

Inhoud

- Spelbord
- 3 speelfiguren (Jared, Simon en Mallory) met plastic houders
- 50 actie- en vechtkaarten
- 4 voorwerpfiches
- Spelregels
- 3-D Spiderwick villa met kartonnen houders
- 3 gruzels
- 6 kooifiches
- Dobbelsteen

Doel van het spel

In dit spel strijden de kinderen Jared, Simon en Mallory tegen de gruzels. De kinderen willen de veldgids als eerste bij oom Arthur afleveren, maar tegelijkertijd proberen de gruzels de veldgids naar Mulgaraat te brengen. De speler die als eerste finisht met de veldgids, wint het spel.

Spelvoorbereiding

1. Druk het huis en de zwarte kartonnen houders uit het frame. Druk vervolgens het voorgestane karton links en rechts uit het huis en uit het spelbord. Plaats nu in de 2 openingen in het spelbord de zwarte kartonnen houders. Plaats daarna het huis in de kartonnen houders, zodat het stabiel op het spelbord staat.
2. Druk de speelfiguren van de kinderen (Jared, Simon en Mallory) uit het frame en plaats ze in een zwarte, plastic houder.
3. Druk de 6 kooifiches (met afbeelding van de gruzels aan de achterzijde) en de 4 voorwerpfiches (met 'AS' logo op de achterzijde) uit het frame.
4. Verdeel de 50 kaarten in 2 stapels: een stapel met groene kaarten en een stapel met blauwe kaarten. Schud beide stapels.
5. Elke speler kiest een eigen speelfiguur. Alleen de gruzels worden beheerd door één speler (= de gruzelspeler). Ter verduidelijking:

Aantal spelers	Aantal gruzels	Kinderen
2	1 gruzel	Jared
3	2 gruzels (worden beheerd door 1 speler)	Jared, Mallory
4	3 gruzels (worden beheerd door 1 speler)	Jared, Mallory, Simon

6. Alle spelers plaatsen het speelfiguur op hun eigen startveld. Voor de kinderen is dit op het 'START'-vak in het huis. Voor de gruzels is dit in het 'gruzelskamp' voor het huis.
7. De gruzelspeler plaatst telkens 1 voorwerpfiche in vier (van de vijf) kamers in het huis, met de afbeelding naar de beneden.
8. De gruzelspeler gooit met de dobbelsteen en neemt het aantal kooifiches dat de dobbelsteen aangeeft. Hij legt ze voor zich, met de afbeelding van de kooi naar boven.
9. De speelvolgorde per ronde is als volgt: Jared, Mallory, Simon en ten slotte de gruzels.

Speel het spel

Het spel bestaat uit 2 delen:

Deel 1: OP ZOEK NAAR DE VELDGIDS

De kinderen gaan op zoek naar de veldgids in het huis, terwijl de gruzels proberen om extra speelbeurten te verzamelen, die later in het spel van pas kunnen komen.

De speelbeurt van de kinderen

De kinderen moeten in het huis de vier voorwerpfiches in de juiste volgorde omdraaien:

1. De etenslift (deze brengt het kind naar de geheime bibliotheek)
2. De sleutel (deze opent de kist)
3. De kist (hierin ligt de veldgids)
4. De veldgids

Stappen zetten in het huis

Tijdens iedere beurt gooien de spelers met de dobbelsteen en gaan het aangegeven aantal plaatsen vooruit. Hiervoor gelden een paar regels:

- Je kan alleen naar een andere kamer lopen via de open verbindingen, niet wanneer er een bruine muur tussen de kamers staat.
- Je mag je speelfiguur horizontaal en verticaal verplaatsen, maar niet diagonaal.
- Je moet precies het aantal stappen zetten dat de dobbelsteen aangeeft. Zijn dit meer stappen dan je nodig hebt, dan kun je ervoor kiezen om te blijven staan waar je staat. Je beurt is dan voorbij.

Voorwerpfiches

Eindigt een speler op een voorwerpfiche, dan draait hij het om en laat het aan alle spelers zien. Is het een voorwerpfiche met daarop:

- Nummer 2, 3 of 4, dan wordt het fiche weer omgedraaid en de beurt van de speler is voorbij.
- Nummer 1 (Etenslift), dan mag de speler direct andere willekeurige fiches gaan omdraaien, zolang ze maar in de goede volgorde zijn (nummer 1, dan 2, 3 en ten slotte 4).
- Draait de speler een fiche om in de verkeerde volgorde (bijvoorbeeld nummer 1 en daarna nummer 3), dan moeten alle fiches weer worden omgedraaid met de afbeelding naar beneden. De beurt van deze speler is voorbij.
- Zodra een kind alle fiches in de goede volgorde heeft omgedraaid, neemt hij het laatste fiche, de veldgids, en legt het voor zich op tafel. Alle kinderen gaan vanaf nu zo snel mogelijk uit het huis richting oom Arthur. Zodra een kind door de deur van het huis is, begint voor deze speler "Deel 2" (zie uitleg verderop in deze spelregels).

Let op: wordt het spel met twee personen gespeeld (1 gruzel en Jared) en heeft Jared nummer 1 omgedraaid, maar de overige fiches in de verkeerde volgorde? Dan mag Jared bij zijn volgende beurt blijven staan en proberen de fiches in de goede volgorde om te draaien, mits hij 3 of hoger gooit. Dobbelt hij 1 of 2, dan is zijn beurt voorbij.

De speelbeurt van de gruzels

Zodra de gruzelspeler aan de beurt is, gooit hij met de dobbelsteen. Is het nummer dat de dobbelsteen aangeeft hetzelfde als het nummer van één van de kooifiches die hij voor zich heeft liggen, dan wint hij dit fiche en draait het om (met de gruzelafbeelding naar boven). Ieder gewonnen kooifiche staat voor een extra speelbeurt later in het spel. Zodra het eerste kind uit het huis is, begint voor de gruzelspeler deel 2 van het spel.

Deel 2: DE RACE NAAR ARTHUR SPIDERWICK OF MULGARAAT

Spelborduitleg

- **Gruzelpad:** het gruzelpad is te herkennen aan de groene pootafdrukken van de gruzels. Aan het einde van het pad zie je Mulgaraat, de finish voor de gruzels.
- **Kinderpad:** het kinderp pad is te herkennen aan de oranje bladeren. Aan het einde van het pad zie je oom Arthur, de finish voor de kinderen.
- **Rode vakken:** als een gruzel op een rood blad eindigt op het kinderp pad, dan moet deze gruzel teruggaan naar het gruzelkamp.
Als een kind eindigt op een rode pootafdruk op het gruzelpad, dan wordt gevochten (zie 'Vechten'). Eindigt een speler op een rood vak van z'n eigen pad, dan gebeurt niets.
- Kinderen mogen wisselen naar het gruzelpad en gruzels mogen ook het kinderp pad betreden, maar beiden zijn het veiligst op hun eigen pad.

Op weg naar de finish

Voor iedere ronde kiezen de kinderen welk kind de veldgids in z'n bezit heeft tijdens die ronde. Die speler plaatst de veldgids voor zich. Hebben de gruzels de veldgids, dan maakt het niet uit welke gruzel de veldgids heeft. Zij beheren deze samen.

Alle spelers in het spel houden onderstaande speelvolgorde aan:

1. Gooi de dobbelsteen.
2. Verplaats je speelfiguur het aantal stappen dat de dobbelsteen aangeeft. De gruzelspeler kiest welke gruzel hij verplaatst, wanneer hij met meer dan één gruzel speelt. Alle spelers mogen per beurt kiezen of ze voor- of achteruit bewegen op het spelbord.
3. Neem een kaart van de stapel. Als kind neem je een blauwe kaart, de gruzelspeler neemt telkens een groene kaart.
 - De meeste kaarten zijn actiekaarten. Deze moeten direct worden gespeeld.
 - De kaarten met de tekst 'Bewaar deze kaart totdat je hem nodig hebt', zijn vechtkaarten en deze mag je gesloten voor je op tafel leggen, totdat je ze kunt spelen tijdens een gevecht.Geldt de actie op een groene kaart voor één gruzel, dan wordt hiermee de gruzel bedoeld die de betreffende beurt heeft gespeeld.

Let op: de kinderen mogen de kaarten aan elkaar laten zien, maar ze mogen deze niet ruilen of aan een ander kind geven. De gruzelspeler mag z'n vechtkaarten inzetten voor iedere willekeurige gruzel.

Vechten

Wanneer ontstaat een gevecht tussen een gruzel en een kind?

Er wordt gevochten zodra:

- een gruzel eindigt op hetzelfde vak als een kind.
- een kind eindigt op hetzelfde vak als een gruzel.
- een kind eindigt op een rode pootafdruk van een gruzel.
- een speler eindigt op het vak met de zwaarden. Als een gruzel eindigt op dit vak, dan moet hij (voor het gevecht begint) kiezen met welk kind hij vecht en vice versa.

Let op: als je door een gespeelde actie- of vechtkaart in één van bovenstaande situaties terecht komt, dan moet je ook het gevecht aangaan.

Hoe wordt gevochten?

Een gevecht wordt aangegaan met kaarten. Het kind legt altijd als eerste een vechtkaart (te herkennen aan de tekst: 'Bewaar deze kaart totdat je hem nodig hebt') open op tafel.

- Heeft het kind geen vechtkaart, of heeft de gruzelspeler ook een vechtkaart om de gespeelde kaart af te weren, dan wint de gruzel.
- Heeft de gruzel de eerste vechtkaart van het kind afgeweerd, maar heeft het kind meer dan één vechtkkaart? Dan kan het gevecht doorgaan als het kind ervoor kiest om nog een (of meerdere) vechtkkaart(en) te spelen. Kan, of wilt, een gruzel de kaart van het kind niet afweren? Dan wint het kind het gevecht. Als de gruzelspeler iedere vechtkkaart van het kind afweert, dan wint de gruzel.
- De gespeelde kaarten worden op een aflegstapel gelegd.

Wat zijn de consequenties?

De verliezer van het gevecht moet:

- de veldgids aan de tegenstander geven (de gruzels aan een willekeurig kind en vice versa).
- de kaarten die hij in z'n hand heeft op de aflegstapel leggen.
- met de dobbelsteen gooien en dit aantal stappen teruggaan op het spelbord. Het vak waar hij eindigt, is in dit geval een 'normaal' vak, ook al zou hij eigenlijk hierdoor weer opnieuw een gevecht moeten aangaan (doordat hij bijvoorbeeld op het vak met de zwaarden eindigt).

Extra speelbeurten gruzelspeler

De gruzelspeler kan aan het einde van zijn beurt ervoor kiezen om een kooifiche te spelen, mits hij deze in deel 1 van het spel heeft kunnen verzamelen. Hij krijgt dan een extra speelbeurt direct na z'n 'normale' speelbeurt.

De winnaar

De kinderen winnen zodra een kind met de veldgids bij oom Arthur eindigt, of de gruzelspeler wint als één van z'n gruzels bij Mulgaraat aankomt... uiteraard ook met de veldgids!

