

E.T.TM

THE EXTRA-TERRESTRIALTM

Een Parker Brothers spel gebaseerd op de film E.T.

voor 2 tot 4 spelers (7 tot 14 jaar)

Doel

E.T. is erg ver van huis en wil graag terug. Willen jij en je vrienden hem helpen? Verzamel de onderdelen die hij nodig heeft om zijn zender te bouwen om naar huis te bellen. Begeleid hem dan naar het vertrekpunt van het ruimte voertuig. Diegene die de meeste chips verzamelt (die krijg je door E.T. te helpen) is de winnaar.

Inhoud

1 speelbord • 1 E.T. figuur • 1 spookkleed • 6 spookkleed kaarten • 10 ELLIOT/E.T. vliegkaarten • 1 zenderpuzzel (8 stukjes) • 68 chips • 1 dobbelsteen • ruimtevoertuig (zie beschrijving).

Voorbereiding

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel.
2. Zet het ruimtevoertuig in elkaar, en plaats het naast het speelbord.
3. Leg de chips, de puzzel van de zender en het spookkleed naast het speelbord.
4. Geef iedere speler één ELLIOTT/E.T. vliegkaart en leg de overige buiten het spel.
5. Leg de spookkleed kaarten met de afbeelding naar onder op een stapel naast het speelbord.
voor 4 spelers leg je 6 kaarten neer
voor 3 spelers leg je 5 kaarten neer
voor 2 spelers leg je 4 kaarten neer
Leg de overige kaarten buiten het spel.
6. Plaats E.T. op het eerste vlak (boven de pijl).
7. Kies een speler die begint, en speel verder in de richting van de klok.

Het spel

Iedere speler doet op zijn beurt het volgende:

1. Kijk naar de drie vakjes voor E.T.
2. Als je een spookkleed kaart hebt en deze wilt gebruiken leg de kaart dan terug op de stapel spookkleed kaarten en doe het spookkleed over E.T. heen. Nu pas mag je de dobbelsteen pakken. Met dit kleed aan is E.T. veilig voor de mannen met de zaklantaarns, de opsporings wagens, Gertie en voor de mannen in ruimte pakken.
3. Zeg hardop welk nummer je wilt gooien (1, 2 of 3) gooi dan de dobbelsteen en verplaats E.T. rechtsom het aantal plaatsen dat je gegooit hebt.
4. Zet E.T. op het vakje waar hij moet landen, en verwijder het spookkleed, als hij dat aanheeft.
5. Als het nummer wat je geroepen hebt niet klopt met het aantal dat je gegooit hebt met de dobbelsteen, dan is je beurt voorbij, en begint de volgende speler. Klopt het aantal wel, dan mag je nog een keer gooien. Ga zo door,

net zolang totdat het aantal dat jij wilt hebben (en dus zegt) niet meer klopt met het aantal dat je gooit.

Gedurende het spel moet je drie dingen doen:

- a) Probeer te landen op die vakken waar je de meeste chips kunt krijgen.
- b) Help E.T. zijn zender te bouwen door te landen op de puzzelstuk vakjes.
- c) Zie dat je E.T. dichterbij de landingsplaats van zijn ruimte voertuig krijgt in het midden van het spel.

De vlakken

Er dienen dingen te gebeuren bij elk vakje waar E.T. op komt te staan. Lees daarom de volgende informatie goed door over deze vlakken en wat je te doen staat.

Snel E.T. verstop je: E.T. verstopt zich tussen de pluche speelgoedbeesten, zodat de volwassenen hem niet kunnen vinden. Je krijgt het aantal aangegeven chips. Als op het vakje staat gooi en win, dan gooi je de dobbelsteen en krijg je het aantal chips dat de dobbelsteen aangeeft.



Mannen met zaklantaarns: Kijk uit! De volwassenen zoeken E.T. Hij is pas veilig als hij zijn spookkleed aan heeft. Als hij die niet aanheeft verlies je 1 chip - en moet E.T. vliegen. (Zie: hoe moet E.T. vliegen.)



Puzzelstuk vakjes: Help E.T. zijn eigengemaakte zender te bouwen en pak een puzzelstukje en leg dit op de landingsplaats voor het ruimte voertuig. Je krijgt dan 3 chips. (LET OP: je krijgt géén chips als de zender al klaar is.)



Spookkleed: Pak een spookkleed kaart als die er zijn, om bij een volgende beurt te gebruiken. (LET OP: het is een goed idee om op deze vlakken te landen als je dat kunt, want deze zijn alleen in de eerste 3 ronden van het spel.)



Gertie: Zal Gertie de volwassenen vertellen over E.T.? E.T. is veilig als hij zijn spookkleed aanheeft. Zoniet, dan verlies je 2 chips - en E.T. moet vliegen! (Zie: Hoe moet E.T. vliegen). Diegene die E.T. helpt om te kunnen vliegen krijgt 2 chips.



Opsporings wagen: Pas op E.T.! De opsporings wagen kan E.T. niet vinden als deze zijn spookkleed aan heeft. Zoniet dan moet E.T. vliegen (Zie: Hoe moet E.T. vliegen.) Jij - en alléén jij - kunt hem helpen vliegen. Je verliest 1 chip als je E.T. niet helpen kunt om te vliegen.



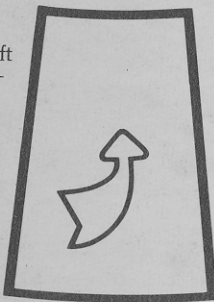
Speelkamer: Hier is het een fijne, rustige plaats voor E.T. Je krijgt 2 chips.



Mannen in ruimtepakken: De grote mensen zoeken E.T. E.T. is veilig als hij zijn spookkleed aan heeft. Zoniet gooi de dobbelsteen en je verliest het aantal chips, dat de dobbelsteen aangeeft.



Pijl vak: E.T. mag naar de volgende ring als hij op de onderste helft van het vakje komt. Zet E.T. op de bovenste helft van het vakje en je krijgt het aantal aangegeven chips. Als E.T. op de bovenste helft van het pijl vakje land, krijg je ook het aantal aangegeven chips.



Hoe moet E.T. vliegen

Als E.T. in gevaar is moet hij vliegen, hier staat hoe je hem daarbij kunt helpen.

1. Sluit je ogen
2. De speler links van je houdt zijn/haar ELLIOT/E.T. vliegkaart tegen je voorhoofd met E.T. of ELLIOT naar voren zodat elke speler de kaart kan zien.
3. Probeer te raden welke kant van de kaart zichtbaar is voor de anderen.
 - a. Als je het goed geraden hebt, dan heb je E.T. dus helpen vliegen. Verplaats E.T. naar een ander vakje naar keuze, maar let wel, het moet het eerste vakje van een soort zijn die je tegenkomt, en voer deze opdracht ook uit. Bijvoorbeeld: Als je naar een puzzelstuk vakje wilt, dan moet je naar het eerstvolgende puzzelstukje en dus niet één overslaan. (Onthoud: het is een goede manier om naar een vakje te gaan waar

je de meeste chips kunt krijgen, je hebt ze nodig om te winnen.)

Je kunt E.T. naar een andere ring verplaatsen door hem naar de onderste helft van een pijlvakje te vliegen van de ring, en hem dan op te schuiven. Je krijgt dan het aantal chips zoals staat aangegeven. Let wel: je moet E.T. laten vliegen naar het eerste pijlvakje van die ring. Is dat op de bovenste helft van het pijlvakje, dan mag je E.T. niet verplaatsen naar de volgende ring. Je zet hem dus gewoon neer en je krijgt het aantal chips zoals staat aangegeven. Als je E.T. helpt wegvliegen van een Gertie vak - dan krijg je 2 chips - en mag je E.T. verder zetten op een vakje naar keuze en doen wat daar de opdracht is. (Het eerste vakje van een soort.)

- b. Als je het fout hebt, dan kun je E.T. dus niet helpen en gaat je beurt voorbij. De speler links van je, die de vliegkaart tegen je voorhoofd heeft gehouden krijgt nu een kans. De speler links van deze speler houdt nu op zijn/haar beurt weer een ELLIOT/E.T. vliegkaart tegen zijn voorhoofd aan zoals hiervoor reeds beschreven. Dit gaat net zolang door totdat een speler het goed geraden heeft. Die speler verplaatst dan E.T. naar een ander vakje en doet ook weer wat daar de opdracht is.

LET OP: Als E.T. op een opsporings wagen land, dan kun jij - en alleen jij - E.T. helpen te vliegen. Ga dan net zolang door met raden van de ELLIOT/E.T. vliegkaart totdat je het goed hebt. Je verliest elke keer 1 chip als je het verkeerd geraden hebt.

4. Het spel gaat verder bij de speler links van diegene die goed geraden heeft.

E.T. verplaatsen

Als je E.T. verplaatst over de ringen naar de landingsplaats van het ruimte voertuig, zijn hier een paar dingen die je moet onthouden.

- E.T. beweegt zich altijd rechtsom, dus tegen de klok in.
- E.T. gaat van de ene ring naar de andere door op de onderste helft van een pijlvakje te landen.
- E.T. kan niet naar de vierde ring totdat de zenderpuzzel compleet gemonteerd is. Blijf voortgaan in de derde ring totdat de puzzel klaar is.
- E.T. kan nooit door "vliegen" op het ruimteschip landen.

Onthoud dit goed:

De winnaar is diegene met de meeste chips, dus niet diegene die E.T. op de landingsplaats doet landen. Verplaats E.T. dus niet te snel van de ene ring naar de andere. Hoe dichter je bij het midden bent, hoe minder chips je kunt verzamelen.

Einde van het spel. Diegene die E.T. op zijn ruimtevoertuig landingsplaats laat landen, krijgt 3 chips. Het spel is dan uit.

De winnaar:

Tel het aantal chips dat je hebt. Diegene die de meeste chips heeft, heeft E.T. het meeste geholpen en is dus winnaar. De winnaar plaatst het ruimte voertuig op de landingsplaats en zet E.T. er in voor zijn thuisreis.

Als er 2 spelers zijn met evenveel chips, dan zijn deze spelers beide winnaar.

