

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

4210

Die Kürbiskopf- Bande



HABA®

Copyright Habermaaß- Spiele Bad Rodach 2002

Die Kürbiskopf-Bande

Ein schaurig verwickeltes Merkspiel für 2 - 7 Spieler ab 6 bis 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Kramer

Illustration: Susanne Szesny

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Einmal im Jahr laufen die Kinder von Haus zu Haus, um Süßigkeiten zu sammeln. Alle mitspielenden Kinder sind Mitglieder der Kürbiskopf-Bande und versuchen, möglichst viele Bonbons zu ergattern.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 7 dreiteilige Kürbisfiguren (Körper, Stäbchen, Kopf)
- 7 Kürbiskarten
- 1 aus fünf Karten bestehendes Bandenbild
- 48 Bonbonchips (35 x 1 Bonbon, 13 x 5 Bonbons)
- 1 Würfel (5 x Punkte, 1 x Kürbiskopf)
- 1 Würfel (4 x Punkte, 2 x Kürbiskopf)
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

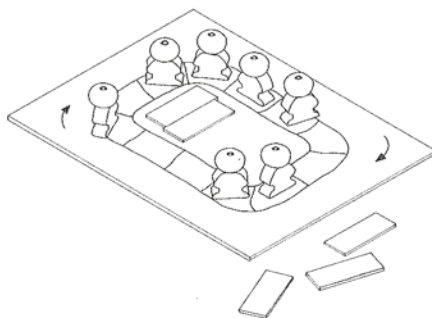
Bonbons sammeln

Wer kann mit einem guten Gedächtnis und etwas Glück in zwei Spielrunden die meisten Bonbons sammeln?

Spielvorbereitung:

Spielplan

Klappt den **Spielplan** auseinander, legt ihn in die Mitte des Tisches und seht ihn euch an:



Auf den Bonbonfeldern laufen gleich die Kürbisfiguren umher, um von Haus zu Haus zu gelangen. Die Pfeile geben die Laufrichtung an.

In der Spielplanmitte wird später das Bandenbild abgelegt.

Bandenbild =
5 Karten

Das **Bandenbild** besteht aus fünf Karten. Es wird so neben dem Spielplan zusammengelegt, dass die Kürbiskopf-Bande zu Beginn des Abends zu sehen ist (der Himmel ist noch hell und die Taschen der Kinder sind noch leer).

Startguthaben 4 Bonbons

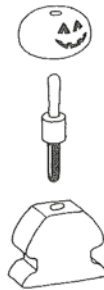
Jedes Kind erhält vier **Bonbonchips** (einzelne Bonbons) als Startguthaben. Die restlichen Bonbons werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Kürbisfiguren: Kopf, Stäbchen, Körper

Die **Kürbisfiguren** bestehen aus drei Teilen: aus dem **Kopf**, dem **zweifarbigen Stäbchen** und dem **Körper**.

Die eine Hälfte der Stäbchen ist jeweils grün, die andere hat eine der übrigen Spielfarben. **Achtung:** Das Stäbchen für die grüne Spielfarbe ist vollständig grün.

Die jeweils zweite Farbe der Stäbchen stimmt mit den Farben der **Kürbiskarten** überein.



Kürbiskörper auf Bonbonfelder verteilen

Verteilt die **Körper** der Kürbisfiguren auf **beliebige Bonbonfelder** des Spielplanes.

Achtung:

- Auf jedem Feld darf **nur ein Körper** stehen.
- Steckt die Figuren **noch nicht zusammen!**

Kürbiskarte ziehen

Zieht **zuerst eine Kürbiskarte:**

Die **Kürbiskarten** zeigen verschiedene Farben und bestimmen, **welche Farbe** die eigene Spielfigur hat. Sie werden verdeckt und gemischt. Jedes Kind zieht eine, sieht sie sich **geheim** an und legt sie – wieder verdeckt – vor sich ab.

Figuren zusammenstecken

Spielen weniger als sieben Kinder, so bleiben auch die übrigen Karten verdeckt und werden nun beiseite gelegt.

Alle Kinder helfen nun dabei, die Figuren zusammenzustecken. Steckt das Stäbchen so in den Körper, dass die grüne Seite oben herauschaut. Die andere Farbe verschwindet im Körper und ist unsichtbar.

Setzt nun noch die Köpfe auf die Figuren.

Vorsicht: Achtet dabei möglichst unauffällig darauf, in welchen Körper das Stäbchen der eigenen Farbe gesteckt wird!

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Runde 1: mit beiden Würfeln würfeln, 2 Kürbisfiguren bewegen

Runde 1

Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt mit **beiden Würfeln** und zieht anschließend **zwei Kürbisfiguren** vorwärts.

Besetzte Felder werden dabei übersprungen und nicht mitgezählt.

Zahl



Kürbiskopf

Bandenbild vollständig in Spielplanmitte:
1. Runde zu Ende

Kürbiskarte auf Haus legen

Kürbiskarten-Kontrolle

Übereinstimmung?
2 Bonbons

Keine Übereinstimmung?
Kein Bonbon

Bonbonfeld-Kontrolle:

Anzahl Bonbons nehmen oder abgeben

Was zeigen die Würfel?

• **Eine Zahl?** Du darfst eine **beliebige Kürbisfigur** bewegen. Ziehe sie entsprechend der erwürfelten Augen vorwärts.

• **Einen Kürbiskopf?** Du darfst eine beliebige Kürbisfigur um **genau ein Feld vorwärts** ziehen. Nimm außerdem eine Karte des **Bandenbildes** vom Spielplanrand und lege sie **in die Spielplanmitte**.

Achtung: Für die zwei Würfelresultate müssen auch zwei Kürbisfiguren bewegt werden.

Anschließend würfelt das nächste Kind.

Wenn die **fünfte Karte** des Bandenbildes auf den Spielplan gelegt wurde, endet **die erste Spielrunde**.

Das Kind, das nun mit Würfeln an der Reihe wäre, legt seine eigene **Kürbiskarte** verdeckt **auf das Haus**, vor dem es **seine Kürbisfigur** vermutet. Reihum folgen die anderen Kinder.

Es dürfen **mehrere Karten** auf einem Haus liegen.

Nun kommen zwei Kontrollen:

1. Die Kürbiskarten-Kontrolle

Die **Karten werden aufgedeckt**.

Die Kürbisköpfe werden abgenommen, die Stäbchen hervorgezogen und neben der Figur abgelegt.

• **Liegt die eigene Karte wirklich auf dem Haus, vor dem die Figur der eigenen Farbe steht?**

Gut aufgepasst! Zur Belohnung gibt es **zwei Bonbons** aus dem Vorrat.

• **Liegt die eigene Karte nicht auf dem Haus, vor dem die Figur der eigenen Farbe steht?**

Es gibt leider kein Bonbon.

2. Die Bonbonfeld-Kontrolle

Nun wird noch geschaut, was auf dem Feld abgebildet ist, auf dem die eigene Figur steht.

• **Sind dort ein bis fünf Bonbons abgebildet?**

Die entsprechende Anzahl darf aus dem Vorrat genommen werden.

• **Sind dort durchgestrichene Bonbons abgebildet?**

Die entsprechende Anzahl muss abgegeben werden und kommt zurück zum allgemeinen Vorrat am Spielplanrand.

Wer nun schon großes Sammelglück hatte, darf jeweils fünf

erneut Kürbiskarten ziehen, Kürbisfiguren zusammensetzen

Runde 2

Bandenbild komplett umgedreht? Auswertung: Wer hat die meisten Bonbons?

Farben sichtbar lassen

einzelne Bonbons gegen einen Fünferchip austauschen. Anschließend werden alle Kürbiskarten erneut verdeckt und gemischt. Spielen weniger als sieben Kinder, so werden auch die vorher beiseite gelegten Karten nun wieder dazu genommen. Jedes Kind zieht eine neue Kürbiskarte. Übrige Karten werden dann wieder beiseite gelegt. Nun werden alle Kürbisfiguren wieder zusammengesteckt. Sie bleiben auf den jeweiligen Feldern stehen.

Runde 2

Das Kind mit den wenigsten Bonbons beginnt die zweite Spielrunde und würfelt.

Bis auf eine Anweisung bleiben alle Regeln so wie in Runde 1: Erscheint nun beim Würfeln der Kürbiskopf, so wird eine der in der Spielplanmitte liegenden Karten umgedreht.

Spielende:

Ist die letzte Karte des Bandenbildes umgedreht worden? Dann seht ihr die Kürbiskopfbande am Ende der erfolgreichen Bonbonnacht: Das Spiel ist beendet. Nun wird erneut wie beschrieben abgerechnet. Wer anschließend die meisten Bonbons hat, gewinnt das Spiel.

Variante für jüngere Kinder:

- Die Farben der Kürbisfiguren können auch für alle Kinder sichtbar gemacht werden. Dazu wird das grüne Ende des Stäbchens in den Körper der Kürbisfigur gesteckt. Wenn die Figur zusammengesteckt ist, kann ihre Farbe oben erkannt werden.

So müssen sich die Kinder nicht merken, wo ihre Kürbisfigur steht. Die gezogene Kürbiskarte muss natürlich dennoch geheim gehalten werden!



Habermaß Game no. 4210

The Trick or Treat Gang

A devilishly tricky memory game for 2 - 7 players, aged 6 to 99.

Author: Wolfgang Kramer
Illustrations: Susanne Szesny
Length of the game: 20 minutes approx.

Once a year the children walk from house to house to collect sweets. All players of the game are members of the Trick or Treat Gang and try to get as many bits of candy as possible.

Contents:

- 1 game board
- 7 pumpkin game counters consisting of a body, a stick and a head
- 7 pumpkin cards
- 1 picture of the gang consisting of 5 cards
- 48 candy chips (35 x 1 candy, 13 x 5 candies)
- 1 dice (5 sides with dots, 1 side with pumpkin head)
- 1 dice (4 sides with dots, 2 sides with pumpkin head)
- 1 set of game instructions

Aim of the game:

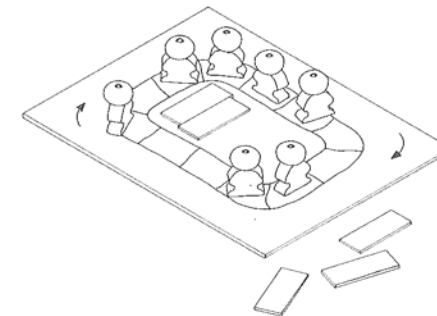
collect candies

Who, with the help of a good memory and a bit of luck, will be able to collect the most candies in two rounds?

game board

Preparation of the game:

Unfold the game board, put it in the centre of the table and look at it:



The pumpkin counters will move on the candy squares in order to get from house to house.

The arrows indicate the direction they move in. Later, the picture of the gang will be positioned in the centre of the game board.

picture of the gang = 5 cards

The picture of the gang consists of 5 cards. Assemble it next to the game board so that the gang appears at the beginning of the evening (with the sky still light and the pockets of the children empty).

4 candies as starting provisions

Each player gets **four candy chips** (chips with one candy) as provisions to begin with. The remaining chips are placed next to the game board.

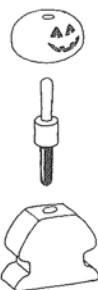
pumpkin figures: head, sticks, body

The **pumpkin figures** consist of three parts: the **head**, the **two-coloured little stick** and the **body**.

One half of the stick is always green, the other half is of any of the other colours of the game.

Watch out: the stick for the game colour "green" is completely green.

The colours of the **pumpkin cards** correspond to the second colour of the sticks.



distribute pumpkin figures among candy squares

Distribute the **bodies** of the pumpkin figures among **any of the candy squares** of the game board.

Watch out:

- only **one body** on a square!
- **don't put** the figures **together** yet!

First draw at a **pumpkin card**.

draw pumpkin card

The **pumpkin cards** are of different colours and determine **which colour** one's game counter will be. Shuffle the cards face down. Then each player draws a card, looks at it **without letting the others know** what it is and places it - face down - in front of them.

If there are less than seven players, the remaining cards are also kept face down and put aside.

assemble figures

Together, the players assemble the counters. Place the stick into the body with the green end sticking out. The other colour disappears into the body and can't be seen.

Then add the heads to the figures.

Watch out: discreetly take note into which body the stick of one's own game colour is put.

How to play:

Play in a clockwise direction.

1st round: throw both dice, move two figures

1st round

The youngest player starts, throws **both dice** and then moves ahead **two pumpkin figures**.

Occupied squares are skipped and don't count.

number



pumpkin head

picture in centre of game board complete: end of 1st round

place pumpkin card on house

check pumpkin cards

matching: 2 candies

no matching: no candies

check candy squares

take or return candies

pick new pumpkin card

What appears on the dice

• **A number of dots?** Any of the **pumpkin figures** can be moved ahead the corresponding number of squares.

• **A pumpkin head?** You can move any of the figures **ahead** just **one square**. Also take a card of the **pumpkin gang** picture next to the game board and put it into the **centre of the game board**.

Watch out: As two dice are thrown, two pumpkin figures will have to be moved.

Then it's the next player's turn to throw the dice.

As soon as the **fifth part** of the picture of the gang has been put into the centre of the game board the **first round** has finished.

The player whose turn it would be to throw the dice puts their **pumpkin card** face down **on the house** in front of which they think **their own game counter** is standing. The other players one by one do the same.

There can be **several cards** on one house.

Now there are two kinds of checking:

1. Checking the pumpkin cards.

Uncover the cards.

Take off the heads, pull out the sticks and put them next to the figures.

• **Does one's card really lie on the house in front of the counter of one's colour?**

Well done! As a reward you receive **two candies** from the provisions.

• **If one's card doesn't lie on the house in front of one's counter**, unfortunately you don't receive any candies.

2. Checking the candy squares

Look at the square where your game counter is standing.

• **If there are one to five candies shown**, take the corresponding number of candies from the provisions.

• **If the candies shown are crossed out**, you have to return the corresponding number of candies to the general provisions.

Whoever was especially lucky at collecting candies can change 5 **individual candies** against a **chip of 5 candies**.

After that, the pumpkin cards are shuffled face down again. If there are less than 7 players the cards put aside before are added before shuffling. Each player again draws a **pumpkin card**. The remaining

assemble
pumpkin figures

cards are put aside.
Assemble the **pumpkin figures** and leave them on the squares where they are.

2nd round

2nd round

The player with the smallest amount of candies starts the 2nd round by throwing the dice.

All rules of the 1st round apply, except for this instruction:

If a pumpkin head appears on the dice, one of the **cards** in the centre of the game board is **turned round**.

Picture of gang
turned round
completely?
Score: who
has the most
candies?

End of the game:

Once the last part of the picture has been turned round you can see the pumpkin gang at the end of their successful candy night: the game is over.

Add up the scores as described before.

Whoever has the **most candies** wins the game.

leave colours
visible

Variant for younger players:

- The colours of the pumpkin figures can be made visible for everybody by inserting the green end of the stick into the figure so that the other colour sticks out.

This way the players don't have to remember where their pumpkin figure is standing. Of course, the colour of the pumpkin card remains secret.



recupérer des
bonbons

plateau de jeu

image de la
bande = 5 cartes

Jeu Habermass n° 4210

La bande aux têtes de citrouille

Un jeu macabrement compliqué pour 2 à 7 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Kramer

Illustration : Susanne Szesny

Durée d'une partie : env. 20 minutes

Une fois par an, les enfants vont de maison en maison en quête de bonbons. Tous les enfants présents font partie de la bande aux têtes de citrouilles et ils essaient de récupérer le plus possible de bonbons.

Contenu :

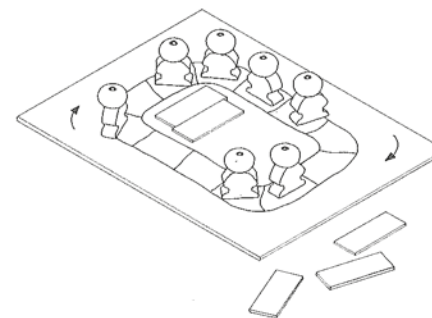
- 1 plateau de jeu
- 7 pions-citrouilles composés chacun de trois parties (corps, bâtonnet, tête)
- 7 cartes-citrouilles
- 1 image de la bande constituée de 5 cartes
- 48 jetons-bonbons (35 x 1 bonbon, 13 x 5 bonbons)
- 1 dé (5 x points, 1 x tête de citrouille)
- 1 dé (4 x points, 2 x têtes de citrouille)
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Qui a bonne mémoire et aura de la chance pour pouvoir récupérer le plus de bonbons au cours de deux parties ?

Préparatifs :

Déplier le **plateau de jeu**. Le poser au milieu de la table et l'observer attentivement :



Les pions-citrouilles vont circuler sur les cases-bonbons pour aller de maison en maison.

Le sens de direction est indiqué par les flèches.

L'image de la bande sera posée plus tard au milieu du plateau de jeu.

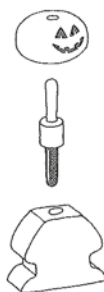
L'**image de la bande** est constituée de cinq cartes. La poser à côté du plateau de jeu pour qu'on puisse la voir au début de la soirée (le ciel est encore clair et les poches des joueurs sont encore vides).

avoir de départ : 4 bonbons
Chacun des joueurs prend **quatre jetons-bonbons** (avec 1 seul bonbon) comme avoir de départ. Poser les bonbons restants à côté du plateau de jeu.

pions-citrouilles : Les **pions-citrouilles** sont composés de trois parties : la **tête**, le **bâtonnet de deux couleurs** et le **corps**.

Une partie de chaque bâtonnet est verte, l'autre partie correspond à une des autres couleurs représentées sur les cartes-citrouilles.

Attention : le bâtonnet entièrement vert est celui correspondant à la couleur verte.



répartir les corps des citrouilles sur les cases-bonbons
Répartir les **corps** des pions-citrouilles sur **n'importe quelles cases-bonbons** du plateau de jeu.

Attention :

- Sur chaque case il ne doit y avoir **qu'un seul corps**.
- **Ne pas encore assembler** les pions.

Prendre **d'abord une carte-citrouille** :

prendre une carte-citrouille

Les **cartes-citrouilles** sont de différentes couleurs et déterminent la **couleur** de son propre pion. Les mélanger et les retourner pour qu'on ne voie pas la couleur. Chaque joueur prend une carte, la regarde **sans que les autres joueurs ne la voient** et la pose devant lui en la retournant.

S'il y a moins de sept joueurs, on laisse les cartes restantes retournées et on les met de côté.

assembler les pions
Les joueurs rassemblent les pions. Enfoncer le bâtonnet dans le corps de manière à ce que le côté vert soit tourné vers le haut. L'autre couleur disparaît dans le corps et n'est plus visible. Ensuite, poser les têtes sur les pions.

Prudence : chaque joueur essaiera, si possible, de repérer dans quel corps le bâtonnet correspondant à la couleur de son pion est enfoncé, sans que les autres ne s'aperçoivent de rien !

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

1er tour : lancer les deux dés, avancer 2 pions

1er tour
Le joueur le plus jeune commence. Il lance les **deux dés** et avance **deux pions-citrouilles**. Si des **cases** sont occupées, on passe par dessus sans les compter.

Sur quoi sont tombés les dés ?

points



tête de citrouille

toutes les cartes de l'image de la bande sont au milieu du plateau de jeu : fin du 1er tour, poser la carte-citrouille sur une maison

contrôle des cartes-citrouilles

concordance : 2 bonbons

pas de concordance : pas de bonbon

contrôle des cases-bonbons

prendre le nombre de bonbons correspondant ou reposer le même nombre de bonbons

• **Sur des points ?** Tu avances **n'importe quel pion-citrouille** du nombre de points des dés.

• **Sur une tête de citrouille ?** Tu avances **n'importe quel pion-citrouille d'une seule case**. Prends aussi une carte de l'image de la bande posée au bord du plateau de jeu et pose-la **au milieu du plateau de jeu**.

Attention : comme il y a deux dés, avancer un pion-citrouille par dé.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Dès que la **cinquième carte** de l'image de la bande a été posée sur le plateau de jeu, c'est alors la fin du **premier tour**.

Le joueur dont ce serait maintenant le tour pose sa **carte-citrouille** retournée (sans qu'on ne voie la couleur) **sur la maison** devant laquelle il suppose que se trouve **son pion-citrouille**. Les autres joueurs font de même chacun à leur tour.

Ainsi il peut y avoir **plusieurs cartes** sur une maison.

Maintenant, il faut faire deux contrôles :

1. Le contrôle des cartes-citrouilles

Retourner les cartes pour voir leur couleur.

Enlever les têtes de citrouille, retirer les bâtonnets et les poser à côté du pion.

• **Est-ce que ta carte est bien sur la maison devant laquelle se trouve le pion de ta couleur ?**

Bien joué ! En récompense, tu prends **deux bonbons** dans la réserve.

• **Ta carte est posée sur une maison devant laquelle il n'y a pas le pion de ta couleur ?**

Tu ne prends pas de bonbon.

2. Le contrôle des cases-bonbons

Maintenant on regarde aussi ce qu'il y a sur la case occupée par ton pion.

• **Est-ce qu'il y a des bonbons (1, 2, 3, 4 ou 5) sur la case ?**

Tu as le droit de prendre le nombre de bonbons correspondants dans la réserve.

• **Est-ce que les bonbons sont barrés par une croix ?**

Tu dois remettre le nombre correspondant de bonbons dans la réserve commune en les posant au bord du plateau du jeu.

Celui qui a eu beaucoup de chance jusqu'à maintenant et a pu

prendre à nouveau les cartes-citrouilles, assembler les pions-citrouilles

2ème tour

récupérer beaucoup de bonbons a le droit d'échanger cinq bonbons contre un jeton de cinq bonbons.

Ensuite, on retourne à nouveau toutes les cartes-citrouilles et on les mélange. S'il y a moins de sept joueurs, on prendra les cartes mises de côté précédemment. Chaque joueur prend une nouvelle carte-citrouille. Les cartes restantes sont mises de côté.

Tous les pions-citrouilles sont à nouveau assemblés. Ils restent sur les cases où ils se trouvaient.

Deuxième tour

Le joueur qui a le moins de bonbons commence le deuxième tour en lançant les dés.

Le deuxième tour se joue comme le premier, à part une exception : si la tête de citrouille apparaît sur un dé, retourner l'une des cartes de la bande qui se trouvent déjà au milieu du plateau de jeu.

Fin du jeu :

Les cartes de la bande sont toutes retournées ? compter : qui a le plus de bonbons

La dernière carte de l'image de la bande vient d'être retournée ? La bande aux têtes de citrouilles est visible et a alors terminé sa folle course nocturne en quête de bonbons : c'est la fin du jeu.

On compte alors les points comme décrit plus haut. Celui qui a le plus de bonbons est le gagnant.

Variante pour les petits :

laisser les couleurs visibles

• On peut assembler les pions-citrouilles de manière à ce que les joueurs puissent voir leur couleur (partie supérieur du bâtonnet). Pour cela, enfoncer la partie verte du bâtonnet dans les corps des pions-citrouilles.

Les joueurs n'ont donc pas à deviner où se trouve leur pion-citrouille. La carte-citrouille que les joueurs prennent doit cependant rester retournée pour que les autres ne la voient pas !



Habermass-spiel nr. 4210

De Bende van de Pompoenmaskers

Een huiveringwekkend lastig geheugenspel voor 2 - 7 personen van 6 tot 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Kramer

Illustraties: Susanne Szesny

Speelduur: ca. 20 minuten

Een keer per jaar gaan de kinderen alle huizen langs om snoepgoed in te zamelen. Alle kinderen die met het spel meedoen zijn lid van de Bende van de Pompoenmaskers en proberen zoveel mogelijk snoep bij elkaar te verzamelen.

Spelinhoud:

- 1 spelbord
- 7 driedelige pompoenpoppetjes (lichaam, stokje, kop)
- 7 pompoenkaarten
- 1 uit vijf kaarten bestaand bendeportret
- 48 snoepschijfjes (35 x 1 snoep, 13 x 5 snoepjes)
- 1 dobbelsteen (5 x punten, 1 x pompoenkop)
- 1 dobbelsteen (4 x punten, 2 x pompoenkop)
- 1 spelhandleiding

Doel van het spel:

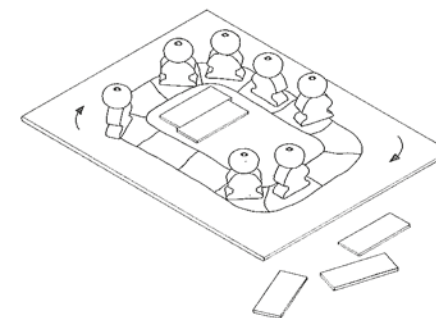
snoep verzamelen

Wie kan met behulp van een goed geheugen en een beetje geluk in twee spelrondes de meeste snoepjes verzamelen?

Spelvoorbereiding:

spelbord

Klap het spelbord uit, leg het in het midden op tafel en bekijk het goed:



Zodadelijk lopen de pompoenpoppetjes over de snoepvelden en gaan zo alle huizen langs.

De pijl geeft de richting aan waarin wordt gespeeld.

In het midden van het spelbord wordt straks het bendeportret neergelegd.

bendeportret = 5 kaarten

Het bendeportret bestaat uit vijf kaarten. Het wordt zodanig naast het spelbord uitgelegd, dat de Bende van de Pompoenmaskers vroeg in de avond staat afgebeeld (de hemel is nog licht en de zakken van de kinderen zijn nog leeg).

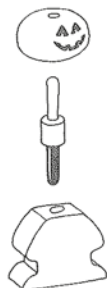
beginvoorraad = 4 snoepjes
Elk kind ontvangt vier **snoepschijfjes** (losse snoepjes) als beginvoorraad. De overige snoepjes worden naast het spelbord klaargelegd.

pompoenpoppetjes: hoofd, stokje, lichaam
De **pompoenpoppetjes** bestaan uit drie delen: een **hoofd**, een **tweekleurig stokje** en een **lichaam**.

De ene helft van het stokje is altijd groen, de andere helft heeft een van de overige kleuren uit het spel.

Opgelet: het stokje voor de groene speelkleur is helemaal groen.

De tweede kleur van het stokje stemt telkens met de kleur van de **pompoenkaarten** overeen.



pompoenlichamen over snoepvelden verdelen
Verdeel de **lichamen** van de pompoenpoppetjes **willekeurig** over de **snoepvelden** van het spelbord.

Opgelet:

- Op elk veld mag slechts **één lichaam** staan.
- **Zet de figuren nog niet in elkaar!**

pompoenkaarten trekken
Trek eerst een **pompoenkaart**:

De **pompoenkaarten** geven verschillende kleuren weer en bepalen welke kleur ieders' eigen speelstuk heeft. De kaarten worden omgekeerd en geschud. Ieder kind trekt er een uit de stapel, bekijkt hem **zonder hem aan de anderen te laten zien** en legt hem met de afbeelding naar beneden voor zich neer.

poppetjes in elkaar zetten
Doen er minder dan zeven kinderen mee, dan blijven ook de overgebleven kaarten bedekt en worden vervolgens opzij gelegd.

Alle kinderen helpen om de poppetjes in elkaar te zetten. Steek het stokje in het lichaam, zodat de groene kant er aan de bovenkant uitsteekt. De andere kant verdwijnt in het lichaam en is niet te zien. Nu moet tenslotte het hoofd op de poppetjes worden gezet.

Voorzichtig: let er zo onopvallend mogelijk op, in welk lichaam het stokje van je eigen kleur wordt gestoken!

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

1e ronde: beide dobbelstenen gooien, 2 pompoenpoppetjes verzetten

1e ronde

Het jongste kind mag beginnen. Het gooit met **allebei de dobbelstenen** en verzet vervolgens **twee pompoenpoppetjes** naar voren.

Over **velden** die al zijn bezet wordt heengesprongen en tellen niet mee.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

getal



pompoenhoofd

• **Een getal?** Je mag een willekeurige pompoen verzetten. Zet hem net zover vooruit als je ogen hebt gegooid.

• **Een pompoenhoofd?** Je mag een willekeurige pompoen exact een veld naar voren verzetten. Bovendien moet je een **kaart van het bendeportret** dat naast het spelbord ligt, in het **midden** ervan neerleggen.

Opgelet: voor iedere dobbelsteen moet ook een afzonderlijke pompoen worden verzet.

Daarna gooit het volgende kind met de dobbelstenen.

Als de **vijfde kaart** van het bendeportret op het spelbord wordt gelegd, is de **eerste ronde** afgelopen.

bendeportret compleet in het midden: 1e ronde voorbij, pompoenkaart op huis leggen

Het kind, dat aan de beurt was om te gooien, legt zijn **pompoenkaart** met de afbeelding naar beneden **op het huis**, waarvan het vermoedt dat **zijn eigen pompoen** ervoor staat. Om beurten doen de andere kinderen hetzelfde.

Er mogen **meerdere kaarten** op hetzelfde huis liggen. Vervolgens wordt er op twee verschillende manieren gecontroleerd:

pompoenkaarten controleren

1. De pompoenkaart-controle

De **kaarten** worden **omgedraaid**.

De pompoenhoofden worden verwijderd, de stokjes tevoorschijn getrokken en naast het poppetje gelegd.

klopt het: 2 snoepjes

• **Ligt je eigen kaart ook echt op het huis, waarvoor het poppetje van je eigen kleur staat?**

Goed opgelet! Als beloning krijg je **twee snoepjes** uit de voorraad.

klopt het niet: geen snoepjes

• **Ligt je eigen kaart niet op het huis, waarvoor het poppetje van je eigen kleur staat?**

Dan krijg jij helaas ook geen snoepje.

snoepveld controleren:

2. De snoepveld-controle

Vervolgens moet nog worden gekeken, wat er staat afgebeeld op het veld waar je eigen figuurtje staat.

aantal bonbons pakken of afgeven

• **Staan daar één tot vijf snoepjes afgebeeld?**

Dan mag je het overeenkomstige aantal snoepjes uit de voorraad pakken.

• **Staan er doorgestreepte snoepjes afgebeeld?**

Het overeenkomstige aantal moet worden afgegeven en gaat terug naar de algemene voorraad die naast het spel ligt.

opnieuw
pompoenkaarten
trekken,
pompoen-
poppejes in
elkaar zetten

2e ronde

bendeportret
helemaal
omgekeerd?
Resultaat
vaststellen: wie
heeft de meeste
snoepjes?

kleuren zichtbaar
laten

Wie nu al een heleboel geluk heeft gehad, mag vijf **losse snoepjes** voor een **schijf van vijf** omwisselen.

Vervolgens worden alle pompoenkaarten weer omgedraaid en geschud. Wanneer er minder dan zeven kinderen meespelen, dan worden ook de eerder apart gelegde kaarten opnieuw gebruikt. Elk kind trekt een **nieuwe pompoenkaart**. Eventueel overgebleven kaarten worden weer apart gelegd.

Daarna worden alle **pompoenpoppetjes** opnieuw in elkaar gezet. Ze blijven op dezelfde velden staan waar ze eerder waren terechtgekomen.

2e ronde

Het kind met de minste snoepjes mag de tweede spelronde beginnen en gooit met de dobbelstenen.

Op een uitzondering na blijven **alle regels hetzelfde als tijdens de 1e ronde**:

Verschijnt bij het dobbelen nu het pompoenhoofd, dan wordt vervolgens een van de in het midden van het spel liggende kaarten **omgedraaid**.

Einde van het spel:

Is de laatste kaart van het bendeportret omgedraaid? Dan is nu de hele Bende van de Pompoenmaskers aan het eind van een succesvolle snoepnacht te zien en is het spel voorbij.

Vervolgens wordt er opnieuw zoals hierboven beschreven afge-rekend. Degene die nu de **meeste snoepjes** heeft, heeft gewonnen.

Variante voor kleinere kinderen:

- De **kleuren van de pompoenpoppetjes** kunnen ook voor alle kinderen zichtbaar worden gemaakt. Hiertoe wordt het groene uiteinde van het stokje in het lichaam van het pompoenpoppetje gestoken. Wanneer het poppetje in elkaar gezet is, kan je je kleur aan de **bovenkant** herkennen.

Zodoende hoeven de kinderen niet op te letten, waar hun pompoenfiguur staat. De getrokken pompoenkaart moet natuurlijk wel geheim worden gehouden!

