

Ongelukslaan 13

Ongelukslaan 13

WAT VOORAF GING...

Tante Agaat, stinkend rijke erfgename van een kattenvoer-imperium, (scheidenlijk) gestorven en de 'hebbende' erfgenamen hebben zich in haar landhuis verzameld voor de voorlezing van haar testament.

Om haar miljoenen te erven, moeten haar hebbende gasten voor middernacht ontsnappen aan de gevaren van haar huis.

DOEL VAN HET SPEL

De meeste geldzakken verzamelen door de andere erfgenamen 'uit de weg te ruimen' en te ontsnappen uit Agaats levensgevaarlijke landhuis voordat de klok middernacht slaat.

INHOUD

Speelbord, 3 stukken achterwand, 5 valstrikken (trap, haardvuur, zwijnakon, brandkast en harnas), 16 erfgenaampionnen, 16 standaard, 48 kaarten (16 erfgenaamkaarten en 32 speelkaarten), het testament van tante Agaat, 20 geldzakken, metalen spaarvarken, 2 zwarte dobbelstenen, 4 plastic achterwandklemmetjes en een vel met valstrikstickers.

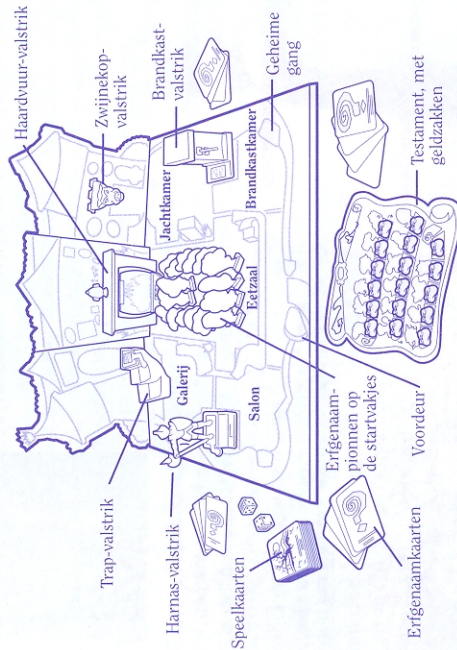
Abbeelding 1 toont een in elkaar gezet spel dat is ingericht voor 4 spelers. Bekijk de afbeelding terwijl je het spel in elkaar zet.

SPELREGELS IN 'T KORT

1. Gooi de dobbelstenen.
2. Verplaats erfgenenamen en pak een kaart als je op een valstrik komt.
3. Speel valstrikkaart(en) uit en (als je wilt) één andere kaart.
4. Doe wat de kaart je opdraagt, inclusief (indien van toepassing) een valstrik in werking zetten.
5. Het spel is afgelopen als de kaart met **De klok slaat middernacht** wordt getrokken of als de laatste erfgenaar op het speelbord ontsnapt of 'uit de weg geruimd' wordt.
6. De speler met de meeste geldzakken wint het spel!

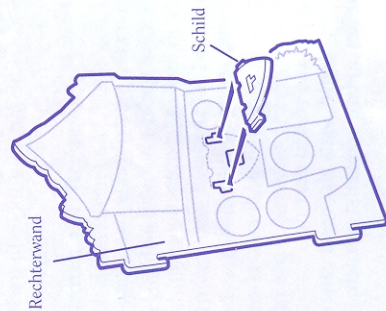
DE EERSTE KEER DAT JE HET SPEL SPEELT

- Haal de plastic onderdelen uit de zakjes en gooi de zakjes weg.
- Maak de kartonnen onderdelen los en gooi het afval weg.
- Zet de erfgenenamen allemaal in een standaard.

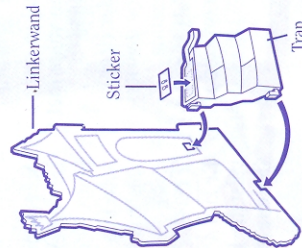


IN ELKAAR ZETTEN

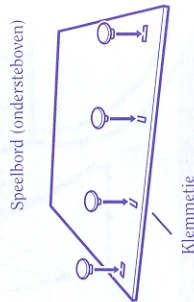
1. Bevestig het schild op de rechterwand.



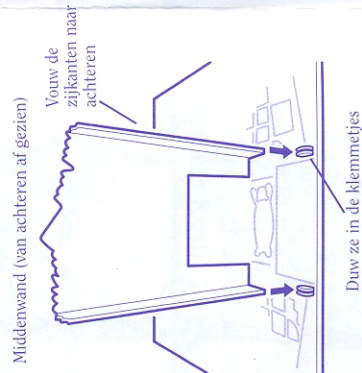
2. Plak de bruine valstriksticker op de bovenste tree en steek de trap vervolgens in de 2 gleufjes van de linkerwand.



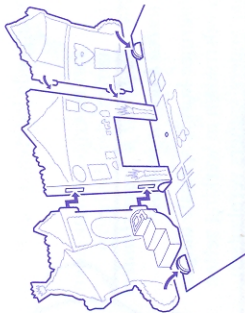
3. Duw de plastic klemmetjes door de 4 gaatjes aan de onderkant van het speelbord. Leg het speelbord vervolgens goed om op een vlakke ondergrond.



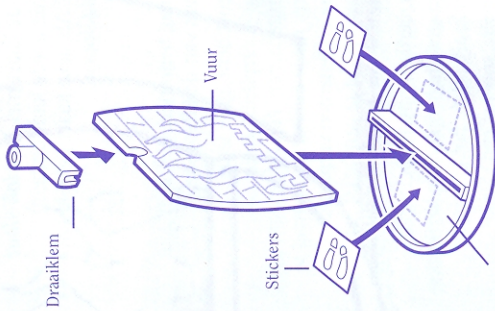
4. Vouw de zijkan- ten van de middenwand langs de lijnen naar achteren. Duw de zijkan- ten vervolgens voorzichtig in de 2 middelste klemmetjes.



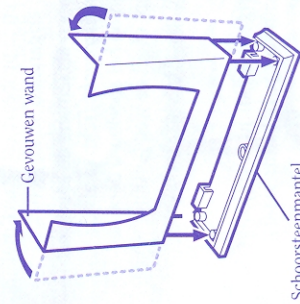
5. Steek de lipjes van de linker- en rechterwand in de gleufjes van het middenstuk en duw ze dan voorzichtig vast in hun klemmetjes.



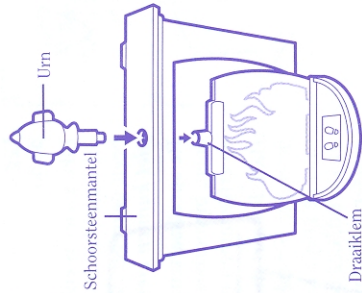
6. Zet de draaischijf zoals hieronder aangegeven in elkaar.



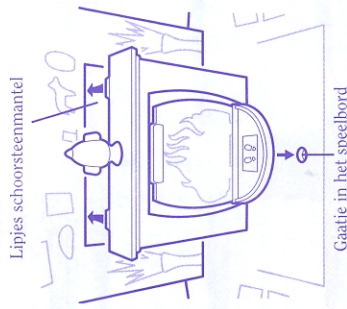
7. Vouw de wand van de schoorsteenmantel langs de lijnen en druk hem in de schoorsteenmantel..



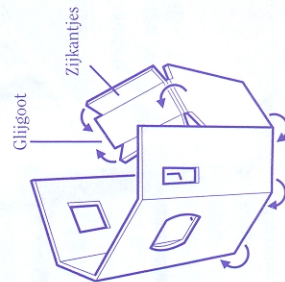
8. Druk de urn door de schoorsteenmantel in het gaatje van de draaiklem.



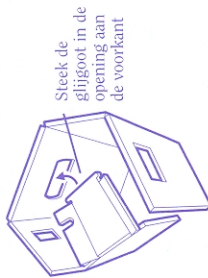
9. Bevestig de schoorsteenmantel tegen de middenwand en duw het pinnetje van de draaischijf in het gaatje van het speelbord. De draaischijf moet gemakkelijk draaien als je de urn omdraait.



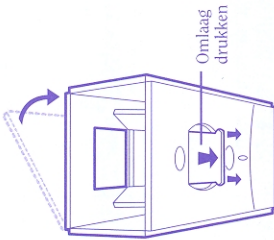
10. Vouw de wanden van de brandkast langs de lijnen. Vouw vervolgens de glijgoot langs de lijn naar achteren en de zijkantjes omhoog.



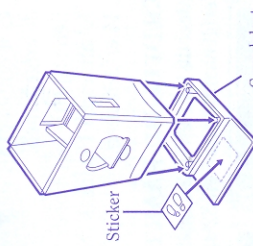
11. Steek de glijgoot in de opening aan de voorkant (zie afbeelding hieronder).



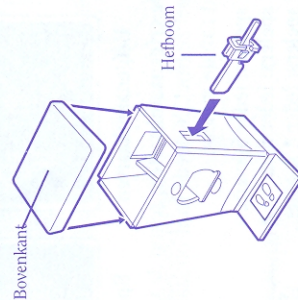
12. Druk de glijgoot omlaag om hem vast te zetten.



13. Duw de brandkastwanden in de grondplaat en bevestig een blauwe valstriksticker.



14. Schuif de hefboom door de opening in de zijkant tot hij precies op z'n plaats zit. Druk tot slot de bovenkant op de brandkast.



VOORBEREIDING

1. Steek de zwijnekop in het schild op de rechter achterwand.
2. Bevestig de brandkast in de 2 gaatjes van de Brandkastkamer. Zet vervolgens het metalen spaarvarken door de opening aan de achterkant op de glijgoot.
3. Plak een blauwe valstriksticker op de grondplaat van het harnas en bevestig de grondplaat in de 2 gaatjes van de Salon. Zet het harnas er bovenop.
4. Zet alle 16 erfgenaampionnen in willekeurige volgorde dwars op de rode stoelvakjes rondom de tafel in de Eetzaal, één erfgenaam op elk vakje.
5. Leg het testament naast het speelbord. Verdeel dan de geldzakken (met de goede kant omhoog) als volgt over de vakjes onder de erfgenamen:
Een stapeltje van 4 onder Kitty; 2 onder Johannes en 1 geldzak onder de andere 14 erfgenamen.

VERDEEL DE KAARTEN

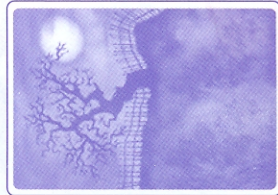
Verdeel de kaarten in 2 stapels:
16 erfgenaamkaarten en 32 speelkaarten.



Erfgenaamkaarten

De erfgenaamkaarten: schud de kaarten en deel ze (met de goede kant omlaag) als volgt uit aan de spelers:

- 2 spelers: ieder 6 kaarten.
- 3 spelers: ieder 5 kaarten.
- 4 spelers: ieder 4 kaarten.



Speelkaarten

Leg eventueel overblijvende kaarten terug in de doos.

Elke speler is eigenaar van de erfgenaampionnen die horen bij de erfgenaamkaarten die hij/zij heeft gekregen. **Zorg steeds dat je tegenstanders niet kunnen zien welke kaarten je hebt!**

De speelkaarten: hiermee kun je speciale dingen doen, bijvoorbeeld valstrikken in werking zetten en erfgenamen naar andere kamers verplaatsen.

Haal de kaart met **De klok slaat middernacht** uit de stapel. Schud de overige kaarten en leg ze (met de goede kant omlaag) als 'pot' naast het speelbord. Leg dan de kaart met **De klok slaat middernacht** (met de goede kant omlaag) onderaan de stapel. Als deze kaart getrokken wordt, is het spel afgelopen!

HET SPEL

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

1. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelstenen en je verplaatst twee verschillende erfgenamen: één erfgenaam per dobbelsteenworp. Als je dubbel gooit, mag je kiezen of je twee erfgenamen verplaatst (één per dobbelsteenworp), of je verplaatst één erfgenaam het totaal van de twee dobbelstenen. Zie Verplaatsen, verderop in de spelregels.
2. Voor elke erfgenaam die je op een valstrikvakje zet, moet je een kaart uit de pot pakken.
3. Als je kunt (en wilt), speel je een van je kaarten uit. Zie De kaarten op bladzijde 6.
4. Als je kunt, mag je een valstrik in werking zetten, een erfgenaam 'uit de weg ruimen' en het testament dienovereenkomstig aanpassen. Zie Valstrikken in werking zetten op bladzijde 6.
5. Als je geen erfgenaamkaarten meer hebt, speel je gewoon door en je probeert een kaart met 'Pak een nieuwe erfgenaam' te krijgen.
6. Het spel is afgelopen als iemand de kaart met **De klok slaat middernacht** trekt, of als de laatste erfgenaam op het speelbord door de voordeur ontsnapt of uit de weg geruimd wordt.
7. De speler met de meeste geldzakken wint.

Verplaatsen

1. Verplaats een erfgenaam altijd je volledige voordeur wanneer je het huis via de voordeur verlaat.
2. Erfgenamen mogen horizontaal en verticaal verplaatst worden, maar niet diagonaal.
3. Erfgenamen mogen niet samen op één vakje staan en kunnen niet over andere

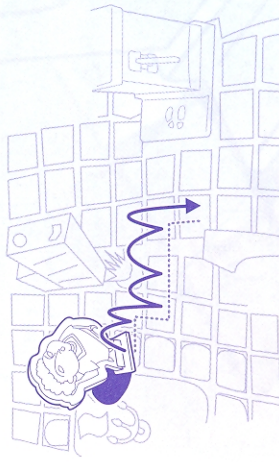
erfgenamen, planten, wanden, kasten of ander meubilair verplaatst worden. Ze mogen echter wel over de rode stoelvakjes om de eettafel lopen.

4. Erfgenamen mogen tijdens het verplaatsen meer dan één keer op hetzelfde vakje komen. Hierdoor kun je ze vaker op valstrikvakjes laten komen zodat je kaarten mag pakken.

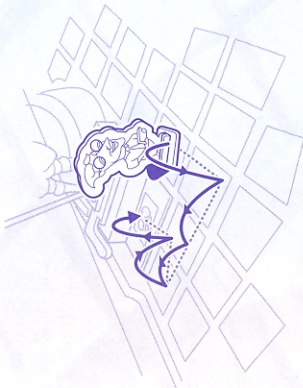
In de onderstaande voorbeelden zie je hoe je een erfgenaam wel en niet mag verplaatsen:

Met een 5 op je dobbelsteen kun je een erfgenaam als volgt verplaatsen:

Horizontaal en verticaal verplaatsen



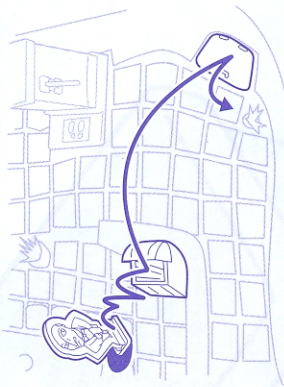
Heen en terug om op een valstrik terecht te komen.



Geheime gang

Elke kamer heeft een vakje voor een 'geheime gang'. Deze kun je gebruiken om snel in een andere kamer te komen. Als je op een vakje met een geheime gang terecht komt, mag je verplaatsen naar een willekeurig ander (leeg) vakje met geheime gang. Tel het vakje gewoon net als de andere vakjes en tel op dezelfde manier verder in de nieuwe kamer (als je nog meer vakjes mag verplaatsen). Zie voorbeeld.

Met een 5 op je dobbelsteen kun je de geheime gang gebruiken om van de Eetzaal naar de Brandkastkamer te verplaatsen.



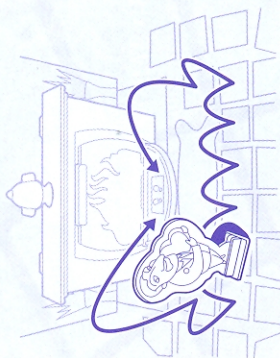
Valstrikken

Probeer erfgenamen van je tegenstanders op valstrikvakjes te laten komen, zodat jij (of een andere speler) de valstrik in werking kan zetten om ze 'uit de weg te ruimen'!

Je moet altijd precies op een valstrikvakje uitkomen en je mag er alleen op komen via een aangrenzend pijlvakje. Zie onderstaand voorbeeld.



Deze erfgenaam kan met een dobbelsteenworp van 3 of 6 op het valstrikvakje van het Haardvuur komen. (De erfgenaam mag niet op het bereenveld komen.)



Als een erfgenaam op een valstrikvakje staat, kan een willekeurige andere speler als hij/zij aan de beurt is 'de valstrik in werking zetten' door de betreffende Valstrikkaart uit te spelen. Zie Valstrikken in werking zetten op bladzijde 6.

Trap

Er zijn 4 vakjes op de twee treden naar de valstrik. Erfgenamen mogen zoals afgebeeld van het ene vakje naar het andere verplaatst worden.

Als je een 6 gegooid hebt, kan deze erfgenaam bijvoorbeeld op deze manier over de trap verplaatst worden naar het trap-valstrikvakje.



De kaarten

Je mag tijdens je beurt zoveel Valstrikkaarten als je wilt uitspelen. Je mag daarnaast of in plaats daarvan maar één van je andere kaarten uitspelen. Een gebruikte kaart gaat, nadat de aanwijzingen van de kaart zijn opgevolgd, (met de goede kant omhoog) op een weggestapel naast de pot.

Kaarten met kamers: verplaatst een erfgenaam naar keuze van een willekeurig vakje (inclusief valstrikvakjes) naar een willekeurig leeg vakje in de kamer die op de kaart staat. Bijvoorbeeld: je kunt de kaart van de Brandkastkamer gebruiken om een erfgenaam naar het brandkast-valstrikvakje te verplaatsen.

Kaarten met 'Pak een nieuwe erfgenaamkaart': pak een erfgenaamkaart van een tegenstander naar keuze. De gekozen speler moet zijn/haar kaarten zodanig laten zien dat alleen jij ze kunt zien. Dan kies je er één.

Kaarten met 'Wegwezen': gooi een dobbelsteen en verplaatst een erfgenaam naar keuze het gegooide aantal vakjes. Met behulp van deze kaarten kun je een van jouw erfgenamen helpen ontsnappen uit het landhuis, of voorkomen dat de erfgenaam van een tegenstander ontsnapt!

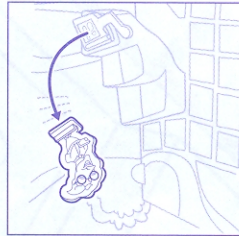


Valstrikkaarten: zet een van de op de kaart afgebeelde valstrikken in werking. Zie **Valstrikken in werking zetten** hieronder.



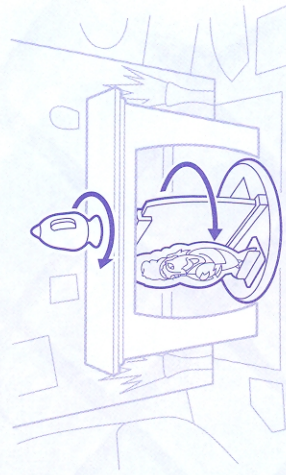
Valstrikken in werking zetten

Speel zo vaak je maar kunt kaarten uit om valstrikken in werking te zetten voor erfgenamen van je tegenstanders. Op die manier kun je ervoor zorgen dat zij uit het testament geschrapt worden!

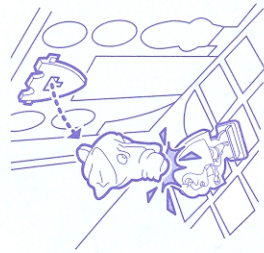


De Trap-valstrik: duw het hendeltje van de hefboom op de bovenste tree omlaag om de erfgenaam van de trap te laten vallen. **OEPS!**

De Haardvuur-valstrik: draai de urn om de erfgenaam achter het haardvuur zetten. Sorry hoor, maar die is **GEROOSTERD!**



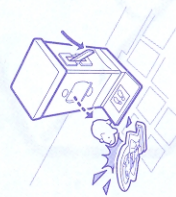
De Zwijnekop-valstrik: til het hefboomje achter de muur omhoog om de zwijnekop te laten vallen. **BOENK!**



De Harnas-valstrik: duw het hendeltje van de hefboom omlaag om het harnas te laten kantelen. **KLOINK!**



De Brandkast-valstrik: duw het hendeltje van de hefboom omlaag om het spaarvarken uit de glijgoot te laten schieten. **POFF!**

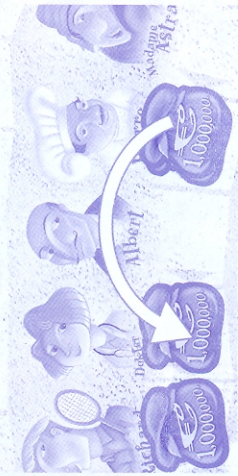


Als je een valstrik hebt laten werken, haal je de getroffen erfgenaam van het valstrikvakje (ook als hij/zij niet echt gevallen is). Zet de valstrik weer klaar voor een volgende gelegenheid.

De speler die eigenaar is van de 'uit de weg geruimde' erfgenaam legt de betreffende erfgenaamkaart (met de goede kant omhoog) op tafel en legt de 'overleden' erfgenaam er bovenop. Deze erfgenaam is nu uit het spel en kan dus ook niets meer erven!

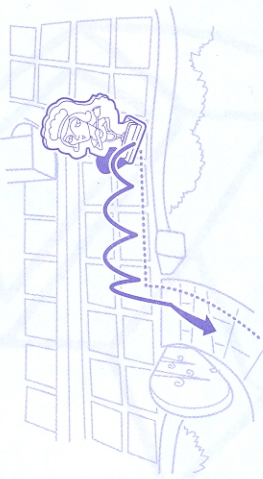
Let op: als niemand de 'uit de weg geruimde' erfgenaam bezat, haal je hem gewoon van het speelbord.

Zoek de 'overleden' erfgenaam op het testament en verplaats zijn/haar geldzakken in de richting van de pijn naar de eerstvolgende nog levende erfgenaam. Zie onderstaand voorbeeld.



Arme Pierre is van de trap 'gevallen'! Aangezien Albert al overleden is, gaan Pierre's geldzakken naar Dokter Roos, de eerstvolgende.

Als een van jouw erfgenamen weet te ontsnappen, leg je zijn of haar erfgenaamkaart (met de goede kant omhoog) op tafel en je zet de ontsnapte erfgenaam er bovenop. Haal zijn/haar geldzak(ken) van het testament en leg ze voor je neer.



Als je een 5 hebt gegooid, kan Kaatje via de voordeur ontsnappen. Nu mag je haar geldzakken pakken!

STRATEGISCHE TIPS

Misleiding: een goede manier om te voorkomen dat je tegenstanders erachter komen wie jouw erfgenamen zijn, is de boel beduvelen! Dit doe je heel eenvoudig door erfgenamen van je tegenstanders richting voordeur te verplaatsen. Je kunt natuurlijk ook een van je eigen erfgenamen op een valstrikvakje zetten. Hierdoor breng je niet alleen je tegenstanders in verwarring, maar je mag nog kaarten pakken ook.

Verlies het testament niet uit het oog! Houd in de gaten waar de geldzakken liggen op het testament. Probeer je rijkste erfgenamen het eerst naar buiten te krijgen. Het is ook handig om kaarten met 'Wegwezen!' te bewaren om een rijke erfgenaam te laten ontsnappen voordat je tegenstanders de kans krijgen hem of haar bij de voordeur weg te halen.

DE WINNAAR

Zodra de kaart met **De klok slaat middernacht** wordt getrokken of als de laatste erfgenaam op het speelbord ontsnapt of 'uit de weg geruimd' wordt, tel je hoeveel geldzakken je hebt. De speler met de meeste geldzakken wint het spel! Als niemand het spel heeft overleefd, gaat het hele fortuin van tante Agaat naar het Dierenasiel.