



HET HUIS NUBIS

DE WEG DER
VERDOEMDEN

Spelregels

Bedoeling van het spel

De spelers gaan in het eerste deel van het spel op zoek naar hun eigen krachtkaart. Wanneer een speler zijn krachtkaart gevonden heeft, mag hij zijn pion op de weg der verdoemden plaatsen. Deze weg is veel gevaarlijker. Wie als eerste het einde van de weg kan bereiken, wint het spel. Maar, de andere spelers mogen daar een stokje voor steken. Zolang ze maar overeenkomen...

Het speelbord

Op het speelbord staan twee cirkels. Elke cirkel bestaat uit 60 vakjes. Op de buitenste cirkel zijn er ook zes grote vakken. Vijf van deze zes vakken verbinden de twee cirkels met elkaar. Dit zijn de 'kracht-vakken'. Het zesde vak is het startvak. Helemaal in het midden is het eindvak. In het begin van het spel, leidt er geen enkele weg naar dit eindpunt.

Dit moet je eerst doen

Bij het begin van het spel worden de 5 krachtkaarten geschud en gedekt op de krachtvakken gelegd. Elke speler krijgt een kaartenhoudertje.

De speler plaatst de kaartenhouder voor zich op tafel.

De speelkaarten worden grondig geschud. Elke speler krijgt 5 speelkaarten.

Hij plaatst deze in zijn kaartenhouder zonder naar de kaarten te

kijken. Ze worden dus met de rug naar de speler in de houders

geplaatst. De speler ziet dus zijn eigen kaarten niet maar

ziet wel alle kaarten van de andere spelers. Elke speler

plaatst zijn kaartenhouder nu voor zich.

Elke speler kiest een pion en plaatst die op het startvak.



Het spel begint: de buitenste cirkel

De jongste speler begint. Hij gooit met de dobbelsteen en verplaatst zijn pion op de buitenste cirkel met de wijzers van de klok. Wanneer de speler op een gewoon vakje komt, hoeft hij niks te doen.

Een groen vakje



Wanneer de speler op een groen vakje komt, moet hij één van zijn kaarten spelen. Aangezien hij zijn eigen kaarten niet kan zien, is dit dus wel extra moeilijk. Hij mag daarvoor 'advies' vragen aan zijn medespelers. De medespelers mogen elk 1 kaart aanduiden die zij zouden spelen. De speler weet uiteraard niet of de medespelers hem willen helpen of hem net een loer willen draaien. Hij mag het advies gebruiken maar mag dat ook naast zich neerleggen. Hij neemt 1 kaart uit zijn houdertje en voert uit wat er op de kaart staat. De kaart wordt op een aflegstapel gelegd. De speler neemt een nieuwe kaart en plaatst die zonder te kijken in zijn houder.

Een rood vakje



Wanneer een speler op een rood vakje komt, mogen de andere spelers kiezen welke kaart de speler moet uitspelen. Zij mogen hierover uiteraard discussiëren maar moeten wel overeenkomen. Wanneer ze een kaart gekozen hebben, duiden ze deze aan. De speler speelt de kaart, voert uit wat erop staat, trekt een nieuwe kaart en plaatst die in zijn houder. Het is belangrijk dat de speler naar zijn medespelers luistert wanneer ze discussiëren over welke kaart hij moet spelen. Hieruit kan hij veel informatie halen en kan hij misschien te weten komen welke kaarten hij heeft en waar ze in zijn houdertje staan.

De kaarten

Er zijn een hele hoop verschillende kaarten. Sommige kaarten brengen geluk, andere kaarten zorgen voor veel problemen. De uitleg staat op de kaarten zelf. Wanneer alle kaarten op zijn, wordt het aflegstapeltje opnieuw geschud en weer met de rug naar boven op tafel gelegd.



De krachtvakken

Er zijn 5 krachtvakken. Je moet niet perfect eindigen op een krachtvak. Als je te veel gegooid hebt met de dobbelsteen mag je steeds een aantal ogen laten vallen om zo op het krachtvak terecht te komen.

Wanneer een speler als eerste op een krachtvak komt, neemt hij de krachtkaart die op dat vak ligt.

Wanneer de kracht die op deze kaart staat niet overeenkomt met zijn eigen kracht, legt de speler deze kaart gedekt terug op het bord. Hij alleen weet nu welke kracht er op die kaart staat.

Wanneer hij zijn eigen krachtkaart vindt, mag hij zijn pion naar de binnenste cirkel van het bord verplaatsen. De weg wordt er nu alleen maar gevaarlijker op.

De juiste weg

De speler die als eerste de binnenste cirkel kan bereiken, plaatst ook meteen de weg der verdoemden. Hij neemt de 7 weg-der-verdoemden-tegels, legt ze omgekeerd op de tafel en schudt ze grondig door elkaar. Hij legt de zeven tegels gedekt op de doorzichtige vakjes tussen het krachtvak en het eindvak. De speler mag echter niet meteen de weg der verdoemden op. Hij moet eerst nog een volledige ronde op de binnenste cirkel afleggen. Wanneer hij terug is op zijn eigen krachtvak mag hij pas de weg der verdoemden op.

De andere spelers blijven op de buitenste cirkel lopen zolang ze hun eigen krachtkaart niet gevonden hebben. Elke speler die zijn eigen krachtkaart vindt, mag verder gaan op de binnenste cirkel. Hij blijft op de binnenste cirkel lopen tot wanneer hij aan de weg der verdoemden komt. Hij mag die op dat moment ook inslaan. De speler die als laatste zijn krachtkaart gevonden heeft, heeft dus geluk. Hij moet minder lang op de binnenste cirkel stappen om aan de weg der verdoemden te geraken.



De binnenste cirkel

De binnenste cirkel is veel moeilijker . Op deze cirkel staan zijn er veel meer rode vakjes en veel minder groene vakjes.

Maar... Wanneer een speler zijn eigen krachtkaart gevonden heeft, mag hij op de binnenste cirkel lopen maar mag hij zijn kaartenhoudertje ook omdraaien. Vanaf nu ziet hij dus zijn eigen kaarten en zien de andere spelers die niet meer. De rest van de spelregels blijft ook op de binnenste cirkel geldig.

De weg der verdoemden

Wanneer een speler een volledige ronde op de binnenste cirkel afgelegd heeft, mag hij de weg der verdoemden betreden. Deze weg is kort maar gevaarlijk. Vier van de zeven tegels bevatten valstrikken, de drie andere tegels zijn zonder gevaar.

De winnaar

Wie als eerste het eindpunt kan bereiken, wint het spel.

INHOUD

- Spelbord
- 60 speelkaarten
- 5 pionnen + voetjes
- 5 krachtkaarten
- 5 Kaartenhouders
- 1 dobbelsteen
- 7 weg der verdoemden-tegels
- Spelregels