

BENODIGDHEDEN

- 1 opvouwbaar spelbord (x3)
- 1 dobbelsteen (x3)
- 8 pionnen (x3)
- 20 blauwe kanskaarten (x3)
- 30 groene situatiekaarten (x3)
- 15 algemene witte reisvragen voor aso, bso en tso (x3)
- 35 specifieke witte reisvragen voor aso (x3)
- 35 specifieke witte reisvragen voor bso (x3)
- 35 specifieke witte reisvragen tso (x3)
- 40 fotokaarten (x3)
- Speluitleg (x3)
- 160 credits (x3)

WELKOM IN KRASTANIË

Welkom! Je gaat op reis! Voor je ligt de landkaart van Krastanië. Gedurende je reis maak je kennis met de bevolking van Krastanië. Je ontdekt hun dieren, je mag meefeesten in de stad, wandelen in de bergen, varen tussen de kikkers, genieten van de sfeer.

DOEL VAN HET SPEL?

Bedoeling is dat je duurzaam door het land reist en een foto meebrengt van minstens 3 verschillende plaatsen. Je reist van thuis (zetel) naar... thuis. Duurzaam reizen is reizen met respect voor de mensen en de natuur van Krastanië. En je moet ook rekening houden met de economische gevolgen van je reis. Als je dit allemaal doet, verdien je duurzaamheidscredits.

HOE SPEEL JE KRISKRAS DOOR KRASTANIË?

FIG.2 – Fotohokje



FIG.1 – Zetelvak



Dit spel is heel gemakkelijk te spelen! Het is een soort combinatie van Monopoly en Trivial Pursuit.

- Leg de kans-, reis-, en situatiekaarten op 3 stapels rond het spelbord.
- Leg de credits samen. Iedereen zal credits winnen en verliezen gedurende dit spel.
- Elke speler kiest een pion en zet die op het zetelvak (=thuis).
- Er wordt gedobbeld. Wie de hoogste ogen gooit, mag beginnen. Daarna wordt er verder gespeeld met de wijzers van de klok mee.
- Je kiest je route zelf maar je mag niet van de ene op de andere weg springen!
- Op een fotohokje win je een foto en 10 credits en mag je nog een keer dobbelen.
- Op een blauw of een groen vakje, neem je een kans- of situatiekaart. Op een rood vakje, neem je een reisvraag.
- Sommige kaarten laten credits verliezen. Maar als je geen credits hebt, moet je er geen inleveren (je kan dus geen negatief saldo hebben).
- Als je niet akkoord bent met een kaart, leg je ze opzij, je begint niet te discussiëren, maar je neemt credits of geeft ze af zoals er op de kaart staat.
- Om sneller te gaan en in plaats van te dobbelen, mag je credits inruilen voor een binnenvlucht. Dit kost je 8 credits. Je kan enkel vliegen van het ene naar het andere luchthavenvakje.
- Om sneller te gaan en in plaats van te dobbelen, mag je credits inruilen voor een treinrit. Dit kost je 1 credit. Je kan enkel de trein nemen van stationvakje naar stationvakje.

WIE WINT?

Als een speler drie foto's heeft verzameld, wordt er nog één ronde gespeeld. Wie binnen die ronde terug thuis komt, krijgt 20 extra credits. Na de extra ronde worden de credits geteld. **De speler met de meeste credits wint het spel.** Bij ex aequo wint de speler met de meeste foto's.

Krastan kriss! *

* 'Goede reis' in het Krastaans.