

GEVANGEN IN HET SPOOKHUIS

Vertaald door Ariane

Ik zie van ver het reuzenrad als staan. De geluiden van een actuele hit komen me tegemoet net zoals de geur van gebrande amandelen, oliebollen en satés. Met een braadworst in de hand sta ik al snel tussen de feestvierende menigte en over enthousiaste kinderen en hoor de verschillende sirenes van de verscheidene attracties. Mijn blik valt op het Spookhuis. Het oogt griezelig en duister. De guren bovenaan de attractie lijken te bewegen en van vorm te veranderen. Wat een spookachtige sfeer! Zou ik het echt riskeren om een ritje te maken? De vrouw aan de kassen schuift met een lege blik het ticketje naar mij door. Zag ik haar net heimelijk lachen, of heb ik me daarin vergist? Ik neem in mijn eentje in een karretje plaats, klaar voor het avontuur. Een akelige guur controleert mijn kaartje. In mijn ooghoeken zie ik hem grijnzen, zijn gezicht wordt hierdoor gruwelijk vervormd. Zou ik niet beter terug uitstappen? Een rilling gaat over mijn rug. Het is te laat: de poort gaat open en ik verdwijn in een onwezenlijke duisternis. Had ik geweten welke horrors me te wachten stonden, had ik nooit in dat karretje gestapt. Want het duurde niet lang voor ik in het Spookhuis gevangen zat.

Geen nepmonsters, geen mechanische gruwels, die misschien de kleinsten onder ons zouden doen verschrikken. De gevaren zijn deze keer echt. Zowel schrikwekkende spookgestalten, die ergens wel bekend voorkomen, als heimelijke vreemden, die je wel eens kunnen helpen, sluipen door het doolhof van het Spookhuis. Hier en daar liggen ook voorwerpen die je helpen de monsters en spoken te verjagen. De enige manier om jezelf nu te redden is door de uitweg te vinden. Gelukkig was het je op weg naar binnen opgevallen dat de poort naar de vrijheid verzegeld is met 3 sleutels. Deze sleutels zijn in de sleutelkamers van dit doolhof te vinden. Diegenen die deze sleutels als eerste vindt en ze in de juiste sloten steekt, die zal de vloek opheffen en kunnen allen die gevangen zijn bevrijd worden... Buiten diegenen natuurlijk, die zich intussen bij het duister hebben aangesloten en nu zelf geesten zijn. Zij zullen hier moeten blijven om de volgende nacht de levenden weer een nieuwe uitdaging te geven en zoveel mogelijk naar de geestenwereld te roepen.

Dit is natuurlijk ook een manier om te winnen. Veel plezier!

INDEX

Algemeen	10	Ontmoetingskaarten	20
Alternatief einde	13	Ontmoetingskamer	11
Altijd kans op een Verschrikking	13	Plaatselijke Acties	10
Beurt beëindigen	13	Regelopties	13
Boseriken	15	Sleutelcodes bepalen	5
Buitenaardsen	16	Sleutelkamer (Rood)	11
De Code kraken	12	Sleutels verdelen	5
De Eerste Actieve Speler bepalen	5	Speciale bewegingen	8
Doel van het spel	4	Spelbeurt	7
Doodlopend Spoor/Schrik aanjagen	10	Spelfiguur zetten	8
Draaien van een Spoorwegtegel	7	Speloverzicht	22
Elke speler krijgt een Spookhuiskarretje	6	Uitzonderingen	7
Geesten	16	Valse Code?	12
Het Poorthuis	12	Van Richting veranderen	8
Het Spookhuis opbouwen	5	Variabele Speelveld opbouw	13
Juiste Code?	12	Verschikkingen	5
Kaarten uitdelen en klaarleggen	5	Verschrikkingskaarten	15
Kaartenuileg	14	Voor elke speler een Moraalwijzer	6
Materiaal	4	Vorbereidingen	5
Nachtmerries	17	Voorwerpen	6
Ondoden	18	Voorwerpkaarten	14
Ontmoetingen	6	Voorwerpkamer	12

OVER DEZE SPELREGELS

Deze spelregels volgen een bijzondere opbouw. Op de volgende pagina's vind je zowel zwarte en blauwe delen, als rode tekstblokken.

De **Zwarte Delen** stellen een kort overzicht voor. De belangrijkste regels van dit "Spookhuis" zijn hier samengevat.

De **Blauwe Delen** gaan op de Zwarte Delen dieper in.

De **Rode Tekstblokken** beschrijven de belangrijkste regels tot in de details.

We bevelen je volgende manier aan om het "Spookhuis" te spelen:

Natuurlijk moeten de spelregels minstens één maal volledig doorgenomen worden, inclusief de Rode Tekstblokken. Daarna kun je je geheugen gemakkelijk opfrissen door de Blauwe Delen nog eens door te nemen. Het kan ook dat je alleen de Rode Tekstblokken wilt doornemen om je in de details van het spel te verdiepen. Als je echter na een paar spellen het "Spookhuis" onder de knie hebt, is het voldoende om slechts de Zwarte Delen nog eens na te kijken. Dit zijn immers de belangrijkste spelregels om dit spel te kunnen spelen.



DOEL VAN HET SPEL

- Sleutelcode ontdekken
- Passende Sleutel vinden
- Passende Sleutel correct gebruiken
of
- Als Spook (met Moraal ≤ 0) zijn medespelers dit verhinderen

Om het spel te winnen moet je de sleutels van de Codekaarten op de juiste manier gebruiken. Sleutels vind je in de Sleutelkamers aan de rand van het speelveld. De Codekaarten kan je slechts onder bepaalde voorwaarden uitvissen.

Als alternatief kan het Spook winnen (de speler die Spook is geworden) met de meeste Angstaanjagende Overwinningspunten van het moment dat ook de laatste speler in een Spook is veranderd.

MATERIAAL

Spoorwegtegels (37)

Poorthuis (1, tweezijdig spoorweg)

Sleutelkamers (6) - rood

Ontmoetingskamer (1) - groen

Voorwerpenkamer (1) - blauw

Spoorwegtegels (28)

Spelkaarten

Verschrikkingen

Voorwerpen

Ontmoetingen

Sleutelkaarten (1-6 elks 5x)

Codekaarten (1-6 elks 1x)

Optisch onderscheiden deze zich niet van de sleutelkaarten.

Moraalwijzer (5)

Moraalwaardes 0-9

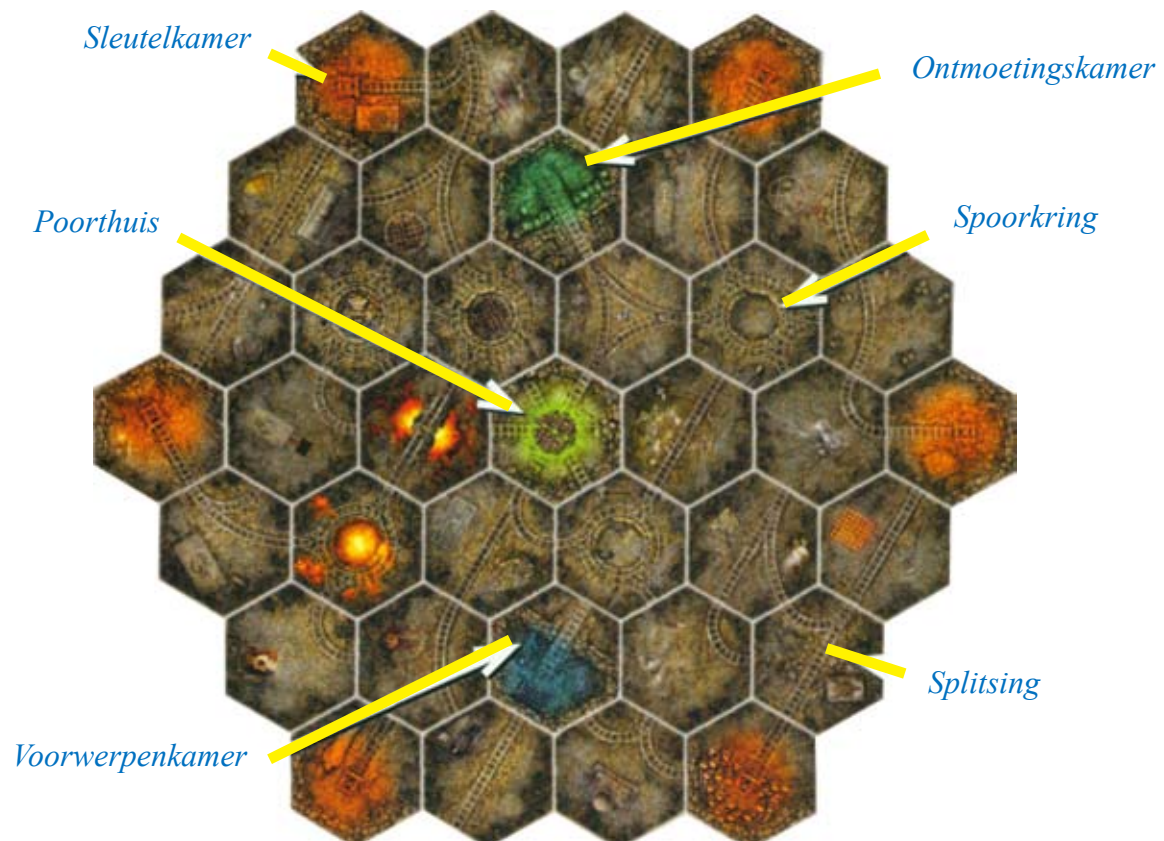
Achterzijde: Wijzer der Angstaanjagende Overwinningspunten.

Spelfiguren (10)

Spelmarkeerders voor de Moraalwijzer (5)

Tegelheffer (1)

Voor het draaien van de Spoorwegtegels



VOORBEREIDINGEN

DE EERSTE ACTIEVE SPELER BEPALEN

- De speler met het afschuwelijkste kapsel begint en is de Eerste Actieve Speler. Als alternatief mag er natuurlijk altijd voor gedobbeld worden.

De Actieve Speler speelt zijn beurt door alle fasen uit te voeren. Dan is de speler links van hem aan de beurt en wordt hij de Actieve Speler.

HET SPOOKHUIS OPBOUWEN

- Het speelveld wordt opgebouwd zoals op het voorbeeld op pagina 3.

SLEUTELS VERDELEN

- Sleutelkaarten worden gesorteerd en bij de Sleutelkamers gelegd.

De Sleutels worden gesorteerd en per soort bij 1 Sleutelkamer gelegd. Welke soort waar ligt speelt geen rol.

Sleutelkaarten worden als "Sleutels" beschouwd. Ze mogen echter niet verwisseld worden met de Sleutelcodes, die de Sloten van het Poorthuis moeten voorstellen.



SLEUTELCODES BEPALEN



Cijfercode



Symboolcode



Kleurcode

- Overeenkomen welke Code er wordt genomen.
- 3 Codekaarten blind trekken en blind langs het speelveld leggen.
- De 3 andere Codekaarten terug in de doos leggen.

Zowel de Code- als de Sleutelkaarten geven 3 verschillende Codes weer: Een cijfer, een symbool en een kleur. De spelers moeten eerst overeenkomen volgens welke Code ze willen spelen. Dan worden er 3 van de Codekaarten blind getrokken en naast het speelveld gelegd, de overige gaan terug in de doos. Niemand mag kijken welke Codekaarten niet mee doen. De 3 Codekaarten naast het speelveld zijn de oplossingen om uit het "Spookhuis" te geraken, natuurlijk mag niemand die momenteel al bekijken. De locatie van deze Codekaarten mogen tijdens het spel niet veranderd worden.

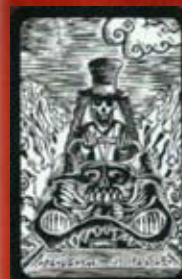
De "Sleutelcode" bestaat uit de 3 Sleutels die nodig zijn om het "Spookhuis" te kunnen verlaten en het spel te winnen.

KAARTEN UITDELEN EN KLAARLEGGEN

Verschrikkingen

- Kaarten schudden
- Gesloten stapel klaarleggen
- Elke speler 3 kaarten geven

"Verschrikkingen" zijn de kaarten waarmee je je medespelers angst aan jaagt, in tegenstelling tot het "Spook" dan zijn medespelers altijd angst kan aanjagen. Je hebt volgende Verschrikkingen:



Achterzijde



Ondoden



Nachtmerries





Voorwerpen

- Bovenste "Verschrikking" blind erbij doen
- Kaarten schudden
- Gesloten stapel klaarleggen

Ontmoetingen

- Bovenste "Verschrikking" blind erbij doen
- Kaarten schudden
- Gesloten stapel klaarleggen

In de stapels "Voorwerpen" en "Ontmoetingen" worden elks een "Verschrikking" kaart geschud. Tijdens het spel kan het dus gebeuren dat een speler zelfs in de veilige kamers een gruwelijk wezen kan tegenkomen en zich een ongeluk verschieft.

VOOR ELKE SPELER EEN MORAAALWIJZER

- De Moraalwijzers worden op 9 gezet.

Het Moraal van elke speler begint op 9. De spelers leggen hun wijzers voor zich op tafel neer.

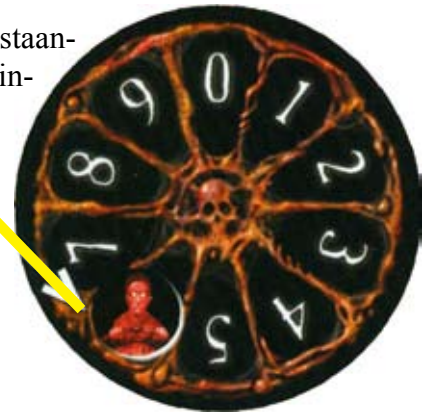


Moraalwijzer voorkant



Zo wordt het momentele Moraal van elke speler aangeduid.

Wijzer der Angstaanjagende Overwinningspunten.



Moraalwijzer achterkant

ELKE SPELER KRIJGT EEN SPOOKHUISKARRETJE

- Spelfiguur (Spookhuiskarretje) in de kleuren van de Moraalwijzers.
- Spelfiguren worden aan de start van het spel in het Poorthuis geplaatst.

Met de eerste zet bepaalt de speler de richting waarin hij gaat. De richting in welk het karretje geplaatst wordt speelt geen rol.



Spookhuiskarretje



Karretje van de Spookspeler

MORAAL

De Moraal van de spelers in een belangrijk onderdeel van dit spel. Als je een goed Moraal hebt (hoger dan 0) dan heb je een goede kans om de aanblik van een Verschrikking te overleven. Daarvoor bestaan er in het spel zogenaamde *Proeven*. De Moraal van een speler kan echter zakken als hij met een Verschrikking wordt geconfronteerd, onafhankelijk van het feit of de *Proeven* nu gelukt zijn of niet. Een Verschrikking blijft ten slotte verschrikkelijk. Natuurlijk is het Moraalverlies veel groter als een *Proef* niet gelukt is.

Anderzijds: Hoe lager je Moraal zakt, hoe meer je remmingen, om de andere spelers te overvallen en hun Voorwerpen te stelen, verdwijnen. In het spel wordt de waarschijnlijkheid dat een overval lukt groter naar gelang je Moraal daalt.

Maar als je Moraal 0 bereikt, of zelfs in het negatieve gaat, dan van je van mening dat eigenlijk de andere spelers de ware verschrikkingen van het "Spookhuis" zijn. Van dan af aan probeer jij ze er aan te hinderen dat ze de Sleutelcode vinden. Het is nu jou taak om ervoor te zorgen dat ze dit "Spookhuis" zeker niet kunnen verlaten. Je zult alles doen om hen te stoppen! Het zal hen nooit lukken... NOOIT... HAHHAH!!!

Gelukte Proef, dan min...



Mislukte Proef, dan min...

Een * achter een getal geeft een kaart weer met een bijzondere actie. Zie kaarttekst.

SPELBEURT

- Draaien van een Spoorwegtegel
- Spelfiguur zetten
- Plaatselijke Actie uitvoeren
- Beurt beëindigen

Een spelbeurt bestaat uit 4 fasen, die na elkaar door de Actieve Speler moeten worden uitgevoerd. Daarna is de kloksgewijs de volgende speler aan de beurt.

DRAAIEN VAN EEN SPOORWEGTEGEL

- De gekozen Spoorwegtegel draaien naar de keuze van de speler
- Het verlaten van de Spoorwegtegel moet altijd mogelijk blijven

Het draaien van een Spoorwegtegel is eigenlijk een "Mag-Actie". Ze mag worden uitgevoerd, maar moet niet. Het principe is wel dat men in de volgende beurt de Spoorwegtegel moet kunnen verlaten, dus als dit zonder het draaien van een Spoorwegtegel niet kan, moet men er één draaien om uiteindelijk zijn spelfiguur te kunnen verzetten.

De te draaien Spoorwegtegel mag bezet zijn, ook van de spelers eigen pion.

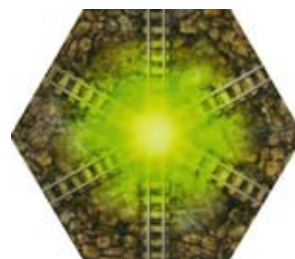
Spookspelers veranderen nooit het speelveld.

Uitzonderingen

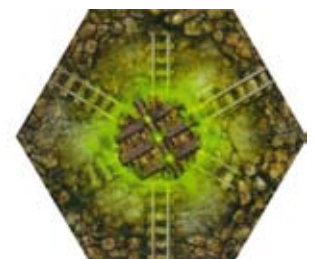
- Het Poorthuis

*Nadat alle Spookhuiskarretjes het Poorthuis na de 1ste ronde hebben verlaten, wordt de Poorthuistegel omgedraaid. Deze Achterzijde toont slechts 3 rampen. Deze tegel mag tijdens het spel **niet** meer gedraaid worden.*

De positie van de Achterzijde van de Poorthuistegel wordt bepaald door de laatste zet die er is geweest. Het moet er zo uitzien alsof het laatste karretje van één van de rampen is gerold.



Het Poorthuis aan het begin van het spel.

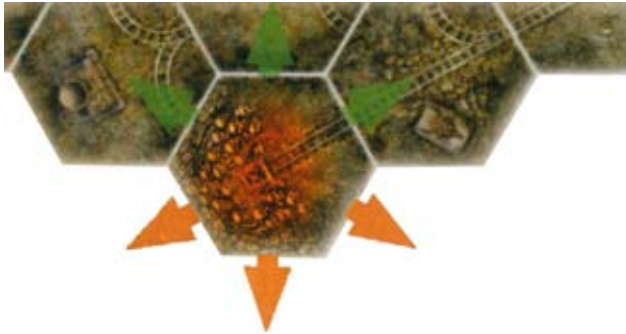


Het omgekeerde Poorthuis.



• De Sleutelkamers

De 6 Sleutelkamers kunnen alleen **binnen** het speelveld worden gedraaid. De Spoorwegaansluiting mag nooit buiten het Speelveld vallen, maar moet altijd naar één van zijn aangrenzende Spoorwegtegels wijzen.



SPELFIGUUR ZETTEN

- Eigen karretje in de looprichting beweging tot het een hindernis tegenkomt of als Spookspeler door de Muur heen rijden.

De speler moet zijn karretje tijdens deze fase **vooruit** op een andere Spoortegel zetten.

De Spookhuiskarretjes worden over het spoor verplaatst tot ze een hindernis tegen komen.

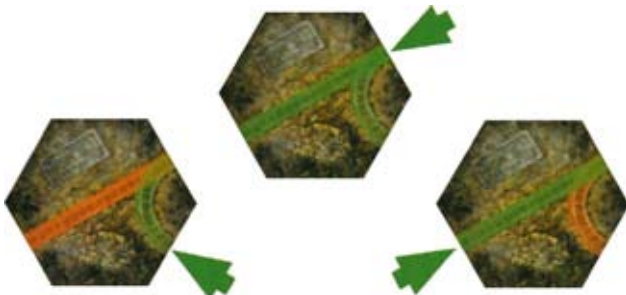
Mogelijke hindernissen zijn:

- Doodlopend spoor (stop **op** de Spoortegel)
- Bezette kamer (stop **voor** de Spoortegel)
- Bezette Ramp van het Poorthuis (stop **voor** de Spoortegel)

Van Richting veranderen

- Ontwijken

Als er een splitsing in het spoor zit, mag men voor deze richting kiezen. Als men ontwijkt kan men natuurlijk geen teruglopende splitsingen kiezen. Het spoor moet vlot doorlopen.



Rood: Niet toegelaten
Groen: Wel toegelaten

• Spookkring

Op een Spookkring is elke gekozen rijrichting toegelaten, ook terug van waar je komt.



Speciale bewegingen

In bepaalde spelsituaties bestaan er bijzondere bewegingen:

- Teleporter, als in Fase 1 geen Spoorwegtegel verlegd werd (Spookrijders mogen de Teleporter niet gebruiken).

Als een Actieve speler in Fase 1 geen Spoorwegtegel heeft verlegd, veranderen alle “naar buiten” gerichte Doodlopende Sporen in Teleporters. Als een karretje tijdens Fase 2 dan op zo’n Doodlopend Spoor terecht komt, eindigt zijn rit hier niet, maar rijdt het karretje door naar een eigen gekozen andere Teleport. De rijrichting gaat dan “naar binnen” toe. Het is niet toegelaten om meerdere Trasporters in 1 beurt te doorlopen.

Als een Spoortegel toch het enige teleport van het speelveld is, dan zal dit als een Doodlopend Spoor behandeld worden.

Hierbuiten worden alle normale bewegingsregels in acht genomen, in het bijzonder dat de Spoortegel **moet** worden verlaten.

Spookrijders kunnen geen Teleport gebruiken!



SPOOKSPELERS

In tegenstelling tot een Verschrikking is een Spook (speler) een speler die een Moraal van 0 heeft en hiermee een deel van het Spookhuis is geworden.

Het kan gebeuren dat al deze horror sommige spelers te veel wordt. Als je geen Moraal meer hebt, kun je je tegen deze gruwelijkheden ook niet meer weren. Je bent dan zelf een deel van het Spookhuis en moet je je aan bepaalde regels houden.

SPOOK REGELS

Volgende veranderingen gaan van kracht als je in een Spook verandert:

Geen draaien van Spoorwegkaarten.

Mag aan een Doodlopend Spoor door de Muur rijden. De figuur moet dan op een gekozen aangrenzend Spoortegels geplaatst worden, maar niet in de kamers of het Poorthuis, deze zijn taboe. De rit eindigt dan vlak nadat men door de Muur gereden is.

Geen Voorwerpen of Sleutels. Sleutels die reeds in het bezit zijn, worden terug in de betreffende Sleutelkamers gelegd. Voorwerpen worden op de betreffende aflegstapel gelegd. Verschrikkingen worden behouden.

Spoken zijn geen Hindernissen, ze kunnen worden ingehaald en zelf ook inhalen. Ze doen dan echter de medespeler telkens schrikken, als ze op dezelfde tegel staan.

Aanwezende Spoken verhinderen niet het uitvoeren van plaatsbepalende Acties.

Spoken bewegen zich ook via het spoor, net zoals de normale spelers.

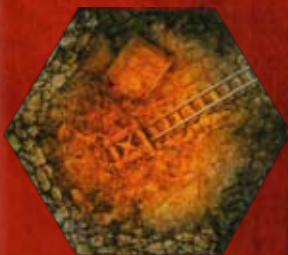
Spoken doen hun medespelers verschieten als ze langs hen door rijden (voor elke andere Actie van de Actieve Speler), maar ook als ze er zelf langs rijden. Dus zowel bij het inhalen als het ingehaald worden, wordt een "normale" speler aan het schrikken gebracht.

Geschrokken spelers moeten een Proef op hun Moraalwijzer uitvoeren. Als de Proef mislukt, verliezen ze 1 Moraalpunt, die dan aan de Spookspeler als Angstaanjagend Overwinningspunt wordt toe gerekend.

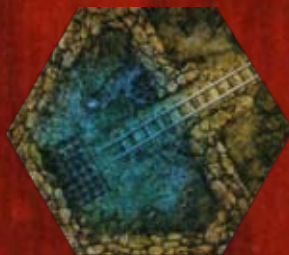
Als een normale speler door meerdere Spoken wordt opgeschrokken, hoeft hij slechts 1 Proef uit te voeren, deze telt dan voor alle Spoken die over zijn pad zijn gekomen. Het schrikken van meerder Spoken wordt dus beschouwt als zouden deze gebeurtenissen gelijktijdig plaatsvinden.

KAMERS

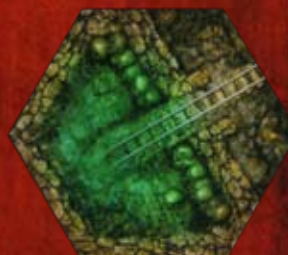
Volgende tegels gelden als kamers:



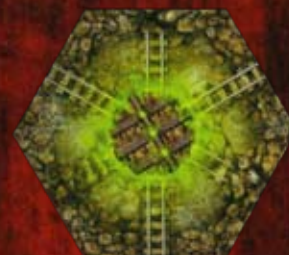
De 6 Sleutelkamers



De Voorwerpenkamer



De Ontmoetingskamer



Het Poorthuis

De Rampen van het Poorthuis met hun doorlaatmogelijkheden of blokkeringen zijn de speciale plaatselijke kameracties, tenzij het om één of andere reden mogelijk is om van één Ramp naar een andere te rijden.

De rit stop dus in een lege kamer en gaat men over naar Fase 3.

- Spookrit: Een Spook dat op een Doodlopend Spoor terecht komt, kan door de Muur heen rijden.

Een Spookspeler mag, als zijn rit in een Doodlopend Spoor eindigt, door de Muur rijden en zijn spelfiguur naar een aangrenzende Spoortegel naar keuze zetten. Hij mag zijn pion echter wel **niet** op de Spoortegel zetten vanwaar hij zojuist is komen aanrijden of in de Voorwerpenkamer, de Ontmoetingskamer of het Poorthuis.



De richting waarin de volgende rit naartoe gaat is ook naar keuze van de speler. Hij mag dan echter **niet** verder rijden, want hier eindigt zijn 2de Fase.

Voor een Spookrijder is een Doodlopend Spoor **altijd** een Doodlopend Spoor, ook al heeft hij in Fase 1 geen Spoortegel gedraaid.

PLAATSELIJKE ACTIES

Algemeen

Als een Speler in een Doodlopend Spoor of een Sleutelkamer terecht komt waar zich een Spook bevindt, dan zal de speler zich eerst een ongeluk schrikken **voordat** hij de Plaatselijke Actie kan uitvoeren!

Het is nogal natuurlijk dat men eerst van een zichtbaar Spook verschiet, voordat men een kamer onderzoekt. Zelfs hier kunnen stalen zenuwen je niet helpen.

Als de Moraal van een Speler naar 0 zakt, wordt hij meteen een Spook! Hij geeft onmiddellijk al zijn Voorwerpen en Sleutels af. Als dit met de Actieve Speler gebeurt, beëindigt zijn beurt meteen.

Doodlopend Spoor/Schrik aanjagen

- De Actieve Speler heeft de Schrik van zijn leven.

De speler met het laagste Moraal wordt "Verschrikker" genoemd (bij gelijke stand beslist de dobbelsteen). De Verschrikker mag als eerste de Actieve Speler Schrik



aanjagen en mag voor elke andere actie van de Actieve Speler een Verschrikingskaart van zijn hand uitspelen. Van het moment dat de voorraad van 3 Verschrikingskaarten op zijn, worden er 3 nieuwe van de stapel genomen.

De Actieve Speler mag zijn Verschrikking dan afwerpen met een Voorwerp, die hij in de Voorwerpenkamer gevonden heeft (zie verderop). Hij moet dus een passend Voorwerp spelen om de Verschrikking tegen te kunnen gaan.

Als de Verschrikking niet met een Voorwerp wordt afgeweerd, moet de Actieve Speler een Proef ondergaan: Hij moet tegen zijn Moraal dobbelen.

Op de kaart, die vanwege de Proef genomen is, staat aangegeven wat de gevolgen er zijn voor iemands Moraal bij een voldoening of een mislukking.

Soms gebeurt het wel dat zelfs bij een gelukte Proef het Moraal nog kan zakken. Waarschijnlijk had een mislukking nog ergere gevolgen gehad.

De Actieve Speler past zijn Moraal op zijn wijzer dan naar de nieuwe stand aan. Speciale Acties die op sommige kaarten staan aangegeven kunnen dan worden uitgevoerd.

SCHRIK AANJAGEN

- Verschrikker speelt 1 Verschrikingskaart tegen de Actieve Speler uit.
- De Actieve Speler neemt een Moraal Proef af.
- Veranderingen aan het Moraal, door de Proef, worden aangebracht.
- De Speciale Actie van de Verschrikingskaart wordt uitgevoerd.

PROEF

- Dobbelen.
- Resultaat kleiner dan het huidige Moraal geeft een voldoening.
- Resultaat groter dan het huidige Moraal geeft een mislukking.
- De gevolgen staan op de Verschrikingskaart aangeduid.

- De Actieve Speler kan een andere Speler overvallen en Voorwerpen of Sleutels van hem stelen.

Een Overval is pas dan mogelijk als met op een Doodlopend Spoor terecht komt en er bevindt zich dan reeds een andere Speler. Die Speler kan dan Overvallen worden.

*Natuurlijk is een Overval moraal gezien niet zo 'n goed idee. Daarom kan een Overval pas lukken als de Overvaller een laag Moraal heeft én ook nog eens de Moraalproef **verliest!***

De Moraal van de Overvaller zakt hiermee zelfs 1 Moraalpunt, maar daarvoor kan hij wel een kaart stelen. De Overval zelf is natuurlijk ook een hele onderneming, omdat de Overvaller zijn Proef moet verliezen, hierdoor verliest hij nog eens 1 Moraalpunt.

OVERVAL

- Slachtoffer dobbelt.
- Resultaat groter dan het huidige Moraal geeft een gelukte Overval.
 - 1 Moraalpunt aftrekken.
 - 1 Kaart van het slachtoffer stelen: Voorwerpen of Sleutels, op tafel liggend of in de hand hebbend.
- Overvaller dobbelt.
- Resultaat groter dan het huidige Moraal geeft het verlies van 1 Moraalpunt.

Opmerking:

Geen Overval in het Poorthuis!

Sleutelkamer (Rood)

- De Actieve Speler loopt **altijd** een verschrikking op!
- Hij neemt dan 1 Sleutelkaart.

De Speler links van de Actieve Speler moet één van zijn Verschrikingskaarten uitspelen als de Actieve Speler in een Sleutelkamer terecht komt. Als het Moraal van de Actieve Speler daarna niet onder de 1 gezakt is, mag hij 1 Sleutelkaart van de bijbehorende stapel nemen en gesloten voor zich neerleggen.

In elke Sleutelkamer zijn er slechts 1 soort Sleutels.

Een Spookspeler mag de andere Spelers ook in een Sleutelkamer de Schrik van hun leven bezorgen! Hij is desondanks niet "echt" aanwezig, dwz een Sleutelkamer waar zich een Spook bevindt, is niet geblokkeerd!

Ontmoetingskamer

- Kaart van de Ontmoetingsstapel nemen.
- Aanwijzingen van de Kaart volgen:
 - Bij een Ontmoeting moet men zijn Moraal aanpassen naar gelang wat op de kaart staat.
 - Bij een Verschrikking moet men de kaart spelen alsof iemand je een Schrik heeft aangejaagd.

De Actieve Speler mag een Ontmoetingskaart nemen en open uitspelen. Een Ontmoeting met een beroemd personage, die zich met het paranormale bezig houdt en behulpzame aanwijzingen kan geven, doet het Moraal stijgen.

Indien de stapel met Ontmoetingskaarten leeg is, dan wordt zijn aflegstapel opnieuw geschud en blind weer als Ontmoetingsstapel gebruikt.

In het begin van het spel wordt in deze stapel ook een Verschrikingskaart in gedaan. Als de Actieve Speler deze kaart trekt, dan heeft hij pech gehad... Zijn Moraal gaat dan niet omhoog, omdat hij zich dan te pleuris Verschiet! De normale regels van het Verschieten zijn hier dan van toepassing.

Als een Actieve Speler de Verschrikingskaart uit de Ontmoetingsstapel trekt, moet hij die meteen open voor zich neerleggen. Dit gebeuren loopt op dezelfde manier af alsof hij door iemand anders Schrik aan is gejaagd. De Actieve Speler moet dus een Moraalproef afleggen en zijn Moraalwijzer naar gelang de uitslag aanpassen. Hij mag dan geen Ontmoetingskaarten meer trekken voordat hij de Kamer opnieuw betreden heeft!

Spookrijders mogen deze Kamer niet betreden! Hun rit eindigt op de Spoor-tegel voor deze kamer.



Voorwerpkamer

- Kaart van de Voorwerpstapel nemen.
- Aanwijzingen van de Kaart volgen:
 - Het Voorwerp in de hand nemen.
 - Bij een Verschrikking moet men de kaart spelen alsof iemand je een Schrik heeft aangejaagd.

Hier gelden verder dezelfde regels als bij de Ontmoetingskamer.

VOORWERPEN

Volgende soorten vind je in de Voorwerpenstapel:

Eenmalige Voorwerpen kunnen slechts één maal worden gebruikt en gaan daarna in de Aflegstapel.

Langdurige Voorwerpen kunnen na het gebruik weer op de hand genomen worden.

Begrensde Voorwerpen worden na het gebruik open voor de Speler op tafel gelegd en gaan op de Aflegstapel als hij is uitgewerkt.

Voorwerpkarten mogen gesloten in de hand worden genomen. Het uitspelen van deze kaarten kan op elk willekeurig moment gebeuren, ook als een andere Speler aan de beurt is.

Een Voorwerp moet echter wel altijd voor het afnemen van de Proef gespeeld worden. Je mag geen Voorwerp meer spelen nadat de dobbelsteen is geworpen!

Voorwerpen die het Moraal kunnen veranderen (Begrensde Voorwerpen), moeten altijd open op tafel worden gelegd. De kaart past immers het Moraal aan zolang hij voorhanden is. Als de kaart moet worden afgelegd, of de speler verliest hem, dan moet het Moraal weer worden aangepast.

Open liggende kaarten tellen bij het limiet dat men in de hand mag hebben; dit is maximum 5.

Het Poorthuis

In het Poorthuis is het onmogelijk zich ten dode te Schrikken. Spoken mogen immers het Poorthuis niet in.

Naar gelang bepaalde voorwaarden is het volgende mogelijk in het Poorthuis:

- Zonder Sleutel: Er gebeurt niets.
- Minstens 1 Sleutel in zijn bezit: 1 Codekaart bekijken.
- Minstens 3 Sleutels in zijn bezit: Mogelijkheid tot het kraken van de Code.

Als de Actieve Speler minstens 1 Sleutel heeft, mag hij een Codekaart naar keuze bekijken. De volgorde van deze Codekaarten mag tijdens het spel niet veranderd worden!

Als de Actieve Speler minstens 3 Sleutels in zijn bezit heeft, dan mag hij een poging doen om de Code te kraken. Als dit is gelukt is het spel afgelopen en heeft deze Speler dit spel gewonnen.

De Actieve Speler mag of een Codekaart bekijken of de Code kraken. In één beurt mag hij niet beide doen.

Medespelers op andere Rampen kunnen niet Overvallen worden.

DE CODE KRAKEN

- Eigen Sleutelkaart naar keuze openleggen.
- Een gesloten Codekaart openleggen.
- Codekaart met de Sleutelkaart vergelijken.

Juiste Code?

Herhaal bovenstaande stappen tot je alle Codes juist hebt. Het spel eindigt hier, want jij hebt gewonnen!

Valse Code?

Codekaart(en) terug gesloten leggen zoals ze op voorhand lagen. Per uitgespeelde Sleutelkaart verlies je dan ook nog eens 1 Moraalpunt. De gespeelde Sleutelkaarten worden terug in hun stapels bij de passende Sleutelkamers gelegd.

SECUNDAIR EINDE

Het Spel eindigt ook als de laatste normale Speler in een Spook is veranderd. De winnaar is dan diegene die het meest aantal Angstaanjagende Overwinningspunten heeft.



BEURT BEËINDIGEN

- Kaarten limiet nakijken.

Aan het einde van zijn beurt mag de Actieve Speler maximum 5 kaarten in zijn hand hebben. Meerdere kaarten moeten worden opzij gelegd. De volgende Speler krijgt dan deze kaarten als zijn beurt begint. De Actieve Speler beslist zelf welke dit zijn.

KAART LIMIET REGELS

- Alle kaarten in de hand (Verschrikkingen en Voorwerpen).
- Open liggende Voorwerpen.
- Sleutelkaarten tellen hier niet mee.

REGELOPTIES

VARIABELE SPEELVELD OPBOUW

- Het Poorthuis, de Sleutelkamers, de Ontmoetingskamer en de Voorwerpenkamer apart houden.
- Overige Spoorwegtegels goed schudden en gesloten klaar leggen.
- Het Poorthuis met zijn beginzijde in het midden van de tafel leggen.
- Vanuit elke zijde van het Poorthuis 2 gewone Spoorwegtegels naar buiten leggen en dan 1 Sleutelkamer.
- Dan de Ontmoetings- en Voorwerpenkamer op een mogelijk plaats leggen. Deze kamers moeten volledig omgeven zijn door gewone Spoorwegtegels. Ze mogen dus niet aan de speciale kamers grenzen. Er zijn dus slechts 6 plaatsen mogelijk. Telkens midden in een driehoek van 2 Sleutelkamers en het Poorthuis.
- Met de overige Spoorwegtegels het zeshoek opvullen.

Opgelet!

Er mag aan het begin van het spel geen directe verbinding zijn van het Poorthuis naar een andere Kamer!

Bij onenigheid bepaald de Actieve Speler de positie van de tegels.

Deze variant kan tot extreme Speelvelden leiden!

ALTIJD KANS OP EEN VERSCHRIKKING

Indien men altijd kans wil hebben op een Verschrikking als een Ontmoetings- of Voorwerpenkaart wordt getrokken, tellen de volgende regels:

- Wordt een Verschrikkingkaart getrokken tellen de normale regels.
- Een nieuwe Verschrikkingkaart trekken en in de betreffende stapel schudden waaruit zojuist de Verschrikking is getrokken.

Hierdoor bevindt zich altijd een Verschrikking tussen de Ontmoetings- en Voorwerpen.

Deze Variant kan verrassende wendingen geven!

ALTERNATIEF EINDE

- Het spel eindigt ook als een Spookspeler 10 Angstaanjagende Overwinningspunten heeft verzameld.



VOORWERPEN

Oude Lamp (Eenmalig)



De Speler mag door de Muur rijden.

In de plaats van een Spoorwegtegel te draaien, mag de Speler met zijn karretje door de Muur heen gaan. Natuurlijk kan dit niet midden in de rit, maar alleen bij de Doodlopende Sporen of Teleporters. Nadat hij door de Muur is gegaan houdt zijn rit er meteen mee op. In zijn volgende rit mag hij eender welke richting kiezen.

Boek (Begrenst)



Het Moraal wordt tijdelijk verhoogd.

Het Moraal van de Speler verhoogd zich met 3 punten, totdat hem een Proef mislukt. Indien dit wel het geval is, wordt het Boek op de Aflegstapel gelegd en worden de 3 Moraalpunten terug afgetrokken.

Vijl (Eenmalig)



Ruil een Sleutelkaart tegen een ander in.

De Speler kan één van zijn Sleutelkaarten inruilen voor een Sleutel uit een Kamer naar keuze. Zijn eigen kaart wordt dan op de bijbehorende Sleutelstapel gelegd.

Fles Jenever (Begrenst)



Het Moraal wordt tijdelijk verhoogd.

Het Moraal van de Speler verhoogd zich met 3 punten. Na 4 rondes is de toxicatie van het drankje echter verdwenen en verliest de Speler 4 Moraalpunten. Een kater doet het Moraal immers zakken! De kaart wordt dan op de Aflegstapel gelegd.

Knoflook (Langdurig)



Beschermt tegen Dracula en de Weerwolf.

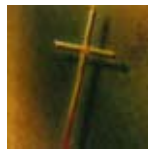
Als Dracula of een Weerwolf de Speler als slachtoffer uitkiest, hoeft hij geen Proef af te leggen. De Verschrikking gaat meteen naar de Aflegstapel. Deze kaart weert ook de aanvallen van Medespelers af die de Dracula- of Weerwolfkaart voor zich hebben liggen.

Kompas (Eenmalig)



Je mag een extra Spoortegel draaien tijdens Fase 1.

Kruis (Langdurig)



Beschermt tegen Nachtmerries.

Als een Nachtmerrie (Schrecklichen Visionen) de Speler als slachtoffer uitkiest, hoeft hij geen Proef af te leggen. De Verschrikking gaat meteen naar de Aflegstapel.

Lognet (Eenmalig)



Je mag 1 Codekaart bekijken.

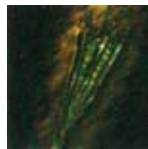
De Speler mag tijdens zijn beurt één van de Codekaarten bekijken. De volgorde van de Codekaarten mag echter niet veranderd worden! Deze Actie kost de Speler 1 Moraalpunt.

Loodgieterstang (Eenmalig)



De Speler mag tijdens zijn beurt 2 Spoorwegtegels met elkaar verwisselen.

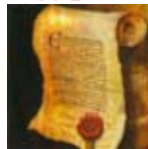
Paraplu (Langdurig)



Beschermt tegen Buitenaardsen.

Als een Buitenaardsen (Außerirdischen) de Speler als slachtoffer uitkiest, hoeft hij geen Proef af te leggen. De Verschrikking gaat meteen naar de Aflegstapel.

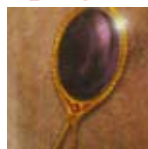
Egyptisch Perkamant (Langdurig)



Beschermt tegen Geesten.

Als een Geesten (Gespenstern) de Speler als slachtoffer uitkiest, hoeft hij geen Proef af te leggen. De Verschrikking gaat meteen naar de Aflegstapel.

Spiegel (Langdurig)



Beschermt tegen Duivels.

Als een Duivels (Unhold) de Speler als slachtoffer uitkiest, hoeft hij geen Proef af te leggen. De Verschrikking gaat meteen naar de Aflegstapel.

Bevingfluitje (Eenmalig)



De Code van het spel kan worden veranderd.

Deze Actie kost de Speler 1 Moraalpunt. Hij kan dan tijdens zijn beurt de Code veranderen die nodig is om het spel te winnen. Hij neemt dan één van de Codekaarten en ruilt die met één van de Codekaarten die terug in de doos zijn gelegd. Hij mag de kaart heimelijk bekijken voor hij ze op tafel legt. De nieuwe Codekaart moet op dezelfde plaats gelegd worden als de oude.

Pistool met de Zilveren Kogels



(Eenmalig)

Beschermt tegen een Verschrikking naar keuze.

De Speler hoeft bij een Verschrikking naar keuze geen Proef af te leggen. De Kaart gaat dan meteen naar de Aflegstapel.

Dobbelstenen (Eenmalig)



De Sleutels van 2 Sleutelkamers kunnen worden omgeruild.

Tijdens zijn beurt mag de Speler de Sleutels uit Sleutelkamer A ruilen met Sleutelkamer B. Dit naar keuze van de Speler. Deze Actie kost de Speler 1 Moraalpunt.

VERSCHRIKKINGEN

Sommige Verschrikkingen hebben speciale Acties. Ze worden met een* aangeduid achter het betreffende Moraal.

BOSERIKEN

Hyacinth (-1/-2)



Is deze vrouw echt de Duivel in schaapskleren?

Kalif Vathek (-1/-2)



“Ik heb de waardevolste gave des hemels, hoop, verloren. Gelukkig ben ik jou tegen gekomen, want jij zult mijn lot met me delen.” Hij schatert dan in lachen uit.

Mijnheer Vanderhusen (-1/*)



“Willen jullie dit verdacht niet ondertekenen? Het is de enige manier om dit doolhof te kunnen verlaten.”

Proef mislukt

De Speler moet meteen een Sleutelkaart afgeven. Hij mag zelf kiezen welke. De kaart wordt weer op de juiste plaats teruggelegd.

Montoni (-1/-2)



Zijn ogen lijken ogen te spuwen en zijn boosaardige blik lijkt je te doordringen. Zijn duivelse lach is echter het ergste.

Mr. Bloom (-1/-2)



Zijn vriendelijke ogen kijken je stralend aan, maar er is geen knippen te bespeuren. Verschijnt daar een heimelijk glimlach op zijn lippen?

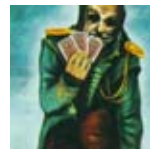
Je voelt je moe worden. Je ledematen worden steeds zwaarder.

Mr. Hyde (-1/-2)



Zijn linker klauw grijpt naar je hals, terwijl hij met zijn rechter iets achter zijn rug verbergt. Ren voor je leven, denk je nog, en dan...

Officier Herman (-1/-2)



“Ik wou haar niet doden. Ze moest me alleen maar het geheim van 3 gelukskaarten verklappen.” Dan verduistert zijn blik. “Maar getuigen kan ik ook niet gebruiken.”

Seatons Tante (-1/-2)



“Daar ben je eindelijk. Ik heb al speciaal een thee gezet.” De overvriendelijke klank in haar stem geeft je rillingen op de rug. Je maag begint te verkrampen alsof hij met een veter wordt dichtgebonden. Je moet weg van hier.



BUITENAARDESEN

Horla (0/-1*)



Ben ik echt alleen? Was daar niet iets achter mij? Een aanraking, een hand, een gezicht? Komen die stemmen uit mijn hoofd? Wat voor beelden zie ik eigenlijk?

Proef mislukt

In de volgende ronde zal het karretje van je rechtse buur worden getrokken, ook als deze een Spook is. De normale regels voor een rit gelden hier.

Kop van Jut (-1/-2)



Langzaam draait ze haar hoofd en daar, waar haar haren zouden zijn, staren je ontelbare ogen aan. De monden lijken willekeurig over het gezicht te zijn verdeeld en likken hun lippen af of smakken luidruchtig. Zo'n aanblik is een test op ieders verstand.

Marsiaan (-1/-2)



"Wij komen in vrede!" roept het wezen en begint mijn zijn laserpistool op je te schieten.

Rubbermuur (-1/-2)



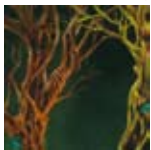
Achter deze muur beweegt iet. Iets verschrikkelijks. Je begint te bibberen en je knieën voelen aan als pudding. Het wil eruit. Het wil jou.

Sepulcrum (-1/-2)



Je hoort een wondermooie melodie. De muziek blijkt van een grote bloem af te komen. Ze roept je! Ga je er naar toe?

Weiden (-1/-2)



Van het moment beide wezens uit de schaduw tevoorschijn komen, wordt het je duidelijk dat zij zeker niet van deze wereld kunnen zijn.

Hun tentakels willen je grijpen en omwikkelen. Hoe kan je verstand dit in hemelsnaam verwerken?

Zwarte Kap (-1/-1*)



Alhoewel er niemand zijn lippen beweegt, hoor je toch een stem. "Neem het, neem het."

Proef mislukt

Voor zijn volgende rit moet de Speler dobbelen. Bij 1 of 2 wordt zijn karretje door zijn rechter buur mee getrokken, ongeacht of het een Spook is. Bij 10 mag hij deze kaart afleggen en krijgt hij 2 Moraalpunten. Deze kaart kan dus alleen worden afgelegd als de Speler een 10 gooit.

GEESTEN

Geest (+1/-1)



"Ben jij het die me heeft vermoord?" vraagt de holle stem van dit wezen. "Of weet jij wie mijn moordenaar is?"

Hand (-1/-1*)



Het heeft je opgemerkt, het merkt je aanwezigheid. Het draait zich naar je om en begint aan de ketting te trekken. Oh God, het zal zich toch niet bevrijden?

Proef mislukt

Het slachtoffer verliest meteen 1 Voorwerp naar zijn keuze. Het Voorwerp wordt op de Aflegstapel gelegd. Als het slachtoffer geen Voorwerp heeft, dan heeft hij geluk gehad.

Klara Militsh (0/-1*)



"Waarom veracht je mij?" Ze begint opeens te verdwijnen. Je voelt dat er iemand bezit neemt van je geest.

Proef mislukt

Het karretje van de Speler wordt in de volgende ronde automatisch op een lege plaats in het Poorthuis gezet. Als er meerdere Rampen vrij zijn, mag Klara bepalen op welke Ramp het karretje komt te staan door te dobbelen: 1-3 Ramp A, 4-6 Ramp B, 7-9 Ramp C en 10 mag nog eens dobbelen. Er moet van te voren wel bepaald worden welke Ramp welke Letter krijgt.

Als er geen plaats in het Poorthuis vrij is, komt het karretje voor de Ramp te staan van diens rechter buur.



Krijssende Schedels (+1/-1)



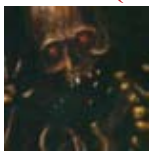
De schedels rondom je beginnen te zingen: "Al die willen te kaap'ren varen..." Niet erg synchroon en tamelijk vals. Je weet niet wat je nader staat: het lachen of het schreeuwen.

Lijk (+1/-1)



Het lijk voor je verandert net haar geboortedatum op haar grafsteen. Ze draait haar hoofd naar je toe en gebaart dat je dichterbij moet komen.

Skelet (-1/-2)



Zijn lege oogkassen beginnen op te lichten en je aan te staren. Terwijl het skelet op je af komt, bevriest je bloed in je aderen.

Spook van Canterville (+1/-1)



Het scherp gebonk van metaal komt je ten oren. Plots een doffe knal. Je draait je om. Een spook komt op je af, een echt kasteelspook!

Spookriksja (-1*/-2)



Het gevaarte komt recht op je af en het lijkt wel of je het scherpe lachen van de chauffeur kunt horen.

Proef gelukt

De Speler kan een medespeler naar keuze met deze Riksja doen Verschrikken. Daarna gaat de kaart op de Aflegstapel, ook als er geen slachtoffer gevonden is. Indien een medespeler de Actieve Speler met een Riksja heeft doen Verschrikken, dan kan deze geen Riksja meer op die medespeler terug spelen. Het heen en weer spelen van Riksjas is dus onmogelijk.

Spooktrein (0/-1*)



Het bulderen van een naderend gevaarte doet je opschrikken. Hoe kun je in hemelsnaam op tijd uitwijken?

Proef mislukt

De Speler mag in zijn volgende beurt geen Spoorwegtegels draaien of een Teleport gebruiken.

Watergeest (-1/-2)



"Zul je me eeuwig trouw blijven?" vraag ze je. "Laat me je dan nog een laatste keer kussen."

Wie Weet (-1/-2)



Wat een gezellige kamer! Maar plotseling beginnen de meubelen te bewegen, naar jou toe, steeds sneller. Kun je deze aanval nog ontwijken?

NACHTMERRIES

Ambrosio (0/-1)



Is je geloof sterk genoeg? Kun je je begeren weerstaan? Of is folter de manier om je weer op je pad te krijgen?

Baron van Groeselgem (0/-1)



"Ik ben de Geest der vertwijfelingen." zegt hij grinnikend, "en des zelfmoords. Ben je klaar voor mij?"

Elfenkoning (0/-1)



Als hij je aanwezigheid merkt, draait hij zich om en neemt het doek weg van het bundeltje dat hij in zijn arm heeft. Hetgeen je ziet laat je achteruitwijken.

Luie Blubber (0/-1)



Die ouden man had toch slechts medicijnen voor zijn hoest ingenomen. En toch grijpt hij naar zijn rochelende keel en verandert in iets afgrijselijk.

Merdardus (0/-1)



Als de gestalte zich met een psychopathische blik naar je toe draait, besef je dat dit je spiegelbeeld is. Je dubbelganger kruipt uit de kader en heft zijn mes om je te kunnen doden.

Raaf (0/-1)



“Zal ik ooit de uitgang van dit doolhof vinden?” hoor je een oude man een raaf vragen. De raaf antwoord: “Nooit en te nimmer.”

Rattenvanger (0/-1)



“Jij kent ons geheim. Dat zal je dood zijn!”

Rechter Haarflles (0/-1)



Zijn ogen houden je in de ban. Plots springt hij op, wijst naar je en zegt: “Schuldig!” En dan wijst hij lachend naar de guillotine achter hem. Twee beulen komen op je afgestapt.

Spin (0/-1)



De rillingen lopen over je rug als je beweging voor je ziet. Ontelbare ogen staren je vanuit het duister aan. Als op commando komt de horde op je af.

Vervloekt Huis (0/-1)



Je wil staat nu tegenover een sluwe kracht. Net zoals een storm tegenover de kracht der mensheid staat. En nu, nu je dit beseft, begint de horror.

Verraderlijk Hart (0/-1)



Eerst hoor je een licht kloppen uit de grond komen, dan uit de muren en tenslotte ook uit het plafond. Het kloppen lijken wel ritmes van verschillende harten. Je houdt je oren dicht, maar het kloppen blijkt in je hoofd te zitten.

Vormveranderaar (0/-1)



Je krijgt de schrik van je leven als je plots beseft dat je de volgende maaltijd van dit gruwelijk beest zult zijn.

ONDODEN

Dracula (-1/-1*)



Een stem in je hoofd roept je. Deze vriendelijk ogen, wat een lieve man. Waarom zou je niet helpen?

Proef mislukt

Het slachtoffer verliest elke ronde 1 Moraalpunt. Hij moet de kaart open voor zich op tafel neerleggen. Hij is nu Dracula. Als Dracula een medespeler ontmoet moet deze een Proef afleggen. Indien de Proef mislukt krijgt de huidige Dracula 3 Moraalpunten. De ontmoette medespeler krijgt nu de kaart en is van dat moment af Dracula. Hij verliest dan elke ronde 1 Moraalpunt. Indien de Proef is gelukt, dan komt deze Draculakaart op de Aflegstapel.

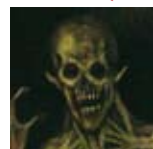
Indien het slachtoffer het Knoflook en/of het Pistool met de Zilveren Kogels in zijn bezit heeft, gebeurt er niets. Dracula krijgt geen 3 Moraalpunten en het slachtoffer hoeft geen Moraalpunt te betalen om zijn Voorwerp te gebruiken. Dracula heeft het verkeerde slachtoffer uitgezocht.

Frankensteins Monster (-1/-3)



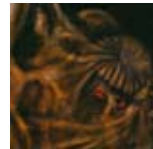
Als deze reus je te pakken krijgt, zal hij je verpletten.

Ghul (-1/-3)



Rochelt hij? Knort hij? Of is dit zijn manier om zijn blijdschap te uiten? Komt dit omdat je zijn volgende maal bent?

Golem (-1/-3)



Dat hoopje leem daar in de hoek begint te rillen en verandert in een gestalte. Het komt recht en staart je aan. Wat een verschrikkelijke aanblik. Hopelijk strekt dit wezen zijn armen niet uit.

Gravin Aurelie (-1/-3)



Voor je ogen verandert de vrouw in een hyena. Ze opent haar bek en toont haar ontelbaar vele kleine en scherpe tanden. De kwijl loopt uit haar mond, alsof het water haar nu reeds in de mond loopt.

Kobold (-1/-3)



“Blijf bij mij. Laten we vrienden worden.” Hij pauzeert even, “Voor altijd.” Dan laat hij een gruwelijke lach van zich horen en springt op je af.

Melmoth (-1/-3)



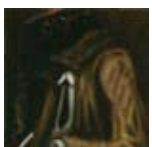
“Ik zal je je vrijheid teruggeven. Op voorwaarde dat je mijn Pakt met de Duivel overneemt.” Kun jij je tegen deze verzoeking weren?

Mummie (-1/-3)



“Wie waagt het mij te storen? Wie waagt het mijn schatten te roven? Hij zal mijn wraak moeten ondergaan.”

Onzichtbare (-1/-1*)



Hij laat zijn mantel vallen, dan volgen zijn hoed, zijn bril en ... verdwenen. Plots hoor je zijn stem: “Laten we een ritje maken.”

Proef mislukt

In de volgende ronde wordt het karretje van de Speler in de dichtstbijzijnde Sleutelkamer gezet. Is deze Kamer bezet, wordt het kaartje in de volgende dichtstbijzijnde Sleutelkamer gezet. Indien 2 Sleutelkamers even ver verwijderd zijn, beslist de Onzichtbare, dwz er wordt gedobbeld. Oneven is Kamer A, Even is Kamer B. De letters van de kamers worden op voorhand aangeduid. In de ronde daarna gaat de beurt van de Speler weer als normaal door.

Venus van Illé (-1/-3)



Vriendelijk glimlacht ze naar je en fluistert je naam. Je voelt je tot haar aangetrokken, maar dan zie je plots de stervenden voor haar voeten.

Weerwolf (-1/-3*)



Je hoort hem nog zeggen: “Sorry.” Dan verandert zijn stem in een grommen.

Proef mislukt

Deze kaart wordt open voor de Speler op tafel gelegd. Als de Speler dan een Medespeler ontmoet, krijgt hij 1 Moraalpunt. Deze Medespe-

ler moet dan een Proef afleggen. Als deze Proef lukt, verliest hij 1 Moraalpunt en gaat de kaart op de Aflegstapel. Verliest hij echter deze Proef, dan verliest hij ook 3 Moraalpunten en krijgt dan de Weerwolfkaart die hij dan open voor zich op tafel moet leggen. Hij is nu de nieuwe Weerwolf. Als hij op zijn beurt dan weer een Medespeler tegenkomt krijgt hij de kans om deze kaart door te geven of af te leggen.

Indien het slachtoffer het Knoflook en/of het Pistool met de Zilveren Kogels in zijn bezit heeft, gebeurt er niets. De Weerwolf krijgt geen 3 Moraalpunten en het slachtoffer hoeft geen Moraalpunt te betalen om zijn Voorwerp te gebruiken. De Weerwolf heeft het verkeerde slachtoffer uitgezocht.

Wendigo (-1*/-2)



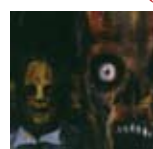
Het wezen voor je gaat staan, spreidt zijn vleugels uit en vliegt omhoog. Zijn scherpe klauwen willen je grijpen.

Proef gelukt

De Speler kan met deze kaart een medespeler doen Verschrikken. Als deze Proef weer lukt, kan de Speler deze kaart aan een andere Speler geven om ook hem te doen Verschrikken. Niemand Schrikt echter 2 maal door dezelfde Wendigo. Van het moment er geen vrije slachtoffers meer zijn, of als de Proef mislukt, gaat deze kaart op de Aflegstapel.

Indien een medespeler de Actieve Speler met een Wendigo heeft doen Verschrikken, dan kan deze geen Wendigo meer op die medespeler terug spelen. Het heen en weer spelen van Wendigos is dus onmogelijk.

Zombie (-1/-3)



Een lijkengeur komt je tegemoet. Het parfum van de dood. Langzaam komen de opnieuw levende doden op je af. Er zit niets anders op dan te vluchten.



ONTMOETINGEN

Dit zijn personages die je in de Ontmoetingskamer tegenkomt. De krikken tijdelijk je Moraal omhoog. Indien je deze kaart verliest, moet je het Moraal dat je hierdoor had gekregen weer aan je wijzer aanpassen.

Aleister Crowley



“Wees niet ontgoocheld!” fluistert hij je in de oren. “Jou probleem is dat je de eeuwigheid op de verkeerde plaats aan het zoeken bent.”

Moraal: +5

Arthur Gordon Pym



De aanblik van dit wonderschoon wezen versterkt je moraal en geeft je de hoop dat je misschien nog kunt ontsnappen.

Moraal: Dobbelen. 1-3 = +3, 4-5 = +2, 6-8 = +1

Dr Jekyll



“Pas goed op. Vreemde wezens sluipen hier rond.” Alleen zijn aanwezigheid beurt je op.

Moraal: Dobbelen. 1-6 = +2

Dr Silence



beter.

“Een prachtige avond. Jammer genoeg zijn mij lucifers op, hebt u toevallig vuur voor mij?” Als je hem weer achterlaat voel je je al stukken

Moraal: Dobbelen. 1-3 = +3, 4-5 = +2, 6-8 = +1

Eeuwige Monnik



Hij legt zijn hand op je voorhoofd en je voelt de energie door je heen stromen dat je lichaam versterkt.

Moraal: Dobbelen. 1-5 = +2, 6-10 = +1

Eliphas Levi



Met een handgebaar zwaait hij voor je ogen. Alles gaat zo snel dat je zelfs niet meer kunt reageren. Het rare is, je voelt je plots kiplekker.

Moraal: Dobbelen. 1-5 = +2, 6-10 = +1

Faust



“Ware erkenning vind je niet in boeken, maar let op met wie je je inlaat.”

Moraal: Dobbelen. 1-6 = +2

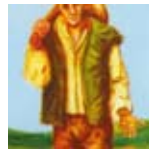
HP Lovecraft



“Het oudste en sterkste gevoel van de mens is de angst. De oudste en sterkste vorm van angst is de angst voor het onbekende.”

Moraal: +5

Peter Schlemihl



“Zonder schaduw ben je maar alleen, zonder geest ben je veroemt.” zegt hij terwijl hij aan je voorbij loopt. Frisse energie gaat door je lichaam heen.

Moraal: Dobbelen. 1-6 = +2

Theodore



“Jullie gedachten en daden zouden dapper en krachtig zijn, dan kunnen jullie ook deze gruwels doorstaan.” Goede raad kan deugd doen.

Moraal: Dobbelen. 1-3 = +3, 4-5 = +2, 6-8 = +1



SPELOVERZICHT

Een spelbeurt bestaat uit 4 fasen:

DRAAIEN VAN EEN SPOORWEGTEGEL

- De gekozen Spoorwegtegel draaien naar de keuze van de speler
- Het verlaten van de Spoorwegtegel moet altijd mogelijk blijven

Uitzonderingen

- Het Poorthuis
- De Sleutelkamers

PION ZETTEN

- Eigen karretje in de looprichting beweging tot het een hindernis tegenkomt of als Spookspeler door de Muur heen rijden.

Van Richting veranderen

- Ontwijken
- Spookkring

Speciale bewegingen

- In bepaalde spelsituaties bestaan er bijzondere bewegingen:
- Teleporter, als in Fase 1 geen Spoorwegtegel verlegd werd (Spookrijders mogen de Teleporter niet gebruiken).
- Spookrit: Een Spook dat op een Doodlopend Spoor terecht komt, kan door de Muur heen rijden.

PLAATSELIJKE ACTIES

Algemeen

Als een Speler in een Doodlopend Spoor of een Sleutelkamer terecht komt waar zich een Spook bevindt, dan zal de speler zich eerst een ongeluk schrikken voordat hij de Plaatselijke Actie kan uitvoeren!

Doodlopend Spoor/Schrik aanjagen

- De Actieve Speler heeft de Schrik van zijn leven.
- De Actieve Speler kan een andere Speler overvallen en Voorwerpen of Sleutels van hem stelen.

Sleutelkamer (Rood)

- De Actieve Speler loopt altijd een verschrikking op!
- Hij neemt dan 1 Sleutelkaart.

Ontmoetingskamer

- Kaart van de Ontmoetingsstapel nemen.
- Aanwijzingen van de Kaart volgen:
 - Bij een Ontmoeting moet men zijn Moraal aanpassen naar gelang wat op de kaart staat.
 - Bij een Verschrikking moet men de kaart spelen alsof iemand je een Schrik heeft aangejaagd.

Voorwerpkamer

- Kaart van de Voorwerpstapel nemen.
- Aanwijzingen van de Kaart volgen:
 - Het Voorwerp in de hand nemen.
 - Bij een Verschrikking moet men de kaart spelen alsof iemand je een Schrik heeft aangejaagd.

Het Poorthuis

In het Poorthuis in het onmogelijk zich ten dode te Schrikken. Spoken mogen immers het Poorthuis niet in.

Naar gelang bepaalde voorwaarden is het volgende mogelijk in het Poorthuis:

- Zonder Sleutel: Er gebeurt niets.
- Minstens 1 Sleutel in zijn bezit: 1 Codekaart bekijken.
- Minstens 3 Sleutels in zijn bezit: Mogelijkheid tot het kraken van de Code.

BEURT BEEINDIGEN

Kaarten limiet nakijken.

EXTRA REGELS

Schrik Aanjagen

- Verschrikker speelt 1 Verschrikingskaart tegen de Actieve Speler uit.
- De Actieve Speler neemt een Moraal Proef af.
- Veranderingen aan het Moraal, door de Proef, worden aangebracht.
- De Speciale Actie van de Verschrikingskaart wordt uitgevoerd.

Proef

- Dobbelen.
- Resultaat kleiner dan het huidige Moraal geeft een voldoening.
- Resultaat groter dan het huidige Moraal geeft een mislukking.
- De gevolgen staan op de Verschrikingskaart aangeduid.

Overval

- Slachtoffer dobbelt.
- Resultaat groter dan het huidige Moraal geeft een gelukte Overval.
 - 1 Moraalpunt aftrekken.
 - 1 Kaart van het slachtoffer stelen: Voorwerpen of Sleutels, op tafel liggend of in de hand hebbend.
- Overvaller dobbelt.
- Resultaat groter dan het huidige Moraal geeft het verlies van 1 Moraalpunt.

Spookspelers

In tegenstelling tot een Verschrikking is een Spook (speler) een speler die een Moraal van 0 heeft en hiermee een deel van het Spookhuis is geworden.

Het kan gebeuren dat al deze horror sommige spelers te veel wordt. Als je geen Moraal meer hebt, kun je je tegen deze gruwelijkheden ook niet meer weren. Je bent dan zelf een deel van het Spookhuis en moet je aan bepaalde regels houden.

Spook Regels

- Geen draaien van Spoorwegkaarten.
- Mag aan een Doodlopend Spoor door de Muur rijden. De figuur moet dan op een gekozen aangrenzend Spoortegel geplaatst worden, maar niet in de kamers of het Poorthuis, deze zijn taboe. De rit eindigt dan vlak nadat men door de Muur gereden is.
- Geen Voorwerpen of Sleutels. Sleutels die reeds in het bezit zijn, worden terug in de betreffende Sleutelkamers gelegd. Voorwerpen worden op de betreffende aflegstapel gelegd. Verschrikkingen worden behouden.
- Spoken zijn geen Hindernissen, ze kunnen worden ingehaald en zelf ook inhalen. Ze doen dan echter de medespeler telkens schrikken, als ze op dezelfde tegel staan.
- Aanwezende Spoken verhinderen niet het uitvoeren van plaatsbepalende Acties.
- Spoken bewegen zich ook via het spoor, net zoals de normale spelers.
- Spoken doen hun medespelers verschieten als ze langs hen door rijden (voor elke andere Actie van de Actieve Speler), maar ook als ze er zelf langs rijden. Dus zowel bij het inhalen als het ingehaald worden, wordt een "normale" speler aan het schrikken gebracht.
- Geschrokken spelers moeten een Proef op hun Moraalwijzer uitvoeren. Als de Proef mislukt, verliezen ze 1 Moraalpunt, die dan aan de Spookspeler als Angstaanjagend Overwinningspunt wordt toe gerekend.
- Als een normale speler door meerdere Spoken wordt opgeschrokken, hoeft hij slechts 1 Proef uit te voeren, deze telt dan voor alle Spoken die over zijn pad zijn gekomen. Het schrikken van meerder Spoken wordt dus beschouwd als zouden deze gebeurtenissen gelijktijdig plaatsvinden.

De Code kraken

- Eigen Sleutelkaart naar keuze openleggen.
 - Een gesloten Codekaart openleggen.
 - Codekaart met de Sleutelkaart vergelijken.
- Juiste Code? Herhaal bovenstaande stappen tot je alle Codes juist hebt. Het spel eindigt hier, want jij hebt gewonnen!
- Valse Code? Codekaart(en) terug gesloten leggen zoals ze op voorhand lagen. Per uitgespeelde Sleutelkaart verlies je dan ook nog eens 1 Moraalpunt. De gespeelde Sleutelkaarten worden terug in hun stapels bij de passende Sleutelkamers gelegd.

