

... met geheimzinnige toverbomen

FANTASYLAND



Voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar
Ravensburger® spel nr. 21 518 8
Auteur: Gunter Baars
Illustratie: Joachim Krause
Design: Joachim Krause, Iris Schotten

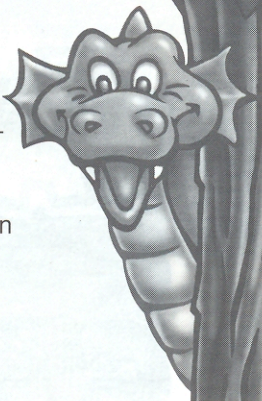
Inhoud: 1 speelbord
1 speelbordonderlaag
37 Fantasyland-bomen
37 boomstammen
1 reus
4 plaaggeesten
25 flonkerstenen
1 dobbelsteen
spelregels

FANTASYLAND IS WEER IN REP EN ROER!

De reus is boos omdat de brutale plaaggeesten zijn flonkerstenen inpikken! Voortdurend probeert de dikke sukkel de plaaggeesten te vangen... maar steeds als hij er bijna een te pakken heeft, blijft hij tussen 2 bomen steken! De plaaggeesten maken een lange neus en huppelen met hun rugzak vol flonkerstenen lachend verder.

VOOR HET ALLEREERSTE SPEL

Druk voorzichtig de flonkerstenen en de gele speelbordonderlaag uit de stanskaart. Pak dan het speelbord en de rest van het speelmateriaal uit de doos. Druk nu de boomstammen vanaf de onderkant in het speelbord. Daar blijven ze voor altijd zitten. De Fantasyland-bomen, de reus, de plaaggeesten, de dobbelsteen en de flonkerstenen worden naast de doos gelegd.



VOORBEREIDING

Leg de speelbordonderlaag in de doosinzet terug. Het speelbord met de boomstammen leg je daar bovenop. Nu zet je de bomen over de boomstammen. Er ontstaat nu een geheimzinnig, schitterend bos. Iedere speler zoekt nu een plaaggeest uit en plaatst die voor zich op tafel (overige plaaggeesten worden uit het spel genomen).

De speler, die het eerst een flonkersteen gooit, is als eerste de reus en krijgt direct een flonkersteen. Hij plaatst de reus op een willekeurig veld. Zijn plaaggeest blijft voorlopig voor hem op tafel staan. De andere spelers zoeken nu een plaatsje voor hun plaaggeest op een willekeurig, vrij veld in het bos. Bij voorkeur zover mogelijk van de reus verwijderd.

DOEL VAN HET SPEL



Julie laten je plaaggeesten vrolijk tussen de bomen door huppelen om zoveel mogelijk flonkerstenen te verzamelen. De reus probeert de plaaggeest te vangen, wat door zijn omvang helemaal niet zo eenvoudig is. De speler die als eerste 7 flonkerstenen heeft verzameld, is de winnaar.

HET SPEL BEGINT

Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. De dobbelsteen wordt dus steeds linksom doorgegeven. De speler, die links van de speler met de reus zit, begint.



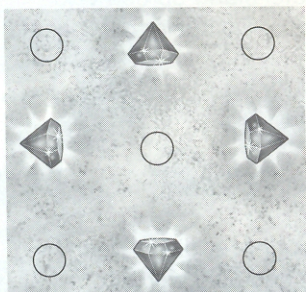
De dobbelsteen geeft een getal aan

De speler huppelt met zijn plaaggeest het gegooide aantal ogen van veld naar veld. Hij moet daarbij altijd tussen twee bomen door springen. Over bomen springen is verboden!

Op een veld mag slechts één plaaggeest staan. Over een bezet veld mag niet worden gesprongen. Tijdens een beurt mag de plaaggeest niet tussen twee velden vooruit- en achteruitspringen. Als er 3 is gegooid, huppelt de plaaggeest 3 velden verder.

De dobbelsteen laat een flonkersteen zien

De plaaggeest blijft staan. De speler neemt een flonkersteen uit de voorraad en legt deze voor zich neer. Nu geeft hij de dobbelsteen



De flonkersteenvelden midden in het bos

De flonkersteenvelden zijn eigenlijk normale loopvelden, die door de plaaggeesten en de reus gebruikt mogen worden. Als een zet echter eindigt op een flonkersteenveld, mag de speler direct een flonkersteen uit de voorraad nemen.

Let op: De zevende en dus winnende flonkersteen mag **niet** via een van deze velden worden verkregen.

Hoe de reus zich voortbeweegt

Als alle plaaggeesten gezet hebben (of een flonkersteen gevonden hebben) is de reus aan de beurt. Hij probeert nu een plaaggeest te vangen. De speler schuift de reus van veld naar veld, telkens tussen twee bomen door. Daarbij wijken de bomen uiteen.....of soms niet.

De reus wordt altijd net zover geschoven tot hij tussen twee bomen blijft steken of een plaaggeest te pakken heeft. De speler gooit dus niet met de dobbelsteen.

De reus blijft tussen twee bomen steken

Op sommige plaatsen is het bos zo dicht dat de reus niet meer tussen de bomen door kan lopen. Hier eindigt dan de beurt van de reus en zijn de plaaggeesten weer aan de beurt. De speler die links van de reus zit, begint weer.

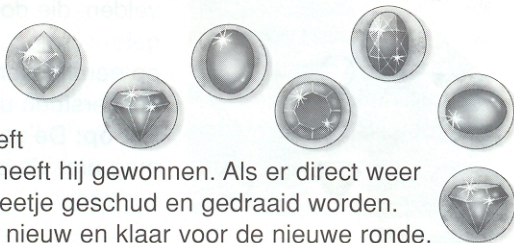




Als de reus een plaaggeest vangt, worden de rollen omgekeerd

Als de reus op een veld komt waarop een plaaggeest staat, dan is de plaaggeest gevangen! De reus blijft staan, waar hij staat. Nu worden de rollen omgedraaid. De speler, van wie de plaaggeest is gevangen, neemt zijn plaaggeest van het speelbord en zet hem voor zich neer. Hij wordt nu de reus. De voormalige reus zet nu zijn plaaggeest (die voor hem op tafel staat) op een veld naar keuze, bij voorkeur zover mogelijk weg van de reus. De speler die links van de nieuwe reus zit, is nu aan de beurt om te zetten.

EIND VAN HET SPEL



Zodra een speler 7 flonkerstenen heeft verzameld, is het spel afgelopen en heeft hij gewonnen. Als er direct weer wordt gespeeld, moet de doos een beetje geschud en gedraaid worden. Nu is het Fantasybos weer helemaal nieuw en klaar voor de nieuwe ronde.

VARIANT VOOR TWEE SPELERS

Iedere speler krijgt twee plaaggeesten. Wie het eerst een flonkersteen gooit, krijgt als eerste de reus en zet deze op een veld; ook krijgt hij nog twee flonkerstenen. De andere speler zet zijn twee plaaggeesten op willekeurige velden. Dan gooit hij na elkaar met de dobbelsteen voor ieder van zijn plaaggeesten en zet deze het daarbijbehorende aantal ogen verder – of hij ontvangt flonkerstenen. De reus moet de twee plaaggeesten van de andere speler vangen, voordat hij zijn eigen twee plaaggeesten mag inzetten en er van rol gewisseld wordt. Hij mag echter per ronde maar één keer zetten en slechts één plaaggeest vangen, d.w.z. de andere speler gaat met één plaaggeest verder tot de tweede wordt gevangen. Verder gelden de basisregels. Diegene, die het eerst 13 flonkerstenen heeft verzameld, is winnaar.