

ONGELUKSLAAN 13

Wie erft het fortuin van tante Mathilde?



**Wijlen
(gestorven, dus)
tante Mathilde**

Tante Mathilde, oftewel juffrouw Katwijk, erfgenaam van een katebakkorrel-fortuin, heeft eindelijk voorgoed de ogen gesloten. Ze was "innig geliefd" vanwege haar miljoenen, maar werd veracht om haar eenvoudige afkomst en haar fortuin met een "luchtje". Na haar begrafenis komen haar meest nabije vrienden (en vijanden) bijeen, in de hoop op een schepje uit die rijkgevulde katebak-schatkist.

De laatste wil van tante Mathilde

Het verhaal

Het geval wil dat tante Mathilde kind noch kraai (dus helemaal geen familie) heeft – haar fortuin ligt dus als het ware voor het opscheppen! Haar 12 vrienden, kennissen en werknemers wachten allemaal vol spanning op het voorlezen van haar testament. Maar daarin staat dat slechts één persoon haar enorme kapitaal zal erven! Ze heeft haar hele vermogen nagelaten aan de persoon (of kat!) van wie zij het meeste hield – en wel aan degene wiens portret in haar landhuis aan de muur hangt.... Word jij de rijke erfgenaam?

De rest van het verhaal

Het valt niet mee om in leven te blijven op Ongelukslaan 13. Het landhuis is gevuld met valstrikken voor wie niet op z'n hoede is: een wankel standbeeld, een gammele kroonluchter en nog veel meer! Wellicht kun je één van deze valstrikken gebruiken om een andere mogelijke erfgenaam "uit de weg te ruimen", zodat jij het spel kunt winnen.

Wie is wie?

Lees de levensbeschrijvingen op de zijkanten van de doos, zodat je de 12 mogelijke erfgenamen van tante Mathilde leert kennen.

2 - 4 spelers

9+

Inhoud

3-dimensionaal landhuis-speelbord met 5 plastic valstrikken:

trap, open haard, kroonluchter, boekenkast en standbeeld.

1 plastic portretlijst

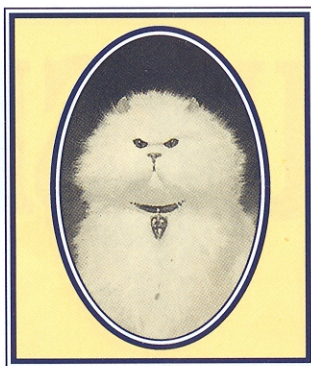
13 kartonnen pionnen, 13 plastic standaards

54 kaarten, 2 dobbelstenen

13 plastic klemmetjes: 7 witte, 2 rode, 2 zwarte en 2 groene

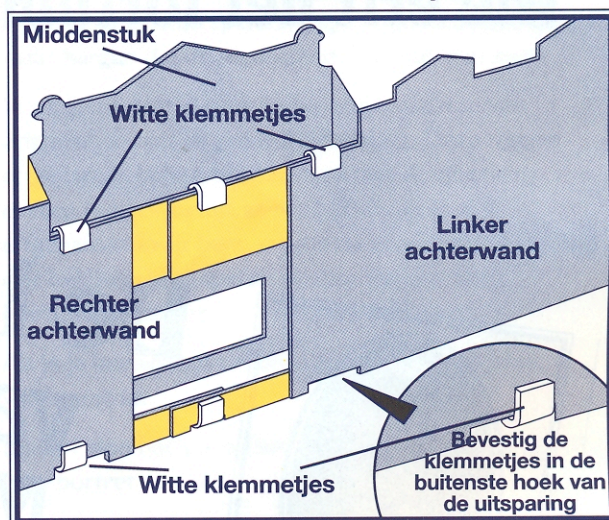
1 elastiekje, 3 vellen met kartonnen onderdelen

1 stickervel



Maak nu de rechter en linker achterwand vast aan het middenstuk. Bevestig ze met vier witte klemmetjes (zie afdeling 1A).

Afbeelding 1A. Achteraanzicht wand met klemmetjes



Vorbereiding

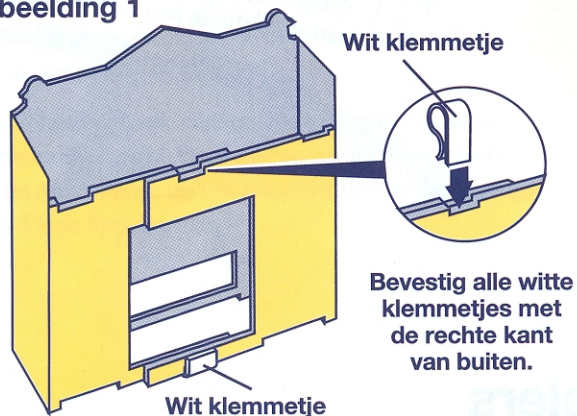
Maak de plastic onderdelen los van de frames en leg ze opzij. Gebruik bij moeilijke verbindingen een schaar.

Gebruik afbeelding 8 op bladzijde 7 en de kleurenfoto op de onderkant van de doos bij het in elkaar zetten van het speelbord.

Stap 1. De achterwand

Maak het middenstuk voorzichtig los uit het vel karton en vouw het langs de lijnen tot een doosvorm. Gebruik 2 witte plastic klemmetjes om de doos van achteren vast te klemmen (zie afbeelding 1).

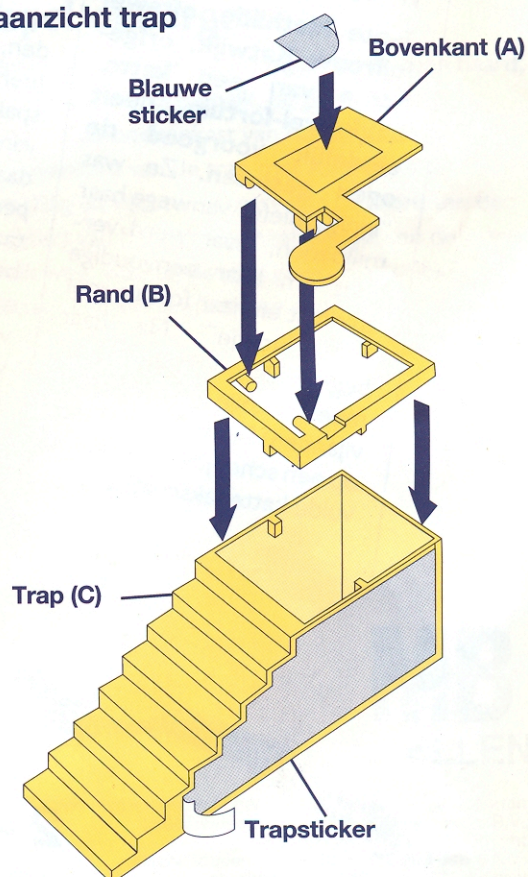
Afbeelding 1



Stap 2. Trap en achterwand

Zet de trap in elkaar: plak de trapsticker op de trap. Klik de bovenkant (A) in rand (B) en dit geheel bovenaan de trap (C). Plak de vierkante blauwe sticker bovenop (zie afbeelding 2).

Afbeelding 2. Vooraanzicht trap

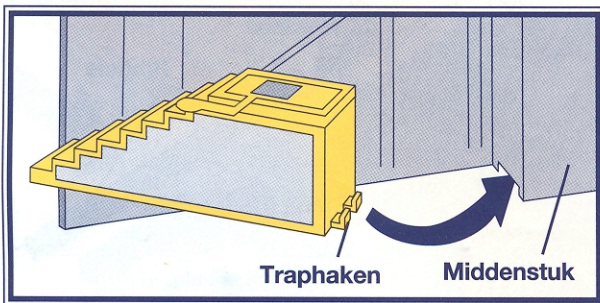




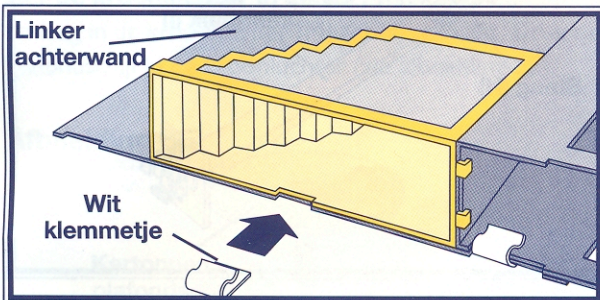
Stap 3. Open haard

Bevestig de trap aan de muur: haak eerst de haakjes van de trap onder het middenstuk (zie afbeelding 2A). Leg de hele wand neer. Bevestig de trap met een wit klemmetje zoals afgebeeld aan de achterwand (zie afbeelding 2B).

Afbeelding 2A. Haak de trap onder het middenstuk

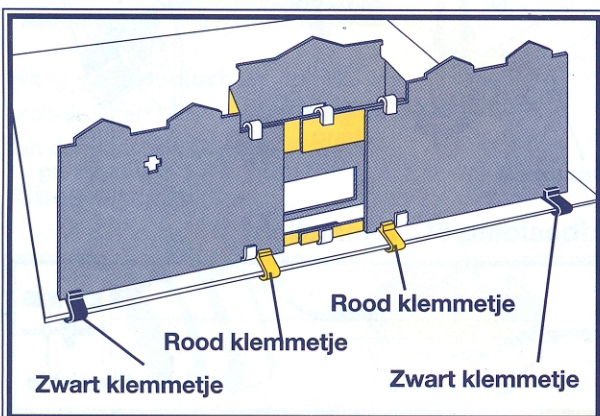


Afbeelding 2B. Bevestig de trap aan de linker achterwand



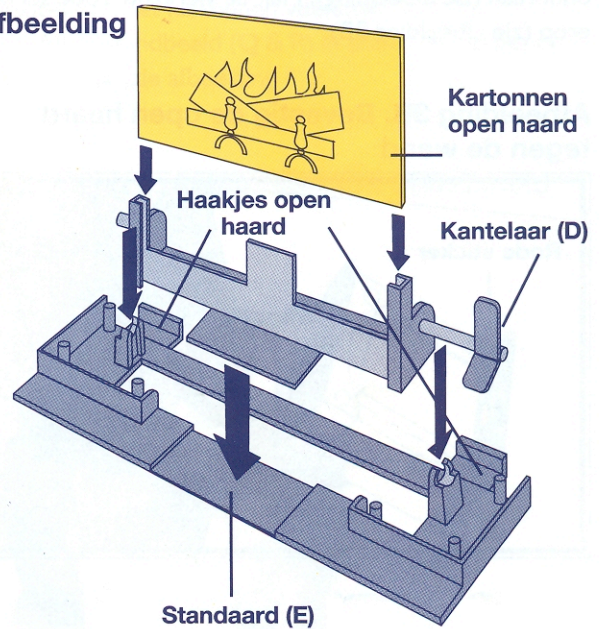
Bevestig de wand op het speelbord: schuif nu twee rode klemmetjes op de middelste twee gele driehoekjes langs de rand van het speelbord. Schuif vervolgens twee zwarte klemmetjes op de buitenste twee gele driehoekjes. Steek de wand zoals afgebeeld in de rode en zwarte klemmetjes (zie afbeelding 2C).

Afbeelding 2C. Achteraanzicht wand met klemmetjes



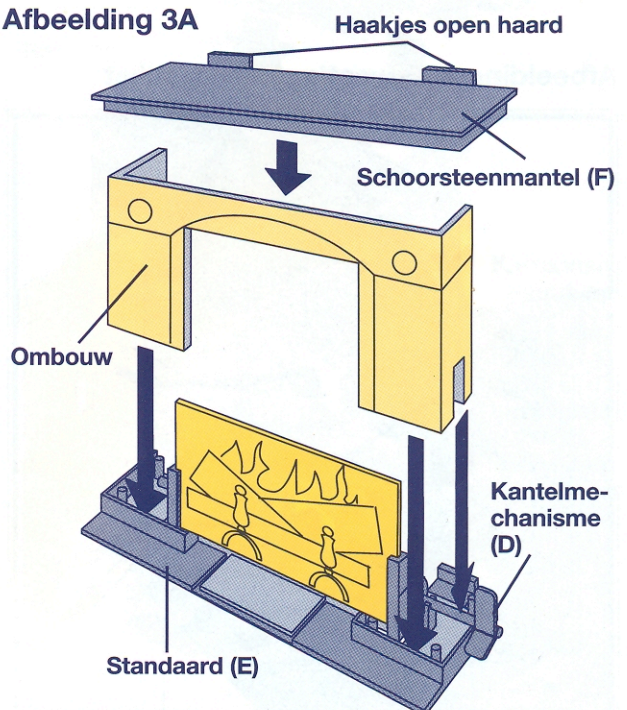
Zet de open haard in elkaar: schuif de kartonnen open haard in de gleufjes van de kantelaar (D). Klik de kantelaar vervolgens in de standaard (E). Zie afbeelding 3.

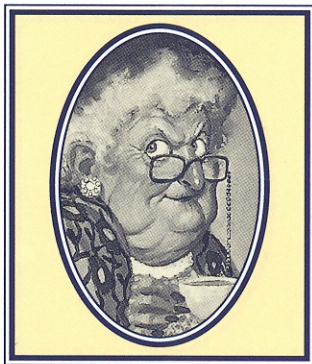
Afbeelding 3



Vouw de kartonnen ombouw voorzichtig langs de lijnen. Pas hem voorzichtig over het kantelmechanisme in de standaard. Plaats vervolgens de schoorsteenmantel (F) bovenop de ombouw (zie afbeelding 3A).

Afbeelding 3A

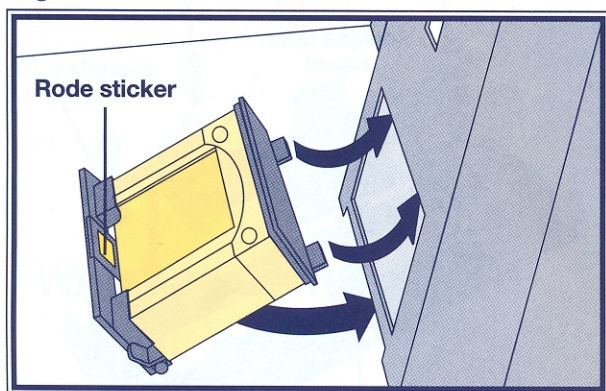




Stap 5. Kroonluchter

Bevestig de open haard tegen de wand: houd het middenstuk van de achterwand een beetje achterover en haak eerst de bovenste haakjes van de haard op hun plaats. Bevestig dan de haakjes onderaan (zie afbeelding). Plak de vierkante rode sticker erop (zie afbeelding 3B).

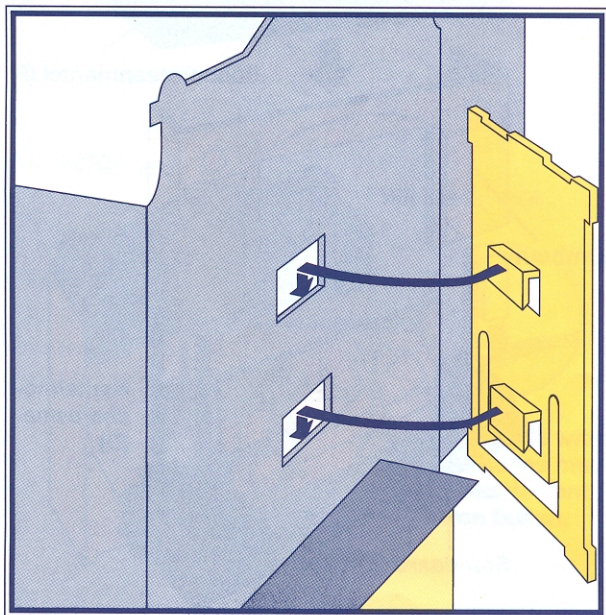
Afbeelding 3B. Bevestig de open haard tegen de wand



Stap 4. Portretlijst

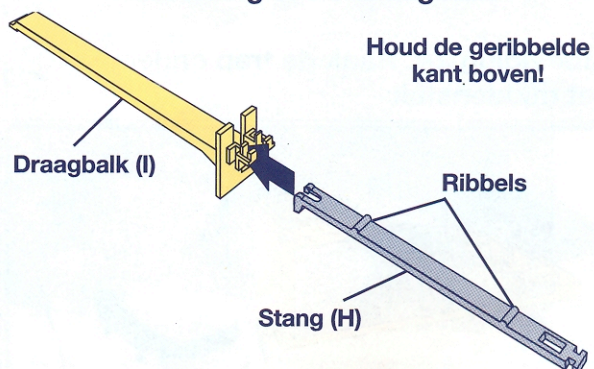
Hang de portretlijst aan de muur: hang de twee haakjes van de lijst in het middenstuk van de achterwand (zie afbeelding 4).

Afbeelding 4. Bevestig de portretlijst

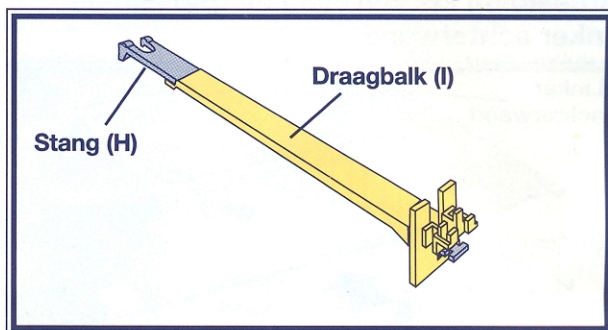


Zet de draagbalk in elkaar: schuif de stang (H) met de geribbelde kant naar boven in de draagbalk (I) (zie afbeelding 5). In afbeelding 5A zie je hoe de stang er helemaal ingeschoven is.

Afbeelding 5. De draagbalk

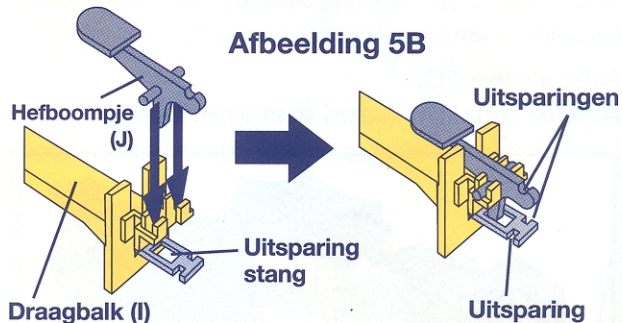


Afbeelding 5A. Zo moet de stang zitten

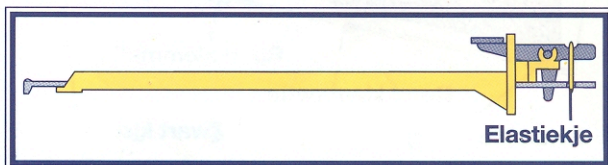


Klik het hefboompje (J) op de draagbalk; let op dat de V-vormige lip in de uitsparing van de stang valt (zie afbeelding 5B). Haak het kleine elastiekje om de uitsparingen in het hefboompje en de stang (zie afbeelding 5C).

Afbeelding 5B



Afbeelding 5C. Zijaanzicht



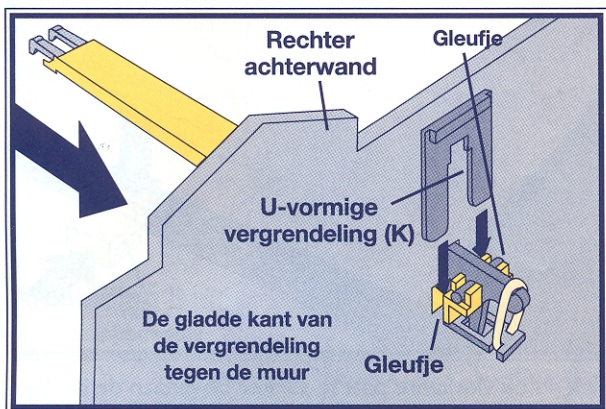


Stap 6. Standbeeld

Bevestig de draagbalk aan de wand:

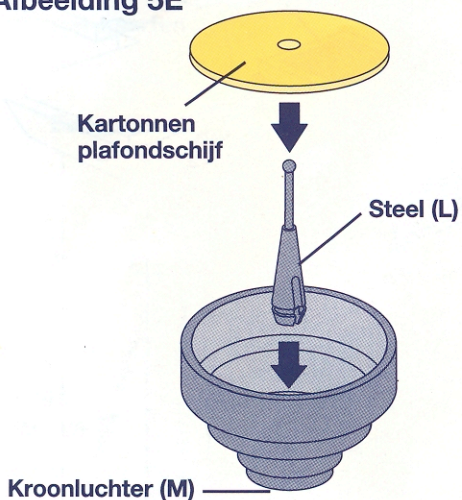
steek de draagbalk voorzichtig in de opening in de rechter achterwand en schuif de U-vormige vergrendeling (K) omlaag in de gleufjes van de draagbalk (zie afbeelding 5D).

Afbeelding 5D. Achteraanzicht rechter achterwand



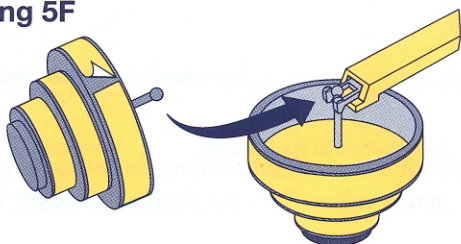
Zet de kroonluchter in elkaar: steek de steel (L) omlaag in de kroonluchter (M) tot hij vastklikt. Druk de plafondschiif in de kroonluchter (zie afbeelding 5E).

Afbeelding 5E



Hang de kroonluchter op: Plak de kroonluchterstickers op en hang de kroonluchter aan de draagbalk (zie afbeelding 5F).

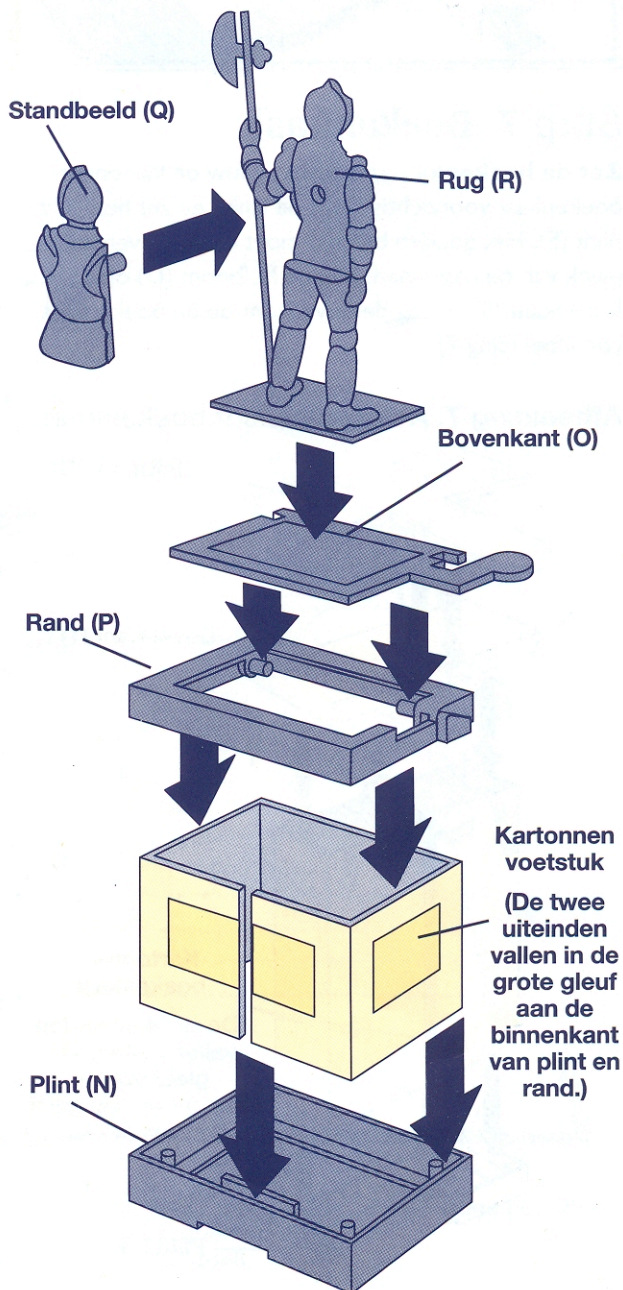
Afbeelding 5F

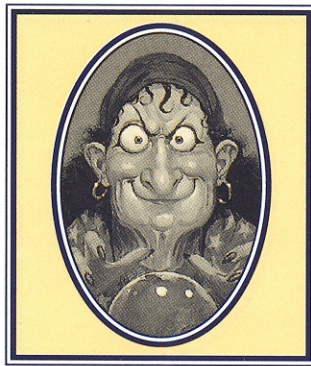


Zet het standbeeld in elkaar: vouw

het kartonnen voetstuk van het standbeeld voorzichtig langs de lijnen en bevestig het in de plint (N). Klik de bovenkant (O) in de rand (P). Leg de bovenkant zoals afgebeeld op het kartonnen voetstuk. Druk het tweedelige standbeeld (Q & R) in elkaar en zet het op het voetstuk (zie afbeelding 6).

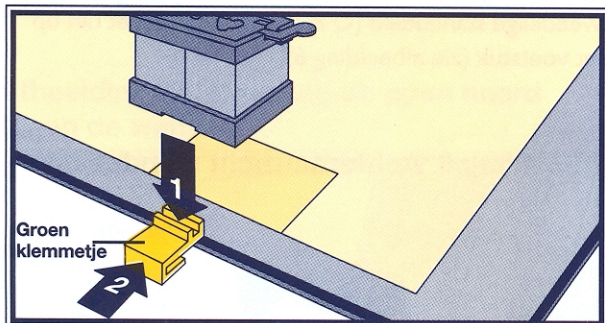
Afbeelding 6. Achteraanzicht standbeeld





Bevestig het standbeeld op het speelbord: zet het standbeeld in het groene klemmetje. Schuif het klemmetje vervolgens op de rand van het speelbord (zie afbeelding 6A).

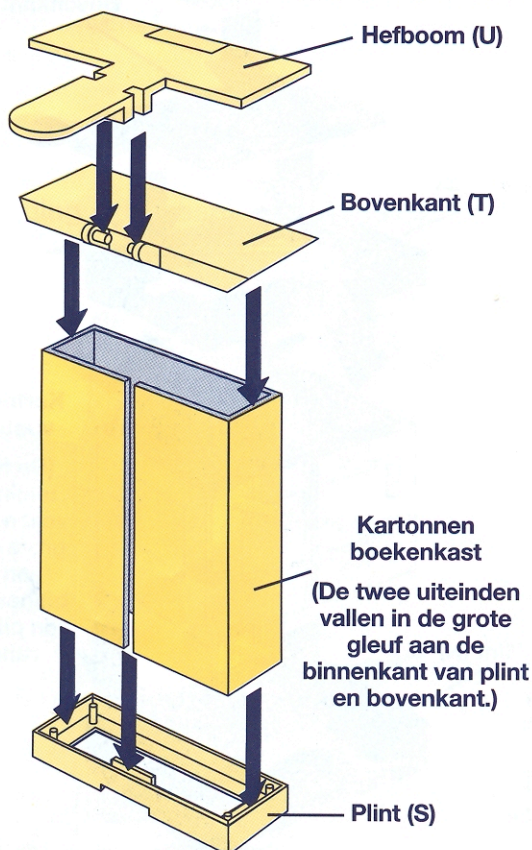
Afbeelding 6A. Bevestig standbeeld



Stap 7. Boekenkast

Zet de boekenkast in elkaar: vouw de kartonnen boekenkast voorzichtig langs de lijnen en zet hem in z'n plint (S). Het gouden beeldje moet op de bovenste plank van de kast staan. Klik de hefboom (U) op de bovenkant (T) en leg de bovenkant op de boekenkast (zie afbeelding 7).

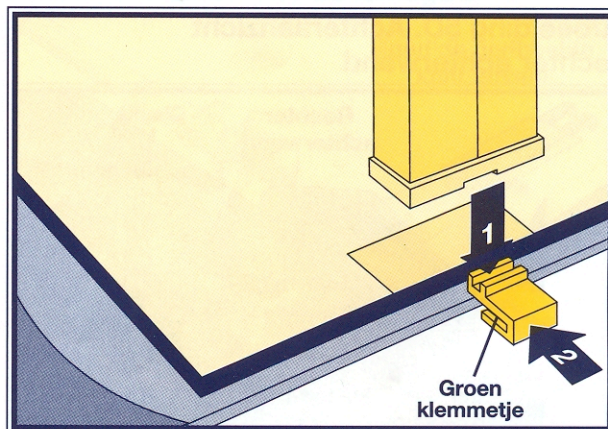
Afbeelding 7. Achteraanzicht boekenkast



Bevestig de boekenkast op het

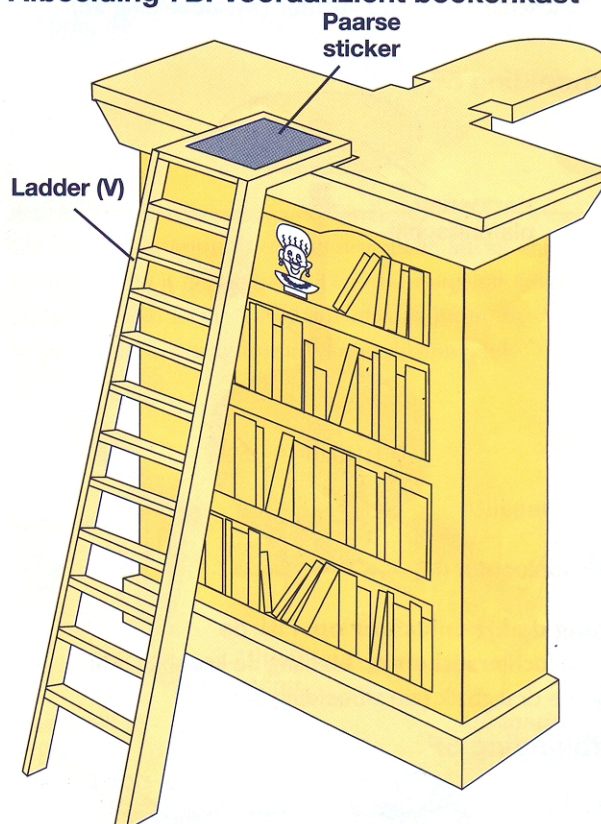
speelbord: zet de boekenkast in het groene klemmetje. Schuif het klemmetje vervolgens op de rand van het speelbord (zie afbeelding 7A).

Afbeelding 7A. Bevestig boekenkast



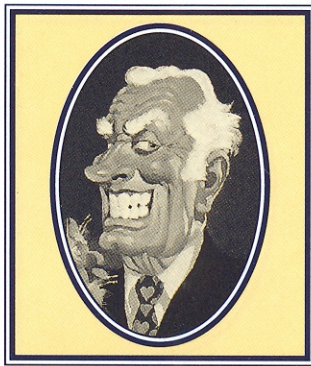
Plak nu de vierkante paarse sticker bovenaan de ladder (V) en zet de ladder tegen de boekenkast aan (zie afbeelding 7B).

Afbeelding 7B. Vooraanzicht boekenkast



Druk tot slot de 12 pionnen en de detective uit de kartonnen vellen. Zet elke pion in een plastic standaard.

Doel van het spel



Voordat het spel kan beginnen

Je kunt het spel op drie manieren winnen:

1. Als jouw pion het landhuis verlaat terwijl zijn of haar portret aan de muur hangt. Of...
2. Als jouw pion als enige overlevende overblijft. Of...
3. Als het portret van jouw pion aan de muur hangt op het moment dat de detective de voordeur bereikt.

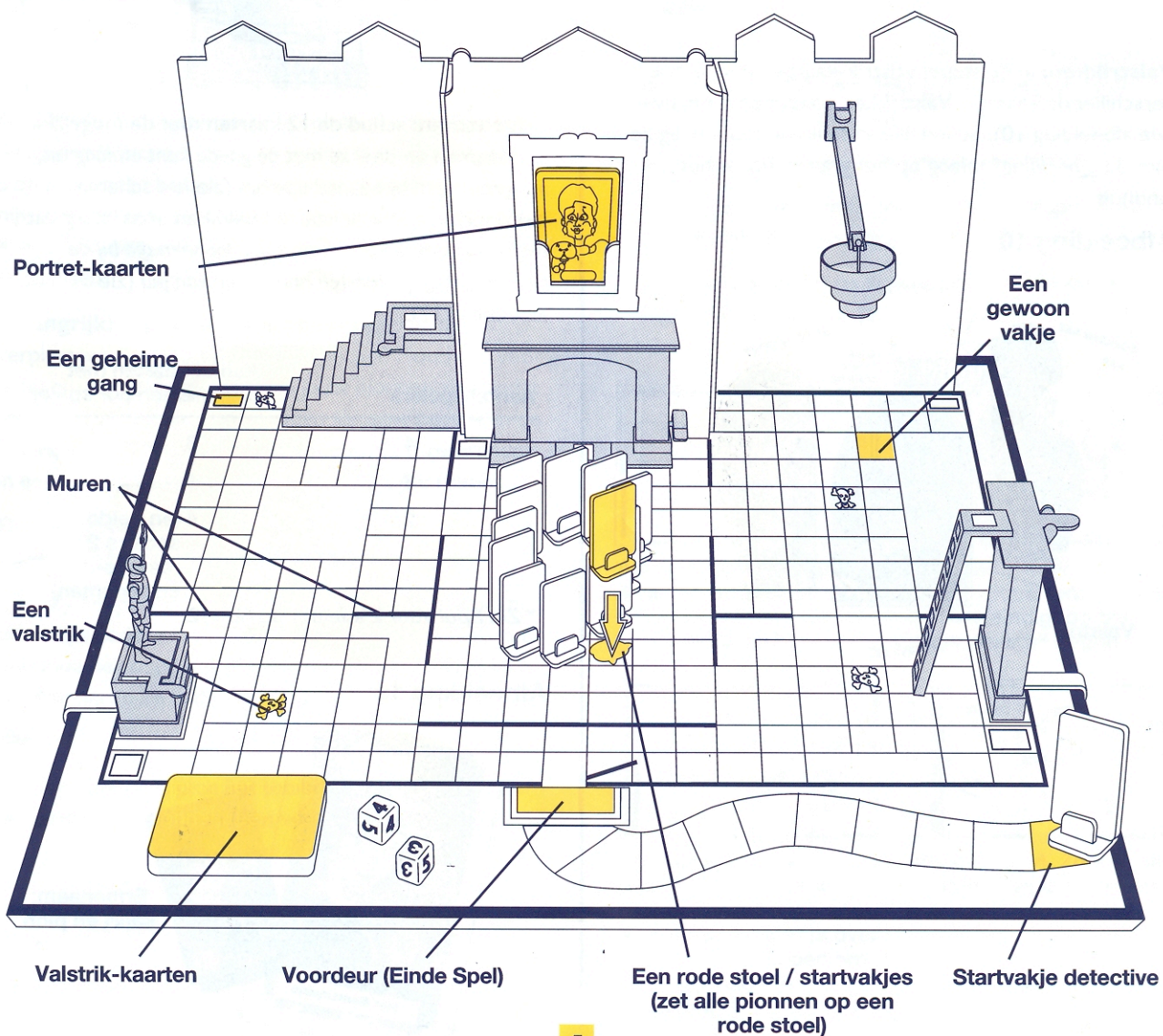
1. Het speelbord

Bekijk het ingerichte speelbord op afbeelding 8. Alle spelers moeten aan de voorkant van het landhuis zitten.

2. De pionnen

Zet de detective op z'n startvakje (zie afbeelding 8) en zet alle andere pionnen in willekeurige volgorde op een rode stoel middenop het speelbord.

Afbeelding 8





3. De kaarten

Verdeel de kaarten in drie stapeltjes (29 valstrikken, 13 portretten en 12 erfgenamen). Zie afbeelding 9.

Afbeelding 9



Valstrik

Portret

Erfgenamen

Valstrikken: in de stapel valstrik-kaarten vind je drie verschillende kaarten. Valstrikken, jokers en detectives (zie afbeelding 10). Schud alle valstrik-kaarten en leg ze met de afbeelding omlaag op het grasveld voor het landhuis.

Afbeelding 10



Valstrik

Joker

Detective

Portretten: Haal het portret van tante Mathilde uit de stapel en leg het opzij. (Zorg dat de overige portretten allemaal met dezelfde kant omhoog liggen.) Schud de kaarten en leg ze met de goede kant omlaag neer. Schuif de kaart met tante Mathilde met de goede kant omlaag onder de stapel. Als je de stapel nu oppakt, is alleen tante Mathilde te zien. Kijk *niet* naar de volgorde van de portretten. Zet alle 13 portretten in de portretlijst (zie afbeelding 11).

Afbeelding 11



Portretten in de lijst

Erfgenamen: schud de 12 kaarten met de mogelijke erfgenamen en deel ze met de goede kant omlaag uit, aangepast aan het aantal spelers (zie het schema hieronder). Je mag je kaarten bekijken, maar zorg dat niemand anders ze kan zien! De pionnen die bij de personages op je kaarten horen, zijn van jou (zie afbeelding 12).

Aantal spelers	Aantal kaarten met erfgenamen per speler
4	3
3	4
2	4 (en beide spelers 2 reserve-erfgenamen)*

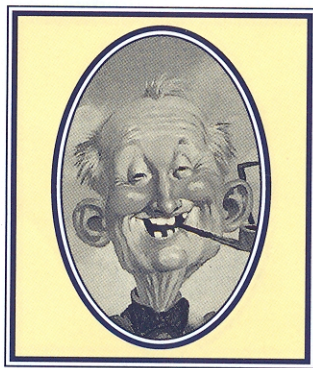
* Zie Spel voor 2 spelers op blz. 12.

Afbeelding 12



Erfgenaam: kaart en pion

Het spel



Haal eerst het portret van tante Mathilde uit de portretlijst en leg het met de goede kant omlaag op de grote bank op het speelbord. De kaart die je nu in de portretlijst ziet, is op dit moment de favoriete erfgenaam! Om te winnen, moet de speler die deze erfgenaam heeft, proberen de voordeur te bereiken zonder dat hij of zij "uit de weg geruimd" wordt! Een pion kan door een valstrik uit de weg geruimd worden.

Let op: Gedurende het spel wisselen de portretten elkaar telkens af. Je moet je ontsnapping uit het landhuis heel zorgvuldig plannen met het moment waarop één van jouw pionnen in de portretlijst verschijnt.

Aan het begin van het spel gooit iedere speler de beide dobbelstenen. De speler met het hoogste totaal mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent

Gooi beide dobbelstenen en verplaats twee verschillende pionnen, één voor elke dobbelsteen. Een pion moet altijd het volledige aantal ogen lopen. Als je bijvoorbeeld een 4 en een 6 gooit, verplaats je één pion 4 vakjes en een andere 6 vakjes. Zie *Regels voor verplaatsen*.

Belangrijk: je mag elke pion op het speelbord verplaatsen – niet alleen die van jou zelf! Houd dus voor je tegenstanders *verborgen* wie jouw pionnen zijn, zodat je gemakkelijker kunt ontsnappen als jouw portret in de lijst verschijnt! Probeer de pionnen van je tegenstanders in een valstrik te krijgen om ze uit de weg te ruimen!

Dubbel gooien

Als je dubbel gooit, doe je het volgende:

* Je mag het portret veranderen! Haal het voorste portret uit de lijst zodat er een nieuw portret verschijnt en zet het oude helemaal achteraan! (Je hoeft het portret niet te veranderen als je dat niet wilt.)

EN

* Je verplaatst één pion het totale aantal plaatsen óf je verplaatst twee pionnen (één voor elke dobbelsteen).

Regels voor verplaatsen

1. Alle vakjes op het speelbord tellen als één vakje. Pionnen mogen horizontaal en verticaal verplaatst worden, maar *niet* diagonaal. Zie afbeelding 13.

2. Alle pionnen *moeten* de rode stoelen verlaten hebben voordat je een pion voor de tweede maal mag verplaatsen óf in een valstrik mag laten lopen.

3. Een pion mag *niet* twee maal in één beurt op of over hetzelfde vakje komen (dit geldt ook voor het vakje waar hij begon). Zie afbeelding 14.

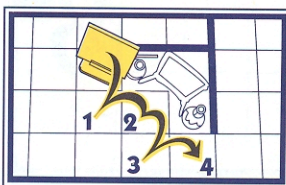
4. Pionnen mogen *niet* op of over een vakje komen waar een andere pion staat of meubels (zoals tafels, banken, stoelen, vazen, een bureau, een gouden beeldje of een schildersezel).

Uitzondering: pionnen mogen wel op de rode stoelen komen, maar *alleen* wanneer een andere pion ze de weg verspert. Zie afbeelding 15.

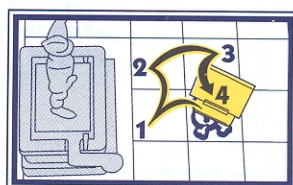
5. Pionnen mogen *wel* over tapijten verplaatsen.

6. Pionnen mogen *niet* door muren op het speelbord verplaatsen. Zie afbeelding 16.

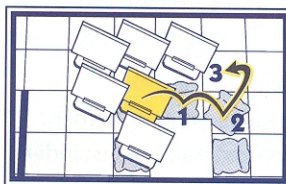
7. Je beurt is voorbij als je twee pionnen verplaatst hebt (of één pion – zie *Dubbel gooien*).



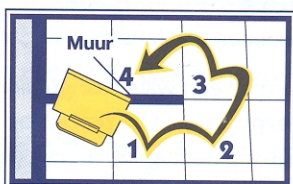
Afbeelding 13. Zo mag je 4 vakjes verplaatsen.



Afbeelding 14. Zo mag je niet 4 vakjes verplaatsen: de pion eindigt op het vakje waar hij begon.



Afbeelding 15. Je weg wordt versperd door pionnen: om 3 vakjes te verplaatsen, moet je over 2 rode stoelen lopen om een leeg vakje te bereiken.



Afbeelding 16. Zo mag je 4 vakjes verplaatsen om een muur.



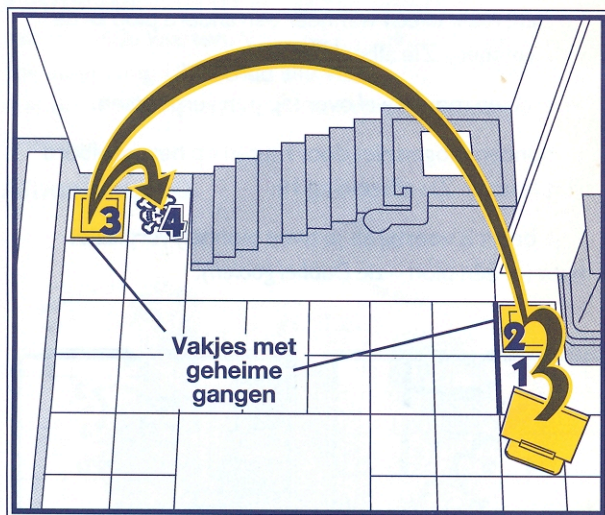
Geheime gang

Er zijn vijf geheime gangen die herkenbaar zijn aan een houten deur. Als je kaarten met valstrikken probeert te verzamelen, kun je geheime gangen gebruiken om de pionnen van je tegenstanders dichterbij de valstrikken te zetten waar jij de kaarten van hebt.

Je mag een willekeurige pion naar een geheime gang verplaatsen en hem vervolgens naar een ander vakje met een geheime gang verplaatsen. Van gang naar gang telt als 1 vakje. Daarna tel je verder om het volledige gegooide aantal ogen vol te maken.

Bijvoorbeeld: op afbeelding 17 heb je een 4 gegoooid. Zet een pion twee vakjes naar voren op de geheime gang, spring naar een andere geheime gang (telt ook als "1") en verplaats nog een vakje om de worp helemaal te gebruiken.

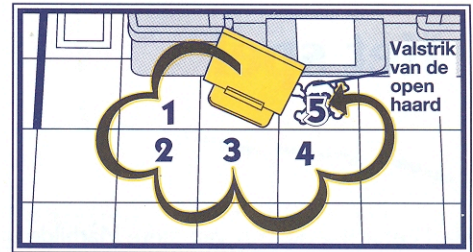
Afbeelding 17



Valstrikken

Er zijn vijf vakjes met valstrikken die herkenbaar zijn aan een gekleurde schedel. Gebruik de valstrikken om pionnen van je tegenstanders uit de weg te ruimen!

Je mag een willekeurige pion naar een valstrik verplaatsen als je *precies* op het vakje uit kunt komen. Zie afbeelding 18. Je mag de pion van een tegenstander op een valstrik zetten of je eigen pion (vooral als je je tegenstanders wilt laten denken dat die pion niet van jou is – zie *Bluffen* op blz. 11). Als je eenmaal op een valstrik staat, heb je de bijbehorende valstrik-kaart nodig om de val te laten werken.



Afbeelding 18

Met een worp van 5 kun je de pion precies laten uitkomen op de valstrik van de open haard!

Valstrik-kaarten verzamelen

Aan het begin van het spel, als je voor het eerst op een valstrik terecht komt, pak je een valstrik-kaart. Als de kaart die je pakt, bij de val hoort waar je op staat, mag je hem meteen gebruiken. Dit doe je door de kaart met de goede kant omhoog op de weggooistapel op het grasveld te leggen en de val te laten werken (zie *Een val laten werken* op blz. 11). Je mag de valstrik-kaart ook bewaren voor later in het spel.

Als je een joker pakt, mag je de val ook laten werken. (Een joker werkt voor alle vallen! Zie afbeelding 19.)



Afbeelding 19

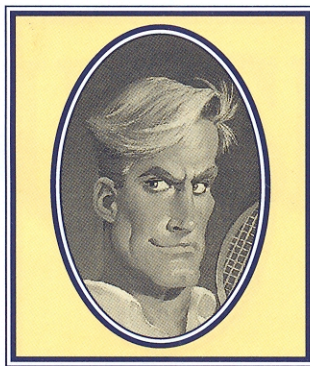
Als je de boekenkast-valstrik wilt laten werken, moet je een van de twee bijbehorende valstrik-kaarten gebruiken of een joker!

Als je valstrik-kaart niet past bij de valstrik waarop de pion staat, kun je de val niet laten werken. Je zegt dat het de verkeerde kaart is en je houdt hem bij je om hem later in het spel te gebruiken!

* Als je weer op een valstrik terecht komt, en je hebt **geen** bijbehorende valstrik-kaart of joker, trek je één kaart van de stapel valstrik-kaarten. Als hij goed is, mag je de val laten werken.

Belangrijk: je mag niet in één beurt een kaart pakken en dan een andere kaart die je al had, gebruiken.

* Als je de goede valstrik-kaart of joker al in je hand hebt op het moment dat je op een valstrik terechtkomt, mag je de kaart gebruiken en de val laten werken.



Waarschuwing!

Gebruik alleen de bijgeleverde pionnen wanneer je de vallen laat werken.

* Als je een detective-kaart trekt in plaats van een valstrik-kaart of een joker, verplaats je de detective één vakje naar voren naar de voordeur van het landhuis en je legt de kaart bij de gebruikte kaarten. Vervolgens pak je een andere kaart van de stapel valstrikken. Let op: als de detective het vakje met "Einde Spel" bereikt, is het spel direct afgelopen – er mag geen enkele kaart meer gespeeld worden! (Zie De winnaar op blz. 12).

Als er geen valstrik-kaarten meer zijn, schud je de weggooistapel en leg je de kaarten met de goede kant omlaag weer neer.

Regels om valstrikken te laten werken

1. Je kunt een pion met een valstrik uit de weg ruimen, op voorwaarde dat je die pion tijdens je huidige beurt naar de valstrik verplaatst hebt.

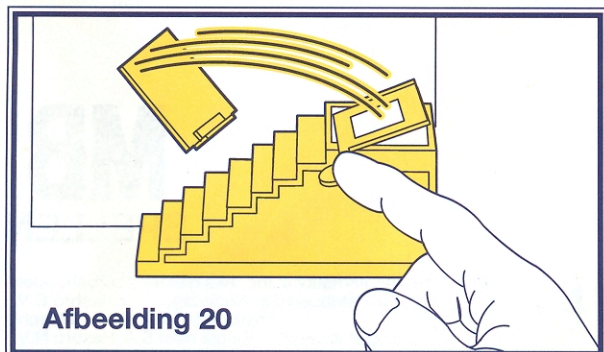
Bijvoorbeeld: Sanne heeft aan het begin van haar beurt gezien dat de pion van een tegenstander op de valstrik van de boekenkast staat. Hoewel Sanne de bijbehorende kaart heeft, kan ze hem niet gebruiken om de val te laten werken omdat zij de pion niet in dezelfde beurt op de valstrik heeft gezet. (Ze zou kunnen besluiten de pion van de valstrik af te halen in de hoop dat een andere speler met een boekenkast-kaart de pion weer op de valstrik zet en de val laat werken.)

2. Als je een pion op een valstrik hebt gezet, is je beurt voorbij nadat je een valstrik-kaart gebruikt hebt om de val te laten werken. Zorg dat je verplaatst, een kaart gebruikt en een val laat werken met je eerste pion, voordat je een tweede pion verplaatst!

Een val laten werken

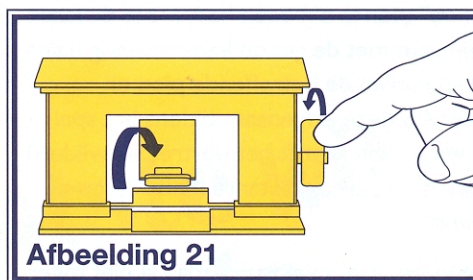
Doe het volgende om een val te laten werken:

* **Trap:** Zet de pion bovenaan de trap op de blauwe sticker en druk op het hefboompje zodat de pion van de trap afvalt. Zie afbeelding 20.



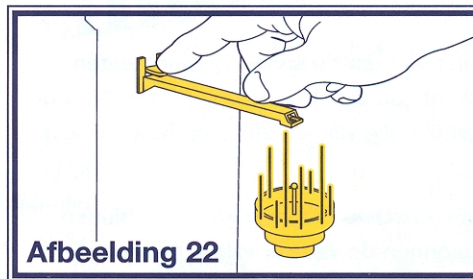
Afbeelding 20

* **Open haard:** Zet de pion op de rode sticker van de val en druk de kantelaar naar achteren zodat de pion in de haard valt. Zie afbeelding 21.



Afbeelding 21

* **Kroonluchter:** Druk op het hefboompje om de kroonluchter te laten vallen. Zie afbeelding 22.



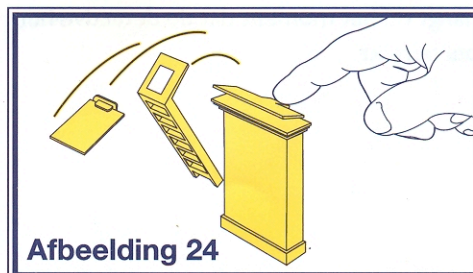
Afbeelding 22

* **Standbeeld:** Druk op het hefboompje om het standbeeld te laten vallen. Zie afbeelding 23.



Afbeelding 23

* **Boekenkast:** Zet de pion bovenaan de ladder op de paarse sticker en druk op het hefboompje aan de achterkant van de boekenkast zodat de ladder omvalt. Zie afbeelding 24.



Afbeelding 24



“Uit de weg geruimde” pionnen

Als er een val gebruikt is voor een pion, dan mag die pion niet meer meedoen. Zet de val weer klaar voor een volgend slachtoffer. De speler die de “uit de weg geruimde” pion in z’n bezit had, moet de kaart met deze erfgenaam met de goede kant omhoog naast het speelbord leggen en de betreffende pion er bovenop zetten. Als deze erfgenaam tijdens het spel in de portretlijst verschijnt, wordt het portret verwijderd en met de *goede kant omlaag* bij tante Mathilde op de grote bank gelegd.

Als je je laatste erfgenaam kwijtraakt, mag je niet meer meedoen en moet je alle valstrik-kaarten die je nog hebt bij de weggooistapel leggen (behalve bij een spel voor 2 spelers).

Bluffen

Aangezien je niet wilt dat de andere spelers weten welke pionnen van jou zijn, mag je ook **BLUFFEN** door andere pionnen dan die van jou zelf naar de voordeur te verplaatsen.

Bluffen op een valstrik-vakje: je kunt ook bluffen door je eigen pionnen op valstrik-vakjes te zetten! Dan pak je (ook al heb je een goede valstrik-kaart of een joker) een valstrik-kaart van de stapel. Maar je gebruikt hem niet! Je doet gewoon alsof het een verkeerde kaart is en je houdt hem! Op deze manier blijft jouw pion veilig én je krijgt een extra valstrik-kaart!

De winnaar

Om te winnen, moet je pion het landhuis verlaten en op het vakje “Einde Spel” terecht komen op het moment dat het juiste portret aan de muur hangt (je hoeft niet precies uit te komen).

Je kunt het spel ook winnen als jouw pion als laatste overlevende overblijft, of als het portret van jouw pion aan de muur hangt op het moment dat de detective het vakje Einde Spel bereikt.

Spel voor 2 spelers

In een spel voor 2 spelers krijgt iedere speler vier kaarten met mogelijke erfgenamen. Beide spelers mogen hun kaarten bekijken maar zorgen dat de tegenstander ze niet kan zien.

Vervolgens geef je elke speler nog twee *reserve-erfgenamen met de goede kant omlaag*. Deze *reserve-erfgenamen* blijven het *hele spel met de afbeelding omlaag* liggen – bekijk ze niet! (Zelfs als je al je erfgenamen kwijt bent, mag je de omgekeerde kaarten *niet* bekijken.) De spelers spelen het spel zoals hierboven omschreven met alle 12 pionnen.

Als je je laatste kaart kwijtraakt, speel je alle twee verder totdat

- (a) een pion het vakje Einde Spel bereikt terwijl zijn of haar portret aan de muur hangt;
- (b) er nog maar één pion op het speelbord over is; of
- (c) de detective het vakje Einde Spel bereikt.

Als jij de kaart van de winnende pion hebt, ben je de winnaar! Maar als jullie geen van tweeën de juiste kaart hebben, keer je allebei je *reserve-erfgenamen* om. Wie de kaart met de juiste *reserve-erfgenaam* heeft, wint het spel!

Het spel opbergen

Als je niet meer wilt spelen, verwijder je de open haard, de kroonluchter met draagbalk, de portretlijst, het standbeeld en de boekenkast van het speelbord. Haal de bovenkant van de trap met rand (B) eraf. Til voorzichtig de rechter achterwand (de kant van de kroonluchter) van het bord en haal de rest van de wand in één stuk weg, waarbij de trap gewoon vast kan blijven zitten. Leg alle onderdelen in de doos.

MB
SPELLEN