

CASPER EN DE SPOOKSCHOOl

Het spookuur is gekomen!

Een spookachtig magnetisch geheugenspel voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar

De klok slaat 12 uur. Casper, het vriendelijke spookje, wordt wakker. Net als gisteren en alle nachten daarvoor begint hij aan zijn rondje door het kasteel, want hij wil in het spookuur zoveel mogelijk kamers en vriendjes bezoeken. Met zijn magische sleutelbos kan hij alle deuren van het kasteel van een afstandje openmaken. Kun jij hem daarbij helpen?

SPEELMATERIAAL

Casper,
het vriendelijke spookje



1 magneetje met
ijzeren ring



magnetisch folie



4 kogelrekjes



1 kogelbaan op het spookschip



1 kartonnen ring
met afbeeldingen



(het deksel van
de verpakking)

1 kartonnen
spookuurklok



het kasteel



40 kanonskogels



(de onderkant van
de verpakking)

1 wijzer



1 pen



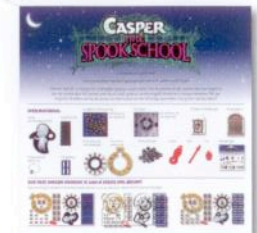
1 as



13 tegels met afbeeldingen



deze spelregels

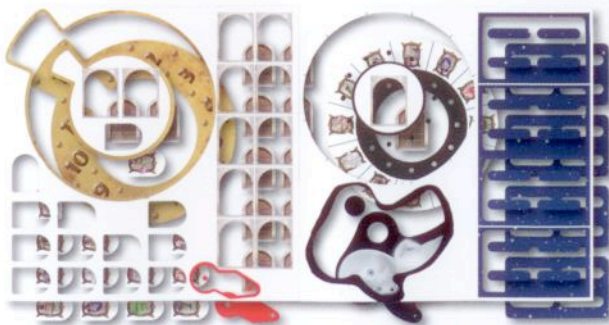
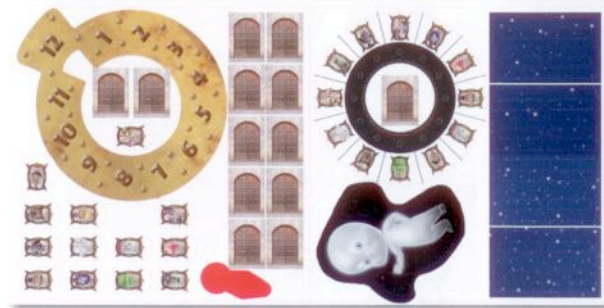


13 kasteeldeuren



DOE DEZE DINGEN VOORDAT JE AAN JE EERSTE SPEL BEGINT!

Haal voorzichtig de onderdelen uit de kartonnen platen. Misschien kunnen je ouders of je oudere broers of zussen je hierbij helpen.



Pak nu Casper, het vriendelijke spookje, de ijzeren ring en het magneetje. Trek de uiteinden van de ring zover uit elkaar dat je het magneetje eraan kunt rijgen. Steek nu één van de uiteinden van de ijzeren ring door het kleine gaatje van Casper. Druk daarna de uiteinden van de ijzeren ring weer naar elkaar toe, zodat de ring sluit.



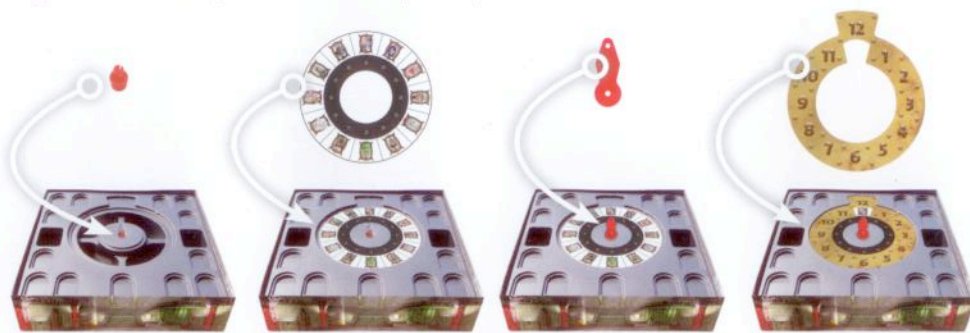
Zo geef je Casper zijn magische sleutelbos.

Op het magnetische folie vind je 13 stickers in de vorm van een sleutelgat. Plak er op elke kasteeldeur één.



Plak het sleutelgat precies in het midden.

Pak de as, de wijzer en de twee kartonnen ringen. Druk de as met de brede kant naar beneden in het middelste gat van het kasteel (de onderkant van de verpakking). Het smalle deel van de as steekt naar buiten. Leg nu de kartonnen ring met de afbeeldingen in het midden van het kasteel, zodat het precies past. Klik daarna de wijzer op de as. Tot slot leg je de kartonnen ring met de getallen op de kartonnen ring met de afbeeldingen. Ook deze moet precies passen.



KORT SPELOVERZICHT

De kasteeldeuren bedekken allerlei afbeeldingen van kamers en vriendjes die Casper wil bezoeken. De spookuurklok laat steeds een afbeelding zien. De speler die aan de beurt is, probeert de kasteeldeur open te maken waaronder hetzelfde plaatje ligt. Aan het einde van het spookuur mag hij met een paar van zijn kanonskogels spelen. Wie als eerste 6 deuren achter elkaar kan openmaken of al zijn kanonskogels kwijt is, wint dit spannende spel.

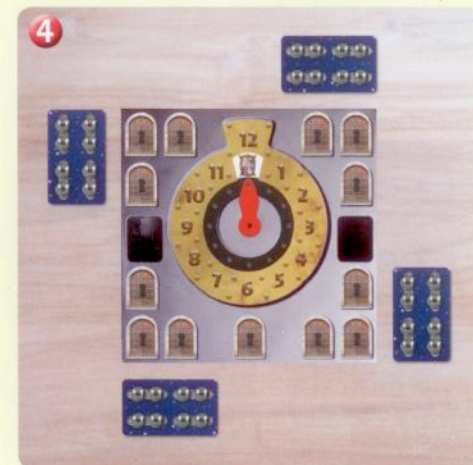
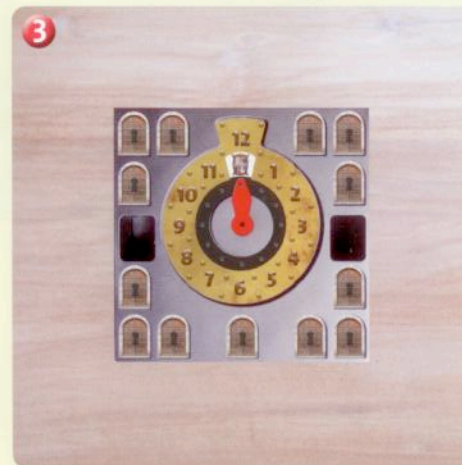
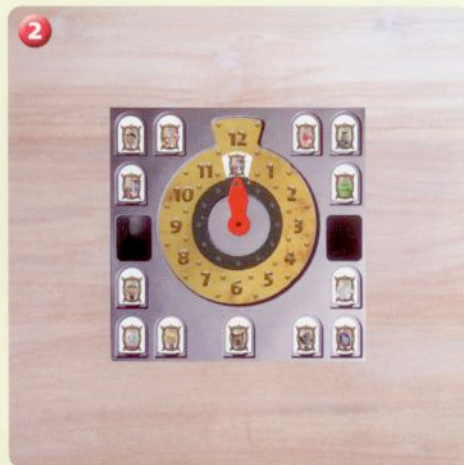
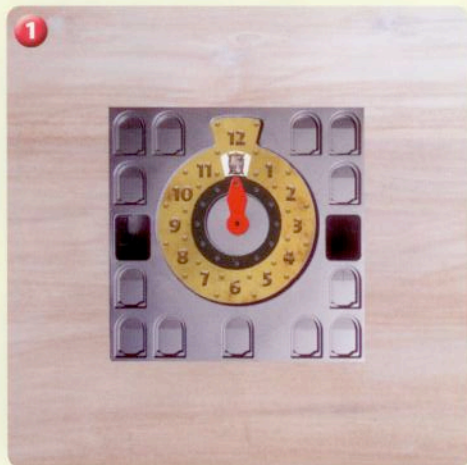
VOORBEREIDING

1 Leg het kasteel midden op tafel.

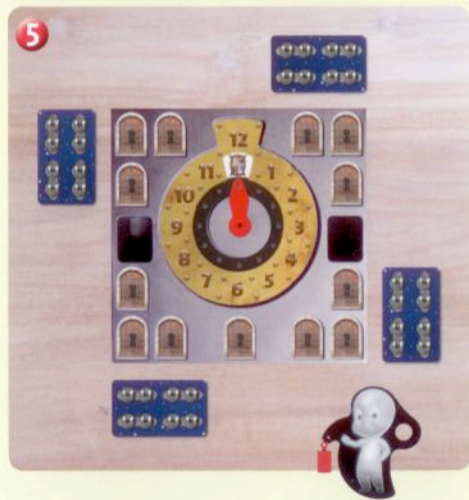
2 Leg in elk vakje met de vorm van een deur een tegel met een afbeelding. Leg de tegels zo in het vakje dat je de afbeelding erop kunt zien.

3 Leg daarna in elk vakje een kasteeldeur (bovenop de tegel met een afbeelding). Alle spelers mogen even naar de plaatjes op de tegels kijken voordat de deuren erop worden gelegd. Leg de kasteeldeuren zo neer dat je het sleutelgat kunt zien.

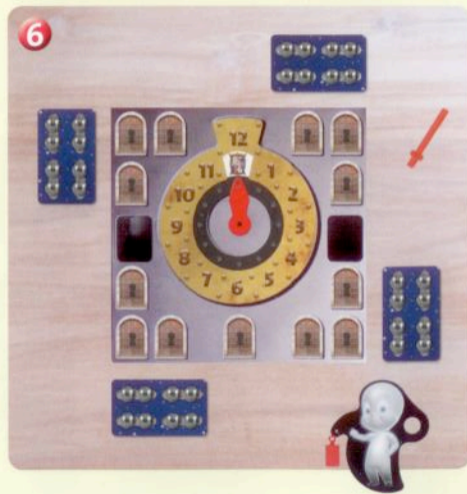
4 Iedere speler krijgt 1 kogelrekje en 8 kanonskogels, die hij op zijn rekje legt.



5 Leg Casper, het vriendelijke spookje, naast het kasteel.



6 Leg de pen naast het kasteel.



7 Leg het spookschip even opzij. Deze heb je soms aan het einde van een beurt nodig.



SPELVERLOOP

De jongste speler begint.
Als je aan de beurt bent, doe je het volgende:

Zo ziet een speelbeurt eruit:

- A. Spookuurklok vooruit zetten
- B. Deur openmaken
- C1. Plaatje goed -> nog een keer vanaf stap A
- C2. Plaatje fout -> naar stap D
- D. Geen deuren goed geopend -> volgende speler aan de beurt
Ten minste 1 deur goed geopend -> met kogels spelen
- E. Kogels in kasteel of op rekje leggen -> volgende speler aan de beurt

A Je pakt de pen en steekt deze door het gaatje van de wijzer en het gaatje in de ring daaronder. Daarna draai je de wijzer naar de 12. Je ziet nu een nieuw plaatje onder de 12. Dit plaatje geeft aan waar Casper graag naartoe wil.



B Je pakt Casper en beweegt het magneetje over het sleutelgat van één van de kasteeldeuren.



Woej, de deur gaat plotseling open! Nu kun je het plaatje onder de deur zien



C1 Als het plaatje onder de deur hetzelfde is als het plaatje onder de 12 op de spookuursklok, leg je de kasteeldeur naast het kasteel. Daarna mag je nog een keer. Je draait de wijzer op dezelfde

manier als in stap A van A naar B. Je ziet weer een nieuw plaatje en probeert nu met het magneetje een deur open te maken waaronder dit plaatje ligt. Je mag doorspelen totdat je een fout maakt.



C2 Als het plaatje onder de deur niet hetzelfde is als het plaatje onder de 12 op de spookuursklok...

...moet je alle kasteeldeuren weer op hun plek terugleggen en de wijzer van de spookuursklok naar de 12 terugdraaien.

Draai de wijzer met je vinger terug naar 12. Het plaatje onder de 12 verandert dus niet!

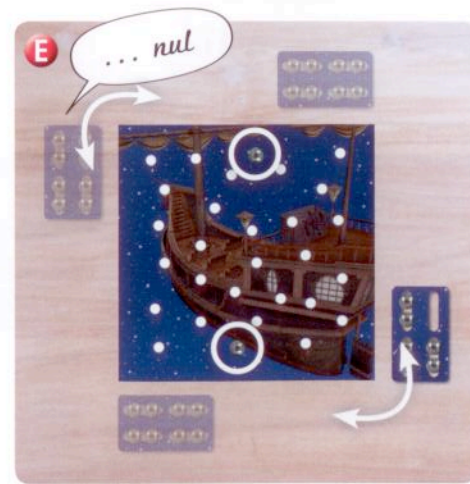
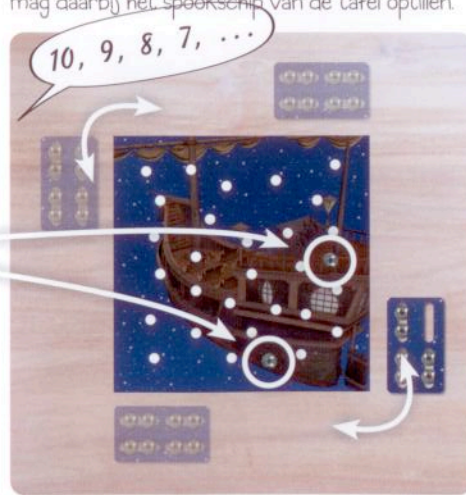


Als je ten minste één kasteeldeur goed geopend hebt, ga dan naar stap D. Anders moet je stap D en E overslaan en is de volgende speler meteen aan de beurt.

D Je mag met zoveel kanonskogels in het spookschip spelen als het aantal deuren dat je goed hebt geopend.

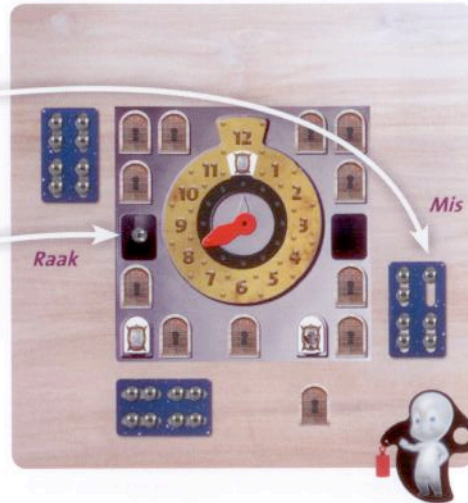
Terwijl de andere spelers hardop van 10 tot 0 terugtellen, beweeg je het spookschip langzaam heen en weer en probeer je alle kanonskogels in de ronde vakjes in het spookschip te krijgen. Je mag daarbij het spookschip van de tafel optillen.

E Als de andere spelers "Null" roepen, kijk je hoeveel kanonskogels er in de vakjes terecht zijn gekomen.



Deze mag je in een van de vakjes naast de spookuurklok terugleggen. Leg de kanonskogels die niet in een vakje terecht zijn gekomen, terug op je kogelrekje.

Nu is je beurt afgelopen. De volgende speler is aan de beurt. Hij begint weer bij stap A.



EINDE VAN HET SPEL

Er zijn twee mogelijkheden om te winnen:

1) Je hebt als eerste geen kanonskogels meer, of

2) Je hebt als eerste 6 deuren achter elkaar goed geopend.



VARIANTEN

Om het spel iets gemakkelijker of moeilijker te maken

Je kunt afspreken om de plaatjes op de tegels onder de kasteeldeuren niet te bekijken voordat je met het spel begint.

Je kunt afspreken om bij het spelen met kogels vanaf een ander getal terug te tellen.

Je kunt afspreken om met meer of minder kanonskogels te beginnen.

Je kunt afspreken dat je het spel wint als je een ander aantal deuren goed hebt geopend.

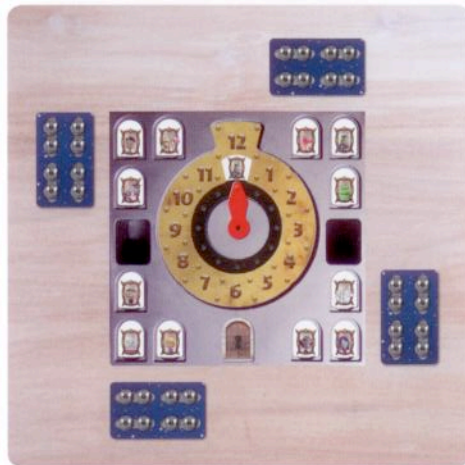


SPOOKVARIANT

Voor spelers met een heel goed geheugen!

In deze variant win je alleen als je 12 deuren achter elkaar goed open maakt. De winnaar mag nu als beloning de laatste dichte deur openen. Achter deze deur vind je Jimmy, het menselijke vriendje van Casper.

Veel plezier Casper, tot het volgende spookuur!



© CASPER Limited 2009

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Alle rechten voorbehouden.
Made in Germany.

Spelauteur: Kai Haferkamp
Vertaling: Daniel Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Grafische bewerking: Fonts+Files

"Casper, het vriendelijke spookje" is een stripfiguur, die in de jaren '50 door Joe Oriolo werd ontworpen en getekend.

Casper™ 2009 Harvey Entertainment, Inc. CASPER, its logos, names and related indicia are trademarks of and copyrighted by Harvey Entertainment, Inc. a Classic Media group company. All rights reserved.

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.