

Gespensterjagd

Auteur: Kai Haferkamp

Uitgegeven door Amigo Spiele, 2001

Een coöperatieve spokenjacht voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar.

Spelidee

Eén speler krijgt de rol van het spook Max. Max verstopt zich in het kasteel van Canterville. De andere spelers of achtervolgers zoeken Max en proberen hem te vangen. Bij het spelbegin worden zowel Max als de achtervolgers in een kamer naar keuze geplaatst. Max is meestal onzichtbaar maar laat zich van tijd tot tijd zien. De dieren die rondom het kasteel leven, bepalen wanneer Max zichtbaar wordt. Na elke spelronde wordt een dier van het spelbord genomen. Wanneer alle dieren van dezelfde diersoort werden verwijderd, wordt Max zichtbaar in de kamer waar hij zich bevindt. Bovendien onthult hij op dat ogenblik hoe hij in die kamer belandde. Door een erecode wordt Max in zijn bewegingsvrijheid belemmerd. Om deze reden mag Max gedurende zijn nachtelijke zwerftocht elke kamer slechts één maal betreden.

De achtervolgers mogen de kamers meerdere keren bezoeken. Zij zullen proberen om Max in het nauw te drijven om hem te kunnen pakken. Alle achtervolgers winnen het spel indien één avonturier erin slaagt om Max gevangen te nemen. Om Max te pakken volstaat het om een achtervolger in de kamer te plaatsen waar Max zich bevindt. Wordt echter het laatste dier van het spelbord verwijderd zonder dat Max werd gegrepen, dan heeft het spook gewonnen.

Spelinhoud

- 54 kamerkaarten : elk voorzien van een cijfer van 1 tot en met 54
- 7 speciale kaarten :
 - 2 kaarten 2x
 - 2 pauzekaarten
 - 1 schoorsteenkaart
 - 1 gesloten deurkaart
 - 1 spokenvalkkaart
- 5 spelfiguren :
 - Max
 - de 4 achtervolgers (een blauwe, een gele, een groene en een rode)
- 5 dierplaten met 24 dieren (4 katten, 4 vleermuizen, 5 uilen, 5 muizen en 6 egels)
- 1 spokenvalk
- 1 gesloten deur
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding
- De spelregels

Stap 1 : Het aantal spelers

Afhankelijk van het spelersaantal zal het spelmateriaal slechts beperkt gebruikt worden.

Er moet steeds een speler voor Max spelen. Deze speler ontvangt de spelfiguur van Max, de 54 kamerkaarten, de twee kaarten 2x en de twee pauzekaarten.

De andere spelers zijn de avonturiers of de achtervolgers.

Naargelang het aantal achtervolgers, gelden de volgende regels :

- bij 4 achtervolgers :
 - elke speler ontvangt een spelfiguur
 - naar keuze worden er 4 dierplaten uitgekozen
- bij 3 achtervolgers :
 - elke speler ontvangt een spelfiguur (M.a.w. er blijft in dit geval één achtervolger in de doos zitten!)
 - alle dierplaten (5 stuks) worden ingezet
- bij 2 achtervolgers :
 - elke speler ontvangt twee spelfiguren
 - naar keuze worden er 4 dierplaten uitgekozen
- bij 1 achtervolger :
 - deze speler ontvangt 3 spelfiguren
 - alle dierplaten (5 stuks) worden ingezet

Tip 1 :

De speciale kaarten (zie verder voor gedetailleerde uitleg) worden in overleg uitgekozen. Zij bepalen hoe moeilijk het voor Max of voor zijn achtervolgers zal zijn om het spel te winnen. Voordat men het spel begint, zal men bepalen welke speciale kaarten Max en/of zijn achtervolgers ontvangen. De schoorsteenkaart en de gesloten deurkaart verhogen de kans van Max om te winnen terwijl de kaart met de spokenval de kansen van de achtervolgers vergroot. Eventueel kan er zelfs beslist worden om aan Max slechts één kaart 2x en één pauzekaart toe te kennen.

Stap 2 : Spelvoorbereiding

Het spelbord wordt in het tafelmidden gelegd. De gekozen dierplaten worden naast het spelbord aangebracht. De dieren van deze dierplaten worden op het spelbord rondom het kasteel gelegd. De achtervolgers plaatsen vervolgens hun spelfiguren in een kamer naar keuze op het spelbord. Er mogen in een kamer meerdere avonturiers staan.

Daarna plaatst de speler die voor Max speelt de spelfiguur van Max naar keuze in een vrije (onbezette) kamer (bv. kamer 27). Vervolgens legt hij de overeenkomstige kamerkaart (uit het voorbeeld de kamerkaart met nr. 27) open voor zich neer. Daarna kiezen de achtervolgers een dierplaat uit die zij als eerste wensen op te vullen.

Wanneer alle spelers een beurt hebben uitgevoerd, is er een spelronde verlopen. Pas op dat ogenblik wordt er een dier van het spelbord verwijderd en in de uitgekozen dierplaat naast het spelbord geplaatst. Wanneer alle dieren in een dierplaat steken, dan wordt Max zichtbaar en moet hij onthullen in welke kamer

hij staat. Bevinden er zich geen dieren meer op het spelbord (m.a.w. alle dierplaten zijn compleet) en Max staat alleen in een kamer, dan kon geen enkele achtervolger het spook gevangen nemen en wint Max het spel.

De spelfiguren geven op het spelbord de positie aan waar de achtervolgers zich bevinden.

Omdat Max meestal onzichtbaar blijft, gebruikt de speler van Max verdeckt de kamerkaarten om de positie en de bewegingen van Max vast te leggen. Met de kaarten 2x en de pauzekaarten kan Max tijdens het spelverloop enkele trucjes toepassen (zie verderop).

Hoe Max en de achtervolgers zich verplaatsen doorheen het kasteel wordt in de volgende stap besproken.

Stap 3 : De beweging van Max

Max beweegt zich onzichtbaar doorheen het kasteel.

De bewegingsregels van Max :

- Max verplaatst zich per beurt steeds naar een aanliggende kamer.
- Max mag gebruik maken van deuren, luiken, trappen en ladders.
- Als spook kan Max doorheen de wanden; de vloer en het plafond zweven.
- Max mag zich niet in hoeksverband (via een hoek) van een kamer naar een aanpalende kamer verplaatsen.
- Max mag elke kamer slechts één keer betreden (tenzij een kaart 2x werd ingezet).
- Max moet bij elke beurt van kamer veranderen (tenzij een pauzekaart werd ingezet).
- Max mag gebruik maken van de geheime gang.
- Max mag geen kamer betreden waar een achtervolger staat.

De speler van Max zoekt naargelang de gemaakte verplaatsing de overeenkomstige kamerkaart uit de kaartenstapel. Deze kaart wordt steeds verdeckt naast de openliggende kamerkaart van de startpositie gelegd. De figuur van Max wordt vervolgens van het spelbord verwijderd. Max doolt immers onzichtbaar doorheen het kasteel. Nadat Max zijn beweging heeft uitgevoerd, zijn de achtervolgers aan beurt.

Het spook Max komt in elke ronde als eerste aan beurt. Daarna volgen de avonturiers in uurwijzerszin. De spelfiguur van Max wordt in principe naast het spelbord gezet, maar mag door de achtervolgers als hulpje aangewend worden teneinde de bewegingen van Max te visualiseren.

Tip 2 :

De speler van Max zorgt ervoor dat de medespelers de kamerkaarten niet zien. Bovendien laat hij niet blijken naar welke kamer Max zich verplaatst heeft. Hierbij moet hij erop letten om niet doelgericht naar het spelbord te kijken! Tevens mag de speler niet vergeten dat Max slechts één keer in elke kamer kan komen (tenzij hij een speciale kaart aanwendt!) en dat de ingezette kamerkaarten op de

aflegstapel komen te liggen.

Stap 4 : De beweging van de achtervolgers

Na Max komen de andere spelers aan beurt.

De bewegingsregels voor de achtervolgers zijn :

- De achtervolgers mogen in elke beurt naar een aanliggende kamer bewegen.
- De achtervolgers verplaatsen zich enkel op een normale wijze doorheen het kasteel. Zij maken hierbij gebruik van deuren, luiken, trappen en ladders. De normale toegangswegen tussen kamers zijn op het spelbord duidelijk te herkennen aan de witte stippellijnen tussen beide kamers. Op deze wijze wordt aangegeven dat er in de wand, vloer of plafond een gewone doorgang steekt. M.a.w. wanneer er tussen twee kamers een volle witte lijn staat, dan kan de achtervolgersfiguur niet van die ene kamer naar die andere verplaatst worden.
- In tegenstelling tot Max mogen de achtervolgers de kamers meerdere keren betreden.
- Bovendien zijn de achtervolgers, in tegenstelling tot Max, niet verplicht om zich bij elke beurt naar een andere kamer te begeven. Zij mogen m.a.w. in een kamer blijven staan.

Nadat alle achtervolgers hun verplaatsing hebben uitgevoerd, wordt er een nachtdier van het spelbord verwijderd.

Na de beurt van Max zijn de avonturiers aan beurt. De achtervolgers mogen onderling afspreken hoe ze hun figuren zullen verzetten teneinde Max in te sluiten. Zij mogen hierbij de spelfiguur van Max aanwenden om de verplaatsingsmogelijkheden van het spook te visualiseren. Op deze wijze kunnen ze wellicht gemakkelijker een gezamenlijke strategie ontwikkelen.

Stap 5 : De tijds klok

Het vorderen van de nacht is in het spel opgenomen door de verwijdering van de dieren. Deze nachtdieren zullen voor dageraad een beschutte schuilplaats (nl. de dierplaten naast het spelbord) opzoeken.

Pas nadat alle achtervolgers hun beurt hebben uitgevoerd, wordt de spelronde afgesloten door het wegnemen van een dier rondom het kasteel. In feite worden om beurt alle dieren van dezelfde diersoort verwijderd en in de overeenkomstige dierplaat gedrukt. Naarmate er meer dieren verdwijnen, dringt de tijd voor de achtervolgers. Binnenkort wordt het dageraad en Max moet gevangen worden voor zonsopgang.

Tip 3 :

Niet elke dierplaat bevat hetzelfde aantal dieren. Er zijn dierplaten met veel en weinig dieren. Zo zijn er bijvoorbeeld 6 egels terwijl er slechts 4 katten zijn. Door de dierplaten (of diersoort) vooraf uit te kiezen, bepalen de achtervolgers de frequentie waarop Max zichtbaar wordt.

Stap 6 : De volgende spelronde begint

Na het verwijderen van een dier begint de volgende spelronde. Als eerste voert Max opnieuw zijn beweging uit conform stap 3. De speler van Max plaatst de kamerkaart (van de kamer naar waar Max zich verplaatst) verdekt naast de eerder gespeelde kaart(en). Max vervolgt onzichtbaar zijn weg doorheen het kasteel. Zijn spelfiguur blijft dan ook naast het spelbord staan. Daarna verplaatsen de achtervolgers hun spelfiguur conform stap 4. Aansluitend wordt het opschuiven van de tijd bijgehouden door een dier te verwijderen (zie stap 5). Op deze wijze wordt er verder gespeeld tot het speleinde. De sequentie van spelrondes wordt enkel tijdelijk onderbroken wanneer Max zichtbaar wordt.

Het zichtbaar worden van Max

Wanneer een diersoort volledig van het spelbord werd verwijderd en in de dierplaat werd ondergebracht, wordt Max zichtbaar. De speler van Max moet op dat ogenblik alle kamerkaarten openleggen zodat iedereen kan zien langs waar Max zich heeft verplaatst. De spelfiguur van Max wordt vervolgens op het spelbord geplaatst in de kamer aangegeven door de laatst gespeelde kamerkaart.

De achtervolgers bepalen aansluitend welke diersoort zij in de volgende spelronde zullen verwijderen door de overeenkomstige dierplaat naast het spelbord te plaatsen. Volle dierkaarten worden in de speldoos opgeborgen. De openliggende kamerkaarten (of reeds door Max gebruikte kamerkaarten) worden eveneens verwijderd met uitzondering van de kamerkaart waar Max zichtbaar werd. De achtervolgers mogen in geen geval de gebruikte kamerkaarten opnieuw bekijken. Zij dienen te onthouden welke kamers reeds door Max bezocht werden.

Nadat Max zich verraden heeft door zichtbaar te worden, gaat het spel gewoon verder en verdwijnt Max opnieuw onzichtbaar in het kasteel.

Tip 4 :

De achtervolgers doen er goed aan om de reeds bezochte kamers van Max te onthouden. Max mag immers slechts één keer elke kamer betreden. Hierdoor worden zijn mogelijkheden steeds kleiner.

Stap 7 : Speleinde

De achtervolgers winnen het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een spelfiguur van een achtervolger de kamer betreedt waar Max zich bevindt. Wanneer dit zich voordoet, wordt Max zichtbaar en hebben de achtervolgers gezamenlijk het spel gewonnen.

De achtervolgers winnen eveneens het spel wanneer Max zich niet meer kan bewegen. Dit kan bijvoorbeeld omdat de aanpalende kamers door spelfiguren van de achtervolgers bezet zijn of omdat Max niet meer beschikt over kamerkaarten van aanliggende vrije kamers.

Max wint het spel

Nadat het laatste dier van het spelbord werd verwijderd, wordt het spel beëindigd en heeft Max gewonnen. Uiteraard zal de speler van Max op dat ogenblik aangeven waar zijn spelfiguur staat en hoe hij in deze kamer belandde door de laatst gespeelde kamerkaarten open te leggen.

Een nieuw spel?

Wanneer het spel beëindigd werd kan men beslissen om een nieuw spel te spelen. In dat geval kan een andere speler (bv. de speler die erin slaagde om Max te pakken) de rol van Max overnemen.

Bijzonderheden

De geheime gang

Max kent als enige de geheime gang onder het kasteel. Hij kan zich op deze wijze verplaatsen van kamer 1 naar kamer 54 (of omgekeerd). De achtervolgers kennen deze doorgang niet en mogen er geen gebruik van maken. De speler van Max mag trouwens niet laten blijken dat hij van deze geheime gang gebruik maakt. Zoals gewoonlijk worden de kamerkaarten verdekt uitgespeeld. In dat geval speelt Max respectievelijk de kamerkaarten 54 en 1 of 1 en 54 uit.

De speciale kaarten van Max

de kaart 2x

Tijdens het spel mag Max twee keer een kamer opnieuw betreden. Hij moet dit evenwel aankondigen door te roepen "Ik bezoek een kamer nog een keertje!". Hij moet dan wel de reeds uitgespeelde kamerkaart opnieuw uit de aflegstapel halen en verdekt voor zich neer-leggen achter de kaart 2x. De achtervolgers weten nu wel dat Max een kamer opnieuw betreden heeft, maar weten niet over welke kamer het juist gaat.

de pauzekaarten

Tijdens het spel mag Max twee keer uitrusten. Dit betekent dat hij op dat ogenblik niet moet bewegen naar een aanliggende kamer. Ook de pauzekaarten worden verdekt uitgespeeld. Bovendien is de rugzijde van de pauzekaarten dezelfde als deze van de kamerkaarten waardoor de achtervolgers niet kunnen weten wanneer het spook een pauze neemt. Max mag trouwens een lange pauze nemen door twee pauzekaarten na elkaar te spelen. In dat geval verblijft Max gedurende drie beurten in dezelfde kamer.

de schoorsteenkaart

Door het inzetten van deze kaart kan Max via de schoorsteen van kamer 42 naar 53 (of omgekeerd) bewegen. De speler beschikt vanaf het spelbegin over deze openliggende kaart. Op deze wijze weten de avonturiers dat Max over deze uitweg beschikt. Max mag deze kaart in elke ronde aanwenden. De schoorsteenkaart wordt nooit in de reeks

verdekte kamerkaarten van Max beweging geplaatst. Pas bij het openleggen van de kaarten komen de achtervolgers te weten dat het spook zich via de schoorsteen heeft verplaatst. De speler van Max zal bij het openleggen van de kamerkaarten 42 en 53 verklaren dat het spook de schoorsteen als ontsnappingsroute heeft aangewend.

de gesloten deurkaart

Met deze kaart kan Max om het even welke deur van het kasteel sluiten. Op deze wijze verspert hij kortstondig de weg van een achtervolger. Het kasteel bevat 8 kamers (de kamers met de nummers : 12, 17, 24, 30, 34, 37, 45 en 51) die over een deur beschikken. Max kan de deurkaart slechts één keer inzetten. Tijdens de beurt van Max zal de speler de deurkaart te samen met een kamerkaart inzetten. De gesloten deur wordt op dat ogenblik naar inzicht van de speler op het spelbord geplaatst. De figuur van het spook moet hierbij helemaal niet in de betrokken kamer staan. Zo kan Max bv. in kamer 50 staan en de deur van kamer 24 sluiten. Een achtervolger die een gesloten deur ontmoet, moet een beurt overslaan indien hij de deur wenst te openen. I.p.v. te bewegen zal de avonturier de gesloten deur van het spelbord nemen. Pas bij de volgende beurt kan de spelfiguur de kamer verlaten. De gesloten deur blijft trouwens op het spelbord staan zolang de deur niet geopend wordt door een avonturier. Max wordt uiteraard niet tegengehouden door een gesloten deur.

De speciale kaart van de achtervolgers

de valkaart

De achtervolgers beschikken vanaf het spelbegin over deze mogelijkheid. Eén van de avonturiers kan tijdens zijn beurt een spokenval in het kasteel plaatsen in de kamer die hij zojuist verlaten heeft. Deze speler brengt dan de valfiguur aan in de desbetreffende kamer.

Wanneer Max deze kamer betreedt, dan moet de speler van Max de betrokken kamerkaart openleggen en de spelfiguur van Max in deze kamer plaatsen. Op dat ogenblik wordt de valfiguur verwijderd en in de speldoos opgeborgen. De volgende beurt verdwijnt Max opnieuw onzichtbaar in het kasteel.

Tip 5 :

Door het toekennen en inzetten van de speciale kaarten, zullen de spelers beslissen hoe moeilijk Max en zijn achtervolgers het zullen hebben om het spel te winnen. De schoorsteenkaart en de deurkaart verhogen de kansen van Max terwijl de spokenval de kansen van de avonturiers vergroot. Er kan eventueel bij het spelbegin afgesproken worden om aan Max een pauzekaart of een kaart 2x minder te geven.

