

1. Visa ett kort ur den serie Du samlar, t. ex. ett Rep-kort. Peka därefter på ett kort i trädgården och säg: "Detta är ett Rep-kort". Vänd upp det utpekade kortet.
2. Om Du gissat rätt får Du ta upp kortet och Du sakar något kort från handen. Du kan sluta eller fortsätta peka ut andra kort i trädgården (enligt punkt 1) och får hålla på med detta så länge Du pekar rätt.
3. Har Du pekat ut fel kort i trädgården, måste Du ta upp det utpekade kortet och saka det kort som Du visat upp från handen. Sedan går turen vidare. Du kan utnyttja detta, se Specialregel 2.
4. Motivkort och "Det är ett mysterium för mig" får utpekas utan att något kort från handen visas upp.

#### Om korten är slut i rummen

I detta fall måste de bevis Du söker finnas antingen i trädgården eller hos motståndarna. Alla deltagare återvänder då med tärningskast och i tur och ordning till vardagsrummet. Därefter gäller följande regler:

1. När Du står i tur kastar Du tärningarna och får söka bevis i trädgården endast om Du får en dubbel eller ett udda tal (3, 5, 7, 9 eller 11).
2. Du kan endast anklaga en motståndare, om Du kastar 7, 11 eller en dubbel.
3. Om Du kastar 2, 4, 6, 8 eller 10 och det inte är en dubbel går turen till nästa man.

#### När Du har ett komplett spöke eller vapen

1. Lägg de fyra korten på bordet med framsidan uppåt.
2. Saka i fortsättningen inte förrän Du åter har sju kort.

#### Segrare

1. Segrare blir den som först löser mysteriet eller finner Alfred Hitchcock.
  - a) För att lösa mysteriet måste Du ha samlat ett komplett spöke (fyra kort), ett komplett mordredskap (fyra kort) och ett motivkort som anger varför brottet begicks. T. ex. Napoleon, pistolen och svartsjukekortet.
  - b) För att finna Alfred Hitchcock fordras de sex kort som bildar hans profil och ett kort "Det är ett mysterium för mig".
2. Den som först har en av kombinationerna lägger upp den och är segrare.

#### Specialregler

1. Med 2 spelare. Använd bara 34 kort. Ta bort 3 kompletta spöken och 2 mordredskap, 3 motivkort och 3 "Inget spår"-kort. Använd bara vardagsrummet och rummen 1-4.  
Med 3 spelare. Använd 48 kort. Ta bort 2 spöken och ett mordredskap.
2. Om Du vill ta upp ett speciellt kort i trädgården och inte har något kort i samma serie, kan Du avsiktligt peka ut fel kort i trädgården. Antag t. ex. att en motståndare samlar Cleopatra-serien, Du vet var ett Cleopatra-kort ligger och vill hindra motståndaren att få det. Gör då så här:
  - a) visa ett kort från Din hand, t. ex. ett Yx-kort.
  - b) Peka på Cleopatra-kortet i trädgården och säg: "Det där är ett Yx-kort".
  - c) Eftersom Du (avsiktligt visserligen) givit fel namn åt det utpekade kortet, som alltså är Cleopatra, måste Du ta upp det och i stället lägga ut Ditt eget Yx-kort.



Gävlegatan 12 a, Stockholm Va

# SPÖK Huset



## SPELREGLER

Läs först texten på lockets insida!

### Förberedelser

1. Blanda korten och dela ut 7 till varje deltagare. Placera resten i ungefär lika stora högar i de sex numrerade rummen. (Om 2 eller 3 deltar i spelet, se Specialregel 1).
2. Varje deltagare har 7 kort på handen under hela spelet.
3. Välj ut var sin spelpjäs. Alla startar i vardagsrummet.
4. Förflyttning sker längs gångarna det antal steg tärningarna utvisar.
5. Kasta tärning om vem som skall börja. Högst börjar.
6. Spelet går ut på att vinna bevis (kort) som bildar
  - a) de fyra delarna av ett spöke
  - b) de fyra delarna av ett vapen
  - c) ett motiv (ett kort)eller
  - a) alla sex delarna av Alfred (Hitchcock)
  - b) "Det är ett mysterium för mig" (ett kort)Se insidan av locket!
7. Ordna korten på hand och bestäm Dig för vilka Du skall söka.
8. Det finns tre sätt att finna korten som saknas:
  - a) i ett rum
  - b) hos någon annan av detektiverna (deltagarna)
  - c) bland de kända bevisen, som så småningom ligger utspridda i trädgården.

### Att söka bevis i rummen

1. Gå genom gångarna till ett rum. Endast ett tärningskast varje gång Du står i tur.
2. Du får gå i vilken riktning som helst (men inte fram och tillbaka i samma tärningskast).
3. Du kan bara gå ut och in genom dörrarna.
4. Rummet räknas som en ruta. Visar tärningarna flera ögon än Du behöver för att gå in i rummet, stannar Du i rummet men förlorar överskjutande antal ögon.

5. Om tärningarna visar 7, 11 eller en dubbel får Du gå direkt till valfritt rum utan att räkna stegen.
6. När Du kommer in i ett rum tar Du omedelbart upp det översta kortet i rummet. Därefter sakar Du antingen detta kort eller något annat, som Du har i handen.

**Det kort som sakas visas för alla deltagare och läggs därefter med framsidan nedåt i trädgården (utanför spelplanen).**

Se noga upp med var sakade kort placeras. Den som bäst kommer ihåg detta blir vanligtvis vinnare!

7. När Du sakat är det nästa deltagares tur. När det återigen blivit Din tur, måste Du fortsätta till ett nytt rum med ett nytt tärningskast, såvida inte tärningarna visar 7, 11 eller en dubbel. Då får Du göra en, men bara en, av följande saker:
  - a) gå direkt till ett annat rum och ta ett kort (enligt punkt 6) eller gå direkt till vardagsrummet
  - b) stanna där Du är och ta ett nytt kort
  - c) stanna där Du är och anklaga en motspelare, som råkar vara i samma rum (se Att skaffa bevis från annan detektiv).
8. När Du lämnat ett rum, får Du gå tillbaka nästa gång (om tärningskastet räcker till).

### Att skaffa bevis från annan detektiv

Om Du stöter samman med en annan detektiv genom att komma till samma ruta eller samma rum som han, så kan Du försöka avkräva honom bevis på följande sätt:

1. Visa honom ett kort ur den serie Du samlar på, t. ex. ett Napoleon-kort och säg: "Jag anklagar Dig för att ha ett annat Napoleon-kort".
2. Om den anklagde har det begärda kortet, måste han lämna det till Dig, såvida han inte har ett kort "Inget spår". Du lämnar honom det kort Du sakar (utan att visa det för övriga deltagare). Sedan går turen vidare.
3. Om Du får ett kort "Inget spår" lägger Du det åt sidan, det är inte med i spelet längre. Sedan går turen vidare. Motståndaren har nu bara sex kort på handen och sakar i fortsättningen inte förrän han åter har sju.  
OBS! Om någon har mindre än sju kort på hand, sakar han aldrig vare sig till en motspelare eller i trädgården förrän han åter har sju kort.
4. Om motståndaren inte har det begärda kortet, ger han Dig ingenting men får — om han så önskar — anklaga Dig enligt punkt 1. Har Du inte det begärda kortet går turen vidare.
5. Motiv-kort och "Det är ett mysterium för mig" kan begäras utan att visa något kort.

### Att söka bevis i trädgården

När Du kommit in i vardagsrummet har Du rätt att plocka upp kort i trädgården. Det går till på följande sätt: