



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4359

GESPENSTISCH!



Ghoul! • Fantômatique! • Spookachtig!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Spookachtig!

Een spookachtig raadspel voor 2 - 5 kinderen van 4 - 8 jaar.

Spelidee: Michael Schacht

Illustraties: Anja Rieger

Speelduur: ca. 10 minuten



„Huiver van angst en wees bevreesd - wie zich niet verstoppt, is er geweest!“, galmt het door Slot Schrikbarend. Beurtelings verkleden de kleine spoken zich als bibberspook en proberen elkaar onderling aan het schrikken te maken.

Waar zullen de kleine spoken zich zo dadelijk verstoppen? In de keuken, in de eetzaal, op zolder of in de slaapkamer? Daar kan het bibberspook slechts naar raden. Met wat geluk en het juiste „Booooooeee!“, wordt heel wat onrust gezaaid.

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 5 kleine spoken
- 6 kamerkaarten
- 15 angstpunten
- spelregels

Doel van het spel

Wie is het talentvolste bibberspook en heeft aan het eind de meeste angstpunten?

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Hierop staat een kasteel met zes kamers afgebeeld.

Ieder kind pakt een klein spook en drie angstpunten met dezelfde kleur uit de doos. Zet je spook in een slotkamer naar keuze. De angstpunten leg je voor je neer.

Houd de zes kamerkaarten klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespookt. Het kind dat het angstwekkendst „Boooeee!“ kan roepen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Het bibberspook duikt op:

Je bent in het grote bibberspook veranderd en probeert nu om de andere kleine spoken aan het schrikken te maken.

Pak de zes kamerkaarten. Op elke kaart staat een kamer van het slot afgebeeld. Kies ongezien een kamer uit en leg deze kaart verdekt voor je neer. De overige kaarten verdekt naast het speelbord leggen.

Nu zijn de kleine spoken aan de beurt:

Behalve het bibberspook, verzetten alle spelers hun kleine spook van een kamer naar een aangrenzende kamer. In één kamer kunnen zich meerdere kleine spoken bevinden.

Omdat de spookjes nog heel klein zijn, kunnen ze nog niet dwars door muren zweven. Daarom mag een klein spook alleen van de ene kamer in de andere lopen, als deze met een doorgang zijn verbonden.

Zijn alle kleine spoken verzet?

Nu breekt het uur van het bibberspook aan. Draai de kamerkaart om.

Als in deze kamer één of meer kleine spoken staan, mag je hen met een onheilspellend „BOOOEEEE!“ aan het schrikken maken. Ieder klein spook dat aan het schrikken is gemaakt, moet een angstpunt in de doos leggen.

Belangrijk: Als je eigen kleine spook in deze kamer staat, hoef je geen angstpunt weg te leggen.

Er begint een nieuwe spookronde:

Het volgende kind verandert in het nieuwe bibberspook.

Einde van het spel

Zodra een van de kinderen geen angstpunten meer heeft, is het spel afgelopen. Het kind met de meeste angstpunten heeft gewonnen.

Als meerdere kinderen evenveel punten hebben, winnen ze gezamenlijk en vieren een griezelig mooi spookfeest!