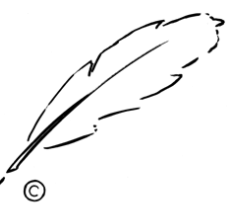


DUKE RUDE



Adve Runde 

Spielerverlag

Impressum

Auteur, Spelhandleiding en basisontwerp

Lars-Michael Stock

Illustraties

Lara Schilling

Lay-out logos DunkelRunde und AdveRunde

Julika Stock

Lay-out website

Carsten Weber

Nederlandse vertaling

Sacha Haffmans

AdveRunde Spieleverlag

www.adverunde.de

Lars-Michael Stock, Hembecker Weg 37a, D-58675 Hemer

Eerste druk

Copyright © 2018 by Lars-Michael Stock, Hemer.

Alle rechten zijn voorbehouden aan Lars-Michael Stock.

Uitgegeven in eigen beheer. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier zonder voorafgaand schriftelijke toestemming van de uitgever Lars-Michael Stock.

Waarschuwing:

Het speelbord, het speelmateriaal en de bijbehorende kist bestaan uit hout en zullen hierdoor onregelmatigheden in vorm, structuur en kleur vertonen. Het hout kan door latere verkleuring kleurverschil vertonen. Dit is een natuurlijk proces omdat er enkel met natuurlijke producten is gewerkt bij de vervaardiging van dit spel. Het ingebrande logo op de speelkist kan na verloop van tijd gaan vervagen. Het spel graag op een droge plek bewaren aangezien hout bij vochtigheid krom kan trekken. Kleur-, vorm- en inhoudsveranderingen voorbehouden.

Inhoudsopgave

1.	<i>Inleiding</i>	2
2.	<i>Het verhaal</i>	2
3.	<i>De weg door het land</i>	3
4.	<i>Spelonderdelen</i>	5
5.	<i>Spelers en speelduur</i>	5
6.	<i>Doel van het spel</i>	5
7.	<i>Spelopbouw</i>	6
8.	<i>Betekenis van de speelvelden</i>	6
9.	<i>Dobbelstenen en het gooien van gelijke ogen met 2 dobbelstenen</i>	9
10.	<i>Het verplaatsen van een kind</i>	9
11.	<i>Het verplaatsen van een groepje kinderen</i>	10
12.	<i>Verplaatsen van een geest</i>	11
13.	<i>Angst voor de geesten</i>	11
14.	<i>Beknopte handleiding</i>	12



Opmerking:

In de tekst wordt zowel de mannelijke als vrouwelijke vorm voor de speler afwisselend gebruikt. Dit heeft geen invloed te hebben op het geslacht van de speler.

1. Inleiding

DunkelRunde ("DonkereRonde") is een bijzonder spel voor de hele familie. Het spelbord is rond zodat alle spelers er van alle kanten goed zicht op hebben. De spelregels zijn eenvoudig zodat ook kinderen het spel snel zullen begrijpen. De beknopte uitvoering van de spelregels vindt u op de laatste twee bladzijden. Hierna volgen de bijzonderheden en details van het spel:

Sprookjesachtig begin

De regels en het doel van het spel komen voort uit een verhaal. Om het spel goed te kunnen begrijpen raden wij u aan om eerst gezamenlijk het **bijpassende verhaal** te lezen (Hoofdstuk 2) en de **weg door het mysterieuze land** te ontdekken (Hoofdstuk 3). Het ronde spelbord werd door Lara Schilling op wonderbaarlijke wijze geïllustreerd en nodigt vanuit elk perspectief uit om ontdekt te worden.

Samenspel

Iedere speler heeft twee speelfiguren in de vorm van twee kinderen, een jongen **en** een meisje. Samen met de speelfiguren van de andere spelers leggen zij de weg af om de geesten van het land van een vloek te verlossen. Om dit te bereiken moet je elkaar helpen. Alleen door samen te werken hebben de kinderen geen angst voor de geesten, waardoor ze samen hindernissen kunnen overwinnen.

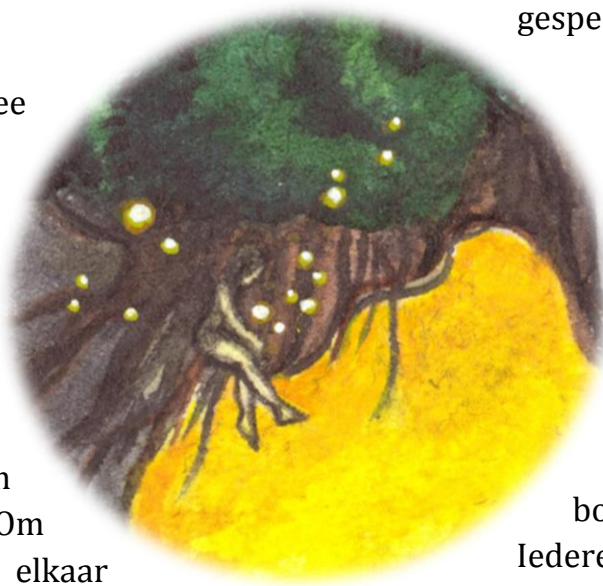
Pas wanneer een meisje en een jongen het doel bereiken wordt de vloek verbroken. Hierdoor winnen vaak meerdere spelers tegelijk het spel.

Kippenvel en strategie

De geesten dwalen rond en zijn op zoek naar de kinderen. Zullen ze me vinden en verjagen? Hebben ik genoeg geluk in het spel tijdens het dobbelen met de dobbelstenen om mijn doel te bereiken? Welke weg kiezen ik? Zoek ik bescherming bij de andere kinderen? Welke geest beweeg ik?

Duurzaamheid

De DonkereRonde is een tijdloos spel door zijn sprookjesachtig verhaal, de interactie tussen de spelers en het benodigde materiaal voor de vervaardiging van dit spel. Het speelbord, de speelfiguren en de kist zijn van hout gemaakt. Wanneer men hier zorgvuldig mee omgaat kan de DonkereRonde over 100 jaar nog steeds gespeeld worden.



2. Het verhaal

Er waren eens vier gemene roofridders die op de waterburcht aan de andere kant van de rivier woonden. Op de burcht groeide een lindboom met daarin een boomgeest, een dryade.

Iedere nacht sprak ze de ridders toe in hun slaap om niet meer te stelen. Maar iedere morgen als de ridders wakker werden, vergaten ze snel hun

droom en trokken ze er weer op uit om gemene dingen te doen.

Op een avond, toen de ridders naar huis kwamen viel de nacht al in op de burcht. Toen ze bij de lindenboom kwamen was daar een magnifiek licht. De dryade kwam tevoorschijn en sprak een vloek over de ridders uit. Door haar vloek veranderde de roofridders in nevel en hun wapens kletterden op de grond neer. Nooit meer zouden ze gewelddadig tegen iemand zijn. Als bangmakende maar ongevaarlijke geesten zouden ze 's nachts door het land moeten rondspoken en mensen laten schrikken zodat ze nooit vrienden zouden kunnen maken. Toen pas hadden de roofridders spijt van wat ze gedaan hadden, maar toen was het al te laat.

Sindsdien wonen de geesten daar waar ze hun slechtste daden ooit hadden volbracht. De eerste geest woont aan de andere kant van de rivier bij de dode boom. De tweede geest woont in de ruïne diep in het bos. Onder aan de rivier op het kerkhof woont de derde geest. Tenslotte woont de vierde geest in de oude herberg waar niemand heen durft te gaan. Het kasteel is sindsdien verlaten en witte mist hangt om de toegangspoort.

Gevaarlijk zijn de geesten niet maar wel een beetje eng! Wie hen tegenkomt en alleen is loopt uit angst snel weg en vlucht naar een veilige plek.

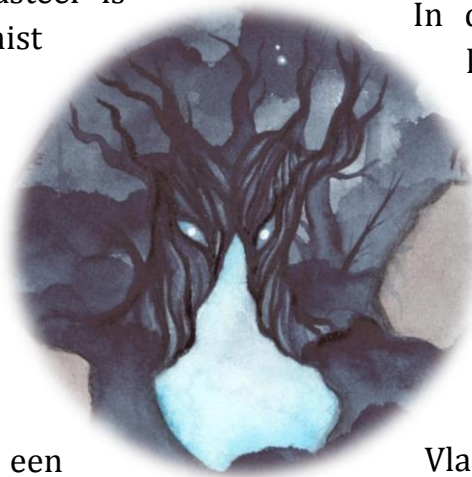
In haar woede had de dryade een vloek uitgesproken die eeuwig zou duren. Maar in de buurt van het kasteel

leefde toen en nu nog steeds een goede heks in haar hut, en een wijze tovenaars in zijn toren. Ze wisten dat niets eeuwig duurt en hebben met hun toverkracht de vloek van dryade afgezwakt. Om de geesten ooit te kunnen verlossen van hun vloek moeten kinderen 's nachts de enge weg naar het kasteel bewandelen. Alleen een meisje kan de slapende dryade wakker maken en alleen een jongen kan de dryade om vergeving vragen voor de ridders. Pas dan zullen de geesten rust vinden en zal de vloek die op hen rust verbroken kunnen worden.

3. *De weg door het land*

De kinderen wonen veilig in het dorp. Het is het begin van de herfst. Het koren op het land is rijp en de eerste appels vallen van de boom. De avondzon schijnt en alles licht op in prachtige zachte kleuren. Een paard staat in de wei en een vos wacht op de schemering. Vanuit het dorp trekken kinderen er op uit om naar het kasteel te gaan om de vloek te verbreken.

Er is veel te ontdekken in het land:



In de blauwe rivier tussen het kasteel en het dorp leeft een oude waterdraak. De weg over het water is daardoor versperd. Daardoor volgen de kinderen de straat en steken de brug 's nachts over. Alleen wordt de trol nu ook wakker.

Vlak achter de brug staat een dode boom. Hierin woont de eerste geest. Koud blauw licht komt uit de kloof

van de boom tevoorschijn. De straat voert verder het bos in waar de tweede geest woont. Sinds duizend jaar slaapt daar ook een grote reus. Er groeien zelfs al bomen op hem net als op de omliggende heuvels.

De kinderen komen bij de rivier aan. Er ligt een boot aan de oever. Tegen de stroom in roeien heeft geen zin omdat daar alleen maar stroomversnellingen en draaikolken zijn. De kinderen zullen dus de rivier moeten oversteken. Maar dat kan geen kind alleen, want een kind moet roeien en het andere kind moet hem met licht bij schijnen om de weg naar andere oever te vinden.

Langs de rivier woont de goede heks. Ze wil de kinderen graag helpen om de vloek te verbreken. De boot aan de oever is van haar. Wanneer de kinder de rivier hebben overgestoken stuurt de heks de boot met haar toverkrachten terug naar de andere kant van de rivier zodat de andere kinderen die nog komen deze ook kunnen gebruiken.

De kinderen moeten zelf de boot besturen. Maar als een kind alleen aan de oever achterblijft, zal de goede heks dit kind helpen om aan de andere kant van de rivier te komen.

Zacht licht komt uit het huis van de heks en er stijgt rook op uit de schoorsteen, de goede heks bakt namelijk een cake voor de kinderen. Als de kinderen bang zijn voor de geesten, dan kunnen ze hier bescherming zoeken.

De goede heks vertelt de kinderen dat er twee sluiproutes zijn, die in de nacht nauwelijks te vinden zijn en die moeilijk begaanbaar zijn. De geesten kennen deze routes niet zodat de kinderen daar veilig zullen zijn. De eerste sluiproute is een groen pad dat vaak door herten

gebruikt wordt en het voert door een klein bos. De tweede sluiproute is een groen graspad dat aan de rand van de heuvels loopt.

Wanneer je het huis van de goede heks verlaat en de grijze straat volgt, kom je bij de oude ruïne. Hier dwaalt koude nevel rond en de tweede geest dwaalt hier tussen de muren. Vanaf hier voert de straat verder naar de oude begraafplaats onder aan de rivier waar de derde geest woont. Hij dwaalt hier tussen de grafstenen door over het nevelige landschap.

Vorbij de heuvel liggen de 'grijze dennen': een betoverend naaldbos waar een oude draak slaapt. De toren aan de rand van het bos is het huis van de wijze tovenaars. Hij zorgt ervoor dat de oude draak blijft slapen. Zijn deur staat open voor kinderen en zacht licht werpt een gloed over de straat.

Ook de wijze tovenaars wil dat de geesten van de vloek verlost worden en zo hun rust weer vinden. Hij vertelt de kinderen over een groene weg, die langs de rand van de grijze den naar het kasteel leidt. Ook deze sluiproute is 's nachts moeilijk te vinden en



de kinderen komen maar langzaam vooruit. Maar daar zijn ze veilig omdat de geesten daar niet kunnen komen.

De grijze straat gaat rechtdoor verder naar de verlaten herberg. Hier kun je geen bescherming meer zoeken, omdat hier de vierde geest rondspookt.

Achter de herberg is een moeras. Hier hangen veel mistflarden tussen de heuvels en verlaten stenen. Het maanlicht werpt een mysterieus licht over het benevelde landschap.

Tenslotte komen de kinderen aan bij het oude waterkasteel. Blauwe mist stijgt op langs de toegangspoort en geen enkel kind durft hier alleen door te gaan. In de duisternis kunnen de kinderen de kastelweg moeilijk volgen. Maar de geesten hebben hier geen moeite mee omdat ze het kasteel van vroeger nog kennen en kunnen zweven net als de mist.

Aan het einde van de toegangsweg naar het kasteel staat de betoverde lindenboom, door goud licht omgeven beschermt de boom de kinderen. Onder de takken van de boom slaapt de dryade. Pas wanneer een meisje de dryade wekt en een jongen voor de geesten om vergeving vraagt, wordt de vloek verbroken.

4. Spelonderdelen

Houten doos

Spelbord bestaande uit 7 puzzelstukken

12 speelfiguren in de vorm van kinderen (6 meisjes en 6 jongens in zes verschillende kleuren)

4 witte figuren voor de geesten

1 dobbelsteen met 6 zijden voor de kinderen

1 dobbelsteen met 8 zijden voor de geesten

Spelhandleiding

5. Spelers en speelduur

Dit spel is een familiespel voor 2 tot 6 spelers vanaf ongeveer 6 jaar. De speldynamiek komt het best tot zijn recht wanneer er met minimaal 3 spelers gespeeld wordt.

De speelduur is ca. 10 minuten per speler.

6. Doel van het spel

Iedere speler speelt met twee speelfiguren in de vorm van kinderen, een meisje en een jongen. Ze vertrekken vanaf het dorp in de nacht om de geesten van hun vloek te verlossen.

De vloek is pas verbroken wanneer minstens een meisje en een jongen de betoverde lindenboom op de kasteelruïne bereikt hebben. Het kan voorkomen dat bijvoorbeeld drie jongens van drie verschillende spelers bij de lindenboom staan maar dat er nog op een meisje gewacht moet worden om samen de geest te kunnen verlossen.

Wanneer de vloek verbroken is, is het spel ten einde. Alle spelers die met een kind de betoverde lindenboom bereikt hebben, hebben gewonnen.

Als een speler het haalt om met **beide** kinderen van zijn eigen kleur de betoverde

lindenboom te bereiken dan heeft deze speler het spel alleen gewonnen.

Voorbeeld (zie afbeelding):



Er zijn al drie kinderen bij de finish van het spel. Aangezien het alleen jongens zijn is het spel nog niet ten einde. Ze moeten nog op een meisje wachten om de vloek te kunnen doorbreken.

De volgende varianten voor het einde van het spel zijn bij de hierboven beschreven situatie denkbaar:

Wanneer vervolgens het blauwe meisje bij de finish van het spel komt, hebben alle vier de spelers gewonnen.

Lukt het voordien een van de andere drie meisjes om langs de dryade te komen, dan heeft de speler gewonnen die als enige de beide kinderen naar de finish van het spel heeft gekregen.

Als eerst het groene en het gele meisje met een gelijke worp van beide dobbelstenen met een 3 als groepje kinderen samen

verplaatst (zie hoofdstuk 10 en 11), dan zijn zij samen gezamenlijk de winnaar van het spel.

7. *Spelopbouw*

De speler zet twee speelfiguren in de vorm van kinderen (het meisje en de jongen in dezelfde kleur) in het dorp waar het spel begint (geel speelveld).

Op ieder van de vier spookplaatsen (blauwe speelvelden) wordt een geest geplaatst.

8. *Betekenis van de speelvelden*

De weg naar het kasteel gaat langs speelvelden met verschillende kleuren. De betekenis van die kleuren luidt als volgt.

Grijze speelvelden (straat)

Op de grijze speelvelden kunnen zowel de kinderen als de geesten zich vrij bewegen.

Gele speelvelden (toevluchtsoorden)

Er zijn **vier** toevluchtsoorden waar kinderen veilig zijn voor de geesten. Dit zijn: het **dorp**, het **heksenhuys** van de goede heks, de **tovenaarstoren** van de wijze tovenaar en de betoverde **lindenboom** van de dryade.

Als een kind door een geest bang gemaakt wordt (uitgegooid) loopt het snel terug naar het laatste gele speelveld dat op zijn weg ligt.

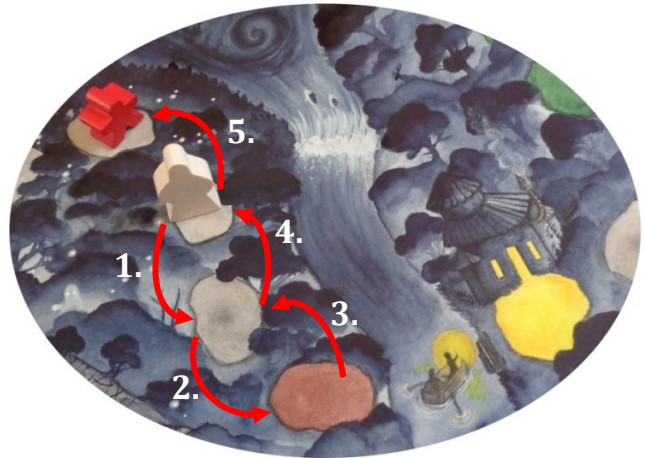
Aan het begin van de route zullen de kinderen dan teruglopen naar het dorp wanneer ze door een geest verjaagd worden. Maar heeft een kind de rivier overgestoken en het heksenhuis bereikt, dan hoeft het niet verder terug te lopen dan het heksenhuis. Als een kind de tovenaarestoren achter zich heeft gelaten hoeft ze, wanneer een geest haar bang maakt, niet verder terug te lopen dan tot deze toren. Wanneer een kind tenslotte de dryade heeft bereikt mag het daar blijven tot het spel ten einde is. Het kan daar dan niet meer door de geesten verjaagd worden.

De gele speelvelden mogen door de geesten niet betreden en niet overgestoken worden!

Vandaar dat de geesten tussen de gele speelvelden zitten “opgesloten”. De eerste geest, die bij de dode boom woont, kan zich alleen tussen het dorp en het heksenhuis bewegen. De tweede geest van de oude ruïne en de derde geest van het kerkhof bewegen zich alleen tussen het heksenhuis en de tovenaarestoren. Tenslotte beweegt de vierde geest die in de verlaten herberg woont zich alleen tussen de betoverde lindenboom en de tovenaarestoren.

Als een geest naar een geel speelveld getrokken wordt moet hij zich op het veld daarvoor omdraaien. De overgebleven punten op de dobbelsteen moet hij dan in tegengestelde richting gaan.

Voorbeeld:



De speelster van de blauwe speelfiguren gooit met de achzijdige dobbelsteen een 5. Hierdoor zal de geest zich vijf speelvelden moeten verplaatsen. De speelster beslist dat de afgebeelde geest zich twee speelvelden in de richting van het heksenhuis beweegt. Voor het heksenhuis (geel speelveld) moet de geest zich omdraaien en de overgebleven punten van de worp in tegengestelde richting bewegen. Hierdoor komt de geest bij de rode jongen aan die alleen staat. De rode jongen moet nu naar het dichtstbijzijnde gele speelveld worden teruggezet (in dit geval terug naar het dorp). Zie ook hoofdstuk 13.

Blauwe speelvelden (spookplaatsen)

De geesten werden vervloekt om overdag te wonen op de plaatsen waar zij hun ergste daden hadden verricht. Dit zijn de dode boom, de ruïne, het kerkhof en de verlaten herberg.

De geesten beginnen daarom het spel op de blauwe speelvelden.

Wanneer het spel begint (aan het begin van de nacht volgens het verhaal) kunnen de geesten de blauwe velden verlaten om de kinderen bang te maken.

Kinderen mogen niet alleen maar ook niet in een groepje op een spookplaats blijven staan.

De spookplaatsen zijn zo griezelig, dat de kinderen er niet durven te blijven. Als kinderen volgens het puntenaantal van een worp met de dobbelsteen hun reis op een blauw speelveld eindigen moeten zij hun beurt minimaal een speelveld eerder beëindigen.

Rode speelvelden (hindernissen)

De hindernissen (de rivier en de griezelige toegangspoort van het kasteel) kan **een kind alleen niet** nemen. Vandaar dat een kind alleen haar beurt op een rood speelveld moet beëindigen en daar moet **wachten op andere kinderen**.

Wanneer er **minstens twee kinderen** op een rood speelveld staan kunnen zij samen de hindernis overwinnen om direct op het speelveld na de hindernis hun beurt te beëindigen. De **overgebleven punten** van de zeszijdige dobbelsteen komen zo te **vervallen**.

Als een groepje kinderen samen op een rood speelveld komt waar een enkel kind staat, dan neemt het gehele groepje

kinderen het enkele kind mee over de hindernis.

De goede heks laat geen enkel kind alleen achter!

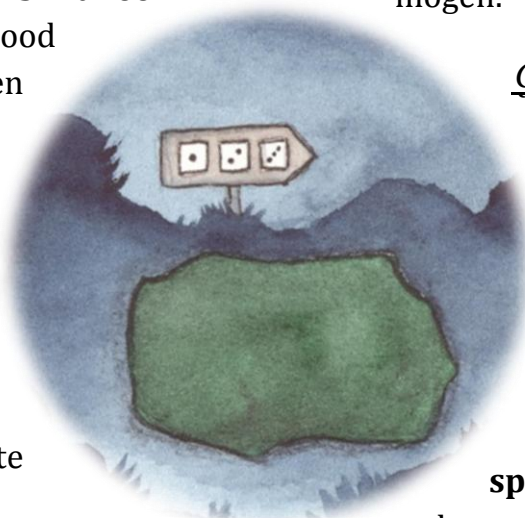
Blijft een kind alleen achter tussen het dorp en de rivier dan kan het niet zonder de hulp van een vreemde de rivier oversteken. Vandaar dat de goede heks **dit laatste kind** helpt. Wanneer het kind op de rood speelveld aan de rivieroever staat mag het meteen de rivier oversteken. Hiermee wordt de beurt van het kind beëindigd op het gele speelveld bij het heksenhuis.

De **geesten** kunnen alle de rode speelvelden betreden **zonder beperkingen**. De **toegangspoort van het kasteel** vormt voor de vierde geest **geen hindernis**. De geest kan het kasteel dus in en uit. Maar de geesten kunnen **niet de rivier oversteken** omdat ze niet op en over het gele speelveld bij het heksenhuis mogen.

Groene speelvelden (sluiproutes)

De **geesten** kunnen de sluiproutes niet vinden. Ze mogen **niet** de groene speelvelden **betreden** en gaan er altijd aan voorbij.

Alleen kinderen kunnen gebruik maken van de **groene speelvelden** en zijn daardoor daar veilig voor de geesten. Maar de sluiproutes zijn 's nachts slecht te vinden en moeilijk begaanbaar. Op de sluiproutes kunnen de kinderen zich alleen voortbewegen door middel van een **1, 2 of**



3 op de zeszijdige dobbelsteen. Dit wordt door de wegwijzer nog eens extra duidelijk gemaakt.

Bruine speelvelden (kasteelweg)

De geesten kunnen zich op de kasteelweg zonder beperkingen bewegen. In tegenstelling tot de sluiproutes zijn de kinderen daardoor op de kasteelweg niet veilig voor de geesten.

Voor de kinderen is de kasteelweg moeilijk begaanbaar. Ze mogen hem alleen met een 1, 2 of 3 op de zeszijdige dobbelsteen bewandelen.

9. Dobbelstenen en het gooien van gelijke ogen met 2 dobbelstenen

De jongste speler begint het spel. Daarna gaat de ronde verder met de wijzers van de klok mee.

Men gooit tegelijk de zeszijdige en de achzijdige dobbelsteen. De zeszijdige dobbelsteen is voor het verplaatsen van de speelfiguren in de vorm van kinderen, en de achzijdige dobbelsteen is voor het verplaatsen van de geesten op het speelbord. Na het gooien beslist de speler welk van zijn kinderen en welk van de geesten hij verplaatst. De speler bepaald bovendien zelf of hij eerst de geest of eerst het kind over het speelbord verplaatst.

Wanneer je met 2 dobbelstenen het gelijke aantal ogen gooit worden de geesten niet verplaatst. In plaats daarvan moet de speelster een groep kinderen verplaatsen, ook als geen van haar eigen kinderen zich

in het groepje kinderen bevindt. Hierbij telt het aantal ogen op de zeszijdige dobbelsteen (het aantal ogen van de twee dobbelstenen wordt niet bij elkaar geteld). De speelster beslist zelf welke groepje kinderen zij verplaatst. Als er geen groepje kinderen op het speelbord staat vervalt de beurt.

Na en beurt met gelijke ogen op beide dobbelstenen is de speelster nog eenmaal aan de beurt en gooit hierbij weer beide dobbelstenen tegelijk.

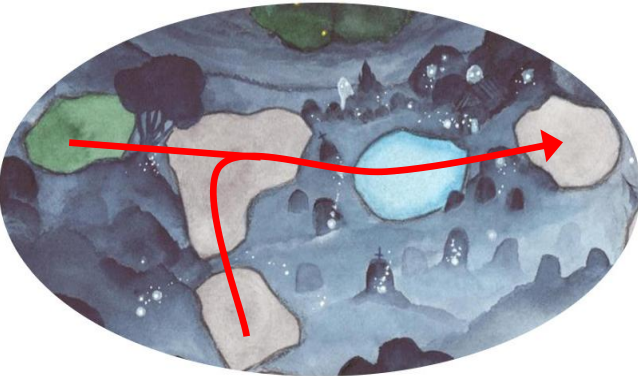
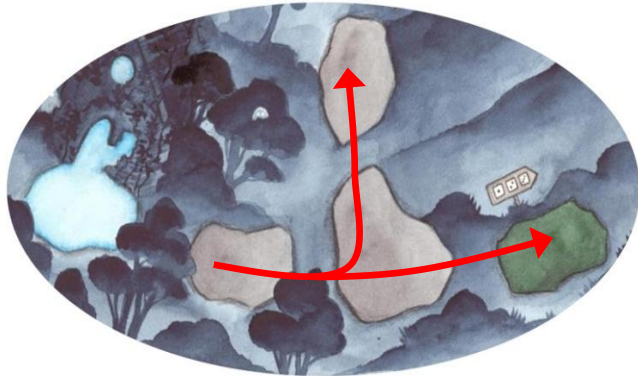
De regels om een kind, een groepje kinderen of een geest te verplaatsen moeten worden opgevolgd (zie ook de volgende hoofdstukken).

10. Het verplaatsen van een kind

Het aantal ogen van de **zeszijdige dobbelsteen** gebruikt de speler om een **kind** van zijn eigen kleur (meisje of jongen) te verplaatsen. Daarbij gelden de volgende regels:

Een **beurt moet** altijd uitgevoerd worden als dat mogelijk is. Of men een **jongen of een meisje** verplaatst, mag de speelster zelf beslissen. Als je een kind vanwege de spelregels in die beurt niet kunt verplaatsen, moet je een ander kind van zijn eigen kleur verplaatsen.

Kinderen mogen zich **alleen vooruit** verplaatsen over het speelbord (van het dorp naar de betoverde lindenboom). Zie ook de volgende voorbeelden voor de toegestane verplaatsingen op het speelbord:



Het gegooide aantal ogen op de dobbelsteen moet niet volledig verbruikt worden. Een beurt mag voortijdig beëindigd worden maar men moet minimaal een stap zetten. Deze regel kun je vooral inzetten om veilig bij andere kinderen te kunnen blijven staan.

Er mogen een onbegrensd aantal kinderen op een speelveld staan. Als er minstens twee kinderen op een speelveld staan spreekt men van een **groepje kinderen**. Een groepje kinderen is niet bang voor geesten (zie ook hoofdstuk 13).

Zolang een **geest bij een groepje kinderen op hetzelfde speelveld** staat, kan een kind de groep kinderen niet verlaten. Men moet dus eerst de geest verplaatsen om daarna het kind te kunnen verplaatsen.

Een kind **alleen** mag **niet bij een geest** op hetzelfde speelveld geplaatst worden, ook als bij een geest een groepje kinderen staat. Men moet dus eerst de geest verplaatsen om zijn kind op hetzelfde speelveld te mogen verplaatsen. In een ander geval moet men zijn beurt op het speelveld voor de geest beëindigen of aan de geest voorbij trekken als het aantal ogen op de gegooide dobbelsteen dat toelaat.

Welke gevolgen een **gekleurd speelveld** voor een kind heeft wordt in hoofdstuk 8 beschreven.

11. Het verplaatsen van een groepje kinderen

Bij het **gooien van gelijke ogen met 2 dobbelstenen tegelijk** moet de speler een **groepje kinderen** verplaatsen. Ook wanneer zich in deze groep kinderen geen kind van zijn eigen kleur bevindt. De speler kiest zelf uit welke groepje kinderen hij verplaatst met het aantal gegooide ogen op de **zeszijdige dobbelsteen**. Daarbij gelden de volgende regels:

Een groepje kinderen mag zich **alleen voorwaarts** bewegen (van het dorp naar de betoverde lindenboom).

In tegenstelling tot een kind alleen moet een **groepje kinderen zo ver mogelijk** verplaatst worden en mag de beurt niet

zonder reden voortijdig beëindigd worden. Het aantal gegooide ogen met de zeszijdige dobbelsteen moet dus geheel opgebruikt worden voor zover mogelijk.

Een **groepje kinderen** is **niet bang** voor de **geesten** en kan daarom naast de geesten **op hetzelfde speelveld** verplaatst worden en/ of met de geesten op hetzelfde speelveld staan.

Desondanks mag een groepje kinderen niet op de spookplaatsen (blauwe speelvelden) blijven staan.

Voor verdere effecten van de gekleurde speelvelden zie ook hoofdstuk 8.

12. Verplaatsen van een geest

De geest wordt verplaatst door het aantal gegooide ogen van de achzijdige dobbelsteen. Daarbij zijn de volgende regels van kracht:

De speelster heeft de vrije keuze welke van de vier geesten ze verplaatst.

Het **aantal gegooide ogen** van de achzijdige dobbelsteen moet **volledig benut** worden voor het verplaatsen van de geest. De beurt kan dus niet voortijdig beëindigd worden.

Geesten mogen zich **voorwaarts of achterwaarts** bewegen. Tijdens een beurt veranderen de geesten alleen van richting als ze op een geel speelveld trefen omdat ze deze niet mogen betreden en ook niet mogen oversteken.

Als een geest zijn beurt bij een **kind** beëindigt dat **alleen** op een speelveld staat, dan **vlucht dat kind** uit angst **terug** naar

het laatste gele veld dat zij op haar weg tot dan toe is tegengekomen.

13. Angst voor de geesten

Aangezien geesten uit nevel bestaan zijn zij ongevaarlijk voor de kinderen maar ze kunnen ze wel erg laten schrikken!

Als een geest aan het einde van zijn beurt op een speelveld blijft staan waar **een kind alleen** op staat verjaagt de geest het kind. Hierdoor moet het kind teruglopen naar het eerstvolgende toevluchtsoord (het dorp, het heksenhuis, of de tovenaarstoren).

Wanneer **minstens twee kinderen gezamenlijk** op een speelveld staan, vormen zij een **groepje kinderen** en hebben ze **geen angst** meer voor de geesten. Een groepje kinderen kan daarom gezamenlijk met de geesten op hetzelfde speelveld blijven staan zonder weg te hoeven lopen. Zie ook hoofdstuk 11.



14. Beknopte handleiding

Spelopbouw

Per speler worden twee speelfiguren in de vorm van een kind in dezelfde kleur in het dorp (geel speelveld) gezet. Verder wordt op elk blauw speelveld 1 geest neergezet.

Einde van het spel

Wanneer minstens een meisje en een jongen de betoverde lindenboom bereikt hebben, eindigt het spel. De kinderen mogen verschillende kleuren hebben zodat er meerdere winnaars mogelijk zijn. Men kan het spel alleen met 1 winnaar winnen wanneer men met beide kinderen van dezelfde kleur het doel bereikt heeft.

Strategie

Staan er twee of meer kinderen als groepje kinderen op een speelveld, dan hebben ze geen angst voor de geesten. Het is vaak beter bij andere kinderen te blijven staan, dan om het aantal gegooide ogen op de dobbelsteen helemaal op te maken aan verplaatsingen van je speelfiguur op het speelbord, tot deze alleen op een speelveld komt te staan.

Betekenis van de speelvelden

Grijze speelvelden (straat):

- Geen beperkingen.

Gele speelvelden (toevluchtsoorden):

- Kinderen vluchten hierheen terug voor de geesten.

- Geesten mogen de gele speelvelden niet betreden en ook niet oversteken.

Blauwe speelvelden (spookplaatsen):

- Kinderen (ook een groepje kinderen) mogen hier niet blijven staan.

Rode Speelvelden (hindernissen):

- Rode speelvelden mogen door de geesten betreden worden.
- De toegangspoort tot het kasteel is voor de geesten geen hindernis. De rivier kunnen ze vanwege de heks (geel speelveld) niet oversteken.
- Kinderen mogen de rode speelvelden betreden. Als ze alleen zijn dan moeten ze hier op andere kinderen wachten.
- Wanneer er minimaal 2 kinderen op een rood speelveld staan kunnen ze gezamenlijk de hindernis overwinnen en beëindigen ze hiermee hun beurt op het eerstvolgende speelveld.

Groene speelvelden (sluiproutes):

- **Geesten** mogen de groene speelvelden **niet** betreden!
- **Kinderen** mogen de blauwe speelvelden alleen betreden of zich erover verplaatsen als ze **1, 2 of 3** op de zeszijdige dobbelsteen gooien.

Bruine speelvelden (kasteelweg):

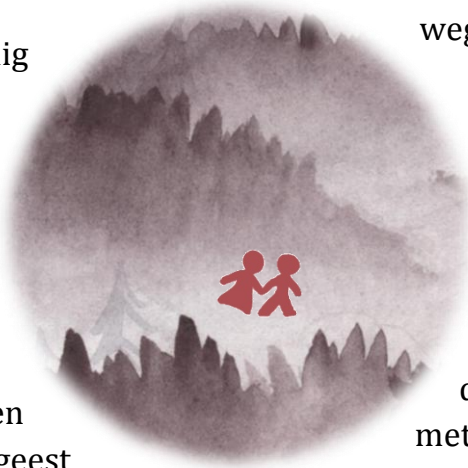
- Geesten mogen de bruine speelvelden zonder beperkingen betreden!
- **Kinderen** mogen de bruine speelvelden alleen betreden of zich erover verplaatsen als ze **1, 2 of 3** op de zeszijdige dobbelsteen gooien.

Gooien en verplaatsen

De jongste speler begint. Beide dobbelstenen worden tegelijk gegooid!

Verplaatsen van een kind (houten zeszijdige dobbelsteen, 1-6):

- Een van de kinderen moet minstens één veld verplaatst worden als dit mogelijk is.
- Men mag zich alleen voorwaarts verplaatsen!
- De beurt mag voortijdig beëindigd worden.
- Een kind alleen mag niet bij de geesten op hetzelfde speelveld verplaatst worden.
- Een kind alleen mag niet uit een groepje kinderen wegtrekken, zolang een geest op hetzelfde speelveld staat.



- De speelster beslist zelf welke groepje kinderen verplaatst wordt (min. 2 kinderen op één speelveld).
- De gehele groep kinderen verplaatst het gehele aantal gegooide ogen van de dobbelsteen vooruit zo ver als dit mogelijk is (zie ook betekenis van de speelvelden).
- Een groepje kinderen mag bij geesten naar hetzelfde speelveld verplaatst worden en ook van hetzelfde speelveld weg verplaatst worden.
 - Wanneer er geen groepje kinderen is dat verplaatst kan worden vervalt hiermee de hele beurt.
 - Wanneer een groepje kinderen is verplaatst, mag dezelfde speelster nog éénmaal met beide dobbelstenen gooien!

Verplaatsen van een geest (blauwe achzijdige dobbelsteen, 1-8):

- Een geest moet het aantal gegooide ogen op de dobbelsteen volledig opgebruiken door zich voorwaarts of achterwaarts te verplaatsen.
- Een verandering van richting tijdens een beurt kan alleen wanneer de geest tijdens een beurt op een geel speelveld komt!

Gelijk aantal gegooide ogen met beide dobbelstenen tegelijk - verplaatsen van een groepje kinderen:

- Er wordt geen geest verplaatst!

Angst voor de geesten

- Als een geest zijn beurt bij een kind beëindigt dat alleen op een speelveld staat dan loopt het kind uit angst terug naar het laatste gele speelveld dat zij gepasseerd is.
- Een groepje kinderen samen heeft geen angst voor geesten.

DUNKE RUADDE



CE

LET OP! Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden i.v.m. verstikkingsgevaar!

