

PRINSES

Kenmerken

Coöperatief fantasiespel
2 tot 4 spelers, vanaf 4 jaar
Speelduur circa 15 minuten

Spelidee

De prinses is betoverd en slaapt al 100 jaar lang. Jullie gaan naar het kasteel om haar te bevrijden. Om daar te komen, moeten jullie eerst de slotgracht zien over te steken. Daarna veilig langs een hond en een wachter. Dan is er een dichte deur met een tunnel erachter. En uiteindelijk moet de prinses nog uit haar betoverde slaap gewekt worden!

Gelukkig vinden jullie onderweg allerlei handige dingen. Samen verzinnen jullie hoe jullie hiermee de hindernissen kunnen oplossen. Maar... ondertussen wordt het langzaam donker. Als het nacht is, kunnen jullie niet verder reizen en zal de prinses betoverd blijven. Lukt het om op tijd bij de prinses te komen en de betovering te verbreken?

Inhoud

Spelbord, spelregels, 4 pionnen, 1 dobbelsteen, 6 nachtkaarten, 6 hinderniskaarten, 24 kaartjes met handige dingen (1 tot en met 24), 12 ontmoetingskaartjes (A tot en met M) en 12 blanco kaartjes.

Voorbereiding

- Leg het spelbord op tafel.
- Zoek de 12 rose kaartjes met handige dingen uit (1 t/m 12). De 36 overgebleven kleine kaartjes gaan terug in de doos. Schud de rose kaartjes en leg er steeds 3 ondersteboven naast elkaar. 3 bij de 3 bomen, 3 bij de bergen, 3 bij de huizen en 3 bij de strobundels. Zorg ervoor dat niemand weet welke dingen waar liggen!
- Leg de puzzel met de 6 nachtkaarten naast het bord.
- Leg de 6 andere grote kaarten in de juiste volgorde op het bord, bovenop de tekening van de prinses. Eerst de slapende prinses, daar bovenop de tunnel, dan de deur, de wachter, de hond tot alleen het kasteel met slotgracht te zien is (de volgorde staat ook op de doos afgebeeld).
- Elke speler kiest een pion. Zet elke pion in een andere hoek.

Spelen

1. Bepaal samen wie er begint en in welke richting de beurten zullen gaan.
2. Als je aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen. Loop over de rand van het spelbord, met de klok mee, het aantal stappen dat de dobbelsteen aangeeft.
3. Kom je op een boom, berg, huis of strobundel, dan mag je één van de drie kaartjes die daar liggen opendraaien. Bedenk samen of je dit ding kunt gebruiken (zie: handige dingen gebruiken). Liggen er geen kaartjes meer, dan gebeurt er niets. Je beurt is voorbij.
4. De regenboog is een geluksvakje. Als je hier terechtkomt, mag je zelf kiezen op welke plek je een kaartje wilt omdraaien.
5. Kom je op een maanvakje, dan wordt het langzaam donker! Pak één van de 6 nachtkaarten (de deur pas als laatste) en leg deze op de juiste plek bovenop het kasteel.
6. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Handige dingen gebruiken

- Als je een kaartje hebt opengedraaid kun je proberen om de hindernis op te lossen die op dat moment bovenop ligt. In het begin is dat de slotgracht.
- Hoe kunnen jullie met dit handige ding langs de hindernis? Vertel de andere spelers hoe je hiermee de hindernis op wilt lossen. Gebruik je fantasie om een kort verhaal te verzinnen. Je mag de andere spelers om raad vragen.
- Zijn alle spelers het ermee eens dat dit een goede oplossing is, dan mag je de hinderniskaart weghalen en in de doos leggen. Leg ook het handige ding in de doos.
- Met een lichtgevend ding (bijvoorbeeld een kaars of een vuurvliegje) kun je, in plaats van het oplossen van een hindernis, ook de nacht tegenhouden! Je mag dan één van de nachtkaarten terugleggen naast het bord. Leg het kleine kaartje in de doos.
- Je kunt het handige ding ook voor later bewaren. Het kaartje blijft dan open liggen. Zodra er weer iemand op deze plek komt, kan deze speler dit kaartje pakken óf een nieuw kaartje omdraaien.

Einde van het spel

- Is het gelukt om de prinses uit haar betoverde slaap te wekken, dan hebben jullie samen gewonnen. De prinses is blij dat ze gered is!
- De nacht heeft zijn eigen schoonheid en magie. Maar het is 's nachts te donker om handige dingen te vinden, hindernissen op te lossen en prinsessen te redden. Daarom eindigt het spel zodra het helemaal donker is. Als de laatste nachtk kaart (de dichte deur) wordt neergelegd vóórdat de prinses is gewekt, dan is het spel afgelopen. Het is niet gelukt om de prinses te bevrijden. Tijd om naar huis en naar bed te gaan. Morgen proberen we het weer! Bedenk samen wat jullie een volgende keer anders zouden kunnen doen.

Geheugenspel

Je kunt het spel moeilijker maken door de kaartjes met handige dingen die je wilt bewaren weer terug te draaien. Onthoud samen welke dingen waar liggen!

Extra kaartjes

Als je het spel een paar keer gespeeld hebt, kun je de blauwe kaartjes (13 t/m 24) gebruiken in plaats van de rose. Je kunt ook zelf een set samenstellen, met in totaal niet meer dan 3 lichtgevend dingen. De 12 blanco kaartjes kun je gebruiken om zelf voorwerpen of eigenschappen (zoals geduld, kracht, goed kunnen zwemmen e.d.) toe te voegen. Ook kun je ze gebruiken als er een kaartje kwijt is.

Overzicht van alle kaartjes

- | | | |
|---------------|---------------|---------------|
| 1. Kaars | 13. Fakkelt | A. Heks |
| 2. Kaars | 14. Lantaarn | B. Nar |
| 3. Vuurvlieg | 15. Glimworm | C. Bedelaar |
| 4. Bloem | 16. Veren | D. Rover |
| 5. Toverdrank | 17. Elfje | E. Koningin |
| 6. Brief | 18. Fluit | F. Minstrel |
| 7. Sleutel | 19. Boomstam | G. Komeet |
| 8. Bot | 20. Brood | H. Boer |
| 9. Edelsteen | 21. Touw | J. Tovenaar |
| 10. Boot | 22. Mantel | K. Herbergier |
| 11. Bril | 23. Schep | L. Jonkvrouw |
| 12. Paard | 24. Landkaart | M. Handelaar |

Een reis vol ontmoetingen

Uitbreiding op het spel 'Prinses'

Kenmerken

Coöperatief fantasie- en strategiespel

2 tot 4 spelers, vanaf ongeveer 5 jaar

Speelduur circa 20 minuten

Spelidee

Tijdens de reis naar het kasteel vinden jullie nog steeds handige dingen, maar jullie hebben nu ook allerlei ontmoetingen. Sommige ontmoetingen zullen jullie helpen, andere maken het jullie juist lastig! Elke reis is anders dan de vorige. Wie zullen we dit keer tegenkomen?

Vorbereiding

Kies eerst een set van 12 handige dingen waarmee je wilt spelen. Doe de 12 gele ontmoetingskaartjes (A t/m M) erbij en schud deze 24 kaartjes. Maak 4 stapels van 6 kaartjes bij de bomen, bergen, huizen en strobundels. De rest van de voorbereiding is hetzelfde als in het basisspel.

Spelen

1. Er wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel, alleen liggen er tussen de kaartjes met handige dingen nu ook ontmoetingskaartjes.
2. Als je een kaartje mag omdraaien, dan pak je het bovenste kaartje van de stapel. Is het een handig ding, dan kun je het meteen gebruiken of bewaren, net als in het basisspel. Wil je het kaartje bewaren, dan leg je het open naast de stapel. In de rest van het spel mag je steeds kiezen tussen een nieuw kaartje van de stapel of een kaartje dat ernaast ligt.
3. Is het kaartje dat je gepakt hebt een geel kaartje, dan heb je een ontmoeting. In het overzicht hieronder kun je lezen wat er gebeurt!
4. De gele ontmoetingskaartjes worden na de ontmoeting in de doos gelegd.
5. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

De ontmoetingen

- A: Je ontmoet een **heks**. Oei, de heks verandert je in een ... (bedenk zelf een dier waarin ze je verandert!). Als dier kun je deze beurt niets meer doen. In je volgende beurt is de betovering uitgewerkt en kun je weer meedoen.
- B: Je ontmoet een **nar** (een soort clown). Hij gooit alles door de war! Alle kaartjes op het bord worden ondersteboven gelegd en geschud. Leg ze daarna weer in 4 zo gelijk mogelijke stapels op de 4 plekken.
- C: Je ontmoet een **bedelaar**. Geef hem één van de opengedraaide handige dingen. Dit kaartje wordt in de doos gelegd. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de bedelaar onderop de stapel en pak je het volgende kaartje.*
- D: Je ontmoet een **rover**. Hij zegt "Je geld of je leven!". Geef hem het handige ding dat jullie als laatste hebben opengedraaid. Dit kaartje gaat naar de doos. Wil je dit niet, ren dan hard weg en zet je pion 6 vakjes verder. Daar ga je verder met je beurt. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de rover onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*
- E: Je ontmoet een **koningin**. Ze nodigt jullie uit voor een koninklijk feest! Alle pionnen worden bij elkaar gezet op dit vakje.
- F: Je ontmoet een **minstreel** (een muzikant). Je droomt weg bij zijn prachtige muziek. Als je je ogen weer opendoet, zie je een regenboog! Je mag een nieuw kaartje pakken op één van de vier plekken.

- G: In de lucht verslijnt een heldere komeet die de duisternis verjaagt. Leg één nachtk kaart terug naast het bord. *Liggen er nog geen nachtk kaarten, dan leg je de komeet onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*
- H: Je ontmoet een boer. Hij neemt je mee naar zijn schuur vol met handige dingen... Je mag één van de eerder gebruikte kaartjes uit de doos terugpakken en naast één van de 4 stapels leggen. *Liggen er nog geen handige dingen in de doos, dan gaat de boer onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*
- J: Je ontmoet een tovenaer. Hij tovert een maanvakje om in een zonnevakje! Kies één van de maanvakjes en leg de tovenaer erop. Elke keer dat jullie op dit maanvakje terechtkomen, tovert hij een stukje van de nachtpuzzel weg!
- K: Je ontmoet een herbergier. Na een gezellig gesprek en een verfrissend drankje gaan jullie met nieuwe energie weer op pad. De volgende speler gooit niet met de dobbelsteen, maar kiest zelf waar hij of zij heen gaat.
- L: Je ontmoet een jonkvrouw. Ze is zo vriendelijk om jullie de weg te wijzen. Alle spelers zetten hun pion op een vakje naar keuze, en lopen volgende beurt vanaf daar verder. De volgende speler is nu meteen aan de beurt.
- M: Je ontmoet een handelaar. Hij heeft heel veel nuttige spullen die hij graag wil omruilen voor één van jullie handige dingen. Bedenk samen iets dat hij aan jullie kan geven om de hindernis op te lossen die nu bovenop ligt... Zijn jullie het eens? Dan is de hindernis meteen opgelost! Leg de hinderniskaart en het handige ding dat jullie in ruil aan de handelaar geven in de doos. *Liggen er geen open kaartjes, dan gaat de handelaar onderop en pak je het volgende kaartje van de stapel.*

Colofon

Dit spel is een licensie-uitgave van het spel 'Princess' van de Canadese firma Family Pastimes.

Originele spelregels en tekeningen © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling, bewerking en uitbreiding © 2007, Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames). Met dank aan Jim voor de 'komeet' en enkele andere suggesties. Ook willen we alle kinderen, die de verschillende testversies gespeeld hebben, bedanken voor hun goede ideeën.

Vormgeving Nederlandse versie: Jeroen van Dijk (2DSign).

Aanvullende tekeningen: Tim Mathijsen.

Productie: Nederlandse Spellen Fabriek.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Zonnespel

Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnspel.nl
www.zonnspel.nl

Earthgames

Burggraaf 28
7371 CX Loenen Gld
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Twee andere 'verhalenspellen' van Zonnespel:

Ogen van de jungle

1-12 spelers, vanaf 8 jaar

Hoe kunnen we samen de gevaren van het oerwoud bedwingen?

Ruimtereizigers

2-4 spelers, vanaf 8 jaar

Kunnen we veilig terugkeren naar onze vredige thuisplaneet?