

HELLUP!

Spel in 't kort:

Spelers proberen zo snel mogelijk aan het einde van het pad, veilig over de brug, bij het huis te komen. Onderweg moet je een aantal ravijnen over. Om dit veilig te kunnen doen heb je de juiste kaartjes nodig. Als je het juiste kaartje niet hebt kan je met een "Hellup" kaartje de hulp inroepen van een medespeler.

Inhoud van de doos:

- speelbord met een brug van kunststof
- 24 ravijnkaarten in 4 soorten: met een haai (blauwe achterzijde), een vulkaan (rode achterzijde), een slang (gele achterzijde) en een krokodil (groene achterzijde)
- 20 'Hellup'kaarten (zie afbeelding 1)
- 4 pionnen
- 1 dobbelsteen

Vorbereiding:

Zet eerst de brug op het gat in het speelbord.

Iedere speler kiest een pion en zet deze op het startveld. Iedere speler krijgt 2 'Hellup'kaarten. De rest leg je in het midden van het speelbord.

Bij drie of vier spelers schud je alle ravijnkaarten en je deelt ze allemaal op.

Drie spelers krijgen dus ieder 8 kaarten, vier spelers krijgen ieder 6 kaarten.

Bij twee spelers moet je de ravijnkaarten eerst even sorteren; je gebruikt namelijk maar de helft van de kaarten. Van iedere soort zijn er 6 kaarten. Deze serie van 6 kaarten heeft 2 x 3 verschillende kaarten. Alle dubbele kaarten moeten er uit. Van iedere kleur blijven er dus 3 kaarten over. Deze 12 kaarten worden goed geschud en beide spelers krijgen er 6.

De spelers leggen de kaarten met de beeldzijde naar beneden op een rijtje voor zich neer.

Wie het hoogste gooit met de dobbelsteen mag beginnen.

De spelers draaien om beurten een paar keer aan de schijf in de rechter bovenhoek van het speelbord. De punt op de schijf moet uiteindelijk zichtbaar zijn in de inkeping van het speelbord.

Doel van het spel:

Wie gaat er als eerste veilig over de brug?

Spelverloop:

De spelers gooien met de dobbelsteen en verplaatsen hun pion het aantal ogen van de worp. Als je bij een ravijn komt moet je stoppen en mag je je worp niet afmaken. Je kijkt naar je 'ravijnkaartjes': Je moet het ravijnkaartje hebben dat je over die hindernis heen helpt (zie afbeelding 2). Als je dit kaartje hebt, laat je het aan je medespelers zien en ga je in dezelfde beurt nog aan de andere kant van het ravijn staan. Het kaartje mag je houden en je schudt het door je andere kaartjes.

Als je de juiste kaart om het ravijn te passeren **niet** hebt, dan doe je een beroep op je medespelers. Hiervoor heb je een 'Hellup' kaartje nodig. Je geeft het aan een medespeler van wie je denkt dat die wel eens het juiste ravijnkaartje zou kunnen hebben. Aan de kleur zie je hoeveel kaarten je medespelers van die hindernis hebben. Zonder in de kaarten te kijken mag je een kaart van een medespeler uitzoeken. Als je de kaart trekt, waarmee je veilig over dat ravijn mag, dan ga je in dezelfde beurt nog aan de andere kant van het ravijn staan. De kaart mag je houden en schud je door je eigen kaarten.

Als je een kaart trekt, waarmee je in het ravijn valt, dan moet je het aantal plaatsen terug, dat op de kaart staat aangegeven. De kaart mag je houden en schud je door je kaarten (zie afbeelding 3).

Als je voor een ravijn stopt en je hebt geen 'Hellup' kaart om een kaart van je medespelers te mogen stelen, dan moet je terug naar het dichtstbijzijnde vakje waar je een 'Hellup' kaart kan krijgen (zie afbeelding 4). Kom je tijdens het spel op zo'n vakje, dan krijg je een 'Hellup' kaartje.

Er zijn twee vakjes waar je kaartjes moet ruilen (zie afbeelding 5). Als één van de spelers daar op komt, moeten alle spelers tegelijk een kaartje van hun linker buurman nemen.

Er zijn ook twee vakjes waar je, als je er op komt, een beurt moet overslaan (zie afbeelding 6).

Tussen het laatste vakje en het huisje ligt een brug. Je moet hier overheen om het spel te winnen. Door de schijf te verdraaien, verandert de hindernis in het ravijn. De spelers weten dus niet welke hindernis onder de brug zit als ze daar aankomen. Er gelden dezelfde regels als bij de andere hindernissen. Je wint het spel als je het juiste kaartje hebt om over de brug te komen. Als je het verkeerde kaartje trekt, ga je het aantal vakjes terug dat staat aangegeven. Als een speler de brug opent en hij slaagt er niet in het ravijn te passeren, dan wordt de brug weer gesloten en draaien alle spelers weer aan de schijf. Niemand weet dan meer welke hindernis er onder de brug ligt.

Degene die het eerst het huis aan het einde van het pad weet te bereiken, wint het spel.

JUNGLE SAFARI

Résumé du jeu:

Les joueurs doivent essayer d'atteindre la maison au bout du chemin, le plus vite possible. En chemin, ils doivent surmonter un certain nombre d'obstacles. Pour pouvoir effectuer ce parcours en toute sécurité, les joueurs ont besoin des cartes appropriées. Quand ils ne possèdent pas la bonne carte, ils peuvent demander l'aide d'un autre joueur au moyen d'une carte "S.O.S."

Contenu de la boîte:

- 1 plateau de jeu avec un pont en plastique
- 24 cartes "ravin" de 4 sortes: un ravin avec un requin (bleu), un ravin avec un volcan (rouge), un ravin avec un serpent (jaune), un ravin avec un crocodile (vert)
- 20 cartes "S.O.S." (Voir image 1)
- 4 pions
- 1 dé

Préparation

Placez d'abord le pont à l'en droit prévu sur le plateau.

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case de départ. Chaque joueur possède 2 cartes "S.O.S.". On pose le reste des cartes "S.O.S." au milieu du plateau de jeu.

Quand il y a 3 ou 4 joueurs, on mélange toutes les cartes "ravin" et on les partage entre les joueurs. Ainsi, on distribue 8 cartes à chacun des trois joueurs ou 6 cartes à chacun des quatre joueurs. Si la partie se joue à deux, on doit d'abord trier les cartes "ravin", car, en fait, on n'utilise que la moitié des cartes. Il y a 6 cartes de chaque sorte. Chaque série de 6 cartes se compose de 3 cartes différentes qui sont en double. On doit enlever toutes les cartes en double. Il ne reste donc plus que 3 cartes de chaque couleur. On mélange bien ces 12 cartes et on en donne 6 à chacun des deux joueurs.