

Vliegensvlugge spokenjagers

Een spookachtig spel voor 3 - 5 spokenjagers van 5 - 99 jaar.
Met 3D-slot en een variant voor doorgewinterde spelers.

Spelidee: Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei
Illustraties: Daniel Döbner
Speelduur: ca. 15 - 20 minuten

Het is bijna middernacht. Behoedzaam sluipen de spokenjagers naar het oude spookslot. In de verte horen ze geheimzinnige geluiden. Plotseling slaat de torenklok twaalf uur en in het slot glipt een spook van het ene raam naar het andere: het spookuur breekt aan! Welke spokenjager ontdekt vannacht de meeste spoken?

Spelinhoud

- 1 3D-slot
- 1 slottuin (= bodem v/d doos met speelbord)
- 5 speelstukken
- 5 raadschijven
- 12 spoken (= rode ronde kaarten)
- 12 spooksignalementen (= rode vierkante kaarten)
- 1 spookopzichtermagneet
- 1 zakje spelregels



Het volgende spelmateriaal is alleen nodig voor de variant:

- 12 spoken (= blauwe ronde kaarten)
- 12 spooksignalementen (= blauwe vierkante kaarten)

Doel van het spel

In het slot spookt één van de twaalf spoken van het ene venster naar het andere. Maar welk spook is het precies? De spoken zijn slechts door kleinigheden van elkaar te onderscheiden. Wie snel het spook herkent dat in het slot rondspookt, mag zijn speelstuk in de slottuin vooruitzetten. Aan het eind van het spel wordt degene wiens speelstuk het verst in de slottuin is opgerukt, tot oppersprokenjager benoemd.

Spelvoorbereiding

Het speelbord is de slottuin en dit ligt in de bodem van de doos. Zet de doos in het midden van de tafel. Pak het slot en steek het zodanig in de gleuf in de bodem van de doos dat de vensteropeningen naar het speelbord wijzen.

Klap het speelbord omhoog en haal al het speelmateriaal uit de bodem van de doos.

Iedere speler pakt een speelstuk en de bijbehorende raadschijf in dezelfde kleur. Niet benodigde speelstukken en raadschijven gaan terug in de doos.

Sorteer alle blauwe spoken en spooksignalementen uit en leg ze in de bodem van de doos. Dit speelmateriaal hebben jullie pas nodig bij de variant voor doorgewinterde spokenjagers.

Doe de twaalf rode spoken in het zakje. Leg vier willekeurige spooksignalementen terug in de doos en klap het speelbord dicht. De overige acht spooksignalementen verdelen jullie over de gele velden van het speelbord.

Iedere speler zet zijn speelstuk op het oranje startveld van het speelbord en legt zijn raadschijf voor zich neer.

Houd de spookkopzichter-magneet en het zakje klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een spook onder zijn bed heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij/zij is de eerste spook-opzichter.

*zetelverdeling
aanhouden*

De zetelverdeling:

De spookopzichter gaat tegenover zijn/haar medespelers zitten. Hij/zij zet het slot zodanig voor zich dat de uitgestante ramen van het slot en de slottuin naar de medespelers wijzen. De medespelers zijn de spokenjagers. Ze moeten allemaal het slot goed kunnen zien.

*spookopzichter:
spook uit het zakje
halen en in het slot
steken*

De spookopzichter pakt de magneet en het zakje. Hij/zij schudt het zakje en haalt er ongezien een spook uit. Vervolgens steekt hij/zij het spook in de ronde opening aan de achterzijde van het slot. **Opgelet:** hierbij moet de rode achterzijde naar de spookopzichter gekeerd zijn.

Het spook valt binnen in het slot naar beneden en komt bij de zwarte kat terecht. De spookopzichter neemt de magneet en houdt hem precies op dit punt tegen het slot. Nu kan hij/zij het spook mag(net)isch door het slot bewegen.

*spook met de
magneet door het
slot bewegen*

Nu begint de eerste spokenjacht!

De spookopzichter beweegt het spook zo snel als hij/zij wenst door het slot. Telkens als de magneet langs een lichtgekleurd venster wordt bewogen, verschijnt het spook in de vensteropening aan de andere zijde van het slot.

Belangrijk: Als het spook per ongeluk van de magneet losraakt, valt hij op de bodem aan de binnenkant van het slot. Hij ligt dan óf bij de zwarte kat óf bij de trap aan de ingang. Van hieruit kan de spookopzichter hem opnieuw met de magneet oppakken en verder bewegen.

*spokenjagers: spook
herkennen*

De spokenjagers moeten zo snel mogelijk raden welk spook in het slot te zien is. Hiervoor vergelijken ze het rondspokende spook met de spoken op de acht signalementen. Maar voorzichtig: de spoken verschillen slechts heel weinig van elkaar (bv. de kleur van de kaars, kleur van de spokendrank, sleutelbaard wijst naar links of rechts)!



*spook herkend =
„Uitgespookt!“
roepen,
spook uit het slot
halen*

Zodra een van de spokenjagers denkt dat hij het spook heeft herkend, roept hij/zij snel: „Uitgespookt!“ De spookopzichter beweegt het spook voorzichtig naar de opening zonder het langs de vensteropeningen te bewegen, neemt vervolgens het spook uit het slot en verstopt het in zijn/haar hand.

Opgelet: De spokenjagers mogen het spook nooit te zien krijgen.

Instellen van de raadschijf!

De spokenjagers raden nu in het geheim welk spook zojuist in het slot heeft rondgespookt. De acht spooksignalen die op het speelbord liggen, zijn overeenkomstig de getallen aan de zijkant van de doos van één tot acht genummerd.

- Wie denkt dat het gezochte spook op één van de acht signalen staat afgebeeld, stelt de raadschijf in op het overeenkomstige getal.
- Wie denkt dat het gezochte spook op geen enkel signaal staat afgebeeld, stelt de raadschijf in op de spookschaduw.

*getal op de raadschijf
= signaal op
het speelbord*

*spookschaduw =
signaal niet op
het speelbord*

*raadschijf instellen en
op de tafel leggen;
controle en punten-
verdeling*

Zodra de spokenjagers hun raadschijven hebben ingesteld, leggen ze deze verdeckt voor zich neer. Vervolgens draait iedereen tegelijk zijn raadschijf om. De spookopzichter laat het gezochte spook zien en stelt gezamenlijk met de spokenjagers de juiste oplossing vast.

Puntenverdeling van de spokenjacht!

Hoeveel spokenjagers hebben hun raadschijven juist ingesteld?

- **Twee of meer spokenjagers?**
Heel goed! Deze spokenjagers mogen hun speelstuk één veld in de richting van het spookslot vooruitzetten.
- **Eén spokenjager?**
Geweldig! Als beloning mag deze spokenjager zijn/haar speelstuk twee velden in de richting van het slot vooruitzetten.
- **Geen enkele spokenjager?**
Boehoehoe! Nu mag de spookopzichter zijn speelstuk één veld in de richting van het slot vooruitzetten.

*twee of meer juiste
antwoorden = ieder
één veld vooruit*

*één juist antwoord =
spokenjager mag
twee velden vooruit*

*geen enkel juist
antwoord =
spookopzichter mag
één veld vooruit*

Nieuwe ronde:

Het spook gaat terug in het zakje. Alle spelers gaan kloksgewijs op de volgende stoel zitten. De speler die nu achter het slot zit, is de nieuwe spookopzichter. Hij/zij haalt een spook uit het zakje tevoorschijn en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

*einde v/h spel =
iedereen drie keer
(bij drie spelers) resp.
twee keer (bij vier en
vijf spelers),
spookopzichter
het verst vooruit in
de slottuin = winnaar*

Bij drie spelers is het spel afgelopen zodra iedereen drie keer spookopzichter is geweest. Bij vier of vijf spelers is het spel afgelopen zodra iedereen twee keer spookopzichter is geweest.

Degene die zijn speelstuk op het pad naar het slot het verst vooruit heeft kunnen zetten, wint. Hij/zij is de opperspokenjager. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Opgelet: Als één van de speelstukken het laatste veld van de slottuin bereikt, is het spel onmiddellijk afgelopen. Deze speler wint en is de opperspokenjager.

Variant voor doorgewinterde spokenjagers

In plaats van met de rode, spelen jullie met de blauwe spoken en spooksignalen. Deze spelvariant is wat ingewikkelder, want nu is ook de kijkrichting van de spoken verschillend. Hierdoor zijn de spoken nog moeilijker van elkaar te onderscheiden!



Chasseurs de fantômes

Un jeu pour 3 à 5 chasseurs de fantômes de 5 à 99 ans. Avec château en 3D et une variante pour joueurs expérimentés.

Idée : Andreas Frei, Ueli Frei, Lukas Frei

Illustration : Daniel Döbner

Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes

Il va bientôt être minuit. Sans faire de bruit, les chasseurs de fantômes s'approchent de l'ancien château hanté. Au loin, ils entendent des bruits bizarres. Soudain, l'horloge du clocher sonne minuit et un fantôme se promène de fenêtre en fenêtre.

C'est l'heure des revenants ! Quel chasseur de fantômes va découvrir cette nuit le plus grand nombre de revenants ?

Contenu

- 1 château en 3D
- 1 parc du château
(= fond de la boîte avec plateau de jeu)
- 5 pions
- 5 plaquettes à chiffres
- 12 fantômes (= cartes rondes rouges)
- 12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées rouges)
 - 1 aimant « maître fantôme »
 - 1 petit sac
 - 1 règle du jeu



Les accessoires ci-dessous ne seront utilisés que pour la variante :

- 12 fantômes (= cartes rondes bleues)
- 12 affiches de recherche de fantômes (= cartes carrées bleues)

But du jeu

Dans le château, un des douze fantômes se promène de fenêtre en fenêtre. Mais lequel ? Les fantômes ne se distinguent que par de minimes différences. Celui qui reconnaîtra rapidement quel fantôme est en train de hanter le château, aura le droit d'avancer son pion dans le parc du château. A la fin de la partie, le joueur dont le pion sera le plus loin dans le parc deviendra le chasseur en chef du maître fantôme.

Préparatifs

Poser le fond de la boîte avec le plateau de jeu au milieu de la table: c'est le parc du château. Prendre le château et emboîter le dans la fente préparée au fond de la boîte de manière à ce que les ouvertures de fenêtres soient tournées du côté du plateau de jeu.

Soulever le plateau de jeu et retirer tous les accessoires de la boîte.

Chaque joueur prend un pion et la plaquette à chiffres de la couleur correspondante. Les pions et plaquettes en trop sont remis dans la boîte.

Remettre tous les fantômes bleus et toutes les affiches bleues dans la boîte. On ne s'en servira que pour la variante pour joueurs expérimentés.

Mettre les douze fantômes rouges dans le petit sac. Remettre quatre affiches quelconques dans la boîte et rabattre le plateau de jeu. Répartir les huit affiches restantes sur les cases jaunes du plateau de jeu.

Chaque joueur pose son pion sur la case de départ orange et pose sa plaquette devant lui.

Préparer l'aimant et le petit sac.



*avancer le plus loin
dans le parc du
château*

assembler le château

*un pion et une
plaquette d'une
couleur par joueur,*

*mettre 12 fantômes
blancs dans le sac,
quatre affiches
rouges dans le fond
de la boîte, huit
affiches rouges sur
les cases jaunes,
mettre les pions sur
la case de départ*

*préparer l'aimant et
le sac*

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu en dernier un fantôme sous son lit commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le maître fantôme.

s'asseoir à la bonne place

S'asseoir à la bonne place :

Le maître fantôme s'assoit en face des autres joueurs. Il met le château devant lui de manière à ce que les fenêtres vides du château et le parc du château soient tournés vers les joueurs. Ceux-ci sont les chasseurs de fantômes. Ils doivent être tous assis de manière à bien voir le château.

maître fantôme : tire un fantôme du sac et le met dans le château

Le maître fantôme prend l'aimant et le petit sac. Il secoue le sac et en tire un fantôme discrètement. Il le met ensuite dans l'ouverture ronde découpée au dos du château. **Attention:** poser le fantôme de manière à ce que son dos de couleur rouge soit tourné en direction du maître fantôme.

Le fantôme tombe à l'intérieur du château et atterrit à côté du chat noir. Le maître fantôme prend l'aimant et le pose contre le château. Il peut alors guider le fantôme mag(nét)iquement en le promenant à travers le château.

déplacer le fantôme à travers le château à l'aide de l'aimant

La première chasse au fantôme commence !

Le maître fantôme déplace le fantôme dans le château aussi vite qu'il veut. A chaque fois que l'aimant passe sur une fenêtre claire, le fantôme fait son apparition de l'autre côté du château, dans les ouvertures de fenêtre.

N. B. : lorsque le fantôme se détache de l'aimant, il atterrit par terre à l'intérieur du château. Il se retrouve alors soit près du chat noir soit près de l'escalier d'entrée. Le maître fantôme peut le reprendre à cet endroit. Au moyen de l'aimant.

chasseur de fantômes : reconnaître le fantôme

Les chasseurs de fantômes doivent deviner le plus rapidement possible quel fantôme ils viennent de voir. Pour cela, ils comparent le fantôme du château avec ceux dessinés sur les huit affiches. Mais attention : ils ne se distinguent que par de minimes différences (par ex. la couleur de la bougie, la couleur de la boisson du fantôme, la clé tournée à droite ou à gauche) !



*fantôme reconnu =
dire « revenant,
attends ! »,
sortir le fantôme du
château*

Dès qu'un chasseur de fantômes pense avoir reconnu le fantôme, il dit :
« Revenant, attends ! » Le maître fantôme ramène prudemment le
fantôme vers l'ouverture, sans passer devant les autres fenêtres, sort le
fantôme du château et le cache dans sa main.

Attention : les chasseurs de fantômes ne doivent pas voir le fantôme.

Régler les plaquettes !

Les chasseurs de fantômes deviennent alors en secret quel fantôme vient de
hanter le château. Les huit affiches de recherche de fantômes posées sur
le plateau de jeu correspondent à un chiffre marqué sur le bord de la
boîte.

*chiffre sur la plaquette
= affiche de recherche
sur le plateau de jeu*

- Celui qui pense que le fantôme recherché se trouve sur l'une des huit
affiches règle sa plaquette sur le chiffre correspondant.

*ombre de fantôme
= affiche de recherche
pas sur le plateau de jeu*

- Celui qui pense que le fantôme recherché ne se trouve sur aucune des
huit affiches règle sa plaquette sur l'ombre de fantôme.

*régler la plaquette et
la poser devant soi,
vérifier et faire le
point*

Dès que les chasseurs de fantômes ont réglé leur plaquette, ils les posent
devant eux en les retournant, face cachée. Ensuite, les joueurs les
retournent toutes en même temps, face visible. Le maître fantôme montre
alors le fantôme recherché et regarde quel est le chiffre correspondant.

Faire le point après la chasse aux fantômes !

Combien de chasseurs de fantômes ont trouvé le bon chiffre ?

*deux joueurs ou plus
ont bien trouvé =
chacun avance d'une
case*

- **Deux ou plus ?**
Bien joué ! Ces chasseurs avancent leur pion d'une case en direction
du château.

*un seul joueur a
bien trouvé = il
avance de deux cases*

- **Un seul ?**
Super! En récompense, il avance son pion de deux cases en direction
du château..

*personne n'a trouvé
= le maître fantôme
avance d'une case*

- **Aucun ?**
Bouuhu ! Le maître fantôme avance son pion d'une case en direction
du château.

Nouveau tour :

Le fantôme est remis dans le sac. Les joueurs changent de place en avançant d'une chaise dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui se retrouve derrière le château est alors le maître fantôme. Il prend un fantôme dans le sac et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

*fin de la partie =
chacun a été trois
fois (s'il y a trois
joueurs) ou deux fois
(s'il y a quatre ou
cinq joueurs) le
maître fantôme,
pion le plus près du
château = gagnant*

S'il y a trois joueurs, la partie est terminée dès que chaque joueur a été trois fois le maître fantôme. S'il y a quatre ou cinq joueurs, la partie se termine dès que chaque joueur a été deux fois le maître fantôme.

Le gagnant est celui dont le pion est le plus en avant sur le chemin menant au château. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Attention : quand un pion arrive sur la dernière case du parc, près du château, la partie se termine tout de suite. Ce joueur gagne la partie.

Variante pour joueurs expérimentés

Au lieu de jouer avec les fantômes rouges, on joue maintenant avec les fantômes bleus et les affiches bleues. Cette variante demande encore plus d'observation, car maintenant la direction du regard des fantômes est différente, ce qui rend leur distinction encore plus difficile !

