

Jump!

Auteur: Wolfgang Kramer & Kiesling

Uitgegeven door E/G Spiele, Brainstorm

Een spannend, grappig en truc-rijk spel voor 2 - 5 spelers, vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Rob & Det](#) (Meppel, Nederland).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Speelmateriaal

- 1 speelbord
- 2 vliegtuigen
- 55 kaarten (39 vluchtkaarten, 16 actiekaarten)
- 30 speelfiguren (in vijf verschillende kleuren)
- 1 zwart speelfiguur

Speeldoel

Je bezit een spingers-crew en start in twee vliegtuigen. Je stuurt het tempo van de vliegtuigen en de afsprong van je springers. Het doelgebied is de kust. Daar geldt het, op land een toplanding te maken. Spring niet te vroeg, anders ben je te ver van de kust weg en krijg je slechts weinig pluspunten. Wacht met de afsprong echter ook niet te lang, anders land je in de zee en dat levert dikke minpunten op. Wie met zijn crew in drie etappes de beste landingen heeft gemaakt, en op de successchaal vooraan ligt, wordt winnaar.

Het speelbord

Bekijk eerst het speelbord wat nauwkeuriger. (Zie plaatje voorin bij de spelregels). Het laat twee direct naast elkaar liggende vliegbanen (A) zien. De grote velden met de pijlen zijn de startplaatsen (B) voor de vliegtuigen. Het groen/gele bereik van de vliegbanen voert over land met een klein meer daartussen, het blauwe bereik voert over de zee met een klein eiland daartussen. Wie met een springer op het land landt, krijgt pluspunten, wie in het water landt, krijgt minpunten!

Onder de beide vliegbanen bevinden zich de landingsplaatsen voor de springers (C). Onder de landingsplaatsen zijn er twee puntenlijsten (D):

- pluspunten voor afsprongen op het land;
- minpunten voor afsprongen in de zee.

De successchaal (E) rond om het speelbord laat de speelstand zien. Wie daar na drie etappes vooraan ligt, is de winnaar en wordt Jolly Jumper genoemd.

Speelvoorbereidingen

- Iedere speler kiest een kleur en krijgt:
 - bij twee spelers zes speelfiguren;

- bij drie spelers vijf speelfiguren;
- bij vier spelers vier speelfiguren;
- bij vijf spelers drie speelfiguren.
- Iedere speler zet één van zijn speelfiguren op het startveld van de successchaal. De overige speelfiguren van een speler zijn springers en blijven eerst voor hem op tafel.
- De beide vliegtuigen worden op de beide startvelden gezet.
- Uit de kaarten worden de sprongkaarten gesorteerd. Iedere speler krijgt één sprongkaart. De overige sprongkaarten gaan uit het spel.
- De kaarten (zonder sprongkaarten) worden geschud. Iedere speler krijgt zes kaarten, die hij met zijn sprongkaarten in de hand neemt. De overige kaarten worden als trekstapel naast het speelbord gelegd.
- De jongste speler krijgt de zwarte speelfiguur; hij is daarmee de startspeler in de eerste ronde.
- De springers worden in de vliegtuigen gezet: de speler met de zwarte speelfiguur zet één van zijn springers in een vliegtuig op een plaats naar keuze. Daarna zijn om de beurt de volgende spelers aan de beurt. Het inzetten wordt zolang voortgezet, totdat alle springers in de vliegtuigen hebben plaatsgenomen.

De kaarten

(Zie plaatjes voorin spelregels).

De vluchtkaarten

Met de vluchtkaarten stuur je de beide vliegtuigen. De rondjes bovenin geven aan voor welke vliegbaan de kaarten gelden.

- Rood betekent: de kaart kan alleen voor de rode vliegbaan worden ingezet.
- Geel betekent: de kaart kan alleen voor de gele vliegbaan worden ingezet.
- Wit betekent: de kaart kan voor een willekeurige vliegbaan worden ingezet.

Het getal in het rondje geeft aan hoeveel velden een vliegtuig vooruit vliegt. Gaat het om een negatief getal, dan maakt het vliegtuig een looping en wordt een overeenkomend aantal vakjes teruggezet.

Vliegen

Wie een vluchtkaart heeft uitgespeeld, zet meteen het betreffende vliegtuig zoveel velden voorwaarts of achterwaarts, als de kaart aangeeft. Vliegpunten die het vliegtuig over de vliegbaan heen of achter het startveld voeren, vervallen (zie verder onder "Vliegen met dwanguitstap").

De actiekaarten

Met de actiekaarten stuur je de sprongen van je springers en beïnvloed je de sprongen van je medespelers. (Zie kaarten hieronder).

Sprongkaarten

Je kiest een eigen springer en springt met hem uit het vliegtuig. De springer landt op een landingsplaats direct naast de vliegbaan. Als beide landingsplaatsen vrij

zijn, landt hij op de buitenste landingsplaats.

Als beide landingsplaatsen bezet zijn, landt de speler op de volgende vrije plaats erachter - richting startplaats. (Het is hierdoor mogelijk dat een springer boven de zee springt, en wegens bezette velden op het vaste land landt).

- Wie als eerste direct boven zee afspringt, landt in zee. Bij de waardering wordt deze springer als laatste op de puntenlijst met de minpunten gezet (hoogste aantal minpunten).
- Wie als eerste direct boven het eiland afspringt, landt op het eiland. Bij de waardering wordt deze springer als laatste op de puntenlijst met de pluspunten gezet (hoogste aantal pluspunten).

Plaatswisselkaarten

Je kiest een eigen springer en zet hem op een andere plaats in hetzelfde of in het andere vliegtuig. Als de andere plaats bezet is, wisselen beide springers van plaats.

Sprongverbodkaarten

Wie deze kaart heeft uitgespeeld, draait die meteen om als een andere speler een sprongkaart opendraait - echter, pas als hij aan de beurt is. Alle spelers die in deze ronde een sprongkaart hebben gespeeld, mogen niet springen! Ze moeten met hun springers in het vliegtuig blijven zitten. Heeft niemand een sprongkaart gespeeld, dan heeft deze kaart geen betekenis.

Windkaarten

Wie deze kaart heeft uitgespeeld, draait die meteen om als een andere speler een sprongkaart opendraait - echter, pas als hij aan de beurt is. Hij mag alle spelers die in deze ronde springen, op de vliegbaan één veld naar voren of achteren verschuiven, zodat de springers in het water of op slechtere landplaatsen landen. Worden door meer spelers windkaarten gespeeld, dan mag ieder van deze spelers de springers één veld verschuiven.

Wie de sprongkaart heeft gespeeld, hoeft dan pas een springer te kiezen, als hij weet of er windkaarten worden gespeeld.

Heeft niemand een sprongkaart gespeeld, of wordt de sprongverbodkaart gespeeld, dan heeft de windkaart geen betekenis.

Speelverloop

Kaarten dicht uitspelen. Alle spelers kiezen uit hun hand één kaart uit, ongeacht of het vlucht- of actiekaarten zijn, en leggen die dicht voor zich neer.

Kaarten opendraaien / actie uitvoeren. Als alle spelers een kaart dicht voor zich hebben neergelegd, begint de speler met de zwarte speelfiguur. Hij draait zijn kaart open en voert de actie uit, die op de kaart is aangegeven. De kaart wordt aansluitend, als het:

- de sprongkaart is, meteen weer in de hand genomen. Je kunt deze kaart op

- ieder moment inzetten, als een eigen springer nog in een vliegtuig zit.
- een andere actiekaart of een vluchtkaat was, op een aflegstapel gelegd.

Daarna is de linkerbuurman aan de beurt. Nu draait hij zijn kaart open en voert zijn actie uit.

Een nieuwe ronde

Als iedere speler aan de beurt is geweest, is de ronde beëindigd. Nu krijgt de met de klok mee volgende speler, de zwarte speelfiguur. De nieuwe ronde begint er weer mee, dat alle spelers een kaart dicht afleggen. De eerste beurt doet de speler met de zwarte speelfiguur, enz. Na iedere ronde wordt de zwarte speelfiguur doorgegeven.

Op deze wijze worden meerdere ronden gespeeld tot beide vliegtuigen leeg zijn. Daarmee is de eerste etappe beëindigd.

Vliegen met dwanguitstap. Wie een vliegtuig tot aan het einde van de vliegbaan vooruitzet - verdere vluchtpunten vervallen - werpt alle nog in het vliegtuig verblijvende springers eruit en zet ze op de overeenkomende landingsplaatsen naast de vliegbaan. Het vliegtuig wordt altijd in de beurtvolgorde van voor naar achter geruimd.

Kaarten aanvullen. Wie alle zes kaarten heeft uitgespeeld (dat wil zeggen, dat hij alleen nog de sprongkaart heeft) neemt zes nieuwe kaarten van de trekstapel. Is deze opgebruikt, dan worden de kaarten op de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.

Waardering

Een etappe eindigt als alle springers het vliegtuig hebben verlaten. Nu wordt er gewaardeerd. Eerst worden de springers van de landingsplaatsen op de puntenlijst gezet. De springers die op het land zijn afgesprongen, komen op de lijst met pluspunten. De springers die nat zijn geworden, komen op de lijst met minpunten. Wie op de voorste landingsplaats staat, komt op de eerste vrije plaats van de puntenlijst. De volgende springer komt daarachter, enz. Wie op de puntenlijst op de eerste plaats staat, krijgt één punt, wie op de vijfde plaats staat, krijgt vijf punten, enz. Met de punten die je voor je springers hebt gekregen, zet je je figuur op de successchaal voorwaarts, als het pluspunten zijn en achterwaarts als het om minpunten gaat. Eerst worden altijd de positieve punten gewaardeerd, dan de minpunten. Achter het startveld op de successchaal, kan je niet terugvallen.

Een nieuwe etappe

Na een waardering worden de lege vliegtuigen weer op hun startplaatsen gezet. Alle spelers krijgen hun springers weer terug en vullen hun kaarten in de hand aan tot zeven (inclusief de sprongkaart). Wie de zwarte speelfiguur bezit, begint en zet weer één van zijn springers in en vliegtuig. Als alle springers in de vliegtuigen zitten, spelen alle spelers weer een kaart dicht uit. Daarna draait de speler met de zwarte speelfiguur zijn kaart open en maakt in de nieuwe etappe de eerste beurt.

Speeleinde

Er worden drie etappes gespeeld. Wie na de laatste waardering met zijn figuur op de successchaal vooraan ligt, is de winnaar!



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 30-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief