



6-12 JAAR • 2-4 SPELERS

Spelregels

Ik houd het niet langer uit – Ik kan er echt niet meer tegen! Die krachtpatser Brutus probeert mijn vriendinnetje Olijfje van mij af te snoepen. Maar Olijfje is door en door trouw. Kijk nou toch eens, ze zit op het dak en werpt me vurige hartjes toe. Goh – Ik moet ze beslist te pakken krijgen! Probleem is echter dat Brutus en z'n kameraad, de Zeeheks weer eens hun oude streken uithalen. Ze proberen me in het water te duwen zodat ik de hartjes niet te pakken kan krijgen.

Maatjes, jullie moeten me helpen om die schurken te slim af te zijn zodat ik zoveel mogelijk hartjes kan vangen.

Doel van het spel

Iedereen krijgt de kans om Popeye te zijn! Wanneer het je beurt is probeer je zoveel mogelijk hartjes te vangen tijdens de ronde over het bord, waarbij je er voor probeert te zorgen niet in het water geduwd te worden.

Uitrusting

Speelbord • 2 plastic houders met dubbele opzetkaartjes • 24 hartjes • 28 kaarten • 3 dobbelstenen

Opstelling

1. Zet het speelbord midden op tafel.
2. Druk alle 24 hartjes voorzichtig uit de geperforeerde plaat. Leg ze met de hartkant *naar boven* op het speelbord in het wolkenvak bovenaan het bord.
3. Druk voorzichtig de dubbele Popeye en Brutus opzetkaartjes uit de geperforeerde plaat. Vouw elk kaartje dubbel en steek het in het plastic houdertje. Zet Popeye in het **linker** Start-vak en Brutus in het **rechter** Start-vak.
4. Scheid de "Ton"-kaarten van de "Zeeheks"-kaarten. Schud elk spel. Verdeel dan alle "Ton"-kaarten gelijk over de twee vakken met een ton en alle "Zeeheks"-kaarten gelijk over de 3 vakken met een "Zeeheks".
5. Elke speler gooit een keer twee dobbelstenen tegelijk. Degene met het hoogste aantal punten begint het spel als Popeye. De speler **links** van Popeye begint het spel als Brutus. De speler **rechts** van Popeye begint het spel als Olijfje.

6. Popeye gebruikt de witte dobbelsteen, Brutus de blauwe en Olijfe de rode dobbelsteen.

Iedereen komt aan de beurt om elk van de personen te spelen. De vierde speler doet op dit moment nog niet met het spel mee.

Zetten op het bord

Dit speelbord stelt het gebouw aan de haven voor waar Popeye en Olijfe wonen. Zoals je kunt zien heeft dit gebouw drie verdiepingen en bevinden de huizen van Popeye en Olijfe zich op het dak. De vloeren en muren van dit gebouw vormen de vakken op het speelbord. Elke kamer geldt als een vak. Je kunt **alleen** van kamer naar kamer gaan, van verdieping naar verdieping door de openingen in de vloeren en muren.

Bij het verplaatsen van de personen op het speelbord gelden de volgende regels:

- Ga het aantal vakken vooruit dat je gooit met de dobbelsteen (Het gaan van het vak "Popeye" of "Brutus" naar het speelbord geldt als 1 zet.)
- De trappen worden gebruikt om naar boven of beneden te gaan tussen de verdiepingen.
- De ladder in het midden van het speelbord mag alleen worden gebruikt om **naar beneden** te gaan.
- Alleen Popeye kan terecht komen op de richels en gebruik maken van de "balkonnetjes" aan beide zijden van het speelbord.
- Je mag je personen in alle richtingen verplaatsen – naar boven, naar beneden, naar links, naar rechts – maar niet diagonaal (schuin).
- Je hoeft niet alle punten van je worp te gebruiken bij het vooruitzetten van je personen. Je mag tussentijds overal blijven staan.
- Wanneer Popeye of Brutus in het water geduwd is moet hij weer op zijn startplaats worden teruggezet en opnieuw beginnen.

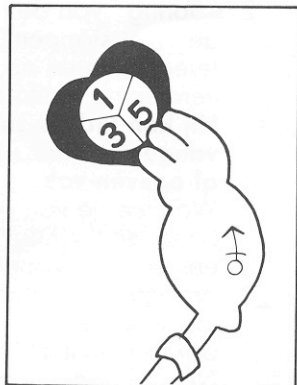
Het spelen

De beurtvolgorde is als volgt:
Eerst Olijfe, dan Popeye en tenslotte Brutus.

Olijfe

Gooi de rode dobbelsteen twee keer. Telkens wanneer je de dobbelsteen gooit zet je 1 hartje een verdieping lager. Wanneer je een **oneven** cijfer gooit, zet je het hartje een verdieping lager in het volgende **oneven** "1-3-5"-vak. Wanneer je een **even** cijfer gooit, zet je het hartje een verdieping lager in het volgende **even** "2-4-6"-vak. Einde van je beurt.

Opmerking: Er kan nooit meer dan 1 hartje tegelijk zijn op een bepaalde kant van het bord.



Bij iedere volgende beurt zet Olijfje **hetzelfde** hartje verder naar beneden op het bord totdat:

A. Het hartje door Popeye wordt gevangen.

B. Het hartje in het water valt.

Wanneer één van beide gebeurt, begin je met een nieuw hartje bovenaan het bord.

Popeye

Gooi één keer met de witte dobbelsteen en verplaats Popeye het aantal vakken dat je aan ogen hebt gegooid, maar minder mag ook. Je mag één of alle van de onderstaande dingen doen als je daarvoor genoeg ogen hebt gegooid:

A. Verplaats Popeye naar een vak met een hart erin. Wanneer je er langs komt of uiteindelijk in terecht komt, neem je het hartje van het bord en legt het met de hartkant *naar boven* voor je neer.

B. Verplaats Popeye naar een "Eet spinazie"-vak. Draai de bovenste kaart op de stapel **naast dat vak om met de beeldzijde naar boven**. Leg de kaart naast het speelbord. Wanneer de kaart een blik spinazie bovenop de ton heeft, krijg je een extra beurt om te gooien en Popeye verder te verplaatsen. Wanneer je bij deze beurt op het vak komt waar Brutus staat, kun je hem in het water duwen.

Je mag dan 1 hartje pakken boven van het bord.

Wanneer de kaart die je hebt omgedraaid geen spinazie op de ton heeft, is je beurt voorbij.

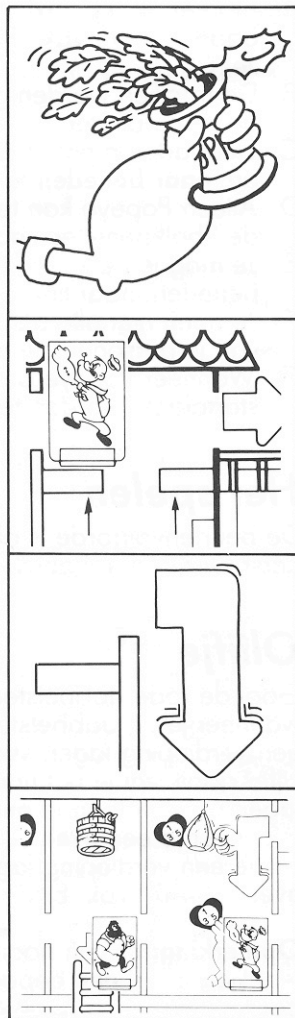
C. Verplaats Popeye naar één van de richels naast een balkonnetje om één van de volgende dingen te kunnen doen:

1. Blijf op de richel staan om te voorkomen dat je door Brutus in het water wordt geduwd.

2. "Spring" van de richel in de richting van de "niet stoppen"-pijlen. Popeye moet terecht komen op de vloer van de verdieping direct onder de richel.

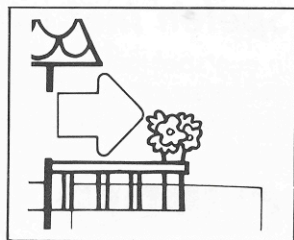
Hij kan tijdens zijn sprong geen hartje vangen – maar uitsluitend op een even of oneven vak.

3. Wanneer je van de **rechter** richel naar beneden "springt" kun je de boksbal een mep verkopen. Wanneer Brutus er precies onder staat, ofwel op de trap of op de ladder zal de emmer die aan de boksbal vast zit hem in het water slaan. *Neem 1 hartje boven van het bord.*



- D. Verplaats Popeye naar één van de "balkonnetjes" om het volgende te kunnen doen:

Wanneer Popeye op een "balkonnetje" terecht komt kun je hem verder verplaatsen naar het tegenoverliggende "balkonnetje" en mag je hem nog verder verplaatsen, *wanneer je nog genoeg punten over hebt.* Je mag altijd gebruik maken van de "balkonnetjes" – en het is vooral aan te raden wanneer Brutus je op je hielen zit!



Je Popeye-beurt is voorbij wanneer er één van de volgende dingen gebeurt:

1. Brutus of de Zeeheks duwt je in het water
 2. Er is een hartje in het water gevallen, voor je het hebt kunnen vangen.
- Wanneer één van deze twee dingen gebeurt, geeft iedereen zijn dobbelsteen door aan de speler **links** van hem/haar. Witte dobbelsteen = Popeye. Blauwe dobbelsteen = Brutus. Rode dobbelsteen = Olijfje. Olijfje begint met de volgende ronde.

Brutus

Opmerking: Brutus kan geen hartjes vangen.

Gooi één keer met de blauwe dobbelsteen en verplaats Brutus het aantal vakken dat je aan ogen hebt gegooid, maar minder mag ook.

Je mag één of beide dingen doen wanneer je hem over het bord verplaatst:

- A. Probeer Brutus op de plaats van Popeye te zetten. Wanneer dit lukt, kun je Popeye in het water duwen. **Iedereen geeft zijn dobbelsteen door aan de speler links van hem.**
- B. Wanneer je in je beurt Popeye niet kunt bereiken en Popeye niet staat op een richel of een "balkonnetje", draai je de bovenste kaart van de Zeeheks Stapel om, **op de verdieping waar Popeye staat.** Leg de kaart naast het speelbord. Wanneer de Zeeheks een fles in haar hand houdt wordt Popeye automatisch in het water geduwd. **Iedereen geeft zijn dobbelsteen door aan de speler links van hem.** Wanneer de Zeeheks geen fles heeft, ontspringt Popeye de dans. Je beurt is voorbij.

Winnen

Wanneer alle hartjes van de bovenkant van het bord zijn verdwenen is het spel uit. Elke speler draait z'n hartjes om, *zodat de cijfers zichtbaar worden.* De cijfers worden opgeteld. De speler met de hoogste score is winnaar!

Opmerking: Wanneer meerdere spelers hetzelfde aantal punten hebben, geeft het hoogste aantal hartjes de doorslag.

Spelen met twee spelers

In een spel met twee spelers, moet degene die als Popeye begint tevens de dobbelsteen voor Olijfje gooien. Dan worden beide dobbelstenen doorgegeven aan de andere speler.



Clipper Benelux

Koninginneweg 6, 1075 CX Amsterdam
Jetse Steenweg 518, 1090 Brussel

Spelregels © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915 © 1983 KING
FEATURES SYNDICATE, INC. © 1983 Nintendo of America, INC.
Printed in France