

INHOUD

- Worsteling Speelbord
- 6 dobbelstenen
- 4 pionnen
- 9 Worstelaarskaarten
- 24 Powerkaarten
- 12 gespen van de Kampioensgordel

DOEL VAN HET SPEL

Versla al je tegenstanders en win het Kampioenschap.

OPSTELLING VAN HET SPEL

1. Verwijder voorzichtig de Worstelaarskaarten en de gespen van de Kampioensgordel van het karton.
2. Elke speler kiest een gekleurde pion, een dobbelsteen met stippen van dezelfde kleur en 3 gespen voor de Gordel van dezelfde kleur. Leg je drie gespen van de Gordel voor je, met de tekening naar beneden.
3. Een speler schudt de Worstelaarskaarten en deelt ze, met de tekening naar beneden, als volgt:
 - In een spel met 2 spelers: 4 Worstelaarskaarten per speler*.
 - In een spel met 3 spelers: 3 Worstelaarskaarten per speler.
 - In een spel met 4 spelers: 2 Worstelaarskaarten per speler*.
4. De kaart, die overblijft, wordt uit het spel verwijderd en opzij gelegd.

Plaats je Worstelaarskaarten voor je, met de tekening naar boven.

4. Een speler schudt de 24 Powerkaarten en geeft één kaart, met de tekening naar beneden, voor elke Worstelaar in het spel. Leg de rest van de Powerkaarten, met de tekening naar beneden, op een stapeltje naast het speelbord.

Plaats één Powerkaart, met de tekening naar beneden, onder elke Worstelaarskaart die je hebt. Je mag naar je eigen Powerkaarten kijken, maar hou ze voor de andere spelers geheim tot later in het spel.

5. Zet je gekleurde pion op de plaats op het speelbord die overeenkomt met één van je Worstelaarskaarten.

6. Gooi één dobbelsteen. De speler die het hoogste aantal ogen gegooid heeft, begint als eerste. De speler links van hem, is daarna aan de beurt.

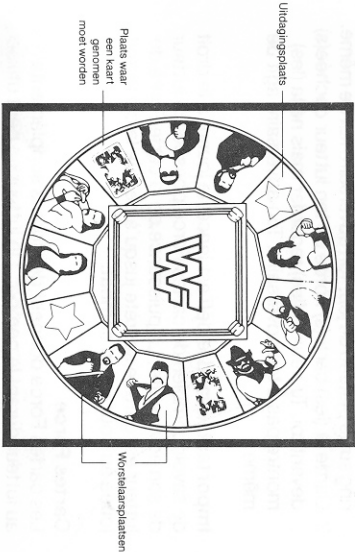
VERLOOP VAN HET SPEL

De spelers kiezen één van hun Worstelaarskaarten, waarmee ze het in een reeks ronden opnemen tegen een tegenstander. De eerste speler die 3 ronden wint en dus zijn drie gespen van de Kampioensgordel mag omdraaien, wint de match en schakelt de worstelaar van de tegenstander uit. De eerste speler die alle worstelaars van zijn tegenstanders op deze manier uitschakelt, wint het WWF Kampioenschap.

JOUW BEURT

Gooi je dobbelsteen en verplaats je pion evenveel plaatsen als je ogen hebt gegooid. Je mag in om het even welke richting op het speelbord verdergaan. Je mag over de pionnen van andere spelers springen of op de plaats gaan staan die reeds ingenomen werd door pionnen van andere spelers. Je mag in één speelbeurt geen twee maal op dezelfde plaats komen.

WF CHALLENGE WF INSTRUCTIES



Worstelaarsplaatsen

Als je terecht komt op een Worstelaarsplaats die overeenkomt met één van je Worstelaarskaarten, is jouw beurt voorbij. Jouw beurt is ook voorbij als je terecht komt op een plaats waar een worstelaar staat die niet aan het spel deelneemt.

Plaatsen waar je een kaart moet nemen

Met de Powerkaarten krijgen de worstelaars extra kracht tijdens het gevecht. Als je terecht komt op een plaats waar **Neem een kaart** staat, neem dan één Powerkaart bovenaan het stapeltje, kijk ernaar en leg ze, met de tekening naar beneden onder om het even welke Worstelaarskaart die je hebt. Zorg ervoor dat geen enkele tegenstander kan zien wat er op je Powerkaart staat. Daarna is je beurt voorbij.

Uitdagingsplaatsen

Als je terecht komt op een **Uitdagingsplaats**, dan word jij de Uitdager. Voor het gevecht kies je om het even welke worstelaar die je hebt en om het even welke worstelaar van je tegenstanders.

Plaatsen van de tegenstander

Als je terecht komt op een plaats waar een worstelaar van een tegenstander staat, dan word jij de Uitdager. Je kiest om het even welke worstelaar die je hebt, voor het gevecht tegen de worstelaar die afgebeeld staat op de plaats waar je terecht kwam.

STRIDJ LEVEREN

Eén worstelaar vecht een reeks ronden uit tegen een andere worstelaar.

De speler met de hoogste score wint de ronde en keert één van zijn gespen van de Kampioensgordel om.

De worstelaar die het eerst drie gespen heeft omgedraaid, wint de match: de worstelaar die verliest, moet het spel verlaten.

De speler die op deze manier al zijn tegenstanders verslaat, is de winnaar van het spel en wordt uitgeroepen tot World Wrestling Federation Kampioen.

Opstelling van het Gevecht

Als uitdager doe je het volgende:
1. Plaats je Worstelaarskaart die aan het gevecht deelneemt,

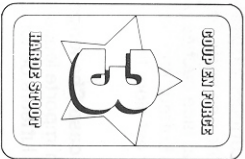
met de tekening naar boven, op het speelbord in het midden van de ring. Je tegenstander doet hetzelfde.

2. Laat de Powerkaart(en) van je worstelaar voor je liggen met de tekening naar beneden. Jij mag er nu naar kijken, maar laat ze nog niet zien aan je tegenstander. Je tegenstander doet hetzelfde.

Belangrijk: Van zodra er een Uitdaging is, heeft een speler het recht te weten hoeveel Powerkaarten de andere worstelaar heeft. De sterkte van de Powerkaarten van een worstelaar blijft geheim totdat ze gebruikt worden in de strijd.

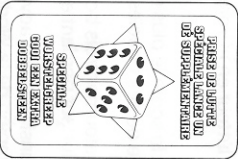
Powerkaarten

De Powerkaarten verlenen de worstelaars extra kracht tijdens het gevecht. Een worstelaar mag slechts één Powerkaart per ronde gebruiken (per worp met de dobbelsteen). Van het ogenblik dat een Powerkaart onder een worstelaar gelegd is, mag ze niet meer onder een andere worstelaar gelegd worden. Vaak zal je slechts één Powerkaart per worstelaar hebben, gebruik ze dus verstandig. Er zijn twee soorten Powerkaarten: **Genummerde kaarten (1-5):** Speel je één van deze kaarten, voeg dan het getal dat op de kaart staat bij het getal dat je wierp met de dobbelsteen.



Een voorbeeld: Speel je een kaart met het nummer 3 en je gooit 5 met de dobbelsteen, dan vormt de totale score van je worstelaar 8.

Speciale Worstelgreepkaart: Met deze kaart mag je twee maal met de dobbelsteen gooien tijdens één beurt. (Gebruik de dobbelsteen van je eigen kleur en één van de extra dobbelstenen met zwarte ogen).



1. EEN RONDE WINNEN

Als uitdager moet je, vóór de ronde begint, aankondigen of je in die ronde een Powerkaart gaat uitspelen of niet. Van het ogenblik dat je je besluit aangekondigd hebt, mag je dat niet

meer veranderen. Heb je besloten een Powerkaart uit te spelen, leg ze dan, met de tekening naar boven, op je Worstelaarskaart in het midden van de ring. Van zodra je een kaart in de ring gelegd hebt, mag je ze niet meer verwisselen.

Je tegenstander beslist vervolgens of hij een Powerkaart gaat uitspelen of niet. Gebruikt hij er een, dan moet hij ze in het midden van de ring leggen, op zijn eigen worstelaarskaart en met de tekening naar boven.

Beide spelers gooien daarna gelijktijdig met hun dobbelsteen. De speler met de hoogste score (worp met de dobbelsteen of combinatie van de worp met de dobbelsteen en de Powerkaart) wint de ronde.

De winnaar van de ronde draait één van zijn gespen van de Kampioensgordel om. Alle gebruikte Powerkaarten worden op een apart stapeltje gelegd, naast dat stapeltje kaarten waarvan een kaart mag genomen worden.



Ingeval van gelijke stand: Leg alle Powerkaarten die tijdens die ronde gebruikt werden op een apart stapeltje. Haispel vervolgens de ronde zoals hierboven beschreven.

2. EEN MATCH WINNEN

De zelfde twee worstelaars zetten de strijd ronde na ronde verder – ze gooien hun dobbelstenen en spelen de Powerkaarten uit die ze in hun bezit hebben. Opgelost: slechts één Powerkaart per ronde en per worstelaar. Na elke ronde worden alle gebruikte Powerkaarten op het aparte stapeltje gelegd.

De worstelaar die als eerste drie gespen van de kampioensgordel heeft omgedraaid, wint de match. De worstelaar die verliest moet het spel verlaten.

Als je de match gewonnen hebt, neem dan je Worstelaarskaart die gewonnen heeft van het speelbord en leg ze terug voor je. Gefeliciteerd! Jouw worstelaar heeft het overleefd en een extra Powerkaart gewonnen. Neem een nieuwe Powerkaart bovenaan het stapeltje. Leg ze, met de tekening naar beneden, samen met om het even welke niet-gebruikte Powerkaart onder de kaart van de winnende worstelaar.

Opmerking: Is het stapeltje kaarten opgebruikt, schudt dan het stapeltje apart gelegde kaarten en gebruik ze als stapeltje waarvan kaarten mogen genomen worden.

Verlies je een match, neem dan je Worstelaarskaart uit het spel en dit voor de verdere duur van het spel. Leg de gespeelde en niet-gespeelde Powerkaarten van de worstelaar op het aparte stapeltje dat terzijde gelegd werd.

Opmerking: Ne elke match leggen zowel de winnaar als de verliezer, in afwachting van een volgende match, hun gespen van de Kampioensgordel met de tekening naar beneden.

3. HET KAMPIOENSCHAP WINNEN

De spelers gaan verder het bord rond en bestrijden elkaar zoals hierboven beschreven, en dit totdat een speler alle worstelaars van de tegenstanders heeft uitgeschakeld. Deze speler wint het spel en krijgt de titel World Wrestling Federation Kampioen!

Game © 1991 s.a. Hasbro MB n.v.

s.a. Hasbro MB n.v. Boulevard International 55/4 Internationale Laan, Bruxelles 1070 Brussel

Hasbro MB B. V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht, Holland

MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex 4038B791