

# Spokenjacht

in Canterville Castle

4 katten



4 vleermuizen



24 Dieren

5 uilen



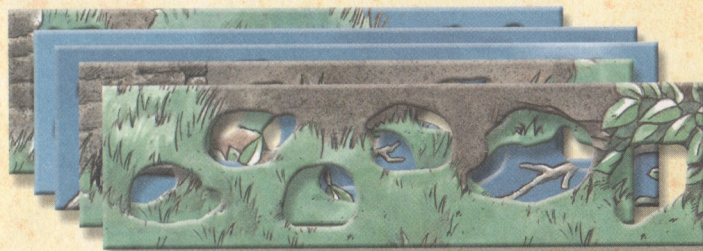
5 muizen



6 egels



5 Dierentableaus



Edgar,  
het spook  
met standaard



1 Speelbord



4 Spokenjagers  
met standaards

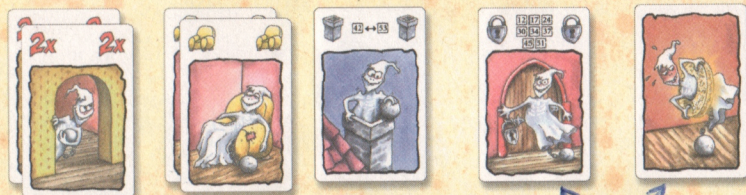


54 Kamerkaarten



7 Extra kaarten

2 joker-kaarten   2 pauze-kaarten   1 schoorsteenkaart   1 spokenval-kaart   1 gesloten deur-kaart



1 "Gesloten Deur"



1 "Spokenval"



In het valse schijnsel van de volle maan bereiken de spokenjagers het doel van hun reis: Kasteel Canterville. De huiveringwekkende roep van een uil doet de groep sidderen. De nooit ontdekte schatten, die zich in de ruïne van het oude kasteel van Canterville zouden bevinden, lonken bedrieglijk. De reusachtige eik, die de groep al een tijdje geruisloos volgt, verdwijnt plotseling tussen de schaduwen. Wat weerhoudt de eeuwenoude boom ervan om de oude muren en torens van dit onheilspellende Engelse landhuis te benaderen? Hoewel het kasteel met zijn talloze kamers en meters-dikke muren al sinds de verdwijning van de laatste erfgenamen onbewoond is, zijn de vensters zwak verlicht en stijgt een vleugje rook uit de schoorsteen op.

Het licht van zaklantaarns glijdt langs de met klimop begroeide kasteelmuren naar de neergelaten ophaalbrug. Een troep opgeschrikte vleermuizen fladdert weg over de kasteelmuren, gadeslagen door een kleine witte gestalte, die je bij de donkere poort lijkt aan te staren.

De gestalte draagt een wit, ietwat doorzichtig gewaad. De gedaante lijkt te zweven en de onderkant van de zijde-achtige dunne stof beweegt zachtjes in de wind. Het gewaad wekt de suggestie, dat de ribben van een skelet te zien zijn. Het spook heeft geen gezicht, maar toch krijg je de indruk, dat hij je doordringend aankijkt, en je uitdaagt. Je weet nu zeker, dat je voor het eerst in je leven een echt spook hebt gezien!


Plotseling lijkt het spook de groep toe te grijnzen en lost voordat iemand kan reageren op. Een ogenblik later is de gang leeg; er is geen spoor van het spook te zien. Hebben jullie je vergist?

Er is maar één manier om dat uit te vinden! Je moet het spook vinden. Maar pas op! Niemand weet de weg in het kasteel! Wie weet, wat voor trucs het spook in petto heeft...



Eén speler neemt de rol aan van Edgar, het kasteelspook. Edgar heeft zich in het al lang onbewoonde Canterville Castle verstopt. De andere spelers zijn de spokenjagers en zoeken hem. Edgar en de spokenjagers beginnen het spel in verschillende kamers van hun keuze. Daarna "lopen" Edgar en de spokenjagers van kamer naar kamer. Edgar beweegt echter onzichtbaar een laat zich maar af en toe zien. De dieren die rond het kasteel leven, verraden de locatie van Edgar van tijd tot tijd. Hij moet zich dan laten zien. Soort voor soort wordt na iedere speelronde een dier van het spelbord verwijderd. Is één diersoort helemaal van het bord gehaald, dan moet Edgar laten zien in welke kamer hij zich bevindt én hoe hij daar is gekomen. Edgar houdt er een eigenaardige gewoonte op na: gedurende de nacht betreedt hij iedere kamer maar één keer.

Spokenjagers mogen dezelfde kamers vaker betreden. Zij proberen Edgar in het nauw te drijven en te vangen. De spokenjagers hebben het spel gewonnen, als een van hen de kamer, waarin Edgar zich bevindt, binnengaat. Wordt echter het laatste dier van het bord gehaald zonder dat Edgar gevangen kon worden, dan wint het spook!

 **Hoe leer ik het spel?**

Edgar, het kasteelspook, wil jullie het spel zo makkelijk mogelijk uitleggen. Hij zal nuttige tips geven. Hij heeft de spelregels met gekleurde kaders omlijst. Dan lees je makkelijker door deze handleiding heen. Ga alles stap voor stap af. Voer eerst alle aanwijzingen in de rode kaders uit. Lees daarna de tekst in de bijbehorende donkere kaders. Die bevatten de uitleg van de betreffende handelingen. Edgar wil graag de eerste ronde samen met jullie spelen, zodat jullie het spel sneller begrijpen.

**Stap 1**

**HOEVEEL SPELERS DOEN ER MEE?**

Deel al naar gelang het aantal spelers volgens onderstaande lijst het materiaal uit. Een overzicht vind je op de laatste bladzijde. Het overige materiaal gaat terug in de doos. Daarbij horen ook de "schoorsteen"-kaart, de "gesloten deur"-kaart en de kaart met de "spokenval".

Eén van de spelers speelt Edgar. Hij krijgt het spookfiguur, de 54 kamerkaarten, 2 jokerkaarten en de 2 pauzekaarten. De andere spelers zijn de spokenjagers.

Het aantal spokenjagerfiguren en dierentableaus hangt af van het aantal spelers.

- 4** jagers/spelers: elk 1 figuur en 4 dierentableaus naar keuze.
- 3** jagers/spelers: elk 1 figuur en alle dierentableaus.
- 2** jagers/spelers: elk 2 figuren en 4 dierentableaus naar keuze.
- 1** jager/speler: 3 figuren en alle dierentableaus.



**Tip:** Met de extra kaarten (zie ook blz. 6) kunnen de spelers bepalen, hoe moeilijk het voor Edgar of de spokenjagers zal zijn om te winnen. Vóór het begin van het spel wordt bepaald welke extra kaarten Edgar of de spokenjagers krijgen. De "schoorsteen"-kaart en de "gesloten deur"-kaart vergroten de kansen voor Edgar, terwijl de "spokenval" voor de spokenjagers nuttig kan zijn. Men kan ook bij het begin van het spel Edgar één pauzekaart of één joker minder geven.

**Stap 2**

**DE SPELVOORBEREIDING**

Het spelbord wordt midden op tafel gelegd. De spokenjagers leggen de dierentableaus voor zich neer. Uit de tableaus worden de dieren op de speciaal aangegeven plekken rondom het kasteel gelegd. De spokenjagers zetten hun figuur in een kamer naar keuze in het kasteel. In één kamer mogen verschillende spokenjagers staan. Daarna zet de speler van Edgar zijn speelfiguur in een kamer. Daartoe zoekt hij uit de stapel de juiste kamerkaart. Hij legt deze kaart open voor zich neer. De spokenjagers kiezen een dierentableau en leggen deze naast het spelbord. Let op, bewaar de lege tableaus goed!

Steeds als alle spelers klaar zijn met hun beurt, wordt de ronde beëindigd door een dier van het spelbord in het uitgekozen, klaargelegde tableau te plaatsen. Als alle dieren van één tableau van het bord zijn gehaald, moet Edgar laten zien, waar hij zich bevindt. Als er geen dieren meer op het bord liggen en Edgar alleen in een kamer staat, heeft hij gewonnen. De speelfiguren geven de locatie van de spokenjagers in het kasteel aan. **Om ervoor te zorgen, dat Edgar onzichtbaar kan blijven, gebruikt de speler van Edgar de gedekte kamerkaarten voor diens zetten.** Met de joker- en pauzekaarten kan Edgar bijzonder slimme zetten doen. Deze worden op blz. 6 precies beschreven. Hoe Edgar en de spokenjagers zich bewegen, wordt in de volgende stap uitgelegd.



**Tip:** De spokenjagers kunnen zich het beste goed over het bord verspreiden en niet beginnen in een kamer die maar één deur heeft.

**VOORBEELD VAN DE SPELOPBOW VOOR 4 SPOKENJAGERS.**



## Het spelverloop

### Stap 3

#### EDGAR BEWEEGT

Edgar beweegt onzichtbaar door het kasteel.

#### De bewegingsregels voor Edgar

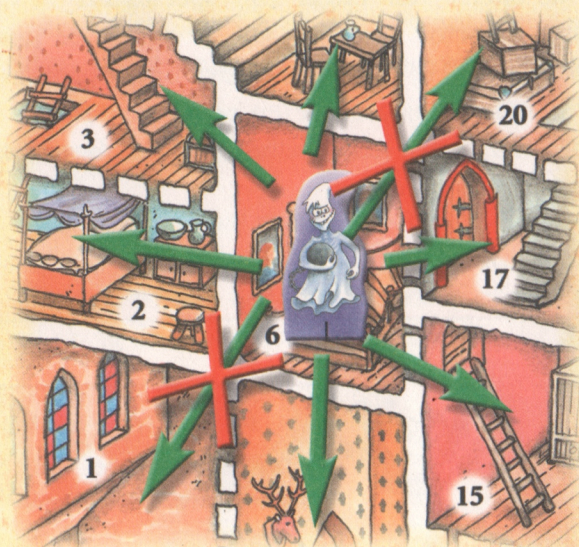
- Edgar mag **steeds maar één kamer verder bewegen**.
- Edgar mag door deuren en luiken en langs trappen en ladders bewegen.
- Als spook mag Edgar ook door muren, vloeren of plafonds bewegen.
- Edgar mag niet diagonaal van kamer naar kamer, of om de hoek naar een aangrenzende kamer zweven.
- Edgar mag tijdens het spel maar eenmaal in iedere kamer komen (uitzondering: joker, blz. 6)
- Edgar moet iedere ronde naar een andere kamer gaan (uitzondering: pauzekaart, blz. 6).
- Edgar mag de geheime gang gebruiken (blz. 6).
- Edgar mag geen kamer binnengaan, waar een spokenjager staat.

De speler van Edgar zoekt uit zijn kaartvoorraad een kaart, waarop de kamer staat, waarheen hij Edgar wil bewegen. Deze kaart legt hij **dicht** naast de open kamerkaart, waar Edgar is begonnen. De spookfiguur wordt nu van het bord gehaald om aan te geven dat Edgar nu "onzichtbaar" is.

Is de speler van Edgar klaar met zijn beurt?  
Dan zijn de spokenjagers!

*aan de beurt?*

De speler van Edgar beweegt iedere ronde als eerste, daarna met de klok mee de spokenjagers. De figuur van Edgar kan, totdat hij zich weer moet laten zien, óf naast het bord worden geplaatst óf door de jagers als optische hulp in een kamer, waarvan ze vermoeden dat Edgar daar zit, worden geplaatst.



*Het spook kan door het plafond, door de vloer en de muren bewegen. Het spook mag niet van kamer 6 naar kamer 20 en niet van kamer 6 naar kamer 1 bewegen.*

**Tip:** De speler van Edgar mag niet in zijn kaarten laten kijken en probeert ook niet door opvallend op het bord te kijken te verraden waar hij zit of waar hij heengaat. Hij moet er rekening mee houden dat Edgar bijvoorbeeld ook van kamer 14 naar kamer 27, van kamer 35 naar kamer 28 of van kamer 39 naar kamer 40 mag bewegen.

### Stap 4

#### DE SPOKENJAGERS BEWEGEN.

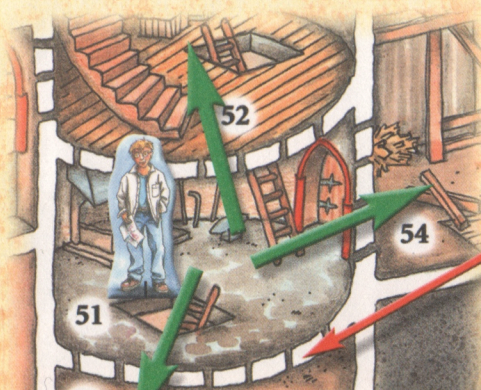
Nu zijn met de klok mee de spokenjagers aan de beurt.

#### De bewegingsregels voor de spokenjagers

- De spokenjagers mogen **steeds maar één kamer verder bewegen**.
- De spokenjagers mogen alleen via "normale" routes door het kasteel lopen, dus door deuren, luiken en over trappen en ladders. Deze zijn op het bord met een geblokte lijn aangegeven bij plafonds, vloeren en muren.
- De spokenjagers mogen in tegenstelling tot Edgar ook in een kamer blijven staan. Zij hoeven niet te bewegen.

Zijn alle jagers geweest? Dan verdwijnt er een dier van het speelbord...

Na Edgar zijn de spokenjagers aan de beurt. De jagers overleggen met elkaar, naar welke kamer het spook verdwenen zou kunnen zijn. Ze kunnen daarvoor de spookfiguur op het speelbord heen en weer schuiven om zo de verschillende mogelijkheden te bekijken.



*De spokenjager heeft vanuit kamer 51 de mogelijkheid om naar kamer 52, 54 of 50 te lopen.*

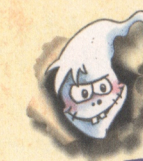
*De geblokte lijn geeft aan waarheen de jager mag lopen.*

### Stap 5

#### DE TIJD VERSTRIJKT...

Om aan te geven, dat de nacht vordert, wordt nu een dier van het bord gehaald en in het tableau, naast het bord, teruggepast.

Steeds wanneer alle spokenjagers hun zet hebben gedaan moet één van de dieren, die in en om het kasteel leven, van het bord gehaald worden. Dat dier wordt in zijn tableau teruggezet. Het einde van de nacht komt dichterbij en voor de spokenjagers dringt de tijd.



**Tip:** Omdat er van de verschillende diersoorten verschillende aantallen zijn, bijvoorbeeld 6 egels en maar 4 katten, hebben de spokenjagers met hun keuze invloed op het moment dat Edgar zijn locatie weer moet tonen.

### Stap 6

#### DE VOLGENDE RONDE BEGINT

Het spel gaat nu verder met de volgende ronde. De acties worden vanaf stap 3 herhaald. De speler van Edgar legt de kamerkaart, met de kamer waar Edgar naar toe moet, dicht naast de kamerkaart, welke die speler in de vorige ronde heeft omgedraaid om aan te geven waar Edgar stond. Edgar zweeft onzichtbaar een kamer verder. Nu doen de spokenjagers hun zetten. Aan het einde van een speelronde verdwijnt er weer een dier van het speelbord in het tableau. Dit spelverloop wordt herhaald tot het einde van het spel en wordt alleen onderbroken, als Edgar zich moet laten zien.

#### EDGAR MOET ZICH LATEN ZIEN

Wanneer één diersoort helemaal van het bord is verdwenen, en derhalve het tableau naast het bord vol is, moet Edgar zich laten zien. De speler van Edgar doet dit, door alle gedekt gespeelde kaarten achter elkaar om te draaien. Het spookfiguur wordt in de kamer geplaatst, die op de laatste kaart staat.

De spokenjagers moeten nu een nieuw dierentableau naast het speelbord klaarleggen. Het nieuwe tableau geeft aan, welke diersoort als volgende van het bord gaat verdwijnen.

Het volle tableau wordt terug in de doos gelegd. Met uitzondering van de kaart van de kamer waarin Edgar zich bevindt, worden de omgedraaide kamerkaarten ook in de doos teruggelegd. De spokenjagers mogen nu niet meer nakijken in welke kamers Edgar is geweest.

Nadat Edgar zijn locatie heeft verraden, gaat het spel verder, waarbij hij weer onzichtbaar wordt.



*Dit dierentableau is met 4 katten vol.*

*startkaart*

*De kamerkaarten van de speler van Edgar worden nu omgedraaid.*

*laatste kaart*

*Edgar wordt op zijn huidige locatie in de laatste kamer gezet.*



**Tip:** De spokenjagers doen er goed aan om te onthouden, in welke kamers Edgar is geweest. Omdat hij daar niet meer mag komen, heeft hij minder mogelijkheden om te zetten, en kunnen de spokenjagers daarvoor profiteren.

## DE SPOKENJAGERS WINNEN

De spokenjagers winnen het spel direct, als het één van hen lukt om een kamer binnen te gaan, waarin Edgar zich op dat moment bevindt. Als dat het geval is, dan moet Edgar zich laten zien. De spokenjagers hebben dan gezamenlijk gewonnen.

### EDGAR ZIT IN DE VAL!

De spokenjagers hebben ook gewonnen, als Edgar niet meer kan bewegen. Dat is bijvoorbeeld het geval als Edgar naar een kamer moet bewegen waar al een spokenjager staat of wanneer hij geen juiste kamer- of extra kaart meer heeft om naar een aangrenzende kamer te kunnen zweven.

## EDGAR WINT

Als het laatste dier van het bord gehaald wordt, houdt het spel op en wint Edgar. Natuurlijk laat de speler van Edgar ook bij het einde van het spel zien, hoe hij de spokenjagers zo succesvol uit handen is gebleven. Hij draait de door hem gespeelde kaarten één voor één om.

## NIEUW SPEL?

Is het spel afgelopen, en er wordt opnieuw gespeeld, dan mag de spokenjager die Edgar heeft gevangen of iemand anders zijn rol overnemen.



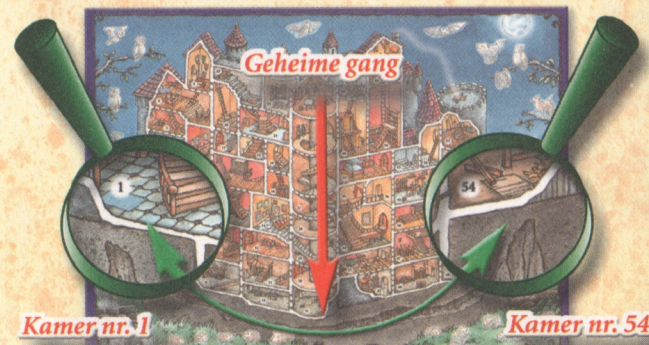
Eén van de spokenjagers staat in dezelfde kamer als Edgar. De spokenjagers hebben nu gewonnen.

## Bijzonderheden

### DE GEHEIME GANG

Edgar kent een geheime gang onder het kasteel. Hij mag in één beurt van de stal (nr. 54) naar de hal (nr. 1) zweven, of omgekeerd. De spokenjagers mogen deze weg niet gebruiken.

De speler van Edgar zal niet verraden dat hij de geheime gang gebruikt. Hij speelt gedekt de kaart met de kamer, waarheen Edgar beweegt. Dat is kamerkaart nr. 1 of nr. 54.

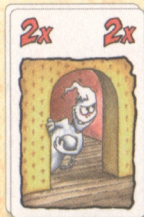


Kamer nr. 1

Kamer nr. 54

### DE EXTRA KAARTEN VOOR EDGAR

#### De jokerkaarten



Tweemaal in het spel mag Edgar een kamer, die hij daarvoor al is binnengegaan, opnieuw betreden. Hij zegt dan duidelijk: "Ik speel een joker!" Daarna zoekt hij uit de eerder gebruikte kamerkaarten de kaart, die hij voor de 2<sup>e</sup> keer wil gebruiken en legt deze samen met de jokerkaart gedekt voor zich neer. De spokenjagers weten niet, welke kamer Edgar tweemaal heeft betreden.

#### De pauzekaarten



Tweemaal in het spel mag Edgar een extra beurt in een kamer blijven. Hij hoeft die beurt de kamer niet te verlaten en blijft op zijn plaats. Hij speelt gedekt een pauzekaart. Omdat de pauzekaart dezelfde achterkant als de kamerkaarten heeft, zien de spokenjagers pas aan het einde van de ronde, bij het omdraaien van de kaarten, dat Edgar tussendoor een beurt is blijven staan. Edgar mag 2 pauzekaarten achter elkaar spelen.

### De schoorsteenkaart



Met deze kaart mag Edgar de schoorsteen van het kasteel als een normale route gebruiken. Dat betekent, dat hij door de schoorsteen van kamer nr. 42 kan verdwijnen om door het valluik naar kamer nr. 53 te gaan, of omgekeerd.

De speler van Edgar moet deze kaart bij het begin van het spel voor zich neerleggen. Hij wordt niet zoals de andere kaarten vanwege een zet bij de andere kamerkaarten gelegd! Alle spelers worden er door deze kaart aan herinnerd, dat Edgar tijdens het spel van de schoorsteen gebruik mag maken.

**Belangrijk:** De speler van Edgar zal niet verklappen, dat hij de schoorsteen gebruikt.

Hij speelt gewoon een kamerkaart, waarheen Edgar moet bewegen, dus kaart nr. 42 of 53.



### De Gesloten Deur-kaart



Met deze kaart kan de speler van Edgar in bepaalde kamers een deur op slot doen en zo de spokenjagers voor korte tijd tegenhouden.

De acht deuren die op slot kunnen hebben een rode deurpost. Zie kamers nr. 12, 17, 24, 30, 34, 37, 45 en 51. Edgar kan de deurkaart maar één keer per spel gebruiken en uitsluitend als hij aan de beurt is. Hij speelt met zijn kamerkaart de gesloten deur-kaart uit en zet het "Gesloten Deur"-symbool in het kasteel op de deur, die hij op slot doet. Edgar hoeft niet in de kamer te staan, waarvan hij de deur op slot doet. Hij kan bijvoorbeeld in kamer nr. 50 staan en de deur van nr. 24 op slot doen.



"Gesloten Deur"

Een spokenjager, die naar de kamer achter de gesloten deur wil gaan, moet één ronde wachten om de deur te openen. Dus: hij blijft één ronde in die kamer en haalt daarmee de "Gesloten Deur" van het bord. In de volgende ronde mag hij zijn figuur naar de achterliggende kamer zetten, maar dat is niet verplicht. Heeft de speler van Edgar eenmaal de "Gesloten Deur" ergens neergezet, dan blijft hij staan totdat hij door één van de spokenjagers wordt geopend. Edgar kan natuurlijk wél door de "Gesloten Deur" zweven.

### DE EXTRA KAART VOOR DE SPOKENJAGERS

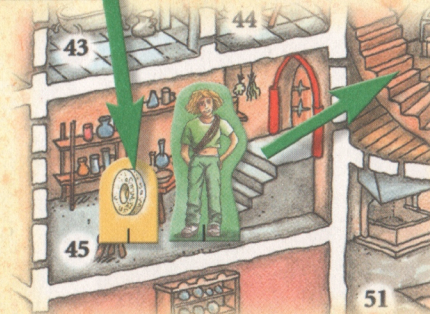


#### De Spokenvalkaart

Deze kaart wordt aan het begin van het spel bij één van de spokenjagers neergelegd. Tijdens het spel mag deze speler één keer de val in een kamer achterlaten, als hij die verlaat. Wanneer Edgar deze kamer betreedt, dus als de speler van Edgar de kamerkaart speelt, van de kamer waarin de val staat, moet hij zich meteen "zichtbaar" maken. De spookfiguur wordt in deze kamer gezet en de val gaat terug in de doos. In de volgende ronde wordt Edgar weer "onzichtbaar".



De val in een kamer



**Tip:** Met alle extra kaarten kunnen de spelers vóór het spel bepalen, hoe moeilijk het voor Edgar of de spokenjagers gaat worden om te winnen. De Schoorsteenkaart en de "Gesloten Deur"-kaart vergroten de kansen voor Edgar, terwijl de Spokenval nuttig is voor de spokenjagers. De speler van Edgar kan ook aan het begin van het spel één pauzekaart of één jokerkaart minder krijgen.