

# Spookslot

2-4 spelers

## Inhoud

Speelbord

Voorgestante kartonnen onderdelen:

3 muren

1 skeletdeur

1 wiebelende vloer

4 speelfiguren

1 draaischijf

Plastik onderdelen:

een toren (in 2 delen)

trap (bovenste deel)

trap (onderste deel)

bijl

kooi (in 2 delen)

doodskistdeksel

draaipijl (pijl en pinnetje)

4 bevestigingsstukjes voor de muren

houder voor de wiebelende vloer

4 voetstukjes voor de speelfiguren

(in 4 kleuren)

1 doodshoofd

4 maskers (in 2 delen)

1 dobbelsteen.

## Doel van het spel

Als eerste het deksel van de doodskist boven het spook te sluiten, nadat je alle vertrekken bent doorgeslopen en behoedzaam de krakende trap bent opgeklimmen.

## Vorbereidingen

Maak voorzichtig alle kartonnen en plastik onderdelen los en zet het hele spel in elkaar, zoals staat afgebeeld.


## Het spel

1. Zet het deksel van de doodskist open en de bijl omhoog tegen de muur van de toren. Geef iedere speler een masker en leg het doodshoofd naast de doodskist.

2. Iedere speler neemt een speelfiguur en zet dit naast het speelbord bij het bos. Beslis welke speler mag beginnen en speel met de wijzers van de klok mee.

3. Zodra je aan de beurt bent zet je je speelfiguur op de blauwe voetafdruk in het bos. Gooi de dobbelsteen en ga het gegooid aantal voetafdrukken vooruit.

4. Draai vervolgens de draaischijf en volg de instructies, die bij de verschillende afbeeldingen horen, op.

 Je bent door een spook verstijfd van schrik! Zet een masker op je speelfiguur en je blijft vastgenageld aan de grond staan. Je mag dan ook bij je volgende beurt de dobbelsteen niet gooien, maar alleen maar de draaischijf draaien.

voetafdruk aanwijst.



Als je een masker op hebt, mag je dat nu afzetten en mag je bij je volgende beurt de dobbelsteen weer gooien en weer verder gaan.



Gooi het doodshoofd in de doodskist. Iedereen, die nu op een rode voetafdruk staat, moet goed oppassen!



Gooi nog een keer en ga het gegooid aantal plaatsen vooruit. Dit is het einde van je beurt. Heb je echter een masker op, dan kun je niet verder.

5. Als het doodshoofd in de doodskist wordt gegooid, gebeurt er één van de volgende dingen:

- de bijl van de ridder valt naar beneden,
- de vloer begint te wiebelen,
- het skelet komt tot leven,
- het doodshoofd rolt van de trap af.

Iedere speler, die op een gevaarlijke rode voetafdruk of op de trap staat en die wordt geraakt of omvergeworpen door de vallende bijl, het schommelende skelet, de wiebelende vloer of het van de trap afrollende doodshoofd, moet onmiddellijk terug naar de dichtstbijzijnde blauwe voetafdruk. Mocht je per ongeluk geraakt of omvergeworpen worden, terwijl je niet op een rode voetafdruk staat, dan wordt je op dezelfde voetafdruk teruggezet.

6. In de grote hal kun je de korte route nemen, via de wiebelende vloer of de lange route en daardoor de meeste valstrikken ontwijken.

7. Als je op een groene voetafdruk in de kelder staat en het doodshoofd valt in de kooi en opent de geheime deur (of je nu aan de beurt bent of niet), dan neem je onmiddellijk de korte route en ga je achter de spiegel in het andere vertrek op de groene voetafdruk staan.

Let op! Haal het doodshoofd uit de kooi en leg het naast de kist vóórdat de volgende speler verder speelt.

8. Iedere speler, die de bijl heeft laten vallen, moet hem weer omhoog zetten tegen de torenmuur vóórdat de speler, die aan de beurt is, verder gaat.

9. Mocht je, als je vooruit gaat, op een voetafdruk terechtkomen die reeds bezet is, ga dan verder naar de eerstvolgende vrije voetafdruk. Wanneer je echter teruggestuurd wordt, mag je wel met twee of meer spelers samen op een blauwe voetafdruk staan.

## De winnaar

Degene, die als eerste bovenaan de trap is en het deksel boven het spookslot