

Harry Potter

WEGISWEG GEZELSCHAPSSPEL

SPELINHOUD

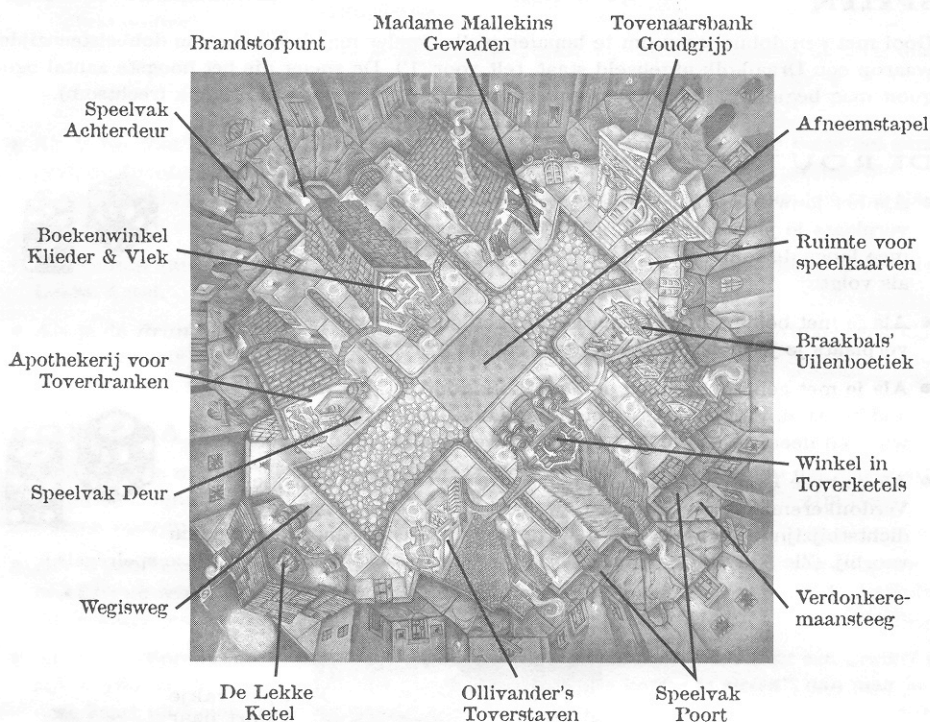
| | | |
|----------------------------|---------------------|-----------------------|
| 1 Speelbord | 36 Kofferartikelen | 60 Munten |
| 1 Bordje "Gesloten" | 6 Toverdrankflesjes | 20 gouden Galjoenen |
| 2 Dobbelstenen | 6 Ketels | 20 zilveren Sikkels |
| 6 Hoedpionnen | 6 Gewaden | 20 bronzen Knoeten |
| 6 Kaarten met Kofferinhoud | 6 Toverstaven | 46 Wegisweg Kaarten |
| | 6 Boeken | 30 Spreukkaarten |
| | 6 Uilen | 16 Verwarringskaarten |

DOEL VAN HET SPEL

Bezoek de verschillende winkels van de Wegisweg en koop er alle schoolbenodigdheden die in jouw koffer thuis horen – de eerste speler die zijn "koffer gepakt heeft" en bij de Lekke Ketel arriveert wint het spel.

EEN KIJKJE OP DE WEGISWEG


Klap het speelbord open en neem maar eens een kijkje. Je zult al snel in de gaten hebben wat alle vakjes op het speelbord voorstellen.



43246 GDC



SPELVOORBEREIDING

1. Elke speler kiest een hoedpion en plaatst die op De Lekke Ketel het speelvakje waar je avontuur begint en eindigt.
2. Elke speler neemt nu een Kofferkaart (dat zijn de kaarten waarop zes verschillende voorwerpen afgebeeld staan) en legt die met de speelzijde naar boven voor zich neer.
3. De oudste speler fungeert als de kobold van Goudgrijp en als deler. Geef elke speler de volgende munten: 2 gouden Galjoenen, 2 zilveren Sikkels en 2 bronzen Knoeten. Stapel de overblijvende munten op in het speelvakje dat gemerkt is met Tovenarsbank Goudgrijp.
4. Sorteert de Wegisweg kaarten in twee stapeltjes: de perkamentkleurige Spreukkaarten komen op het ene stapeltje en de paarse Verwarringskaarten op het andere stapeltje te liggen.
5. Schud de Spreukkaarten vervolgens en geef elke speler twee kaarten. Je mag kijken welke kaarten je hebt, maar zorg dat je medespelers ze niet kunnen zien.
6. Schud de overgebleven Spreukkaarten samen met de Verwarringskaarten goed door elkaar en leg het stapeltje met de speelzijde naar spelbord in het vakje voor de Afneemstapel dat zich midden op het spelbord bevindt.
7. Sorteert de Kofferartikelen in zes aparte stapeltjes – er moeten er zes van elk zijn – en leg ze vervolgens in de Winkels van dezelfde kleur; doe dit als volgt:
 - Leg van het Kofferartikel dat een toverstaf voorstelt één exemplaar neer in de winkel van Ollivander's Toverstaven voor alle spelers die aan het spel deelnemen.
 - Van de overige vijf soorten Kofferartikelen leg je steeds één voorwerp minder neer in de bijbehorende winkel dan er spelers zijn. Als het spel bijvoorbeeld met vier spelers gespeeld wordt, heb je dus vier toverstaven nodig, maar slechts drie van de overige Kofferartikelen.
8. Houd alle Kofferartikelen, Kofferkaarten en Pionnen die niet meedoen apart.

SPELEN

Gooi met een dobbelsteen om te bepalen welke speler mag beginnen (de dobbelsteenzijde waarop een Draaikolk afgebeeld staat, telt voor '1'). De speler die het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Daarna verloopt het spel in de richting van de klok (rechtsom).

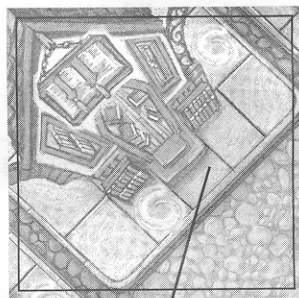
DE ROUTE DOOR DE WEGISWEG

- Als het jouw beurt is, gooi je beide dobbelstenen en verplaats je jouw hoedpion met de wijzers van de klok mee langs de route die je door de Wegisweg leidt, en wel als volgt:
- Als je met beide dobbelstenen enkel ogen gooit, verplaats je je pion het aantal ogen van de worp.
- Als je met een dobbelsteen de Draaikolk gooit en met de andere ogen, verplaats je de pion het aantal ogen van de worp en neem je vervolgens een Wegisweg Kaart van de stapel.
- Als je twee Draaikolken gooit, dan word je verbannen naar de Verdonkeremaansteeg. Verplaats je pion direct vooruit naar de dichtstbijzijnde Poort en ga de Verdonkeremaansteeg in; je beurt is nu voorbij. (Zie "Betreden van de Verdonkeremaansteeg" verderop in deze spelregels.)



Speelvakje Poort naar Verdonkeremaansteeg

- Er mogen geen twee Hoedpionnen in hetzelfde speelvakje staan. Als je terechtkomt op een speelvakje waarin al een pion van een medespeler staat, schuif je pion dan door naar het eerstvolgende lege speelvakje op het speelbord.
- Als je terechtkomt op of langs een speelvakje komt dat een Deur van een Winkel voorstelt, dan heb je toegang tot deze Winkel en kun je er een Kofferartikel kopen: plaats je Hoedpion op het dak van de betreffende Winkel. Opmerking: je hoeft een Winkel niet binnen te gaan als dat niet nodig is.
- Het is toegestaan om je op een willekeurig moment met meerdere spelers tegelijk in dezelfde Winkel te bevinden.
- Als je met het aantal ogen dat je gooit precies uitkomt op een vakje voor speelkaarten – waarop een magische draaikolk staat afgebeeld – neem dan een Wegisweg Kaart van de stapel. Als je een Draaikolk hebt gegooid EN terechtkomt op een magische draaikolk omdat je je pion het aantal ogen van de worp verplaatst hebt, dan moet je TWEE kaarten van de stapel nemen en deze uitspelen in de volgorde waarmee je ze van de stapel geraapt hebt.
- Telkens als je terechtkomt op of de trapjes voor de Goudgrijp Bank passeert, ontvang je van de kobold van Goudgrijp 1 gouden Galjoen, 1 zilveren Sikkel en 1 bronzen Knoet. Het is niet mogelijk om de Bank van Goudgrijp te betreden.



Speelvakje Deur

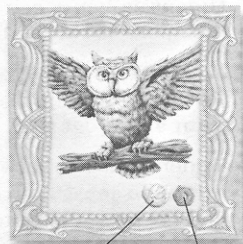
KOFFERARTIKELEN KOPEN

Zodra je een Winkel binnen bent gegaan, kun je er een voorwerp voor in je koffer aanschaffen.

- Betaal de Goudgrijp Bank het EXACTE aantal munten dat op het voorwerp staat dat je wilt kopen en plaats het voorwerp op je Kofferkaart.

Om bijvoorbeeld deze uil te kunnen kopen, geven de symbolen aan dat je er 1 zilveren Sikkel en 1 bronzen Knoet voor moet neertellen. Je kunt dus niet bijvoorbeeld met twee gouden Galjoenen betalen en verwachten dat je wisselgeld terug krijgt.

- Als je niet in het bezit bent van de juiste munten, moet je wachten totdat je meer munten hebt ontvangen bij het passeren van Goudgrijp.
- Als de Winkel het voorwerp dat je nodig hebt niet meer in voorraad heeft, dan moet je wachten totdat het weer voorradig is of een Spreukkaart uitspelen waarmee je het voorwerp van een medespeler af kunt pakken (zoals verderop beschreven staat).
- Het is niet mogelijk om twee dezelfde Kofferartikelen te kopen.
- Nadat je een artikel aangeschaft hebt, is je beurt voorbij. Bij je volgende beurt kun je de Winkel verlaten en je weg vervolgen. Het speelvakje met de Deur erop geldt als je eerste zet. Als je twee Draaikolken gooit terwijl je in een Winkel bent, word je verbannen naar de Verdonkeremaansteeg: verlaat de Winkel via de Achterdeur en beëindig je beurt door je pion op het paarse speelvakje te plaatsen dat de Achterdeur voorstelt.



1 Sikkel en 1 Knoet

VERDONKEREMAANSTEEG

De Wegisweg wordt door een muur gescheiden van de Verdonkeremaansteeg.



BETREDEN VAN DE VERDONKEREMAANSTEEG

- Zoals je eerder hebt kunnen lezen word je naar de Verdonkeremaansteeg verbannen als je twee Draaikolken gooit: zet je pion vooruit naar de volgende Poort en plaats je pion aan de poortzijde die uitkomt op de Verdonkeremaansteeg. Je beurt is voorbij.
- Hetzelfde geldt als je een kaart van de stapel neemt met de tekst "*Je wordt verbannen naar de Verdonkeremaansteeg*".
- Soms kun je ervoor kiezen om de Verdonkeremaansteeg te betreden, bijvoorbeeld in het geval dat de voordeur van een van de Winkels gesloten is met behulp van een Spreukkaart (zie hieronder). Om nu toch iets bij deze Winkel te kunnen kopen moet je via de Verdonkeremaansteeg proberen om via de Achterdeur deze Winkel binnen te komen. Daartoe moet je eerst in de Wegisweg terecht zien te komen op of langs een speelvakje met een Poort zien te komen, waarna je je pion plaatst aan de kant van de Verdonkeremaansteeg voor de Poort. Je beurt is voorbij. Tijdens je volgende beurt kun je dan proberen verder te komen.
- Je kunt de Verdonkeremaansteeg nooit betreden via de Achterdeur van een Winkel (tenzij je twee Draaikolken gooit als je probeert de Winkel te verlaten, zoals hierboven beschreven staat).

DE ROUTE DOOR DE VERDONKEREMAANSTEEG

- Je moet je pion met de wijzers van de klok mee verplaatsen en je mag geen speelvakjes met medespelers delen – zet je pion vooruit in het eerstvolgende lege speelvakje.
- Als je langs de Achterdeur van een Winkel komt, mag je deze Winkel niet binnen gaan of er een voorwerp kopen, tenzij er op de voordeur van de Winkel een bordje hangt dat aangeeft dat deze gesloten is (zie instructies verderop).
- Als je Goudgrijp passeert mag je geen Tovergeld in ontvangst nemen.
- Als je een Draaikolk gooit, mag je geen kaart van de stapel nemen.
- Je mag geen van de kaarten uitspelen die je in je hand houdt, behalve de Spreukkaart met de tekst "*Verlaat de Verdonkeremaansteeg*".

VERLATEN VAN DE VERDONKEREMAANSTEEG

- Om uit de Verdonkeremaansteeg te komen, moet je dubbel gooien (d.w.z. hetzelfde aantal ogen of de Draaikolk met beide dobbelstenen gooien). Als dat lukt, verplaats je je pion vooruit naar het eerstvolgende speelvak met een Poort of een Achterdeur erop, plaats je je pion aan de zijde van de Wegisweg of aan de Winkelijde van het speelvakje en je beurt is voorbij. Opmerking: als je een Winkel betreedt via de Achterdeur, kun je er een voorwerp kopen dat hier verkocht wordt, mits dit voorradig is.
- Als je precies het juiste aantal ogen gooit om terecht te komen op een speelvakje met een Poort of een Achterdeur erop, dan mag je je pion eveneens aan de zijde van de Wegisweg of aan de Winkelijde plaatsen, waarna je beurt voorbij is.
- Als je in het bezit bent van een Spreukkaart met de tekst "*Verlaat de Verdonkeremaansteeg*", speel die kaart dan uit: verplaats je pion vooruit en verlaat de Verdonkeremaansteeg via de dichtstbijzijnde Achterdeur of Poort die op je weg ligt.
- Als je de Verdonkeremaansteeg helemaal doorloopt kom je uit bij een Uitgangspoort. Daar aangekomen – al dan wel of niet met een exact aantal ogen – plaats je je pion aan de Wegisweg-zijde van het speelvakje en is je beurt voorbij.

DE SPEELKAARTEN

Als je met het aantal ogen van je worp precies uitkomt op een speelvakje met een magische draaikolk, of met een dobbelsteen een Draaikolk gooit, moet je een kaart van de stapel nemen.

- Als je een paarse Verwarringskaart neemt, moet je deze direct uitspelen.
- Als je een perkamentkleurige Spreukkaart neemt, kun je deze ofwel direct opspelen, of hem in je handen houden om deze indien nodig bij een van je volgende beurten uit te spelen.
- Je mag aan het eind van je beurt maximaal vijf kaarten in je handen hebben. Als je een zesde Spreukkaart van de stapel raapt, moet je een van je kaarten direct opspelen of er één weggooien.
- Tijdens je beurt mag je op elk willekeurig moment (en zelfs nog vóór je de dobbelstenen gooit) een Spreukkaart opspelen die je in je bezit hebt, waarbij je de aanwijzingen dient te volgen die op de kaart vermeld staan. Je mag tijdens dezelfde beurt zoveel Spreukkaarten uitspelen als je maar wilt.
- Je mag geen kaart uitspelen als het de beurt is aan een van je medespelers tenzij je jezelf daarmee kunt verdedigen tegen de invloed van de kaart van je tegenspeler.
- Je kunt geen Spreukkaart met de tekst "*Verdedig jezelf tegen aanvallen van anderen*" uitspelen om jezelf te verdedigen tegen een Verwarringskaart van een andere speler.
- Nadat je een kaart hebt gespeeld moet je hem met de speelzijde naar beneden onder op de Afneemstapel terug leggen.

Speciale Kaarten:

Spreukkaart Sluit een Willekeurige Winkel



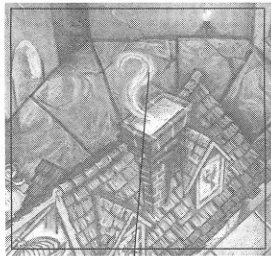
Gesloten

Met deze Spreukkaart kun je een willekeurige Winkel op het Speelbord sluiten, met inbegrip van Goudgrijp en de Lekke Ketel. Plaats daartoe het bordje "Gesloten" op het uithangbord van de betreffende winkel.

Het sluiten van een Winkel is een doeltreffende manier om je medespelers te beletten om er Kofferartikelen te kopen of er geld af te halen. Verder kun je zo voorkomen dat andere spelers de Lekke Ketel betreden en het spel winnen.

- Spelers mogen geen gesloten winkels betreden via de voordeur.
- Spelers kunnen wel voorwerpen aanschaffen in een gesloten Winkel als ze er al eerder binnen zijn gegaan, als ze er via de Verdonkeremaansteeg binnen komen of als ze een Spreukkaart hebben waarop *Brandstof* staat. Wel is het mogelijk om een gesloten Winkel via de Voordeur te verlaten, net als wanneer de Winkel geopend is.
- Als Goudgrijp gesloten is, kan geen van de spelers er geld afhalen totdat de bank weer geopend wordt.
- Als er nog een kaart wordt opgespeeld met de tekst *Sluit een Willekeurige Winkel*, dan kun je het bordje met Gesloten op een andere Winkel hangen, waardoor de eerder gesloten Winkel weer open gaat.

Spreukkaart Brandstof



Brandstofpunt

Als je een Spreukkaart *Brandstof* in je hand hebt, dan kun je deze inzetten om je pion naar elke willekeurige Winkel te verplaatsen waar groene rook uit de schoorsteen kringelt.

- Je moet je in een Winkel bevinden om de Spreukkaart *Brandstof* te kunnen gebruiken.
- Als je ertoe besluit deze kaart te gebruiken, leg dan de Brandstofkaart met de speelzijde naar boven voor je op tafel, neem een dobbelsteen en zeg of je oneven (Draaikolk, 3 of 5) of even (2, 4, of 6) zult gooien en werp vervolgens de dobbelsteen.
- Als je de juiste uitkomst van de worp voorspeld hebt, mag je je pion verplaatsen naar een Winkel van je keuze en plaats je je pion op het dak van de Winkel.
- Als je het fout hebt, verplaats je je pion met de wijzers van de klok mee langs het aantal Brandstofpunten (schoorstenen) van je worp en plaats je je pion op het dak van die Winkel. Het Brandstofpunt van de Winkel waarin je je bevindt bij je worp telt niet als eerste zet. Je ontvangt geen Tovergeld bij het passeren van Goudgrijp.
- Met behulp van *Brandstof* kun je een Gesloten Winkel betreden, met inbegrip van de Lekke Ketel.
- Als je de *Brandstof* gebruikt hebt, kun je een voorwerp kopen bij de Winkel waarbij je uitkomt (als je dat nodig hebt) voordat je beurt voorbij is.

KOFFERARTIKELIEN TERUGBRENGEN

Omdat er in de meeste Winkels minder Kofferartikelen voorradig zijn dan dat er spelers zijn, kunnen sommige Winkels al uitverkocht zijn voordat jij ze bereikt. Er zijn twee manieren waarop uitverkochte artikelen opnieuw leverbaar worden:

- Als je een Verwarringskaart raapt met daarop de tekst "*Een artikel uit jouw koffer moet terug naar de Winkel waar jij het gekocht hebt*", neem dan een van de artikelen uit je koffer en leg het terug in de winkel waar je het gekocht hebt.
- Als je een Spreukkaart raapt waarop de tekst "*De speler voor jou raakt een artikel uit zijn koffer kwijt dat hij nodig hebt. Het blijkt in jouw koffer te zitten*", dan mag je deze kaart uitspelen tegen de speler waarvan de pion direct voor de jouwe staat (in de Wegisweg of in een Winkel). Kies een artikel uit zijn koffer en plaats dit ofwel op jouw Kofferkaart, of leg het terug in de Winkel waar het vandaan kwam als jij het artikel al in je bezit hebt. Opm.: deze kaart kan niet gebruikt worden tegen spelers waarvan de pion in de Verdonkeremaansteeg staat.

WINNAAR VAN HET SPEL

Zodra je je koffer gevuld hebt met alle artikelen die op je Kofferkaart staan, moet je zo snel mogelijk bij de Lekke Ketel zien te komen. De eerste speler die de Lekke Ketel bereikt met een volle koffer wint het spel!

SPELVARIANT VOOR JONGERE SPELERS

Probeer deze eenvoudige spelvariant eens uit – deze is ideaal voor kinderen van 3 jaar en ouder. De spelregels zijn hetzelfde als bij de normale spelvariant, maar dan met de volgende verschillen:

SPELVOORBEREIDING

- Neem de Spreukkaarten, de Verwarringskaarten en het bordje "Gesloten" uit het spel.
- Leg voor elke speler één kofferartikel in elke winkel klaar.

SPELEN

De jongste speler begint. De spelers verplaatsen hun pionnen over het spelebord zoals hierboven beschreven, met de volgende uitzonderingen:

- Als je terecht komt op een vakje voor speelkaarten krijg je een "Extra Spelbeurt".
- Als je met één van de dobbelstenen een Draaikolk gooit, mag je je pion het aantal plaatsen dat je met de andere dobbelsteen gooit verplaatsen en mag je nog een keer gooien. Opm.: het aantal keren dat je opnieuw mag gooien is onbeperkt, maar als je tijdens je beurt een DRAAIKOLK gooit EN uitkomt op een Extra Spelbeurt, mag je die spelbeurt de dobbelstenen nog maar één keer opnieuw gooien.
- Als je twee Draaikolken gooit, ga dan naar de trapjes voor Goudgrijp, neem er je Tovergeld in ontvangst en gooi nog een keer. Opm.: je hoeft niet naar Goudgrijp te gaan als je dat niet wilt.
- Tijdens het hele spel kun je gebruik maken van de toverkracht van de "Brandstof" waarmee je rechtstreeks van de ene Winkel naar de andere kunt gaan door direct van het ene Brandstofpunt naar het andere te springen (van schoorsteen naar schoorsteen). Om gebruik te maken van de Brandstofpunten moet je het volgende doen:
 - Ga een willekeurige Winkel binnen.
 - Raad of je een laag aantal ogen (Draaikolk, 2, of 3) zult gooien of juist een hoog aantal ogen zult gooien (een 4, een 5, of een 6) en vertel dit aan je medespelers.
 - Gooi met een dobbelsteen.
 - Als je het goed geraden hebt, mag je naar een Winkel van je keuze gaan. Opm.: je mag geen geld opnemen als je Goudgrijp passeert.
 - Als je het fout hebt, moet je blijven staan waar je bent. Je moet nu eerst een andere winkel binnen gaan voordat je je "Brandstof" opnieuw kunt gebruiken.
 - Je mag je "Brandstof" slechts éénmaal per spelbeurt gebruiken. Opm.: nadat je je "Brandstof" hebt gebruikt, is je beurt afgelopen, zelfs als je tijdens die beurt een Draaikolk hebt gegooid.

WINNAAR VAN HET SPEL

Net als bij de normale spelvariant geldt dat de speler die als eerste met zijn volle koffer aankomt bij de Lekke Ketel het spel wint!