

# Spelregels

Vanaf 6 jaar

2 tot 6 spelers

## Er zijn 4 verschillende hulpmiddelen:



**Krimppistool -**  
Spelers moeten op het vakje van de Robo-brontosaurus belanden en kunnen één onderdeel uit zijn basis verwijderen. Het Krimppistool kan samen met de helikopter of de onzichtbaarheidsspray in dezelfde beurt gebruikt worden om sneller te bewegen.



**Onzichtbaarheidsspray -**  
Spelers kunnen zich twee keer zo snel bewegen (als ze willen). Bijvoorbeeld, als de speler een 3 draait op de spinner, mag hij of zij het Supermaatje 3, 4, 5 of 6 vakjes verplaatsen.



**Robo-brontosaurus draai en ga terug -**  
De speler kan tijdens zijn of haar beurt de Robo-brontosaurus terug in de andere richting sturen. Draai aan de spinner om te zien hoeveel vakjes.

## De Robo-brontosaurus in elkaar zetten



...en de slechte slechteriken zijn klaar om de stad te vernietigen!

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China. • Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C. • Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bitte Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Hergestellt in China. 2016-2020 © Dav Pilkey, DOG MAN and related designs TM/© Dav Pilkey. Based on DOG MAN, published by Graphix/Scholastic Inc. Licensed by arrangement with MerryMakers, Inc. © 2020 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. All Rights Reserved. U. Games Australia, Level 1, 10 Willoughby Rd, Crows Nest NSW, Australia 2065. University Games UK, 31 Newington Green, Islington, London N16 9PU, UK. B012488 08/20

Verdeeld in België en Nederland door MGBL. Rue des Colonies 11, 1000 Brussel, België.  [www.megableu.com](http://www.megableu.com)



2. De Supermaatjes kunnen naar elk vakje van het spelbord bewegen (op het GELE en het RODE pad). De Robo-brontosaurus mag enkel op het RODE pad bewegen, en enkel in de richting van het Einde.
3. Als een speler op een hulpvak belandt, draait hij/zij de bovenste hulpchip om zodat iedereen ziet welk hulpmiddel het is. Daarna legt hij/zij de chip voor zich neer. Het hulpmiddel kan pas in een volgende beurt gebruikt worden (zie hulpchips links van deze tekst). De chips mogen alleen gebruikt worden voordat een speler aan de spinner draait. Als de Robo-brontosaurus op een hulpvakje staat, kunnen de spelers de chips van dat vakje niet verzamelen. Spelers kunnen enkel hun eigen hulpchips gebruiken.
4. Het spel gaat met de Klok mee. Aan het einde van elke ronde draait de laatste speler aan de spinner voor de Robo-brontosaurus en zet hij of zij hem zoveel plaatsen vooruit op het spelbord. Als de Robo-brontosaurus op een gevangenisvakje terecht komt, verliest die een beurt.
5. Het spel gaat verder totdat de Robo-brontosaurus het Einde bereikt, of tot de spelers de 3 onderdelen van de Robo-brontosaurus succesvol uit de basis hebben verwijderd. Als alle stukken uit de basis zijn, wordt de basis omgedraaid en verschijnt er 'KA-BOEM'. Dat betekent dat de Robo-brontosaurus vernietigd is.

### Winnen:

Zodra de spelers de Robo-brontosaurus hebben 'vernietigd', hebben ze nog 3 beurten om tot Dog Man's hok te geraken zodat iedereen het spel wint. Het is niet nodig om het exacte aantal vakjes te draaien op de spinner. Als de Robo-brontosaurus aan het Einde geraakt, hebben de VLOOIEN gewonnen en is het een nederlaag voor de Supermaatjes.

### Supergeheime Modus:

Voor een alternatieve manier van spelen houden spelers hun hulpchips geheim tot ze ze gebruiken!

### Inhoud:

- spelbord
- 6 Supermaatjes-pionnen (Blafman, Kid Kat, Bliksem Boy, Karel, Baas en Pien Petjeaf)
- spinner
- 20 hulpchips
- Robo-brontosaurus - onderdelen en basis

### Doel van het spel:

De VLOOIEN (Verrassend Lief Overkomende Opvallend Immorele Enge Naarlingen) zijn niets goeds van plan. Ze gebruiken de Robo-brontosaurus om de stad te vernietigen! Kruip in de huid van de Supermaatjes en werk samen om de VLOOIEN te stoppen voordat ze de stad in puin achterlaten. Het doel is om de Robo-brontosaurus te vernietigen voor die het Einde bereikt (het einde van de stad en het einde van het spel). Daarna moeten ALLE spelers binnen 3 beurten terug naar het huis van Dog Man.

### Vorbereiding:

1. Druk de Supermaatjes en chips uit het karton en zet de Supermaatjes in een voetje. Zet de spinner in elkaar en plaats deze naast het spelbord.
2. Druk de onderdelen van de Robo-brontosaurus uit het karton en zet deze in de basis.
3. Elke speler kiest een Supermaatje en zet die op het toegewezen vakje op het spelbord (het vak met de afbeelding van dat Supermaatje). Zet de Robo-brontosaurus op zijn plaats op het spelbord.
4. Meng de hulpchips en leg ze met hun tekening naar beneden op het spelbord. Leg eerst de gele chips op de hulpvakken op het bord. Leg daarna de paarse chips erbovenop. Elk van de 10 hulpvakken moet dus 2 chips bevatten: één paarse op één gele.

### Spelregels:

1. De speler die als laatste een boek van Dav Pilkey las, mag beginnen. Hij of zij draait aan de spinner en verplaatst zijn of haar Supermaatje op het spelbord. Spelers mogen kiezen of ze hun Supermaatje voor- of achteruit bewegen, maar in één richting per beurt.