

PAC-MAN™

Spannend tot de laatste hap

2 - 4 spelers

INHOUD

- 1 speelbord • 60 knikkers (waarvan 4 gele)
- 4 plastic bakjes • 2 spoken • 4 Pac-Mannen (moeten in elkaar gezet worden) • 1 vel met stickers • 2 dobbelstenen

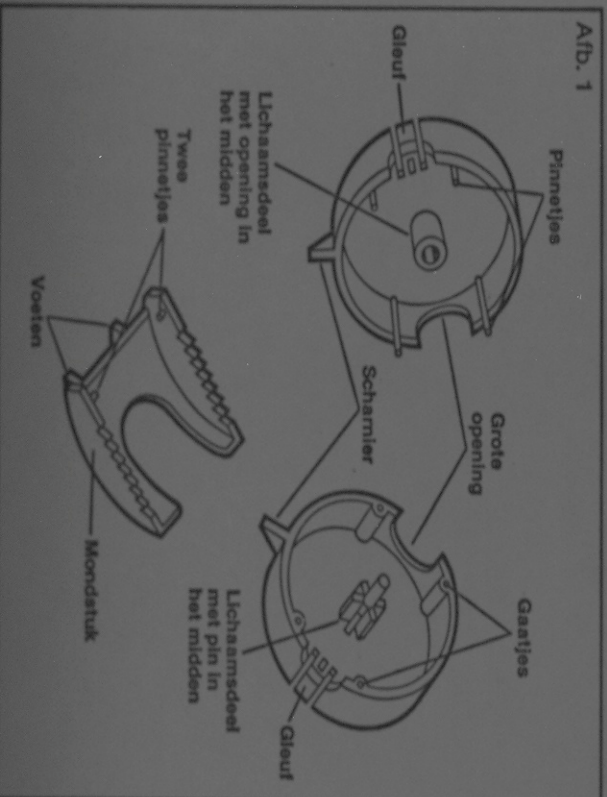
DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk witte knikkers winnen.

VOORBEREIDINGEN

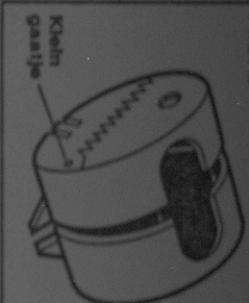
1. Open het bord en druk de 60 uitstansingen voorzichtig uit het speelbord.
2. Pac-Mannen. Elke Pac-Man bestaat uit 2 lichaamsdelen en een mondstuk. Breek deze delen voorzichtig los (afb. 1).

Afb. 1

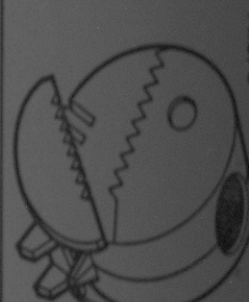


- A. Zet elke Pac-Man in elkaar als aangegeven in afbeelding 2. Zorg ervoor dat de gleuven, de grote openingen en de scharnieren op elkaar aansluiten. Duw vervolgens de twee delen in elkaar zodat de pinnetjes in de gaatjes passen.
- B. Bevestig nu het mondstuk aan het lichaam. Zorg ervoor dat de twee pinnetjes van het mondstuk goed in de gaatjes van het lichaam steken (afb. 3).

Afb. 2

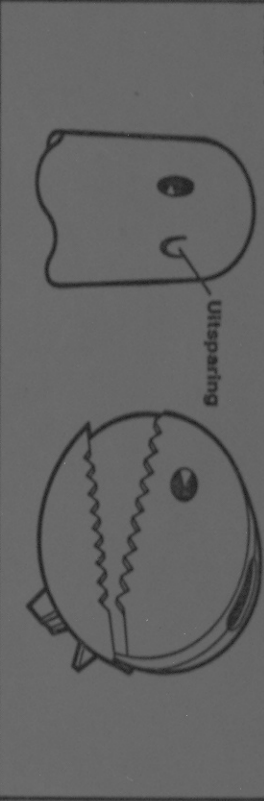


Afb. 3



3. Plak vervolgens 2 ronde ogen op elke Pac-Man en 2 ovale ogen op de beide spoken (afb. 4).

Afb. 4



4. Elke speler kiest een Pac-Man en zet deze op de overeenkomende kleur startplaats op het bord.
5. Spoken. Plaats de twee spoken in het midden van het bord in het vierkant. Dit is de startplaats van de spoken.
6. Bakjes. Breek de vier bakjes voorzichtig los. Elke speler krijgt een bakje in de kleur van zijn Pac-Man en plaatst dit vlakbij het bord.
7. Knikkers. Plaats de vier gele knikkers in de gaatjes met een rode cirkel er omheen en de witte knikkers in de resterende gaatjes. Bewaar de overige knikkers als reserve.

BELANGRIJK: tijdens het spel telt elk gaatje, met of zonder knikker, als 1 plaats. De blauwe stippen tussen de knikkers en/of gaatjes geven de te volgen richting aan en tellen daarom niet als een plaats.

HET SPEL

1. De speler die het hoogste aantal ogen gooit, begint. De speelrichting draait met de klok mee.
2. Om de beurt gooien de spelers de 2 dobbelstenen. Verplaats je Pac-Man het aantal ogen, dat één van de dobbelstenen aangeeft. Maar pas op! Tel alleen de gaatjes, niet de stippen. Verplaats vervolgens één van de spoken het aantal ogen dat de andere dobbelsteen aangeeft. De spoken zijn van iedereen — de kleur speelt hierbij geen rol — spelers mogen naar keuze één van de 2 spoken verplaatsen.

DE PAC-MAN

Als je jouw Pac-Man van het ene gaatje naar het andere gaatje verplaatst, verorbent hij de knikkers (afb. 5).

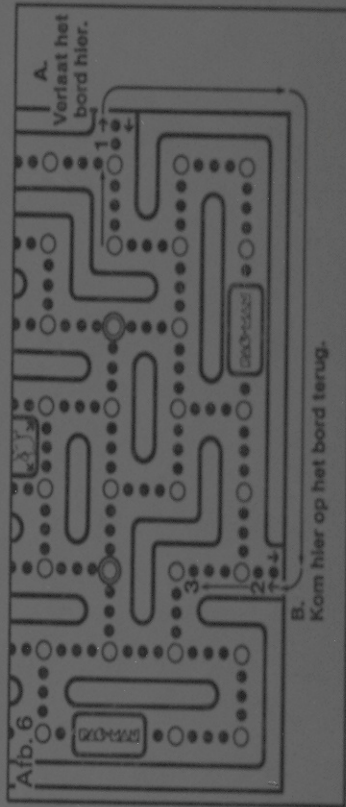
Afb. 5

Het verorberen van knikkers gaat als volgt in zijn werk: plaats de Pac-Man op de knikker en duw zachtijs, de knikker verdwijnt in het lichaam van de Pac-Man.



Aan het einde van je beurt leeg je jouw Pac-Man door hem boven je bakje om te keren.

1. Een Pac-Man volgt de (gele) stippellijn en kan in één en dezelfde beurt niet én voor- én achteruitgaan.
2. Pac-Mannen mogen niet over elkaar of over spoken springen. Voordat je jouw Pac-Man verplaatst, tel je het aantal ogen dat je gegooild hebt om te zien of het al dan niet mogelijk is je Pac-Man het gewenste aantal gaatjes in één bepaalde richting te verplaatsen. Is dat niet het geval, dan blijft de Pac-Man voor deze beurt waar hij is en verplaatst men alleen een spook.
3. Een Pac-Man kan niet over blauwe hindernissen springen. Het is echter mogelijk om in één en dezelfde beurt het bord bij de witte pijlen te verlaten, om er ergens anders weer op terug te komen (afb. 6).



Men gooit bijvoorbeeld 3. Verzet de Pac-Man 1 plaats en verlaat het bord bij A. Kom er weer op terug bij B en ga de resterende twee plaatsen vooruit.

4. Een Pac-Man mag door de gekleurde startplaatsen van andere spelers heengaan, maar mag er, aan het einde van de beurt, niet stil komen te staan.
5. Speciale gele knikkers. Als jouw Pac-Man een gele knikker verorbert, mag hij als beloning een spook verorberen (zie hieronder).

dobbelsteen aangeeft. Probeer daarbij op de Pac-Man van een andere speler terecht te komen om zodoende knikkers van hem te winnen. Vergeet niet dat de spoken van iedereen zijn en niet aan één bepaalde speler toebehoren. Spoken verorberen geen knikkers.

1. Ook de spoken moeten de stippellijn volgen en mogen niet over blauwe hindernissen springen. Zij mogen ook geen gebruik maken van de mogelijkheid om via de witte pijlen het bord te verlaten om er ergens anders weer op terug te komen.
2. Een spook moet het volle aantal knikkers of gaatjes (niet de blauwe stippen) vooruit dat de dobbelsteen aangeeft, tenzij het op een Pac-Man terecht komt.
3. In dat geval mag het spook echter niet verder gaan dan het gaatje waarop de Pac-Man staat, ook al geeft de dobbelsteen meer ogen aan.
3. Als een spook op een Pac-Man terecht komt, moet de speler van wie de Pac-Man is terug naar zijn gekleurde startplaats en aan de speler die het spook verzette, 2 witte knikkers geven (geen gele). Een speler mag een spook ook op zijn eigen Pac-Man terecht laten komen om zodoende zijn Pac-Man naar de startplaats te kunnen terugzetten. In dat geval worden natuurlijk geen knikkers verhandeld.
4. Spoken mogen niet over elkaar springen.
5. Een spook mag ook niet over de ene Pac-Man springen om een andere Pac-Man aan te vallen.
6. Een spook mag in het geheel niet door of in de gekleurde startplaatsen komen. Een Pac-Man wordt daar altijd beschermd tegen aanvallen van spoken.

DE BELONING OM EEN SPOOK TE VERORBEREN.

Als jouw Pac-Man een gele knikker verorbert, mag hij, indien gewenst, een spook verorberen. De spelers hoeven echter niet van die beloning gebruik te maken. Men mag meerdere gele knikkers tegelijk in zijn bezit hebben.

1. Het verorberen van spoken gaat als volgt in zijn werk:
1. Als het jouw beurt is zet je jouw Pac-Man op de plaats waar het spook staat. Het is niet nodig om het juiste aantal ogen te gooien, maar als je eenmaal een spook verorbert hebt, mag je niet verder, ook al geeft de dobbelsteen meer ogen aan.
2. Als jouw Pac-Man het spook verorbert heeft, moet je hem in het midden van het bord, in het vierkant, terugzetten.
3. Als beloning voor het verorberen van een spook mag je twee witte knikkers van één van de andere spelers wegnemen.

BELANGRIJK: Elke keer dat je van deze beloning gebruik maakt, moet je de gele knikker in een open rood gaatje terugleggen. Het spook blijft in het spel.

DE WINNAAR

Het spel gaat door totdat alle witte knikkers van het bord verdwenen zijn. De speler, die de meeste witte knikkers in zijn bakje en de Pac-Man heeft, is de winnaar. Voor het berekenen van de score tellen de gele knikkers niet mee.