

## In de spooktoren

Een coöperatief spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 5 jaar.

### Het spel bestaat uit:

- een speelbord met torenklok
- 24 speelkaarten, in 8 kleuren van elk 3 spookjes

### Het verhaal

Om middernacht, als de torenklok twaalf slaat, vertoert een horde kleine nachtspookjes de blauwe toren ver achter het dennenbos. Precies vierentwintig spookjes, elke nacht weer, en als je goed kijkt, zie je dat ze gekleurde hemdjes aanhebben. Want iedere spookfamilie heeft drie kinderen en om hun eigen kinderen goed van de andere spookjes te kunnen onderscheiden, verven de ouders de kleertjes in een eigen kleur.

Spookjes spelen net zo graag als dat ze spoken. In de blauwe toren zweven ze door de ramen en de poortgewelven. En dat is nog maar het begin van een ware spokenjacht: ze spelen krijgertje tot de vermolmden balken ervan kraken, ze gillen en storen men de trappen of en af. Als ze verstoppertje spelen en echte kwajongensstreken uit gaan halen, proberen ze elkaar ook steeds aan het schrikken te maken. Wanneer je die kleine spookjes kent, weet je dat dit niet makkelijk is, want ze zijn helemaal niet zo gauw bang.

Ze spelen ook erg graag met licht. Ze kietelen de maan met hun lichtstralen, pesten de lichtschuwe uil met een zaklamp of seinen naar de sterren aan de nachtelijke hemel.

Vaak hoor je de kleine spookjes giechelen en gillen of uit volle borst hun spookkrijmpjes vanaf de toren roepen. En in het diepst van de nacht steken ze kaarsen aan en pakken hun speeltjes uit de reusachtige kist achter de torenklok. Dan wordt het pas echt feest. Volgens de dieren uit het dennenbos heeft de toren zelfs wel eens gewankeld zoveel kabaal maakten ze en zo luidruchtig waren ze aan het spelen.

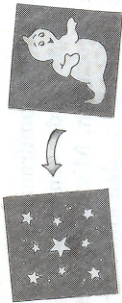
Iedereen die graag spookjes wil leren kennen en ze naar het spookuur wil sturen, kan meespelen „In de spooktoren”.

### Doel van het spel

Alle spookjes wakker maken en in de doos doen: maar wel voordat de torenklok twaalf uur slaat, want precies om middernacht beginnen ze te spelen en te spoken. Met een goed geheugen en hulp van elkaar moet dat zeker lukken!

## Vorbereitung van het spel

Leg het speelbord in het midden en stel de torenklok in. Speel je voor de eerste keer, zet dan de klok bij het eerste spel op tien uur. Schud daarna alle kaarten en spreid ze omgekeerd uit op het speelbord, met de afbeelding van het spookje naar beneden en de sterretjes boven.



## Het spelen van het spel

- Speel het spel in de richting van de wijzers van een klok.
- Wie het mooiste spookgeluid kan maken, mag beginnen en draait een willekeurige kaart om.
- Dan is de volgende aan de beurt, ook die draait een kaart om zodat iedereen hem goed kan zien.



1. Als er nu twee spookkaarten met verschillende kleuren open liggen, moeten jullie beide kaarten weer omdraaien zodat de sterretjes boven liggen en daarna de torenklok 5 minuten vooruit zetten.



Degene die dan aan de beurt is, draait een nieuwe kaart om en begint daarmee een nieuwe speurtocht naar de spookjes.



2. Liggen er twee spookkaarten van dezelfde kleur open, dan draait degene die aan de beurt is een derde kaart om.



a. heeft die dezelfde kleur als de al omgedraaide kaarten, dan vliegen deze drie spookjes samen weg, zó de doos in,



b. heeft het spookje op het derde kaartje een andere kleur dan de andere twee, dan moeten jullie alle kaartjes weer omdraaien – sterretjes boven – en de torenklok 5 minuten vooruit zetten.



### Kortom:

- Steeds wanneer één van jullie een kaart van dezelfde kleur omdraait, blijft de torenklok stil staan.