



MICHELLE SCHANEN

# SPOKENTRAP

## DOBBEL- EN MEMORISEERSPEL

**Leeftijd:** 4-99  
**Spelers:** 2-4  
**Duur:** 10-15 min

### Materiaal:

- Spelbord
- 4 houten figuren »spoken«
- 4 houten pionnen met »magnetische hoofden«
- 4 gekleurde houten schijven
- 1 speciale dobbelsteen

### Spelidee:

*Een oud spook leeft in de bovenste hoek van een ruïne. Voorzichtig beklimmen enkele dappere kinderen de wankel trap die er naar toe leidt. Elk van hen wil de eerste zijn om het spook te laten schrikken met een luide »BOE!«.*

*Maar de geest kent dit eeuwenoude spel en heeft de dobbelsteen betoverd zodat de kinderen onderweg één voor één in spoken zullen veranderen. Erger nog, ze zullen voortdurend verwisseld worden zodat ze zelfs niet meer weten wie ze zijn!*

*Welk kind zal als eerste bij de oude geest geraken???*



### Spelvoorbereiding:

Het bord wordt in het midden van de tafel gelegd. De spoken blijven voorlopig nog naast het bord staan. Elk kind plaatst een pion op de onderste trede en een gekleurde schijf voor zich om de eigen kleur te onthouden.

### Regels voor 4 spelers:

De jongste speler begint. Er wordt wijzerszin gespeeld.

### Betekenis van de dobbelsteenfiguren:

Wanneer men aan de beurt is, laat men zijn pion zoveel treden beklimmen als het aantal gegooidde ogen. Er mogen verschillende figuren op een trede staan.

### Een spook gedobbeld:

Als er een spook verschijnt op de dobbelsteen, gebeurt er het volgende:

De speler die het spook heeft gegooid, mag een houten spookfiguur nemen en over één van de pionnen plaatsen (Zowel de eigen figuur, als die van de tegenspelers).

De pion zal zich dan vastklikken aan het spook en is verdwenen.

Wanneer een speler waarvan de pion is verdwenen een getal dobbelt, **dan moet deze speler een spook verplaatsen. Het is dus erg belangrijk om te onthouden onder welk spook jouw figuur zit!** Onder de spoken kijken is ten strengste verboden!!!

- Eens alle figuren in spoken zijn veranderd en een getal wordt gedobbeld, dan moet er een spook verplaatst worden in de richting van het einddoel. Achteruit bewegen mag niet.
- Eens alle figuren in spoken zijn veranderd en er een spook wordt gedobbeld, dan mag de speler aan beurt twee spoken met elkaar van plaats verwisselen.

### Einde van het spel:

Wanneer een spook de bovenste trede van de spokentrap heeft bereikt, wint de speler van wie zijn pion in dat spook verborgen zit. Degene die de pion aan de aankomst bracht, mag het geheim onthullen. **Hij/zij mag het spook omdraaien zodat iedereen kan zien wie de echte winnaar is die luid BOE! mag roepen.**

### Belangrijk:

Het is niet nodig te eindigen met het juiste getal. De overbodige ogen komen te vervallen. Als de winnaar bekend is, mogen de andere spelers nog verder spelen om de 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> plaats.

### Regels voor 2 spelers:

De niet-deelnemende kleuren zijn reeds in spoken veranderd en beginnen mee onderaan de trap. Deze »neutrale« spoken komen in het spel wanneer er van plaats mag gewisseld worden.

Als een neutraal spook als eerste aankomt, speelt men verder tot er een speler wint.

### Regels voor 3 spelers:

De vierde figuur is reeds in een spook veranderd. De regels zijn verder dezelfde als bij twee spelers.

### Variante voor oudere kinderen:

Degene die een spook dobbelt nadat alle figuren reeds in spoken veranderd zijn, mag kiezen uit volgende mogelijkheden:

- De speler verwisselt twee spoken van plaats.
- De speler verwisselt twee gekleurde schijven zodat deze spelers nu met een andere kleur spelen.

En nu, veel plezier!

