. Men kan het direct bewaren in de eigen Wereld of wachten om zo de volgende Wereld te bereiken. Als de tol stopt met draaien en het laatste Doelwit niet is bewaard, moet men het Doelwit opnieuw bereiken.



4 Van het ene naar het andere platform gaan

Zodra men het Doelwit van het ene platform heeft bereikt, dirigeert men de tol naar de **uitgang van het platform** 1 om het via de **Steencirkel** 2 naar het volgende platform te leiden. Het is niet toegestaan om het platform te verlaten of te betreden via andere passages tenzij men de Teleportatie-actieknoop gebruikt (zie andere elementen van het platform).



BELANGRIJK: De speler met het aankomstplatform moet de ontvangst van de tol vergemakkelijken door zijn Steencirkel uit te lijnen onder de uitgangzone van het platform van de actieve speler.

TIP: Men moet er rekening mee houden om de doelen van een platform die werden bereikt, systematisch te bewaren als de tol op de Steencirkel van het volgende platform arriveert.

5 Einde van de Missie

De Missie is behaald als men er in slaagt om alle Doelwitten te raken. Men kan dan doorgaan met de volgende Missie.

Als men de tol opnieuw moet lanceren en men geen Hersteldrank meer heeft, heeft men verloren en moet men de Missie opnieuw starten.

HET AVONTUUR BEËINDIGEN

Als men erin slaagt de laatste Missie in een van de modi te bereiken, verdient dat een dikke PLUIM en wordt men gedecoreerd als grootmeester van het vernuft! Aarzel niet om uw eigen avonturen en kunstjes te filmen en uw video op te sturen naar: contact@buzzygames.net.

CREDITS

Auteur: Wladimir Watine (spelregels, missie)

Illustraties: Jules Dubost (platforms, stripboekomslog, Werelden), Yann Valeani (Strip, stripboekomslog)

Stripschrijvers:

Germain Winzenschtark, Igor Polouchine

Uitgever: Buzzy Games, 69 rue Charlot
75003 Paris - FRANCE

©2020 Buzzy Games, SPINBOARD is een geregistreerd handelsmerk.

Verpackaging:
Origames

Artistieke Directie:
Igor Polouchine

Met dank aan: Origames, 3DZeBlate, Blackrock Games, Randolph, Les boutiques testeuses, la ludothèque de Montreuil, Igor Polouchine, Germain Winzenschtark, François Haffner, Michel Van Langendonck

Vertaling: Herman Bellekens



DE ANDERE ELEMENTEN VAN HET PLATFORM



De hindernissen

Als de tol vastzit in een obstakel, moet men deze terug lanceren vanuit de Steencirkel van het actuele platform.

De hindernissen zijn:

- De paarse giftige **Poelen**,
- De **gaten** (tenzij de tol uit zichzelf loskomt zonder enige actie van de speler).



De Actieknoppen

De platforms hebben drie soorten Actieknoppen. Ze worden geactiveerd als de tol oververheen rolt.



DRANK-ACTIEKNOP

Draait een flesje van de lege naar de volle zijde.



Opmerking: de drank-actieknoop kan slechts één keer per platform worden geactiveerd tijdens dezelfde Missie.



SPRING-ACTIEKNOP

Deze knop laat de tol 1 of 2 verdiepingen springen van dezelfde Wereld. Als de tol een Spring-actieknoop passeert, kan men deze nog een kleine impuls geven met de vingers aan het platform om de tol in de richting van de pijl te laten springen.



Tips voor optimale sprongnauwkeurigheid:

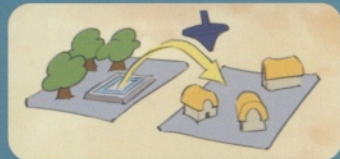
- Men neemt het platform met de punt van de pijl naar zich toe gericht.
- Men zorgt ervoor dat de tol voldoende snelheid heeft.



TELEPORTATIE-ACTIEKNOP

Met deze knop springt men van de ene Wereld naar de andere Wereld zonder de uitgangzone te passeren of een Steencirkel te bereiken.

Als de tol een Teleportatie-actieknoop passeert, kan men de tol direct laten springen en op gelijk welke plaats op een ander platform laten landen: geef net als bij de sprong een lichte impuls met de handen.



Op het niveau van "Grootmeester"

moet men soms de Teleportatie-actieknoop gebruiken om naar de Wereld aan de andere kant van hetzelfde platform te springen. Men moet voldoende impuls geven om de tol te laten springen en toch genoeg tijd hebben om het platform te draaien en de tol op te vangen.



Bepaalde Missies van het Grootmeesterniveau vertonen een "zoeker" op het te bereiken doel. In dit geval moeten de spelers, na teleportatie, de tol rechtstreeks op het doel ontvangen!

