Mijn beste vrienden,

Het kasteel Griezelgrimmig is overgenomen door spoken!
Al nachtenlang zwerven deze brutale geesten door de gangen, schuiven ze meubels heen en weer, slaan ze deuren met een klap dicht en stoten ze bloedstollende kreten uit. Ik doe geen oog dicht... en kan al helemaal niet rustig genieten van mijn thee-uurtje.

Omdat ik deze invasie niet langer alleen aankon, heb ik mijn trouwe vrienden van de Granny Boo Club om hulp geroepen: mevrouw Moedig en meneer Gruwel. Samen willen we deze spoken voor het thee-uurtje verjagen, en te laat komen is ondenkbaar: thee is heilig!

Maar we kunnen jullie hulp goed gebruiken.
Willen jullie ons helpen om het kasteel te bevrijden van deze ongewenste gasten?

P.S.: Vergeet vooral niet je bezems, stofzuigers, breiwerk... en alles wat spoken doodsbang maakt.

Met vriendelijke groet,
Mevrouw Durfal

Doel van het spel: de spoken die in het kasteel rondwaren wegjagen!

Voorbereiding van het spel

Leg de bodem van de doos in het midden van de tafel. Zet de **3 personages op hun respectievelijke kleur, in het midden van het bord.**
Plaats de **4 spoken** op hun startpositie en doe de overige spoken in het zakje.
Leg daarna het zakje, de vuilnisbakken, de wekker en de bezem binnen handbereik van de spelers.
Schud de kaarten en vorm een stapel met de afbeelding naar beneden op tafel.
Elke speler pakt dan **3 kaarten** en legt ze **met de afbeelding naar boven** voor zich neer.



Spelverloop

De speler die het best een spook nadoet, mag beginnen.
Vervolgens spelen de spelers om de beurt **met de klok mee.**

Opmerking: de spelers spelen **alle personages**; er wordt geen personage aan een specifieke speler toegewezen.

Tijdens zijn beurt kiest de actieve speler **één van de drie kaarten** die voor hem liggen en voert de aangegeven actie uit.
Daarna legt hij de kaart weg en pakt een nieuwe kaart, zodat hij **altijd 3 kaarten in handen** heeft.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Sluipbewegingen



Zet de personage op de kaart één vakje vooruit.



Zet de personage op de kaart twee vakjes vooruit.



Zet de personage op de kaart drie vakjes vooruit.

De personages bewegen vakje voor vakje.

Om van de ene ruimte naar de andere te gaan, moeten ze altijd via het midden van het bord, waar het tapijt ligt.

Twee personages mogen nooit op hetzelfde vakje staan. Is het eindvakje al bezet, dan wordt de personage op een aangrenzend vrij vakje geplaatst.

Moet een personage terug naar zijn beginvakje en is dit bezet, dan moet hij op een aangrenzend vrij vakje gaan staan.

Verborgen talenten



Veeg een spook met de bezem weg dat in dezelfde ruimte is als de opa.



Jaag een spook weg dat in dezelfde ruimte is als de blauwe oma.



Jaag alle spoken weg die in dezelfde ruimte zijn als de oranje oma.

Elke personage heeft zijn eigen kracht.

Met Krachtkaarten kun je een of meer spoken in dezelfde ruimte verjagen, een spook dichter bij een personage vegen met de bezem of meerdere spoken in dezelfde ruimte samenbrengen.

Wanneer een Krachtkaart wordt gespeeld, verplaatsen de personages zich niet. Hun krachten kunnen niet worden gebruikt zolang ze op het tapijt staan.



De wekker die alles kan veranderen

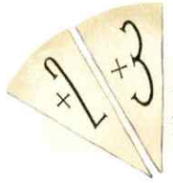


Wanneer een speler een Wekkerkaart speelt, draait hij aan de wijzer en voert dan de aangegeven actie uit.

Als de wijzer precies op een zwarte lijn tussen twee acties stopt, wordt de actie genegeerd en draait de speler opnieuw aan de wijzer.



Verstop een spook onder een vuilnisbak! Zolang het spook daar zit, kan het niet worden verjaagd.



Zet de personage van je keuze 2 of 3 vakjes vooruit.



Veeg een spook naar keuze weg met de bezem.



Pak 2 spoken uit het zakje en schuif ze in de schoorstenen van hun kleur.



Pak een spook uit het zakje en schuif het in de schoorsteen van dezelfde kleur.



De kat jaagt een spook naar keuze weg of haalt een vuilnisbak weg.

AANVAL OP DE SPOKEN!

De spoken kunnen op drie verschillende manieren uit het kasteel worden verjaagd:



1 Door op het Kattenvakje van de wekker terecht te komen.



2 Door een personage te verplaatsen naar het vakje waar een spook staat.



3 Door de kracht van een van de personages toe te passen.

Een personage kan over een spook heengaan tijdens zijn verplaatsing. Maar alleen het spook op het eindvakje kan worden weggejaagd.

Wanneer een spook wordt weggejaagd, wordt het meteen in het zakje gestopt.

WANNEER DE SPOKEN NIET STILZITTEN...



In sommige situaties kunnen spoken verplaatst worden:

- Komt een spook op het vakje van een ander spook terecht, dan kiest de actieve speler, na overleg met de andere spelers, welke van de twee een veeg met de bezem krijgt.
- Als er per ongeluk meerdere spoken tegelijk worden weggeveegd, dan blijven ze op hun nieuwe plek staan.
- Landt een spook op een spook-beginvakje, dan pakt de actieve speler een nieuwe spook uit het zakje en plaatst het via de schoorsteen van dezelfde kleur op het bord.
- Als de doos verplaatst wordt en de spoken ook, dan blijven de spoken op hun nieuwe plek staan.
- Als een spook een personage omvergooit (bijvoorbeeld met een bezem of door via de schoorsteen binnen te komen of op een andere manier...), gaat de personage terug naar zijn beginvakje in het midden van het bord. Als dit vakje bezet is, zet je hem op een aangrenzend vakje.





EEN VUILNISBAK WEGHALEN



Een spook onder een vuilnisbak is beschermd. Het kan alleen worden verjaagd als een personage op het Vuilnisbakvakje in de betreffende ruimte terechtkomt. Alle vuilnisbakken in die ruimte worden dan verwijderd.

Staat er al een personage op een Vuilnisbakvakje, dan worden alle vuilnisbakken in die ruimte onmiddellijk verwijderd en het spook bevrijd.

Zijn er al vier vuilnisbakken in het spel, dan wordt de actie genegeerd.

Einde van het spel

Overwinning: jullie winnen allemaal als jullie alle spoken uit het kasteel hebben verjaagd.
Nederlaag: jullie verliezen allemaal als er 8 spoken in het kasteel rondspoken.

Een spel van Marine Faraguna

Kära vänner!

Ryslighems herrgård har invaderats av spöken!
Sedan flera nätter tillbaka vankar framfusiga andar i korridorerna, där de flyttar möbler, smäller igen dörrar och utstöter skrik som får blodet att isa sig. Det går inte att få en blund i ögonen ... och ännu mindre att njuta i lugn och ro av eftermiddagsteet.

Ställd inför denna belägring har jag beslutat att be om hjälp från mina trogna vänner i Granny Boo-klubben: Fru Orädd och herr von Skräck. Tillsammans tänker vi jaga bort spökena i god tid före fikastunden, och här tolereras inga förseningar: för te, det är heligt!

Men vi behöver er hjälp.
Kan ni tänka er att rycka in för att jaga bort inkräktarna från herrgården?

P.S. Glöm inte att ta med kvastar, dammsugare, garnstickor och allt annat som kan tänkas jaga bort ett spöke.

Med vänlig hälsning
fru Thapper