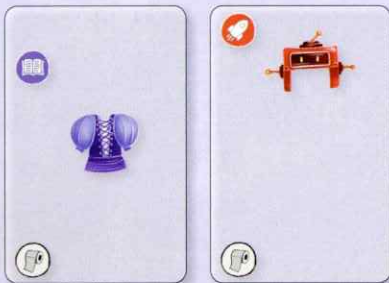


# TRICKY TREATS

**TRICK OR TREAT...** Het is Halloween! Verzamel de beste kostuums en ga naar de juiste huizen om je favoriete snoepjes te krijgen! Plaag de gemene buren en je overwinning zal nog zoeter smaken...

## SPELREGELS

### SPEELMATERIAAL



72 doorzichtige  
kostuumkaarten



10 huiskaarten  
"aardige buren"



3 huiskaarten  
"gemene buren"



6 straatbonustegels



12 pompoenfiches



9 plaagtegels



9 huissnoepfiches  
(3 gummibeertjes, 3 zuurtjes  
en 3 dropjojo's)



1 startspelertegel



4 spelerstableaus  
(met 5 kinderen en 3 snoepsporen)



32 voetafdrukfiches  
(8 per spelerskleur)



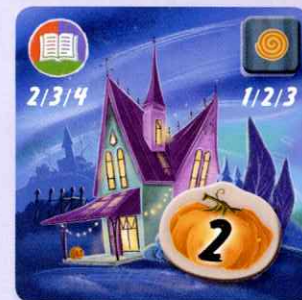
12 snoepmarkeerfiches  
(4 beertjes,  
4 zuurtjes en 4 dropjes)

# KORT SPELOVERZICHT

Je probeert in dit spel zoveel mogelijk pompoenpunten te scoren. Die verdien je door als eerste huizen in de buurt te bezoeken en die te “plagen” of er om snoepjes te “vragen” (het zogenaamde “trick or treat”). Ook het voltooien van de kostuums van je kinderen leveren punten op.

## VOORBEREIDING

- 1 Schud de **10 huiskaarten “aardige buren”** en vorm met 9 ervan midden op tafel een raster van 3 bij 3. Doe de overgebleven kaart terug in de doos.
- 2 Leg in de rechterbovenhoek van elk van de huizen 1 willekeurig **huissnoepfiche**.
- 3 Leg aan het einde van elke rij en elke kolom 1 willekeurige **straatbonustegel**, waarbij de kant met 2 snoepjes naar boven moet wijzen.
- 4 Leg de **3 huiskaarten “gemene buren”** op tafel en leg op elk ervan 1 willekeurige **plaagtegel** open op het daarvoor bedoelde veld (de ingang).
- 5 Leg op elk van de 12 huiskaarten 1 **pompoenfiche**.
- 6 Schud de **doorzichtige kostuumkaarten** en draai er 5 open. Die vormen de “markt”. Leg de rest als gedekte stapel naast de markt.
- 7 Iedere speler neemt 1 **spelerstableau**, 8 **voetafdrukfiches** in 1 kleur en 3 **verschillende snoepmarkeerstenen**. Leg elk van je **snoepmarkeerstenen** op veld “0” van het betreffende spoor en leg de voetafdrukfiches naast je spelerstableau. Iedere speler krijgt verder 1 willekeurige gedekte **plaagtegel**. Die toont je geheime doel. Doe de resterende plaagtegels terug in de doos.
- 8 De speler die als laatste iets zoets heeft gegeten, krijgt het **startspelerfiche**.





# SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler met het startspelerfiche begint. Ben je aan de beurt, dan voer je 1 van de volgende 2 acties uit:

**A - EEN KOSTUUMKAART NEMEN**

**B - EEN HUIS BEZOEKEN (trick (plagen) or treat (vragen))**

## A - EEN KOSTUUMKAART NEMEN

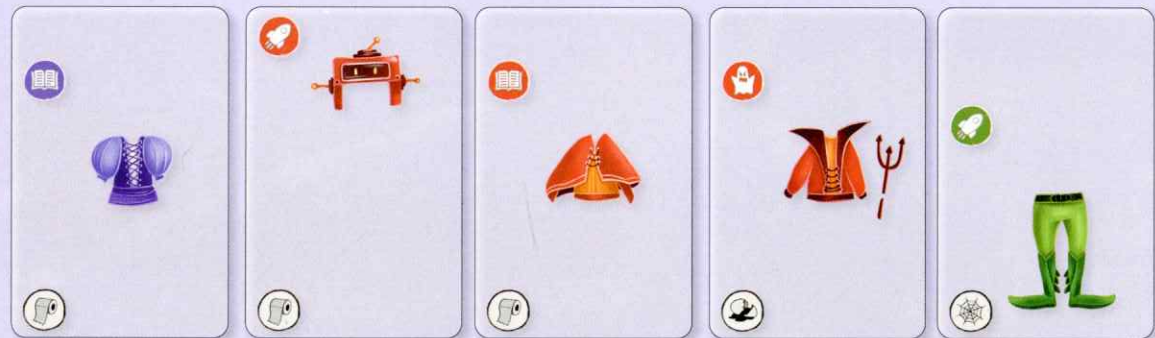
Kies 1 van de 5 in de markt liggende kostuumkaarten en plaats die op een kind op je spelerstableau. Ligt er al een kostuumkaart op dat kind, dan leg je de nieuwe kaart er

altijd op. Je kunt de volgorde waarin je de kostuumkaarten op een kind legt niet meer veranderen.

Draai daarna een nieuwe kostuumkaart open, zodat er altijd 5 kaarten in de markt liggen.

**Opmerking:** een kind kan niet meer dan 1 exemplaar van dezelfde kostuumsoort dragen. Draagt het bijvoorbeeld al iets op zijn hoofd, dan kun je niet nog een hoofdkostuumkaart op dat kind leggen.

Zijn alle 5 kostuumkaarten in de markt van dezelfde soort, hetzelfde thema of dezelfde kleur, dan mag je die in je beurt allemaal in de doos doen en 5 nieuwe kaarten trekken.



**Voorbeeld:** je kunt het rode ruimtehoofdkostuum nemen en dat op een kind naar keuze behalve het derde plaatsen, want dat heeft al een hoofdkostuum. Om dezelfde reden kun je geen lichaamskostuum op het eerste en derde kind, en geen benen kostuum op het tweede kind plaatsen. Op het vierde en vijfde kind past (nog) elke kostuumkaart.

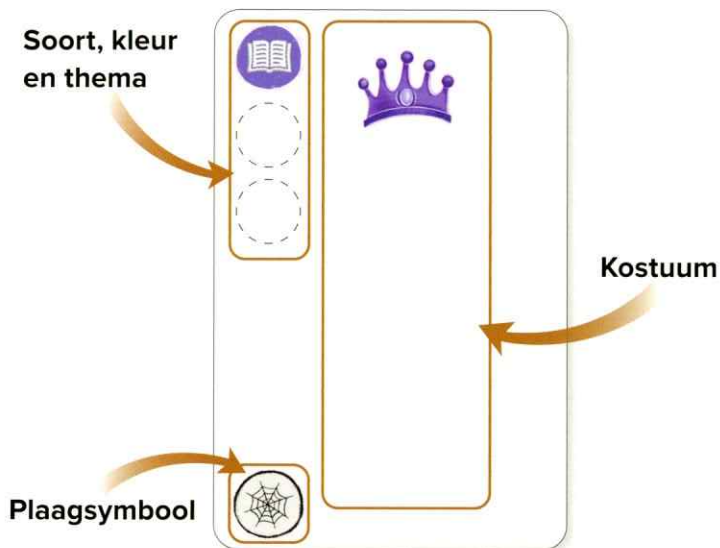
**Tip:** je kunt het groene ruimtebenen kostuum op het derde kind leggen om een groen kostuum te voltooien of het rode horrorlichaamskostuum op het tweede kind leggen om te proberen een kostuum met hetzelfde thema en dezelfde kleur te voltooien!

# OPBOUW VAN EEN KOSTUUMKAART

Op elke kostuumkaart staat linksboven een kostuumsymbool en linksonder een plaagsymbool.

Het kostuumsymbool geeft de **kleur**, het **thema** en de **soort** van het kostuum op die kaart aan.

Het plaagsymbool geeft de **plagerij** (trick) aan.



Ieder kind kan maximaal 3 kostuumdelen tegelijk dragen, maar die moeten van verschillende soorten zijn. Dat betekent dat je ieder kind op je spelerstableau maximaal 3 kostuumsymbolen in verschillende combinaties kunt geven.

De plaagsymbolen bevinden zich echter altijd op dezelfde plek, dus uitsluitend het symbool op de laatste kaart die je op een kind legt is zichtbaar!




## KLEUR

Een kostuumkaart heeft 1 van 3 mogelijke kleuren:

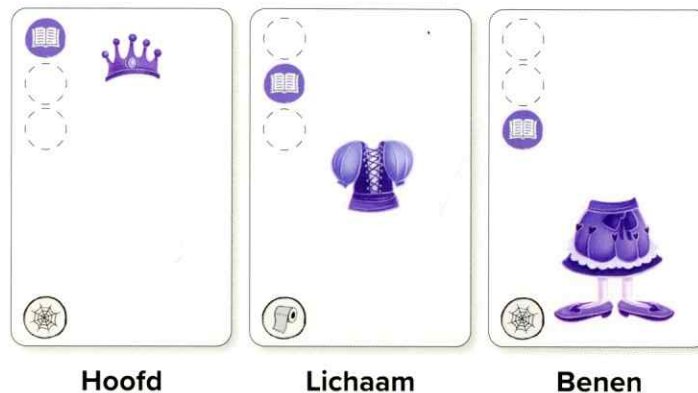
**Paars** (  ), **rood** (  ), **groen** (  ).

## SOORT

Er zijn 3 soorten kostuumkaarten: dingen om op je hoofd, op je lichaam of om je benen te dragen.

**Hoofd** (  ), **lichaam** (  ), **benen** (  )

De positie van het bovenste symbool op de kaart geeft aan om welke kostuumsoort het gaat.



## THEMA

Kostuumkaarten hebben 1 van 4 mogelijke thema's:

**Dier** (  ), **horror** (  ), **sprookje** (  ), **ruimte** (  ).

## PLAGERIJ

De mogelijke plaagsymbolen zijn:

**Spinnenweb** (  ), **rol toiletpapier** (  ), **kapot ei** (  ).



## B. EEN HUIS BEZOEKEN

Voldoe je aan de linksboven op een huis afgebeelde voorwaarden (kostuumsymbolen voor snoep of plaagsymbolen voor plagerijen, zie verderop), dan mag je dat huis bezoeken. Kies je daarvoor, dan leg je één van jouw **voetafdrukfiches** op die huiskaart.

Ben je de eerste die dat huis bezoekt, dan neem je het **pompoenfiche** daar en leg je het naast je spelerstableau.

Iedere speler mag elk huis maximaal 1 keer bezoeken, maar elk huis mag door meer dan 1 speler worden bezocht.

### B1. "AARDIGE BUREN": SNOEP

Dragen de kinderen in jouw groep de kostuums waar een aardige buur voorkeur voor heeft, dan mag je zijn huis bezoeken in ruil voor snoep!

Iedere "aardige buur" vereist een bepaald(e) thema, kleur of soort kostuum om jou snoep te geven.

Onthoud dat het symbool van "soort" niet op kostuumkaarten staat: je kunt aan de positie van het bovenste symbool op een kaart zien om welke soort het gaat.

De **soort snoep die je krijgt** wordt rechtsboven op dat huis door het snoepfiche aangegeven. Het **aantal snoepjes dat je krijgt** hangt af van het aantal kostuumkaarten van de vereiste voorwaarde dat de kinderen in jouw groep in totaal dragen. Houd het aantal snoepjes dat je per soort hebt op de snoepsporen op je spelerstableau bij. Je kunt er van elke snoepsoort maximaal 10 hebben.

**Opmerking:** je moet minimaal het aantal door een huis vereiste symbolen hebben om het te bezoeken. Je mag een huis dus niet bezoeken als je er geen snoep voor krijgt.

### B2. "GEMENE BUREN": PLAGEN

Dragen de kinderen in jouw groep minimaal 3 dezelfde plaagsymbolen, dan mag je één van de huizen van een "gemene buur" bezoeken!

Aan het einde van het spel mag je punten **scoren voor de voorwaarden** van de plaagtegels op de door jou bezochte gemene burens (naast de punten voor de voorwaarde op jouw aan het begin van het spel ontvangen geheime plaagtegel).

## STRAATBONUS



Ben jij de eerste speler die alle **3 huizen in dezelfde rij of kolom** van het raster "aardige burens" heeft bezocht, dan neem je de op het bijbehorende bonusfiche aangegeven bonus (2 snoepjes).

Draai het fiche daarna om. Andere spelers die daarna de betreffende rij of kolom voltooien, krijgen in plaats daarvan de bonus die op deze kant staat (1 snoepje).

## EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt geactiveerd als:

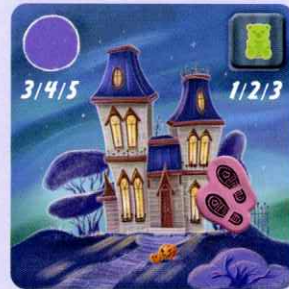
- een speler zijn laatste voetafdrukfiche legt, of
- een speler 5 kinderen met complete kostuums heeft (ieder kind alle 3 de soorten), of
- de stapel kostuumkaarten leeg is.

Maak de ronde in dat geval af, zodat iedere speler even vaak aan de beurt is geweest. Iedere speler telt dan zijn punten.

In het voorbeeld rechts ben jij de gele speler.

In deze beurt:

- zou je de aardige buur die ●-kostuums leuk vindt kunnen bezoeken om 2 🍌 te krijgen (want je hebt 4 groene kostuums), of
- zou je een gemene buur met je 3 ☀-symbolen kunnen plagen.
- In plaats daarvan besluit je om de aardige buur die 📖-kostuums leuk vindt te bezoeken en 1 🍌 te ontvangen (want je hebt maar 2 📖-kostuums). Je bent echter de eerste die alle huizen in die rij van het raster hebt bezocht, dus je krijgt 2 🍌 bonus voor het straatbonusfiche. Je gaat dus 3 vooruit op het zuurtjesspoor. Daarna draai je het straatbonusfiche om.



The character selection screen features five character cards, each with a unique icon in the top-left corner: a paw print, a white hat, a green hat, a white ghost, and a green ghost. Below the cards is a control panel with a vertical column of icons on the right and three horizontal rows of buttons at the bottom. The vertical column contains icons for a paw print, a white hat, a green hat, a white ghost, and a green ghost, with numbers 2, 4, 6, and 8 next to the bottom four icons. The bottom row contains three rows of buttons: a purple candy icon followed by numbers 1-10, an orange swirl icon followed by numbers 1-10, and a green gummy bear icon followed by numbers 1-10.

