

Otfried Preußler

Het Spookje

voor 2-4 spokenvriendjes vanaf 5 jaar



Inhoud

- 1 spookje met magneet
- 13 slotdeuren
- magnetische folie met sloten voor de deuren
- 13 kaartjes met afbeeldingen uit het boek
- 1 ridderzaal-knikkerbak in de bovenkant van de doos
- 40 kanonskogels
- 4 kogelhouders
- 1 raadhuis klok met wijzer en een ring met afbeeldingen
- 1 staafje om de klok te verzetten
- 1 plastic klinknagel
- 1 inzetstuk om te spelen
- 30 stickers

Op de zolder van Slot Uilenstein woont het spookje. Overdag slaapt hij in zijn eikenhouten kist op zolder. Maar als de klok van het raadhuis om middernacht het spookuur inluidt, wordt hij wakker en maakt hij een rondje door het slot. Deze nacht wil het spookje zo veel mogelijk vrienden en speciale plekken bezoeken voor het spookuur weer voorbij is. Maar dat is nog niet zo eenvoudig, want daarvoor moet hij eerst de juiste deuren openen! Gelukkig kan het spookje met zijn sleutelbos gewoon alle deuren opendoen - gesloten deuren zijn dus geen probleem. Maar zijn tijd is beperkt en het spookje heeft jullie hulp nodig! Help het spookje de juiste deuren te vinden, zodat hij zo veel mogelijk vrienden en plekken kan bezoeken. Als je de juiste deur hebt gevonden, mag je als beloning het spookje bij een van zijn favoriete bezigheden helpen: rollen met kanonskogels!

Doel van het spel

De winnaar is degene die als eerste 6 deuren achter elkaar juist heeft geopend of al zijn kanonskogels kwijt is.

Vorbereiding

Voor het eerste spel

Bij de voorbereiding kun je het beste een volwassene laten helpen. Haal alle onderdelen voorzichtig uit de platen. Volg nu onderstaande stappen om het spel in elkaar te zetten.

Deklok

Haal het inzetstuk uit de doos. Steek het onderste gedeelte van de plastic klinknagel van beneden door het gat in het midden van het inzetstuk en hou het vast. Leg nu van boven de ring met de afbeeldingen in de uitsparing in het midden en dan de wijzerplaat daarop. Leg vervolgens de wijzer van de klok met het grote gat op het gat in het inzetstuk. Tot slot verbind je het bovenste gedeelte van de plastic klinknagel met het onderste gedeelte en zet je op die manier de wijzer vast. De klok is nu klaar.



Het spookje

Het spookje heeft zijn sleutelbos nodig! Pak de ring met de magneet. Buig de ring iets open en schuif hem door het gaatje in de hand van het spookje. Buig de metalen ring weer dicht. Nu heeft het spookje zijn sleutelbos in de hand.



De deuren

Haal de sleutelgaten voorzichtig uit de magnetische folie en plak op elke deur een sleutelgat. Het beste kun je het slot in het midden van elke deur plakken.



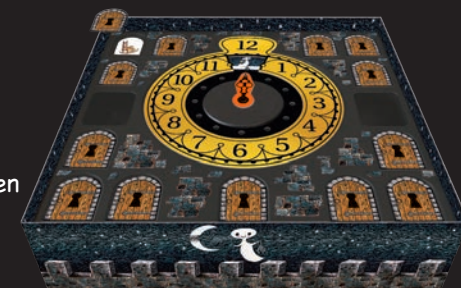
De stickers

Plak de stickers op het inzetstuk.

Voor elk spel

Draai de wijzer van de klok op de 12.

Vervolgens leg je de 13 kaartjes met afbeeldingen uit het boek in de uitsparingen van het inzetstuk in de doos, zodat de afbeeldingen te zien zijn. Spreek van tevoren af of je alle kaartjes grondig wilt bekijken voor ze afgedekt worden of dat je het spel iets moeilijker wilt maken en de afbeeldingen niet gaat bekijken. Vervolgens leg je de 13 deuren op de kaartjes zodat elk kaartje met een deur is bedekt.



Pak ieder een kogelhouder en 8 kogels en leg deze in de uitsparingen van de houder. Leg de bovenkant van de doos zo op tafel dat de binnenkant boven ligt. Daarin zie je de ridderzaal waar je met de kanonskogels kunt rollen! Leg nu nog het spookje klaar en je kunt gaan spoken!



Het spel zelf

De jongste speler mag beginnen. Als het jouw beurt is, doe je het volgende:
Pak het staafje om de klok te verzetten. Steek dit zo ver in het gat in de wijzer van de klok dat hij de ring met afbeeldingen bereikt.



Draai het staafje met de klok mee tot de wijzer op 1 uur wijst. Nu is onder de 12 een nieuw afbeelding te zien. Dit is de plek waar het spookje naartoe wil gaan.

Denk na achter welke deur de gevraagde plek zit. Pak dan het spookje en leid hem naar de deur. Hou nu de magneet tegen het sleutelgat. De deur gaat als vanzelf open! Leg de deur en het spookje naast de doos en bekijk de afbeelding achter de deur.

Is het NIET de gevraagde plek?

Helaas was dit niet de plek die het spookje wilde bezoeken. Nu begint de tijd te dringen! Het spookje zal er niet meer in slagen alle plekken te bezoeken voor het spookuur voorbij is. Hij houdt dus op met zijn rondje door het slot. Sluit de deur weer die je zojuist hebt geopend. Leg daarvoor de deur weer op het kaartje. Als je tijdens je zet al andere deuren had geopend, moet je ook deze weer dichtdoen.

Draai vervolgens de wijzer van de klok met je vinger weer terug op de 12.

Belangrijk: let erop dat de ring met afbeeldingen NIET meedraait.

Jouw beurt is nu afgelopen en de volgende speler is aan de beurt. Deze pakt nu het staafje, steekt hem in de wijzer van de klok en gaat verder zoals hierboven beschreven.

Is het wel de gevraagde plek?

Goed gedaan! Dit is precies de plek waar het spookje naartoe wilde gaan. Je mag het spookje verder helpen en de volgende plek zoeken.

Leg de deur die je zojuist hebt geopend en het spookje opzij. Pak weer het staafje om de klok te verzetten en draai de wijzer van de klok samen met de ring met afbeeldingen met de klok mee op het volgende cijfer. Onder de 12 is nu een nieuwe afbeelding te zien. Dat is de volgende plek waar het spookje naartoe wil gaan. Probeer nu opnieuw de juiste deur te openen en de gevraagde plek te vinden.

Als je de juiste deur hebt gevonden, mag je verder spelen zoals hierboven beschreven en de volgende plek zoeken. Je mag net zo lang doorgaan tot je een foute deur opendoet. Dan is je spookuur helaas bijna voorbij! Als beloning voor de juist geopende deuren van deze beurt mag je nog in de ridderzaal met kanonskogels rollen!

Vervolgens ga je door zoals beschreven bij "Is het NIET de gevraagde plek?" en de volgende speler is aan de beurt.

Met de kanonskogels rollen

Voor elke juiste deur die je hebt geopend, mag je samen met het spookje een kanonskogel door de ridderzaal laten rollen.

Voorbeeld: Sophia heeft 3 juiste deuren geopend. Bij de vierde heeft zij helaas een foute deur geopend. Sophia mag dus met 3 kanonskogels rollen. Zij pakt 3 kogels van haar kogelhouder en legt deze in de ridderzaal.

Nu kan het rollen beginnen! Neem de ridderzaal in je handen en probeer zo veel mogelijk kogels in de gaten te laten rollen. Beweeg en kantel daarvoor de deksel van de doos. Maar je hebt niet erg veel tijd: je medespelers tellen langzaam af van 10 naar 0. Als ze bij 0 zijn aangekomen, moet je stoppen met rollen. Als jullie al enkele keren hebben gespeeld en het rollen iets vaker hebben geoefend, kunnen jullie ook afspreken dat jullie slechts vanaf 5 aftellen. Als jullie nog niet zo vaak hebben gespeeld, kunnen jullie voor de eerste potjes ook iets meer tijd nemen – bijvoorbeeld twee keer van 10 naar 0 tellen. Vervolgens kijken alle spelers samen hoeveel kogels je in de gaten hebt gekregen. Deze kogels ben je nu kwijt! Je mag ze in een van de twee gaten naast de klok leggen. Alle kogels die niet in een gat terecht zijn gekomen, moet je weer terug in je kogelhouder plaatsen.

Je spookuur is nu voorbij. Sluit alle deuren en draai de wijzer van de klok met je vinger terug naar 12 uur.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Je hebt gewonnen als je

- als eerste geen kanonskogels meer in je kogelhouder hebt liggen. Het spookje is heel blij, want je hebt hem echt geholpen alle plekken te bezoeken die hij graag wilde zien.
- OF:**
- als eerste 6 deuren tijdens één beurt achter elkaar juist hebt geopend. Daarbij is het niet van belang hoeveel kanonskogels je nog voor je hebt liggen. Je hebt het spookje een half spookuur lang onafgebroken geholpen!

Als jullie nog niet zo vaak hebben gespeeld of als jullie het spel juist iets moeilijker willen maken, kunnen jullie het aantal deuren natuurlijk aanpassen, bijvoorbeeld 4 deuren als jullie het iets makkelijker willen, of 8 deuren, als het iets moeilijker mag zijn.

Spook-variant:

Hebben jullie echt een monstergeheugen? Dan is deze variant echt iets voor jullie! Slagen jullie erin om alle 12 deuren in de juiste volgorde open te doen? Dan gaan jullie een heel spookuur lang samen met het spookje ronddwalen. Wie het eerst daarin slaagt, wint het spel en wordt de beste vriend van het spookje. Het spookje is heel blij; eindelijk heeft hij zijn hele rondje langs alle plekken in één spookuur gemaakt! Als beloning mag je het spookje naar de 13de deur leiden: achter deze deur bevindt zich zijn slaapkist. Nu kan het spookje tevreden in zijn kist gaan liggen en verder slapen.