

# DAS PHANTOM

## Doel van het spel

Als eerste speler met 1 viool en 3 rozen de jonkvrouw (rechtsonder) bevrijden.

## Spelbord en -voorbereiding

lichtblauw = weg, mag gewoon betreden worden

lichtblauw + symbool (masker, fakkel, roos of viool) = mag betreden worden

zwart = muur, mag niet overschreden worden

kamers mogen niet betreden worden door de spelers

4 violen + spook in spook-kamer ; elke speler zijn figuur op start ; even veel rozen in de kamers als de symbolen aangeven ; de zeskanten splitsen, per soort (één- of tweedelig) mengen en blind naast spelbord ; magiekaarten gemengd naast bord ; elke speler één kleine zwarte dobbelsteen + spookdobbelsteen

## Spelverloop

- a) Een willekeurige speler gooit met de 4 kleine zwarte dobbelstenen en de grote spookdobbelsteen. Om beurten - beginnende met diegene die gegooid heeft - kiest elke speler één kleine dobbelsteen.
- b) **Beweging** van de spelfiguren : een pion mag in gelijk welke richting bewogen worden, maar mag niet heen en weer worden gezet. Door een kamer of muur mag niet bewogen worden. Een zet kost één punt van de dobbelsteen. Het aantal ogen moet niet uitgezet worden, idem voor het aantal zetten van een magiekaart. Indien gewenst kan de pion in een driehoek bewogen worden.
- c) De **kleine zwarte dobbelsteen** :
  - 4, 5 of 6 : geven het maximum aantal zetten aan
  - 1-3 : je kan kiezen tussen één tot drie zetten
  - masker : je mag twee dingen doen : 1 of 2 zetten doen EN een zeshoek- (één- of tweedelig) of magiekaart nemen.
  - Een pas gekregen kaart mag niet onmiddellijk ingezet worden !
- d) Komt men zonder de ogen van de dobbelsteen te gebruiken op een veld waarop nog een speler staat, dan mag men van deze speler één roos afnemen + mag je nogmaals met een dobbelsteen gooien en dienovereenkomstig bewegen. Je mag deze tweede keer niet nog eens een roos afnemen en opnieuw spelen.
- e) **Speciale velden**

Deze velden gelden slechts als je er exact op uit komt (zonder ogen te laten vervallen).

  - \* **masker** : de speler mag zich een magie- of zeshoekkaart nemen deze kaart kan je op elk later moment inzetten, tot dan bewaar je ze
  - \* **fakkel** : de speler mag nogmaals spelen door met een dobbelsteen te gooien
  - \* **roos** : diegene die als eerste op dit veld komt, krijgt de daarbijhorende roos of rozen. Is

er in deze kamer geen roos meer aanwezig dan krijgt de speler een magie- of zeshoekkaart naar keuze. Elke speler mag max. 4 rozen bezitten, kom je toch nog op een rozenvak, dan krijg je een magie- of zeshoekkaart.

\* **viool** : de speler ontvangt een viool. Hij kan deze tijdens het spel niet meer verliezen en mag er niet meer dan één in bezit hebben.

\* **doel** : dit veld mag men alleen maar betreden als men drie rozen en één viool heeft.

#### **f) zeshoekkaarten**

Op het einde van zijn zet mag een speler maximaal 6 magie- of zeshoekkaarten bezitten. Bezit je er meer, dan moet je ze onmiddellijk uitspelen.

Men mag steeds - voor of na - zo veel kaarten uitspelen als men wil. Een zeshoek kan overal gelegd worden, maar niet op kamers, velden waarop spelers of reeds zeshoeken liggen of de roos, viool of doelveld. Neergelegde zeshoeken blijven voor de rest van het spel liggen.

#### **g) magiekaarten**

Alle magiekaarten zijn positief. Een uitgespeelde magiekaart wordt op een aparte stapel gelegd die indien nodig terug gebruikt kan worden.

#### **h) spook**

Deze figuur wordt bewogen nadat elke speler aan de beurt is geweest door de speler die de dobbelstenen gooide. Hij beweegt de spook in een willekeurige richting afhankelijk van het gegooid aantal ogen. Gooide hij opnieuw een spook, dan wordt de spook verplaatst naar een willekeurige kamer en wordt de witte dobbelsteen opnieuw geworpen. Een spook verlaat zijn startveld langs een veld naar keuze, kan op of door muren heen en de doortocht door een kamer kost hem één bewegingspunt. Beperkingen : het spook mag niet op of over een viool- of eindveld komen.

#### **i) het spook verjaagt spelfiguren**

Komt het spook op of over een veld waarop een speler staat, dan wordt deze verjaagd. Diegene die het spook beweegt, mag de betrokken speler max. 4 velden verzetten, dwars over muren heen, tot op een weg-veld. Hij mag echter niet door een kamer bewogen worden. Indien je je eigen figuur verjaagt, gebeurt dit door de linker buurman. Bovendien krijgt de speler die het spook bestuurt een magiekaart. Op of over het veld waarop het spook staat, mogen de spelfiguren niet bewogen worden.

#### **j) ingesloten**

Wordt een speler volledig ingesloten en kan hij niet meer bewegen, dan mag deze als hij een masker gooit, een zeshoek ergens op het bord verleggen en zich 1 of 2 velden bewegen.