

# Kippevel

## Nacht op het Kerkhof

**SPELREGELS**  
2 tot 4 spelers

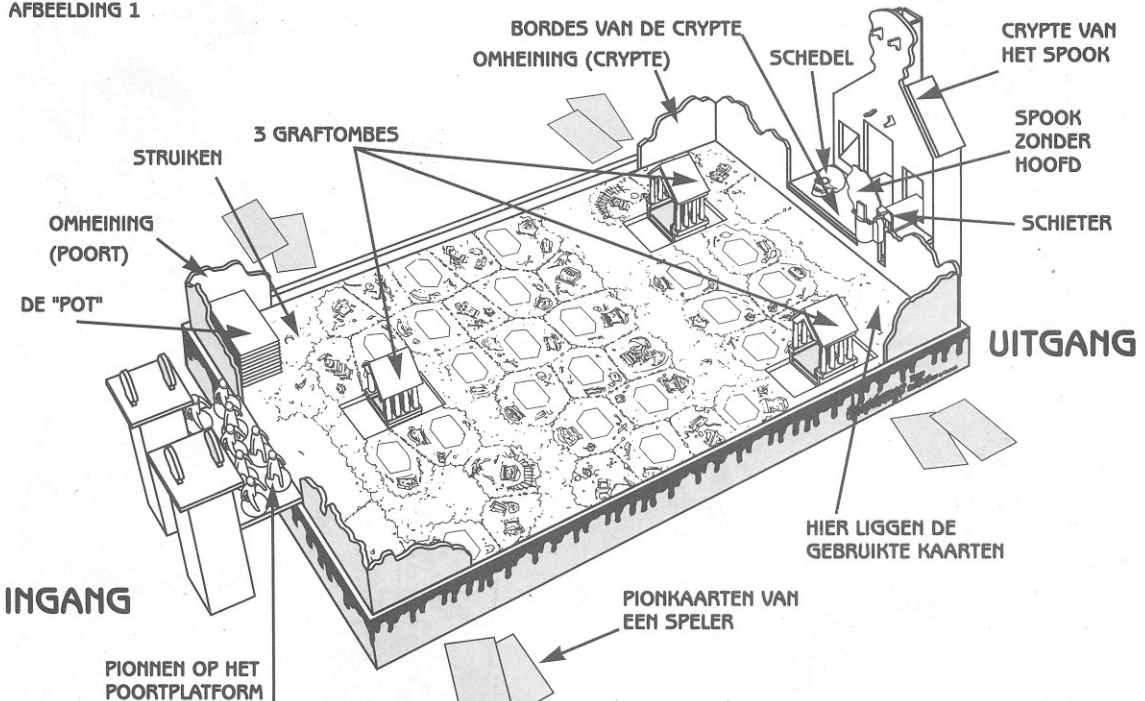
### INHOUD

Speelbord, 3 schuivende platforms, 8 pionkaarten, 36 kaarten, 8 plastic pionnen, 3 plastic graftombes, plastic Spookschieter, plastic schedel, vel met kartonnen onderdelen, stickervel, 2 dobbelstenen

### VOORBEREIDING

Hieronder zie je het spel compleet voorbereid voor vier spelers! Gebruik afbeelding 1 bij het in elkaar zetten van het spel.

AFBEELDING 1



## SCHUIVENDE PLATFORMS

Druk alle schuivende platforms uit het vel karton. Druk alle gaatjes open en vouw de platforms langs de aangegeven lijnen tot een doosvorm. Leg de platforms in de aangegeven volgorde (zie afb. 2) in de onderkant van de doos.

## SPEELBORD EN GRAFTOMBES

**1.** Druk alle gaatjes in het speelbord open en plaats het op de schuivende platforms (zie afb. 3).

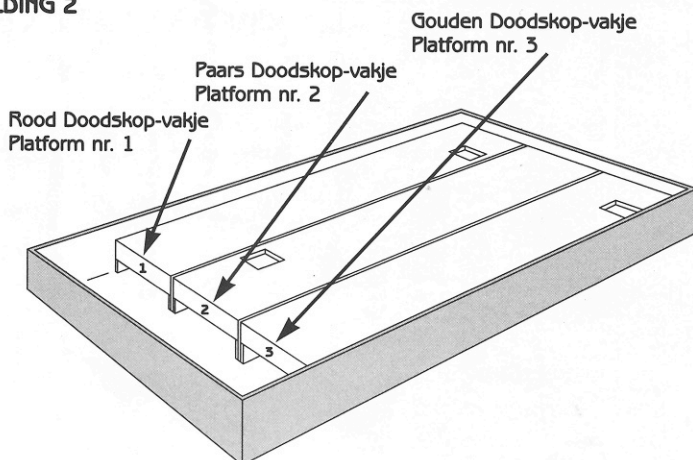
**2.** Haal de halve graftombes als volgt van de plastic frames: (1) Druk eerst op de onderkant, zodat hij netjes afbreekt van het frame. **Niet draaien!** Gebruik indien nodig een schaar. (2) Buig de tombe nu voorzichtig omhoog en omlaag totdat ook de verbinding aan de bovenkant netjes losbreekt. **Niet draaien!**

**3.** Druk de helften in elkaar tot 3 graftombes voor Mummie, Monster en Wolf (zie afb. 3A). Plaats de tombes in de openingen van het speelbord (zie ook afb. 1). Het maakt niet uit welke tombe waar staat.

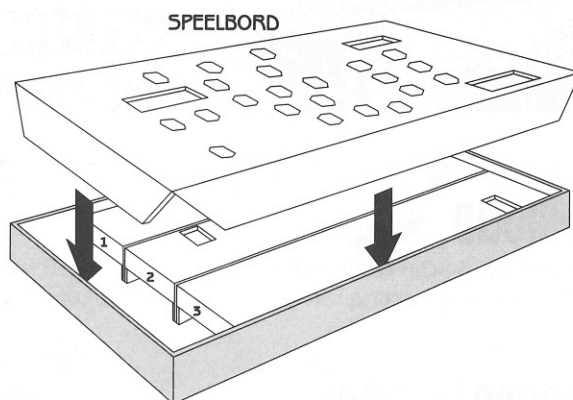
## OMHEINING

**1.** Druk de omheiningen voor de Poort (A) en de Crypte (B) uit het vel karton. Vouw ze langs de aangegeven lijnen. Steek ze zoals afgebeeld tussen het speelbord en de rand van de doos (zie afb. 4).

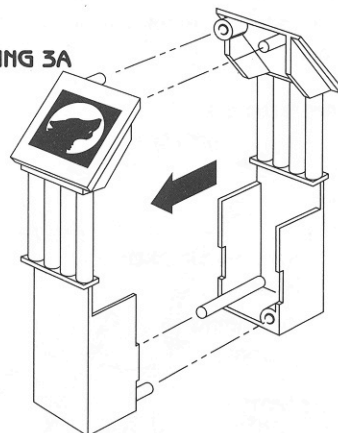
AFBEELDING 2



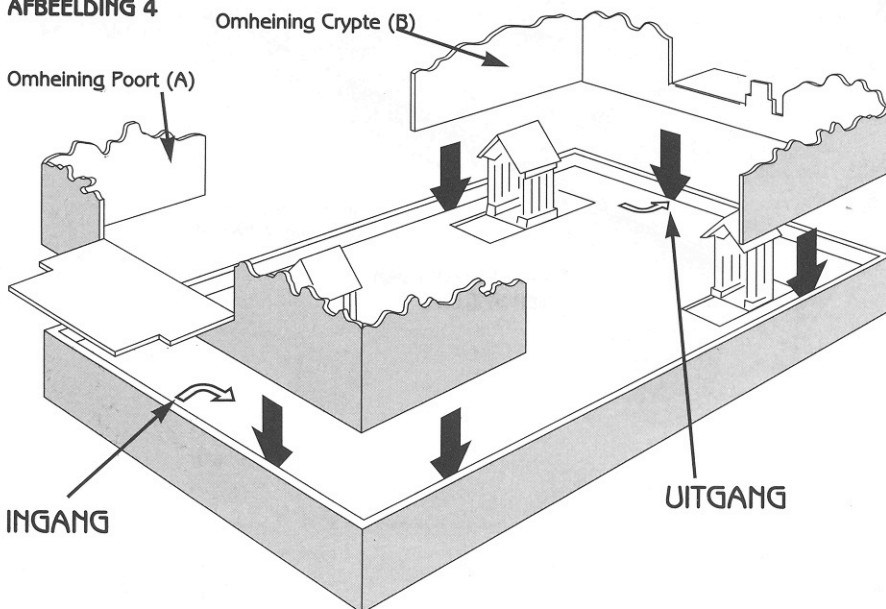
AFBEELDING 3



AFBEELDING 3A



AFBEELDING 4





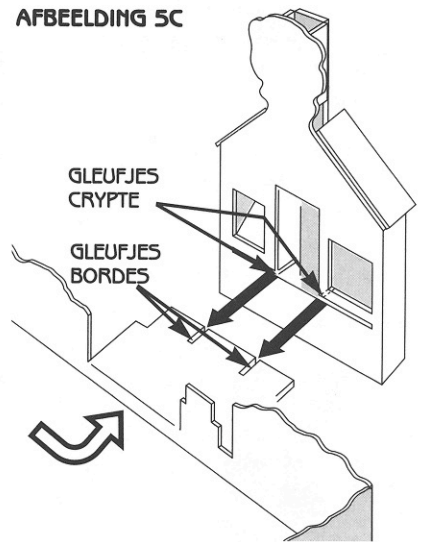
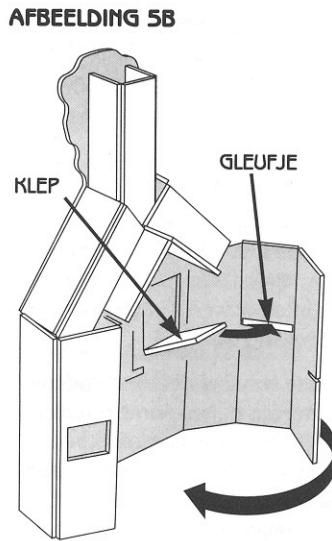
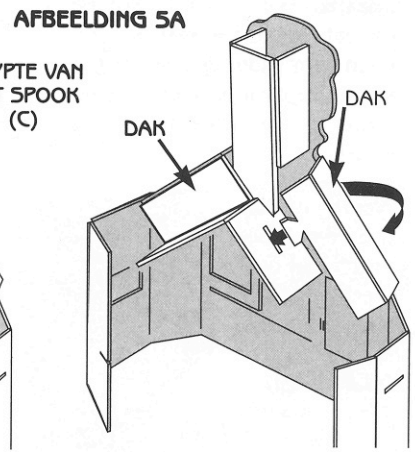
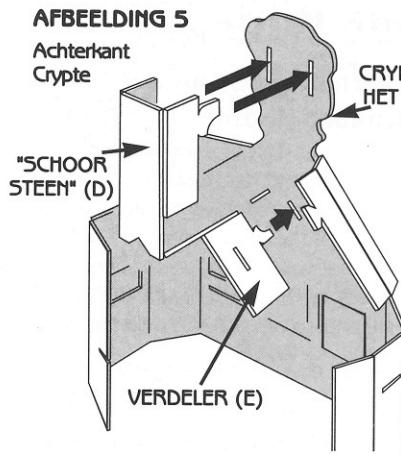
## CRYPTE VAN HET SPOOK

1. Druk de Crypte (C) uit het karton en open alle gaatjes. Druk ook de "schoorsteen" (D) en de verdelers (E) uit het karton. Vouw alle onderdelen langs de aangegeven lijnen.

2. Steek de lipjes van de verdelers in de gleufjes van de Crypte. Steek dan de lipjes van de schoorsteen in de bovenste gleufjes van de Crypte (zie afb. 5). Vouw tot slot het dak van de Crypte naar achteren en steek de lipjes in de gleufjes van de verdelers (zie afb. 5A).

3. Vouw de raamklep van de Crypte omlaag. Vouw de achterkant van de Crypte naar binnen en de raamklep in het gleufje van de achterwand (zie afb. 5B).

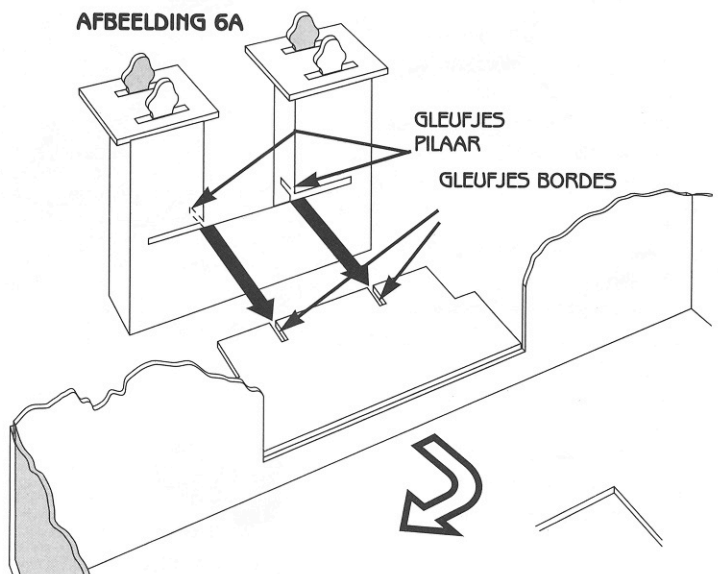
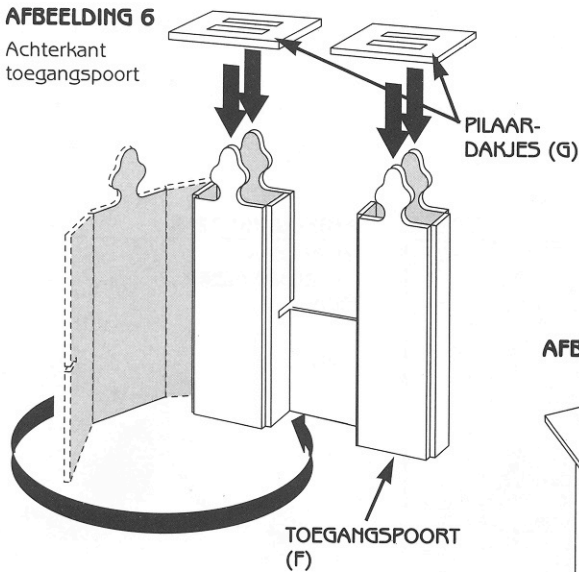
4. Schuif nu de gleufjes aan de voorkant van de Crypte in de gleufjes van het bordes (zie afb. 5C).



## POORT

1. Druk de toegangspoort (F) en de pilaardakjes (G) uit het karton. Vouw de poort langs de aangegeven lijnen en bevestig de pilaardakjes (zie afb. 6).

2. Schuif de gleufjes aan de voorkant van de Poort in de gleufjes van het bordes (zie afb. 6A).



## SPOOK ZONDER HOOFD EN SCHIETER

**1.** Druk het Spook zonder Hoofd (H) uit het karton en open het gaatje. Maak z'n standaard los van het plastic frame. Schuif het Spook zonder Hoofd stevig in de standaard (zie afb. 7).

**2.** Maak de balk, de houder en het kapje van de Schieter los van het frame. Klik de pinnetjes van de balk één voor één in de gaatjes van de houder. Leg de veer in de veeropening en druk het kapje erop (zie afb. 7A).

**3.** Zet de Schieter op het paaltje voor de Crypte, zodanig dat de balk van de Schieter in het rechterraam van de Crypte valt (zie afb. 7B).

**4.** Schuif het Spook zonder Hoofd op de Schieter (zie afb. 7C en 7D). Eerst punt 1 en dan punt 2.

**Schieter testen:** Laat de plastic schedel door de schoorsteen van de Crypte vallen. Hij rolt dan uit een van de ramen van de Crypte. Blijf het proberen totdat de schedel uit het rechterraam komt en tegen de Schieter rolt, waardoor het Spook zonder Hoofd wordt weggeschoten. Zet het Spook weer op de Schieter.

### VOORZICHTIG!

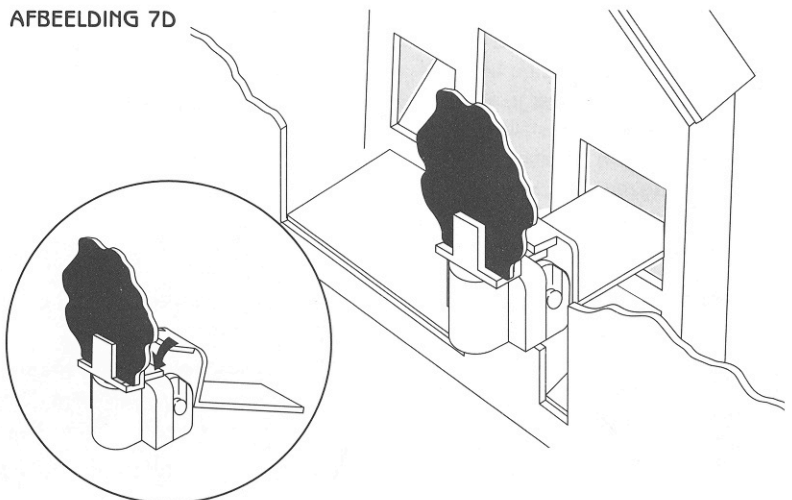
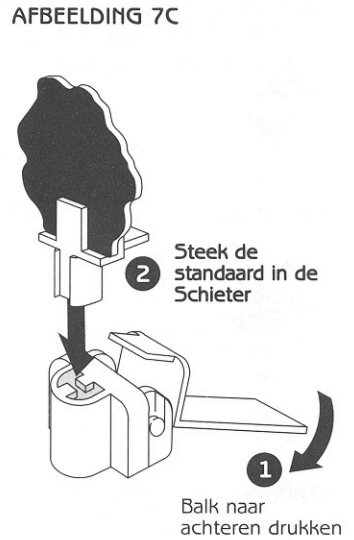
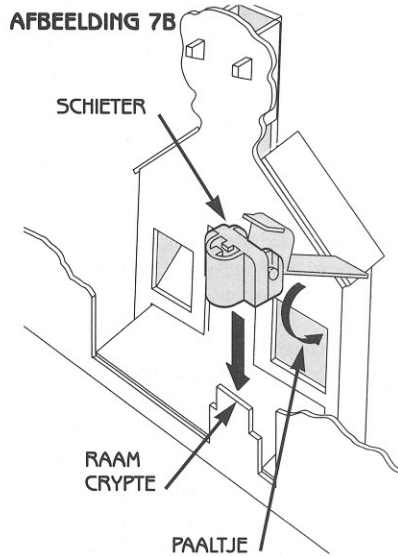
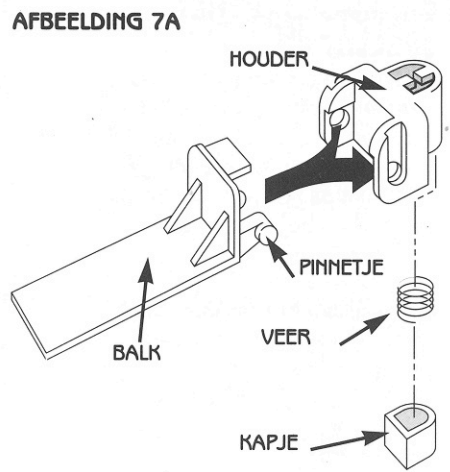
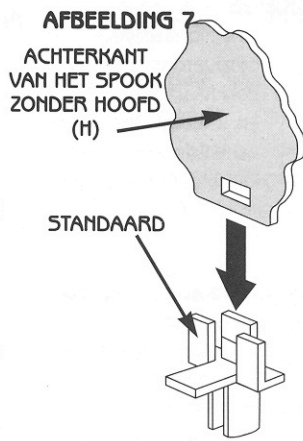
PAS OP DAT ER NIEMAND VLAKBIJ HET SPOOK ZIT WANNEER JE SCHIET. GEBRUIK UITSLUITEND HET KARTONNEN SPOOK DAT BIJ HET SPEL HOORT.

## DE DOBBELSTENEN

Plak alle cijferstickers in willekeurige volgorde op de ene dobbelsteen. Plak de Monster-, Mummie- en Wolf-symbooltjes in willekeurige volgorde op de andere dobbelsteen.

### PIONKAARTEN

Haal de 8 pionkaarten (met de plaatjes van de jongens en meisjes) uit het pak kaarten en leg ze opzij.



**3** Druk het lipje van de balk naar voren op de standaard.





# HET VERHAAL

Welkom op het levende kerkhof! Je bent er met je Kippevel-vrienden opgesloten en jullie moeten proberen te ontsnappen! Je hebt een kaart met een Toverring nodig om het Spook zonder Hoofd dat over het kerkhof heerst te vernietigen. Verzamel kaarten terwijl je tussen de graftombes door loopt... maar pas op! Het kerkhof beweegt onder je voeten en de handen van de doden proberen je te pakken! Je kunt zelfs in een open graf vallen en jij of één van je vrienden kan in een monster veranderen! Dus speel het spel - als je durft! Elk spel vertelt je een nieuw griezelverhaal!



## VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

Zie afbeelding 1 en plaats de volgende zaken op het speelbord:

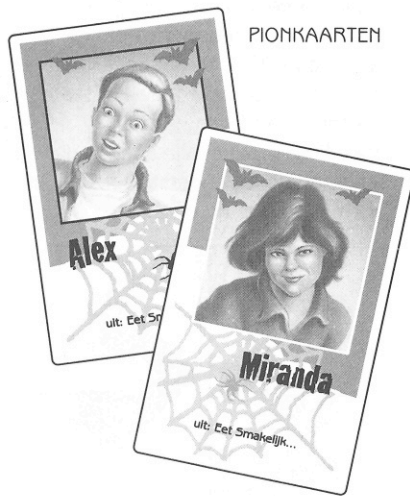
1. Leg de schedel op het bordes voor de Crypte.
2. Schud het pak kaarten en leg ze met de goede kant omlaag op de struiken naast de Poort. Dit is de "pot".
3. **Kies een kleur:** alle spelers kiezen twee pionnen van dezelfde kleur en pakken hun gekleurde pionkaarten (zie afb. 8).

Je jongens- en meisjespion behoren bij de figuren op je pionkaarten (ze komen allemaal uit de Kippevel-boeken!). Tijdens het spel verzamelen je pionnen kaarten. Zorg dat je de kaarten bij de pion legt die ze heeft gevonden.

Alle spelers zetten hun pionnen op het bordes bij de poort en leggen hun twee pionkaarten voor zich neer op tafel.

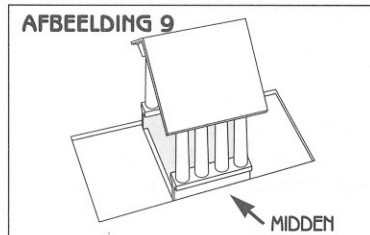
4. Schuif de graftombes zodanig dat ze in het midden staan (zie afb. 9).

AFBEELDING 8



PIONKAARTEN

AFBEELDING 9



## DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je een Toverring krijgt en vernietig het Spook zonder Hoofd.

## HET SPEL

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, volg je drie stappen. Deze stappen worden hieronder besproken.

### Als je aan de beurt bent:

1. Gooi beide dobbelstenen.
2. Verschuif een graftombe aan de hand van de grafdobbelsteen (controleer het speelbord op veranderde vakjes!)
3. Verplaats één van je pionnen aan de hand van de cijferdobbelsteen (indien gewenst).

### 1. GOOI DE DOBBELSTENEN

Gooi de graf- en de cijferdobbelsteen.

### 2. VERSCHUIF EEN GRAFTOMBE

Verschuif de tombe (die hoort bij het symbool dat je gegooid hebt) één stapje. Bijvoorbeeld: je hebt een Wolf gegooid en verschuift dus de graftombe van de Wolf (zie afb. 10).

AFBEELDING 10



TOMBE VAN DE WOLF



TOMBE VAN DE MUMMIE



TOMBE VAN HET MONSTER

Elke graftombe heeft drie standen: in het midden en links en rechts. Verplaats de tombe door hem één stapje naar voren of naar achteren te schuiven. **Let op:** hierdoor verschuift het speelbord - zie **Het schuivende speelbord** op bladzijde 6.

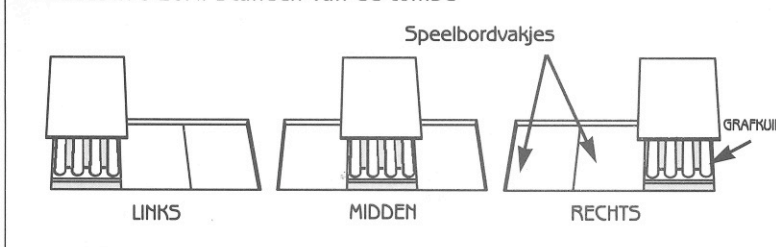
### Een grafkuil

Het vakje onder de graftombe is een grafkuil. De andere twee vakjes zijn speelbordvakjes waar je tijdens het spel overheen komt.

Een pion valt nooit in een graf door normaal verplaatsen of door een kaart. Je kunt alleen in een grafkuil vallen wanneer er een tombe verschoven wordt.

Als er een pion in een grafkuil valt, is hij dood en doet niet meer mee. (Haal de pion uit het graf en zet hem op zijn pionkaart. Leg alle kaarten die de dode pion al had verzameld op de stapel gebruikte kaarten).

AFBEELDING 10A. Standen van de tombe

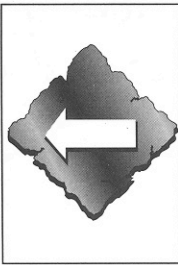


## Het schuivende speelbord

Door het verschuiven van een grafombe veranderen sommige speelbordvakjes en dat beïnvloedt de pionnen die op zo'n vakje staan. Na het verschuiven van het speelbord moeten alle spelers direct reageren op de onderstaande vakjes als hun pion er nu op staat:



TOVERDRANK-  
VAKJE



PUL-VAKJE

Over deze vakjes vind je meer informatie onder **DE VAKJES OP HET SPEELBORD** op bladzijde 7.

## 3. VERPLAATS JE PION

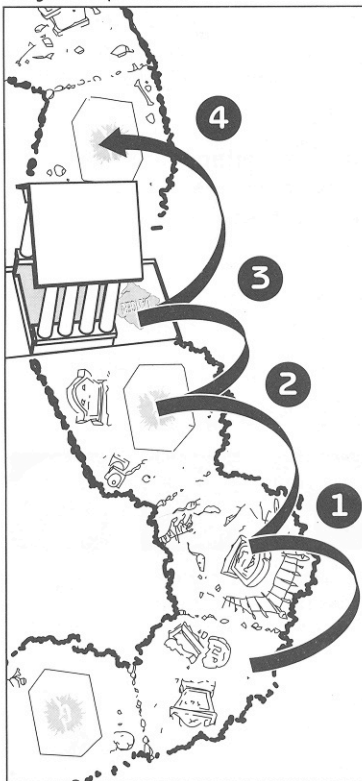
Als je aan de beurt bent, mag je **één** pion het volledige aantal vakjes dat je gegooid hebt verplaatsen. Vervolgens volg je de aanwijzingen voor het vakje waarop je pion terecht is gekomen (zie **De vakjes op het speelbord**). Als je geen pion wilt of kunt verplaatsen, is je beurt voorbij.



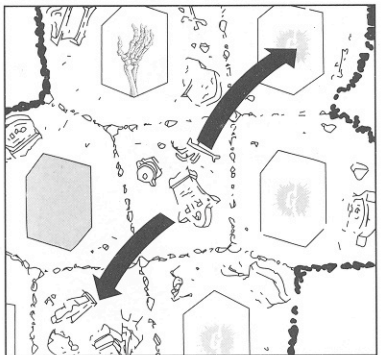
## BASISBEWEGINGEN VAN DE PIONNEN

- Verplaats altijd het volledige aantal vakjes dat je gegooid hebt.
- Een pion mag in alle richtingen verplaatsen naar een aangrenzend vakje – maar mag niet diagonaal over een hoek naar een ander vakje verplaatsen (zie afb. 11 en 11A).
- Een pion mag tijdens één beurt niet heen en terug lopen over dezelfde vakjes - je kunt dus niet tijdens dezelfde beurt op je schreden terugkeren.
- Een grafkuil is geen vakje. Een speler kan zijn pion niet in een open graf plaatsen.
- Een pion kan niet over struiken of open grafkuilen springen. Struiken en grafkuilen blokkeren alle pionnen (zie afb. 11B).
- Een pion kan niet verplaatsen wanneer hij op een vakje met een Hand van het Geraamte staat.
- Volg altijd de aanwijzingen voor het vakje waar je pion na het verplaatsen op terechtkomt.
- Er kunnen meerdere pionnen tegelijk op een vakje of een bordes staan.

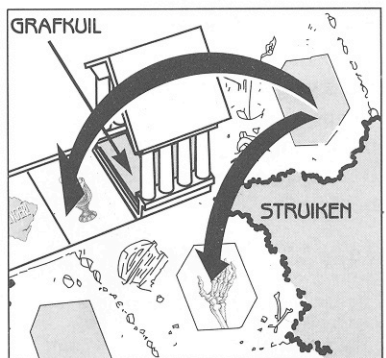
AFBEELDING 11. Zo mag je 4 vakjes verplaatsen



AFBEELDING 11A. Dit mag niet



AFBEELDING 11B. Dit mag niet

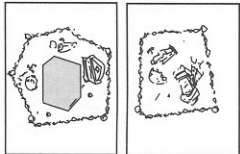




## DE VAKJES OP HET SPEELBORD

Er zijn zes verschillende vakjes. Wanneer je pion erop terecht komt door verplaatsen, of door een kaart, of wanneer zo'n vakje onder je pion verschijnt na het verschuiven van een graftombe, doe je het volgende:

**ALLE VAKJES MET GRAS:** je doet niets.



**PIJL-VAKJE:** zet je pion op het Doodskop-vakje van dezelfde kleur!



**RAT-VAKJE:** blijf hier staan, maar PAS OP! Zolang je pion op dit vakje staat, kan hij in de dichtstbijzijnde grafkuil vallen wanneer iemand anders de graftombe verschuift en dan is je pion dood!



**HAND VAN HET GERAAMTE:** Je pion wordt vastgegrepen door de dode hand. Hij kan dit vakje niet verlaten totdat iemand een graftombe verschuift en het vakje verandert. Probeer je andere pion te verplaatsen. Als allebei je pionnen door zo'n handvol botjes worden vastgehouden, kun je als je aan de beurt bent geen pion verplaatsen.

**TOVERDRANK-VAKJE:** als je pion betoverd is door een Monster-kaart, wordt hij door de toverdrank genezen! Haal de Monster-kaart van de betreffende pionkaart



en leg de Monster-kaart op de stapel gebruikte kaarten. (Meer informatie over Monsters vind je hieronder bij *Monster-kaarten*.)

Als je pion niet betoverd is door een Monster, gebeurt er niets.

**KIPPEVEL-VAKJE:** als je pion niet door een Monster-kaart betoverd is, pak je een kaart uit de pot en je volgt de aanwijzingen op die kaart. (Zie hieronder bij *Kippevel-kaarten*.)



**BELANGRIJK:** je pakt alleen een kaart als je hier terecht komt na verplaatsen of op aanwijzing van een kaart. Als er een graftombe verschoven wordt en het vakje waar je staat verandert in een Kippevel-vakje, pak je **geen** kaart uit de pot.

## KIPPEVEL-KAARTEN

Op sommige kaarten staat dat je ze direct moet gebruiken; andere mag je bewaren en later gebruiken. Hieronder worden de vier verschillende kaarttypen besproken.

**Tip:** gebruik je kaarten tijdens het spel voor je tegenstanders - vooral wanneer zij in de buurt van de Crypte komen!

Tijdens je beurt mag je zoveel kaarten gebruiken als je wilt - en op elk gewenst moment, tenzij er iets anders op de kaart staat. Lees de verhaaltjes op de kaarten en doe wat ze je vertellen. Als er geen kaarten meer in de pot liggen, wordt de stapel gebruikte kaarten geschud en neergelegd als nieuwe pot.

**Niet vergeten:** je doel is het vinden van een Toverring en de vernietiging van het Spook bij de Crypte!

## 1. Kaarten met: NU GEBRUIKEN!

Lees de kaart direct hardop voor en volg de aanwijzingen die hij je geeft. Leg hem vervolgens met de goede kant omlaag bij de gebruikte kaarten (behalve wanneer het een Monster is).



**Monster-kaarten** - met zo een kaart verander je een pion van een andere speler of van jezelf in een Monster. Je legt de Monster-kaart met de goede kant omhoog op de pionkaart van een tegenstander; of met de goede kant omhoog op de pionkaart van de pion die je het laatst verplaatst hebt.

**Wat moet je doen als je een Monster bent:** als je bent veranderd in een Monster moet je een toverdrank zien te vinden om je pion te genezen! Probeer in je volgende beurten terecht te komen op een vakje met een toverdrank! Als het je lukt, ben je direct genezen! Haal de Monster-kaart van je pionkaart en leg hem op de stapel gebruikte kaarten. **Let op:** als er een graftombe wordt verschoven en er verschijnt een toverdrank onder je, ben je eveneens automatisch genezen! Er is ook een speciale kaart die alle pionnen die in Monsters veranderd zijn geneest. Uitkijken dus!

## MONSTERREGELS

- Monster-pionnen worden op dezelfde manier verplaatst als gewone pionnen.
- Alle vakjes hebben hun normale invloed op Monster-pionnen, behalve de Kippevel-vakjes. Als je Monster-pion daar op terecht komt, mag je geen kaart pakken.
- Je mag alle kaarten die je Monster-pion verzameld heeft normaal gebruiken.
- Je mag geen Monster-kaart gebruiken voor een pion die al een Monster is - maar alle andere kaarten mogen wel.
- Een Monster-pion kan het Spook zonder Hoofd niet vernietigen - ook al heeft hij een Toverring. De pion moet eerst genezen worden. (Meer informatie bij *Toverring-kaarten*.)



## 2. Kaarten met: LATER GEBRUIKEN!

Zorg dat niemand je kaart kan zien en leg hem onder de pionkaart van de pion die de kaart kreeg. Bewaar de kaart om hem later te gebruiken.

### Toverring-kaarten:

als je één of meer kaarten met een Toverring hebt, houd je ze verborgen onder je pionkaart. Dan ga je zo snel je kunt op weg naar het Spook zonder Hoofd... als je tenminste geen Monster bent! Je hebt deze kaart nodig om het Spook te vernietigen. Zie bij **De winnaar**.



**BELANGRIJK:** je kunt een Toverring-kaart niet zomaar voor een van je pionnen gebruiken. Als je meisjespion de Toverring heeft gekregen, mag de jongenspion de kaart niet gebruiken!

**Keer de betovering om** - bewaar deze kaart onder je pionkaart.



Wanneer een andere speler een Monster-kaart voor deze pion gebruikt, pak je de omkeerkaart. Laat de kaart zien en leg hem bij de

gebruikte kaarten; leg de Monster-kaart op de pionkaart die er mee kwam. Nu wordt deze pion dus het Monster in plaats van de jouwe!

## 3. Kaarten met: NU OF LATER GEBRUIKEN!

Gebruik de kaart nu of bewaar hem verborgen onder je pionkaart voor later. Op het moment dat je hem gebruikt, lees je hem hardop voor en je doet wat hij je vertelt. Daarna leg je hem met de goede kant omlaag bij de gebruikte kaarten.

## 4. Kaarten met: WANNEER JE MAAR WILT!

Dit is een heel bijzondere kaart! Je mag hem gebruiken wanneer je maar wilt - zelfs als er iemand anders aan de beurt is! Gebruik hem direct of bewaar hem verborgen onder je pionkaart om hem later te gebruiken. Lees hem bij gebruik hardop voor, doe wat er staat en leg hem weg.

# DE WINNAAR

## Vernietig het Spook zonder Hoofd!

Als je pion één of meer kaarten met een Toverring heeft, probeer je hem zo snel mogelijk naar het bordes van de Crypte te verplaatsen. Je hoeft niet het volledig gegooide aantal vakjes te lopen om van de pijl bij de uitgang op het bordes te springen.

**Let op:** er kunnen verschillende pionnen tegelijk op het bordes staan.

Als je eenmaal op het bordes staat, laat je jouw Toverring-kaart zien en je leest hem hardop voor. Nu mag je proberen het Spook zonder Hoofd te verslaan door de schedel door de schoorsteen van de Crypte te gooien.

- Als de schedel tegen de Schieter botst en het Spook vliegt de lucht in, dan heb je gewonnen! Iedereen kan van het kerkhof ontsnappen - zelfs de pionnen die in de graven zijn gevallen! Zie afbeelding 12.

- Als de schedel door het andere raam naar buiten komt rollen, kun je het bij je volgende beurt opnieuw proberen - tenzij je een kaart met Nu of later gebruikt hebt waardoor je meteen een extra beurt kunt nemen! Als je dat doet, moet je niet vergeten dat je ook moet gooien, de graftombe moet verschuiven en je pion moet verplaatsen. **Belangrijk:** de kaart met de Toverring gaat niet bij de gebruikte kaarten - je mag dezelfde kaart blijven gebruiken. Zie afbeelding 12A.

## PAS OP!

Terwijl je zit te wachten tot je weer aan de beurt bent, kan een tegenstander je Toverring stelen, je pion verplaatsen, van plaats ruilen met jouw pion, of jouw pion in een Monster veranderen - afhankelijk van de kaarten die gebruikt worden! Als je pion in een Monster wordt veranderd, moet je op zoek naar een Toverdrank voordat je het Spook zonder Hoofd kunt vernietigen. Als je een kaart met een Toverring kwijtraakt, moet je een andere zien te vinden (tenzij je zo'n geluksvogel bent dat je nóg een Toverring hebt voor die pion)!

### Een treurig einde

Wanneer allebei je pionnen in een grafkuil vallen en doodgaan, ben je af. Je mag niet meer meespelen.

### Een geluk bij een ongeluk

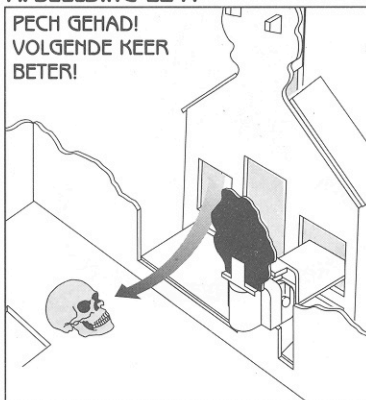
Als alle andere spelers af zijn en jij bent de enige overlevende op het speelbord, heb je het spel automatisch gewonnen, ook zonder het Spook zonder Hoofd te verslaan.



AFBEELDING 12



AFBEELDING 12 A



# MB SPELLEN

KIPPEVEL en aanverwante namen/ontwerpen zijn eigendom van Parachute Press, Inc.  
© 1996 Parachute Press, Inc.  
Spel © 1996 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.  
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

04602NL0396