



HALLOWEEN

Spelregels

Het is halloween; tijd om die arme, ongelukkige stervelingen op te jagen die denken dat deze feestdag alleen leuk is, en maar een spelletje. Wacht maar tot je je Geesten op dit stadje loslaat! Gebruik je kennis en vernuft om Geesten op te roepen, ze door de stad te verplaatsen, mensen bang te maken en zelfs met andere Geesten te laten vechten, want slechts één van jullie kan de titel van meest angstaanjagende Opperdemon verdedigen.

SPELMATERIAAL

25 Geesten

Om hen draait het spel. Je speelt met Geesten van verschillende niveaus en kleuren; ze zijn niet gebonden aan specifieke spelers. Je verplaatst ze over het bord, roept andere Geesten met ze op, spookt rond in de verschillende gebouwen op het bord, en nog veel meer...



5x Niveau 1

5x Niveau 2

5x Niveau 3

5x Niveau 4

5x Niveau 5

60 Geestfiches

Tijdens het spel verzamel je Geestfiches. Ik weet het; erg origineel. Sorry daarvoor. Deze Geestfiches vertegenwoordigen beloningen voor slechte daden. Je hebt ze nodig om toegang te krijgen tot de Actiekaarten. Daar kom ik straks op terug. Ze zijn gelimiteerd, dus als een bepaalde kleur opraakt, kan je ze niet meer verdienen totdat de voorraad weer is aangevuld doordat spelers ze hebben uitgegeven.



12 x Niveau 1

12 x Niveau 2

12 x Niveau 3

12 x Niveau 4

12 x Niveau 5

5 Geestdobbelstenen

Tijdens gevechten (Ja, Geesten vechten onderling. Hun humeur is echt slecht met Halloween!) gebruik je de Dobbelsteen met de kleur die overeenkomt met de gekozen Geest. Meer daarover op pagina 11.



1 x Niveau 1

1 x Niveau 2

1 x Niveau 3

1 x Niveau 4

1 x Niveau 5

60 Schrikpuntfiches

In het spel gaat het erom die vervelende mensen de stuipen op het lijf te jagen. Wanneer je dat doet, ontvang je Schrikpunten. Hoe sterker de Geest waarmee je ze opjaagt, hoe meer Schrikpunten je ontvangt.



40x waarde 1

20x waarde 3

1 Speelbord

Geloof me, het is veel groter dan het hier lijkt. Hier vinden alle acties plaats.



24 Bonusfiches

Deze krijg je af en toe als traktatie als je Geesten over het bord verplaatst. Benieuwd? Anders ik wel!



1 Startspelermarker

Om te onthouden wie het spel is begonnen. Dat is belangrijk.



52 Actiekaarten

Er zijn heel veel kaarten, maar je gebruikt er maar 8 per spel. Ze kunnen je erg leuke voordeeltjes opleveren tijdens het spel of bij de eindtelling. Waar wacht je nog op? Verzamel Geestfiches en claim een paar kaarten!



PERSOONLIJK SPELMATERIAAL

Elke speler krijgt het volgende materiaal in zijn spelerskleur:

1 Spelersbord

Dit is nogal belangrijk, oh Opperdemon. Op dit bord controleer je alle Geesten op het Speelbord; je laat ze bangmaken, roept ze op, verplaatst ze, waardeert ze op, laat ze vechten en rondspoken. Klinkt goed, hè?

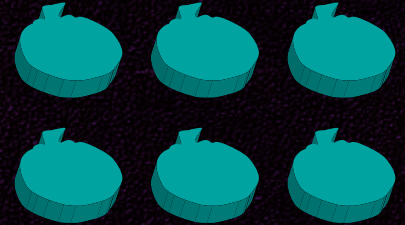


Masterzijde

Standaardzijde

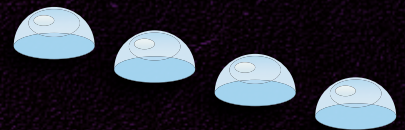
6 Pompoenfiches

Als je rondspookt in de stad, verdien je Spookpunten door deze op gebouwen te plaatsen.



4 Glaskogels

Deze kleine glanzende bollen helpen je overal op je Spelersbord om je "Geestniveau" bij te houden. Zoals je kunt zien, zijn er drie Actiestroken op je Spelersbord (of vier, op de Masterzijde). Je begint het spel door het plaatsen van één Glaskogel op elke blauwe Geest (niveau 1). Naarmate je verder komt in het spel, zal je deze kunnen opwaarderen en daarmee sterkere Geesten kunnen controleren.



1 Speelhulp

Je handige overzicht waarop je vindt wat je in het spel kunt doen.



1 Spookpunten-telsteen

Deze houdt je score bij. Hij zal je vertellen welke speler de meest kwaadwaardige van alle Opperdemonen is.



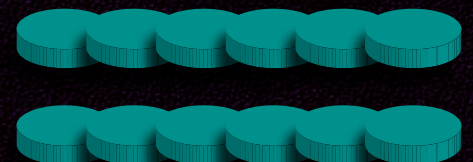
4 Markeerstenen

Deze helpen je om bij te houden welke Actiestroken van je bord je al gebruikt hebt. Handig, hè?



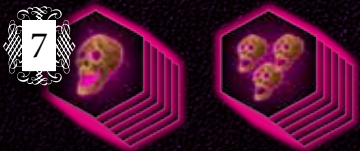
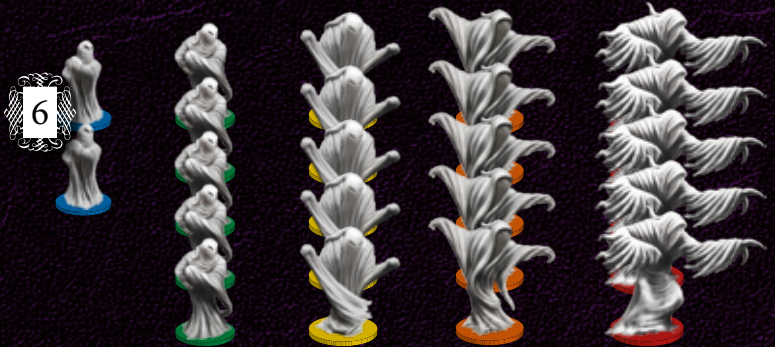
12 Actieschijven

Wanneer je een actie op je Spelersbord uitvoert, moet je een van deze Schijven op een beschikbare actie leggen. Je kan ze ook gebruiken om Actiekaarten te claimen. Ze zijn gelimiteerd, dus gebruik ze verstandig!



VOORBEREIDING

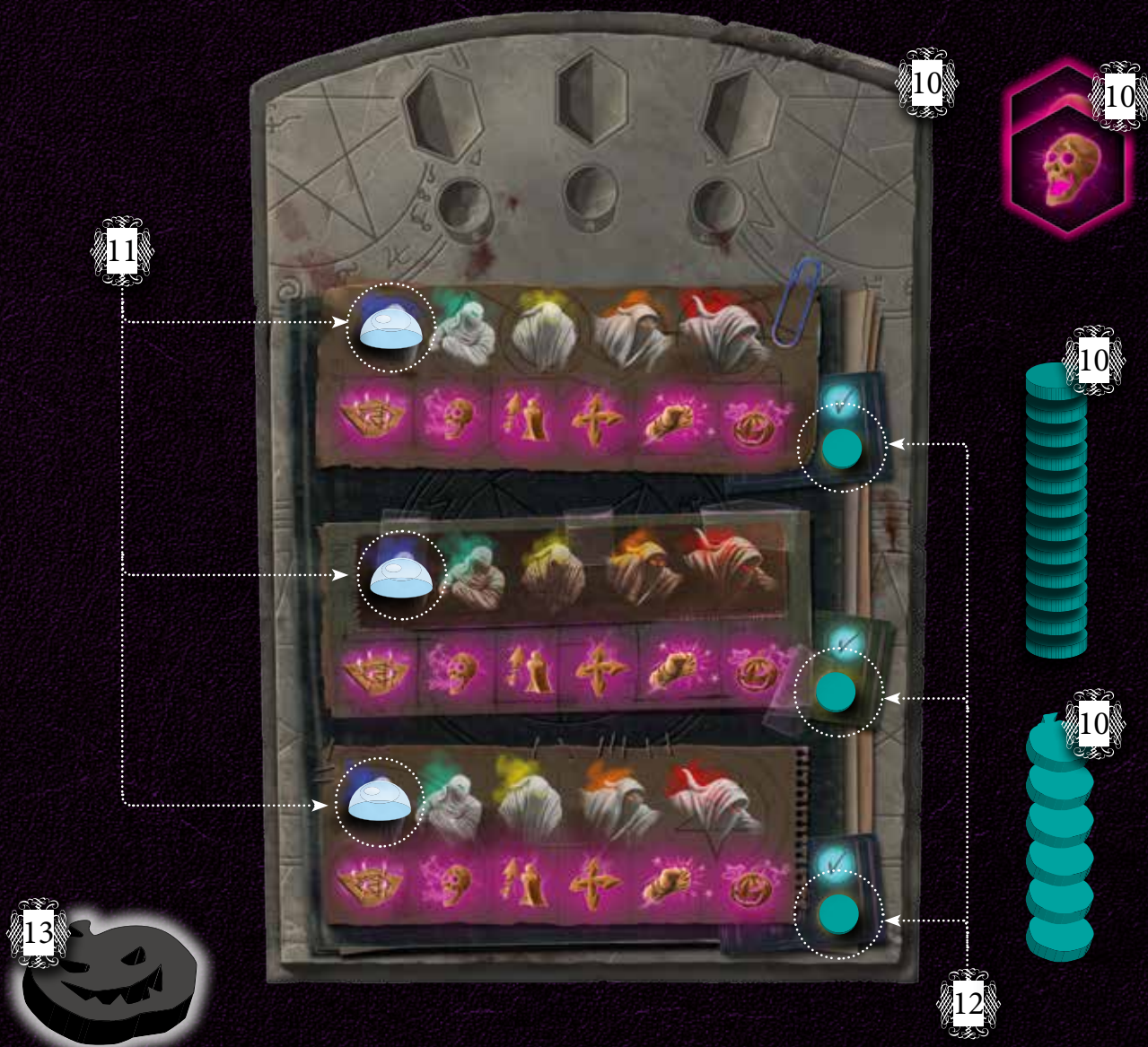
1. Plaats het Speelbord in het midden van de tafel.
2. Plaats de Spookpunten-telsteen van elke speler op veld '0' van het Spookpuntspoor.
3. Plaats drie blauwe Geesten op het politiebureau.
4. Schud de 24 Bonusfiches. Plaats 1 Bonusfiche op het aangegeven veld op elk gebouw. Vorm met de overgebleven fiches een algemene voorraad op het bord.
5. Vorm een voorraad met Geestfiches naast het bord (sorteer deze fiches op kleur).
6. Vorm een Geestenvoorraad naast het bord (5 in elk van de kleuren, waarvan 3 blauwe al op het bord staan).
7. Vorm een voorraad met Schrikpuntfiches naast het bord.



8. Plaats de Dobbelstenen binnen bereik. Elke Dobbelsteen is anders:
 - een 4-zijdige blauwe Dobbelsteen
 - een 6-zijdige groene Dobbelsteen
 - een 8-zijdige gele Dobbelsteen
 - een 10-zijdige oranje Dobbelsteen
 - een 12-zijdige rode Dobbelsteen
9. Schud de 52 Actiekaarten (elk met een unieke speciale kracht), trek er willekeurig 8 en leg ze op de daarvoor bestemde velden op het Speelbord. Leg de overgebleven Actiekaarten terug in de doos, zij worden in dit spel niet gebruikt (voor specifieke Actiekaartensets, zie pagina 18).

10. Elke speler krijgt een Spelersbord, een Speelhulp, 3 Glaskogels, 3 Markeerstenen (4 in de Masterversie), 6 Pompoenfiches, 2 Schrikpunten en 12 Actieschijven in zijn gekozen kleur.
11. Plaats je Glaskogels op de blauwe Geest op elke actiestrook op je Spelersbord. Plaats een Markeersteen op elk kruisje naast elke actiestrook.
12. Plaats 1 Markeersteen op elke "X" op je Spelersbord.
13. De Startspelermarker wordt gegeven aan de speler die als laatste een Geest heeft gezien (sluitend bewijs is vereist).

Let op: Voor je eerste spel raden we aan met de standaardzijde van het Spelersbord te spelen, met drie actiestroken. De andere zijde wordt gebruikt in het Masterspel (zie pagina 13).



SPELOVERZICHT

Tijdens zijn beurt zal elke speler drie van de op zijn Spelersbord beschikbare acties uitvoeren. Elke speler kan elke Geest op het Speelbord activeren, op voorwaarde dat aan de voorwaarden wordt voldaan. Spelers kunnen ook, op elk moment in hun beurt, één of meer Actiekaarten in bezit nemen. Deze vergroten de mogelijkheden die de spelers in het spel hebben sterk. Het spel verloopt vanaf de startspeler in de richting van de klok, tot het einde van het spel wordt bereikt; dit gebeurt wanneer een speler volledig zonder Pompoenfiches zit, of als hij vijf Actiekaarten in bezit heeft genomen. Dan vindt nog een eindtelling plaats. De speler met de meeste Spookpunten (SP) wint.

Wees voorzichtig! Je kan meer punten verdienen als je wacht met het plaatsen van je Pompoenfiches, maar je loopt ook het risico dat je ze niet meer kunt spelen!

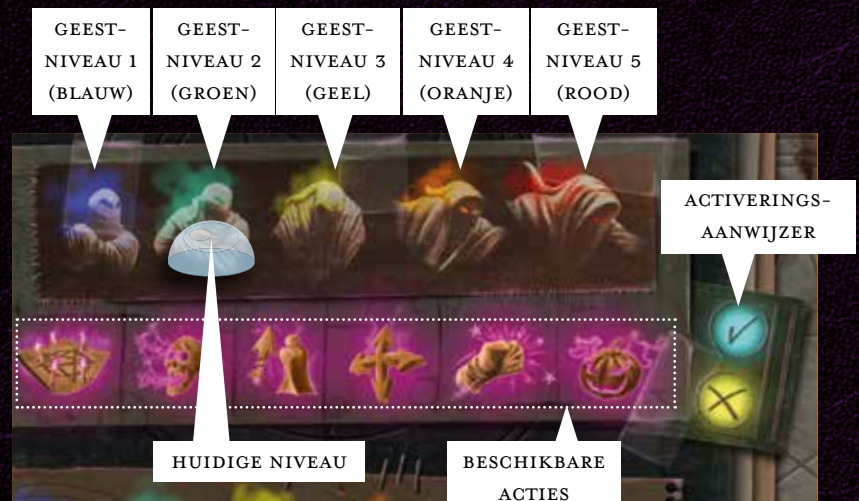
Let op: Op de volgende pagina's worden de regels voor het standaardspel uitgelegd. Voor informatie over de wijzigingen in de Masterversie, zie pagina 13. We raden je echter aan eerst het standaardspel te spelen. Maar als je eigenwijs wilt zijn en ervoor wilt gaan, doe maar. Wat kan je nou helemaal gebeuren?

HET SPELERSBORD

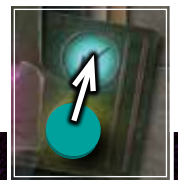
Dit is een cruciaal onderdeel van het spel, en het is heel belangrijk dat je begrijpt hoe het werkt. Als je dat niet doet, zullen je spookdagen nogal uitzichtloos lijken. Het Spelersbord is verdeeld in drie gelijke gebieden (verder: actiestroken), die elk één actie per beurt toestaan.

Laten we een zo'n actiestrook beter bekijken: het bovenste spoor toont de vijf verschillende Geesten. Een Glaskogel ligt altijd op een specifieke Geest. Dit geeft je **Geestniveau** op deze actiestrook aan. Je Geestniveau is belangrijk omdat het bepaalt met welke Geest je acties mag uitvoeren: op elke actiestrook mag je acties uitvoeren **op of onder** het Geestniveau op deze actiestrook.

In je beurt plaats je een Actieschijf op **één beschikbaar** actieveld in **elk** van de drie actiestroken op je Spelersbord, voor een **totaal van drie acties**.



Belangrijk: Je mag kiezen in welke volgorde je deze acties uitvoert. Als je een actie op een bepaalde actiestrook uitvoert, schuif je de Markeersteen naast die actiestrook naar boven (naar het vinkje). Die actiestrook op je Spelersbord is niet beschikbaar tot je volgende beurt. Je mag een actie op een bepaalde actiestrook niet herhalen totdat je hebt gerust.



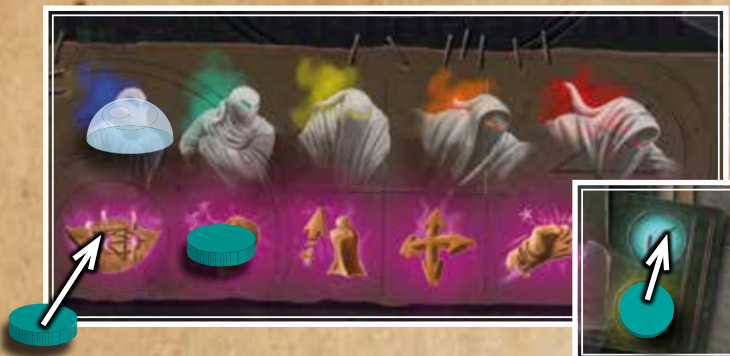
Rusten is een belangrijke actie: deze actie staat NIET afgebeeld op je Spelersbord, maar op je Speelhulp. In plaats van een van de 6 normale acties uit te voeren, kan je door te Rusten al je Actieschijven van één actiestrook op je Spelersbord terugnemen, zodat je ze later opnieuw kunt gebruiken. Als je rust, moet je nog steeds je Markeersteen naar het vinkje verplaatsen.

Het uitvoeren van een gekozen actie is **verplicht**; als je geen actie kunt uitvoeren (omdat je geen Actieschijven meer hebt, of omdat de actie om een andere reden niet is uit te voeren), dan MOET je rusten.





Voorbeeld 1: Ik heb zojuist een Actieschijf geplaatst op de Verplaats-actie; Ik heb niveau 3 bereikt op deze actiestrook, dus ik kan elke blauwe, groene of gele Geest op het bord verplaatsen.



Voorbeeld 2:

1. Op deze actiestrook ligt de Glaskogel op het blauwe niveau (1), en ik heb hier al een actie uitgevoerd. Ik neem daarom een Actieschijf uit mijn persoonlijke voorraad en kies een actie die ik nog niet heb uitgevoerd: deze actie zal dan niet meer beschikbaar zijn totdat ik Rust. Dan schuif ik mijn Markeersteen omhoog, om aan te geven dat ik deze actiestrook in deze beurt heb gebruikt.



2. Nieuwe beurt: Ik voer een Opwaardeer-actie uit op mijn tweede actiestrook, daarmee verbeter ik deze actiestrook van niveau 2 naar niveau 3 (zie Opwaardeer-actie) en ik verplaats de Glaskogel naar het gele niveau (3). Van nu af aan kan ik op deze actiestrook op mijn Spelersbord acties uitvoeren met blauwe, groene of gele Geesten. Ook nu schuif ik mijn Markeersteen omhoog.



3. Ik heb nog enkele Actieschijven over, maar deze actiestrook is bijna vol: ik kan alleen de Verplaats-actie kiezen. Omdat ik de Verplaats-actie niet wil doen, besluit ik te Rusten. Ik neem de vijf Actieschijven terug, en deze actiestrook is weer volledig beschikbaar in mijn volgende beurt. Net als voorheen schuif ik mijn Markeersteen omhoog. Alle drie Markeerstenen zijn naar de vinkjes verplaatst, dus mijn beurt is voorbij.



ACTIES

BELANGRIJKE REGEL: Als op het Speelbord op enig moment geen enkele blauwe Geest meer staat, dan moet de speler die dat veroorzaakt heeft, 3 blauwe Geesten nemen en ze samen in een gebouw naar keuze plaatsen.



OPROEPEN

Als je wilt dat de stadslui zich het apalazarus schrikken, heb je meer Geesten nodig! Het is dus de hoogste tijd om deze demonen op te roepen, terug naar het ... "leven".

Als ten minste 2 Geesten van dezelfde kleur in hetzelfde gebouw staan, mag je deze actie uitvoeren om nog een Geest van dezelfde kleur in dit gebouw te plaatsen. Als je dit doet, ontvang je een Geestfiche van dezelfde kleur.



In de school zien we een paar mooie oranje Geesten: we kunnen er natuurlijk nog meer gebruiken, dus je kiest de Oproep-actie op een actiestrook op je Spelersbord dat niveau 4 of hoger heeft bereikt (jij mag de actiestrook kiezen), en je plaats onmiddellijk zo'n schattig (ahum) oranje Geestje in de school. Tot slot neem je een oranje Geestfiche. Onthoud dat je deze actie ook had kunnen uitvoeren met een actiestrook die het rode Geestniveau heeft bereikt.

BELANGRIJKE REGEL: Als er al 5 Geesten van dezelfde kleur in de stad zijn, kan je er niet meer toevoegen. Waarom maar 5? Nou, omdat dit natuurlijk geen zombiefilm is ...



BANGMAKEN

Is er iets mooiers dan onnozele mensen die niet in Geesten geloven, bang te maken door simpelweg "BOE" te roepen?

Met deze actie, ontvang je, afhankelijk van de Geest waarmee je de actie uitvoert, een aantal Schrikpunten (blauw: 1, groen: 2, geel: 3, oranje: 4, rood: 5). Deze heb je later nodig om je Geesten op te waarderen naar sterkere.

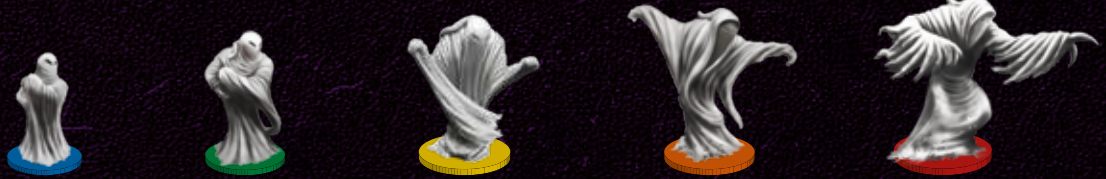


Je kiest de Bangmaak-actie op een actiestrook met een Geest van niveau 3 (geel). Als er minstens één gele Geest in de stad is, ontvang je 3 Schrikpunten. Hoe gemener een Geest wordt, hoe meer negatieve energie hij opneemt. Simpel, toch?



OPWAARDEREN

Als een Geest eindelijk tevreden is met het aantal mensen dat hij heeft banggemaakt, kan hij zichzelf Opwaarderden naar het volgende niveau. Laten we de niveaus eens bekijken:



Niveau 1

Niveau 2

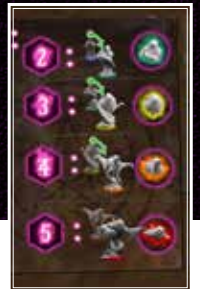
Niveau 3

Niveau 4

Niveau 5

Als je deze actie selecteert, kies je een Geest in de stad met een niveau gelijk aan of lager dan dat van de actiestrook die je gebruikt om de actie mee uit te voeren. Betaal zoveel Schrikpunten als aangegeven op je Speelhulp (Opwaarderden naar Groen: 2 Schrikpunten, Opwaarderden naar Geel: 3 Schrikpunten, Opwaarderden naar Oranje: 4 Schrikpunten, Opwaarderden naar Rood: 5 Schrikpunten).

Belangrijk: Je mag een Geest maar één niveau per keer Opwaarderden met deze actie. Zo mag je bijvoorbeeld geen groene Geest Opwaarderden naar een oranje door 4 Schrikpunten te betalen.



Nadat je de kosten betaald hebt, wissel je de Geest op het bord om met die met van het hogere niveau uit de voorraad, en je neemt onmiddellijk een Geestfiche in de kleur waarnaar je zojuist hebt Opgewaardeerd.

Ten slotte mag je ook het Geestniveau van een van je Actiestroken verbeteren naar dat van de zojuist opgewaardeerde Geest (**dit hoeft niet de actiestrook te zijn die je gebruikt hebt om deze actie uit te voeren**). Als je minstens één actiestrook hebt waar de Glaskogel op een lager niveau ligt dan dat van de Opgewaardeerde Geest, verplaats je die Glaskogel naar de afbeelding van de Geest in de Opgewaardeerde kleur. Je mag nu onmiddellijk de acties op deze actiestrook kiezen, terwijl je ook elke Geest kunt gebruiken in deze kleur of een lagere.

Tip: Probeer deze actie verstandig in te zetten, indien mogelijk door een actiestrook op te waardenen waarin je in deze beurt nog geen actie hebt uitgevoerd. Je kan dan onmiddellijk een actie selecteren met de nieuwe kleur.

We weten dat dit ingewikkeld kan klinken, maar deze voorbeelden zullen alles zo duidelijk maken dat zelfs een blauwe Geest het zou begrijpen:



Ik plaats een Actieschijf op de Opwaardeer-actie op mijn tweede actiestrook. **1** Er zijn geen gele Geesten op het bord; ik kan dus alleen een blauwe of een groene Geest Opwaarderden.

Ik kies ervoor om een groene Geest op te waardenen naar een gele, ik betaal dus 3 Schrikpunten en wissel de Geesten om zoals beschreven. Ik ontvang ook een geel Geestfiche **2**. Omdat ik nu een gele Geest heb, kan ik een van mijn actiestroken verbeteren naar geel. Ja, zelfs de derde, die nu nog op niveau 1 staat!

Omdat ik 2 actiestroken heb op een lager niveau dan geel (3), kan ik een van beide kiezen. Ik kies ervoor om mijn derde actiestrook te verbeteren, dus ik verschuif mijn Glaskogel direct naar niveau 3 **3**. Da's mooi, hè?



Ik verschuif de Markeersteen naast mijn tweede actiestrook, om aan te geven dat ik hier deze beurt al een actie heb gedaan **1**.

Nu wil ik de gele Geest Opwaarderen (degene die ik net heb opgewaardeerd) naar een oranje. Dat kan, omdat mijn derde actiestrook nu op niveau 3 is. Ik plaats een Actieschijf op de Opwaardeer-actie op deze strook **2**, en betaal 4 Schrikpunten **3**. Mijn gele Geest is nu veranderd in een oranje, en ik kan nu de Glaskogel op mijn EERSTE actiestrook direct naar het oranje niveau (niveau 4) verplaatsen **4**. Ik ontvang weer een Geestfiche, deze keer een oranje **5**.



Door de eerste actiestrook op mijn Spelersbord te gebruiken **1**, kan ik nu een actie uitvoeren met de zojuist gecreëerde oranje Geest. Als laatste actie voor deze beurt kies ik ervoor om te Spoken in de kerk **2**. Ik plaats een Actieschijf op het Spook-veld op mijn eerste actiestrook en plaats een Pompoenfiche op de kerk op niveau 4 (oranje) en scoor 8 punten **3**. Mijn activeringsaanwijzers geven aan dat ik alle actiestroken op mijn Spelersbord heb gebruikt, dus de volgende speler is aan de beurt. Ik verschuif de Markeerstenen terug naar de kruisjes **3**.



Een paar beurten later is de situatie op het bord zoals hiernaast getoond. als ik nu besluit de blauwe of groene Geest op te waarderen, dan kan ik geen enkele actiestrook op mijn Spelersbord verbeteren: ik ben op elke strook al op minimaal niveau 3 (geel). Als ik een actiestrook wil verbeteren, moet ik een van de oranje Geesten op het bord Opwaarderen, maar dat zou me 5 Schrikpunten kosten en ik heb er maar twee.

Daarom kies ik maar voor het Opwaarderen van een blauwe Geest **1** (door een Actieschijf op mijn tweede actiestrook te plaatsen). Ik betaal 2 Schrikpunten, maar ik verbeter geen enkele actiestrook op mijn Spelersbord. Ik ontvang een groen Geestfiche.

Opmerking: Een rode Geest kan nooit worden Opgewaardeerd. Je kan echter nog steeds een Actieschijf op de Opwaardeer-actie op die actiestrook plaatsen om een andere Geest op het bord op te waarderen.



VERPLAATSSEN

Geesten verschijnen niet alleen, ze moeten ook af en toe rondzweven. Schijnbaar is zweven goed voor ze. Zoiets als wandelen voor mensen. Tenminste, dat heb ik eens in een tijdschrift gelezen.

Met deze actie kan je een Geest Verplaatsen van het ene gebouw naar het andere, maar alleen horizontaal of verticaal. Je mag niet diagonaal Verplaatsen; dat is echt te inspannend ...

Let op: Er mogen niet meer dan 6 Geesten in hetzelfde gebouw zijn. In de Masterversie (met 4 actiestroken) zelfs maar 4.



Bonusfiche

Als je een Geest beweegt naar een gebouw met een Bonusfiche, neem je onmiddellijk dat Bonusfiche en legt het open op een daarvoor bestemd veld op je Spelersbord. Je mag tot 3 Bonusfiches opslaan, en je mag er zoveel gebruiken als je wilt in je beurt. Dit telt niet als een van je 3 hoofdacties. Voor details, zie pagina 19.



VECHT

Geesten zijn niet altijd de beste vrienden. Vooral de grote willen de kleinere nogal eens pesten (ze hebben soms last van territoriumdrift), maar sommige dappere Geesten tackelen wel eens een grote jongen ... ik bedoel Geest.

Met deze actie kan je een andere Geest aanvallen in hetzelfde gebouw. Het is de beste manier om een opstootje aan tafel te veroorzaken! Om te Vechten, neem je de Dobbelsteen die hoort bij de gekozen Geest. Beslis of je je als een schoft gedraagt tegenover een zwakke Geest, of strijdt (als je durft!) tegen een sterkere. Kies een tegenstander die de Dobbelsteen voor de aangevallen Geest gooit. Spelers gooien tegelijk.

Als de waarde van jouw Dobbelsteen hoger is dan die van de verdedigende Geest, win jij het gevecht. Neem de verslagen Geest van het bord en ontvang een Geestfiche in zijn kleur. Bij een gelijke worp of bij verlies, gebeurt er niets. We zijn Geesten, we maakten maar een grapje (ahum)!

Belangrijk: Je mag alleen met Geesten vechten van een andere kleur: Geesten met dezelfde kleur houden teveel van hun broeders om te vechten. Zij knuffelen liever. Echt waar.



Ik beslis om met de groene Geest de gele aan te vallen; ik kan de gele of rode Geest niet gebruiken omdat ik mijn bord niet genoeg verbeterd heb (ik ben pas op niveau 2) ... Ik win het gevecht en ontvang een geel Geestfiche. Onthoud dat er bij verlies of een gelijke worp niets gebeurd was.

Onthoud: Als er na een actie geen enkele blauwe Geest op het bord staat, dan moet de actieve speler onmiddellijk drie blauwe Geesten in één gebouw naar keuze plaatsen. Als er niet genoeg ruimte is (herinner je de limiet van 6 Geesten per gebouw, 4 in de Masterversie), plaats je er zoveel mogelijk.



SPOKEN

Dit ga je leuk vinden. Met deze actie kan je al je energie gebruiken om een gebouw te begeesten! Van nu af aan zullen makelaars veel moeite hebben met het vinden van een koper, maar ze kunnen het wel aanprijzen als locatie voor een horrorfilm!

Elke speler mag in elk gebouw maar één keer Spoken: hoe sterker de Geest die je daarvoor gebruikt, hoe meer Spookpunten je verdient.

Elke speler heeft 6 Pompoenfiches, één voor elk gebouw op het Speelbord. Eenmaal geplaatst blijft een fiche op het bord liggen tot het einde van het spel. Als een speler geen Pompoenfiches meer heeft, is het spel afgelopen (zie: Einde van het spel, op pagina 13).

Er zijn vijf genummerde velden bij elk gebouw, elk met een ander getal in de kleur van een Geest. Ben je verbaasd? Wat dat betekent? Simpel! Als je Spookt met een blauwe Geest levert dat je 2 Spookpunten op. Spoken met een groene Geest levert je 4 punten op, enzovoort.



Om in een gebouw te Spoken, heb je alleen een Geest in die kleur nodig in dat gebouw. Natuurlijk moet het veld waarin je geïnteresseerd bent nog vrij zijn.



Ik kies de Spook-actie en plaats een van mijn Pompoenfiches op het oranje Spookveld: Ik ontvang onmiddellijk 8 Spookpunten. Als er geen oranje Geest in dit gebouw was geweest, had ik een zwakkere Geest moeten kiezen, die me minder SP zou opleveren.



Belangrijk: Onthoud dat elke speler in elk gebouw maar ÉÉN keer mag Spoken. Dus als je in een gebouw gaat Spoken met een blauwe Geest, verdien je maar 2 SP, terwijl een andere speler in hetzelfde gebouw kan Spoken met een rode Geest en 10 SP verdient. Van de andere kant, wacht niet te lang met het gebruiken van de Spook-actie; als een speler zijn laatste Pompoenfiche plaatst, is het spel afgelopen.

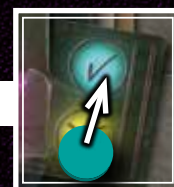


RUSTEN

Nou, ze mogen dan wel dood zijn, maar Geesten hebben ook rust nodig! Kom maar op met die Bloody Mary ...

Als je Actieschijven op zijn, moet je Rusten in een actiestrook waar je geen acties meer kan of wilt uitvoeren. Neem gewoon alle Actieschijven van deze strook; teruggenomen Actieschijven zijn onmiddellijk beschikbaar om te gebruiken op actiestroken die je deze beurt nog niet hebt gebruikt. Je mag ook Rusten als je een actiestrook naar keuze wilt leegmaken.

Belangrijk: Rusten geldt als actie, dus schuif de Markeersteen naar het vinkje.



EINDE VAN HET SPEL

- ⊗ Het spel verloopt in de richting van de klok totdat een speler zijn laatste Pompoenfiche op het bord plaatst of vijf Actiekaarten bezet. Als dit gebeurt wordt de ronde uitgespeeld, zodat alle spelers een gelijk aantal beurten hebben gehad.
- ⊗ Spelers tellen nu eventuele bonus-Spookpunten van hun Actiekaarten op bij hun score.
- ⊗ De speler met de meeste Spookpunten wint het spel en de titel van UOD (Ultieme Opperdemon). Bij een gelijke stand is de speler met de meeste overgebleven Geestfiches de winnaar.

REGELS VOOR TWEE SPELERS

- ⊗ Aan het begin van het spel krijgt elke speler een set Pompoenfiches in zijn kleur EN twee van een ongebruikte derde kleur, in totaal 8 Pompoenfiches (let op: beide spelers krijgen 2 extra Pompoenfiches van DEZELFDE kleur). Dit betekent dat je in elk gebouw TWEEemaal kan Spoken, telkens met een verschillend gekleurd Pompoenfiche.
- ⊗ Het einde van het spel wordt aangekondigd als een speler zijn laatste Pompoenfiche plaatst (8 in dit geval) of wanneer hij zijn VIJFDE Actiekaart bezet (zoals gebruikelijk).
- ⊗ Als je een Actiekaart in bezit neemt die al bezet is door je tegenstander, ontvangt hij 2 Spookpunten (in plaats van 1, zie pagina 14), OF hij mag alle Actieschijven terugnemen van 2 actiestroken op zijn Spelersbord (in plaats van 1).
- ⊗ Andere regels blijven ongewijzigd.

MASTERVARIANT

Als je klaar bent voor een grotere uitdaging, kunnen ervaren spelers de Mastervariant van Halloween proberen. Ja inderdaad, deze variant zal je kwaliteiten als Opperdemon testen, meer nog dan het standaardspel. Als je denkt dat je dat aan kan, zo wordt het gespeeld:

- ⊗ Gebruik de andere zijde van de Spelersborden; Je gebruikt nu 4 actiestroken in plaats van 3.
- ⊗ Gebruik de Bonusfiches niet.
- ⊗ Gebruik GEEN Actiekaarten in deze variant. De velden op het bord blijven leeg.
- ⊗ De Geestdobbelstenen worden niet gebruikt. Als je vecht, winnen sterkere Geesten automatisch van zwakkere. Hierdoor kan je sterkere Geesten op het bord niet aanvallen. Het betekent ook dat rode Geesten nooit aangevallen kunnen worden.
- ⊗ Als alle 5 rode Geesten op gebouwen staan, verwijder je ze van het bord.
- ⊗ Het is onmogelijk om meer dan **vier** Geesten op hetzelfde gebouw te hebben, denk dus goed na voor je Geesten Oproept of Verplaatst!
- ⊗ Het spel eindigt als een speler zijn laatste Pompoenfiche op het bord plaatst, of als twee stapels Geestfiches op zijn. Als dit gebeurt wordt de ronde afgespeeld, zodat alle spelers evenveel beurten hebben gehad.
- ⊗ Aan het einde van het spel is elke set van 3 verschillende Geestfiches die je bezit, 5 SP waard.



ACTIEKAARTEN

Elke keer als je Halloween speelt, worden 8 Actiekaarten op het bord gelegd. Er zijn er zo veel dat geen twee spellen ooit hetzelfde zullen zijn (nou ja ... zeg nooit nooit, maar je begrijpt wat ik bedoel).

Op **elk moment tijdens je beurt** mag je een of meer Actiekaarten in bezit nemen; hun effecten zijn onmiddellijk actief vanaf het moment van bezetten. Elke kaart kost 3 Geestfiches om in bezit te nemen; een grijs symbool betekent dat je elke combinatie van kleuren kan gebruiken (zelfs 3 dezelfde), terwijl het gekleurde symbool betekent dat je moet betalen met 3 **verschillende** kleuren.

Nadat je de juiste Geestfiches hebt betaald, plaats je een van je Actieschijven op de kaart. Deze schijf mag je nemen uit je voorraad of van je Spelersbord (in dit geval maak je een actieveld vrij). Een schijf die je hebt gelegd op een Actiekaart blijft daar liggen: de rest van het spel heb je een Actieschijf minder.

De kaarten zijn beschikbaar voor alle spelers, dus meerdere spelers kunnen de voordelen genieten van dezelfde Actiekaart. Je mag elke Actiekaart in bezit nemen, maar als er al Actieschijven van andere spelers liggen op de kaart, ontvangen deze tegenstanders een bonus: elke andere speler met een Actieschijf op de kaart mag kiezen of

hij een Spookpunt ontvangt, of alle Actieschijven van één actiestrook op zijn Spelersbord terugneemt.

Actiekaarten geven speciale voordelen aan elke speler die er een Actieschijf op heeft liggen. Er zijn 3 verschillende categorieën kaarten:



1. Kaarten met een actiesymbool: je kan ze alleen activeren nadat je die specifieke actie hebt uitgevoerd.



2. Kaarten met een Halloweensymbool: zij hebben speciale eigenschappen; om ze te gebruiken hoef je geen specifieke actie te hebben uitgevoerd.



3. SP-Kaarten die Spookpunten opleveren aan het einde van het spel, als je aan bepaalde voorwaarden voldoet.

Wanneer je een kaart in bezit neemt, ontvang je onmiddellijk 3 Spookpunten. Sommige kaarten leveren extra punten op (tijdens of aan het einde van het spel).

Als een speler zijn vijfde kaart in bezit neemt, wordt het einde van het spel aangekondigd.

GEEFT AAN WANNEER DIT EFFECT OPTREEDT: DOORLOPEND, EENMAAL PER BEURT, OF AAN HET EINDE VAN HET SPEL.

GEEFT DE KOSTEN VAN DE KAART AAN: BETAAL DRIE VERSCHILLENDE GEKLEURDE GEESTFICHES. ALS HET SYMBOOL GRIJS IS, MAG JE ELKE COMBINATIE VAN DRIE GEESTFICHES BETALEN.



GEEFT AAN MET WELKE ACTIE DEZE KAART VERBONDEN IS; IN DIT GEVAL DE VECHT-ACTIE.

HET NUMMER VAN DE KAART.

HET EFFECT VAN DE KAART.



1 Eenmaal per beurt, als 2 Geesten met dezelfde kleur in hetzelfde gebouw zijn, kan je met die kleur in een aangrenzend gebouw Spoken.



2 Je kan Geesten naar elk gebouw op het bord Verplaatsen.



3 Elke keer als je een gevecht wint tegen een zwakkere Geest, ontvang je 2 SP. Als je een sterkere Geest verslaat ontvang je 3 SP.



4 Eenmaal per beurt kan je een actie op een actiestrook uitvoeren alsof je het volgende niveau hebt bereikt (bijv. een oranje actie terwijl je op die actiestrook pas het gele niveau hebt bereikt).



5 Je ontvangt een +1 bonus bij elke aanval. Je mag Vechten tegen Geesten van hetzelfde niveau.



6 Eenmaal per beurt mag je een Geest van het bord verwijderen en terug in de voorraad plaatsen. Als je dat doet, verdien je een Geestfiche in de kleur van die Geest.



7 Eenmaal per beurt kan je 2 Actieschijven terugnemen van een actiestrook zonder te Rusten.



8 Eenmaal per beurt kan je een Geestniveau op je Spelersbord verlagen met één stap. Je ontvangt 2 Geestfiches in de lagere kleur.



9 Als je de Oproepactie uitvoert, ontvang je twee Geestfiches in plaats van één.



10 Als je een Bonusfiche neemt, ontvang je ook een Geestfiche in de kleur van de Geest waarmee je het Bonusfiche hebt genomen.



11 Elke keer als je een gevecht wint, ontvang je ook zoveel Schrikpunten als het niveau van de verliezende Geest.



12 Aan het einde van het spel is elke Actiekaart met een gekleurd symbool die je bezit, inclusief deze, 3 SP extra waard.



13 Betaal 2 Schrikpunten minder als je een Opwaardeeractie uitvoert. Blauwe Geesten kunnen kosteloos worden opgewaardeerd naar groene.



14 Eenmaal per beurt kan je een al eerder gekozen actie uitvoeren zonder te Rusten.



15 Als je de Verplaatsactie uitvoert, mag je een tweede Geest verplaatsen (volgens de normale regels).



16 Je kan een Dobbelsteen opnieuw werpen, wanneer en hoe vaak je wilt. Je betaalt één Schrikpunt per worp.



17 Als je een gevecht wint, mag je onmiddellijk de winnende Geest verplaatsen naar een gebouw naar keuze.



18 Nadat je de Spookactie hebt uitgevoerd, mag je de Dobbelsteen werpen die hoort bij de Geest waarmee je hebt gespookt. Je ontvangt een aantal fiches gelijk aan het dobbelresultaat.



19 Elke keer wanneer je Rust, ontvang je 2 Schrikpunten.



20 Eenmaal per beurt kies je een Geest waarmee je wilt Vechten. Je mag Vechten tegen alle andere Geesten in hetzelfde gebouw. Werp de Dobbelstenen apart voor elk gevecht.



21 Aan het einde van het spel tel je je totale aantal Schrikpunten. Per 3 Schrikpunten verdien je 2 SP.



22 Aan het einde van het spel ontvang je SP, afhankelijk van je laagste Geestniveau:
Groen: 1 SP / Geel: 2 SP / Oranje: 5 SP / Rood: 8 SP.



23 Nadat je een Geest hebt verplaatst, mag je een dobbelsteen in de kleur van de Geest; als het resultaat gelijk aan of hoger is dan het genoemde getal, ontvang je het genoemde aantal Schrikpunten. Anders ontvang je 1 Schrikpunt.



24 Eenmaal per beurt, als je een Geest verplaatst naar een gebouw met een Geest in dezelfde kleur, mag je onmiddellijk een Oproep-actie uitvoeren met deze Geesten.



25 Als je Vecht tegen een zwakkere Geest, win je automatisch zonder te dobbelen.



26 Aan het einde van het spel is elke set van twee willekeurige Geestfiches die je bezit 3 SP waard.



27 Aan het einde van het spel is elk rood Geestfiche dat je bezit 3 SP waard.



28 Als je een gevecht wint, ontvang je 2 Geestfiches in plaats van 1.



29 Als je de Opwaardeer-actie uitvoert, verdien je 2 SP.



30 Eenmaal per beurt mag je Schrikpunten betalen, gelijk aan het niveau van een Geest op het bord: je ontvangt onmiddellijk het bijbehorende Geestfiche.



31 Aan het einde van het spel is elke ongebruikt Pompoenfiche 4 SP waard.



32 Als je de Verplaats-actie uitvoert, verdien je 1 SP.



33 Eenmaal per beurt mag je een Geestfiche dat je bezit ruilen voor twee van een lagere kleur, of andersom: twee Geestfiches voor 1 van een hogere kleur.



34 Als je de vijfde Geest Oproept in een bepaalde kleur, ontvang je een Spook-actie in die kleur in een gebouw waar je nog niet hebt gespookt.



35 Als je de Vecht-actie uitvoert, mag je vechten tegen een Geest naar keuze, waar dan ook op het bord.



36 Eenmaal per beurt, als je de Vecht-actie uitvoert, ontvang je Schrikpunten gelijk aan het verschil tussen de geworpen getallen, ongeacht of je wint of verliest.



37 Elke keer als je ten minste 2 Schrikpunten ontvangt van een enkele actie (of door een Bonusfiche, Actiekaart enz.) ontvang je 1 SP.



38 Eenmaal per beurt, nadat je de Bangmaak-actie hebt uitgevoerd, kan je de Geest die je zojuist gebruikt hebt, verplaatsen naar een ander gebouw naar keuze.



39 Eenmaal per beurt mag je twee Geesten op het bord omwisselen.



40 Aan het einde van het spel verdien je 12 SP per set van 5 verschillend gekleurde Geestfiches.



41 Aan het einde van het spel verdien je 1 extra SP per 10 SP die je al verdiend hebt. Waardeer deze na alle andere Actiekaarten.



42 Elke keer als je een oranje Geestfiche ontvangt, verdien je 2 SP.



43 Als je deze kaart in je bezit hebt, mag je –voor elk doel– alle gekleurde kaarten beschouwen als grijze kaarten.



44 Elke keer als je een Actiekaart in bezit neemt (inclusief deze) ontvang je 1 Geestfiche naar keuze.



45 Je mag een Geest oproepen met twee verschillend gekleurde Geesten. Werp de Dobbelstenen van deze Geesten en plaats de Geest waarvan de kleur overeenkomt met het laagste dobbelresultaat. Bij een gelijk resultaat plaats je de Geest met het laagste niveau. Als deze Geest niet beschikbaar is, kan je er geen plaatsen.



46 Als je de Spook-actie uitvoert, mag je, in plaats van Spoken, een eerder geplaatst Pompoenfiche terugnemen (een bijbehorende Geest moet wel aanwezig zijn in het betrokken gebouw). Je verliest de helft van de punten die je verdiend had met het plaatsen van dat fiche.



47 Als je een grijze Actiekaart in bezit neemt, betaal je één Geestfiche minder. Als je alle grijze kaarten al in bezit hebt, betaal je één Geestfiche minder om gekleurde Actiekaarten in bezit te nemen.



48 Eenmaal per beurt mag je een actiestrook op je Spelersbord één stap verbeteren door Schrikpunten te betalen gelijk aan het nieuwe Geestniveau. De overeenkomende Geest hoeft niet op het bord te staan.



49 Als je de Spook-actie uitvoert, mag je ook een actiestrook op je Spelersbord één stap verbeteren.



50 Eenmaal per beurt mag je een Geest in een gebouw naar keuze plaatsen door één Geestfiche in de kleur van die Geest te betalen.



51 Als je de Bangmaak-actie uitvoert, ontvang je een extra Schrikpunt.



52 Eenmaal per beurt ontvang je een willekeurig Bonusfiche uit de voorraad. Plaats dit volgens de regels.

ACTIEKAARTENSETS

Er zijn VEEL Actiekaarten in het spel, en hoewel het altijd leuk is om jezelf te verrassen als je 8 kaarten trekt aan het begin van het spel, zijn hier een paar suggesties voor kaartensets om je spel in een bepaalde richting te sturen:

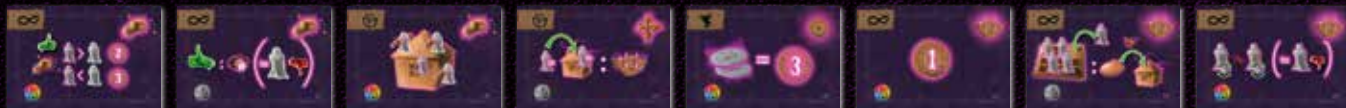
Casper (7, 12, 16, 27, 28, 29, 37, 51)

Deze kaartenset is ideaal voor beginnende Opperdemonen omdat ze de regels nauwelijks veranderen.



Jacob Marley (3, 11, 20, 24, 26, 32, 34, 45)

Als je in bent voor een robbertje vechten, is deze set voor jou. Knokpartijen gegarandeerd!



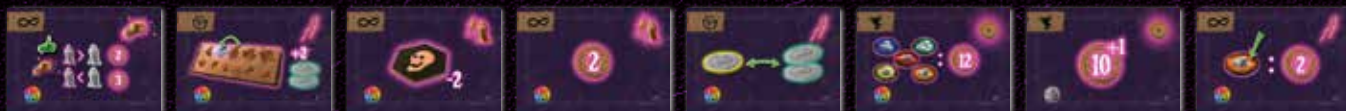
The Brown Lady (12, 18, 19, 21, 23, 30, 51, 52)

Je vindt mensen bangmaken het leukste wat er is? Het is tenslotte Halloween, dus terg ze als nooit tevoren!



Bloody Mary (3, 8, 13, 29, 33, 40, 41, 42)

Als je overvoerd wilt worden met SP, is dit jouw set. Je haalt hiermee meer punten dan gewoonlijk.



The Amityville Ghosts (1, 4, 6, 15, 22, 23, 31, 46)

Je wilt bewijzen hoe slim je ECHT bent? Probeer deze set, die je kwaliteiten tot het uiterste zal testen.



BONUSFICHES



Bonusfiches zijn precies wat je verwacht: ze geven je een eenmalige bonus tijdens het spel. Om ze te verdienen verplaats je heel eenvoudig een Geest naar een gebouw waar er een ligt.

Je mag tot 3 Bonusfiches op je Spelersbord hebben liggen, en je kan ze op elk moment tijdens je beurt gebruiken. Als je al een of meer ongebruikte Bonusfiches op je Spelersbord hebt liggen en je neemt een nieuwe, dan mag je een al aanwezige ongebruikte bonus afleggen en de nieuwe op dit veld plaatsen.

Om een Bonusfiche te gebruiken, moet je 1 Actieschijf uit je voorraad op het veld onder het Bonusfiche leggen. Leg het Bonusfiche in een aflegstapel (naast het bord). Als je geen Actieschijf hebt, kan je het Bonusfiche niet gebruiken.

Dit veld is nu geblokkeerd totdat je je derde bonus hebt gebruikt.

Dit betekent dat je geen Bonusfiche kan plaatsen op een veld met een Actieschijf eronder. Aan het einde van de beurt waarin je de derde bonus hebt gebruikt, neem je alle 3 Actieschijven terug. Hierdoor kan je weer nieuwe Bonusfiches plaatsen in je volgende beurt.

Als het laatste fiche van het Speelbord is genomen, vul je het bord onmiddellijk aan met Bonusfiches uit de voorraad (leg ze open op het bord). Als de voorraad leeg is, schud je de fiches in de aflegstapel en vormt daarmee een nieuwe dichte voorraad op het bord.

Er zijn 12 soorten bonussen, elk tweemaal. Als je 2 gelijke Bonusfiches hebt, mag je ze gecombineerd gebruiken; er zijn daarin geen beperkingen.

Dit zijn alle Bonusfiches:



Voer de Oproep-actie uit met twee Geesten op het bord (ongeacht jouw Geestniveau)



Ontvang een groen Geestfiche



Neem in totaal 3 Actieschijven terug van de Actiestroken op je Spelersbord



Ontvang 2 Schrikpunten



Ontvang een geel Geestfiche



Gebruik een Dobbelsteen van één niveau hoger dan je Geestniveau



Ontvang 1 SP



Werp een Dobbelsteen opnieuw



Voer een Rust-actie uit



Ontvang een blauw Geestfiche



Tel na je worp 3 op bij je dobbelresultaat



Verplaats één Geest naar een gebouw naar keuze

VAAK VERGETEN REGELS

We hebben het spel vele malen gespeeld, en elk keer speelde het totaal anders. Dit komt doordat de strategieën in het spel veranderen door de Actiekaarten die bij de voorbereiding zijn getrokken. Hierdoor zal je focus soms liggen op Vechten (omdat er kaarten zijn die Vechten erg interessant maken), soms zal iedereen zich richten op Oproepen, enzovoort.

- ⊗ Vergeet niet **altijd een Geestfiche te nemen** als je een Geest Oproept, als je een gevecht wint, en als je een Geest Opwaardeert.
- ⊗ Vergeet niet om onmiddellijk **3 Spookpunten te nemen als je een Actiekaart in bezit neemt**.
- ⊗ Vergeet niet om **3 nieuwe blauwe Geesten** te plaatsen in één gebouw (gekozen door de actieve speler) als de laatste blauwe Geest van het bord is verwijderd (maakt niet uit hoe).
- ⊗ Vergeet niet dat je, wanneer je een Geest Opwaardeert, alleen kunt **Opwaarderen naar de volgende kleur**. Dit betekent bijv. dat je een blauwe Geest kan Opwaarderen naar een groene, maar niet direct naar een gele.
- ⊗ Vergeet niet dat je, **wanneer je een Geest Opwaardeert, ook een andere actiestrook mag verbeteren dan die je gebruikt hebt om de Opwaardeer-actie mee uit te voeren**, wat betekent dat je op één actiestrook naar keuze een verbetering krijgt tot de kleur waarnaar je hebt Opgewaardeerd. Voorbeeld: Als je een gele Geest Opwaardeert tot een oranje, dan krijg je een verbetering tot het oranje Geestniveau op een actiestrook naar keuze op je Spelersbord. Het betekent dat je een Glaskogel direct kan verschuiven van een groen Geestniveau naar een oranje Geestniveau. Mooi, hè?
- ⊗ Vergeet niet dat je, wanneer je een actie moet uitvoeren op een actiestrook met een bepaald Geestniveau, een Geest naar keuze **tot dat niveau** kan gebruiken. Bijvoorbeeld: Als je op een actiestrook het gele niveau hebt bereikt, mag je een actie uitvoeren met een blauwe, groene of gele Geest.
- ⊗ De op je Spelersbord afgebeelde Geesten en de Geesten op het Speelbord **zijn twee verschillende dingen**. Je kan dus bijvoorbeeld geen 5 Schrikpunten nemen als je de Bangmaak-actie uitvoert met een actiestrook op niveau 5, als er geen rode Geesten op het bord staan. Je kan echter **elke Geest gebruiken van een lager niveau**.
- ⊗ Als een Actiekaart conflicteert met de regels, **krijgt de kaart altijd voorrang**.
- ⊗ Als je een kaart in bezit hebt, houd je diens speciale eigenschappen **tot het einde van het spel**.
- ⊗ Je krijgt de 3 Actieschijven die geblokkeerd liggen onder de velden voor Bonusfiches terug **aan het einde van de beurt** waarin je je derde Bonusfiche hebt gebruikt.

CREDITS

- ⊗ **Spelontwerp:** Angelo De Maio
- ⊗ **Illustraties:** Konstantin Vohwinkel
- ⊗ **Sculpturen:** Stéphane Simon
- ⊗ **Grafische vormgeving en spelregels:** Rafaël Theunis
- ⊗ **Projectmanager:** Arno Quispel
- ⊗ **Spelontwikkeling:** Rafaël Theunis
- ⊗ **Kickstartermanager:** Paul Mulders
- ⊗ **Vertalers:** Olav Fakkeldij, Jens Kleine-Herzbruch, Thomas Million, Maël Brustlein & Bruno Larochette
- ⊗ **Testlezer:** Michael Schemaille

De ontwerper bedankt: Allereerst mijn fantastische vrouw Sara voor haar steun en vertrouwen tijdens de vele maanden die de ontwikkeling van het spel kostten!

Vervolgens, alle spelers die hebben geholpen bij het testen van het spel en hun waardevolle adviezen, in het bijzonder: Daniele Nigro, Francesco Sansonetti, Marco De Carolis, Massimiliano Liccardo, Matteo Zini en Paolo Passafaro.

En niet in de laatste plaats: Quined Games, die het aandurfde een debuterende ontwerper zijn droom te laten uitkomen!

Quined Games bedankt: Al onze Kickstarterbackers, voor hun geloof in het spel en voor het mogelijk maken van de realisatie ervan. We hopen dat jullie het spel net zo leuk vinden als wij het maken ervan.

Alle vertalers en testlezers voor hun liefde en geduld die ze in dit project hebben gestopt. Zonder jullie hadden we het niet kunnen doen.

