**Stefan Kloß**

**Spookies**

Æsilegt áhættuspil

fyrir 2-5 óttalausa leikmenn – 8 ára og eldri

Eruð þið hugdjörf? Auðvitað eruð þið það! Og þið þurfið einmitt á þessu hugrekki að halda til að standast áskorunina með vinunum fjórum, Palla, Kára, Dabba og Hönnu og hundinum þeirra Rökkva. Fjöldi drauga og aðrar hættur leynast í gamla draugahúsinu! Vinirnir fimm hætta sér lengra inn í húsið með hverri umferð og það verður sífellt meira ógnvekjandi eftir því sem nær dregur háaloftinu skuggalega.

**MARKMIÐ SPILSINS**

Sá sigrar sem náð hefur að safna flestum draugastigum í lok spilsins! Leikmenn fá draugapeninga í hvert sinn sem þeir hætta sér inn í draugahúsið eða færa sig upp á næstu hæð. Því hærra sem þeir fara þeim mun fleiri draugapeningum geta þeir safnað. En ef þeir taka of mikla áhættu geta þeir líka tapað þeim.

**INNIHALD**

5 persónur:

Kári, Rökkvi, Hanna, Dabbi og Palli

1 vinateningur

4 talnateningar

75 draugapeningar

(30 x 1, 20 x 2, 15 x 3, 10 x 5)

1 spilaborð

**UPPSTILLING SPILSINS**

Leggið spilaborðið á miðju borðsins og setjið persónurnar fimm við garðshliðið. Mælt er með því að nota ekki alla spilapeningana þegar færri en fjórir spila:

Ef 2 spila: 50 peningar

Ef 3 spila: 60 peningar

Ef 4 eða 5 spila: 75 peningar

Teljið spilapeningana á hvolfi og leggið þá á hvolf við hlið spilaborðsins. Setjið afganginn aftur í kassann.

Hugrakkasti leikmaðurinn byrjar, tekur vinateninginn og hina teningana fjóra.

**GANGUR SPILSINS**

Sá sem á leik hverju sinni byrjar alltaf á að kasta vinateningnum til að vita hvaða persónu hann á að hreyfa. Persónurnar fimm tilheyra ekki einstökum leikmönnum!

**Hver umferð er spiluð á eftirfarandi hátt:**

**1. Finnið út hvaða persónu á að hreyfa (með því að kasta vinateningnum)**

**2. Ákveðið hversu mörgum teningum þið viljið kasta (2, 3 eða 4) og kastið þeim**

**3. a. Færið persónu upp á næstu hæð (með nógu háu teningakasti), eða**

**b. færið persónu niður um hæð (ef teningakastið var of lágt > umferð lýkur), eða**

**c. færið ekki persónuna (teningakastið var sama tala og núverandi reitur > umferð lýkur).**

Myndatexti:

Reitur / reitir Yfirlit

Númer reits Byrjunarreitur

**1. Finnið út hvaða persónu á að hreyfa**

Sá sem á leik hverju sinni byrjar á að kasta vinateningnum til að vita hvaða persónu hann á að hreyfa í þesari umferð. Ef spurningamerkið kemur upp má velja hvaða persónu sem er.

**2. Ákveðið hversu mörgum teningum þið viljið kasta og kastið þeim**

Til þess að færast upp um hæð þarf að koma upp á teningnum tala sem er a.m.k. jafnhá og talan á næstu hæð fyrir ofan. Ef persónan er t.d. á reit >7 þarf að fá a.m.k. 8 í teningakastinu til að mega færa sig upp.

Aðeins **tveir hæstu teningarnir** telja!

**Dæmi:**

**Myndatexti:**

Kastið tveimur teningum Upp kemur 5

Kastið þremur teningum Upp kemur 8

Kastið fjórum teningum Upp kemur: 10

Að kasta fjórum teningum gefur mestar líkur á því að fá þá tölu sem þarf, miðlungslíkur ef kastað er þremur teningum og mesta áhættan fylgir því að kasta aðeins tveimur teningum. En ef kastað er tveimur teningum getur leikmaður unnið flesta draugapeninga í verðlaun! Ákveðið hvort á að nota 2, 3 eða 4 teninga og kastið þeim.

**3a. Það tókst! Færið persónuna upp um einn reit**

Ef upp kom á teningunum a.m.k. talan á næstu hæð fyrir ofan færir leikmaður persónuna upp um **einn reit**. Að auki fær hann jafnmarga draugapeninga og fram kemur í töflunni hægra megin við reitinn sem hann lenti á. Fjöldi spilapeninga, sem hann vinnur, fer eftir fjölda teninga sem kastað var.

2 teningar: sjá dálkinn vinstra megin

3 teningar: sjá miðjudálkinn

4 teningar: sjá dálkinn hægra megin

Takið draugapeninga úr bankanum. Ekki skoða þá heldur raðið þeim á hvolf fyrir framan ykkur.

**Dæmi:**

*Trausti fær persónuna Rökkva upp á vinateningnum þegar hann á leik. Rökkvi er enn við garðshliðið. Trausti ákveður að kasta tveimur teningum og fær 3 og 4 (=7). Þar sem hann fékk 5 eða hærra færir hann hundinn inn í garðinn á reitinn með tölunni > 5. Trausti skoðar yfirlitið og sér að hann fær 1 draugapening fyrir að komast á reit > 5 með því að nota 2 teninga. Hann tekur því 1 draugapening úr bankanum og leggur hann á hvolf fyrir framan sig og má halda áfram að gera.*

**Að kasta aftur eða hætta meðan vel gengur?**

Eftir hvert velheppnað teningakast þarf leikmaður að ákveða hvort hann vill kasta aftur eða hætta sjálfviljugur meðan vel gengur.

* Ef hann kastar aftur ákveður hann að nýju hversu marga teninga hann ætlar að nota. Fyrir hvert teningakast innan sömu umferðar verður hann að færa sömu persónuna.
* Ef hann ákveður að hætta heldur hann öllum spilapeningunum sem hann vann og næsti maður á leik.

Ef persóna leikmanns er komin upp á háaloftið þarf að fá upp 12 á teningunum til að fá draugapeninga. Takist það fær leikmaðurinn þann fjölda peninga sem fram kemur í töflunni við hlið reitsins >11. Persónan verður kyrr á reit >11. Leikmaður má endurtaka þetta eins oft og hann vill uns hann ákveður sjálfur að hætta eða hann fær ekki 12 á teningunum.

Ef persóna, sem leikmaður fær upp á vinateningnum, er þegar á reit >11 verður hann að freista gæfunnar a.m.k. einu sinni.

**3b. Það tókst ekki: Færið persónuna aftur niður**

Ef upp kemur á teningunum lægri tala en á reitnum sem persónan er stödd á, færir leikmaður hana á þann reit sem talan á teningunum gefur til kynna (ef upp kom lægri tala en 5 er persónan sett við garðshliðið) og umferðinni lýkur. Leikmaðurinn þarf að borga sekt með draugapeningunum sínum. Sektin nemur einum draugapeningi fyrir hvern reit sem persónan færist niður á við. Leggið þessa sektarpeninga á hvolf á reitinn þar sem persónan stóð áður. Ef leikmaður á ekki nægilega marga peninga borgar hann eins marga og hann getur.

**Dæmi:**

*Pétur fær persónuna Hönnu, sem er stödd á reit > 9. Hann kastar 4 teningum og fær 3, 1, 1 og 1. Niðurstaðan er 4 (samtala hæstu teninganna tveggja: 3 + 1 = 4). Pétur setur Hönnu á byrjunarreitinn við garðshliðið. Hann leggur 5 draugapeninga á reit > 9 því hann þurfti að færa hana niður um 5 reiti.*

**Sektarpeningar**

Allir leikmenn geta safnað sektarpeningum. Ef leikmaður lendir á reit með sektarpeningum og hefur aðeins kastað 2 teningum fær hann þá til viðbótar við peningana sem hann á rétt á skv. yfirlitinu. Hann setur þá á hvolf við hliðina á peningunum sínum og heldur áfram að gera. Leikmaður sem lendir á reit með sektarpeningum eftir að hafa kastað 3 eða 4 teningum má ekki taka þá.

**3c. Talan á teningunum = talan á reitnum: Persónan verður kyrr**

Leikmaður sem fær nákvæmlega sömu tölu upp á teningnum og er á reitnum sem persónan hans er stödd á, þarf ekki að borga sekt. Persónan er kyrr á reitnum en hann má ekki gera aftur.

**LOK SPILSINS**

Spilinu lýkur þegar síðasti draugapeningurinn hefur verið tekinn úr bankanum. Sektarpeningar, sem enn liggja á spilaborðinu, eru tapað fé. Leikmenn snúa nú draugapeningunum sínum við og leggja saman tölurnar á þeim. Sá sem fær flest draugastig vinnur.

**ÖNNUR ÚTGÁFA – „FRJÁLST VAL“**

Þeir sem vilja hafa meiri herkænsku í spilinu geta sleppt því að nota vinateninginn. Hann er þá geymdur í kassanum meðan spilað er. Áður en hver leikmaður gerir, velur hann hvaða persónu hann vill hreyfa. Hann verður að halda áfram að hreyfa hana alla umferðina. Hann má ekki velja aðra persónu fyrr en það kemur næst að honum. Þá má hann velja sömu persónuna og í síðustu umferð ef hann vill.

**Dæmi:**

*Hannes vill færa hundinn Rökkva. Hann velur Rökkva, kastar teningunum og færir Rökkva alla þessa umferð. Næst á Daníel leik og vill líka færa Rökkva. Hann færir líka hundinn alla þessa umferð. María er þriðja og síðust í umferðinni og hún velur að færa Palla. Því næst á Hannes aftur leik og í þetta sinn velur hann að færa persónuna Kára.*

**YFIRLIT**

**MARKMIÐ SPILSINS**

Að færast upp stigana og safna flestum draugastigum.

**UPPSTILLING**

* Leggið spilaborðið á miðju borðsins og setjið persónurnar við garðshliðið.
* Leggið draugapeningana við hlið spilaborðsins (50 ef 2 spila, 60 ef 3 spila, 75 ef 4 eða 5 spila)
* Hugrakkasti leikmaðurinn fær teningana

**GANGUR SPILSINS**

* Kastið vinateningnum fyrst til að sjá hvaða persónu á hreyfa.
* Kastið 2, 3 eða 4 talnateningum. Samtala tveggja hæstu teninganna gefur niðurstöðuna.
* Er niðurstaðan hærri en talan á reitnum sem persónan er stödd á? Færið þá persónuna upp um einn reit og fáið draugapeninga skv. töflunni.
* Ákveðið hvort þið viljið kasta aftur eða hætta meðan vel gengur.
* Ef þið ákveðið að kasta aftur, ákveðið hvort þið ætlið að kasta 2, 3 eða 4 teningum.
* Er niðurstaðan nákvæmlega jafnhá tölunni á reitnum sem persónan er stödd á? Færið þá persónuna ekki, ekki taka neina draugapeninga, leikmaðurinn fær ekki að halda áfram að gera en fær ekki sekt.
* Er niðurstaðan lægri en talan á reitnum sem persónan er stödd á? Setjið þá sektarpeninga á reitinn (jafnmarga og þá reiti sem persónan færist niður um) og færið persónuna niður stigana skv. niðurstöðunni. Leikmaðurinn fær ekki að halda áfram að gera.
* Takið sektarpeninga af reit ef þið hafið lent á reitnum með því að kasta aðeins 2 teningum (til viðbótar við draugapeninga skv. töflunni)

**LOK SPILSINS**

Þegar draugapeningarnir klárast er spilið búið.

Sigurvegari=sá sem fær flest draugastig.

**Höfundur: Stefan Kloß**

**Myndskreytingar: Michael Menzel**

**Ritstjóri: Jürgen Valentiner-Branth**

**©HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 300946**