

Harry Potter

SAGALAND

Ravensburger® spel nr. 20 575 2

Het favoriete dobbel- en geheugenspel
voor 2-4 spelers vanaf 6 jaar.

Auteurs: Alex Randolph en Michel Matschoss
Design: Paul Windle Design

Inhoud: 1 spelbord (bestaat uit 4 delen),
7 boompjes van kunststof, 7 ronde fiches,
7 kaarten, 4 speelfiguren, 2 dobbelstenen

Enkele magische wezens hebben zich in het
Verboden Bos verstopt. Voelen jullie de magische krachten
en durven jullie het Verboden Bos in? Help Harry, Hermelien,
Ron, Draco, Hagrid en Heer Voldemort dan om de wezens
te vinden en hen zo snel mogelijk naar Hagrids huisje te
brengen. Veel succes!

Het **doel van het spel** is om de meeste kaarten te verzamelen.
Daarvoor moeten jullie goed onthouden onder welke
boompjes de magische wezens uit de wereld van Harry
Potter verstopt zijn!



Voorbereiding

Haal vóór het eerste spel voorzichtig de 7 kaarten en de 7 ronde fiches uit het karton.



De ronde fiches duwen jullie met de afbeelding naar buiten onderaan in de boompjes.

Als ze in de boompjes gedrukt zijn, kun je ze er niet meer uit halen!

Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Hussel de boompjes en zet ze – zonder ernaar te kijken – op de boomvelden op het spelbord. Daarna kiest ieder een speelfiguur en zet die op start (links onderaan op het spelbord). Schud de kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel naast het spelbord.

Verloop van het spel

Draai de bovenste kaart van de stapel om: het magische wezen linksboven op de kaart moeten jullie nu onder een boompje vinden!

De jongste speler mag beginnen, daarna spelen jullie om de beurt met de klok mee.

Als je aan de beurt bent, gooi je met beide dobbelstenen en verplaats je je speelfiguur evenveel plaatsen vooruit op het spelbord. Je mag de ogen van beide dobbelstenen optellen of je gebruikt elke dobbelsteen apart.

Je mag vooruit en achteruit zetten, maar je moet het aantal ogen van een dobbelsteen in dezelfde richting zetten.

Voorbeeld: met een dobbelsteen heb je 3 gegooid, met de andere 5.

Je hebt de volgende mogelijkheden:

1. Je zet je pion 8 velden vooruit of achteruit.
2. Je zet je pion 3 velden vooruit en 5 velden achteruit.
3. Je zet je pion 3 velden achteruit en 5 velden vooruit.

Als je beurt eindigt op een bezet veld, mag je die speelfiguur, eraf gooien' en weer op start zetten.

Magisch wezen vinden

Om de magische wezens te vinden, moet je onder de 7 boompjes zoeken... Als je beurt eindigt op een veld dat met een boompje verbonden is, mag alleen jij onder dat boompje kijken welk wezen daaronder verstopt is. Plaats het boompje daarna terug en onthoud goed wat je daar gezien hebt! Daarna is je beurt voorbij.

Hagrids huisje

Als je onder een boompje het gezochte magische wezen ontdekt hebt, ga je snel naar Hagrids huisje. Dat moet je bereiken met een exact aantal ogen, maar je mag de ogen van de tweede dobbelsteen laten vallen. Eenmaal in het huisje laat je aan je medespelers het boompje zien waaronder volgens jou het gezochte magische wezen zit.

Is het wezen onder het boompje hetzelfde als het wezen op de kaart? Bravo!

Als beloning krijg je de kaart. Leg die voor je neer en draai een nieuwe kaart van de stapel om.



Zet je speelfiguur op het toverveld.

Van daaruit kun je in de volgende ronde meteen weer snel naar het huisje (als je al weet onder welk boompje het nieuwe gezochte magische wezen verstopt is) of je gaat weer door het Bos om de wezens onder de boompjes te zoeken.

Is het wezen onder het boompje niet hetzelfde als het wezen op de kaart? Jammer! Zet het boompje weer op zijn plaats. Zet je speelfiguur op start.

Toverkunst

Als je met beide dobbelstenen een 1 gooit, kun je een van de volgende drie mogelijkheden kiezen:

1. Twee boompjes omwisselen.
2. Naar een willekeurig boomveld gaan en onder het boompje kijken.
3. De stapel met kaarten schudden en een nieuwe kaart omdraaien.

Het spel eindigt zodra de laatste kaart verdeeld is.

De speler met de meeste kaarten **wint**. Er kunnen ook meerdere winnaars zijn!

© 2020