

Ab durch die Mauer
Dwars door de muren
Zoch Verlag, 2019
Jürgen ADAMS
2 - 4 spelers vanaf 7 jaar
± 25 minuten

AB durch die MAUER



Een kakelbont carnavalsfeestje voor
2 tot 4 intelligente feestspeekjes
vanaf 7 jaar.

Schijnbaar verlaten, ligt ze daar, de burcht van graaf Dracula.
Maar vanavond tijdens het spannende spookuur komen alle muren
plotseling tot leven. Van de hal door de gangen en tot aan de vensters
zweven de kasteelspookjes op en neer. Ze vinden hun kleedjes te bleek
en vermommen zich van kop tot teen om carnaval te kunnen vieren.
Ze zweven door muren, kruipen in het harnas van ridders en
laten hun helm en zwaard sidderen en beven. Ze stoeien en
dartelen, ze giechelen en laten elkaar schrikken. Tegen drie uur
in de ochtend, dan is de hele spooknacht voorbij.

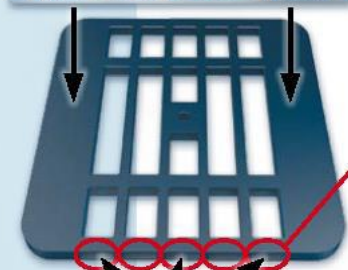


Spelmateriaal

1 speelbord



1 burchtvloer



1 stekker



3 magische
vloerschuivers



4 spookjes



Elke speler kiest zijn
spookje en zet dat bij
de start op het **hoekveld**
van zijn kleur.

20 vermommingskaartjes



Maak 4 **verdekte**
stapels van telkens
5 vermommingskaartjes.

In elke stapel moet zich precies
één kaartje van **elke** **kaartrugzijde**
bevinden. De voorzijde van het
kaartje mag niet bekeken worden !

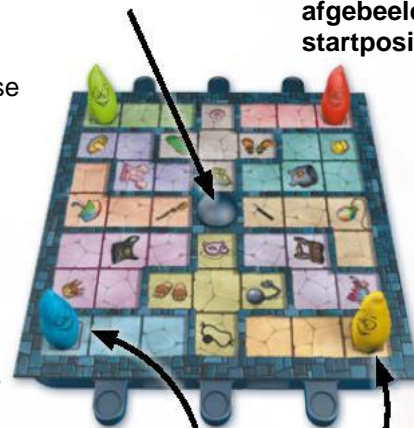
Spelvoorbereiding

Het **speelbord**
wordt op de
burchtvloer
gelegd.

Bevestig het speelbord
in het midden met
de **stekker**.

Draai het in de
afgebeelde
startpositie.

onderaardse
gangen



Laat de **vloerschuivers**
zakken in de middelste
en de beide buitenste
onderaardse gangen.



Dit wil men doen

Elke speler vermomt zijn eigen spookje ! Hij laat zijn spookje door de kamers en muren van de burcht zweven. Vermommingen waarop men landt, probeert men in één van de vier kaartenstapels terug te kunnen vinden. Als men voor **elk lichaamsdeel** een vermomming heeft gevonden, heeft men het spel gewonnen !

En zo werkt het

De speler die als eerste driemaal ronde zijn vinger draait, begint het spel. Daarna gaat het om de beurt verder, met de wijzers van de klok mee.



In zijn speelbeurt voert men **tot 3 magische bewegingen** uit (zie **1. Magische bewegingen**).



Men probeert hiermee met zijn spookje op een **vermomming** te landen voor een **lichaamsdeel** waarvoor men nog **geen vermomming** bezit. Als men hier in lukt, mag men **één kaartenstapel** naar keuze **doorzoeken**. Als men daar de **vermomming** vindt waarop het eigen spookje staat, **behoudt** men deze kaart en vermomt men zijn spookje (zie **2. Vermomming zoeken**).

1. Magische bewegingen

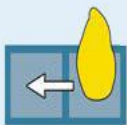
Er zijn 4 magische bewegingen

Men kiest hier **tot 3 bewegingen** uit die men wil uitvoeren. Men mag ze combineren.

Men kan ofwel **3 verschillende** of **3 dezelfde** bewegingen of **2 dezelfde** en **één afwijkende** beweging doorvoeren.

Nu wordt het spookachtig !

a.) Zet je spookje op een aangrenzend veld.



Men mag hierbij **niet ...**



... door muren gaan.



... diagonaal gaan.

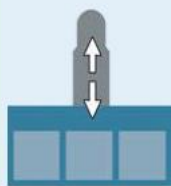


... op of over de stekker in het midden gaan.

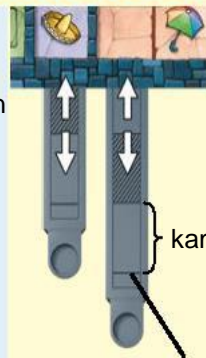


... daarheen gaan waar al een spookje staat (ook niet erover heen).

b.) Beweeg één vloerschuiver rond één kamer in een richting naar keuze.



Men mag niet op voorhand uitproberen wat er bij het schuiven zal gebeuren. Als men een schuiver aanraakt, **moet** men die ook schuiven, zonder van richting te wisselen.



Aan de markeringen van de schuiver ziet en hoort men waar telkens een kamer eindigt.



Als de spookjes tegen de **stekker** (in het midden van het speelbord) stoten, blijven ze staan waar ze waren.



Men mag een schuiver **nooit helemaal** uit de burchtvloer trekken. Als de **beide gearceerde** kamers zijn te zien, mag men de schuiver niet meer verder uit de burchtvloer trekken.

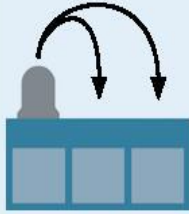


Men mag een spook **nooit** van het **speelbord** zetten.



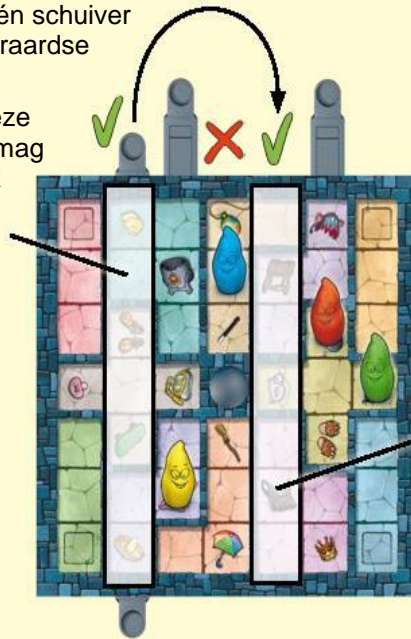
Als ze door de vloerschuiver worden bewogen, mogen de **spoken** andere **spoken verschuiven** en **door de muren laten zweven. Dwars door de muren !**

c.) Verplaats één vloerschuiver van de ene onderaardse gang naar de andere.



Trek eerst één schuiver uit zijn onderaardse gang.

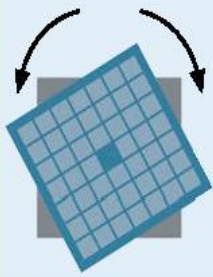
Boven op deze totale gang mag **geen spook** staan.



Schuif aansluitend deze vloerschuiver **zo ver men wil** in een **andere** onderaardse gang.

Ook op deze totale gang mag **geen spook** staan.

d.) Draai het speelbord op de burchtvloer nu éénmaal 90° in een richting naar keuze.



Draai tot het speelbord opnieuw 'vloerdekkend' op de burchtvloer ligt.



Bij het draaien worden sommige spoken als bij toverslag bewogen, anderen blijven gewoon staan. Spoken kunnen elkaar ook wederzijds verschuiven. Laat dit gebeuren zonder in te grijpen ! Men mag geen spoken met de vingers vasthouden !



Na het draaien van het speelbord

- Kijk na of afzonderlijke spoken nu **meerdere** speelvelden tegelijkertijd bedekken. Als dat zo is, moeten deze spoken nu elk duidelijk op **één** veld naar keuze worden gezet.
- Als een spook **van het speelbord** wordt geschoven, zet men het op een **leeg hoekveld** naar keuze.

Minder dan 3 bewegingen uitvoeren



Als men zijn spook al na één of 2 magische bewegingen op een vermomming heeft laten landen, die men nog kan gebruiken, mag men verzaken aan de andere bewegingen.



Als het spook aan het begin van de speelbeurt al op zulk een vermomming staat, moet men zelfs geen magische beweging doorvoeren, als men dit niet wil. Men mag dan meteen één kaartenstapel doorzoeken (zie ② **Vermomming zoeken**).



Zodra men een kaartenstapel heeft doorzocht, mag men geen andere beweging meer uitvoeren.

2. Vermomming zoeken




Als het eigen spook nu op een vermomming staat, **voor een lichaamsdeel waarvoor men nog geen kaart bezit**, mag men proberen het eigen spook hiermee te vermommen. Neem **één** kaartenstapel naar keuze en bekijk alle kaarten van deze stapel **zonder aan de medespelers te tonen** wat er op de kaarten is te zien !

Niet gevonden !

Als de gezochte vermomming **niet** in deze kaartenstapel zit, heeft men jammer genoeg pech gehad en men ontvangt **geen kaart**.

Gevonden !

Als men in de kaartenstapel de vermomming waarop het eigen spook nu staat, vindt, legt men die **open voor zich neer**. Als men vooraf al andere vermomming-kaarten heeft verzameld, legt men die allen **passend samen**. Zo geraakt met elke verzamelde kaart de vermomming van het eigen spookje helemaal af.

-  De speler mag daarna **geen** volgende stapel bekijken.
-  Leg de (resterende) kaartenstapel opnieuw **terug** op zijn vorige plaats.
-  Als men wil, mag men de **volgorde** van de kaarten in de stapel **veranderen**.

VARIANT: Men kan overeenkomen dat men de doorzochte stapel niet meer op dezelfde plaats moet terugleggen maar ergens anders.

Men mag **per lichaamsdeel** maar één vermomming verzamelen.

Men mag geen kaartenstapel doorzoeken:

- als het eigen spook op een vermomming staat waarvan men **het lichaamsdeel al heeft vermomd**.
- als het eigen spook op **geen vermomming** is geland.

In de beide situaties eindigt de speelbeurt onmiddellijk na de **magische beweging**.

Einde van het spel



Als men voor elk lichaamsdeel een vermommingkaart heeft verzameld, is het eigen spook compleet vermomd, van kop tot teen. Super !

In een magische en spookachtige handomdraai heeft men het spel gewonnen. Nu moet men worden gevierd als het allerbeste carnavalsspook van de avond.

Autor: Jürgen Adams
Illustration: Victor Boden
Art.Nr.: 601105134



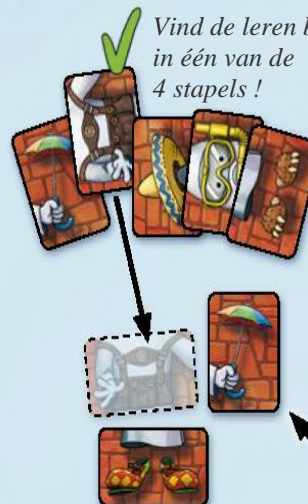
© 2019 Zoch Verlag
Werkstr. 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Voorbeeld

Je spook staat op de leren broek.



Vind de leren broek in één van de 4 stapels !



Vermom je spook met de leren broek !

*Als je spook op de toverstok landt, mag je **geen** kaartenstapel doorzoeken omdat je spook al een paraplu in zijn **hand** heeft.*

