

Das Geisterschloss

Auteur: Virginia Charves

Uitgegeven door FX Schmid, 1990

Een spookachtig memospel voor 2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.

SPELMATERIAAL:

- een speelbord waarop een spookhuis met 21 venstertjes staat afgebeeld
- 21 venster-spookkaartjes:
 - op de voorzijde een spook (7 soorten, 3 per soort)
 - op de ommezijde gesloten vensterluiken

SPELDOEL:

Het spookt in het spookhuis... Rusteloos rennen de spoken er rond opzoek naar hun verloren schatten. Die schatten kun je enkel in een openvenster zien. Telkens is echter slechts één venster geopend, maar waar zit dan het bijpassende spook? Voortdurend worden spookkaartjes omgedraaid en verlegd. Enkele passende spoken leveren punten op. De speler die het best de posities van de verschillende spoken kan onthouden, zal dit spel winnen.

VOORBEREIDING:

Alle spelers gaan rond het speelbord zitten. Aan elke zijde van het speelbord zit slechts één speler.

Leg alle spookkaartjes met de ommezijde (= vensterluiken) naar bovenop het speelbord. Plaats op elk raam één kaartje zodat alleramen gesloten zijn.

Iemand neemt één spookkaartje weg en legt het zonder hetom te draaien terug in de doos. Dit kaartje wordt tijdens het spel nietmeer gebruikt.

SPELVERLOOP:

In het open raam zie je telkens de afbeelding van het spook dat moetgezocht worden.

De eerste speler draait een willekeurig spookkaartje om en toont hetaan iedereen. Dit kaartje wordt nu verlegd naar het raam dat reeds openwas:

- Het wordt verdekt gelegd (= vensterluiken naar boven) indien de beideafbeeldingen niet gelijk zijn. Het spook is verkropen van kamer...

- Het wordt open gelegd (= spook naar boven) indien de beide spoken gelijkzijn. Dit spook heeft zijn schat teruggevonden. Leg dit kaartje wel zodanigop het venster dan de vensterbank wijst naar de speler die dit kaartje omgedraaidheeft. Deze speler scoort op deze manier een punt.

Op deze manier wordt telkens een ander raam geopend. De volgende speler moet nu het bijpassende spook van dit nieuw raam zoeken.

Probeer dus goed te onthouden welke spoken reeds omgedraaid zijn en waarze zich bevinden.

SPELEINDE:

Het spel gaat door tot alle spoken hun schat terug gevonden hebben.

Alle spelers tellen nu het aantal spoken dat ze zelf juist omgedraaid hebben. Deze kun je herkennen aan de richting waarin de spookkaartjes gedraaid zijn. Wie meest kaartjes juist had, wint dit spookachtig spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief