

Stefan Kloß

Spookies



TL 86940

Een spannend gokspel
voor 2-5 onverschrokken
spelers vanaf 8 jaar

HABA

Prosepe

Zijn jullie moedig? Natuurlijk zijn jullie moedig! Die moed zal goed van pas komen als jullie met de 4 vrienden, Poppy, Kracko, Duffy, Hanja en hun hond Snuffer, de moedproef willen doorstaan. In het oude, bouwvallige huis liggen namelijk heel wat spoken en andere gevaren op de loer! Ronde na ronde gooien de vijf kameraden met de dobbelstenen om hoger in het huis te komen, ook al wordt het er steeds griezeliger!

DOEL VAN HET SPEL

Wie aan het einde de meeste punten van Spookies heeft verzameld, wint het spel. Je krijgt ze als je de tuin en het spookhuis in durft te gaan. Hoe hoger je komt, des te meer Spookies je kunt verzamelen. Maar als je te veel risico neemt, moet je Spookies inleveren.

INHOUD VAN HET SPEL



1 spelbord



5 spelfiguren:

Kracko, Snuffer, Hanja, Duffy en Poppy



1 dobbelsteen met de vrienden



4 dobbelstenen met ogen



75 Spookies

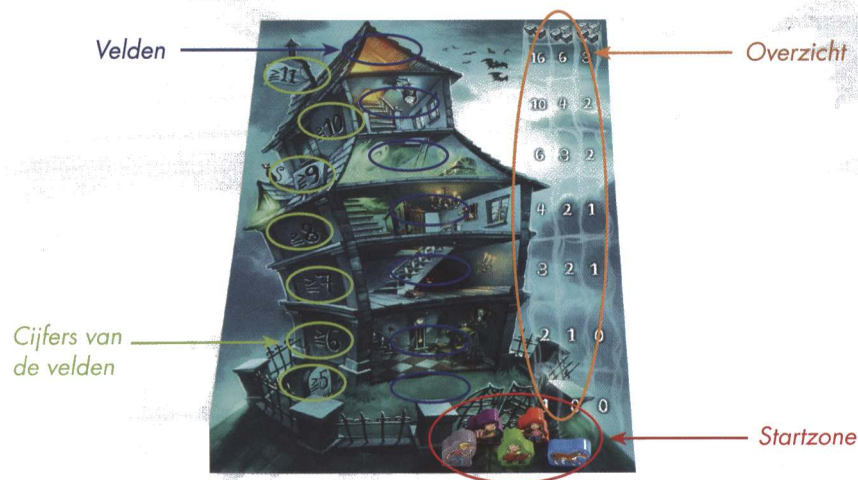
(30 x 1, 20 x 2, 15 x 3, 10 x 5)

VERLOOP VAN HET SPEL

Bij elke zet bepaalt de dobbelsteen met de vrienden, welke figuur je gaat verplaatsen. De spelers bezitten de spelfiguren niet!

Elke zet verloopt als volgt:

1. Figuur bepalen (gooien met de dobbelsteen met vrienden).
2. Dobbelstenen pakken (2, 3 of 4) en dobbelen.
3. a. Figuur naar hoger verdiep verplaatsen (als resultaat van worp hoog genoeg is); of
b. Figuur naar beneden verplaatsen (als resultaat van worp te laag is → beurt voorbij); of
c. Figuur laten staan (als resultaat van worp gelijk is aan huidig veld → beurt voorbij).



1. Figuur bepalen

Wie aan de beurt is, gooit eerst met de dobbelsteen met de vrienden. De dobbelsteen bepaalt welke figuur verzet gaat worden. Gooi je het vraagteken, dan mag je een spelfiguur kiezen.

2. Dobbelstenen pakken en dobbelen

Om een veld hoger te gaan, moet je als resultaat van de worp minstens het cijfer van het volgende, hogere veld hebben. Als je bijv. op veld ≥ 7 staat, moet je minstens 8 gooien.

Enkel de twee hoogste dobbelstenen van je worp tellen mee!

Voorbeeld

Worp met twee dobbelstenen:



resultaat: 5

Worp met drie dobbelstenen:



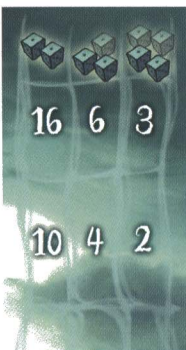
resultaat: 8

Worp met vier dobbelstenen:



resultaat: 10

Met vier dobbelstenen heb je de meeste kans om het gewenste resultaat te bereiken, met drie dobbelstenen een gemiddelde kans en met twee dobbelstenen is het erg riskant. Maar, bij twee dobbelstenen kun je wel de meeste Spookies verzamelen als beloning! Kies of je 2, 3 of 4 dobbelstenen wilt gebruiken en dobbel.



3a. Gelukt! Figuur een veld vooruit zetten

Als je minstens het aantal van het volgende, hogere veld gegooid hebt, verplaats je de figuur **één veld** naar boven. Bovendien krijg je het aantal Spookies dat in het overzicht rechts naast het zojuist bereikte veld staat aangegeven. Het aantal hangt af van het aantal dobbelstenen dat je hebt gebruikt:

2 dobbelstenen: zie linkerkolom

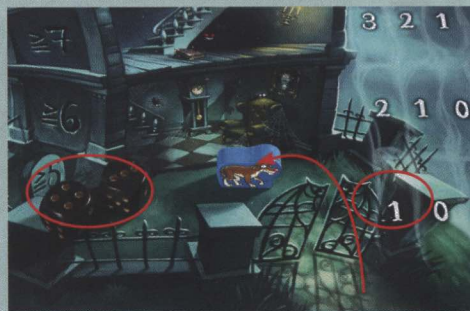
3 dobbelstenen: zie middelste kolom

4 dobbelstenen: zie rechterkolom

Pak de Spookies uit de voorraad en leg ze met de puntenwaarde naar beneden voor je, zonder ze te bekijken.

Voorbeeld:

Tim heeft Snuffer als spelfiguur gegooid voor deze zet. Hij staat voor het hek. Tim besluit om twee dobbelstenen te gebruiken en gooit 3 en 4 (= 7). Hij is erin geslaagd om minstens 5 te gooien en verplaatst de hond naar de tuin met het cijfer ≥ 5 . Hij kijkt op het overzicht en ziet voor het veld 'tuin' bij 2 dobbelstenen een 1 (linkerkolom). Hij pakt dus 1 Spooky uit de voorraad, legt deze met de puntenwaarde naar beneden voor zich. Daarna is hij weer aan de beurt.



Verder gooien of vrijwillig stoppen?

Na elke succesvolle worp besluit je of je nogmaals gooit of je beurt vrijwillig beëindigt.

- ♦ Als je nog een keer gooit, kies je weer het aantal dobbelstenen. Je moet dezelfde spelfiguur verplaatsen als bij de eerste worp in jouw beurt.
- ♦ Als je vrijwillig stopt, houd je alle gewonnen Spookies en is de volgende speler aan de beurt.

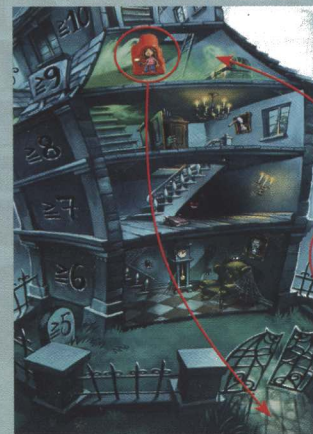


Heb je met je figuur de zolder bereikt en je Spookies gekregen, moet je 12 gooien als je meer Spookies wilt verzamelen. Als dat lukt, krijg je het aantal Spookies dat in het overzicht naast veld ≥ 11 staat en laat je de figuur staan.

Je kunt dit blijven herhalen tot je vrijwillig stopt of tot je mis gedobbeld hebt. Als de figuur waarvoor je hebt gegooid al op zolder staat, moet je minstens een keer je geluk met dobbelen proberen.

3b. Niet gelukt: figuur naar beneden verplaatsen

Als het resultaat van de worp lager is dan het cijfer van het huidige veld, zet je de figuur op het veld dat je gegooid hebt (als je minder dan 5 gooit, zet je de figuur voor het tuinhek) en is je beurt voorbij. Met je Spookies moet je een straf betalen: deze bedraagt 1 Spooky per veld dat de figuur naar beneden moest. Deze Straf-Spookies leg je met de puntenwaarde naar beneden op het veld waarop de figuur net stond. Als je niet genoeg Spookies hebt, geef je alles wat je hebt.



Voorbeeld:

Peter heeft Hanja als spelfiguur gegooid. Die staat op veld ≥ 9 . Hij gooit met 4 dobbelstenen de cijfers 3, 1, 1 en 1. Het resultaat is 4 (som van de twee dobbelstenen met het hoogste aantal ogen: $3 + 1 = 4$). Peter zet Hanja op het startveld voor het tuinhek, omdat het resultaat van de worp nog lager is dan het cijfer van de tuin. Hij legt 5 Straf-Spookies op veld ≥ 9 , omdat hij zijn figuur 5 velden naar beneden moest verplaatsen.

Straf-Spookies

Iedereen kan de Straf-Spookies winnen! Wie een veld met Straf-Spookies bereikt en voor deze worp slechts twee dobbelstenen gebruikt heeft, mag alle Straf-Spookies van dat veld pakken. De speler krijgt de Straf-Spookies bovenop de Spookies volgens het overzicht, legt ze met de puntenwaarde naar beneden voor zich en is nog steeds aan de beurt. Als je een veld met Straf-Spookies bereikt met 3 of 4 dobbelstenen, blijven de Straf-Spookies daar liggen.

3c. Resultaat van de worp = veld: figuur laten staan

Als je als resultaat precies het cijfer hebt dat naast het huidige veld van de spelfiguur staat, hoef je geen Spookies af te geven. De figuur blijft staan en je beurt is voorbij.

EINDE VAN HET SPEL

Als de laatste Spooky uit de voorraad is gepakt, is het spel afgelopen. Straf-Spookies die nog op het spelbord liggen, zijn niet belangrijk. Draai de Spookies om en tel de cijferwaarden op de voorkant bij elkaar op. De speler met het hoogste aantal punten wint!

VARIANT 'VRIJE KEUZE'

Liefhebbers van tactiek komen meer aan hun trekken door zonder dobbelsteen met vrienden te spelen: bij deze variant blijft die in de doos. Voor elke zet kies je een spelfiguur die je wilt verplaatsen. Met deze figuur speel je de hele beurt lang. Pas als je na de andere spelers weer aan de beurt bent, kan je een andere figuur kiezen. Je mag echter ook dezelfde figuur kiezen.

Voorbeeld:

Henry wil Snuffer verplaatsen. Hij kiest hem, gooit en speelt zijn hele beurt met Snuffer. Daarna is Dennis aan de beurt; ook hij wil met Snuffer spelen en speelt in zijn beurt dus met de hond. Mia is als derde aan de beurt. Zij kiest Poppy en verplaatst Poppy tijdens haar beurt. Daarna is Henry weer aan de beurt. Deze keer kiest hij Kracko.

Auteur: Stefan Kloß
Illustraties: Michael Menzel
Redactie: Jürgen Valentiner-Branth

© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300948

Korte handleiding

DOEL VAN HET SPEL

Naar boven komen en de meeste Spookies-punten verzamelen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- ◆ Spelbord in het midden van de tafel, spelfiguren voor het tuinhok.
- ◆ Spookies naast het spelbord leggen (50 bij 2 spelers, 60 bij 3 spelers, 75 bij 4 en 5 spelers).
- ◆ De moedigste speler krijgt de dobbelstenen.

VERLOOP VAN HET SPEL

- ◆ Met de dobbelsteen met vrienden een spelfiguur voor deze beurt bepalen.
- ◆ Met 2, 3 of 4 dobbelstenen gooien. Resultaat = som van de twee dobbelstenen met het hoogste aantal ogen.
 - Resultaat hoger dan het huidige veld? Figuur een veld hoger zetten, Spookies pakken volgens het overzicht.
 - ◆ Besluiten of je verder gooit of je beurt beëindigt.
 - ◆ Als je verder gooit: besluiten of je met 2, 3 of 4 dobbelstenen speelt.
 - Resultaat even hoog als het huidige veld? Figuur niet verplaatsen, geen Spookies pakken, beurt afgelopen, geen straf.
 - Resultaat lager dan het huidige veld? Straf-Spookies op het veld leggen (hetzelfde aantal als het aantal velden dat de figuur naar beneden moet), figuur overeenkomstig het resultaat naar beneden verplaatsen, beurt beëindigd.
- ◆ Straf-Spookies van het veld halen als het veld met 2 dobbelstenen is bereikt (plus Spookies volgens het overzicht).

SPELEINDE

- ◆ Spookies-voorraad leeg = einde van het spel

De meeste Spookies-punten

Stefan Kloß

Spookies



Un jeu de chance et de prise
de risque palpitant
pour 2 à 5 joueurs intrépides
à partir de 8 ans.

HABA[®]

TL 86940

Vous êtes courageux ? Tant mieux ! Du courage, vous allez en avoir besoin pour relever le défi de la maison hantée où rôdent des fantômes et autres dangers. Quatre amis, Poppy, Kracko, Duffy et Anna, et leur chien Bonflair décident de lancer les dés pour monter de plus en plus haut dans cette inquiétante maison, même si leur peur augmente à chaque étage... S'ils atteignent l'étage supérieur, ils gagnent des jetons « Spookies » pour récompenser leur bravoure !

BUT DU JEU

En fin de partie, le joueur qui aura le plus de jetons Spookies-Points a gagné. Vous les obtenez à chaque fois que vous atteignez l'étage supérieur. Si vous prenez trop de risques et que vous n'y arrivez pas, vous devrez rendre des Spookies.

CONTENU DU JEU



1 plateau de jeu



5 figurines
(Kracko, Bonflair, Anna, Duffy et Poppy)



1 dé « amis » 4 dés à points



75 jetons « Spookies »
(30 x 1 point, 20 x 2 points, 15 x 3 points, 10 x 5 points)

PRÉPARATION DU JEU

Déposez le plateau de jeu au milieu de la table et placez les 5 amis devant le portail. S'il y a moins de 4 joueurs, nous vous conseillons de ne pas jouer avec tous les jetons :

2 joueurs: 50 Spookies
3 joueurs: 60 Spookies
4 et 5 joueurs : 75 Spookies

Comptez les Spookies en trop faces cachées et remettez-les dans la boîte. Posez les autres faces cachées à côté du plateau de jeu.

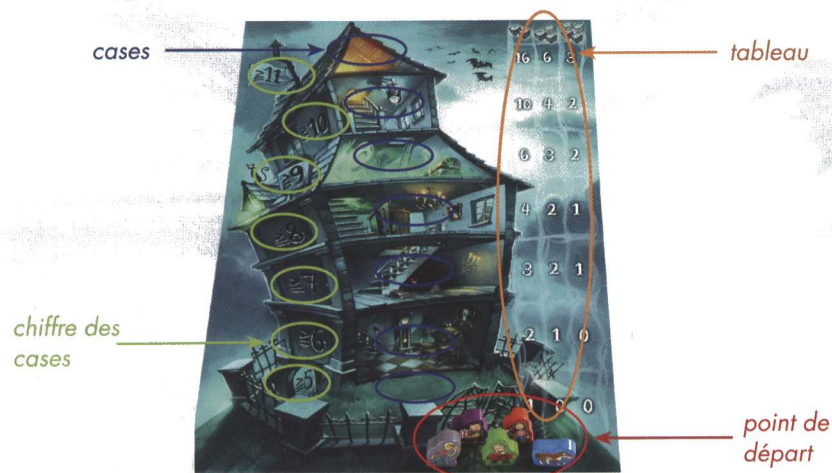
Le joueur le plus courageux reçoit le dé « amis » et les 4 autres dés, puis commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque tour, le dé « amis » détermine quelle figurine le joueur va déplacer. Les figurines de jeu n'appartiennent pas aux différents joueurs !

Déroulement de chaque tour :

1. Choisir la figurine (avec le dé « amis »)
2. Choisir le nombre de dés (2, 3 ou 4) et lancer les dés
3. a. Avancer la figurine (total des dés suffisant) ou
b. Faire descendre la figurine (total des dés insuffisant -> tour terminé) ou
c. Laisser la figurine là où elle est (total des dés = chiffre de la case actuelle -> tour terminé)



1. Choisir la figurine à déplacer

Le joueur dont c'est le tour commence par lancer le dé « amis ». Il indique la figurine à déplacer. Si le dé tombe sur le point d'interrogation, le joueur peut choisir la figurine.

2. Choisir un nombre de dés et les lancer

Pour pouvoir avancer d'une case, le total des dés doit être au moins égal au chiffre de la case supérieure. Si tu es sur la case ≥ 7 , par exemple, le total des dés doit être au minimum 8.

Seuls les deux chiffres les plus élevés obtenus lors du lancer comptent !

Exemple :

Lancer avec deux dés :



Résultat : 5

Lancer avec trois dés :



Résultat : 8

Lancer avec quatre dés :



Résultat : 10

En utilisant 4 dés, tu as le plus de chance d'obtenir le résultat voulu ; en lançant 3, une chance moyenne; et avec deux dés, le jeu est plus risqué ! Mais avec deux dés, tu pourras récupérer le plus de Spookies en récompense. Selon le risque que tu es prêt à courir, choisis de lancer 2, 3 ou 4 dés.

16	6	3
10	4	2

3a. Total voulu obtenu ? Avance la figurine d'une case

Si tu obtiens un total au moins égal à la case supérieure à celle où se trouve ta figurine, tu peux la remonter d'une case. En plus, reçois les Spookies tant convoités en fonction du chiffre indiqué pour la case atteinte dans le tableau sur la droite. Leur nombre dépend du nombre de dés lancés :

2 dés : voir dans la colonne de gauche

3 dés : voir dans la colonne du milieu

4 dés : voir dans la colonne de droite

Prends les Spookies de la réserve et mets-les faces cachées devant toi sans les regarder.

Exemple :

Tom a lancé le dé « amis », qui a désigné Bonflair comme figurine pour ce tour. Bonflair est devant le portail. Tom décide de lancer deux dés et obtient 3 et 4 (= 7). Il a réussi à avoir au moins 5 et pose le chien dans le jardin à côté du chiffre ≥ 5 . Pour un lancer à deux dés, le tableau indique le chiffre 1 à côté de la case ≥ 5 . Tom prélève donc 1 Spookie de la réserve, le pose devant lui face cachée et peut rejouer.



Continuer à lancer les dés ou s'arrêter ?

Après chaque lancer réussi, tu peux décider de continuer à lancer les dés ou de t'arrêter là.

- ◆ Si tu décides de continuer, comme précédemment, tu dois choisir le nombre de dés. Pour ce tour, la figurine à déplacer reste la même qu'au premier lancer.
- ◆ Si tu décides d'arrêter là, tu conserves tous les Spookies gagnés et c'est au tour du joueur suivant.



Si la figurine indiquée par le dé « amis » se trouve dans le grenier ou si ta figurine l'atteint et que tu reçois le nombre de Spookies indiqué, tu dois obtenir un 12 aux dés, si tu veux gagner d'autres Spookies.

Si tu réussis, tu reçois en récompense le nombre de Spookies indiqué dans le tableau à côté de la case ≥ 11 et laisses la figurine dans le grenier. Tu peux alors

recommencer à jouer jusqu'à ce que tu t'arrêtes de toi même ou parce que tu as pris trop de risques !

3b. Pas de chance ! La figurine redescend

Le total obtenu est inférieur au chiffre indiqué sur la case où se trouve ta figurine ? Dommage, elle redescend jusqu'à la case correspondant au total des dés obtenu (s'il est inférieur à 5, pose la figurine devant le portail). Tu dois payer une amende de 1 Spookie pour chaque case reculée. Dépose ces Spookies-amende faces cachées sur la case où se trouvait la figurine initialement. Si tu n'as pas assez des Spookies, tu payes avec ceux en ta possession.



Exemple :

Pierre a lancé le dé « amis » et joue avec Anna, qui se trouve sur la case ≥ 9 . Il lance 4 dés et obtient les chiffres 3, 1, 1, 1. Le total est donc de 4 (somme des deux chiffres les plus élevés :

$3 + 1 = 4$). Pierre déplace Anna sur la case de départ devant le portail, car le résultat des dés est inférieur à 5. Il pose 5 jetons sur la case ≥ 9 , puisqu'Anna a reculé de 5 cases.

Spookies-amende

Chacun des joueurs peut récupérer les Spookies-amende ! Quand un joueur avance sur une case contenant des Spookies-amende après avoir lancé seulement deux dés, il peut les prendre tous. Les Spookies-amende s'ajoutent alors à la récompense normale indiquée dans le tableau. Le joueur les ajoute faces cachées à ses autres Spookies et continues à jouer. Si le joueur arrive sur une case contenant des Spookies-amende après avoir lancé 3 ou 4 dés, les Spookies restent sur la case.

3c. Total des dés = chiffre correspondant à la case actuelle : la figurine ne bouge pas

Si le total des dés correspond au chiffre indiqué à côté de la case où se trouve actuellement la figurine, aucun Spookie n'est dû et la figurine reste là où elle est. Le joueur passe son tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand le dernier Spooky est prélevé dans la réserve. Les Spookies-amende qui se trouvent sur le plateau de jeu sont ignorés. Retournez vite vos Spookies et comptez leur valeur au recto. Le joueur qui a le plus de points a gagné !

VARIANTE « LIBRE CHOIX DE LA FIGURINE » :

Les amateurs de tactique apprécieront particulièrement la variante sans le dé « amis », qui reste alors dans la boîte !

Avant chaque tour, tu choisis la figurine que tu souhaites déplacer. Tu joues avec cette figurine jusqu'à ce que ton tour soit terminé. Au tour suivant, une fois que les autres joueurs ont joué, tu peux changer ou non de figurine.

Exemple :

Henri veut jouer avec la figurine de Bonflair. Il choisit donc le chien, lance les dés et joue avec Bonflair pendant la totalité de son tour. Arrive ensuite le tour de Nicolas, qui veut lui aussi jouer avec Bonflair. Mélanie est la troisième à jouer. Elle choisit la figurine Poppy. C'est de nouveau à Henri de jouer. Cette fois, Henri choisit la figurine Kracko.

Auteur : Stefan Kloß
Illustration : Michael Menzel
Rédaction : Jürgen Valentiner-Branth

© HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300947

Résumé des règles

BUT DU JEU

Atteindre les étages supérieurs et collecter les Spookies-Points tant convoités

PRÉPARATION DU JEU

- ◆ Plateau de jeu au milieu de la table, figurines devant le portail
- ◆ Poser les Spookie à côté du plateau de jeu (50 pour 2 joueurs, 60 pour 3 joueurs et 75 pour 4 et 5 joueurs)
- ◆ Le joueur le plus courageux s'empare des dés

DÉROULEMENT DU JEU

- ◆ Le dé « amis » détermine la figurine à déplacer pendant ce tour
- ◆ Lancer 2, 3 ou 4 dés. Résultat = somme des deux chiffres les plus élevés
Le résultat est plus élevé que la case sur laquelle se trouve actuellement la figurine ? Elle monte dans l'étage du dessus. Prendre les Spookies indiqués par le tableau.
 - ◆ Décider si rejouer ou arrêter le tour
 - ◆ Si rejouer : décider à nouveau si on lance 2, 3 ou 4 dés
Le résultat est identique à la case actuelle de la figurine ? Elle ne se déplace pas, le joueur ne prend pas de Spookies, le tour s'arrête, pas de Spookies-amende à redonner.
Le résultat est plus bas que la case actuelle de la figurine ? Poser des Spookies-amende sur la case (autant que le nombre de cases que va redescendre la figurine), puis descendre la figurine en fonction du résultat des dés, le tour s'arrête.
- ◆ Prendre les jetons-amende d'une case si cette case est atteinte en lançant 2 dés (en supplément des Spookies gagnés par l'ascension de la figurine)

FIN DE LA PARTIE

- ◆ Réserve de Spookies vide = fin du jeu

Le joueur qui a le plus des Spookies-Points = gagnant