

# SPOOKY TOWER



Bekijk de video  
met de spelregels!

*Euwenlang heeft een krachtig amulet spoken gevangen gehouden in de oude klokkentoren.  
Maar het amulet is gebroken en de spoken zijn ontsnapt! De spoken zijn onzichtbaar  
voor het blote oog en de enige manier om ze in de val te lokken, is door foto's van ze te maken.*

*Onderzoek 's nachts de stad met je camera.*

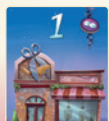
*Vang de verborgen spoken of repareer het amulet om de beschermingsspreuk te herstellen  
en de stad te redden.*

## OVERZICHT EN DOEL VAN HET SPEL

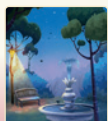
Tijdens je beurt gooi je met de dobbelstenen en voer je, afhankelijk van het resultaat, een van deze twee acties uit: **neem een kaart of draai jouw kaart(en) om.**  
Pas de effecten toe en controleer of je een spook hebt gevangen.

De eerste speler die **5 spoken vangt** of **3 amuletstukken** verzamelt, wint het spel!

### INHOUD



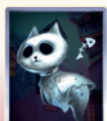
58 gebouwkaarten



5 parkkaarten



10 toverboekkaarten



3 spookdierkaarten



9 amuletstukken



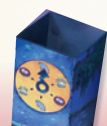
4 'nieuwe worp'-fiches



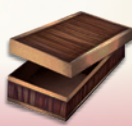
4 huistegels



2 dobbelstenen



1 klokkentoren



1 kist

# VOORBEREIDING



## KAARTEN:

Scheid de kaarten per type: gebouw, park, toverboek en spookdier.


- 1 Sorteer vervolgens de **gebouwkaarten** op waarde (van 1 tot en met 12) en schud elke stapel apart. Leg de stapels in oplopende volgorde in het midden van de tafel met de gebouwenzijde naar boven en in een raster van 3 rijen van 4 gebouwen. Dit raster stelt de **stad** voor.
- 2 Maak een gedekte stapel van de **parkkaarten**, door de kaart met 3 aanwijzingen    onderaan te leggen, dan de drie kaarten met 2 aanwijzingen   daarbovenop en tenslotte de kaart met 1 aanwijzing  bovenop.
- 3 Schud de **toverboekkaarten** en vorm hiermee een gedekte stapel.
- 4 Leg de **3 spookdierkaarten** in de buurt van de stad.



## KLOKKENTOREN:

- 5 Draai het deksel van de **kist** om en plaats de **klokkentoren** op een van de korte zijden.
- 6 Plaats de toren boven de stad en zet de **wijzer van de klok** recht omhoog (middernacht).
- 7 Leg de twee **dobbelstenen** onderin de toren.

## OVERIGE ONDERDELEN:

- 8 Plaats de **amuletstukken** in de buurt van de toren.
- 9 Geef elke speler een **huistegel** en een '**nieuwe worp**'-fiche, met de beschikbare kant naar boven. Leg ongebruikte tegels en fiches terug in de doos. 
- 10 Plaats de **kist** in de buurt. Je kunt gebruikte kaarten tijdens het spel hierin leggen.



Voorbeeld met 3 spelers:





# SPELVERLOOP

Het spel verloopt via een aantal beurten, totdat er een speler is die zijn 5<sup>e</sup> spook vangt **OF** zijn 3<sup>e</sup> amuletstuk verzamelt dankzij effecten van de klokkentoren.

Beginnend met de speler die het laatst een spook heeft gezien en vervolgens met de klok mee, voeren spelers hun beurt uit door de volgende stappen te volgen:

## 1. ROL DE DOBBELSTENEN

Laat beide dobbelstenen vallen in de klokkentoren.

Als het resultaat je niet bevalt en je 'nieuwe worp'-fiche is nog steeds beschikbaar, dan mag je het fiche omdraaien naar de niet-beschikbare zijde en beide dobbelstenen opnieuw rollen.



Beschikbaar



Niet-beschikbaar

## 2. NEEM EEN KAART OF DRAAI JE KAART(EN) OM

### BESCHRIJVING GEBOUWKAART

#### Gebouwzijde

Gebouwwaarde →  → Bonuseffect

Deze zone toont effecten die op de fotozijde van de gebouwkaarten staan

**Gemeenschappelijk effect,** dat op **alle** foto's van deze gebouwkaarten staat

**Verskillende effecten, verdeeld** over de foto's van deze gebouwkaarten

#### Fotozijde

Met spook

Zonder spook



Effect

Herinnering aan de afkomst van het spook

**Voorbeeld:** Het effect  is zichtbaar op alle foto's van de gebouwkaarten met waarde 1. Bovendien bevat een van deze foto's een verborgen spook , terwijl de andere 4 geen extra effecten hebben .

Afhankelijk van het resultaat van je dobbelstenen, voer je **slechts één** van deze twee acties uit:

## NEEM EEN KAART

Kies uit de stad een gebouw dat qua waarde overeenkomt met **de gegooide waarde van een enkele dobbelsteen** OF de som van beide dobbelstenen.

**Zonder deze open te draaien**, neem je de bovenste kaart van die stapel gebouwkaarten en leg je de kaart, met de gebouwszijde naar boven, links van jouw huistegel.



**Opmerking:** Leg dezelfde gebouwkaarten zodanig op elkaar dat je kunt zien hoeveel je er hebt.

Vervolgens pas je het eventuele bonuseffect toe (zie pagina 8).

## OF DRAAI JOUW KAART(EN) OM

Kies uit jouw kaarten een gebouw dat qua waarde overeenkomt met **de gegooide waarde van een enkele dobbelsteen** OF de som van beide dobbelstenen.

Draai **al** jouw kaarten van dat gebouw om naar hun fotozijde en pas alle onthulde effecten toe, in een volgorde naar keuze (zie pagina 8).

Als er een spook op de foto staat: gefeliciteerd, je hebt een spook gevangen! Leg deze kaart rechts naast je huistegel.



Als je een of meer aanwijzingen 🗺️ hebt, mag je **naar het park** (zie pagina 6).

Tot slot leg je alle gebruikte kaarten in de kist, behalve de spoken en aanwijzingen die nog onder je huistegel liggen. Daarna is je beurt voorbij.

Als je **geen** van deze twee acties kunt uitvoeren met het resultaat van je dobbelstenen en je 'nieuwe worp'-fiche is **niet beschikbaar**, verzet dan de wijzer van de klok 1 stap met de klok mee en pas direct het effect toe dat door de wijzer wordt aangewezen (zie pagina 8).

## — NAAR HET PARK —

Alle parkkaarten bevatten spoken.

Heb je het **aantal aanwijzingen** (👉, 👉👉 of 👉👉👉) dat aangegeven wordt op de rechter-benedenhoek van de **bovenste parkkaart** van de stapel, dan mag je die parkkaart pakken en deze rechts naast je huistegel leggen, met de spookzijde naar boven. Leg de gebruikte aanwijzingen terug in de kist.

Je mag meerdere parkkaarten in dezelfde beurt pakken, zolang je maar voldoende aanwijzingen hebt.

Als je niet (meer) genoeg aanwijzingen hebt om deze beurt een parkkaart te pakken, dan schuif je jouw resterende aanwijzingen onder je huistegel. Je kunt ze tijdens een volgende beurt gebruiken.

### Voorbeeld:

- 1** Om de bovenste parkkaart te pakken, heb ik 2 aanwijzingen nodig. Ik heb 3 aanwijzingen voor me liggen. Ik leg er 2 terug in de kist en leg de parkkaart rechts naast mijn huistegel, met de spookzijde naar boven.



- 2** Ik heb niet voldoende aanwijzingen meer om een andere parkkaart te pakken, dus schuif ik mijn resterende aanwijzing onder mijn huistegel, zodat ik deze tijdens een volgende beurt kan gebruiken.



# EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk zodra een speler aan een van de volgende overwinningsvoorwaarden voldoet:

- Zodra je jouw **5<sup>e</sup> spook vangt** (inclusief spookdieren), ben je een legendarische spokenjager en win je het spel.
- Zodra je jouw **3<sup>e</sup> amuletsuk verzamelt** (dankzij effecten van de klokkentoren), herstel je het amulet en verdwijnen alle spoken weer in de klokkentoren. Jij wint het spel.



## CREDITS

Ontwerpers: **Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat**

Illustraties: **Apolline Etienne**

Credits en dankwoord: [www.rprod.com/nl/spooky-tower/credits](http://www.rprod.com/nl/spooky-tower/credits)

© REPOS PRODUCTION 2026. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussel – België

[www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privédoeleinden.

Niet-contractuele afbeeldingen. Vormen en kleuren kunnen variëren.





# BESCHRIJVING VAN EFFECTEN

*Opmerking: als je een effect niet kunt toepassen, gaat het verloren.*

## BONUSEFFECTEN:



Zodra je een gebouwkaart met dit effect neemt, draai je je 'nieuwe worp'-fiche om naar de beschikbare zijde.



Zodra je een gebouwkaart met dit effect neemt, verzet je de wijzer van de klok 1 stap met de klok mee en pas je het effect toe dat door de wijzer wordt aangewezen.

## OVERIGE EFFECTEN:



Als een spook onthuld wordt, is het gevangen! Leg het spook rechts naast jouw huistegel.



Pak een spookdier uit het midden van de tafel. Als er geen meer liggen, steel dan een spookdier van een andere speler. Leg het spookdier rechts naast jouw huistegel.  
**Dit spookdier telt als een spook.**



Verzet de wijzer van de klok 1 stap met de klok mee en pas het effect toe dat door de wijzer wordt aangewezen.



Onthul de bovenste toverboekkaart en pas het effect toe.



Als je een of meer van deze aanwijzingen hebt verzameld, kun je naar het park (zie pagina 6).



Neem 1 amuletstuk uit de voorraad en leg deze voor je neer.



Leg je 'nieuwe worp'-fiche met de beschikbare zijde naar boven.



Neem een gebouwkaart met een waarde van 8 of lager (naar keuze).



Neem een gebouwkaart naar keuze.



Draai een van je gebouwkaarten om met een waarde van 8 of lager (naar keuze).



Draai een van je gebouwkaarten om met een waarde van 9 of hoger (naar keuze).



Speel aan het einde van je beurt direct nog een beurt.



Geen effect.

