

Prinses Toverfee

Een coöperatief teken- en geheugenspel voor 2 – 4 toverfeeën
van 4 – 10 jaar.

Spelidee: Thilo Hutzler
Illustraties: Anja Rieger
Speelduur: ca. 10 – 15 minuten

Prinses Toverfee en haar vriendinnen toveren om het hardst!
Met de magische toverstaf maken ze schitterende tekeningen
in de lucht. Maar pas op! Aangelokt door de glinsterende
feeënstaf, sluipt de brutale kabouter Smoeshaan rond en
steelt stiekem toverplaatjes. Wie houdt ondanks alles het
overzicht en wint de toverwedstrijd?

Spelinhoud

- 1 toverstaf
- 5 ronde kaartjes (4 feeën, 1 kabouter)
- 4 toverplankjes
- 32 toverkaarten
(24 toverplaatjes, 8 kabouters)
- spelregels



Spelidee

Jullie spelen met z'n allen tegen kabouter Smoeshaan en verzamelen toverkaarten! Hiervoor moeten jullie om beurten met de toverstaf tekeningen in de lucht of op de rug van een medespeler maken. Als jullie erin slagen de afbeelding te raden, krijgen jullie als beloning een toverkaartje. Hebben jullie fout geraden of wordt kabouter Smoeshaan omgedraaid, dan krijgt de kabouter de kaart. Als jullie de kring van acht toverkaarten rond jullie fee sneller kunnen voltooien dan kabouter Smoeshaan, winnen jullie gezamenlijk het spel.

Spelvoorbereiding

Leg het ronde kaartje met kabouter Smoeshaan in het midden op tafel. Kies gezamenlijk een van de vier feeën uit en leg haar op enige afstand naast de kabouter. Alle toverkaarten worden geschud en verdekt over de tafel verdeeld. Iedere speler krijgt een toverplankje en legt het voor zich. Leg de toverstaf klaar. De drie overige feeënkaarten gaan terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met de meest betoverende glimlach mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en krijgt de toverstaf. Vervolgens draait hij/zij een toverkaartje om en bekijkt het zonder dat de andere spelers de afbeelding kunnen zien.

Wat vertoont het toverkaartje?

• Kabouter Smoeshaan?

Wat een pech! Kabouter Smoeshaan heeft het toverplaatje gestolen. Laat de kabouter aan je medespelers zien en leg het toverkaartje verdekt bij het ronde kaartje met kabouter Smoeshaan aan.

• Een toverplaatje met een blauwe achtergrond?

Pak de toverstaf en teken de afbeelding in de lucht na. De andere spelers raden met z'n allen welke afbeelding je in de lucht hebt gemaakt.

Let op:

alle toverplaatjes staan op jullie toverplankjes afgebeeld. Als jullie niet zeker weten om welk toverplaatje het gaat, geven de plankjes nuttige aanwijzingen! Jullie moeten gezamenlijk een afbeelding kiezen alvorens een bepaalde afbeelding te noemen, want jullie mogen maar één keer raden!

• Een toverplaatje met een gele achtergrond?

Pak de toverstaf en teken bij de volgende speler de afbeelding van het toverplaatje op de rug. Nu mag alleen deze medespeler zijn vermoeden uitspreken en raden welk toverplaatje je hebt getekend.

Vervolgens laat je het toverplaatje aan je medespelers zien.

• Goed geraden?

Goed zo. Leg het toverkaartje verdekt bij de fee neer.

• Verkeerd geraden?

Helaas, het toverkaartje wordt verdekt bij kabouter Smoeshaan neergelegd.



Daarna is de volgende speler aan de beurt en draait hij/zij ongezien een toverkaartje om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er acht kaarten rond jullie fee of kabouter Smoeshaan liggen en de kring is voltooid. Als het de kring van jullie fee is, hebben jullie het spel gewonnen. Is kabouter Smoeshaan als eerste door acht toverkaarten omringd, dan hebben jullie met z'n allen verloren.

Toverwedstrijd voor 3 – 4 gevorderde toverfeeën

Er gelden dezelfde regels als bij het basisspel, afgezien van de volgende veranderingen:

- Iedere speler krijgt een eigen fee en legt deze voor zich. Het ronde kaartje met kabouter Smoeshaan wordt bij deze variant niet gebruikt.
- Als je met de toverstaf een afbeelding in de lucht maakt, mag iedere speler een gokje wagen. Wie het snelst het juiste toverplaatje noemt, krijgt het toverkaartje.
- Als het toverplaatje wordt geraden, krijg je als beloning voor je betoverende tekenkunsten eveneens een toverkaartje. Pak een kaartje uit het midden van de tafel en laat aan iedereen de afbeelding zien die erop staat. Daarna leg je het toverkaartje verdekt bij je fee aan.
- Als de toverafbeelding niet wordt geraden, krijgt niemand een beloning en wordt de toverkaart uit het spel genomen.

- Als kabouter Smoeshaan wordt omgedraaid, mag je een kaartje van een medespeler naar keuze stelen! Daarvoor moet je een van de toverkaartjes aanwijzen die bij zijn/haar fee liggen en raden wat erop staat afgebeeld. Bij deze spelvariant moeten jullie dus goed onthouden welke toverkaarten waar door jullie medespelers worden neergelegd.

• **Goed geraden?**

Je krijgt het toverkaartje van je medespeler en legt het omgekeerd bij je eigen fee. De medespeler krijgt het toverkaartje met kabouter Smoeshaan en legt het verdekt op de vrij gekomen plek van de kring rondom zijn/haar fee.

• **Verkeerd geraden?**

De toverkaart met kabouter Smoeshaan wordt uit het spel genomen.

- Het spel is afgelopen wanneer een van de spelers een kring van acht toverkaarten om zijn/haar fee heeft gelegd en zodoende het spel wint. Anders is het spel afgelopen als er geen toverkaartjes meer in het midden op tafel liggen. De speler met de meeste toverkaartjes rondom zijn/haar fee wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

De auteur



Thilo Hutzler werd in 1964 in Neurenberg geboren en studeerde Duitse taal- en letterkunde, geschiedenis, sociologie en politicologie in Erlangen. Sindsdien zijn ongeveer 30 van zijn spelideeën bij verschillende uitgeverijen gepubliceerd.

Prinses Toverfee is na *Keetje Kakel* en *Volldampf voraus!* zijn derde spel bij HABA. Tegenwoordig woont Thilo Hutzler met zijn vrouw Andrea en zijn zoons Christian en Tobias in Donauwörth en is hij werkzaam als leraar op een middelbare school.

"Prinses Toverfee" draag ik met liefde en dankbaarheid aan mijn ouders Dorothea en Günther op.

De illustratrice



Anja Rieger, geboren in 1961, volgde een opleiding tot goudsmid en studeerde aan de kunstacademie in Berlijn. Naast spellen illustreert ze ook kinder- en schoolboeken, ontwerpt machineborduurpatronen, stoffen en linten, naait, knutselt en vliegt.

"Prinses Toverfee" draag ik aan Lia op.