

Spooky

Ravenburger Spelen nr. 602 5 068 5

Spel-idee: Gerhard Schittenhelm

Ontwerp: Ali Mitgutsch

Gezelschapsspel voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar.

Inhoud: speelbord, 20 pionnen in 4 kleuren, 1 dobbelsteen.

'Spooky' of de jacht op de schat in het spokenbos is een boeiend gezelschapsspel, dat spanning geeft tot de laatste minuut.

Op het speelbord spoken griezelige wezens rond. Daarom moet niemand de weg door het angstaanjagende woud, waarin twee hindernissen overwonnen moeten worden, alleen afleggen. De sprong over de rivier en de muur lukt alleen maar met behulp van een andere pion. Daarom is het belangrijk om weloverwogen te werk te gaan en zich op het juiste moment bij zijn tegenstander aan te sluiten. 'Spooky' kan op drie verschillende manieren gespeeld worden.

Vorbereiding

Ieder speler kiest 5 speelfiguren van een kleur en stelt die naast het speelbord op.

Hoe gespeeld wordt:

Om beurten wordt er met de dobbelsteen gegooid. Zoveel ogen men gooit, zoveel plaatsen mag men zetten. Men mag **vooruit** en **achteruit** zetten, maar niet beide in een beurt. Wie als eerste op de

steiger aankomt — dat is het vierkante veld voor de rivier — moet daar zolang wachten totdat de steiger door een volgende eigen of vreemde figuur in **direkte** worp bereikt wordt. Daardoor wordt de eerder aangekomen figuur, over de rivier geholpen. De figuur die nu op de steiger staat wacht op de volgende, die hem weer naar de overkant helpt. Op dezelfde manier wordt de muur voor het doelveld overwonnen.

Uit het spel werpen

Wie op een reeds bezet veld aankomt, werpt de figuur die daar staat van zijn plaats, overigens niet altijd naar het startveld terug — maar 2 plaatsen terug op de genummerde velden.

b.v.

van de plaats geworpen tussen 5 en 6: terug naar 4
van de plaats geworpen tussen 4 en 5: terug naar 3
van de plaats geworpen vóór veld 2: terug naar het startveld

van de plaats geworpen van veld 4: eveneens terug naar veld 3

Wie op een genummerd veld staat kan niet door een direkte worp van zijn plaats verjaagd worden. Komt er echter van verder naar voren een eigen of vreemde figuur doordat het afgeworpen is op een reeds bezet nummerveld terug dan moet de figuur, die daar staat, terug naar het vorige nummerveld. Deze kan eventueel weer een figuur, die daar staat, verder terug werpen. Als er dus een aantal nummervelden achter elkaar bezet zijn, kan door één keer afwerpen een 'kettingreactie' ontstaan. Wie 6 gooit mag nog eens gooien, maar de zet van deze

eerste worp moet eerst uitgevoerd worden voordat tweede worp gedaan wordt.

Einde van het spel

Wie er als eerste in slaagt met 3 pionnen de schat te bereiken, is winnaar.

Mogelijkheden om de spelregels te veranderen

1. Per kleur wordt er maar met 3 figuren gespeeld. Wie als eerste 1 figuur in het doelveld brengt, is winnaar.

Daarbij kan het over de rivier of over de muur brengen alleen maar door een figuur van de eigen kleur gebeuren. Bij deze speelwijze kunnen ook figuren van de tegenstanders op het veld vóór de rivier of de muur geslagen worden en deze moeten dan op de gebruikelijke wijze naar het op één na dichtstbijzijnde nummerveld terug (2 of 5).

2. Rondgang

Men speelt met 4 figuren van ieder kleur gedurende een vooraf afgesproken tijdsduur en wel volgens de hoofdspeelregel. Figuren, die het doel bereikt hebben, worden weer op het startveld gezet en beginnen het spel opnieuw. Bij deze speelwijze wint degene, die het meeste aantal keren het doelveld gepasseerd is.

1974 by Otto Maier Verlag - Ravensburg

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort

