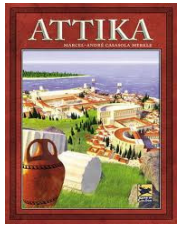
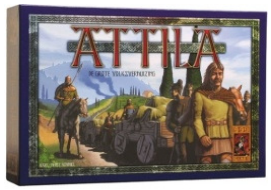
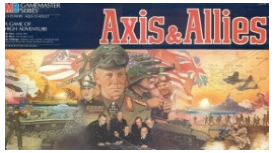
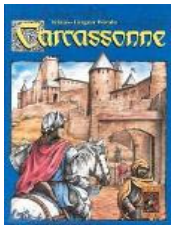
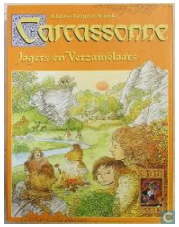
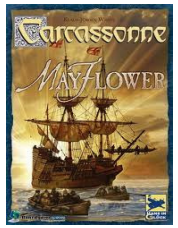
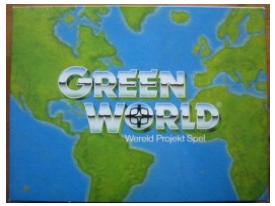
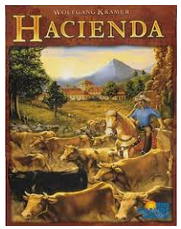
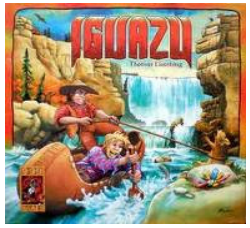
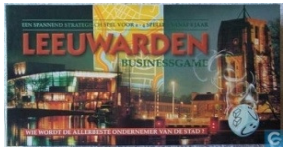
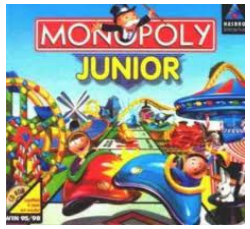
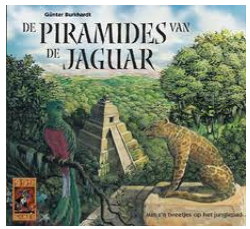
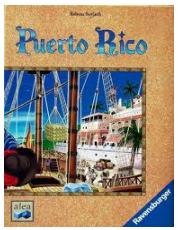
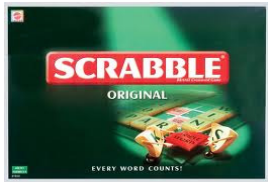
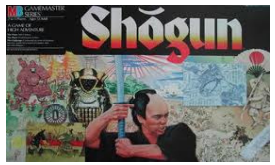
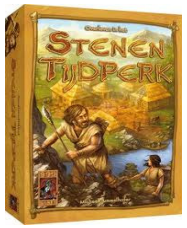
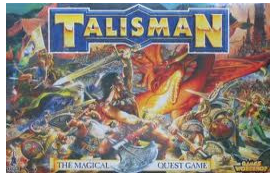
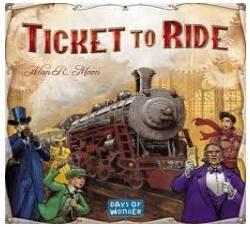
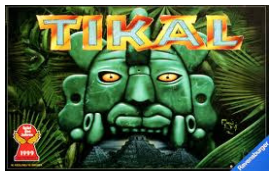
Naam	Omschrijving	Uitgever	Soort spel	Min. Spelers	Max. Spelers	Min. Leeftijd	Tijd (min.)
	AANDELENSPEL Het aandelenspel is er als eerste in geslaagd het karakter van de effecten-beurs werkelijkheidsgetrouw na te bootsen. Al spelend leert de speler alle facetten van de beurs kennen. Elke speler moet met zijn startkapitaal proberen zoveel mogelijk vermogen te verwerven door transacties uit te voeren met aandelen van zes topfondsen. Een beurskrant verschaft informatie om de juiste beslissingen te nemen. De dobbelsteen zorgt voor de onverwachte resultaten van de effectenhandel.	Stichting eductieve simulatie programma's	Bordspel	2	8	16	60-120
	**ATTIKA** Machtige vorsten breiden hun eigen ministaatje uit. Theaters, orakels, een haven met schepen, een wijnberg en nog veel meer vinden hun plaats op het Griekse schiereiland. De ruimte is zeer beperkt en het wordt al snel belangrijk de weg af te snijden voor de concurrenten, om zelf de vruchtbaarste landstroken op te eisen. Bouwen is echter duur. Om op de kosten te besparen, dient men de oogst van de landschappen te gebruiken of zijn gebouwen in een logische volgorde op het bord te plaatsen. Wie bouwt als eerste zijn staatje vol of verbindt twee tempels met elkaar?	999 Games	Bordspel	2	4	10	60
	**ATTILA** Dit spel speelt zich af in de 4e eeuw na Christus. De spelers proberen invloed uit te oefenen op de volkeren die wegvluchten voor het woeste leger van Attila de Hun. Elke beurt speelt iedere speler een kaart, zet een speelstuk van het betreffende volk op het speelbord en werkt zijn invloed bij. Zolang er niet teveel speelstukken in een gebied staan, leven de volkeren daar vreedzaam samen. Op het moment dat het vijfde speelstuk in een gebied wordt gezet, ontstaat er een conflict. Het zwakste volk in dat gebied moet de regio verlaten. Nadat het laatste conflict is afgehandeld, krijgen de spelers punten voor de speelstukken op het speelbord.	999 Games	Bordspel	2	5	12	90
	**AXIS AND ALLIES** Het is 1942 en vijf grootmachten strijden tegen elkaar. Aan de ene kant staan Duitsland en Japan (Axis) en aan de andere kant de USA, USSR en Engeland (Allies). Elke speler moet niet alleen de militaire kant, maar ook de economische gang van zaken bekijken in elk land. Je dient samen te werken. Tijdens het spel moet je zowel militair strateeg zijn als econoom. Veldslagen moeten succesvol zijn om gebieden te kunnen veroveren. Elk veroverd gebied verhoogt je inkomen. Dit geeft je dan meer koopkracht om extra gevechtseenheden aan te werven, die je dan weer in staat stellen om meer gebieden te veroveren.	MB	Bordspel	2	5	12	> 120
	**CARCASSONNE** In dit bekende legspel bouwen de spelers gezamenlijk de Franse stad Carcassonne op met al haar wegen, steden, kloosters en weiden. Elke beurt leg je één landschapstegel neer en mag je er één horige opzetten. Welk soort dat is hangt van de tegel af. Wie de meeste horigen op een afgebouwd project heeft, krijgt daar direct punten voor. Voor elk soort project gelden verschillende spelregels voor het aantal te ontvangen punten. Het spel is afgelopen als alle tegels zijn gelegd. Wie de meeste punten heeft, wint. **UITBREIDING: Rivier; Draak&Fee&Jonkvrouw; Burgemeesters&Abdijen; Kooplieden&Bouwmeesters; Toren**	999 Games	Bordspel	2	6	10	> 60

Naam	Omschrijving	Uitgever	Soort spel	Min. Spelers	Max. Spelers	Min. Leeftijd	Tijd (min.)
	**CARCASSONNE: jagers en verzamelaars** Zuid-Frankrijk, enige duizenden jaren geleden. Primitieve stammen leven in een vruchtbaar gebied dat uit bossen, rivieren en meren bestaat. De spelers zijn stamoudsten, die hun volgelingen inzetten als vissers, verzamelaars of jagers. De vissers leven langs de rivieren en bouwen hutten aan de oevers van meren. Verzamelaars trekken door bossen op zoek naar goud, bessen en paddestoelen. Jagers maken jacht op de steppen. Maar pas op voor jagende sabeltandtijgers! Welke stam beweegt zich het makkelijkst door dit oeroude gebied, waar eeuwen later de stad Carcassonne gebouwd zal worden?	999 Games	Bordspel	2	5	8	45
	**CARCASSONNE: Mayflower** Mayflower combineert de succesvolle spelregels van het basisspel met nieuwe uitdagingen. De spelers trekken van de oostkust van de Verenigde Staten naar het westen en zetten op de gebruikelijke manier hun kolonisten in. Wie te langzaam naar het westen reist, loopt de kans zijn onafgebouwde projecten aan meereizende grootgrondbezitters te verliezen. Wie kan het tempo het beste volgen?! In Mayflower is nog meer strategisch inzicht vereist dan bij het basisspel. Het artwork van Franz Vohwinkel maakt het spel tot een absolute must voor Carcassonne-liefhebbers.	999 Games	Bordspel	2	5	8	45
	**GREEN WORLD** In dit spel reist iedere speler rond de wereld, een grijze wereld. Tijdens deze reis kom je op plaatsen waar je ontwikkelingsprojecten kunt starten. Geholpen door het geluk van een groene dobbelsteen probeert u op vele plaatsen hulp te bieden. U koopt projecten en zorgt ervoor dat deze allemaal gerealiseerd worden. Langzaam maar zeker worden eerst uw projecten groen, daarna delen van de wereld. Maar het gaat niet altijd goed. Soms krijgt u te maken met tegenslag waardoor u boetes moet betalen, of projecten moet afblazen. Degene die als eerste zijn totale wereld "op groen" heeft omgekeerd, is de winnaar.	Vereniging Wereld-kinderen	Kaartspel	2	4	10	45
	**HACIENDA** In Hacienda eis je landgoederen op, waarvandaan je kuddes dieren naar de markt brengt. Daar verdien je geld mee. Met dit geld koop je nieuwe opties op land en dieren, of bouw je haciënda's en kunstmatige meren om de waarde van je bezittingen te vermeerderen. Tijdens het spel worden maar op twee momenten punten geteld. Daardoor heb je rustig de tijd om jouw imperium op te bouwen. Maar pas op, het spel kan plotseling sneller gaan dan je denkt.	999 Games	Bordspel Geluk: ●●○○○ Tactiek: ●●●●○ Bluf: ●○○○○	2	5	10	60
	HEROQUEST Vier helden zoeken een weg in een ondergronds labyrint vol gevaar en geheimzinnige schatten. De doolhof wordt beheerd door de Slechte (spelleider) die alle monsters controleert. Hij is degene die verantwoordelijk is voor de correcte opstelling van alle spelattributen zoals vallen, deuren, geheime doorgangen, magische items, meubilair enz. De helden proberen een quest tot een goed einde te brengen, terwijl de spelleider maar één doel heeft: het uitschakelen van de helden. Teneinde hun doel te bereiken moeten de helden opletten voor valkuilen en zullen ze dikwijls belaagd worden door diverse angstaanjagende monsters.	MB	Bordspel	2	5	10	60-120

Naam	Omschrijving	Uitgever	Soort spel	Min. Spelers	Max. Spelers	Min. Leeftijd	Tijd (min.)
	**IGUAZU** In de woeste stroming van de Iguazu-rivier spelen zich dramatische taferelen af. Dappere jagers en arglistige avonturiers zijn door de diamantenkoorts bevangen. Ze sturen hun kano's met gevaarlijke manoeuvres naar de glinsterende juwelen op de oever. De jacht op de juwelen is risicovol: telkens verandert het noodweer de rivier in een woeste stortvloed. Zelfs de aan boord gebrachte juwelen zijn niet veilig, omdat menige bemanning zich gaandeweg als een dievenbende ontpopt. In de stroomversnellingen van de Iguazu kunnen dappere geluksridders een reusachtig vermogen bemachtigen, maar dit ook net zo makkelijk weer verliezen.	999 Games	Bordspel	3	5	8	30
	DE KOLONISTEN VAN CATAN De spelers koloniseren het eiland Catan. Hun dorpen en steden oogsten van aangrenzende landschappen grondstoffen als graan, hout en wol. Deze grondstoffen ruil je met elkaar om de juiste combinatie samen te stellen om nog een dorp, straat of stad te bouwen. Je kunt in ontwikkelingskaarten investeren die een interessante draai aan het spel geven. De speler die als eerste tien overwinningspunten heeft, wint. Het klinkt simpel, maar... pas op voor de struikrover! **UITBREIDING: Zeevaarders; Steden&Ridders; 5-6 spelers**	999 Games	Bordspel	3	6	10	90
	**LEEUWARDEN BUSINESS GAME** Het spel speelt zich af op een illustratieve plattegrond van de stad. Je bent ondernemer en moet je imperium van 5 bedrijven op het bord zien te plaatsen. De grond is schaars en in het centrum erg duur. Dus is de strijd om de beste locaties meedogenloos. Wie doet de minste concessies en is slimmer dan de concurrent? Neem de uitdaging aan en test je ondernemersgeest. En als het spel afgelopen is vergeet je alle strijd, draait alle bedrijven om en eindigt met een spelbord met interessante beelden van bezienswaardigheden.	Jumbo	Bordspel	2	4	8	x
	MIDDERNACHT VAMPIERENJACHT Vampiers kunnen niet tegen het zonlicht, dat hen onherroepelijk verbrandt. Ze schuilen overdag in graven en crypten op de kerkhoven van het land. Daarom is het op ons kerkhof vlak voor zonsopgang een drukte van jewelste, want de vampiers moeten op tijd een vrije rustplaats vinden! Welke graven zijn leeg, en bieden plaats? En…o wee! De mensen uit het dorp hebben in sommige graven knoflookbollen gedaan, en daar kan een vampier niet tegen!	999 Games	Bordspel	2	6	6	30
	MONOPOLY Het doel van het spel is om zo snel mogelijk een monopolie op te bouwen. Dat kun je doen door het kopen van straten en het bouwen van huizen en hotels. Iedereen die vervolgens op jouw straat komt, moet huur betalen! Ga niet langs Start, maar meteen naar de gevangenis!	Smeets & Schippers	Bordspel	2	8	10	> 120

Naam	Omschrijving	Uitgever	Soort spel	Min. Spelers	Max. Spelers	Min. Leeftijd	Tijd (min.)
	**MONOPOLY: Junior** 2 tot 4 kinderen gaan op stap in een pretpark en proberen de meeste centjes te verzamelen. Ze geven geld uit bij de attracties van hun vriendjes, maar baten zelf ook één of meer kraampjes uit. De meest typische Monopoly-acties zijn (eventueel) vereenvoudigd in deze juniorversie verwerkt: start passeren = zakgeld krijgen, een station = nog een beurt, de gevangenis = snackbar, twee attracties van dezelfde kleur = dubbele inkomsten. Het spel eindigt wanneer iemand zijn zakgeld heeft opgebruikt. De speler die op dat moment nog over het meeste zakgeld beschikt, wint.	Parker (Zelfgemaakt)	Bordspel	2	4	5	30
	PANIEK IN DE WEI De brutale schapen van boer Tjebbe trekken er een dagje op uit om de weilanden in de nabije omtrek te verkennen. Lekker tikkertje spelen in de wetenschap dat Rambo de Ram elk moment zijn opwachting kan maken. Maar ook de schapenscheerder is in de buurt en staat paraat om elk schaap dat te dichtbij komt, te vangen en te scheren. Schapen scoren punten tijdens hun tocht door vier verschillende weilanden. Het spel is afgelopen als het kudde-fiche het einde van het tijdspoor heeft bereikt. De speler met de meeste punten wint het spel.	999 Games	Bordspel Geluk: ●●○○○ Tactiek: ●●●●○ Bluf: ●●●○○	2	4	8	30
	**DE PIRAMIDES VAN DE JAGUAR** In de jungle van Centraal Amerika werken expedities voorbeeldig samen aan de restauratie van twee piramides. De speler biedt in zijn beurt twee kaarten aan waar de ander er een van mag kiezen. Dan leggen zij elk hun kaart op de steeds beperkter wordende bouwplaatsen van hun piramides. Als een kaart niet meer past, krijgt de andere speler voordelen op het bonusspoor. Wie zet de andere speler op het verkeerde been?	999 Games	Bordspel Planners: ●●●◉○ Geluksvogels: ●●○○○	2	2	10	30
	**PUERTO RICO** In 1493 ontdekt Columbus Puerto Rico, de parel van het Caribische gebied. En al een goede halve eeuw later beleeft het eiland haar eerste grote bloeiperiode. De spelers kruipen tijdens het spel steeds weer in een andere rol. Als kolonist leggen ze vruchtbare plantages aan. Als opzichter produceren ze waardevolle goederen, die ze dan, in de rol van handelaar, met de hoogst mogelijke winst verkopen. Dat verdiende geld gebruiken ze dan weer om als bouwmeester indrukwekkende stadsgebouwen op te richten.	Ravens-burger	Bordspel	2	5	12	90-150
	EEN REIS DOOR EUROPA Elke speler reist op een eigen manier door Europa. Hij moet zelf verbindingen maken om de reisweg zo kort mogelijk te maken. Wie het eerst terug bij het startpunt komt, wint dit spel. Je leert de Europese steden kennen en op een kaart terugvinden. Elke kaart bevat informatie over de steden, wat het spel een didactisch tintje geeft.	Ravens-burger	Bordspel	2	6	10	45

Naam	Omschrijving	Uitgever	Soort spel	Min. Spelers	Max. Spelers	Min. Leeftijd	Tijd (min.)
	RUNEBOUND De wereld van Runebound is magisch, gevaarlijk vol krachtige tovenaars, edele heren, kwaadaardige monsters en machtsgekke tirannen. Het doel van Runebound wordt bepaald door het avontuur dat je speelt. In "Herrijzenis der Drakenheren" is het doel van het spel om of hoge drakenheer Margaat te doden of de drie drakenrunen te verzamelen. De eerste speler die één van deze doelen haalt is de winnaar.	Fantasy flight	Bordspel	1	6	12	> 120
	**SCRABBLE** Scrabble is een bordspel voor twee tot vier spelers of spelerteams waarbij met een gegeven aantal willekeurige letters woorden moeten worden gelegd op een speelbord. Hierbij gaan geluk en vernuft hand in hand, omdat de letters willekeurig gepakt worden en het de kunst is hiermee een zo hoog mogelijke score te behalen.	Sio	Bordspel	2	4	13	60-120
	**SHOGUN** Shogun is een combinatie tussen Risk en Diplomatie. Je kan tijdens je beurt kopen, forten bouwen, soldaten kopen en speciale eenheden tijdelijk inhuren. Op het speelbord beschik je over 3 hoofdlegers (die steeds sterker kunnen worden) en een naar eigen inzicht aantal provinciale legers. Wie het eerst 35 gebieden verovert, wint.	MB	Bordspel	2	5	12	> 120
	HET SPEL DER TRONEN Koning Robert Baratheon is dood en de koninkrijken van Westeros bereiden zich voor op de komende oorlog. Terwijl de legers zich verzamelen en de raven boodschappen heen en weer vliegen lijkt een strijd der koningen onvermijdelijk. De spelers nemen daarin de leiding over de grote huizen van Westeros en starten een heldhaftig gevecht om de IJzeren troon. Dompel jezelf onder in een spel van slimme planning en zorgvuldig gebruik van macht en diplomatie. Gebaseerd op de bestsellers van George R.R. Martin uit de boekenserie 'A Song of Ice and Fire'.	PS-Games	Bordspel	3	5	12	150
	**STENEN TIJDPERK** De steentijd kenmerkt zich door beginnende akkerbouw, het produceren van nuttige grondstoffen en het bouwen van hutten. Handelen wordt steeds populairder en de beschaving ontwikkelt zich in rap tempo. Maar ook traditionele vaardigheden als jagen zijn vereist om stamleden te eten te kunnen geven. De spelers proberen al deze uitdagingen het hoofd te bieden. Er zijn veel manieren om het doel te bereiken, waardoor iedere speler een andere strategie kan kiezen. Aan het einde van het spel zal blijken welke de juiste was.	999 Games	Bordspel Geluk: ●●●○○ Tactiek: ●●●●○ Bluf: ●○○○○	2	4	10	75

Naam	Omschrijving	Uitgever	Soort spel	Min. Spelers	Max. Spelers	Min. Leeftijd	Tijd (min.)
	**TALISMAN** Talisman is één van de betere fantasiespellen toegankelijk voor een breed publiek. De Engelse spelregels en kaarten mogen je niet afschrikken. Een basiskennis Engels volstaat om veel plezier aan dit spel te beleven. De spelers ondernemen een tocht doorheen een fantasiewereld. Onderweg verdienen ze punten door monsters en geesten te overwinnen en kunnen ze objecten verzamelen om het uiteindelijke doel te verslaan: de grote Dragon King. (*ENGELS*)	Games Workshop	Bordspel	2	23	12	60-120
	TARGUI Targui is het enkelvoud van Toareg. De Toareg is een woestijnvolk in de Sahara. De spelers vertegenwoordigen ieder één van de stammen. Je ziet een deel van de woestijn met de verschillende landschappen. Ieder verschillend gebied heeft zijn eigen economische en strategische waarde. De spelers streven ernaar de heerschappij over de hele woestijn te verkrijgen en maken daarbij handig gebruik van de kenmerken van de verschillende gebieden. Je moet gebieden veroveren, je basiskamp verdedigen en je strijdkrachten (kamelen) zien uit te breiden. Het speelbord zelf moet bij elke partij opnieuw opgebouwd worden.	Jumbo	Bordspel	2	4	12	> 120
	**TICKET TO RIDE** Ticket to Ride is een treinenspel dat zich afspeelt in Amerika. Doel van het spel is de meeste punten te scoren door zoveel mogelijk plaatsen aan te doen en lange trajecten in 1 keer af te leggen. In dit spel komt het er op aan zoveel mogelijk punten te verzamelen. Dit kan door het maken van een verbinding tussen twee steden, het realiseren van (persoonlijke) opdrachten en (als alles goed gaat) het creëren van de langste verbinding op het bord.	Days of Wonder	Bordspel	2	5	8	30-60
	**TIKAL** Tikal is de belangrijkste en grootste van alle Maya-steden. De overblijfselen ervan liggen te midden van een ondoordringbaar oerwoud in het Noorden van Guatemala. In dit spel is elke speler leider van een expeditieploeg die in het oerwoud naar tempels zoekt, piramides blootlegt, kostbare schatten ophaalt en geheime gangen ontdekt. De expeditie die uiteindelijk de meeste punten verzamelt, wint dit spel. Punten krijgt een speler tijdens elk van de vier waarderingsronden en dit voor elke opgehaalde schat en elke tempel waarbij hij de meeste expeditieleden heeft staan.	Ravens-burger	Bordspel	2	4	10	60
	TRIVIAL PURSUIT: wereldreis editie De speciale Trivial Pursuit uitgave "de Wereldreis editie" is een kennisspel voor iedereen die gek is op reizen en reisverhalen. Je bezoekt alle werelddelen aan de hand van zo'n 1800 vragen: van noord tot zuid en van oost naar west. Je krijgt vragen over mensen, cultuur, eten en allerlei toeristische trekpleisters, zoals "In welke stad kan men heerlijke visgerechten proeven aan de Fischerman's werf?". De spelregels zijn gelijk aan andere Trivial Pursuit edities, met enkele speciale spelelementen, zoals een paspoort en eerste klas kaartjes.	Parker	Bordspel	2	6	15	90