


## Speloverzicht

### Overzicht van de kenmerken

- |  |   |
|--|---|
|  Monster    |  Maģie |
|  Booswicht  |  Dier  |
|  Kind       |  Dwerģ |
|  Wonderland |  Kroon |

 2 punten

 1 punt

  1 punt

Kristallen leveren uitsluitend per paar punten op. Een afzonderlijk kristal is **geen** half punt waard.

Wie aan het einde van Chapter III de meeste kristallen heeft, krijgt 4 extra kristallen.

# 3 Chapters



Spelregels




## Speelmateriaal


50 kaarten

met waarden van 1-50



115 puntenstenen:

50  kristallen

50  harten

15  sterren

## Kort speloverzicht

Er was eens een magisch sprookjesboek met drie hoofdstukken, de 3 *Chapters*. Word ook deel van het verhaal:

Kies in Chapter I je sprookjesfiguren. Stel hen in Chapter II in een slagenspel op de proef en verzamel in Chapter III waardevolle punten om je verhaal te voltooien.

Lukt het jou om alle drie hoofdstukken succesvol te doorstaan om zo aan het einde van het spel de meeste punten te verdienen?

## Kaartenoverzicht

Elke kaart toont een uniek sprookjesfiguur. Dat heeft een waarde tussen 1 en 50. Sommige figuren hebben verder kenmerken en vaardigheden.

1. Naam
2. Waarde
3. Kenmerk
4. Vaardigheid



## Overzicht van de kenmerken

- |  |   |
|--|---|
|  <b>Monster</b>     |  <b>Magie</b>  |
|  <b>Booswicht</b>   |  <b>Dier</b>   |
|  <b>Kind</b>        |  <b>Dwerf</b>  |
|  <b>Wonderland</b> |  <b>Kroon</b> |

Hieronder vind je de spelregels voor 3–6 spelers. De aanpassingen voor een spel met 2 spelers staan op bladzijden 11 tot en met 15.

## Vorbereiding

Schud alle kaarten en geef iedere speler er gedekt **8**. Leg de resterende kaarten zonder die te bekijken in de doos terug. Leg de puntenstenen als voorraad op tafel.

## Spelverloop

Het spel is in 3 hoofdstukken opgedeeld, de 3 *Chapters*:



In **Chapter I** kies je kaarten.

In **Chapter II** speel je allemaal steeds 1 kaart en vergelijk je die met elkaar.

In **Chapter III** krijg je punten voor je gekozen kaarten.

### Chapter I: Kiezen

Iedere speler kijkt zijn 8 kaarten. Hij kiest daarvan **1 kaart** en legt die gedekt voor zich neer. Nadat iedereen een kaart heeft gekozen, geeft iedere speler zijn resterende handkaarten naar links door. Iedere

speler kiest dan weer een kaart en legt die voor zich neer. Dit gaat zo door totdat alle spelers 7 kaarten hebben gekozen. Iedere speler legt dan zijn laatste kaart gedekt opzij. Die is in dit spel niet meer nodig. Een speler mag zijn gekozen kaarten op elk moment bekijken. Iedere speler neemt nu zijn 7 gekozen kaarten in de hand.

## Spel met 3 spelers

De procedure voor het kiezen en doorgeven van kaarten is gelijk aan die hierboven. Zodra iedere speler 4 kaarten heeft gekozen, legt hij de resterende handkaarten gedekt opzij. Neem nu de kaarten uit de doos, geef iedere speler weer 8 kaarten en herhaal het bovenstaande totdat iedere speler nogmaals 4 kaarten heeft gekozen. Leg daarna alle resterende handkaarten gedekt in de doos terug. In een spel met 3 spelers speelt iedere speler dus met 8 handkaarten.




Vaardigheden van kaarten worden normaal gesproken eenmaal in Chapter II en eenmaal in Chapter III actief. Vaardigheden die van zegel **II** of **III** zijn voorzien, vormen daarop een uitzondering. Zo'n vaardigheid wordt alleen in het betreffende Chapter actief.


## Chapter II: Spelen

De speler die als laatste een haas heeft gezien, begint en speelt **1** handkaart naar keuze open op tafel. Met de klok mee speelt nu één voor één iedere andere speler ook een handkaart naar keuze. Deze kaarten vormen samen de slag. De speler die de kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, wint die slag en neemt **1** ster uit de voorraad.

Iedere speler bekijkt dan de vaardigheid van zijn gespeelde kaart. Hij neemt als beloning de aangegeven puntenstenen. Staat er een voorwaarde bij de vaardigheid, dan moet eraan voldaan zijn om de beloning te ontvangen.

**Voorbeeld:** nadat alle spelers een kaart in de slag hebben gespeeld, krijgt Willem 1 ster omdat hij de hoogste waarde heeft gespeeld. Daarna bekijken alle spelers de vaardigheden van hun gespeelde kaarten: Willem krijgt naast zijn ster **3** harten omdat hij de slag heeft gewonnen en GOUDLOKJE in de slag ligt. Jan krijgt **4** kristallen omdat de kaart DE DRIE BEREN in de slag ligt.

Froukje krijgt **geen** beloning omdat er geen -kenmerk in de slag ligt.

Astrid krijgt **1** hart omdat er met GOUDLOKJE **1** ander -kenmerk in de slag ligt.



Jan



Willem



Froukje



Astrid



Iedere speler neemt nu zijn gespeelde kaart en legt die open voor zich neer. Die is pas in Chapter III weer nodig. Zorg ervoor dat open neergelegde kaarten niet met handkaarten worden verwisseld. Wie de slag heeft gewonnen, start de volgende door een handkaart te spelen. Speel zo door totdat niemand nog handkaarten heeft.

## Chapter III: Punten

Iedere speler legt nu alle kaarten die hij open voor zich heeft neergelegd naast elkaar en activeert de vaardigheden ervan in een volgorde naar keuze.

Hij neemt steeds de betreffende puntenstenen. Staat er een voorwaarde bij de vaardigheid, dan moet deze vervuld zijn om de punten te krijgen.

Wie daarna de meeste kristallen heeft, krijgt 4 extra kristallen. Mochten dat meerdere spelers zijn, dan krijgt ieder van hen de 4 extra kristallen.

*Voorbeeld: Astrid bekijkt de afzonderlijke vaardigheden van de kaarten voor haar op tafel:*

Voor HANS krijgt ze **geen** beloning omdat ze noch GRIETJE noch de HEKS voor zich heeft liggen. Voor GEPETTO krijgt ze **3** harten omdat de kaarten met waarden 3, 4 en 6 voor haar liggen. Voor PINOKKIO krijgt ze **3** harten omdat ze GEPETTO voor zich heeft liggen. Voor JAAP krijgt Astrid **5** kristallen omdat ze ook de REUS heeft. Voor PETER PAN krijgt ze **3** harten omdat ze drie andere kaarten met -kenmerk heeft. De REUS heeft **geen** vaardigheid. Tot slot krijgt Astrid via de DWERGEN VAN DE VRIENDSCHAP **4** harten omdat ze al ten minste 4 harten heeft verzameld.



## Einde van het spel

Iedere speler bepaalt nu op basis van zijn puntenstenen zijn eindscore.

	2 punten	Kristallen leveren uitsluitend per paar punten op. Een afzonderlijk kristal is <b>geen</b> half punt waard.
	1 punt	
	1 punt	

De speler met de meeste punten heeft het meest sprookjesachtige team samengesteld en wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de kaart met de hoogste waarde voor zich heeft liggen.

*Voorbeeld: Astrid telt nu de puntenstenen die ze in Chapter II en Chapter III heeft verzameld. In totaal komt ze uit op 1 ster, 15 harten en 6 kristallen. Ze krijgt niet de 4 extra kristallen omdat Jan de meeste kristallen heeft verzameld.*

*De ster is 2 punten waard. De harten zijn 1 punt per stuk waard en geven dus 15 punten. Elke 2 kristallen zijn 1 punt waard. Voor de kristallen krijgt ze dus 3 punten. Astrid heeft in totaal 20 punten ( $2+15+3 = 20$ ) behaald.*



## Spel met 2 spelers

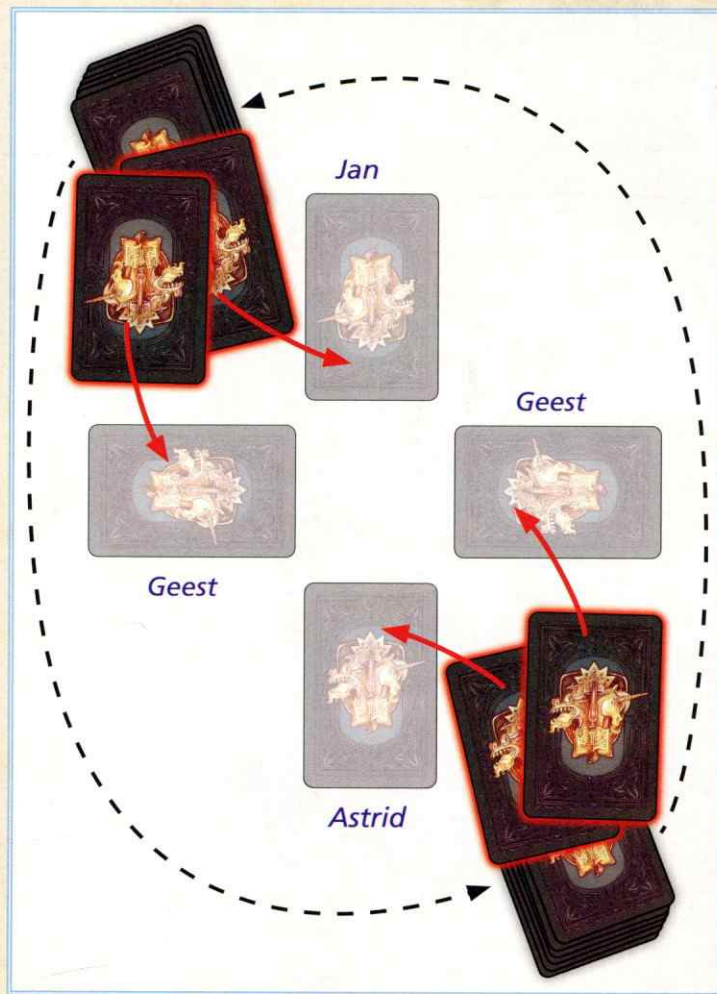
Doen er maar 2 spelers mee, pas dan de volgende wijzigingen toe: naast de 2 menselijke spelers "spelen" in Chapter II geesten mee. In Chapter I bereidt iedere speler bij het kiezen van kaarten 1 van de stapels van de geesten voor.

## Chapter I: Kiezen

Beide spelers bekijken hun 8 handkaarten. Ieder van hen kiest 2 kaarten en legt 1 ervan zoals gebruikelijk gedekt voor zich neer. De andere kaart legt hij gedekt rechts van zich neer. Daar vormt hij 1 van beide **geeststapels**. Zo ontstaan tussen beide spelers 2 geeststapels. Nu ruilen de spelers de resterende 6 handkaarten met elkaar. Ieder van hen kiest daar weer 2 kaarten uit, 1 voor hemzelf en 1 voor de geest rechts van hem. Ga zo door totdat de spelers geen handkaarten meer hebben. Bij het kiezen van kaarten mag een speler zoals gebruikelijk door zijn eigen stapel kijken, maar **niet** door de stapels van de geesten.

Geef beide spelers nu opnieuw 8 kaarten en herhaal het bovenstaande. Schud nadat alle kaarten zijn verdeeld de gedekte geeststapels afzonderlijk.

***Voorbeeld:** Astrid speelt tegen Jan. Aan het begin van Chapter I kiest ze een kaart voor zichzelf, die ze gedekt voor zich neerlegt. Daarnaast kiest ze een kaart voor de geest, die ze gedekt rechts naast zich legt. Dan geeft ze Jan de 6 resterende kaarten.*



## Chapter II: Spelen

Bepaal door loting wie van beide menselijke spelers begint. Zoals gebruikelijk speelt iedere speler met de klok mee 1 kaart. Is een geest aan de beurt, dan leg je de bovenste kaart van de betreffende stapel open in de slag.

Activeer daarna zoals gebruikelijk de vaardigheden van de gespeelde kaarten. Let bij het voldoen aan eventuele voorwaarden ook op de kaarten van de **geesten**. De vaardigheden en kenmerken van de geesten worden geactiveerd, maar geesten krijgen zelf nooit puntenstenen.

Wie de hoogste waarde in de slag heeft gespeeld, start de volgende slag. Mocht dat een geest zijn, dan begint die. Speel daartoe de bovenste kaart van de betreffende stapel.

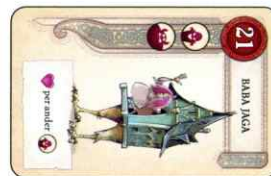
Leg na een slag zoals gebruikelijk je gespeelde kaart voor je neer en de door de geesten gespeelde kaarten terzijde.

**Voorbeeld:** Jan krijgt niets. Astrid krijgt 1 hart, 1 kristal en 1 ster omdat de kaart DRAAK in de slag ligt. Noch Astrid noch Jan krijgt de ster voor de hoogste waarde in de slag omdat een geest de slag heeft gewonnen.

Jan



Geest

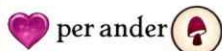
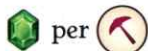


Geest



Astrid

## Kaartvaardigheden in detail



Tel hoe vaak het vereiste kenmerk voorkomt om de betreffende beloning te ontvangen. Bij de beschrijving "per ander(e)" telt het kenmerk op de kaart zelf **niet** mee.



Dit sprookjesfiguur bezit elk kenmerk eenmaal.



Om aan de voorwaarden voor KIKKERKONING en EENHOORN te voldoen, moet ten minste eenmaal het -kenmerk aanwezig zijn. Meer -kenmerken hebben geen extra effect op de kaartvaardigheid.



De kaart ASSEPOESTER heeft twee vaardigheden, die ze onafhankelijk van elkaar kan inzetten.



Neem de betreffende beloning (plus de gebruikelijke ster) als je de slag wint.



Ligt de kaart SNEEUWKONINGIN in de slag, dan krijgt in deze slag niemand harten en/of kristallen. Het is daarbij niet van belang welke kaarten de spelers op welk moment hebben gespeeld. De spelers krijgen echter nog wel sterren als gevolg van kaartvaardigheden en het winnen van de slag.

**Spel met 2 spelers:** speelt een geest deze kaart, dan krijgt niemand harten en/of kristallen.



Activeer de kaarten HARTENKONINGIN en CHESHIRE CAT nadat alle andere kaartvaardigheden zijn afgehandeld.

**Spel met 2 spelers:** let voor het betreffende aantal puntenstenen ook op de kaartvaardigheden van de geesten.



De kaart GIERIGE DWERG bezit twee afzonderlijke niet van elkaar afhankelijke vaardigheden:

Bovenste vaardigheid: je krijgt zowel in Chapter II als in Chapter III één kristal.  
Onderste vaardigheid: tel zoals gebruikelijk wie aan het einde van Chapter III de meeste kristallen heeft. Ben jij dat, dan krijg je naast de 4 extra kristallen 1 ster.

16

DWERGEN VAN  
DE VRIENDSCHAP

!!!

Heb je ten  
minste 4

Tel aan het einde van Chapter III al je harten. Heb je op dat moment ten minste 4 harten, dan krijg je 4 harten.

14

VREDELIEVENDE  
DWERG

!!!

Heb je één  
slag gewonnen:

Heb je in Chapter II geen slag gewonnen, dan krijg je 2 sterren. Sterren die je uitsluitend door kaartvaardigheden hebt verdiend, hebben geen invloed op deze voorwaarde.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2024  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice: 0900-999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: Joe Hout  
Illustraties: Jan Bintakies  
Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.  
Made in China

