

Tic Tac BOEH

Een griezeljacht tot middernacht van Heinz Meister

Spelers: 2-6 personen
Leeftijd: vanaf 5 jaar
Speelduur: +/- 20 minuten

Spelmateriaal

- 24 spokenkaarten (3 verschillende spookjes in 8 kleuren)
- 2 Wijzers van de klok
- 1 Metalen as met schroef
- 1 Spelbord

24 spokenkaarten

2 Wijzers

1 Metalen as met schroef

Spelidee

In het oude Slot Schoorsteen spookt het. Wie het slot bezoekt, ziet een lamp heen en weer bewegen en hoort de meest vreemde geluiden. Toch heeft nog niemand echt spoken gezien... Jullie zullen de eerste zijn.

Vandaag om 22 uur mogen de kinderspookjes na het avondmaal twee uur ronddwalen aan de Grote Spooktoren. Om middernacht moeten ze in bed, want dan komen de volwassen spoken ronddwalen aan de toren.

Probeer de ronddwalende kinderspookjes te vinden en leg



hen in bed alvorens de oude torenklok 12 keer slaat. Denk goed na en probeer elkaar te helpen, dan lukt het jullie zeker!

Als jullie er samen in slagen om alle spookjes voor middernacht te vinden en naar bed te sturen, winnen jullie samen het spel. Lukt het jullie niet, dan moeten jullie volgende nacht nog eens opnieuw proberen.



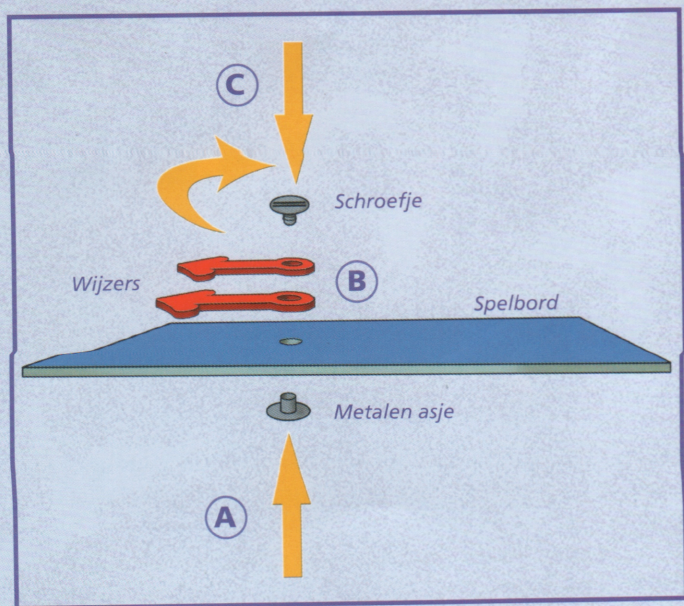
Spelvoorbereiding



Het spelbord wordt in het midden op de tafel gelegd. Bij het eerste spel moeten de wijzers nog aan de klokkentoren gehangen worden.

Montage van de wijzers aan het spelbord:

- Eerst wordt het metalen asje vanaf de achterzijde door het gestante gat in het spelbord gestoken.
- Schuif nu de wijzers met het gat over het metalen asje, te beginnen met de grote en vervolgens de kleine wijzer.
- Om af te ronden draai je de schroefje aan, let er wel op dat de wijzers nog gemakkelijk kunnen draaien.



Bij het begin van het spel worden de wijzers op 10 uur gedraaid. Nu worden de kaarten geschud en willekeurig gedekt rond het spelbord gelegd. Je ziet nu enkel de sterrenhemel op de achterzijde van de kaartjes. De speler die het akeligste spokengeluid kan maken, mag als eerste beginnen. Daarna spelen we verder in klokwijzerzin.





Spelverloop

Hier gaan we! Het is de bedoeling dat je drie verschillende spookjes in dezelfde kleur vindt. Dit doe je door om de beurt kaartjes om te draaien.

De speler die als eerste aan de beurt is draait een kaartje om en laat dit liggen zodat alle spelers het spookje dat erop staat, kunnen zien.

De volgende speler draait nu ook een kaartje om.

Nu zijn er 2 mogelijkheden:

Liggen er 2 spookjes met een verschillende kleur, dan moet de **grote wijzer** van het torenuurwerk 5 minuten vooruit gezet worden.

Zie afbeelding hieronder:

De minutenwijzer wordt op de klok van '12' naar '1' gezet. De 2 kaartjes worden nu terug omgedraaid. Nu mag de volgende speler een kaartje omdraaien, om zo spookjes van dezelfde kleur te vinden.



Opmerking: Let erop dat de kleine wijzer niet mee verplaatst wordt wanneer de grote wijzer verzet wordt.

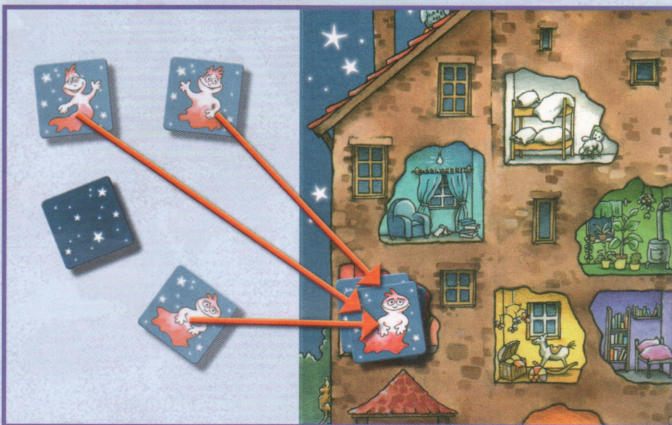
Liggen er 2 kaartjes van dezelfde kleur open, dan mag de volgende speler een derde kaartje omdraaien.

Staat er op het derde kaartje een spookje van een andere kleur, dan wordt de grote wijzer 5 minuten verplaatst.

Alle drie de kaartjes worden ook nu terug omgedraaid.



Als de drie kaartjes een spookje van dezelfde kleur hebben, dan heb je het goed gedaan. Je hebt drie kinderspookjes gevonden en mag ze nu naar bed sturen. Dit doe je door de 3 kaartjes op elkaar gestapeld op het spelbord in de kamer van dezelfde kleur te leggen.



De volgende in de rij begint nu met een nieuwe zoektocht naar spookjes van dezelfde kleur.



Elkaar helpen

Help elkaar om de spoken te vinden. Misschien weet jij waar er zich een spookje van dezelfde kleur bevindt. Je mag dit dan tegen de andere spelers zeggen als zij aan de beurt zijn en het even niet weten. Door elkaar te helpen zal je de kinderspookjes sneller vinden. Vinden jullie ze voor middernacht allemaal? Dan mag je hen met een vreugdekreet naar bed sturen!



Einde van het spel

Als ten laatste om 12 uur alle spoken in de kamers liggen en er geen enkel spookje meer rond de toren dwaalt dan eindigt het spel en hebben jullie allemaal samen gewonnen.

Slagen jullie er niet in en dwalen er na middernacht nog kinderspookjes rond, dan hebben jullie het spel verloren. Je kan dan maar één ding doen: Zo snel mogelijk terug op spokenjacht gaan.

Na de eerste spelletjes zal je merken of het spelletje te moeilijk is of net te gemakkelijk.

Als het spel te gemakkelijk is kan je volgende keer beginnen met het uurwerk op 11 uur.

Als je het nog wat moeilijk vindt, kan je de klok ook wat vroeger zetten.

Ken Je dit **ECO**-spel al?



Waarom ecologisch?

Goed voor het milieu & goed voor onze kinderen!

De papieren onderdelen die gebruikt worden in de ECO-spellenreeks worden van FSC-gecertificeerde materialen gemaakt en in een milieuvriendelijke werkwijze gedrukt. Zo kan dit spel volledig gerecycleerd worden en is het 100% biologisch afbreekbaar.

Natuurlijk werden alle spelmaterialen op hun veiligheid getest en geschikt bevonden voor uw kinderen.

U heeft een kwaliteitsproduct gekocht. Mocht er toch een aanleiding zijn, dan mag u uw klacht rechtstreeks richten tot Amigo.

Heeft u nog vragen? Ook dan helpen we u graag!



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

@ AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXI