

Stefan Kloß

# Spookies



TL 86940

Een spannend gokspel  
voor 2-5 onverschrokken  
spelers vanaf 8 jaar

**HABA**<sup>®</sup>

*Prentel*

Zijn jullie moedig? Natuurlijk zijn jullie moedig! Die moed zal goed van pas komen als jullie met de 4 vrienden, Poppy, Kracko, Duffy, Hanja en hun hond Snuffer, de moedproef willen doorstaan. In het oude, bouwvallige huis liggen namelijk heel wat spoken en andere gevaren op de loer! Ronde na ronde gooien de vijf kameraden met de dobbelstenen om hoger in het huis te komen, ook al wordt het er steeds griezeliger!

## DOEL VAN HET SPEL

Wie aan het einde de meeste punten van Spookies heeft verzameld, wint het spel. Je krijgt ze als je de tuin en het spookhuis in durft te gaan. Hoe hoger je komt, des te meer Spookies je kunt verzamelen. Maar als je te veel risico neemt, moet je Spookies inleveren.

## INHOUD VAN HET SPEL



**1 spelbord**



**5 spelfiguren:**

Kracko, Snuffer, Hanja, Duffy en Poppy



**1 dobbelsteen met de vrienden**



**4 dobbelstenen met ogen**



**75 Spookies**

(30 x 1, 20 x 2, 15 x 3, 10 x 5)

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg het spelbord in het midden van de tafel en zet de 5 spelfiguren voor het tuinhek. Als er minder dan vier spelers zijn, raden we aan om niet met alle Spookies te spelen:

2 spelers: 50 Spookies  
3 spelers: 60 Spookies  
4 en 5 spelers: 75 Spookies

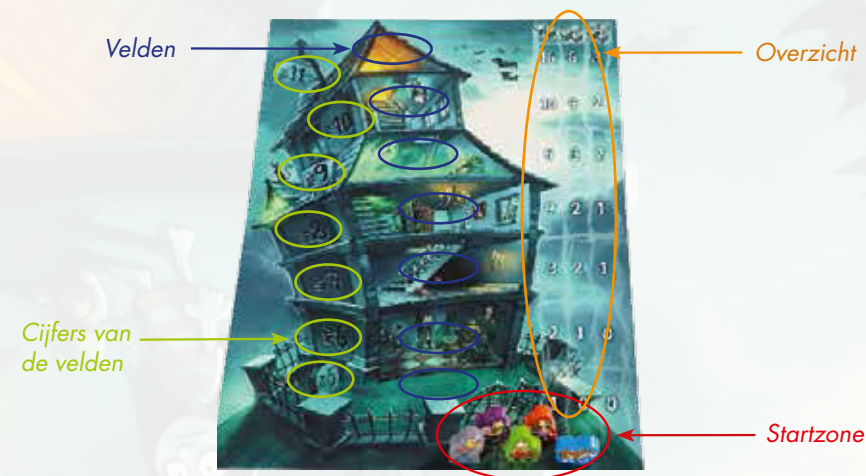
Tel de overtollige Spookies zonder naar de puntenwaarde te kijken en leg ze terug in de doos. De andere leg je met de puntenwaarde naar beneden naast het spelbord. De moedigste speler krijgt de dobbelsteen met de vrienden en de 4 dobbelstenen met ogen. Hij mag beginnen.

## VERLOOP VAN HET SPEL

Bij elke zet bepaalt de dobbelsteen met de vrienden, welke figuur je gaat verplaatsen. De spelers bezitten de spelfiguren niet!

Elke zet verloopt als volgt:

1. **Figuur bepalen** (gooien met de dobbelsteen met vrienden).
2. **Dobbelstenen pakken** (2, 3 of 4) en dobbelen.
3. a. **Figuur naar hoger verdiep verplaatsen** (als resultaat van worp hoog genoeg is); of  
b. **Figuur naar beneden verplaatsen** (als resultaat van worp te laag is → beurt voorbij); of  
c. **Figuur laten staan** (als resultaat van worp gelijk is aan huidig veld → beurt voorbij).



### 1. Figuur bepalen

Wie aan de beurt is, gooit eerst met de dobbelsteen met de vrienden. De dobbelsteen bepaalt welke figuur verzet gaat worden. Gooi je het vraagteken, dan mag je een spelfiguur kiezen.




### 2. Dobbelstenen pakken en dobbelen

Om een veld hoger te gaan, moet je als resultaat van de worp minstens het cijfer van het volgende, hogere veld hebben. Als je bijv. op veld  $\geq 7$  staat, moet je minstens 8 gooien.

Enkel de twee hoogste dobbelstenen van je worp tellen mee!



### Voorbeeld

- Worp met twee dobbelstenen:  resultaat: 5
- Worp met drie dobbelstenen:  resultaat: 8
- Worp met vier dobbelstenen:  resultaat: 10

Met vier dobbelstenen heb je de meeste kans om het gewenste resultaat te bereiken, met drie dobbelstenen een gemiddelde kans en met twee dobbelstenen is het erg riskant. Maar, bij twee dobbelstenen kun je wel de meeste Spookies verzamelen als beloning! Kies of je 2, 3 of 4 dobbelstenen wilt gebruiken en dobbel.



### 3a. Gelukt! Figuur een veld vooruit zetten

Als je minstens het aantal van het volgende, hogere veld gegooid hebt, verplaats je de figuur één veld naar boven. Bovendien krijg je het aantal Spookies dat in het overzicht rechts naast het zojuist bereikte veld staat aangegeven. Het aantal hangt af van het aantal dobbelstenen dat je hebt gebruikt:

2 dobbelstenen: zie linkerkolom

3 dobbelstenen: zie middelste kolom

4 dobbelstenen: zie rechterkolom

Pak de Spookies uit de voorraad en leg ze met de puntenwaarde naar beneden voor je, zonder ze te bekijken.

### Voorbeeld:

Tim heeft Snuffer als spelfiguur gegooid voor deze zet. Hij staat voor het hek. Tim besluit om twee dobbelstenen te gebruiken en gooit 3 en 4 (= 7). Hij is erin geslaagd om minstens 5 te gooien en verplaatst de hond naar de tuin met het cijfer  $\geq 5$ . Hij kijkt op het overzicht en ziet voor het veld 'tuin' bij 2 dobbelstenen een 1 (linkerkolom). Hij pakt dus 1 Spooky uit de voorraad, legt deze met de puntenwaarde naar beneden voor zich. Daarna is hij weer aan de beurt.



### Verder gooien of vrijwillig stoppen?

Na elke succesvolle worp besluit je of je nogmaals gooit of je beurt vrijwillig beëindigt.

- Als je nog een keer gooit, kies je weer het aantal dobbelstenen. Je moet dezelfde spelfiguur verplaatsen als bij de eerste worp in jouw beurt.
- Als je vrijwillig stopt, houd je alle gewonnen Spookies en is de volgende speler aan de beurt.



Heb je met je figuur de zolder bereikt en je Spookies gekregen, moet je 12 gooien als je meer Spookies wilt verzamelen. Als dat lukt, krijg je het aantal Spookies dat in het overzicht naast veld  $\geq 11$  staat en laat je de figuur staan.

Je kunt dit blijven herhalen tot je vrijwillig stopt of tot je mis gedobbel hebt. Als de figuur waarvoor je hebt gegooid al op zolder staat, moet je minstens een keer je geluk met dobbelen proberen.

### 3b. Niet gelukt: figuur naar beneden verplaatsen

Als het resultaat van de worp lager is dan het cijfer van het huidige veld, zet je de figuur op het veld dat je gegooid hebt (als je minder dan 5 gooit, zet je de figuur voor het tuinhek) en is je beurt voorbij. Met je Spookies moet je een straf betalen: deze bedraagt 1 Spooky per veld dat de figuur naar beneden moest. Deze Straf-Spookies leg je met de puntenwaarde naar beneden op het veld waarop de figuur net stond. Als je niet genoeg Spookies hebt, geef je alles wat je hebt.



### Voorbeeld:

Peter heeft Hanja als spelfiguur gegooid. Die staat op veld  $\geq 9$ . Hij gooit met 4 dobbelstenen de cijfers 3, 1, 1 en 1. Het resultaat is 4 (som van de twee dobbelstenen met het hoogste aantal ogen:  $3 + 1 = 4$ ). Peter zet Hanja op het startveld voor het tuinhek, omdat het resultaat van de worp nog lager is dan het cijfer van de tuin. Hij legt 5 Straf-Spookies op veld  $\geq 9$ , omdat hij zijn figuur 5 velden naar beneden moest verplaatsen.

## Straf-Spookies

Iedereen kan de Straf-Spookies winnen! Wie een veld met Straf-Spookies bereikt en voor deze worp slechts twee dobbelstenen gebruikt heeft, mag alle Straf-Spookies van dat veld pakken. De speler krijgt de Straf-Spookies bovenop de Spookies volgens het overzicht, legt ze met de puntenwaarde naar beneden voor zich en is nog steeds aan de beurt. Als je een veld met Straf-Spookies bereikt met 3 of 4 dobbelstenen, blijven de Straf-Spookies daar liggen.

### 3c. Resultaat van de worp = veld: figuur laten staan

Als je als resultaat precies het cijfer hebt dat naast het huidige veld van de spelfiguur staat, hoef je geen Spookies af te geven. De figuur blijft staan en je beurt is voorbij.

## EINDE VAN HET SPEL

Als de laatste Spooky uit de voorraad is gepakt, is het spel afgelopen. Straf-Spookies die nog op het spelbord liggen, zijn niet belangrijk. Draai de Spookies om en tel de cijferwaarden op de voorkant bij elkaar op. De speler met het hoogste aantal punten wint!

## VARIANT 'VRIJE KEUZE'

Liefhebbers van tactiek komen meer aan hun trekken door zonder dobbelsteen met vrienden te spelen: bij deze variant blijft die in de doos. Voor elke zet kies je een spelfiguur die je wilt verplaatsen. Met deze figuur speel je de hele beurt lang. Pas als je na de andere spelers weer aan de beurt bent, kan je een andere figuur kiezen. Je mag echter ook dezelfde figuur kiezen.

### Voorbeeld:

*Henry wil Snuffer verplaatsen. Hij kiest hem, gooit en speelt zijn hele beurt met Snuffer. Daarna is Dennis aan de beurt; ook hij wil met Snuffer spelen en speelt in zijn beurt dus met de hond. Mia is als derde aan de beurt. Zij kiest Poppy en verplaatst Poppy tijdens haar beurt. Daarna is Henry weer aan de beurt. Deze keer kiest hij Kracko.*

Auteur: Stefan Kloß  
Illustraties: Michael Menzel  
Redactie: Jürgen Valentiner-Branth

©HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300948

## Korte handleiding

### DOEL VAN HET SPEL

Naar boven komen en de meeste Spookies-punten verzamelen.

### VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- ◆ Spelbord in het midden van de tafel, spelfiguren voor het tuinhok.
- ◆ Spookies naast het spelbord leggen (50 bij 2 spelers, 60 bij 3 spelers, 75 bij 4 en 5 spelers).
- ◆ De moedigste speler krijgt de dobbelstenen.

### VERLOOP VAN HET SPEL

- ◆ Met de dobbelsteen met vrienden een spelfiguur voor deze beurt bepalen.
- ◆ Met 2, 3 of 4 dobbelstenen gooien. Resultaat = som van de twee dobbelstenen met het hoogste aantal ogen.
  - ◆ Resultaat hoger dan het huidige veld? Figuur een veld hoger zetten, Spookies pakken volgens het overzicht.
    - ◆ Besluiten of je verder gooit of je beurt beëindigt.
    - ◆ Als je verder gooit: besluiten of je met 2, 3 of 4 dobbelstenen speelt.
  - ◆ Resultaat even hoog als het huidige veld? Figuur niet verplaatsen, geen Spookies pakken, beurt afgelopen, geen straf.
  - ◆ Resultaat lager dan het huidige veld? Straf-Spookies op het veld leggen (hetzelfde aantal als het aantal velden dat de figuur naar beneden moet), figuur overeenkomstig het resultaat naar beneden verplaatsen, beurt beëindigd.
- ◆ Straf-Spookies van het veld halen als het veld met 2 dobbelstenen is bereikt (plus Spookies volgens het overzicht).

### SPELEINDE

- ◆ Spookies-voorraad leeg = einde van het spel

De meeste Spookies-punten

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for children  
under 3 years.