

In het oerwoud van Palombie woont een schuw maar hyperintelligent beest. Nog nooit heeft een jager in de buurt van zijn nest kunnen komen om hem te vangen of een foto te nemen. Hij heet:



Gezelschapsspel vanaf 7 jaar
Aantal spelers: 2 à 4
Speeltijd: 30 à 40 minuten

INHOUD

- De Marsupilami en zijn staart met springveer
- 1 speelbord: voorstelling van het palombische woud
- 3 speciale dobbelstenen
- 16 kaartjes "foto"
- 4 pions "fotograaf"
- 1 gebruiksaanwijzing

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- De stickers op de dobbelstenen klevan (zie blz. 2).
- De acht voorgesneden rondjes in het midden van het speelbord losmaken: **de Marsupilami verplaatst zich alleen maar op deze acht gaten rond zijn nest.** Zet hem op één van deze gaten. Zijn staart moet ingetrokken zijn: het haakje, aan het eind van de staart, wordt vastgezet in de rug van het beest; door zachtjes te drukken op zijn hoofd springt de staart los (zie blz. 2).
- De kaartjes "foto" schudden en ze, omgekeerd, naast het speelbord leggen. Vervolgens de eerste foto van die stapel omdraaien.

- Een fotograaf uitzoeken en hem op zijn voetstukje zetten. De oudste speler speelt het eerste de rol van de Marsupilami. Hij moet het beest verplaatsen en zijn staart ontspannen. De pion "fotograaf" van deze speler doet voorlopig nog niet mee. Alle andere spelers zetten nu hun pion, naar keuze, op één van de vier grote vakken in één van de hoeken van het speelbord.

DOEL VAN HET SPEL

Het gaat er om als eerste een foto van elk beest te hebben: de kaaiman, de papegaaien, Maurice, de aap, en natuurlijk de Marsupilami...

Nu is het moment gekomen door te dringen in het mysterieuze palombische woud...

VERLOOP VAN HET SPEL

Het spelletje loopt in de richting van de wijzers van een klok. De speler links van degene die de rol van Marsupilami heeft, begint. Hij gooit één of meer dobbelstenen, verplaatst zijn pion en maakt, zo mogelijk, een foto. Dan komt de volgende speler aan de beurt om de dobbelstenen te gooien.



DE FOTO'S

Het openliggende kaartje "foto" geeft aan welk beest de spelers op dat moment kunnen fotograferen. Daarvoor moet er naar een **willekeurig fototoestel gegaan worden dat gericht is op het beest op het openliggende kaartje**. Elke keer als het een speler lukt een foto te nemen, wint hij het kaartje en wordt het volgende kaartje "foto" omgekeerd. Elke speler mag maar één foto per beest bezitten.

DE DOBBELSTENEN

Een speler kan, naar keuze, **1, 2 of 3 dobbelstenen** gooien om zich te verplaatsen. De stenen eenmaal gegooid, mogen niet meer veranderd worden.

- De kanten **1**, **2**, **3**, **5** en **6**: de fotograaf of de Marsupilami verplaatst zich hetzelfde aantal vakjes als de som van de punten op de dobbelstenen aangeeft. Er kan maar één fotograaf per vakje staan (behalve dan op de vakken "start"), maar de fotograaf mag wel over een andere heen springen.

- De kanten : er wordt een nieuw kaartje "foto" omgedraaid: de speler heeft teveel lawaai gemaakt en het beest is gevluht.

Er wordt slechts rekening gehouden met de  als het een fotograaf is die de dobbelstenen heeft gegooid.

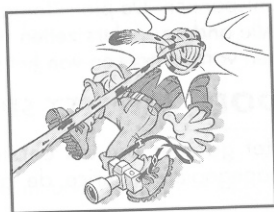
- De speler die een  krijgt op één van de dobbelstenen, draait **eerst** een nieuwe foto om vóór hij zijn pion verplaatst.

Voorbeeld: De speler wil de 3 dobbelstenen gooien. Hij krijgt **2**,  en **3**. Er wordt nu een nieuwe foto omgedraaid, en dan verplaatst de speler zijn pion 5 vakjes. Opgelet: als de Marsupilami speelt, verandert de foto niet en het beest verplaatst zich 5 vakjes (=gaten) links of rechts om zijn nest.

Wat zou alles eenvoudig zijn zonder...

DE STAART VAN DE MARSUPILAMI

Als het de beurt is van de speler die de rol van de Marsupilami heeft, gooit hij één of meer dobbelstenen en verplaatst het beest in een willekeurige richting. Dan richt hij hem op een onvoorzichtige fotograaf en ontspant de staart. Er ontstaan nu twee mogelijkheden:



1. de staart van de Marsupilami heeft geen enkele pion omgegooid:

- de speler blijft de Marsupilami.
- de staart blijft gespannen.
- het spel gaat door en de beurt is aan de volgende fotograaf.

2. een pion is door de wegspringende staart omgegooid:

- de speler die deze fotograaf heeft, haalt zijn pion weg van het speelbord en wordt de Marsupilami.
- de staart blijft gespannen.
- de speler die deze mooie stunt heeft geleverd, mag zijn pion "fotograaf" in spel brengen; hij gaat op één van de hoekvakken staan, gooit opnieuw één of meer dobbelstenen en verplaatst zijn pion.

opmerkingen:

- een fotograaf mag, zodra hij meespeelt, van een willekeurige hoek van het speelbord vertrekken.
- als de Marsupilami twee pions tegelijk omgooit, telt slechts de eerste omgevallen pion.

EINDE VAN HET SPELLETJE

Het spelletje is afgelopen zodra het een speler gelukt is een foto te nemen van elk van de vier beesten.

HOEPLA HOEPLA HOP!