

Svolgimento del gioco:

Ogni giocatore gira il disco girevole quando è di turno e poi muove di tante caselle quanto è indicato dal numero ottenuto.

Ogni giocatore, durante il suo viaggio, deve attraversare due giganteschi vulcani che fanno parte del territorio sorvegliato da Skeleton e Beastman, i sorveglianti del vulcano. Essi tuttavia, servendosi delle loro potenti ed incredibili forze, possono trasformare la via che deve essere percorsa da He-man e farlo precipitare in uno dei crateri dei vulcani.

I guardiani del vulcano entrano in gioco quando un giocatore, girando il disco, ottiene un sei oppure quando è indicato nel piano di gioco.

Se un giocatore deve seguire le indicazioni del piano di gioco oppure ottiene un sei girando il disco, deve muovere, secondo quanto gli è stato indicato, Skeleton o Beastman di una casella a destra o a sinistra. Se uno dei due guardiani non può essere mosso nella direzione indicata, si deve muoverlo nell'altra direzione. Girando i guardiani del vulcano, i crateri si formano in un altro punto. Se la mossa di un giocatore termina su un cratere, egli ci cade dentro e deve tornare indietro di tante caselle quante gli sono state indicate.

Un cratere si può saltare anche se, girando il disco, si ottiene un numero sufficiente a saltarlo. Per esempio: se un giocatore ottiene un quattro e si trova a due caselle da un vulcano, lo salta ed atterra sicuro sulla quarta casella.

Come si gira il disco del vulcano:

Il giocatore deve agire strategicamente quando muove i guardiani del vulcano. Se un avversario si trova su una parte "sicura" del percorso, il giocatore può farlo precipitare nel cratere muovendo in modo appropriato un guardiano.

Se un giocatore ottiene un sei, si muove di sei caselle in avanti e sposta poi uno dei due guardiani secondo quanto è stato descritto prima.

Se un giocatore va a finire in una casella occupata da un giocatore avversario, la occupa e la pedina avversaria va indietro di una casella. Quando viene indicato di muovere indietro una pedina, si deve eseguire subito.

Per raggiungere la casella di traguardo bisogna ottenere esattamente il numero corrispondente alle caselle che ancora mancano.

Fine del Gioco:

Vince il gioco chi per primo riesce a raggiungere il ponte levatoio del castello (traguardo = ZIEL).

Nota:

Ancora un utile avviso per poter godere completamente vostro piano di gioco: se il piano di gioco all'inizio non dovesse poggiare bene premete bene con il pollice passandolo sulla parte piegata. Ripetete questa procedura ancora una volta casomai fosse necessario. Adoperando il piano di gioco con attenzione, sicuramente vivrete delle felici ore di divertimento durante il gioco.

Masters of the Universe

Bordspel voor 2 – 6 spelers vanaf 4 jaar

Inhoud:

- 1 drie-dimensionaal speelbord
- 1 spinner (draaischijf)
- 6 speelstenen.

Korte beschrijving:

He-man, de sterkste en machtigste man in het Universum, ontmoet op zijn reis naar de vesting van macht en geheim, kasteel Grayskull, heel wat gevaren.

Zijn droom, de planeet Eternia van de duivelse machten te bevrijden, wordt door de heer van het bose, Skeletor, en zijn duivelse lijfwachter, Beastman, in gevaar gebracht. Als He-man het gevaarlijke gebied van de tegenpartij wil oversteken, proberen Skeletor en Beastman, de bewakers van de vulkaan, hem op zijn reis naar het kasteel tegen te houden. De eerste speler, die de duivelse machten overwint en de ophaalbrug van het kasteel bereikt, heeft het spel gewonnen en Eternia van de ondergang gered.

Vorbereiding:

Het speelbord voorzichtig openklappen. De pijl in de draaischijf steken. De schijven boven de vulkaan zo zetten, dat men geen gaatjes kan zien. Skeletor en Beastman overeenkomstig ver naar rechts of naar links schuiven. Iedere speler krijgt een speelsteen en zet deze op het startveld. Dan draait iedere speler de draaischijf. De speler met het hoogste aantal punten begint. Gespeeld wordt in de richting van de wijzers van de klok.

Zo wordt gespeeld:

Iedere speler die aan de beurt is, draait de schijf en schuift dan zijn speelsteen over het aangegeven aantal vakjes. Iedere speler komt op zijn reis over twee geweldige vulkanen, die bij het gebied van Skeletor en Beastman, de bewakers van de vulkaan, horen. Door het gebruiken van hun gevaarlijke, onheilspellende krachten, kunnen ze deze weg veranderen en He-man in de vulkaan laten verdwijnen.

De bewakers van de vulkaan komen in het spel, als een speler een 6 draait of door een desbetreffende opdracht op het speelbord daartoe uitgenodigd worden. Heeft de speler de opdracht gekregen of een 6 gedraaid en het overeenkomstig aantal vakjes verder geschoven, dan moet hij op bevel van Skeletor of Beastman direct een vakje naar links of naar rechts gaan. Kan men de bewaker niet in de aangegeven richting bewegen, dan moet men de andere kant op. Door het verdraaien van de bewaker van de vulkaan komen de kraters ergens anders te voorschijn. Eindigt nu de zet van een speler op een krater, dan valt hij er in en moet het op de bodem aangegeven aantal vakjes teruggaan.

Men kan met een groot genoeg (gedraaid) getal over de krater springen. Draait b. v. een speler een vier en is maar twee vakjes van de krater weg, dan springt hij er overheen en komt veilig op het vierde vakje terecht.

Het draaien van de vulkaanschijf:

De speler moet strategisch optreden, als hij de bewaker van de vulkaan beweegt. Is een tegenspeler op een "veilig" gedeelte van het pad, dan kan de speler deze door passend draaien van een bewaker in een krater laten vallen. Draait de speler een 6, dan schuift hij zijn steen 6 vakjes voorwaarts en verschuift dan de bewakers, zoals hierboven beschreven.

Komt een speler op een vakje, dat al door een andere speler is bezet, dan schuift hij diens steen om een vakje terug. Opdrachten, de steen terug te schuiven, moeten onmiddellijk uitgevoerd worden.

Men moet precies het aantal nog ontbrekende vakjes draaien om het eindvakje te bereiken.

Einde van het spel

De eerste speler, die de ophaalbrug van het kasteel bereikt, heeft het spel gewonnen.

Opmerking

Hier nog even een praktische tip om echt van het spel te kunnen genieten: ligt het spel in het begin niet helemaal plat, gewoon met de duim over de vouw aan de achterkant gaan. Als het nodig is dit nog een keertje en dan een beetje steviger herhalen. Als men een beetje voorzichtig met het klap-spel omgaat, dan heeft men heel wat prettige uurtjes in het vooruitzicht.