

2-4 SPELERS | 10 MINUTEN PER SPEL | LEEFTIJD: 8+ JAAR

Dromen jullie nooit over reizen in het fantastische Fantasia?
Spring samen met Geronimo Stilton, Prulletje Prulschrijver
en Alys op de rug van de Regenboogdraak en vlieg mee
naar de 6 rijken in Fantasia. Een wereld vol fantasie...

Inhoud

- 35 zeshoekige tegels
- 1 jokertegel
- puntentelling: Geronimo Stilton,
Prulletje Prulschrijver,
Regenboogdraak en Alys
- 2 bouwplaten voor schieters
- 24 sterfiches

Algemeen

Kies één van de karakters voor de
puntentelling en zet deze in de doos op start.
De jongste speler begint en kiest een spel.
Bij spellen voor 2 spelers kies je zelf een
tegenstander. Win je een spel dan zet je je
karakter één plaats naar voren. Is het gelijkspel
dan mag je allebei je karakter één stap naar
voren zetten. De speler die de meeste spellen
heeft gewonnen is uiteindelijk de grote winnaar
van het spel.



Geronimo Stilton

Regenboogdraak

zeshoekige
tegels



Prulletje Prulschrijver

Alys



Tijl



jokertegel



schieters



sterfiches

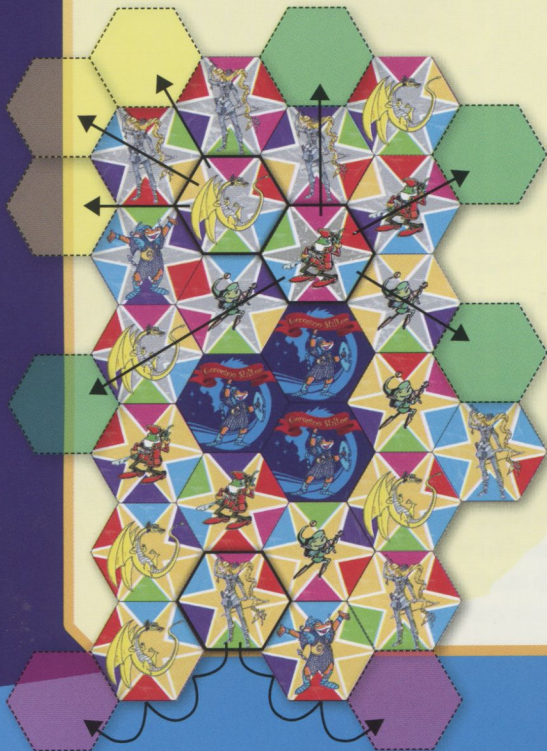
puntentelling bijhouden:
spel winnen = +1 stapje
gelijkspel = +1 stapje

Atlantis: Omsingel Geronimo Stilton

2 SPELERS

DOEL VAN HET SPEL: de Geronimo Stilton tegel van je tegenstander volledig door andere tegels omsingelen.

BEGINNEN: elke speler krijgt een set van elf gele of grijze tegels. Leg drie van de overige tegels ondersteboven in het midden, de rest doet niet mee. Leg al je tegels open en tegen elkaar, aan de drie die al in het midden liggen.



HET SPEL: per beurt verplaatst elke speler één tegel van z'n eigen kleur. Een tegel moet altijd met de andere tegels verbonden zijn, ze mogen nooit alleen staan. Elk karakter heeft een eigen manier van bewegen:



1 x Geronimo Stilton: mag niet verplaatst worden.



2 x Prulletje: springt in rechte lijn over een rechte rij met elkaar verbonden stenen (minimaal één) naar het volgende onbezette veld.



2 x Tijl: één stap, mag ook boven op een karakter springen, hij blokkeert dan deze tegel.



3 x Alys: één, twee of drie stappen.



3 x Regenboogdraak: vliegt langs de buitenkant van het speelveld en landt waar hij wil.

WINNEN: het spel is afgelopen zodra één van de Geronimo Stilton tegels volledig door andere tegels, ongeacht de kleur, ingesloten is. De speler van wie Geronimo Stilton ingesloten is verliest dit spel.



Wicca: kleuren toveren

2 TOT 4 SPELERS

DOEL VAN HET SPEL: raak al je tegels kwijt door ze met de juiste kleuren aan elkaar te leggen.

BEGINNEN: alle spelers kiezen één set van zeven tegels van één soort karakter en nemen deze in de hand. Leg alle overige tegels ondersteboven op één stapel. Leg de jokertegel open in het midden van de tafel, pak een tegel van de stapel en leg deze met de juiste kleuren aan de jokertegel. De speler die nu als eerste (zo snel mogelijk) één van zijn handtegels kan aanleggen mag beginnen. Daarna speel je met de klok mee.

HET SPEL: leg één tegel uit je hand aansluitend op tafel mits er minimaal **twee** kleuren overeenkomen.



- Heb je geen passende tegel dan mag je een tegel aanleggen waarbij maar één kleur overeenkomt. Je moet dan wel **een extra tegel van de stapel pakken**.

- Kun je een tegel aanleggen met drie of meer overeenkomende kleuren dan mag je nog een keer.



Daarna is de volgende speler aan de beurt.

WINNEN: je hebt gewonnen als je als eerste al je tegels kwijt bent. Zodra de stapel op is, heeft degene met de minste tegels in zijn hand gewonnen.

Miniatura: sets verzamelen

2 TOT 4 SPELERS

DOEL VAN HET SPEL: onthoud waar de tegels liggen en verzamel zo veel mogelijk sets van vier dezelfde karakters.

BEGINNEN: leg alle karakter tegels en de joker ondersteboven op tafel en schud ze goed door elkaar. Elke speler pakt nu vijf tegels en houdt deze in zijn hand. De jongste speler begint.

HET SPEL: draai twee tegels op tafel open, kies één van deze twee tegels en neem deze in je hand. Leg nu op de open plek een tegel uit je hand terug. Laat deze niet zien aan de rest van de spelers. Daarna draai je de openliggende tegel weer om. Je beurt is nu voorbij.



Zodra je een set van vier dezelfde karakters in je hand hebt, mag je deze open op tafel leggen. De overige spelers wijzen vier nieuwe tegels aan die je in je hand neemt. De jokertegel mag je gebruiken als elk karakter.



WINNEN: het spel is afgelopen zodra er geen tegels meer op tafel liggen, of als er in totaal vijf sets open op tafel liggen. Degene met de meeste sets wint.

Immensia: raak of mis?

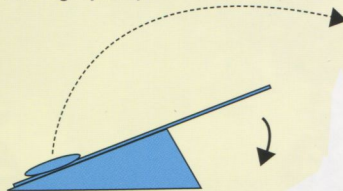
2 SPELERS

DOEL VAN HET SPEL: verover alle sterfiches van je tegenstander door ze binnen de cirkel te schieten.

BEGINNEN: zet de twee schieters in elkaar. Beide spelers kiezen een schieter en twaalf bijbehorende sterfiches. Leg alle tegels met de witte ster in een grote cirkel. Zet allebei je schieter op dezelfde afstand van de cirkel.



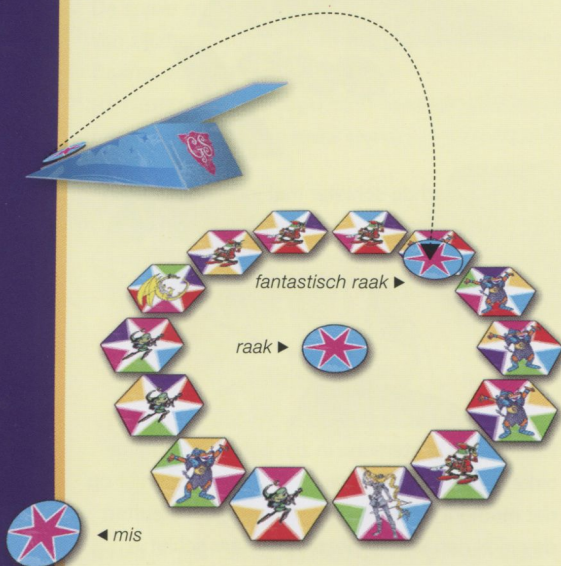
HET SPEL: laad de schieter met jouw sterfiche en schiet allebei tegelijkertijd het fiche in de cirkel.



- Raak: komt je sterfiche in zijn geheel binnen de cirkel terecht dan krijg je deze terug. Ligger er op dat moment eerder geschoten sterfiches **buiten** de cirkel dan krijg je deze ook. Maar schiet je allebei raak dan pak je alleen je eigen geschoten sterfiche terug. Gewonnen sterfiches van de tegenstander hou je apart.

- **Fantastisch Raak:** je geschoten sterfiche komt bovenop een tegel uit de cirkel terecht. Je krijgt zowel het sterfiche als de tegel. Dan schuif je de tegels uit de cirkel aan zodat er weer een (kleinere) ronde aangesloten cirkel ontstaat.
- **Mis:** komt je fiche buiten de cirkel terecht dan moet je deze laten liggen.

WINNEN: je wint het spel zodra je alle sterfiches van je tegenstander hebt veroverd.



voorbeeld raak, fantastisch raak en mis

Dragonie: vechten

2 SPELERS

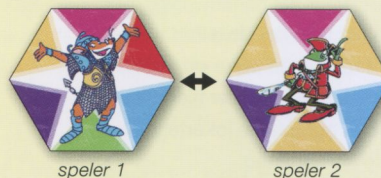
DOEL VAN HET SPEL: verover zoveel mogelijk tegels van je tegenspeler door de juiste tegel op het juiste moment neer te leggen.

BEGINNEN: pak allebei 15 tegels (drie van elk karakter) en leg de jokertegel in het midden.

HET SPEL: leg tegelijkertijd een tegel op tafel en kijk op de jokertegel welk van de twee karakters verslagen wordt. Degene die wint legt beide tegels voor zich neer. Is de afbeelding hetzelfde dan neem je allebei de tegel terug in je hand.

WINNEN: het spel is afgelopen als je geen tegels meer hebt. De speler met de meeste tegels wint.

voorbeeld:



zie de pijlen; Prulletje Prulschrijver verslaat Geronimo Stilton en Alys. Dus speler 2 wint.

jokertegel

Zotteklap: bluffen

2 TOT 4 SPELERS

DOEL VAN HET SPEL: leg je tegels weg met een stalen gezicht, en probeer te raden wanneer je tegenstanders bluffen.

BEGINNEN: leg alle tegels met de karakters naar beneden op tafel en schud ze goed door elkaar. Alle tegels worden opgedeeld en de spelers nemen de tegels in de hand. De jongste speler begint en bepaalt het karakter van deze ronde door één van zijn tegels open op tafel te leggen.

HET SPEL: leg een tegel gesloten naast het karakter en zeg hardop de naam van het karakter van de open tegel. Vermoed je dat deze speler bluft en helemaal niet het genoemde karakter neergelegd heeft dan draai je de tegel van deze speler open.



- Het karakter is gelijk aan de open tegel: je hebt verkeerd geraden, je krijgt alle tegels als strafpunten. Let op: draai de tegels niet om.



- Het karakter is inderdaad de verkeerde: je hebt het goed geraden, de speler die blufte krijgt alle tegels als strafpunten.



Is de open tegel geheel omringd door dichte tegels dan gaan deze uit het spel en legt de volgende speler een nieuwe open tegel neer.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

WINNEN: het spel is afgelopen als je geen tegels meer hebt. De speler met de minste strafpunten (tegels) wint.