2e uitgave , 2013

HEERLIJK SPELEN!

Beleef een heerlijke tijd met de bord- en kaartspellen van White Goblin Games!

In deze uitgave:

Uren speelplezier voor de hele familie!

Kaart- en dobbelspellen: Voor op reis of als cadeautje!

Alwéér een Speelgoed van het Jaar nominatie: Qwixx!

White Goblin Games

HAPPY FACES EVERYWHERE

Welkom bij deze tweede uitgave van Heerlijk Spelen! Heerlijk Spelen is volledig gratis, staat boordevol nieuwtjes en spellentips en wordt met name verspreid via winkeliers en beurzen.

Na het succes van de eerste uitgave willen we iedereen die veel leesplezier aan het eerste nummer heeft beleefd opnieuw een magazine voorschotelen. Nu zelfs 2x zo dik!

Wij wensen u heel veel lees- én natuurlijk speelplezier toe.

Het team van White Goblin Games

INHOUDSOPGAVE:

Face 2 Face / Moddervarkens ____ 3
Muisgeflipt / Kwatro ____ 4
Booh Booh Castle / Isabella ____ 5

Happy faces everywhere / mis niets! /
Nader kennis maken ? Dat kan! ____ 6

Pasha / We Will Wok You ____ 7
Het Verboden Eiland ____ 8
De Vergeten Stad ____ 9

Star Wars: het kaartspel ____ 10-11
Mondo /Mondo Sapiens ____ 12-13
Oereka! ____ 13

Jambo / Waka Waka ____ 14
Asante / Babel ____ 15
K2 ____ 16
Coney Island ____ 17

Revolver ____ 18
Revolver 2 ____ 19
Kahuna / Rozenkoning ____ 20
Principato / Qin ____ 21

Game of Thrones ____ 22
Lakota / Lost Temple ____ 23
Rattus ____ 24
Rattus Cartus ____ 25

De leukste kaartspellen ____ 26-27
Dragon's Gold / Qwixx ____ 28
Registreer je spellen ____ 29

Strategische spellen ____ 30-31-32

Invaders/Brugge ____ 33
Packet Row ____ 34
Weerwolven & waaghalzen ____ 35

FACE 2 FACE

Vrolijke gezichten om de speeltafel.

White Goblin Games heeft ook aan de allerkleinsten gedacht, want immers jong geleerd is oud gedaan. Met het snelle memo-spelletje Face 2 Face krijg je gegarandeerd vrolijke gezichten om de speeltafel.

Het spelprincipe is geniaal in zijn eenvoud: op tafel leg je gedekt alle 32 dierentegeltjes. De helft van deze tegels bevat in het midden een gat. Wanneer je aan de beurt bent, draai je er 2 open: één tegeltje mét gat en eentje zonder gat, en die leg je over elkaar heen. En dat levert altijd vrolijke gezichten op: trek je twee bij elkaar horende tegels en creëer je zo een dier (bijvoorbeeld een olifant), dan scoor je direct punten. Trek je twee verschillende tegels, dan is er lol om de vreemde dieren die er ontstaan, zoals een kroko-leeuw, een oli-tijger of een baviaan-bizon.

Face 2 Face is een snel en vlot spel, waarin het geheugen van zéér jonge kinderen op leuke en speelse wijze wordt getraind. Het spel kan al gespeeld worden vanaf 2 jaar en bevat naast bovengenoemde basisversie nog 3 varianten, waaronder varianten voor kinderen vanaf 3 jaar, 5 jaar en 6 jaar. Kortom; met Face 2 Face kunnen ze nog jaren plezier beleven! En: vrolijke gezichten om de speeltafel gegarandeerd!

MODDERVARKENS

Ga dat varkentje maar eens wassen!

In de modder voelt een varken zich pas écht fijn! Het zal je dan ook niet verbazen dat in het vlotte en vrolijke kaartspel 'Moddervarkens' de spelers hun varkens lekker in de modder mogen laten spelen. Hoe schoner je varkens op het einde van het spel zijn, hoe minder punten je hebt. Dus hoe meer modder, hoe beter!

In 'Moddervarkens' probeert iedere speler zijn varkens te laten spelen in de modder om ze lekker vies te maken. Maar pas op, want je tegenstanders zullen alles in het werk stellen om jouw varkens weer schoon te wassen. Een stal komt dus goed van pas, want een dak biedt sowieso bescherming tegen regenkaarten. En als je de deur dan ook nog eens dicht laat timmeren, dan kan geen boer binnenkomen om jouw varkens schoon te boenen. De speler die uiteindelijk alleen maar moddervarkens voor zich op tafel heeft liggen, wint het spel!

Moddervarkens is leuk, snel en interactief en voor vlotte spelers bevat het spel zelfs nog een snellere variant. Dus ga dat varkentje van je tegenstanders maar eens wassen!

MUISGEFLIPT

Wie is snel... en wie laat zich de kaas van het brood eten?

Moderne muizen houden van de nieuwste mode en de leukste kledingstukken. De katten hebben daarom een nieuwe manier bedacht om de muizen te vangen. Ze lokken de muizen met datgene waarvoor de muizen gevoelig zijn: de fraaiste kledingstukken.

In dit geflipte reactiespel zijn de spelers katten die zoveel mogelijk muizen willen vangen. Elke speler heeft een aantal kaarten met kledingstukken in zijn hand. Van de stapel muizen wordt een nieuwe kaart open gedraaid. Draagt de muis van de kaart een kledingstuk (vorm en kleur) waarvan jij de kaart in handen hebt, leg deze dan zo snel mogelijk op de muis. Deze muis levert je één punt op en je krijgt een nieuw kledingstuk in je hand. Heb je echter geen enkel kledingstuk van de muis op handen, roep dan zo snel als je kunt 'Muisgeflipt!' en leg al je kaarten op de muis om punten te scoren.

De kazen op de muizenkaarten beschermen de muizen: maar alleen als de kaas op de kaart overeenkomt met de kaas die open gedraaid op tafel ligt! Let dus goed op dat je beschermde muizen met rust laat, want dat levert je dure strafpunten op!

Muisgeflipt is een spel voor vliegensvlugge gezinnen. Het is een waar feest om te spelen! De basisversie kan al door zeer jonge kinderen (vanaf 4 jaar) gespeeld worden, de uitgebreide versie zorgt ook voor hilarische situaties tussen ouderen. Wie is er snel en wie laat zich de kaas van het brood eten?

KWATRO

Het fantastisch grote spel in het piepkleine blikje!

Dit piepkleine blikje ziet er natuurlijk schattig uit. Maar vergis je niet: Kwatro is voor zo'n kleine verpakking met recht een fantastisch groot spel! Met de 66 kaarten leg je in een mum van tijd een flink speelveld op tafel.

Elke kaart bevat drie eigenschappen: een kleur, een getal en een vorm. De spelers starten met vier kaarten in hun hand. Wanneer je aan de beurt bent, mag je zoveel kaarten als je wilt vanuit je hand op tafel leggen. Maar ze moeten wel allemaal in één lijn geplaatst worden en in een lijn mogen maar maximaal vier kaarten komen te liggen. En daarbij geldt ook nog eens de regel dat alle kaarten in een lijn óf allemaal dezelfde óf allemaal verschillende kleuren, getallen en vormen moeten hebben. Zo mag je een kaart met een rode driehoek en het getal twee niet in een lijn leggen met een rode cirkel met het getal drie en een rood vierkant met het getal drie. Er is voor die lijn immers al bepaald dat de kleuren van de kaarten gelijk moeten zijn (rood), de vormen verschillend (er ligt immers al een vierkant en een cirkel) en het cijfer gelijk (drie). Je rode driehoek met het geval twee voldoet niet aan die laatste eigenschap en kan dus niet aan die lijn worden toegevoegd.

Van alle kaarten die bestaan uit de horizontale en verticale lijnen die je zojuist hebt gevormd of uitgebreid, tel je de getallen bij elkaar op. Dat zijn je punten voor die beurt. Lukt het je om een Kwatro te maken (een lijn bestaande uit precies 4 kaarten), dan wordt je score verdubbeld. Lukt het je om in één beurt twee Kwatro's te maken (horizontaal en verticaal), dan wordt je score zelfs tweemaal verdubbeld!

Kwatro biedt enorm veel uitdaging, is snel te leren en is zo compact, dat je het heel eenvoudig overal mee naar toe kunt nemen! Piepklein in uitvoering dus, maar groots in speelplezier!

BOOH BOOH CASTLE

Welk spookje heeft de meest angstaanjagende kreet?

Omgekeerd verstoppertje spelen, dát is Booh Booh Castle. Het spel is bedacht door topauteur Michael Schacht die je misschien wel kent van Mondo, Mondo Sapiens, Call to Clory en Coney Island.

Eén spookje verstopt zich als het griezelige monster voor alle andere spookjes. Dit mag in een kamer waarbij het griezelige monster denkt de meeste andere spookjes aan te treffen. Met de kreet WUUUUAAAAHH 'onthult' het verstopte griezelige monster haar verstopkamer. De spookjes die in deze kamer aanwezig zijn, zullen zo hard schrikken dat ze één griezelfiche verliezen. Dan is het de beurt aan het volgende spookje om zich te verstoppen… Het doorgeven van de griezelbeurt gaat net zolang door totdat één spookje al zijn griezelfiches heeft verloren.

Booh Booh Castle is een vrolijk raadspel voor de jongste spelers vanaf 4 jaar. Maar liefst vijf spookjes kunnen meedoen en ook de (groot-)ouderspookjes kunnen meespelen!

ISABELLA

Magische toverdrank

Het kleine heksje Isabella brouwt een magische toverdrank. Ze gooit allerlei ingrediënten in haar toverketel. Maar soms vergeet ze of ze een ingrediënt al in de toverketel heeft gegooid of niet. Help Isabella te herinneren of een ingrediënt al in de toverketel is gegooid en verdien daarmee toverhoeden. De speler die aan het einde van het spel de meeste toverhoeden heeft verdiend, is de winnaar van het spel!

Isabella is een spel dat in dezelfde lijn wordt uitgegeven als Face 2 Face en Booh Booh Castle. Het kleine vierkante doosje is compact en kan overal mee naar toe worden genomen. Isabella kan al gespeeld worden vanaf 6 jaar.

HAPPY FACES EVERYWHERE

De spellen van White Goblin Games staan garant voor veel speelplezier en zijn van een hoge kwaliteit. Dat is niet een toevallig behaald resultaat maar één van onze doelstellingen. Kosten nog moeite worden gespaard om er het allerbeste van te maken. Het hele team werkt keihard gedurende het jaar om de leukste spellen te ontwikkelen en uit te geven. Voor al onze spellen en producten werken we samen met professionele partners in binnen- en buitenland.

ZOWEL NATIONAAL ALS INTERNATIONAAL

Wist je dat White Goblin Games in de huidige vorm pas 3 jaar bestaat? White Goblin Games brengt sinds 2011 voor zowel de nationale als de internationale markt voornamelijk spellen uit 'eigen keuken',als ook internationaal goed gewaardeerde spellen in licentie uit. De catalogus bestaat inmiddels uit meer dan 100 spellen verdeeld over vele marktsegmenten. Zo zijn er kinderspellen, dobbelspellen, kaartspellen, familiespellen en liefhebbersspellen. De enorme groei die we sinds 2011 doormaken is gelukkig niet aan één of twee succesvolle spellen te danken die toevallig in onze catalogus zijn beland, maar komt voort uit de manier waarop we werken, met wie we samenwerken, hoe we zijn, hoe we met elkaar en anderen omgaan, etc. Kortom: keihard werken en heel veel liefde steken in het uitgeven van onze spellen.

De nadruk ligt in ons assortiment op 'eigen werk': spellen die we van eerste idee naar eindproduct begeleiden. Tussen het eerste idee en dat daadwerkelijke eindproduct zitten ontzettend veel stappen. Voordat een spel in de winkel ligt gaat er een heel lang proces aan vooraf. Het duurt soms wel 2 tot 3 jaar vanaf het moment dat we een prototype ontvangen tot het moment dat we het uiteindelijke resultaat in handen mogen houden. Vele beslissingen moeten worden genomen om een spel te presenteren dat in alle opzichten kwaliteit biedt. Ieder jaar ontvangen we meer dan 600 nieuwe spelideeën van bekende auteurs, succesvolle nieuwe auteurs en beginnende auteurs.

De spelselectie vergt veel tijd en aandacht. Welk spel geven we wel uit en welk spel niet? Waar kunnen we als uitgever ons ei helemaal in kwijt? De spellen worden uitgebreid gespeeld en getest en ook het bekende "fingerspitzengefühl" doet hier zijn intrede. Dat maakt het extra spannend en leuk. White Goblin Games gaat daarna in een intensief traject aan de slag met auteurs, grafische vormgevers, illustratoren, vertalers, producenten, leveranciers en anderen. Een lange weg vol uitdagingen, maar soms ook tegenslagen en vertragingen. Gelukkig liggen er ook erg veel leuke momenten in het verschiet totdat op een mooie dag het spel in onze magazijnen wordt afgeleverd. Vol trots kunnen we jullie daarna het spel tonen en de spelregels uit gaan leggen.

NADER KENNIS MAKEN? DAT KAN!

Veel winkeliers die de spellen van White Goblin Games voeren, beschikken over demo-exemplaren van onze titels. Zij laten je graag zien hoe de spellen werken en wat je zoal in de doos kunt aantreffen. Onze verkooppunten tref je aan op onze site, onder het menu-item 'verkooppunten'. Daarnaast staat White Goblin Games jaarlijks op een groot aantal beurzen en evenementen. Ook daar kun je nader kennis maken met onze titels. Wil je weten op welke beurzen je ons tegen kunt komen? Schrijf je dan via onze site in op onze nieuwsbrief of volg ons op Twitter en Facebook.

MIS NIETS!

Wil je niets missen? Volg ons dan op Twitter en Facebook of schrijf je op onze site in voor onze nieuwsbrief. Sowieso vind je in veel van onze speldozen kaartjes met een unieke registratiecode. Met het registeren van je aankoop maak je niet alleen kans op een spellenpakket, maar houden we je ook op de hoogte van spelregelvarianten, uitbreidingen en andere nieuwtjes. Soms hebben we leuke extra's: zo krijgt iedereen die Get Nuts aanschaft en registreert, per post nog eens 10 bonuskaarten toegestuurd die een leuke uitbreiding vormen op het basisspel. Uiteraard kost je dit helemaal niets! Registreren loont dus absoluut de moeite!

PASHA

Dobbel je rijk!

Een Pasha (Padisha) was een machtig heerser in het Ottomaanse Rijk. In dit spel strijd je als heerser om de meeste macht. Dat doe je door elke beurt een kaart uit te spelen en vervolgens te dobbelen.

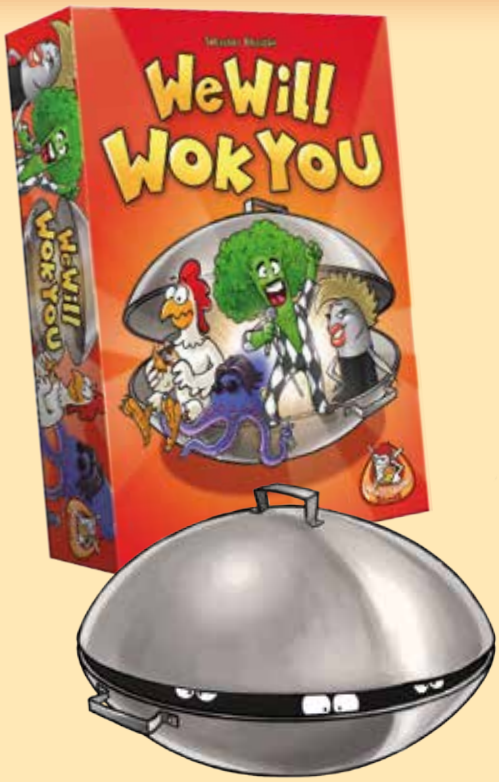
Wie tijdens een ronde de beste combinatie (een zogenaamde Pasch) dobbelt, wint de in die ronde gespeelde kaart met de hoogste waarde. Maar let op: dobbel jij de minst gunstige combinatie, dan kan het zomaar zijn dat je dat minpunten op gaat leveren!

Het spel klinkt heel eenvoudig en dat is het ook. Alle spelers hebben kaarten met de waardes -1 tot en met 7. Elke ronde speel je één van die kaarten uit en vervolgens dobbel je maximaal 3 keer met de fraai vormgegeven dobbelstenen. Je probeert nu de beste combinatie te maken. Mogelijke combinaties zijn 2 dezelfde, 3 dezelfde, 4 dezelfde, 5 dezelfde, 2 keer 2 dezelfde en full-house. Hoe hoger de waarde van de dobbelstenen die je gebruikt voor deze combinaties, hoe beter je Pasch. Met blokjes kun je sommige dobbelstenen manipuleren, om zo een betere combinatie te realiseren. Zo kun je tegen inlevering van 2 blokjes van een 3 een 5 maken. Maar wees daar zuinig mee, want de blokjes die je aan het einde van het spel over hebt, leveren ook nog eens punten op. En dan wordt er ook nog eens elke ronde een 'bonustegel' open gedraaid en boven een kolom gelegd. De speler met de beste combinatie in die kolom, krijgt de tegel. Daarmee kun je heel eenvoudig extra punten scoren, extra blokjes vergaren óf die vervelende kaarten met minpunten wegspelen. Wie na 9 rondes de meeste punten heeft, wint Pasha.

Pasha heeft eenvoudige spelregels, maar biedt enorm veel lol: gegarandeerd wordt er flink wat gelachen wanneer spelers overmoedig worden en denken een hoge kaart te kunnen spelen, maar vervolgens weinig succesvol blijken te zijn tijdens het dobbelen. Gezelligheid staat dan ook centraal wanneer je Pasha speelt. Liefhebbers van Qwixx en Yathzee vinden in Pasha bovendien een compleet nieuwe uitdaging!

WE WILL WOK YOU

Niet mokken, lekker wokken!



Als wokmeester ga je aan de slag om de lekkerste gerechten te bereiden. Op deze manier scoor je namelijk punten bij de bezoekers van het wok muziek festival, waar woksterren als Ozzy Octopus, Tina Tuna en Chick'n Jagger hun opwachting zullen maken. Helaas gooit een dief roet in het eten: hij heeft alle ingrediënten gestolen. Door de verschillende ingrediënten strategisch in te kopen kun jij misschien wel goedkoop inkopen, terwijl de andere wokmeesters veel meer moeten betalen.

En dan zijn er ook nog eens hele speciale soorten wokschalen, waarin je niet zomaar lukraak ingrediënten mag bakken. De kaarten met de dichte woks zijn een soort kant-en-klaar gerechten en helpen je gemakkelijk punten te scoren. Wanneer je de wokschalen zonder afgebeelde ingrediënten gebruikt, scoor je wat minder punten, maar zo kom je wel van je restjes af!

Een beurt passen is er niet bij, want de bezoekers van het festival krijgen honger! Niet mokken, maar lekker wokken dus! De beurten volgen elkaar in dit snelle kaartspel vliegensvlug op en er zijn vele combinaties te maken, wat maakt dat ieder spel weer anders verloopt. We Will Wok You biedt plaats aan 2 tot 4 wokmeesters, vanaf 8 jaar oud.

HET VERBODEN EILAND

De spannendste spelbelevenis sinds jaren voor de hele familie!

Heb je wel eens een spel mét elkaar gespeeld, in plaats van tégen elkaar? Nee? Maak dan kennis met het leukste coöperatieve bordspel ter wereld: Het Verboden Eiland! Dit spel is uniek in zijn soort. In dit spel speel je namelijk niet tegen elkaar, maar tegen het spel! Je moet dan ook goed met elkaar overleggen om dit spel samen te kunnen winnen.

Het eiland overstroomt en zinkt naar de zeebodem!

Het draait allemaal om de vier schatten die op Het Verboden Eiland verstopt liggen. De spelers zijn op schattenjacht en willen deze graag zo snel mogelijk vinden. Het maakt niet uit wie de schatten vindt, als ze maar gevonden worden! Het is een race tegen de klok, want elke keer op het einde van een beurt van een speler, overstroomt een deel van het eiland. En hoe langer het duurt voor je de schatten gevonden hebt, hoe sneller het eiland overstroomt en naar de bodem van de zee zinkt! Je bewegingsruimte wordt dus steeds kleiner gedurende het spel…!

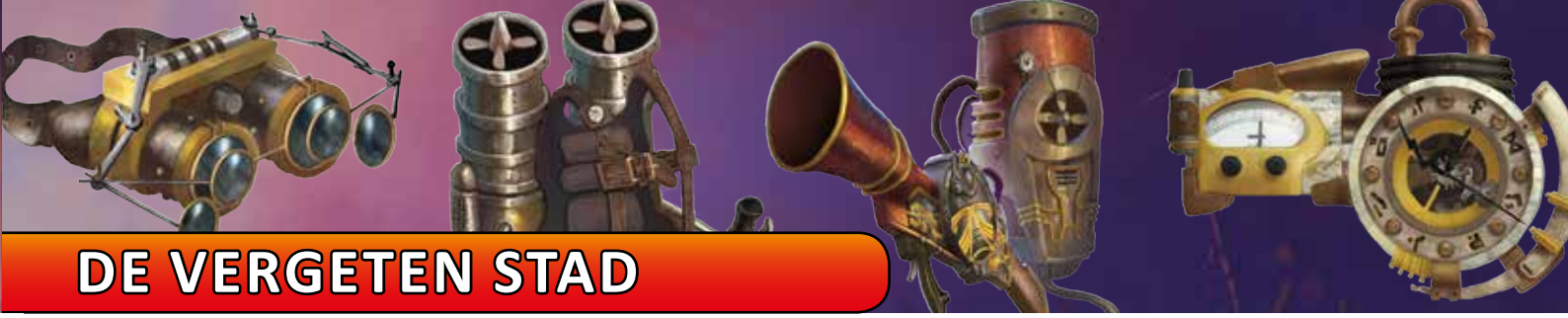
Maak gebruik van je unieke eigenschap!

Iedere speler heeft in het spel zijn eigen rol: zo is de ene speler de duiker, terwijl de andere piloot, navigator, koerier, ingenieur of verkenner is. Elke rol heeft zijn eigen unieke eigenschap. Ben je de piloot? Dan mag je éénmaal in je beurt naar een andere plek op het eiland vliegen. Ben je de duiker? Dan kun je door overstroomde delen van het eiland zwemmen. Et cetera. Je moet dus goed van deze eigenschappen gebruik maken om het spel te kunnen winnen! Er zitten 6 verschillende rollen in het spel, terwijl je er altijd maar 2 tot en met 4 gebruikt. Je kunt dus met heel wat combinaties van rollen het spel spelen.

Vlucht tijdig van het eiland!

Heb je de schatten eenmaal gevonden? Dan moeten alle spelers terug naar de helikopterlandplaats. Wanneer het een speler lukt om een helikoptervlucht-kaart te spelen, dan vertrekken jullie gezamenlijk mét de vier schatten van het eiland. Lukt dat niet? Dan is de kans groot dat de zeespiegel tot ver boven je hoofd komt te staan en dan helpt zelfs een duikbril en zwembroek niet meer… dan hebben jullie het spel verloren! Tijd om het spel nóg een keer te spelen, want Het Verboden Eiland blijf je door de variabele eilandopbouw, de verschillende combinatiemogelijkheden van de rollen én de in te stellen moeilijkheidsgraad keer op keer spelen.

Het Verboden Eiland is met recht de spannendste spelbelevenis sinds jaren en het beste, coöperatieve spel dat er te krijgen is!
Kijk op www.hetverbodeneiland.nl voor het laatste nieuws!



DE VERGETEN STAD

Nieuwe uitdaging voor dappere avonturiers!

De avonturiers hebben de vorige missie van "Het Verboden Eiland" succesvol afgerond en zijn net weer een beetje opgedroogd. Voor hen eventjes geen water of zinkende landdelen meer. Dat komt goed uit want White Goblin Games heeft een nieuwe missie in petto, ditmaal in de woestijn. De opdracht? Graaf de Vergeten Stad uit en haal de legendarische vliegmachine die onder het zand ligt begraven terug!

Tijdens de landing crasht de helikopter echter door de helse weersomstandigheden en de aldaar woedende zandstorm. Gelukkig komt het team er levend vanaf, maar hoe kom je weer weg uit die dorre woestijn? Het plan is om de legendarische vliegmachine weer tot leven te wekken. Daarbij moet de stad worden uitgegraven, de onderdelen van de vliegmachine moeten worden gevonden en worden hersteld om vervolgens naar huis te kunnen vliegen. Om de onderdelen te vinden moeten eerst de coördinaten van de onderdelen worden gevonden. Deze coördinaten vind je onder het zand, op de tegels die tezamen het bord vormen. Doordat de tegels bij ieder spel op een andere plek liggen zijn de coördinaten ook bij elk spel weer anders. En alsof dat nog niet genoeg is, worden door de storm de tegels met daarop de onderdelen ook nog eens verplaatst! Gelukkig heeft iedere avonturier een speciale eigenschap.

De archeoloog mag bijvoorbeeld extra zandtegels verwijderen; de klimmer kan samen met een andere avonturier zich over en naar geblokkeerde zandtegels verplaatsen; de verkenner mag als enige diagonale acties uitvoeren; de meteoroloog heeft als speciale kracht dat deze één stormkaart minder trekt; de navigator kan een andere avonturier 3 niet-geblokkeerde tegels verplaatsen; de waterdrager heeft een extra grote waterfles en kan op ieder moment water ophalen. Hij zal vele levens redden in die droogte!

De weersomstandigheden worden gedurende het spel steeds zwaarder door de stormkaarten. De zon brandt op je lijf en maakt je erg dorstig. Dit kost water uit je waterfles! De storm trekt aan en schuift alsmaar meer zand over de stad. Kun je het spel zo spelen dat je toegang houdt tot de waterputten, de tunnels en natuurlijk de vliegonderdelen?

De weersomstandigheden kun je met speciale uitrusting te lijf gaan. Een geheime waterreserve of zonneschild helpen je bijvoorbeeld de zon te overmeesteren. De tijdschakelaar stelt je in staat om éénmalig 2 extra acties uit te voeren. De aardekijker leert je de betekenis van niet uitgegraven tegels. Voor brute kracht is het duinkanon die alle zandtegels in één keer verwijderd en met de jetpack mag jij met een mede avonturier naar een tegel naar keuze vliegen.

Wanneer het team er in slaagt alle onderdelen te verzamelen en op de landingsplaats de vliegmachine te herstellen, dan vliegen de avonturiers de overwinning tegemoet! Wanneer een speler geen water meer heeft, de storm te sterk is of er geen zandtegels meer zijn dan blijft het team voor altijd achter in de Vergeten Stad...

Er kunnen 2-5 avonturiers meedoen aan deze missie, en om op missie te mogen moet je 10 jaar oud zijn. De missie duurt ongeveer 45 enerverende minuten.

STAR WARS – HET KAARTSPEL

Het meest sensationele Star Wars kaartspel ooit gemaakt!

WIE KENT DE ZES STAR WARS FILMS NIET?

Generaties werden geboeid door de verhalen van George Lucas over die plek in het universum, hier ver, ver vandaan. Het succes van de films is ongekend en met Star Wars: Het Kaartspel kun je alle avonturen herbeleven.

Star Wars: Het Kaartspel is een spel voor twee spelers. Eén speler strijdt voor de Lichte Kant van de Kracht tegen de overheersing van de Duistere Kant van de Kracht, vertegenwoordigd door de tweede speler. Je speelt een spannend duel om het lot van de hele Melkweg. Als Lichte Kant probeer je de doelkaarten van de Duistere Kant aan te vallen. Deze kaarten vertegenwoordigen missies, ideologieën, strategieën of belangrijke verhaallijnen. De Duistere Kant probeert juist zijn doelkaarten te beschermen om de opdrachten tot een goed einde te brengen. De Duistere Kant wil de hele Melkweg onder controle krijgen en dit wordt voorgesteld door de Death Star draaischijf. Deze schijf geeft de mate van onderdrukking en drang van de Duistere Kant van de Kracht aan. Dus, net als in de films, is de tijd een 'vijand' voor de Lichte Kant. Helden zoals Luke Skywalker, Han Solo, prinses Leia en Chewbacca moeten snel een oplossing vinden om het kwaad te stoppen. De speler die strijdt aan de Lichte Kant wint door het vernietigen van drie Duistere Kant doelstellingen. Hulp komt in de vorm van sterke kaarten die personen, wezens, robots, voertuigen en zelfs starfighters voorstellen. Verbeteringen zoals vaardigheden, wapens en andere voorwerpen maken je eenheden zelfs nog effectiever in de spannende gevechten die je moet voeren.

Star Wars: Het Kaartspel biedt een eenvoudige en toegankelijke spelervaring. In iedere beurt mobiliseren de beide spelers hun krachten, proberen ze hun strategie uit te zetten en starten ze de strijd. Verschillende nieuwe spelmechanismen komen in het spel naar voren en geven je het echte Star Wars gevoel uit de films.

Welke kant kies jij?

Omdat beide kanten van de Kracht unieke vaardigheden bezitten is het leuk om dan eens voor de Lichte Kant te kiezen en in een volgend spel met de Duistere Kant te spelen. Wil je met Han Solo en zijn beste vriend Chewbacca als ruimtesmokkelaars de strijd aanbinden? Wil je net als Luke Skywalker het avontuur beleven en met R2-D2 en C-3PO de ruimte verkennen? Geen probleem. In Star Wars: het Kaartspel is dit mogelijk door deze kaarten in je deck op te nemen. Ook is het mogelijk om als speler van de Duistere Kant met Darth Vader en Keizer Palpatine te spelen.

Facties en startdecks

In de speldoos van Star Wars: het Kaartspel tref je vier speelklare decks aan, elk samengesteld rond één factie van de Lichte of de Duistere Kant. De twee facties voor de Lichte Kant zijn de Rebelse Alliantie en de Jedi. De twee facties voor de Duistere Kant zijn de Keizerlijke Vloot en de Sith.

Elke kant van de Kracht rekruteert bondgenoten uit drie verschillende facties want naast de vier speelklare decks, zijn er ook kaarten toegevoegd van twee andere facties. Voor de Lichte Kant zijn dat de Smokkelaars en Spionnen en voor de Duistere Kant is dat het Gespuis en Onderwereldfiguren. Tot slot tref je ook nog kaarten aan die niet tot een factie behoren en die dus neutraal zijn.

De Lichte Kant van de Kracht vindt macht in de Rebelse Alliantie die dapper weerstand biedt aan het keizerrijk en haar duistere keizer. De Jedi Orde alsook de Smokkelaars en Spionnen helpen de Alliantie mee in de keiharde strijd. De Duistere Kant van de Kracht heeft het sterrenstelsel onder de duim door de

macht en vuurkracht van de Keizerlijke Vloot. Door de duivelse plannen en duistere krachten van Keizer Palpatine en zijn Sith lijkt eeuwigdurende overheersing binnen handbereik.

De basisset is ontworpen als een zelfstandig product, dat vele uren plezier oplevert voor spelers om de verscheidene door de kaarten geboden strategieën te ontdekken. Wanneer je toe bent aan meer mogelijkheden kun je ook je eigen decks samenstellen.

Waarom zou je een eigen deck maken?

Door een eigen deck samen te stellen, zal je het spel op een compleet andere manier ervaren. In plaats van je aan te passen aan de strategie van een speelklaar deck, kun je het deck aan laten sluiten op je eigen ideeën. Eigen decks openen deuren naar nieuwe combinaties, nieuwe strategieën en zorgen ervoor dat je een eigen draai kunt geven aan het spel. Je kunt actief vormgeven aan de manier waarop je het spel speelt. Alhoewel je met behulp van de kaarten in het basisspel al vele verschillende soorten decks kunt samenstellen is Star Wars: Het Kaartspel een spel dat zich regelmatig uitbreidt. Met enige regelmaat worden er uitbreidingen van 60 kaarten uitgebracht (Force Packs) en af en toe wat grotere uitbreidingen om de facties van meer en sterkere kaarten te voorzien. Deze uitbreidingen bieden je een verscheidenheid aan extra kaarten en daardoor nieuwe mogelijkheden bij het aanpassen van je eigen decks. In tegenstelling tot verzamelkaartspellen is de inhoud van een uitbreiding altijd volledig bekend. Dat wil zeggen dat de inhoud van de uitbreidingen steeds hetzelfde is en er geen sprake is van willekeur.

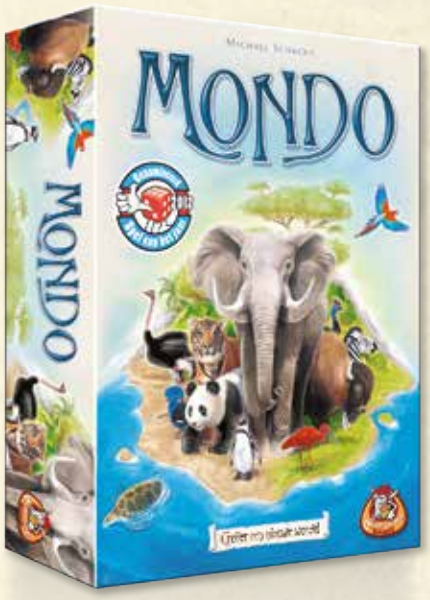
Naast de spelregels ook een uitlegvideo

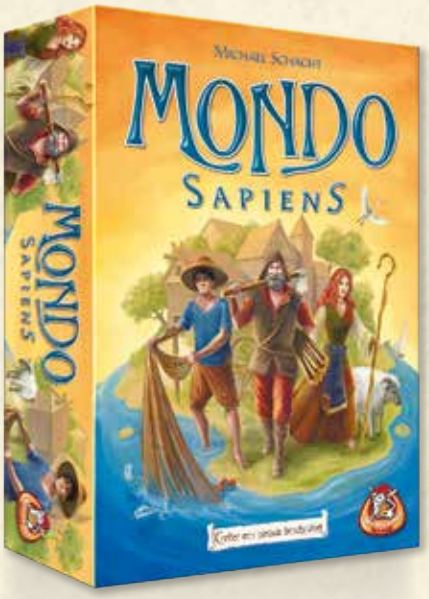
In plaats van het lezen van de uitgebreide en fraai geïllustreerde spelregels kun je Star Wars: het Kaartspel ook leren door te kijken naar de uitlegvideo op onze website. Zo leer je het spel in een handomdraai. Waar wacht je nog op? Het lot van het universum ligt in jouw handen!

www.whitegoblingames.nl/starwarsvideo

MONDO

Stap in de wereld van een wereldspel!





Daarnaast kun je Mondo ook in je eentje spelen.

De solovariant kun je gebruiken als je onverhoopt even niet over tegenstand beschikt. Mondo kun je echter ook met wel 10 of 20 personen tegelijk spelen. Je hebt dan natuurlijk wel meer dozen nodig (het basisspel is voor 1 tot en met 4 spelers), maar het spelersaantal kun je met meerdere dozen oneindig opschroeven. Zo heeft zelfs een keer een complete schoolklas gelijktijdig Mondo gespeeld!

Zoek je een spel dat altijd precies even lang duurt, of je het nu met een klein of een groot gezelschap speelt? Een spel dat je – zelfs tegelijkertijd, met verschillende spelers - op verschillende niveaus kunt spelen? Een spel dat je zo lang en zo kort kunt maken als je zelf wilt en dat je als je even geen tegenstanders hebt ook in je eentje kunt spelen? Stap dan in de wereld van Mondo!

Mondo is uniek in zijn soort. Dit voor Spel van het Jaar 2012 en de Nederlandse Spellenprijs 2012 genomineerde tegellegspel-onder-tijdsdruk is zó modulair van opbouw, dat je er werkelijk alle kanten mee op kunt! Het mag dan ook in geen enkele spellencollectie ontbreken. In Mondo ga je onder tijdsdruk je wereldbol vol puzzelen. Zo ontstaan er landschappen, dieren en vulkanen. Dieren leveren punten op, evenals correct aangelegde bossen, steppes en woestijnen. Maar pas op voor vulkaanuitbarstingen, want deze kunnen je dure strafpunten opleveren! Wie als eerste uit het spel stapt, kan nog een aardige bonus incasseren. Met opdrachttegels kun je het spel moeilijker maken en kun je bijvoorbeeld bonuspunten scoren voor het grootste bos of voor 3 olifanten in één steppe.

VOOR NÓG MEER VARIATIE EN SPEELPLEZIER: WERELDUITBREIDING A EN WERELDUITBREIDING B!

Wat Mondo zo uniek maakt?

Allereerst kun je Mondo op 3 niveaus spelen: basisniveau, gevorderdenniveau en expertniveau. Je kunt het spel zelfs 'eerlijker' maken door gelijktijdig op verschillende niveaus te spelen. Zo speel je een ronde op het basisniveau in 7 minuten en duurt een ronde op expertniveau 5 minuten. Ouders kunnen kinderen bijvoorbeeld 7 minuten de tijd geven en zelf pas instappen als er reeds 2 minuten verstreken zijn. Al leert ons de ervaring inmiddels dat ouders vaak meer tijd nodig hebben dan de kinderen!

Normaliter duurt een potje Mondo 3 rondes. Maar als je weinig tijd hebt, kun je het spel zo lang en zo kort maken als je zelf wilt. Je kunt 7 rondes spelen of maar 1 ronde van bijvoorbeeld 4 minuten. Ideaal voor als er onverwacht bezoek komt: kun je je potje toch gewoon afronden.

De variatie in Mondo is enorm.

Daar zorgen de verschillende opdrachten uit het gevorderden- en expertniveau wel voor. En bij dat expertniveau komt ook nog een stukje timing kijken: wanneer grijp jij naar een bepaalde opdrachttegel? De spelersbordjes zijn dubbelzijdig, zodat je ook daar nog mee kunt variëren. De eerste keer raden we je overigens aan om met de ‘waterzijde’ te spelen. Het zal dan iets makkelijker zijn om veel kleine landschapjes te creëren, waardoor je lekker veel punten kunt scoren.

Inmiddels zijn er voor Mondo twee uitbreidingen verschenen, te weten Mondo Werelduitbreiding A en Mondo Werelduitbreiding B. Deze uitbreidingen voegen allebei nieuwe opdrachten en uitdagingen toe en bevatten tevens materiaal voor een extra speler. Inmiddels heeft Mondo er ook een zusje bij: Mondo Sapiens. Dit is een zelfstandig spel, dat anders en net wat pittiger aanvoelt dan Mondo. De basis blijft natuurlijk gelijk: onder tijdsdruk probeer je je bordje vol te puzzelen. Ditmaal is het aantal landschappen echter beperkt, waardoor je gedwongen wordt om op een andere manier punten te scoren. Je legt wegen aan en bouwt gebouwen en dorpen. Mondo Sapiens is iets pittiger dan Mondo, maar biedt net zo veel speelplezier. Ook Mondo Sapiens speel je op 3 moeilijkheidsniveau’s, kun je in je eentje spelen en door de 4 verschillende spelersborden en de variatie in gebouwen kun je eindeloos blijven variëren. Mondo: een wereld apart!

OEREKA

Het knotsgekke party-bouw-spel!

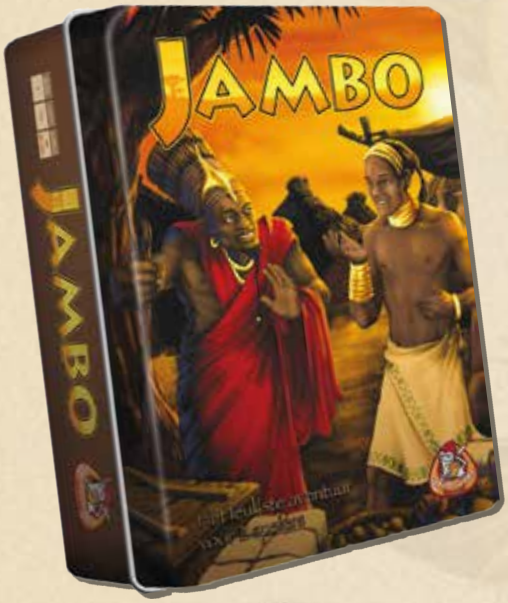
“Ungungu ungungu” roept je teamgenoot naar je, terwijl hij als een prehistorische Elvis Presley met zijn heupen staat te wiegen. Je begrijpt hem natuurlijk onmiddellijk, grijpt zo snel als je kunt naar het groene, houten blok en legt het opzij. Zo, die heb je niet meer nodig. Maar niets is minder waar: met een lichte tik slaat je teamgenoot zichzelf met de opblaasknots op het hoofd. Weer die heupwiegende bewegingen, echter volgen ditmaal kreten als “ungungu” en “manungu”. Zodra je deze instructies hebt uitgevoerd, roepen jij en je teamgenoten al juichend “Oereka! Oereka!”, terwijl je teamgenoot flink met zijn knots zwaait. Zo, alweer een bouwwerk afgerond en een punt voor je team erbij!

In Oereka! vormen jij en je medespelers een team van oermensen dat een aantal monumenten moet bouwen. Communicatie verloopt echter met de nodige beperkingen: zo mag je alleen maar de aangegeven oerkreten en oergebaren gebruiken en heeft de architect van het stel ook nog een knots tot zijn beschikking om goedkeurende of corrigerende tikjes uit te delen. Het team dat het snelste 10 punten weet te scoren met het voltooien van diverse bouwwerken, wint het spel.

Oereka! is een partyspel zoals geen ander. Letterlijk knotsgek! Ideaal voor feesten en partijen en hoewel je het met 2 tot 8 spelers kunt spelen, kunnen grote groepen ook aan de slag met een toernooi. Wie communiceert het beste met oerkreten en oergebaren in dit knotsgekke party-bouw-spel?

JAMBO EN WAKA WAKA

Op (handels)avontuur in Afrika!



JAMBO

Jambo is samen met Revolver één van de titels in een reeks van spannende tweepersoonsspellen. Dit spel is al jaren één van de best verkochte tweespelerspellen en niet voor niets staat op de verpakking dan ook dat het hier "het leukste avontuur voor 2 spelers" betreft.

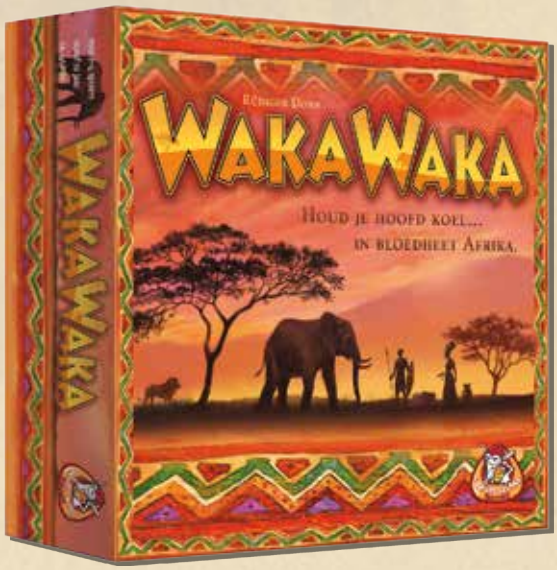
In Jambo probeer je als Afrikaanse marktkoopman door het in- en verkopen van goederen zo snel mogelijk aan 60 goudklompjes te komen. Terwijl de spelers in Revolver de jacht op elkaar hebben geopend, zullen ze elkaar in Jambo hard nodig hebben. Maar neem van ons aan dat het er niet heel vriendelijk aan toe zal gaan! Alles is namelijk geoorloofd… Laat olifanten dwars door de marktkraam van je tegenstander heen lopen – met alle gevolgen vandien! –, pas op voor leeuwen, slangen en krokodillen, gebruik de juiste voorwerpen of vraag de regenmaker om een regendans. Kortom; wend werkelijk alles aan wat je in Afrika tegen komt om zo snel mogelijk aan de juiste goederen te komen! De meest gewiekste koopman zal uiteindelijk als eerste over de 60 voor de overwinning benodigde goudklompjes beschikken.

De enorme hoeveelheid kaarten zorgt bij dit Afrikaanse avontuur voor enorm veel variatie, waardoor dit tweespelerspel nooit verveelt. De kaarten zorgen tevens voor behoorlijk wat interactie.

WAKA WAKA

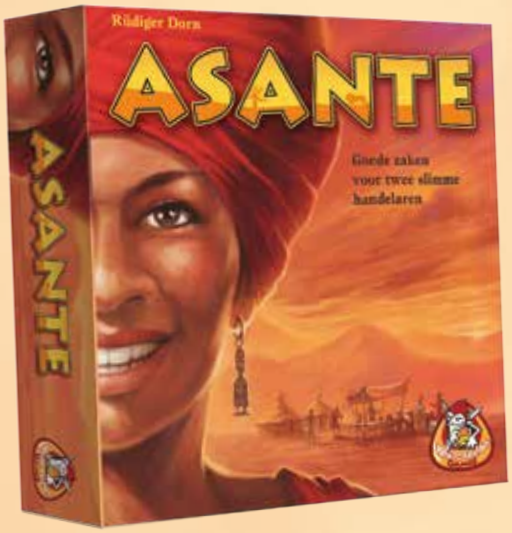
Waka Waka is een bijzonder prettig geprijsd bordspel voor de hele familie, dat in grote lijnen gebaseerd is op Jambo. Spelers proberen met het in- en verkopen van goederen aanzien te verwerven. Ze spelen hiertoe kaarten vanuit hun hand zo goed mogelijk uit, om zo snel mogelijk over de gevraagde goederen te beschikken. Je kunt je in dit spel echter ook 'omhoog' kopen… maar alleen als het vuur van de sjamaan brandt! Wie als eerste hoog bovenaan de ladder staat, wint het spel.

Waka Waka is een spel dat gigantisch snel te leren is en dat bijzonder vlot speelt. Wachten op elkaars beurt is er nauwelijks bij, want het systeem van Waka Waka steekt zo in elkaar dat je soms ook van kaarten van andere spelers kunt profiteren, zonder dat je dus zelf aan de beurt bent! Hierdoor blijf je tijdens het hele spel – dat in een minuut of 45 gespeeld kan worden – goed bij de les. Daarnaast kun je Waka Waka net als Mondo en Het Verboden Eiland op verschillende niveaus spelen.



ASANTE

Nog meer avonturen in Afrika



Het succes van Jambo krijgt een vervolg in Asante. “Asante” betekent “Bedankt” in het Swahili. Zo nemen ondernemende handelaren afscheid van hun kooplustige klanten. De spelers proberen in dit tweepersoonsspel goede zaken te doen door het slim inkopen en verkopen van goederen. Daarbij worden ze geholpen door verschillende personen en voorwerpen met hun bijzondere eigenschappen. Dieren kunnen tegen je tegenstander worden ingezet en wie de kracht van de heilige gebieden kan gebruiken, heeft grote voordelen aan zijn kant. De speler die aan het einde van het spel het meeste goud heeft verdiend, wint het spel.

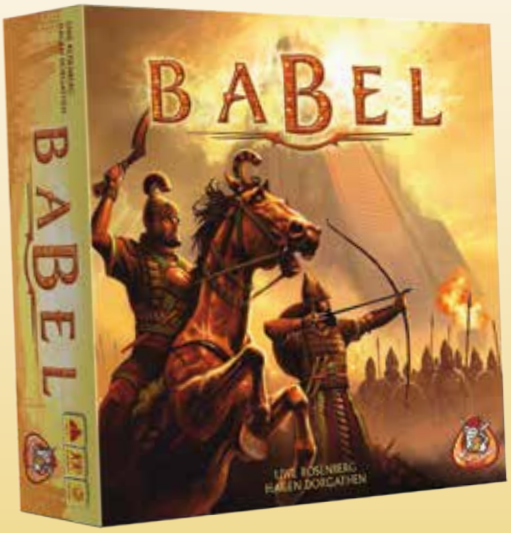
Asante speelt zich af in dezelfde wereld als Jambo en Waka Waka. De eenvoudige spelregels maken dat het spel snel kan worden gespeeld. Natuurlijk is het aan te bevelen dat beide spelers bij de eerste keer spelen alle kaarten even op hun gemak doornemen zodat je de werking van alle kaarten een keer gezien en gelezen hebt. Net als bij Jambo zijn de factoren strategie en geluk mooi in evenwicht. Het komt zelden voor dat een speler kansloos en roemloos verliest van zijn tegenstander. Alhoewel Jambo en Asante gebruik maken van hetzelfde spelsysteem is een vergelijking moeilijk te maken. 10 jaar na de release van Jambo zal Asante je opnieuw verrassen, onder andere door de toevoeging van de heilige gebieden.

Beide spellen, Jambo en Asante, zijn volledig zelfstandig speelbaar maar ook met elkaar te combineren. Naast een spelletje Jambo en Asante is het dus ook mogelijk om Asambo te spelen!

BABEL

The sky is the limit!

In een lang vervlogen tijdperk bouwden invloedrijke heersers tempels om hun macht en welvaart te bewijzen. De meest kolossale tempel behoorde toe aan de rijkste heerser.



In dit spel voor twee spelers ben je één van deze heersers. Met hulp van verschillende volksstammen wordt je succes bepaald door de hoogte van je tempels, die zich steeds meer verheffen en hoger en hoger in de lucht rijzen. Je moet steeds voorzichtiger zijn voor je tegenstander en de volkeren die hem dienen, want zij zijn uit op je vernietiging en zullen er niet voor terugdeinzen om je volkeren tegen je op te zetten.

Al deze volkeren, Assyriërs, Hettieten, Meden, Perzen en Soemeriërs, hebben speciale eigenschappen die je kunt gebruiken om je tempels boven die van je tegenstander uit te laten steken.

Babel is een klassieker in een nieuw jasje. Het spel heeft de afgelopen jaren veel aandacht gehad maar was al een tijdje niet meer verkrijgbaar. Babel is een echte aanrader voor spelers die houden van spellen, waar beurten goed doordacht moeten worden om er het maximale uit te halen!

K2

Op... naar de top!

De weersvoorspellingen waren dus toch betrouwbaarder dan gedacht. Er is sneeuw op komst en op deze smalle richel van de op één na hoogste berg ter wereld, is er onvoldoende ruimte om je tentje op te zetten! Terwijl de lucht een onheilspellend karakter krijgt en de eerste sneeuwvlokken beginnen te vallen, zie je schuin boven je een groen jack wapperen in de wind. Het is één van je concurrenten die momenteel ook de zware reis naar de top van de K2 probeert te maken. Het enige wat je kunt doen is een niveautje afdalen, want vlak onder je heb je wel voldoende ruimte om een tentje neer te zetten. Juist op het moment dat hij goed en wel staat en je in je tentje kruipt, dwarrelen grote, lichte, witte vlokken met de snelheid van een vallende baksteen naar beneden. 'Net op tijd', verzucht je, terwijl je je afvraagt of degene met het groene jack ook nog op tijd een goed plekje om te schuilen op deze lastig te beklimmen berg heeft kunnen vinden. Natuurlijk baal je dat je even een lichte afdaling hebt moeten maken, want de tijd is beperkt en eigenlijk wil je het liefste als eerste bovenaan arriveren en genieten van het adembenemende uitzicht dat de top van de K2 je te bieden heeft. Maar tegelijkertijd weet je dat het een tocht vol gevaren is en reddingsoperaties hier nauwelijks mogelijk zijn; eventjes geen risico nemen dus!

Het is goed te merken dat de bedenker van het bordspel K2 zelf een fanatieke bergbeklimmer is. Het spel wordt namelijk geprezen om de sterke combinatie van thema en spelmechanisme: alsof je daadwerkelijk de K2 aan het bedwingen bent. Je moet in dit bordspel tijdens je reis naar de top van de K2 dan ook rekening houden met de bijzonder barre weersomstandigheden – zeker hoog op de berg -, met medespelers die flink in de weg kunnen staan, met de conditie van de twee bergbeklimmers die je er op uit hebt gestuurd en natuurlijk ook met het feit dat hoe hoger je komt, hoe smaller de plateaus worden om op te staan.

K2 werd in 2011 genomineerd voor de Nederlandse Spellenprijs en dat is niet meer dan terecht. Het is toegankelijk en al speelbaar vanaf 8 jaar, het speelt bijzonder intuïtief (één keer de regels doornemen is voldoende om het spel tot in lengte der dagen te spelen), je kunt het zelfs in je eentje spelen en door de verschillende moeilijkheidsgraden waarop je het spel kunt spelen, blijft het ook voor de doorgewinterde speler voldoende uitdaging bieden. Zo kun je de berg in de zomer beklimmen met zomerweer, kun je het moeilijker maken door de zomerzijde van het spelbord te combineren met winterweer, wordt het nóg uitdagender door het bord te draaien naar de winterzijde en het te spelen met zomerweer en wordt het pas écht een flinke opgave door deze zijde van het bord te spelen met winterweer.

Inmiddels is er voor K2 ook een uitbreiding verschenen: Broad Peak voegt naast wat nieuw speelmateriaal – zoals een sneeuwgrot – ook een nieuw bord toe. Je kunt nu de berg 'Broad Peak' (met maar liefst 3 toppen voor extra punten!) beklimmen of een snelle(re) variant van het spel spelen. Ook dit dubbelzijdige bord kun je weer met de twee verschillende weertypes (zomer en winter) spelen. Bergbeklimmers die eenmaal het avontuur van de basisversie ervaren en de top bereikt hebben, zijn dus nog lang niet uitgespeeld!

CONEY ISLAND

Pret in het pretpark!

Terwijl het draaiorgel nog overuren maakt en de veelal jonge bezoekers van het pretpark mét hun ouders aanschuiven bij de ballonnenverkoper, staat Coney Island al op punt van sluiten. Er zit weer een drukke dag op en morgen moet er weer hard gebouwd worden aan de uitbreiding van wat het leukste pretpark ter wereld moet worden. Er is immers nog zoveel in aanbouw: het spookhuis is nog niet gereed en de botsauto's moeten toch ook binnenkort openen.

Een pretpark bouwen: wie vindt dát nou niet leuk? In Coney Island van de bedenker van het voor Spel van het Jaar 2012 én de Nederlandse Spellenprijs genomineerde Mondo – zet je je personeel in om leuke, kleine attracties op te voeren. Dat levert je sowieso de nodige inkomsten op.

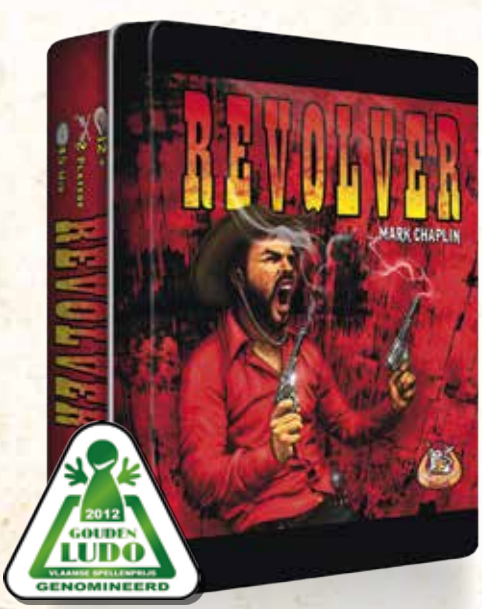
Maar uiteindelijk draait het toch om de grote attracties, zoals een achtbaan, wildwaterbaan en een reuzenrad! Overbouw jij de kleine attracties met deze grote publiekstrekkers, dan levert dat jou én de eigenaar van de kleine attracties punten op. Dat betekent echter ook dat het personeel van die kleine attracties weer terug gaat naar de woonwagens en je als speler daarmee inkomsten misloopt.

In Coney Island is het continue zoeken naar de balans tussen de inzet van je personeel en het daarmee vergaren van inkomsten, maar tevens het bouwen van grote attracties, waarmee je uiteindelijk de punten scoort. Elkaar dwars zitten kan op verschillende manieren: je kunt kleinere attracties van andere spelers overbouwen, zodat zij in de volgende ronde minder inkomsten krijgen. Maar pas wel op, want het levert ze wél attractiepunten op! En dan zijn er nog allerlei personages, zoals een journalist, een omroeper en een donateur. Je kunt ze mooi voor je karretje spannen, maar de andere spelers loeren uiteraard ook op die mogelijkheid!

Coney Island is een verfrissend en vrolijk spel, dat uitblinkt in zijn eenvoud qua spelregels, maar toch verrassend lastig te winnen valt. Het artwork ziet er ook nog eens prachtig uit.

REVOLVER

Wanted: Revolverhelden!

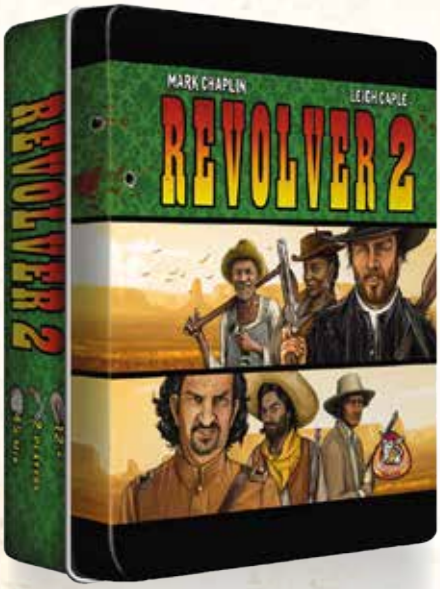


Terwijl de oranjerode zon brandt boven Whiskey Canyon, nadert stapvoets een ruiter. Het is een scout van de Apache indianen, die in het heetst van de strijd tijdens een vuurgevecht bij de bank van Repentance Springs zo-even alvast vooruit is gestuurd door Colonel Ned McReady. Zijn doel? Het noeste gebied van deze doorgaans verlaten en o zo gevaarlijke streek verkennen, dat voor de grootste bandiet die het Wilde Westen ooit heeft gekend – Jack "The Crow" Colty – zo'n bekend terrein is. Colty is er in Repentance Springs met een flinke buit geld vandoor en als McReady hem en zijn manschappen niet in de kraag weet te grijpen, verplaatst het vuurgevecht zich ongetwijfeld naar dit ruige gebied, waar de gieren leven bij de gratie van dood en verderf.

Het is in deze setting waarin het tweepersoons kaartspel Revolver zich afspeelt. Terwijl de ene speler als Jack Colty en zijn bende zojuist de bank bij Repentance Springs heeft beroofd, zet de andere speler als sheriff Ned McReady en zijn mannen direct de achtervolging in. Hij zal niet rusten voordat de complete bende van Colty is uitgeroeid. Het strijdgewoel speelt zich af over meerdere rondes op 5 verschillende slagvelden. Lukt het Colty om op tijd op de trein van Rattlesnake Station te springen en aldus de Mexicaanse grens over te steken? Of weet de sheriff hem al eerder in de kraag te grijpen? Maar dan opeens… die enorme explosie, die tot ver in de omgeving te horen is! In een ultieme poging te ontsnappen heeft Colty de stoomlocomotief opgeblazen! Wie wint dit superspannende en thematisch ijzersterke kaartspel voor twee en wie moet zijn wonden likken?

Revolver is in het genre voor twee spelers een absolute topper en alleen al om die reden zijn er inmiddels 5 uitbreidingen verschenen en werken we aan een 6e uitbreiding. De uitbreidingen voegen onder meer hinderlaagkaarten toe, die voorafgaand aan het spel onder de gebiedskaarten worden gelegd. Loopt Colty vroegtijdig in de val van McReady? Of weet Colty de hinderlaag die voor hem is uitgezet te omzeilen? Ook vind je nieuwe kaarten voor beide decks, nieuwe battlefields zoals een gevangenis, een compleet nieuw kaarttype met een apart deck (het Grens deck), extra tokens, enzovoort.

Revolver wordt geprezen om de enorme spanning, want doorgaans blijft het spannend tot het laatste slagveld. Met de nieuwe uitbreidingen is het voor doorgewinterde Revolverhelden tevens mogelijk om je eigen deck samen te stellen en zo ten strijde te treken met de beste manschappen. In de toekomst zullen we nieuwe uitbreidingen blijven ontwikkelen, met nieuwe kaarten en verfrissende ideeën.



Revolver 2 is een nieuw avontuur in het wilde westen en het spel is niet combineerbaar met Revolver en de 5 uitbreidingen die bij dat spel horen. Het verhaal en het avontuur zijn ook volledig anders dan bij het eerste spel.

In Revolver 2 worden de boeren van het dorp Malpaso bedreigd door 'General' Mapache. Hij is van plan om de boeren voor de zoveelste keer al hun bezittingen af te pakken. Gelukkkig komt 'Padre' Esteban te hulp. Deze figuur heeft geld verdiend tijdens het 'All Rivers' pokertoernooi en nu stelt hij een groep revolverhelden samen om het dorp te beschermen. Illustere figuren als Chief Kahana Redbow, Zachary McReady, Jim Colt, Christabelle Hazard, Felipe Espinoza, 'Grizzly' Andrews en Leo 'Babyface' Parker staan paraat om de dorpelingen te helpen in hun strijd.

In Revolver 2 beleef je een intens avontuur dat je naar nieuwe gebieden voert. Het spel bevat nieuwe spelmechanismen zoals een Gatling Gun op een mijnwagentje, het opblazen van een brug, zelf je unieke groep met revolverhelden samenstellen en tunnels in een zilvermijn laten ontploffen. Elk spel begint met een mini poker toernooi waarvan de uitslag bepalend is voor het verdere verloop van het spel. Net als Revolver bevat het spel eenvoudige spelregels die in vijf minuten kunnen worden geleerd. Het spel is een uitdaging voor zowel de beginnende als de gevorderde speler.

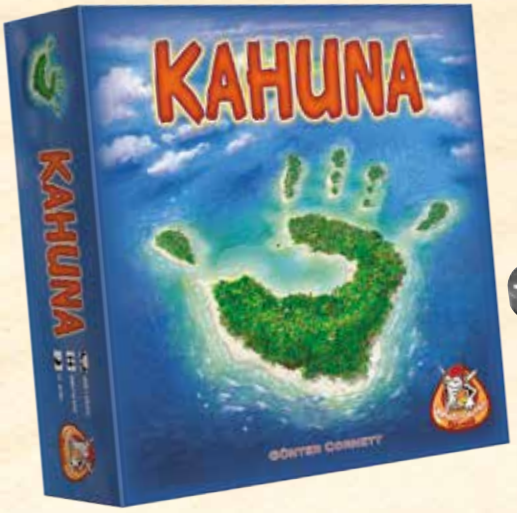
Binnenkort volgt de eerste uitbreiding voor dit spel, met nieuwe kaarten en uitdagingen.

REVOLVER 2

KAHUNA

Machtsstrijd voor twee

Kahuna is een zeldzaam type magie dat alleen maar voorkomt op een paar eilandjes in de Stille Oceaan. Twee Kahuna-priesters binden in dit spel de strijd met elkaar aan om vast te stellen wie de Kahuna het beste beheerst.



Beide priesters proberen zoveel mogelijk van de twaalf eilanden onder hun magische invloed te brengen. De spelers doen dit door de eilanden met Kahuna-staafjes in hun kleur te verbinden. Als er voldoende verbindingen zijn in één kleur mag die speler als teken van zijn macht op dit eiland een Kahuna-steen plaatsen. Wie denkt dat hij een voorsprong heeft op zijn tegenstander, kan nog wel eens onaangenaam verrast worden, want met een enkele tactische zet kan de macht op Kahuna weer compleet veranderen!

Kahuna wordt over 3 ronden gespeeld en na iedere ronde volgt een waardering. De speler met op dat moment de meeste Kahuna-stenen op het speelbord wordt beloond met één of meer punten. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel mag zich de machtigste Kahuna-priester noemen en over alle eilanden gaan heersen.

Er zijn verschillende varianten opgenomen om de geluksfactor te beperken of om bijvoorbeeld onervaren spelers ook een goede win-kans te geven.

Kahuna is een spel voor 2 spelers van 10 jaar en ouder en biedt in 30 minuten een superspannende magische strijd.

ROZENKONING

Een doornige vete

De spelers staan aan het hoofd van de adellijke huizen Lancaster en York, die tussen 1455 en 1485 tijdens de befaamde Rozenoorlog streden om de macht in Engeland. Het conflict wordt de Rozenoorlog genoemd omdat beide huizen een roos in hun familiewapen droegen.

Het doel van dit spel is om een zo groot mogelijk aaneengesloten gebied met de witte of rode rozen te veroveren. De rode rozen zijn van het huis Lancaster en de witte rozen behoren tot het huis York. De gouden kroon fungeert als pion en moet altijd eindigen op een lege plek op het speelbord. De machtskaarten geven het commando voor het verplaatsen van de gouden kroon. Het zwaard op deze kaarten geeft de beweegrichting aan. De romeinse cijfers geven vervolgens het aantal stappen aan. Wanneer de gouden kroon op de aangegeven plek ligt, dient er een machtssteen met de eigen spelerskleur te worden geplaatst.

Iedere speler krijgt standaard 5 machtskaarten die open op tafel liggen. Mocht een machtsgebied van de tegenstander erg groot zijn geworden, dan is het wellicht verstandig de hulp in te roepen van een held. Je mag dan een steen van een andere kleur omdraaien naar jouw eigen kleur. Maar pas op, er zijn per persoon slechts vier dappere helden. Wanneer is het verstandig deze helden in te zetten en wie mag de Engelse kroon opeisen?

Rozenkoning is een spel voor 2 personen en is door zijn eenvoud heel snel uit te leggen en te spelen. Vele uren speelplezier gegarandeerd.

PRINCIPATO

Tijdens de Renaissance komen in Italië machtige vorstendommen op.

Elke speler bezit een vorstendom dat aan het begin van het spel nog klein en onbeschermd is. Tijdens het spel is het de bedoeling om jouw vorstendom uit te breiden tot één van de machtigste van Italië. Het vorstendom kan worden uitgebreid met gebouwen en akkers, ontwikkeld worden op het gebied van cultuur en beschermd worden door milities. De akkers zullen bijvoorbeeld zorgen voor voedsel en geld zodat het leger de belangrijke grenzen kan bewaken. De ontwikkeling op cultureel vlak op zijn beurt zal zorgen voor extra welvaart en prestige. Iedere speler heeft ook nog eens een eigen doel in het spel, die bij het vervullen ervan, veel overwinningspunten kan opleveren!

Tijdens iedere beurt mag elke speler 2 acties uitvoeren van de in totaal drie beschikbare acties. Spelers mogen een actiekaart activeren, een actiekaart ruilen of een gunstblokje nemen. Met de actiekaarten kan men blokjes genereren voor voedsel, geld of een gunst. Deze blokjes kunnen in combinatie met actiekaarten gebruikt worden om buitengebieden, het stadscentrum en paleizen te bouwen of de stadsmuur beter te verdedigen. Bij dit bouwen krijgt men verschillende tegels die men op het persoonlijke speelbord mag plaatsen.

Een leuk en uniek aspect van Principato is de manier waarop de actiekaarten rouleren. Standaard liggen er 5 kaarten op tafel waaruit men mag kiezen. Maar pas op bij het kiezen, want na iedere beurt zal de meest linkse kaart de tafel verlaten en aangevuld worden door een nieuwe kaart aan de rechterkant. Het kiezen van een actiekaart kan behoorlijk tactisch worden, wanneer men niet alleen zichzelf wil bevoordelen maar ook andere spelers wil benadelen.

Het spel is onderverdeeld in 3 jaren en voor ieder jaar zijn er andere actiekaarten met verschillende mogelijkheden. Na ieder jaar vindt er een militaire waardering plaats. Dan wordt het leger bevoorraad en wordt er gekeken welk leger het sterkste is. Het sterkste leger wordt beloond met felbegeerde overwinningspunten! Maar let op: verlies tijdens alle bouwmogelijkheden niet jouw eigen doel uit het oog!

Principato is een boeiend spel boordevol tactiek en lastige keuzes. Lukt het jou om het machtigste vorstendom te bouwen?

QIN

China, meer dan 2000 jaar geleden.

Het tijdperk van de Strijdende Staten. Trek het achterland van China in, sticht provincies en lijf afgelegen dorpen in en voeg deze toe aan je rijk. Bouw indrukwekkende pagodes om je gezag te bevestigen. Degene die als eerste al zijn pagodes heeft gebouwd, wint het spel! Qin is een tactisch tegellegspel voor de hele familie met eenvoudige spelregels. In je beurt leg je een tegel op het bord. Elke tegel dient met één zijde te grenzen aan een andere provincie, bij voorkeur met dezelfde kleur. Leg je twee tegels met dezelfde kleur aan elkaar dan is er een provincie gesticht en kun je één pagode plaatsen. Wanneer het lukt om een dorp in een provincie te betrekken, dan kun je een extra pagode plaatsen. Met het bouwen van grote provincies kun je een tweede pagode kwijt. Bovendien kunnen deze grote provincies niet meer worden bedreigd door andere spelers. Een grote provincie bestaat dan ook uit vijf velden of meer!

Het is mogelijk om twee provincies van dezelfde kleur samen te voegen. De speler met het kleinste aantal betrokken provincievelden krijgt zijn pagodes terug. Dit heet het overnemen van provincies en is een belangrijke tactiek om het spel te kunnen winnen. Let op, het overnemen van grote provincies is niet mogelijk! Probeer dus snel je slag te slaan en je tegenstander op een achterstand te zetten!

Qin heeft een dubbelzijdig speelbord voor nóg meer variatie. Het spel is snel uit te leggen en daardoor kun je potje na potje spelen. Het creëren van (grote) provincies met het plaatsen van pagodes voelt iedere keer als een kleine overwinning. Zal het jou de volgende keer lukken om de laatste pagode te plaatsen?

GAME OF THRONES

De winter komt...

In een land waar de zomers decennia duren en de winters een mensenleven overspannen, zijn de grote huizen van Westeros aan het plotten, samenzweren en strijden om de heerschappij over de Zeven Koninkrijken. Gedenkwaardige helden en vijanden kunnen levende legendes worden. Terwijl anderen een verschrikkelijke, vroegtijdige dood vinden.

Game of Thrones is een kaartspel voor twee spelers, gebaseerd op de bekende boekenreeks en de epische HBO serie, waarin de ene speler Huis Stark en de andere speler Huis Lannister vertegenwoordigt. Voer oorlog in de gebieden van Westeros en zweer samen om je vijand te vernietigen aan het hof van King's Landing. Verschuif de machtsverhouding met plotkaarten, verzamel je troepen en ga in een reeks uitdagingen in de categorieën militair, intrige en macht de strijd aan met je tegenstander om macht voor je Huis te vergaren. De speler die met slim en vernuftig spel als eerste 15 machtspunten heeft vergaard, wint het spel.

In het spel kom je allerlei bekende karakters tegen die je kent van de TV serie. Huis Stark heeft karakters als Robert Baratheon, Eddard Stark, Robb Stark, Jon Snow, Catelyn Stark en vele anderen tot haar beschikking, terwijl Huis Lannister met Tywin Lannister, Ser Jaime Lannister, Cersei Lannister, Tyrion Lannister en Joffrey Baratheon de strijd aangaat.

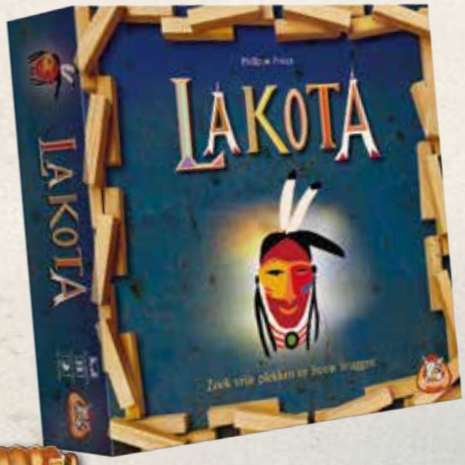
Game of Thrones: Het Kaartspel biedt bijzonder veel spanning aan de speeltafel en daarnaast enorm veel variatie, aangezien de plots telkens anders verlopen. Er zitten 32 plotkaarten in de doos, terwijl er maar 14 worden gebruikt. Daarmee wordt de hoge herspeelbaarheid van Game of Thrones: Het Kaart-spel gegarandeerd.

Huis Stark start met 7 eigen plotkaarten (De banieren aanwenden, De Trident oversteken, Verborgen in de schaduw, Spionnen in hun midden, Storm van zwaarden, De leeuw en de wolf en De oude goden) en datzelfde geldt voor Huis Lannister (Opgesloten, Spel der Tronen, Hoort mijn gebrul, De Troon veiligstellen, De dodelijke kou, Ongemakkelijke vrede en Valar Morghulis). Voor geoefende spelers zijn er nog eens 18 extra plotkaarten aan het spel toegevoegd waarmee beide spelers zelf hun plotstapel kunnen samenstellen.

LAKOTA

Een verslavend legspel

In Lakota is het de bedoeling om zo snel mogelijk van je houten staafjes af te komen. Tijdens je beurt kun je op zoek gaan naar een vrije plek op het ronde bord of naar een plek waar je twee staafjes met elkaar kunt verbinden.



Kies je voor die laatste optie, dan mag je na het bouwen van een dergelijke “brug” direct nog een keer!

Bij het plaatsen van een staafje is het dus iedere keer opletten geblazen! Anders kunnen je tegenstanders er simpel een voorsprong mee opbouwen… Het leuke is dat je niet mag passen, dus de opgebouwde voorsprong is ook zó weer ingehaald!

Wees voorzichtig, want bij instorting krijg je een aantal strafstaafjes en zie die maar weer snel kwijt te raken… Wanneer je het staafje bij het plaatsen loslaat, mag je deze niet meer verplaatsen. Tevens mag je geen andere staafjes aanraken. Makkelijker gezegd dan gedaan!

Bondgenoten

Lakota is de naam van een Amerikaanse indianenstam en betekent “bondgenoten”. Het spel is erg leuk met 2 spelers en duurt slechts 30 minuten. Lakota kan ook met een grotere groep worden gespeeld, zelfs tot en met 6 spelers is het bouwen en het zoeken naar vrije plekken een vrolijke aangelegenheid. Eenvoudig, spannend en altijd weer uitdagend.

LOST TEMPLE

Zoektocht naar een verdwenen tempel

Verscheidene ontdekkingsreizigers zoeken in het dichte oerwoud van Zuidoost Azië naar een mysterieuze tempel. Om hem te vinden moeten ze de jungle doorkruisen en hulp krijgen van de inheemse bevolking. De spelers proberen elkaar echter te slim af te zijn op hun tocht. De negen vriendschappelijke karakters, waarvan de spelers de vaardigheden gebruiken, zijn de dorpsbewoners in dit gebied. De speler die de tempel als eerste bereikt op het laatste vakje van het spoor wint het spel.

Lost Temple is een spel van de bekende auteur Bruno Faidutti en het spel is gebaseerd op het bekende karakter selectie spelsysteem. Je kiest in het geheim een karakter en geeft de overige kaarten door aan de volgende speler. Het spelverloop is vervolgens erg spannend, want je moet inspelen op de keuzes van de andere spelers. Lost Temple is een absolute aanrader. Mede door de alleszins acceptabele speelduur van slechts 40 minuten.

Lost Temple is een vlot en spannend familiespel

RATTUS

Miljoenen mogelijkheden in de Middeleeuwen.

Een volledig bordspel in een fraai doosje: dat is Rattus, al jaren één van de belangrijkste titels van White Goblin Games. Het succes van Rattus laat zich eenvoudig verklaren: het spel is tactisch genoeg voor de échte bordspelfanaat, maar is luchtig genoeg voor families. En de keuzes zijn enorm: zo kun je met alle karakterkaarten die er inmiddels zijn verschenen zonder overdrijven wel een paar miljoen variaties maken om het spel te spelen!

Hoewel het thema misschien anders doet vermoeden – het spel handelt immers over de pestepidemie gedurende de Middeleeuwen in Europa – is **Rattus** absoluut geen 'donker' spel. Het zal je direct opvallen dat het geheel eigenlijk heel luchtig is gehouden. Het draait allemaal om het in leven houden van je populatie: die bestaat voor het gemak uit 20 houten blokjes in je spelerskleur. Rattenfiches in de verschillende regio's van Europa geven je een indicatie van het naderende onheil: moet jij blokjes terugnemen van het bord als de ratten toeslaan?

Een beurt is heel eenvoudig. Allereerst mag je een karakterkaart kiezen. Karakters van verschillende klassen bieden je immers interessante voordelen in de strijd tegen de pest. Maar hoe meer je onder de mensen komt en hoe meer karakterkaarten je kiest, hoe gevoeliger je bent voor de epidemie. Je mag namelijk zoveel karakterkaarten voor je hebben liggen als je wilt; ze behoren geen enkele speler toe en je mag ze dus ook bij de andere spelers wegpakken. Vervolgens plaats je in een regio net zo veel populatieblokjes als er rattenfiches liggen. En tot slot verplaats je de zwarte pion naar een aangrenzende regio: hier zal de pest toeslaan als er zich zowel rattenfiches als populatieblokjes bevinden.

Heb jij populatie vertegenwoordigd in deze regio en bevatten de fiches symbolen van karakterkaarten die jij voor je hebt liggen? Dan treft de pest jou en moet je bevolkingsblokjes van het bord nemen. De speler die er na afloop van het spel in is geslaagd om zijn populatie op het bord zo groot mogelijk te houden, wint Rattus.

Mede vanwege het enorme, internationale succes van Rattus – het spel is wereldwijd te verkrijgen – heeft **White Goblin Games** inmiddels een aantal uitbreidingen uitgebracht.

Rattus Pied Piper voegt 12 nieuwe karakterkaarten toe die je kunt gebruiken in het spel. Dit verhoogt de herspeelbaarheid enorm en volgens kenners is voor fans van **Rattus** – en dat zijn er gelukkig nogal wat! – deze uitbreiding een absolute must! **Rattus Africanus** maakt het spel wat tactischer met de introductie van regiokaarten en daarnaast bevat deze

RATTUS CARTUS + RATTUS CARTUS NOBILIS

Succesnummer nu ook als kaartspel.

uitbreiding materiaal om het spel ook met 5 of 6 spelers te spelen. De nieuwste uitbreiding **Rattus Mercatus** brengt Middeleeuwse handel in het spel: oplichters, dieven en plunderaars doen hun intrede. Tot slot tref je ook de eerste mini uitbreiding met extra kaarten in je favoriete spellenwinkel aan.

Eén van de leukste aspecten van Rattus is de interactie tussen de verschillende karakterkaarten. Tijdens het spelen van het spel (wij raden meerdere potjes aan), zul je er achter komen hoe de kaarten combineren met elkaar. Met alle karakterkaarten van het basisspel en de uitbreidingen samen, kun je miljoenen verschillende combinaties maken om het spel te spelen. Om je te helpen welke kaarten je moet kiezen om mee te spelen, hebben we een applicatie ontwikkeld voor Android mobiele toestellen. Deze app kiest voor jou de kaarten waarmee je het spel kunt gaan spelen. Tevens bevat de app uitgebreide beschrijvingen van de kaarten.

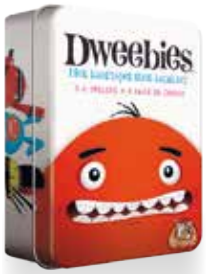
Naast het bordspel is er nu ook een kaartspel dat zich afspeelt in de wereld van Rattus: **Rattus Cartus**. Rattus Cartus is zeker niet zomaar een vertaling van het basisspel: de Noorse bedenkers Ase en Henrik Berg hebben niets aan het toeval overgelaten om ook van Rattus Cartus een doorslaand succes te gaan maken. Ook Rattus Cartus kenmerkt zich door enorm veel variatie, maar is iets pittiger dan het bordspel.

In Rattus Cartus bedreigt de pest nog steeds grote delen van Europa. Je vorst is zojuist bezweken aan de gevolgen van deze vreselijke epidemie. Jij en de andere prinsen van het land zullen het nu tegen elkaar opnemen om de volgende vorst van het land te worden. Hiervoor zul je het land door moeten reizen om loyale aanhang te verzamelen onder de verschillende klassen in de middeleeuwen. Elke dag bezoek je een nieuwe stad waarin verschillende gebouwen te vinden zijn. Elk gebouw heeft zijn eigen voordelen. Wanneer je een gebouw van een bepaalde bevolkingsklasse betreedt, werf je nieuwe aanhangers van die klasse. Een enkele keer krijg je de kans om vreemdelingen te werven die in de straten op de loer liggen. Oké, er lopen dan misschien wat ratten rond, maar van een rat of twee ga je niet dood, toch…?

Sinds kort heeft het succesvolle kaartspel ook een uitbreiding: **Rattus Cartus Nobilis**. In deze uitbreiding tref je 2 modules aan die je één voor één kunt toevoegen aan het basisspel of alles ineens. Je krijgt naast nieuwe gebouwen nu ook de hulp van de edelen. Gebruik de hulp van de edelen om je slag te slaan.

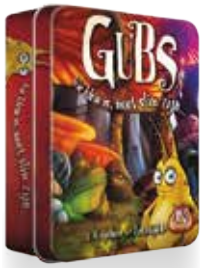
DE LEUKSTE KAARTSPELLEN

Als tussendoortje, voor op reis of als cadeautje



Dweebies

Crooks



Gubs

Little Devils

Crazy Creatures

Cherokee

Kaartspellen bieden doorgaans heel veel speelplezier in een klein doosje en voor een leuke prijs. Ze zijn er in alle soorten en maten van voor alle leeftijdsgroepen. De compacte kaartspellen van White Goblin Games zitten meestal in een leuk blik met reliëfdruk en zijn daardoor niet alleen leuk voor jezelf of ideaal om mee te nemen op vakantie, maar ook nog eens erg leuk om cadeau te doen! We hebben de leukste kaartspellen voor je op een rijtje gezet.

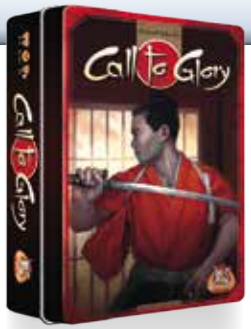
Dweebies zijn bijzondere wezens, die één belangrijke eigenschap gemeen hebben met elkaar: ze zijn namelijk niet graag alleen. Het liefst zijn ze met meerdere bij elkaar en dan minimaal met zijn tweeën. Als je aan de beurt bent, kies je een Dweebie uit je hand en legt deze aangrenzend aan de rest op tafel. Lukt het je om aan de beide uiteinden van een kolom of rij dezelfde Dweebie te plaatsen, dan mag je die kolom of rij pakken. Het aantal kaarten dat je pakt, is het aantal punten dat je verdient. Dweebies biedt met de vrolijke tekeningen enorm veel speelplezier aan 2 tot 6 spelers en is in een minuut uit te leggen.

Onder de bedauwde bladeren van een fraai bos vol paddenstoelen om onder te schuilen, leven de **Gubs**. Deze vrolijke, insectachtige wezentjes trotseren elke dag weer de gevaren die het bos met zich meebrengt. Het is jouw taak om de grootste Gubskolonie te bouwen. Hiertoe speel je kaarten uit, vanuit je hand: vang Gubs van je tegenstanders in zeepbellen, rijdt met de paddenrijders de barricades omver, bescherm je Gubs met de fluwelen mot en trotseer de onverwachte gevaren van bliksem en stortvloeden. Gubs biedt ontzettend veel interactie en de enorme variëteit aan kaarten zorgt er voor dat je je continue zult moeten wapenen tegen onverwachte wendingen. Doordat de uitleg van de kaarten staat voorgedrukt, kun je dit vlotte spel voor alle leeftijden heel snel leren.

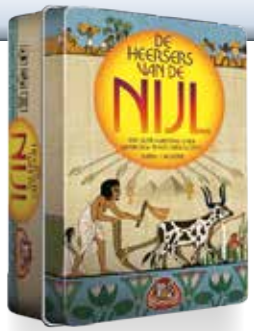
Houd je van pesten, dan biedt **Little Devils** soelaas. In dit snelle en eenvoudige slagenspel speel je flink wat rondes, waarbij je de slag vooral níet wilt halen. Elke slag die je haalt, levert immers duiveltjes op en daar wil je natuurlijk niets mee te maken hebben. Eén speler komt uit met een cijferkaart en de volgende speler bepaalt door het spelen van een kaart of alle spelers hoger of lager moeten spelen dan de startkaart. Indien hoger, dan wint de speler die de hoogste kaart heeft gespeeld, en omgekeerd natuurlijk. Smeer elkaar op slinkse wijze duiveltjes aan in dit verslavende kaartspel. Op het einde van het spel verliest degene met de meeste duiveltjes.

Nog meer pestmogelijkheden vind je in **Get Nuts!** In dit knotsgekke kaartspel zijn de spelers eekhoorns die hun wintervoorraad bij elkaar proberen te sparen. Notenkaarten die je te pakken krijgt, leveren punten op. Om die notenkaarten te pakken te krijgen, plant je bomen zodat je eekhoorn van boom naar boom kan springen. Bereikt je eekhoorn de stapel notenkaarten, dan mag je de bovenste kaart pakken. Maar je kunt er natuurlijk ook voor kiezen om te voorkomen dat anderen de beste en meeste notenkaarten te pakken krijgen. Dat doe je door op allerlei manieren de bomen van je tegenstanders neer te halen! Gebruik hiervoor onder meer hakbijlen, kettingzagen en vlammenwerpers… en in het ergste geval stuur je natuurlijk gewoon een bulldozer op de bomen van je tegenstanders af!

Kun je tot 6 tellen, dan kun je de doctor uit **Crazy Creatures** helpen in zijn laboratorium. En hulp kan hij wel gebruiken, want daar werkt hij namelijk met 4 machines tegelijk aan 4 unieke creaturen: een rood, geel, blauw en groen monstertje. In je hand heb je kaarten met de waardes één tot en met zes. Als je aan de beurt bent, kies je een kaart uit je hand en plaatst die onder een machine. Staat de machine op het ‘plussymbool’, dan moet je een kaart spelen die gelijk aan of hoger is dan de kaart die er al ligt. Staat op de machine het ‘minsymbool’, dan moet je een kaart spelen die gelijk aan of lager is dan de kaart die er al ligt. Zo probeer je je hand leeg te spelen, want kaarten die je op het einde van een ronde nog in je hand hebt, leveren je mogelijk op het einde van een ronde strafpunten op! Crazy Creatures is een eenvoudig spel met meer tactiek dan je in eerste instantie denkt. De monstertjes zijn ook nog eens prachtig geïllustreerd!



Call to Glory



De Heersers Van De Nijl

Get Nuts

Witches of Blackmore

Kung Fu

In **Crooks** ga je op het boevenpad. In het New York van de jaren 20 bevinden zich 8 locaties die je kunt overvallen om zo de meeste punten op te strijken… maar als echte meesterdief ga jij natuurlijk niet zelf je handjes vies maken! In onder meer de haven, bij de barbershop, in het park en bij de paardenrennen ga je op zoek naar gespuis dat je inhuurt om zo de grootste buit binnen te slepen. Je geld is echter beperkt, maar gelukkig geldt dat hoe minder keuze je hebt uit de 'crooks' bij deze locaties, hoe minder je betaalt. De geworven 'crooks' zet je vervolgens in bij een locatie: open – waardoor je tegenstanders precies kunnen zien hoe sterk de 'crook' is en er dus makkelijk een sterkere overheen kunnen spelen – of gesloten. Maar geheime inzet van je handlangers kost je wel weer een dollar extra. Crooks biedt daarmee tactiek, bluf én een hoop spanning, en dat in slechts 20 minuten tijd. Het spel biedt volop tactische mogelijkheden, mede omdat sommige 'crooks' ook nog speciale eigenschappen hebben, die je kunnen helpen in je missie om de grootste meesterdief van de hele stad te worden!

Call To Glory speelt zich af in Japan. De spelers verzamelen Japanse personages van verschillende waarden. Zodra iemand twee of meer kaarten van dezelfde soort in zijn hand heeft, kan hij die kaarten op tafel neerleggen en daarmee punten scoren aan het einde van de ronde. Maar als een tegenspeler later meer kaarten uitspeelt van dezelfde soort, gaan de kaarten van deze soort die reeds op tafel liggen, naar de aflegstapel... Wie grijpt de macht en oefent de meeste invloed uit, in dit vlotte, eenvoudige maar superspannende spel? Call To Glory is ijzersterk met 4 spelers, maar is met 2 spelers minstens zo goed. Het spel bevat twee varianten en kan eenvoudig mee worden genomen op vakantie. Michael Schacht (bekend van onder meer Mondo en Coney Island) bedacht dit vlotte spel.

De spelers hebben zich in **De Heersers Van De Nijl** langs de delta van Nijl gevestigd, waar de grond zeer vruchtbaar is. Wanneer de delta overstroomt, kunnen de boeren gaan oogsten. Slimme handelaren speculeren op welke gewassen geoogst gaan worden. Naast de akkers verrijzen imposante monumenten, zoals een sfinx, obelisk en een hoge muur, die degene die het grootste aandeel in de bouw heeft gehad een flink voordeel op kunnen leveren. Maar pas op voor de sprinkhanenplaag! Wanneer deze insecten de grootste akkers aanvallen, blijft daar niets meer van over. Wie beplant zijn akkers het slimst en richt de grootste monumenten op? Net als Call To Glory, bevat ook De Heersers Van De Nijl een variant die zorgt voor nóg meer speelplezier.

Van Egypte gaan we door naar de **Cherokee**-stam. Zij staan namelijk voor een lastige opgave: er moet een nieuwe leider worden gekozen. 6 clans (in de 6 verschillende kleuren) strijden om de nieuwe leider voor te mogen dragen. Elke speler heeft in het geheim een kleur toegewezen gekregen die hem op het einde van het spel punten oplevert. Het is jouw taak om in het diepste geheim die kleur zo hoog mogelijk én zo vaak mogelijk in de hiërarchie te krijgen, terwijl je andere kleuren probeert te verdrijven. Alleen spelers die handig gebruik weten te maken van de verschillende kleuren en met geheime tactieken spelen, krijgen indianen in de kleur die punten opleveren hoog en vaak in de hiërarchie en maken daarmee kans op de overwinning.

Hekserij en magie staat centraal in **Witches of Blackmore**. In dit slagenspel proberen de heksen van het dorpje Blackmore de macht te krijgen over het heksenwiel. Elke ronde geeft het heksenwiel aan wat in die ronde de hoogste of laagste kaart is. Met het uitspelen van kaarten proberen de spelers zo slagen te halen, waarbij van elke gewonnen kaart de waarde tevens het aantal punten is dat de kaart oplevert. Degene die de slag wint, bepaalt welke kaart troefkaart is voor de volgende ronde. Het heksenwiel wordt dan vervolgens gedraaid… Wie slim speelt, wint dit unieke slagenspel.

Kung Fu is een snel tactisch kaartspel voor 2 personen waarin je met vlotte Kungfu moves je tegenstander probeert te verslaan. Je speelt echt een gevecht na en met speciale krachten probeer je de overhand te krijgen. De juiste kaarten op het juiste moment spelen of nog even vasthouden maakt uiteindelijk het verschil, want je tegenstander loert op foutjes om zelf toe te slaan. Kung Fu is snel, spannend en érg verslavend.

DRAGON'S GOLD

De afgelopen jaren heeft Dragon's Gold zich bewezen als moderne klassieker.

De nieuwe uitvoering in de luxe blikken verpakking wordt over de hele wereld heel goed ontvangen. Dit eenvoudig te leren kaartspel heeft in veel landen fans.

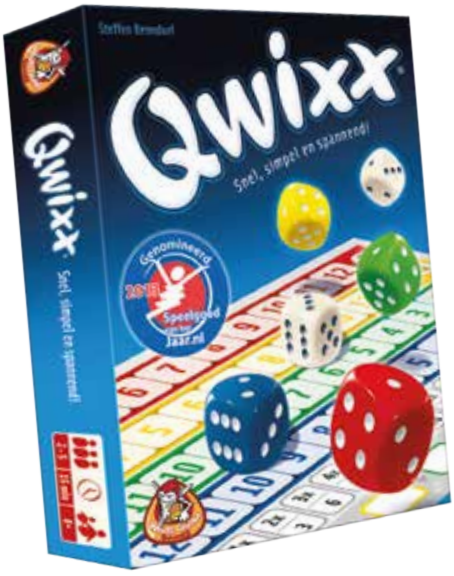
In Dragon's Gold bewaken vier draken elk een schat met edelstenen. Deze edelstenen leveren – zeker in verschillende combinaties – een verschillend aantal punten op. Samen ga je de draken proberen te verslaan om zo de schat buit te maken. Een draak met een kracht van 8, versla je bijvoorbeeld door er twee ridders met een kracht van respectievelijk 3 en 4 en een tovenaar met een kracht van 1 op af te sturen. Is de draak verslagen, dan komt de schat vrij en mag deze verdeeld worden onder de spelers die gezamenlijk de draak hebben overwonnen.

Echter, wie krijgt nu welk deel van de schat? De spelers hebben slechts 1 minuut de tijd om daarover overeenstemming te bereiken! Lukt dat niet, dan krijgt niemand iets! De winnaar wordt degene die de confrontatie niet schuwt, maar op het scherpst van de snede onderhandelt.

De mooi geïllustreerde kaarten hebben allemaal een grappig of sneaky effect. Je speelt kaarten uit met namen als "Lange vingers", "Onzichtbare hand", "Zweefpoeder" en "Veelkleurige diamant". Het onderhandelen is erg hilarisch, maar kan ook lastig zijn in dit spel en daarom hebben we ook nog een strategische variant in de spelregels opgenomen, voor mensen die zich in onderhandelingen snel de kaas van het brood laten eten.

QWIXX

Pas op! Qwixx-koorts!



Pas op met Qwixx, want voor je het weet heb je Qwixx-koorts en blijf je aan het dobbelen! Het leukste van dit spel – genomineerd voor Speelgoed van het Jaar 2013 en dat is niet meer dan terecht! - is dat iedere speler actief kan meedoen, óók tijdens een beurt van iemand anders. Het doel is om zoveel mogelijk getallen in de vier rijen op je scoreformulier aan te kruisen. Hoe meer kruisjes in een rij, hoe meer punten. In een rij mag je vanaf links beginnen en zo werk je naar rechts. Zodra je een cijfer in een rij hebt overgeslagen mag je deze niet meer afstrepen. Wie uiteindelijk de meeste punten heeft - dat wordt dus bepaald door het aantal kruisjes in een rij - is de winnaar!

Iedere rij heeft een kleur die verband houdt met de kleur dobbelstenen. Je gooit met 6 dobbelstenen, waarvan 2 witte, 1 groene, 1 gele, 1 rode en 1 blauwe. Iedereen mag tijdens elke worp de som van de witte dobbelstenen in een rij naar keuze weg kruisen. Degene die aan de beurt is mag daarnaast ook nog de som van één witte dobbelsteen en één kleur dobbelsteen kiezen en die in de desbetreffende kleurrij wegstrepen.
Er valt dus nog heel wat te kiezen, want je zou ook een beurt kunnen passen, als gevolg van een 'mislukte worp'. Dat levert je echter strafpunten op. Kies je dus voor het overslaan van een beurt of het overslaan van een getal, waardoor je later in het spel minder mogelijkheden hebt? Qwixx is een spel voor jong en oud! Maar wees gewaarschuwd: voor je het weet heb je de Qwixx-koorts te pakken!

Zijn alle score formulieren van QWIXX op? Dan zijn er aanvullende scoreblocks verkrijgbaar!

REGISTREER JE SPELLEN

Profiteer van alle voordelen

In iedere speldoos vind je een klein kaartje waarmee je het spel online kunt registreren. Als je de unieke code invoert op onze website komt het spel in je persoonlijke collectie te staan en profiteer je direct van de voordelen van registratie.

Het komt wel eens voor dat er speelstukken missen in de doos of dat er een foutieve druk in je doos zit. Controleer dit direct na het openen van je speldoos en voor het registreren van je spel want bij de registratie bieden we je de mogelijkheid om kosteloos vervangende spelmaterialen van ons te ontvangen. We willen graag dat je spel compleet is en met deze herstelservice kunnen we je direct helpen.

Ook ontvang je na registratie per email een samenvatting van de spelregels in je mailbox. Lekker handig als je het spel een tijdje niet gespeeld hebt of het snel aan vrienden wilt uitleggen. Ook ontvang je als eerste informatie over spelregelvarianten en/of (gratis) uitbreidingen. Indien mogelijk ontvang je die direct in je mailbox of op je huisadres.

Tot slot maak je met iedere registratie meer kans op het winnen van een spellenpakket.

BEDENK JE EIGEN KAART

VOOR RATTUS, REVOLVER OF VOOR INVADERS

Stel je hebt een geweldig idee voor een nieuwe kaart voor Rattus, Revolver of voor Invaders. Dan is dit je kans om die kaart ook daadwerkelijk gedrukt te krijgen in één van de toekomstige uitbreidingen!

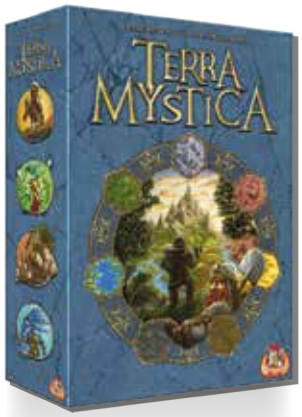
Stuur een email met:

- De omschrijving van je idee
- De titel van het spel waarvoor je de kaart hebt bedacht (Rattus / Revolver / Revolver 2 / Invaders)
- Je persoonlijke gegevens

stuur een email naar
actie@whitegoblingames.com

Misschien vinden we je idee goed genoeg om het mee te nemen in de testrondes en wie weet zie je straks jouw idee terug in het spel.

Urenlang speelplezier



Terra Mystica

Nieuw Amsterdam

Völuspá

Völuspá: Order of the Gods

Laat je onderdompelen in epische avonturen! White Goblin Games biedt voor spelliefhebbers ook wat zwaardere kost: urenlang vermaak aan de keukentafel. We zetten een aantal van deze spellen voor je op een rij.

TERRA MYSTICA

Ons paradepaardje van de laatste tijd is natuurlijk Terra Mystica. We hebben met dit spel de “Nederlandse Spellenprijs Expert 2013” gewonnen en ook in het buitenland zal het spel ongetwijfeld nog vele spellenprijzen in de wacht slepen. We beloven dat we op korte termijn ook een uitbreiding zullen uitgeven die nog meer variatie aan dit topspel zal toevoegen.

Terra Mystica is een groot ontwikkelingsspel. Iedere speler controleert een volk met zijn eigen speciale vaardigheden. Jouw volk ontwikkelt zich door het stichten van nieuwe nederzettingen op aangrenzende gebieden en door het bouwen van betere gebouwen. Hiermee groeit jouw economie en daarmee jouw inkomsten en actiepotentieel. Door op het juiste moment nederzettingen en gebouwen te stichten loop je ook nog eens lekker binnen met winstpunten en andere bonussen.

De doos bevat een enorme hoeveelheid spelmateriaal en het spel is een garantie voor jarenlang speelplezier.

Terra Mystica, winnaar van de Nederlandse Spellenprijs Experts 2013, is nu ook genomineerd voor de Gouden Ludo 2013.

NIEUW AMSTERDAM

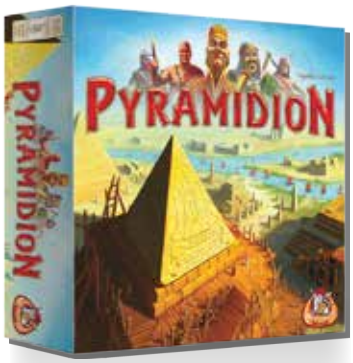
Een aantal jaren hebben we aan dit spel gewerkt en we zijn maar wat trots op het eindresultaat. Het spel gaat over de stichting van Nieuw Amsterdam (nu New York) aan de monding van de Hudson rivier. Alle spelmechanismen zijn uitgevoerd met een historische achtergrond en sluiten naadloos op elkaar aan. Ook het schitterende artwork van Joshua Cappel draagt hieraan bij. Hij heeft de dramatiek van de oorspronkelijke bevolking in onze ogen perfect gevangen in de illustratie op de doos. Door goed naar die illustratie te kijken weet je eigenlijk precies wat je aan spelinhoud kunt verwachten: een groeiende stad met schepen vanuit Europa die komen en gaan terwijl de lokale bevolking steeds verder wordt verdreven. Natuurlijk niet voordat er handel met ze is gedreven! Nieuw Amsterdam is een topper in het genre en is niet voor niets genomineerd voor International Gamers Award 2013, de belangrijkste prijs voor spellenliefhebbers wereldwijd!

VÖLUSPÁ & VÖLUSPÁ: ORDER OF THE GODS

Völuspá is een tegellegspel in optima forma. In recensies wordt het spel vaak geprezen om de tactische keuzes die je hebt . Alle tegels uit het spel bezitten speciale krachten die je op een slimme manier in je voordeel kunt benutten. Odin, Thor, Skadi en de draak zijn slechts enkele karakters die je te hulp schieten. We hebben in de doos gelijk een volledige uitbreiding gestopt voor nog meer plezier. Kun je er dan nog geen genoeg van krijgen? Dan is de uitbreiding ‘Völuspá – Order of the Gods’ iets voor jou!

Panic Station

Ninjato



Pyramidion

PANIC STATION

Hoeveel vertrouwen kun je in je medespelers hebben tijdens dit spel? Dat is de vraag die telkens door je hoofd spookt. Is je rechterbuurman te goeder trouw of is hij geïnfecteerd? Liegt je linkerbuurvrouw of bluft ze? Spanning alom.

Panic Station is een coöperatief spel met intense paranoia, waarbij spelers 2 personages besturen, die beide lid zijn van het militaire korps dat door de regering werd gestuurd om de aanwezigheid van een gevaarlijke buitenaardse levensvorm te onderzoeken. Spelers besturen zowel hun androïde als hun soldaat door de legerbasis om zo voorwerpen te verzamelen die hen zullen helpen hun missie te volbrengen: het nest van de parasieten lokaliseren en vernietigen. De speler die met zijn soldaat het nest bereikt en daarna 3 benzinekaarten speelt en met zijn vlammenwerper het nest vernietigt, wint het spel voor het menselijke team.

NINJATO

Ninjato is een thematisch spel dat zich afspeelt in Japan. Ooit gedroomd om in de huid van een ninja te kruipen? Dit spel geeft je eindelijk deze kans.

In het twaalfde eeuwse Japan strijden de Minamotostam en de Tairastam om de macht, terwijl de heersende keizer Go- Shirakawa de twee partijen tegen elkaar uit probeert te spelen. Eén van deze drie stammen zal uiteindelijk de sociale orde gaan bepalen. In de schaduw van deze titanenstrijd proberen een aantal ninja's de chaos in hun voordeel te gebruiken. Gewaagde overvallen en subtiele intrige zijn essentieel om je macht te vestigen. Wanneer een nieuw tijdperk aanbreekt, zal één ninja Ninjato worden, de macht achter de schermen. Het ninja thema is helemaal verwerkt in dit superspannende spel.

PYRAMIDION

De grote piramide van Gizeh is het enige wereldwonder uit de Oudheid dat de tand des tijds heeft weten te doorstaan. Het was farao Chufu, beter bekend als Cheops, die tijdens zijn regeerperiode opdracht gaf tot de bouw van deze monumentale en mysterieuze graftombe. De grote piramide laat op indrukwekkende wijze zien waar deze beschaving uit de Oudheid toe in staat was. De koninklijke architecten lieten uit alle hoeken van het Egyptische rijk bouwmaterialen en arbeiders aanrukken om dit wereldwonder te realiseren.

De spelers verplaatsen zich in Pyramidion in de rol van voorman op de bouwplaats van de grote piramide van Gizeh. Als voorman ben je verantwoordelijk voor het beheer van de bouwmaterialen op de locatie en zorg je dat de toestroom van goederen optimaal is. Hiervoor onderhoud je contacten met kooplieden, onderhandelaars en slavendrijvers die op hun beurt ervoor zorgen dat de boten worden beladen. De boten zetten echter pas koers naar de bouwplaats als ze volledig beladen zijn. De voorman die de bouwplaats het meest efficiënt weet aan te sturen (de speler die als eerste 10 overwinningspunten weet te behalen) krijgt van de farao de ultieme beloning, het plaatsen van de sluitsteen op de top van de piramide: de Pyramidion!

Pyramidion is een schitterend spel. Mede door het prachtige artwork van Oliver Schlemmer waan je je in het oude Egypte met al zijn intriges en gevaren. Pyramidion is een spel met veel interactie en onderlinge strijd in een gevecht om het aanzien van de Farao.

STRATEGISCHE SPELLEN

Saqqara

Artifact

Rogue Agent

SAQQARA

Dit spel speelt zich ook af in Egypte, ongeveer 2100 voor Christus en ten tijde van de 8e dynastie. Het is een tijd van chaos en aan jou de taak om de macht te grijpen nu de zwakke farao geen gezag meer heeft. Je stuurt handelaren naar de markt voor vis, zijde, hout, goud en land. Tegelijkertijd probeer je invloed te krijgen in de verschillende soorten piramides en vruchtbare grond langs de oevers van de Nijl te claimen. De slimste speler wint dit fraaie spel dat enorm veel houten speelstukken bevat.

ARTIFACT

Artifact speelt zich af in het begin van de 20e eeuw. De grote musea in Europa en Amerika concurreren om artefacten uit de gehele wereld te verzamelen en te exposeren in tentoonstellingen. Reis de wereld af op zoek naar deze artefacten of koop ze op de zwarte markt. Elke tentoonstelling levert punten en extra inkomen op. Dat laatste heb je zeker nodig omdat het basisinkomen tijdens het spel steeds minder wordt. Plan je acties vooruit door actie speelstukken voor de volgende ronde te pakken, het liefst zo goedkoop mogelijk. Artifact is een spel van onder meer de bedenker van Nieuw Amsterdam en is een topper in het genre.

ROGUE AGENT

In Rogue Agent nemen de spelers de rol van Agenten op zich die door de Agency belast zijn met het voorkomen van de misdaad in Rain City. Als Agenten zullen de spelers Criminelen voor het gerecht brengen, liquidaties voorkomen, Bommen ontmantelen die mogelijk hele districten in het puin zullen leggen, zoeken naar waardevolle Hulpmiddelen en Informanten rekruteren die hen kunnen helpen bij de moeilijke taak om te overleven in de donkere steegjes van de stad.

Door deze taken succesvol uit te voeren krijgt een Agent Invloed en Invloed zal uiteindelijk bepalen hoe succesvol een Agent zal zijn en hoe hoog hij zal opklimmen binnen de gelederen van de politiemacht.

Rogue Agent kan op twee manieren worden gespeeld. Kies voor het begin van het spel welke variant je wilt spelen. De Agent variant is de eenvoudige variant en kan gespeeld worden met 2-4 spelers. Deze variant biedt een competitieve race om Invloed te krijgen. De Android variant is de uitgebreide variant die gespeeld kan worden met 3-4 spelers. Deze variant introduceert de aanvullende taak om Androids die vermomd zijn als Agenten te ontmaskeren, terwijl deze Androids proberen zoveel mogelijk Invloed te krijgen.

Naast deze spellen hebben we nog meer strategische spellen om uit te kiezen:

Richelieu

Singapore

Piraten en Kooplui

Khan

Roll through the Ages

Vampire Empire

Expedition: Congo River 1884

INVADERS

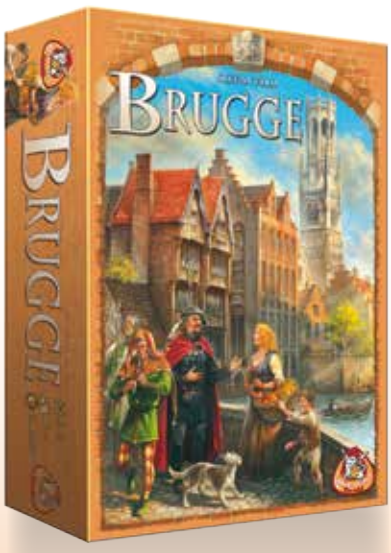
Planeet in nood!

De aarde. In het jaar 2127. Een verpletterende invasie door een verschrikkelijke vijand is begonnen.

De spelers spelen met twee totaal verschillende facties in deze strijd, één jaar na aanvang van de invasie: de één speelt in deze invasie met een onverzettelijke buitenaardse strijdmacht, de Invader, en de ander speelt de Mensheid. Kan de Mensheid het plan voor deze dodelijke invasie stoppen? Invaders is een asymmetrisch kaartspel voor twee spelers, waarbij één speler (Mensheid) probeert zich te verdedigen tegen de aanvallen van de andere speler (Invaders). Het spel is spannend en uitdagend tot de laatste spelbeurt. De combinaties die je kunt maken met de kaarten zijn talrijk en vaak verrassend voor de tegenstander. De prachtige illustraties van Chechu Nieto maken van Invaders een spel dat in geen enkele collectie mag ontbreken.

BRUGGE

Snelle beurtwisselingen, prachtige illustraties, soepel spelverloop, ...

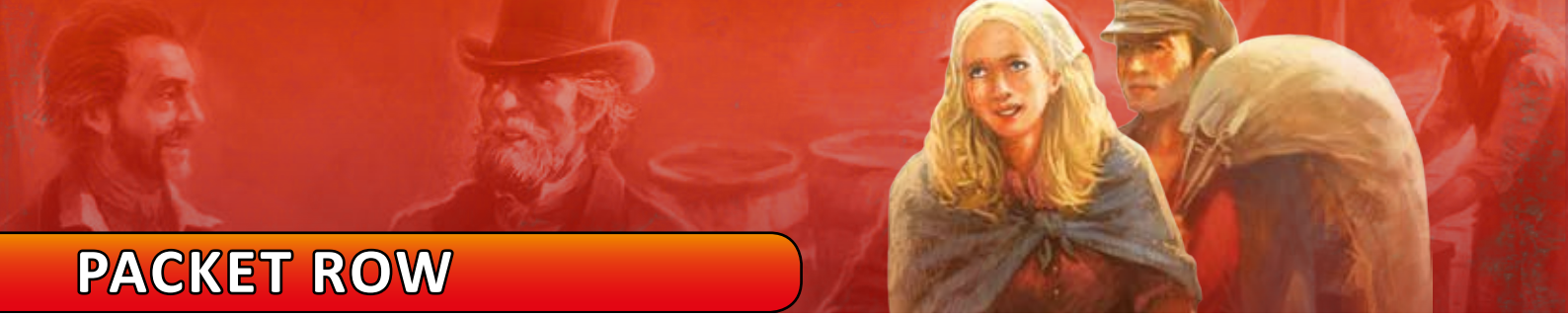


Constante dreiging van het toeslaan van het noodlot, spanning tot het einde van het spel en een enorme variatie in spelverloop. Dát zijn de ingrediënten van Brugge.

In het spel verlopen de beurten steeds op eenzelfde manier: je vult je hand met nieuwe kaarten aan, de startspeler dobbelt met de gekleurde dobbelstenen, je voert acties uit en tot slot worden de verschillende categorieën beoordeeld op meerderheid en wisselt de startspeler.

De kaarten waarmee je in het spel speelt zijn multifunctioneel. Je kunt ze als 'huis' gebruiken, als karakter in je huizen plaatsen (deze kaarten hebben soms eenmalige voordelen en soms voordelen die je iedere beurt weer opnieuw kunt gebruiken), geld incasseren, bedreigingen stoppen, handlangers inhuren, grachten bouwen, etc. Alles om de meeste punten te scoren aan het einde van het spel.

Er zitten 165 verschillende karakter kaarten in de doos zodat je heel veel variatie in ieder spel zult ervaren. In geen enkel spel tref je dezelfde karakters aan zodat in sommige spellen de gewenste combinaties eenvoudiger te maken zijn dan in andere spellen. De succesvolle auteur Stefan Feld heeft met Brugge een waar meesterwerk afgeleverd. We verwachten dat jullie enorm veel plezier aan dit spel zullen beleven de komende jaren.



PACKET ROW

Drijf je handel... of gaat een ander er mee aan de wandel?

New York, 1842. De haven langs South Street bruist van activiteit. Pakketschepen komen constant aan en vertrekken weer en op het vaste land mengen de stemmen van immigranten van verschillende nationaliteiten zich met het geluid van werkers, die vracht en voorraden laden op de schepen.

Er waren zoveel pakketschepen die wachtten op passagiers en vracht in deze haven, dat het gebied bekend stond als de “Packet Row”. Hier hadden de grootste import- en exportbedrijven hun hoofdkantoor. Iedere speler vertegenwoordigt een van deze handelsbedrijven en probeert zoveel mogelijk winst te maken met de trans-Atlantische handel. Echter veel geld hebben is niet genoeg om Packet Row te winnen. Belangrijker is het dat de spelers hun geld op het juiste moment in het spel ten behoeve van de stad moeten uitgeven om zoveel mogelijk overwinningspunten te halen.

Packet Row is het nieuwste spel van het succesvolle auteurs duo Ase en Henrik Berg, bekend van Rattus en Rattus Cartus. Het leuke van Packet Row is dat je steeds je kansen afweegt tussen risico en rendement. Moet je nu toeslaan door het nemen van een kaart als het je wordt aangeboden? Zijn de aangeboden kaarten wel interessant genoeg voor jou? Of zeg je ‘nee’ met het risico dat je deze beurt helemaal niets krijgt? De actieve speler weet dit dilemma dat je hebt natuurlijk ook en biedt je niet direct de beste opties aan. Schat dus jouw mogelijkheden goed in maar zeker ook die van de actieve speler, want die bepaalt uiteindelijk of jouw keuze slim was of niet. Als je ‘nee’ zegt tegen de aangeboden kaarten en de startspeler neemt vervolgens wel een kaart, dan heb je pech en krijg je helemaal niets deze ronde.

De bedenkers van Packet Row zijn er na Rattus en Rattus Cartus wederom in geslaagd om met een minimum aan spelregels, een spel te creëren dat volop uitdaging aan een heel breed publiek biedt.

WEERWOLVEN & WAAGHALZEN

Het ultieme weerwolven-spel voor échte waaghalzen!

Weerwolven & Waaghalzen is een interactief deductiespel voor twee teams: Dorpelingen en Weerwolven. De Weerwolven proberen niet ontdekt te worden en de ene na de andere Dorpeling uit te schakelen. De Dorpelingen laten dat natuurlijk niet op zich zitten en proberen de Weerwolven uit te schakelen, maar weten niet welke spelers Weerwolven zijn.

Het spel eindigt wanneer alle Dorpelingen óf alle Weerwolven dood zijn.

Een spel 'Weerwolven & Waaghalzen' bestaat uit meerdere 'dagen' en 'nachten'. Elke nacht kiezen de Weerwolven een slachtoffer, terwijl de Ziener informatie inwint over de andere spelers en zo achterhaalt of een speler een Weerwolf is. Tijdens de dag proberen de spelers gezamenlijk te achterhalen wie onder hen een Weerwolf is, om vervolgens te stemmen om deze speler al dan niet te lynchen.

Het spel wordt altijd gewonnen door een team: de Dorpelingen winnen wanneer zij alle Weerwolven gelyncht hebben, de Weerwolven winnen wanneer er net zo veel Dorpelingen over zijn als Weerwolven. Tijdens een spel 'Weerwolven & Waaghalzen' moet men proberen de medespelers op een dwaalspoor te brengen om te kunnen winnen. Dit alles gebeurt onder leiding van een Spelleider (één van de spelers), die de overige spelers door de verschillende fasen van 'Weerwolven & Waaghalzen' heen leidt.

Het spel bevat heel veel spelmateriaal: je kunt het spel zelfs spelen met 68 spelers als de groep groot genoeg is. In de spelregels vind je naast een spel voor gevorderden ook verschillende spelvarianten. De variatie is nog groter doordat we een heleboel scenario's aan het spel hebben toegevoegd. 'Dorp van de visioenen', 'Dorp van Pijn', 'Dorp van de vampiers' zijn slechts enkele scenario's die je samen met je spelgroep of vriendengroep kunt naspelen. 'Weerwolven en Waaghalzen' is hiermee met recht hét ultieme weerwolven-spel.

White Goblin Games heeft nog veel meer te bieden! Wat dacht je van deze titels:

De Glasstraat

Pittige Pepers

De Paleizen van Carrara

Bezoek ons op

www.whitegoblingames.nl

voor nieuws, spelregelvarianten, filmpjes,
recensiequotes en nog veel meer!

Wilt u op de hoogte blijven van het laatste nieuws?
Schrijf u dan in voor onze nieuwsbrief op:

www.whitegoblingames.nl/nieuwsbrief.

WWW.FACEBOOK.COM/
WHITEGOBLINGAMES

WWW.TWITTER.COM/
WHITE_GOBLIN

WWW.YOUTUBE.COM/
WHITEGOBLINGAMES

Uw White Goblin Games specialist:

HAPPY FACES EVERYWHERE