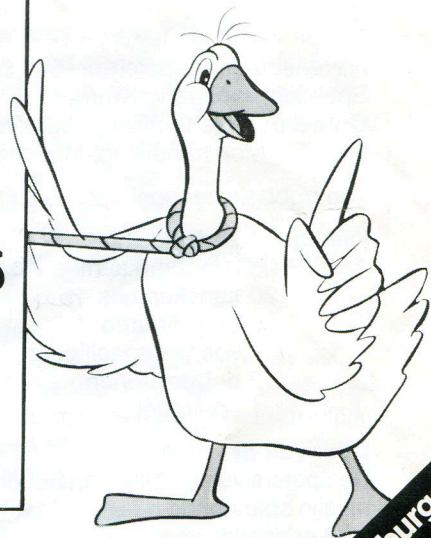
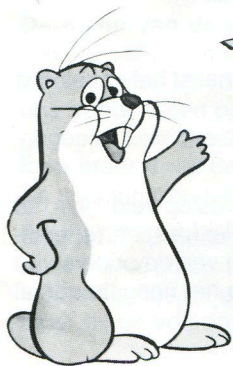
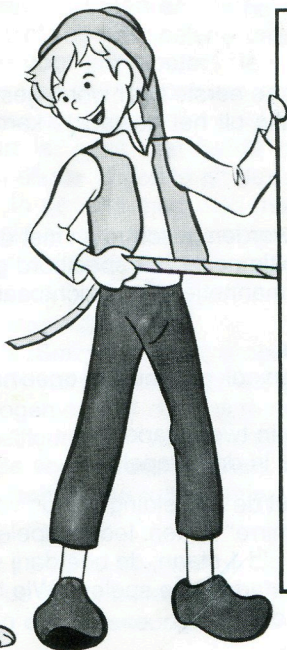




Spelregels

De
wonderbare reis
van
Nils Holgersson





De wonderbare reis van Nils Holgersson

Ravensburger® spelen nr. 601 5 466 X

Spelidee: Wolfgang Kramer

Ontwerp: Merchandising, München

Licentie: Merchandising, München

Een dobbelsteenspel voor 2-6 spelers van 6-12 jaar

Inhoud: 1 speelbord

25 avontuurkaartjes *blauw*

20 kanskaartjes *roze*

6 speelfiguren

1 vos als speelfiguur

2 dobbelstenen

1 spelregel

Doel van het spel:

De spelers volgen Nils, van het ene avontuur naar het andere, op zijn spannende reis met de wilde ganzen door Zweden. Het gaat er daarbij om zo veel mogelijk avontuurkaartjes te winnen.



Gelukkige worpen met de dobbelstenen en de kanskaarten kunnen daarbij van invloed zijn. Maar opgelet: de vos „Smirre“ is niet te vertrouwen.

Voorbereiding

Als het spel voor de eerste keer wordt gespeeld, moeten alle kaartjes voorzichtig uit het gestanste kartonnen vel worden losgemaakt.

Kanskaartjes

De kanskaartjes worden geschud en met de tekst naar onderen op een stapeltje naast het speelbord gelegd. Het plaatje van het kaboutermannetje is dus zichtbaar.

Avontuurkaartjes

De kaartjes worden ook geschud en open naast het speelbord gelegd:

Bij 2 of 3 spelers in twee stapels

bij 4 tot 6 spelers in drie stapels

De speelfiguur met de afbeelding van de vos op veld 14 in het „Vosseho! van Smirre“ zetten. Iedere speler kiest een speelfiguur en gaat op veld 1 staan, de boerderij van de ouders van Nils. Van daaruit starten alle spelers. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen.



Spelregels

Met de dobbelstenen gooien en zetten



De bovenste twee of (bij 4-6 spelers) drie avontuurkaartjes zijn de **reisdoelen voor alle spelers**. Iedere speler kan zelf kiezen naar welke van deze avonturen op het speelbord hij het eerste wil reizen en langs welke weg hij daar wil komen. Wie aan de beurt is, gooit met **beide** dobbelstenen. De punten worden bij elkaar opgeteld en deze geven de lengte aan van een zet. In één zet mag men maar in één richting zetten. Als een veld al door een speelfiguur van een speler bezet is, mag men zijn eigen figuur er naast zetten.

De figuur van de vos



Elke keer als de vos „Smirre“ opduikt, probeert hij de reis in de war te sturen. Met de vos wordt alleen maar gezet als er met de ene dobbelsteen ogen en met de andere de vossekop wordt gegooid. Een speelfiguur van het speelbord afspelen kan **alleen maar door de vos worden gedaan**.

De vos kan op **verschillende** manieren worden gezet:

Bij 2 of 3 spelers:

In de eerste plaats zet de speler zijn speelfiguur zoveel velden verder als hij met de dobbelsteen punten heeft gegooid. Dan moet hij de vos op een willekeurig ander veld zetten. Op die

manier kan hij een andere speler de weg versperren of een avontuurveld innemen. Want ook hier geldt dat er niet over de vos heengesprongen mag worden. Het avontuurveld, waarop hij zit, is geblokkeerd.

Bij 4 tot 6 spelers:

De speler moet de vos zoveel velden verder zetten als hij met de andere dobbelsteen ogen heeft gegooid. Als hij daar een speelfiguur aantreft, dan wordt deze naar het vossehol, veld 14, verbannen. Vanuit dat hol mag de betreffende speler pas in de volgende beurt zijn reis weer voortzetten.

Hetzelfde geldt als een speelfiguur op een veld terecht komt waar de vos al staat. Bovendien mag men niet over de vos heenspringen. Hij kan dus iedere speler de weg versperren. Als de vos op een avontuurveld zit, dan kan niemand deze avontuurkaart in handen krijgen.

Blauwe velden - Kanskaartjes

Als een speler met zijn speelfiguur in een zet op een blauw veld terecht komt, dan moet hij een kanskaartje van de stapel nemen. De opdracht die op dit kaartje staat moet **onmiddellijk** worden uitgevoerd. Vervolgens wordt de kaart weer omgekeerd onder de stapel geschoven.

Velden met plaatjes - Avontuurkaartjes

De bovenste twee of (bij 4 tot 6 spelers) drie avontuurkaartjes



op de stapels zijn zichtbaar. Deze kaarten bepalen de reisdoelen. Als bij het begin van het spel, als alle speelfiguren nog op het startveld staan, de avontuurkaart nr. 1 „De boerderij van de ouders van Nils“ te voorschijn komt, dan wordt die stapel opnieuw geschud. Wie met zijn speelfiguur een van deze reisdoelen bereikt, of tijdens een zet over een reisdoel heenkomt, moet de avontuurkaart van de stapel nemen. Dit mag echter pas als hij de zet helemaal heeft gedaan. Hetzelfde geldt ook als men over twee avontuurvelden is heengekomen.

Einde van het spel

De wonderbare reis van Nils Holgersson is afgelopen als alle avontuurkaartjes door de spelers zijn gewonnen. Wie tijdens de reis de meeste kaartjes heeft gewonnen, is de winnaar van het spel. Als twee spelers evenveel avontuurkaartjes hebben, dan zijn er twee winnaars.

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

© 1982 Merchandising München KG

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort

