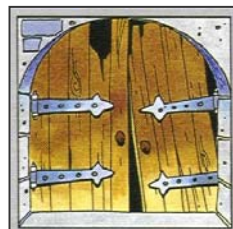
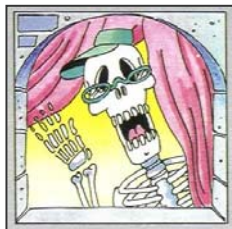
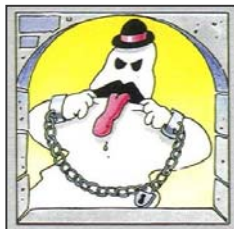


Das Geisterschloss
 Ravensburger, 1998
 CHARVES Virginia
 2 - 4 spelers vanaf 6 jaar
 ± 30 minuten

Spelmateriaal

- een **speelbord** waarop een spookhuis met 21 venstertjes staat afgebeeld;
- **21 spookkaartjes**:
 - op de voorkant een spook (7 soorten spook, telkens drie per soort)
 - op de achterkant een gesloten vensterluik



Doel van het spel

Het spookt in het spookhuis. Rusteloos rennen de spoken er rond op zoek naar hun verloren schaduw. Die schaduw kun je enkel in een open venster zien. Telkens is echter slechts één venster geopend, maar waar zit dan het bijpassende spook ?

Voortdurend worden spookkaartjes omgedraaid en verlegd. Enkel de passende spoken leveren punten op. De speler die het best de posities van de verschillende spoken kan onthouden en de meeste spookkaartjes kan verzamelen, wint dit spel.

Spelvoorbereiding

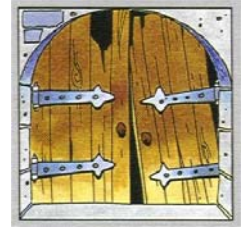
Alle spelers gaan rond het speelbord zitten. Aan elke zijde van het speelbord zit slechts één speler.



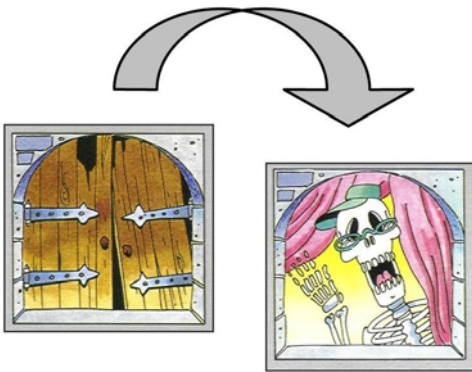
Leg alle spookkaartjes verdekt (met de achterkant naar boven) op het venster van het kasteel.

Eén speler mag een willekeurig spookkaartje wegnemen en legt het, zonder het kaartje te bekijken, terug in de doos. Dit kaartje wordt tijdens het spel niet meer gebruikt.

In het geopende raam ziet men telkens de schaduw van het spook dat moet worden gezocht.



Spelverloop



De jongste speler mag het spel beginnen.

Hij draait een willekeurig spookkaartje om en toont het aan iedereen. Dit kaartje wordt nu verplaatst naar het geopende raam.

- ⇒ Als het spookkaartje **overeenstemt** met de schaduw dan wordt het spookkaartje zo gelegd dat het naar de speler kijkt die het kaartje correct heeft gelegd. Deze speler scoort op deze manier een punt.
- ⇒ Als het spookkaartje **niet overeenstemt** met de schaduw dan wordt het spookkaartje met het vensterluik naar boven gelegd.

Op deze manier wordt telkens een ander raam geopend. De volgende speler moet nu het bijpassende spook van dit nieuw raam zoeken.

Probeer dus goed te onthouden welke spoken al zijn omgedraaid en waar ze zich bevinden.

Einde van het spel

Het spel gaat door tot alle spoken hun schaduw hebben gevonden hebben.

Alle spelers tellen nu het aantal spoken dat ze zelf correct hebben omgedraaid.

De speler die de meest kaartjes correct heeft omgedraaid, wint dit spel.

