

# SPOKENCHAOS

Spelregels



## Inleiding

De spelers zijn spoken die 's nachts op verkenning gaan in een hotel. Jullie kunnen het echter niet laten om kattenkwaad uit te halen en maken er een boeltje van, inclusief een hoop lawaai. O jee, nu zijn de gasten van het hotel wakker!!

**Om problemen te vermijden, moeten jullie discreet weer naar buiten sluipen...**

De mensen gluren door de sleutelgaten van hun hotelkamers. Jullie moeten de lobby oversteken zonder gezien te worden. Verplaats het meubilair en verstopte je erachter, maar let op: je medespelers proberen er voor te zorgen dat je betrapt wordt. Probeer weer naar buiten te glippen door aan de aandacht van de mensen te ontsnappen!

## Doel van het spel

Probeer in 5 rondes de lobby over te steken met zoveel mogelijk van je spoken. Hoe groter het spook, hoe meer punten je scoort.

## Vorbereiding

- 1 Leg het spelbord in het midden van de tafel.
- 2 Elke speler kiest een kleur en neemt hierin 1 groot spook, 2 middelgrote spoken en 4 kleine spoken. Plaats je spoken aan jouw kant van het bord: dit is je 'startkant'. Aan elke kant van het bord kan slechts één kleur van spoken starten.
- 3 Plaats de 6 meubels op het spelbord en maak er een gezellige lobby mee.
- 4 Plaats het sleutelgat op een willekeurige deur rond de lobby.
- 5 De speler die als laatste door een sleutelgat heeft gegluurd, ontvangt de dobbelsteen (in het volgende voorbeeld is dat de blauwe speler).
- 6 Verwijder in een spel met 2 spelers willekeurig 10 kaarten uit de stapel met bewegingskaarten. Verwijder 5 willekeurige kaarten in een spel met 3 spelers. In een spel met 4 spelers verwijder je geen kaarten. Stop de verwijderde kaarten weer in de doos. Schud de resterende bewegingskaarten en leg ze in een gedekte stapel naast het bord.



- 7 Voor jullie eerste spelletje raden we aan de kaarten 'Klokslag Middernacht' in de doos te laten (zie 'Als je het spel onder de knie hebt...' op pagina 7).



## Samenvatting van een ronde

Om de beurt trekken de spelers een bewegingskaart en verplaatsen ze een meubel indien hun kaart dat toelaat. Daarna bewegen ze hun spoken gelijktijdig doorheen de lobby. Eén van de spelers beslist aan welke kant het sleutelgat wordt geplaatst: deze speler werpt de dobbelsteen om de exacte locatie te bepalen. Tot slot kijken jullie door het sleutelgat: zichtbare spoken moeten opnieuw vanaf hun startkant vertrekken!

## Verloop van een ronde

- 1 Te beginnen met de speler die de dobbelsteen heeft en daarna met de klok mee, trekt elke speler een bewegingskaart. Als er meubels op de kaart staan afgebeeld, mag je één (en slechts één) van deze meubels verplaatsen (zie 'Meubels Verplaatsen' op pagina 4).
- 2 De spelers verdelen de waarde van hun bewegingskaart over hun eigen spoken, waarna alle spoken van de spelers zich gelijktijdig door de lobby bewegen. Probeer ze goed te verstoppen (zie 'Spoken Bewegen' op pagina 5).

**3** Elke speler werpt de dobbelsteen. De speler met de hoogste worp kiest de kant van het bord waarop het sleutelgat deze ronde wordt geplaatst (zie 'Sleutelgat plaatsen' op pagina 6).

Opmerking:

Vanaf de 2e ronde werpen de spelers die al een keer de kant voor het sleutelgat hebben gekozen niet meer mee, tot alle spelers even vaak een kant hebben mogen kiezen. Op die manier kan iedereen tijdens het spel de plaatsing van het sleutelgat een keer bepalen.

Voorbeeld:

*In ronde 1 van een spel met 3 spelers werpt oranje het hoogst. Deze speler mag kiezen aan welke kant het sleutelgat wordt geplaatst. In ronde 2 mogen alleen rood en groen werpen. Groen werpt het hoogst. In ronde 3 mag rood kiezen. In ronde 4 hebben alle spelers al een keer gekozen, dus mogen ze allemaal opnieuw werpen.*

**4** Als je een kant gekozen hebt, werp dan de dobbelsteen opnieuw en leg het sleutelgat op de deur met het overeenkomstige cijfer. Geef daarna de dobbelsteen door naar links (deze speler is in de volgende ronde als eerste aan de beurt).

**5** Gluur door het sleutelgat en onderzoek de lobby. Betrapte spoken schrikken en worden van het bord genomen. Leg ze naast hun eigen startkant van het bord. Laat het sleutelgat gewoon staan.

**6** Leg de gebruikte bewegingskaarten af. Hierna begint een nieuwe ronde.

## Meubels verplaatsen

Zoals je hiernaast ziet, vertonen sommige bewegingskaarten naast een cijfer ook meubels. Als je zo'n kaart trekt, mag je deze ronde één van de twee afgebeelde meubels verplaatsen.

Je mag het meubel naar een willekeurige positie verplaatsen en neerzetten hoe je wil, ongeacht de velden op het bord. Je mag het meubel rechtop zetten, neerleggen, kantelen, laten overlappen met een ander meubel; het mag allemaal, als het meubel zich maar in de lobby bevindt.

- Je mag een meubel dat deze ronde al werd verplaatst, niet opnieuw verplaatsen. Als beide meubels op je kaart deze ronde al een keer werden verplaatst, mag je een ander meubel kiezen.

- Zodra je een meubel hebt aangeraakt, mag je je niet meer bedenken en een ander meubel kiezen.



- Als een spook of een ander meubel de verplaatsing van je gekozen meubel verhindert, mag je deze obstakels voorzichtig optillen. Daarna moet je ze zo eerlijk mogelijk weer op hun oorspronkelijke plek zetten.

- Als je een meubel verplaatst waar een spook op staat, moet je dat spook op het oorspronkelijke veld laten staan.



## Spoken bewegen

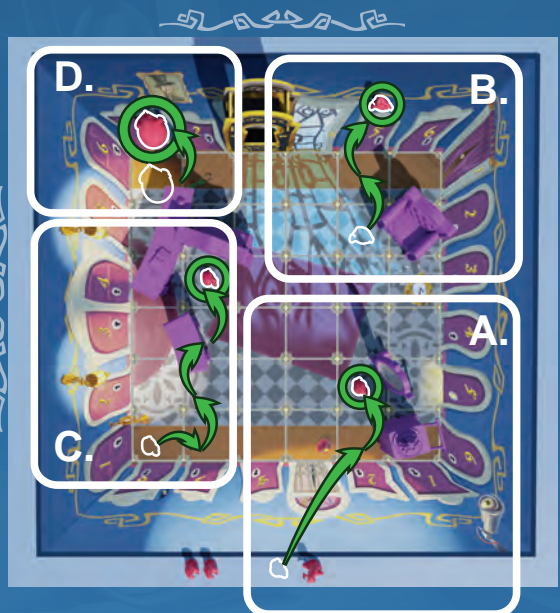
### Jouw spoken...

- ...starten altijd aan jouw kant van het bord, en bewegen door een deur naar keuze. Ze scoren punten als ze door een deur aan de overzijde van het bord bewegen. Daar blijven ze staan, zodat je jouw punten kunt bijhouden.
- ...verdelen het cijfer op je bewegingskaart om van veld naar veld te bewegen, **maar ze mogen de lobby niet betreden en weer verlaten in dezelfde ronde dat ze er binnenkwamen**. Ze mogen tijdens hun beweging van richting veranderen, maar mogen niet diagonaal bewegen. Spoken moeten hun beweging altijd volledig in hetzelfde veld beëindigen en moeten altijd rechtop staan. Grote spoken mogen het zicht op andere spoken niet belemmeren.
- ...mogen door meubels heen bewegen en mogen hun beweging beëindigen op of in een meubel.
- ...zouden per ongeluk tegen een meubel of een ander spook kunnen stoten. Als dit gebeurt, moet de speler die hierdoor getroffen werd de onderdelen weer op hun oorspronkelijke plek zetten.

### Voorbeeld:

Rood heeft een bewegingskaart van 9. Ze besluit haar beweging over 4 spoken te verdelen:

- Vanaf haar startkant stuurt ze een klein spook 2 velden in de lobby.*
- Ze beweegt haar middelgroot spook 2 velden, via de deur naar buiten (het spook blijft aan die kant).*
- Ze verstopt een klein spook op het bord door het 4 velden te bewegen.*
- Ze gebruikt haar laatste beweging om haar grote spook 1 veld te bewegen, via de deur naar buiten.*



## Sleutelgat plaatsen

De speler met de hoogste worp mag kiezen aan welke kant van het bord het sleutelgat wordt geplaatst. Je mag niet op voorhand uitproberen welke kant het beste is.

**Let op: het sleutelgat moet van kant veranderen. Je mag deze niet aan dezelfde kant van het bord laten staan.**

Voorbeeld:



**De markeringen op de voet van het sleutelgat moeten uitgelijnd zijn met de randen van het veld.**



*In dit voorbeeld zijn een oranje en een rood spook zichtbaar. Deze spoken moeten opnieuw vanaf hun eigen kanten vertrekken.*

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er aan het begin van de ronde geen bewegingskaarten meer beschikbaar zijn.

Nu tellen de spelers hun punten:

Voor spoken die de overkant hebben bereikt:



= 1 punt



= 3 punten



= 5 punten

Voor spoken die zich nog in de lobby bevinden:



= 1 punt



= 1 punt



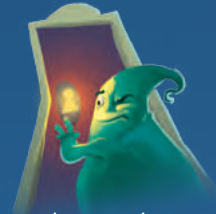
= 2 punten

**De speler met de meeste punten wint het spel!**

## Bij een gelijkspel:

De speler met de meeste ontsnapte spoken wint. Is de stand nog steeds gelijk? Dan wint de speler met de minste spoken naast zijn of haar startkant van het bord.

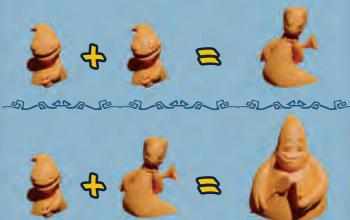
## Als je het spel onder de knie hebt...



...kun je de volgende regels toevoegen voor wat meer variatie! De regels voor het samenvoegen van spoken vereisen meer tactiek tijdens het spel, en ook de 'Klokslag Middernacht'-kaarten voegen een extra uitdaging toe.

### Spoken samenvoegen

**Spoken zijn altijd klein als ze vertrekken vanaf hun kant van het bord**, en ze worden alleen groter als ze samengevoegd worden. Als een klein spook zijn beweging beëindigt op hetzelfde veld als een klein of een middelgroot spook van dezelfde kleur, worden ze samengevoegd. Vervang de twee spoken door een groter exemplaar (middelgroot → groot, klein → middelgroot), en plaats de twee oorspronkelijke spoken weer bij hun startkant.



Twee middelgrote spoken kunnen niet samengevoegd worden. Als een obstakel verhindert dat een middelgroot of een groot spook volledig in het veld past, is een samenvoeging niet toegestaan.

#### Opmerking:

- **Het spook dat uit de samenvoeging ontstaat, mag deze beurt niet bewegen.** Twee kleine spoken die tijdens een ronde zijn samengevoegd tot een middelgroot spook kunnen tijdens dezelfde ronde niet opnieuw worden samengevoegd tot een groot spook.
- Als er een middelgroot of groot spook door het sleutelgat zichtbaar is, verdwijnt het niet van het bord, maar beweegt het terug naar de rand van het bord en behoudt het zijn huidige grootte.
- Als er aan jouw startkant geen kleine spoken meer beschikbaar zijn, mag je een spook terugnemen dat de overkant al heeft bereikt. Hierdoor verlies je de punten voor dat spook, tenzij het later opnieuw de overkant bereikt.

## Voorbeeld:

De bewegingskaart van rood is een 8.

- Ze gebruikt 1 beweging om een klein spook vanaf haar startkant 1 veld de lobby in te sturen.
- Daarna gebruikt ze 1 beweging om een ander klein spook van haar kant naar hetzelfde veld te brengen en het samen te voegen met het eerste spook. Ze vervangt de 2 kleine spoken door een middelgroot spook. De 2 kleine spoken worden van het bord verwijderd en gaan terug naar hun startkant.
- Ze heeft ook nog een middelgroot spook op de rand van het bord staan omdat deze in een eerdere ronde betrap is. Met haar 6 resterende bewegingen stuurt ze het middelgrote spook naar een klein spook, om ze samen te voegen. Ze vervangt de spoken door een groot spook en plaatst het kleine en het middelgrote spook weer naar haar startkant, naast het bord.



## "Niet duwen, elk om de beurt!"

Voor extra gemoedsrust, kunnen jullie beslissen om elk om beurt uw spoken te verplaatsen (en niet gelijktijdig), te beginnen met de speler die de dobbelsteen voor zich heeft.

Vanaf ronde 2 en voordat de spelers bewegingskaarten trekken, trekt de speler met de dobbelsteen een 'Klokslag Middernacht'-kaart en leest de tekst die erop staat, hardop voor (zie pagina's 9 tot en met 12). Voer onmiddellijk het effect van de kaart uit. Als het effect in beurtvolgorde uitgevoerd moet worden, begin dan bij de speler met de dobbelsteen en ga daarna met de klok mee.

Daarna gaat de ronde zoals gebruikelijk verder.





### Extra nieuwsgierig

Nadat je aan het eind van de ronde door het sleutelgat hebt gekeken, moet je het sleutelgat verplaatsen naar de deur met hetzelfde cijfer aan de overkant van de lobby. Kijk daarna weer door het sleutelgat vanaf de nieuwe locatie.



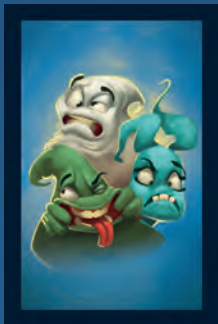
### Zoek dekking!

Leg alle spoken in de lobby neer. Alle spoken bewegen deze ronde liggend.



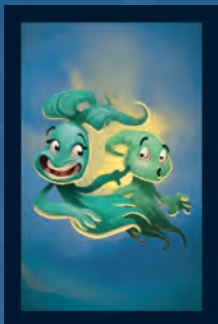
### Te enthousiast

Leg alle meubels op hun zijkant neer. Ze moeten nog steeds volledig in de lobby passen.



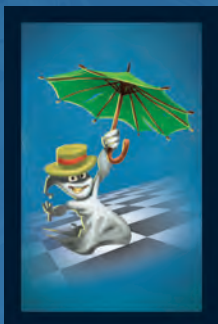
### Wie trekt de gekste bek?

Zet de spiegel rechtop en plaats deze zodat hij naar het midden van de lobby wijst. Neem tijdens je beurt een klein spook uit je voorraad (indien beschikbaar) en plaats deze zo dicht mogelijk tegen de spiegel, zodat hij zijn eigen spiegelbeeld kan zien. Dit spook mag deze ronde niet bewegen.



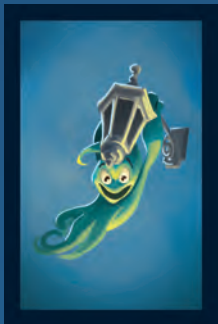
### Tikkiel Jij bent 'm!

Vervang tijdens je beurt een klein spook van de speler aan je rechterzijde door een klein spook uit jouw voorraad (indien beschikbaar). Als de speler aan je rechterzijde geen kleine spoken in de lobby heeft, plaats er dan eentje uit je voorraad op het 3e veld van de lobby, gerekend vanaf jouw startkant.



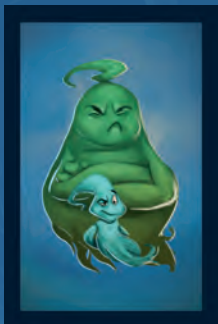
### Dansvloer

Verplaats alle meubels naar hun dichtstbijzijnde deur. Alle meubels moeten nog steeds in de lobby staan. Alle spoken blijven gewoon op hun plek staan.



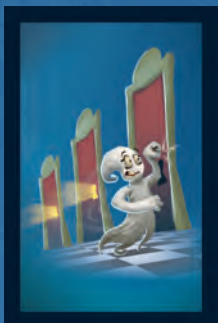
### De vloer is lava

Spoken die aan het einde van de ronde niet 'veilig' op een meubel staan, moeten opnieuw vanaf hun startkant vertrekken.



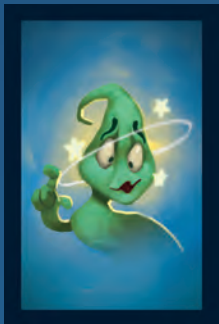
### Ik roep mijn grote broer!

Vervang indien mogelijk één van je spoken in de lobby door een spook van de volgende grootte uit je voorraad.



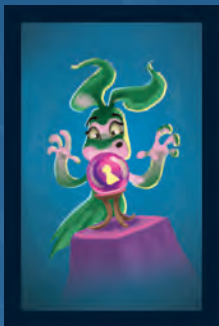
### Klop klop

Aan het eind van deze ronde kiest niemand naar welke kant het sleutelgat verplaatst: het blijft aan dezelfde kant staan. Werp wel nog de dobbelsteen om de exacte locatie van het sleutelgat te bepalen.



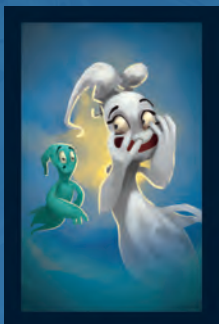
### Ik ben duizelig

Draai het spelbord een kwartslag naar rechts. Vanaf nu moeten je spoken vertrekken vanaf je nieuwe startkant, en moeten ze naar je nieuwe tegenoverliggende zijde bewegen.



### Kristallen bol

Werp de dobbelsteen voordat je de kant van het sleutelgat kiest. Kies dan de kant van het sleutelgat, en plaats deze op de deur met het overeenkomstige cijfer.



### Rood licht, groen licht

Beweeg alle spoken 1 veld richting de uitgang (sommige spoken kunnen hierdoor hun bestemming bereiken).