



Stå over
I omgang

Besøk
Kryptine
i tårnet

Hjelp
fru Fangen
i salongen

INNANG & UTGANG

Dino i
hundehuset

Gå og kok
Stuing på
kjøkkenet

Stå over
I omgang

DU VANT!
mål

FLUKTEN FRA SPØKELSESHUSET

For 2-4 spillere

Vær den første spilleren som samler 3 ulike spøkelses-kort og rømmer fra Spøkelseshuset.

Forberedelser: Ta ut hodeskallen, flaggermusen, edderkoppen, Uææh! spøkelses-kortene, spillebrikkene og terningene fra plastbeholderen.

- Plasser plastbeholderen under lokket slik at spillet ligger stødig.
- Legg hodeskallen på kontoret, flaggermusen på kjøkkenet og edderkoppen på loftet.
- Bland uææh! spøkelses-kortene og legg dem i en bunke med forsiden ned.
- Hver spiller velger en spillebrikke og plasserer den på startfeltet. Spilleren som får høyest tall ved å kaste en terning begynner spillet.

Spillets gang: Den første spilleren vender det øverste spøkelses-kortet. Spilleren til venstre kaster så terningen og går det antall øyne som terningen viser mot rommet hvor spøkelsen på kortet befinner seg. Den spilleren som kommer til rommet med spøkelsen først, får kortet, snur neste kort i bunken og slår terningen og går det antall øyne terningen viser. Slik fortsetter spillet med spilleren til venstre.

Hvordan flytte: Du kan flytte forover eller bakover, men ikke på samme kast.

- Du trenger ikke riktig antall øyne for å komme inn i et rom.
- Det kan stå flere spillere på samme felt.

- For å flytte seg fra en etasje til neste brukes heisen. Heisen teller 1 felt. Ditt kastet gjør at du lander akkurat på heisen, må du vente til det er din tur å du kan gå videre.

Kirkegård-spøkelse: Hvis du lander på et felt med kirkegård-spøkelse, må du gå direkte til kirkegården (de røde og hvite feltene). Plasser spillebrikken din på et av de røde feltene og vent på din neste tur. Hvis du går rett i den åpne graven mens du er på kirkegården, må du gå tilbake til START.

Hodeskalle, edderkopp og flaggermus: Du kan også gå til et rom med hodeskalle, edderkoppen eller flaggermusen. Den første som kommer til et av rommene får tingen.

- Hvis du har hodeskallen, bør du ta vare på den til du lander på kirkegården. Ved neste kast kan du da returnere til Lord Skalle's kontor uten å kaste terningen. Legg fra deg hodeskallen til en annen spiller for å komme inn i rommet.

- Hvis du har edderkoppen, kan du i neste trekk gå til et av rommene som har en svart edderkopp uten å kaste terningen. (Hvis du har flaggermusen, kan du gå til et av rommene som har en svart flaggermus.) Legg igjen edderkoppen til neste spiller.

Vinner av spillet: Den spilleren som kommer først i mål etter å ha samlet 3 ulike spøkelses-kort vinner spillet.