

# doodle jump<sup>®</sup>

## Le jeu de plateau

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Max Kirps

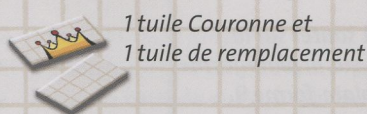
Design : Ideenfabrik

Rédaction : Philipp Sprick

À bord :



4 Doodler et  
4 plaquettes Doodler



1 tuile Couronne et  
1 tuile de remplacement



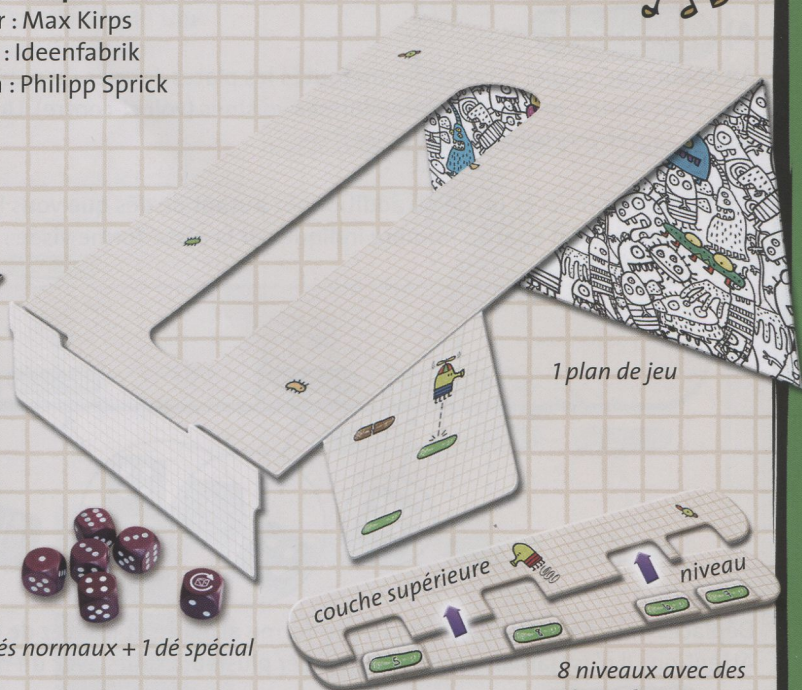
18 tuiles Bonus (recto)



7 tuiles Obstacle  
(ovnis, monstres, trous noirs)



5 dés normaux + 1 dé spécial



1 plan de jeu

couche supérieure  
niveau

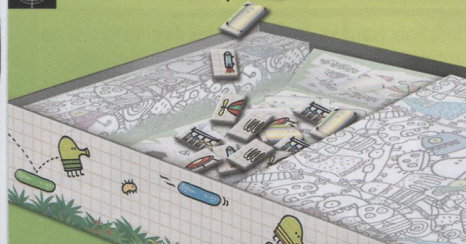
8 niveaux avec des  
plates-formes vertes

## Principe du jeu

Le vainqueur est le joueur qui parvient le premier tout en haut avec son Doodler.  
Tout cela demande d'avoir de la chance au dé et le goût du risque ...

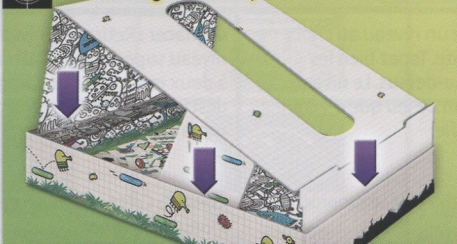
## Compte à rebours ...

### 5 .. Faites le plein !



Placez les tuiles Bonus dans le compartiment de la boîte. Les tuiles Couronne, Obstacle et la tuile de remplacement restent en dehors. *Conseil : Jouez sans les tuiles à la toute première partie !*

### 4 .. Montez la rampe de lancement !



Insérez les rabats dans la boîte de manière à pouvoir accéder facilement au compartiment.

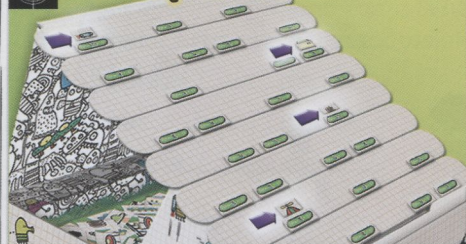
### 3 .. Préparez la piste !



Illustration

Détachez les niveaux des planches prédécoupées et séparez la couche supérieure (voir Illustration). Placez les 8 niveaux sur le plan de jeu incliné dans l'ordre que vous voulez.

### 2 .. Placez les bonus !



Sur tous les étages pairs à partir du bas, placez une tuile Bonus piochée au hasard : elle doit toujours être sur la plate-forme portant le nombre le plus élevé et, bien sûr, recto visible.

### 1 .. Choisissez votre équipe !



Chaque joueur choisit une plaquette et le Doodler correspondant. Placez ensuite celui-ci au pied du plan incliné.



La partie peut commencer.



# Déroulement du jeu !

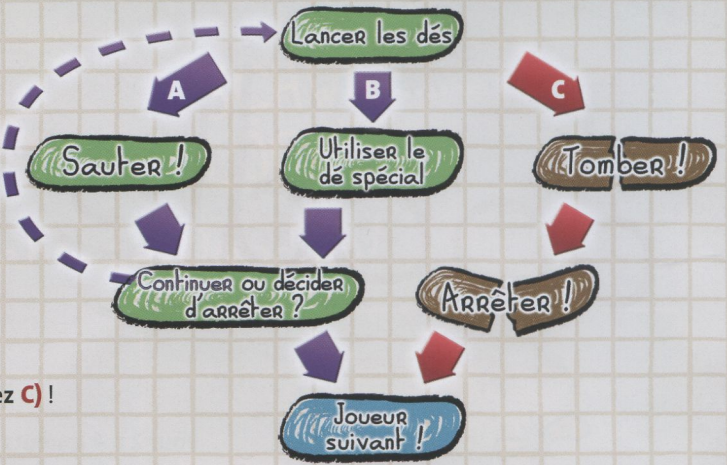
Le joueur qui obtient le plus grand nombre au dé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance tous les dés (à 2 joueurs, 1 dé normal est laissé de côté). Le schéma ci-contre indique les options de jeu possibles :

Votre lancer de dé est donc réussi ...

**A)** si vous sautez sur une plate-forme ou ...

**B)** si vous pouvez utiliser le dé spécial.

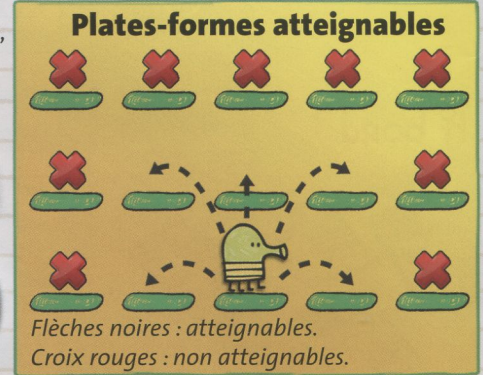
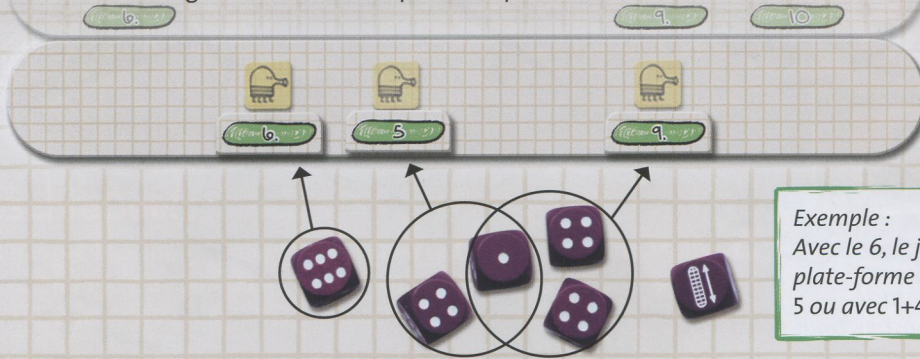
Si vous ne pouvez faire ni l'un, ni l'autre, pas de chance, vous tombez **C)** !



## A) Sauter !

Au début, un Doodler peut atteindre toutes les plates-formes du **premier** niveau. Ensuite, il ne peut sauter que sur les plates-formes voisines (voir ci-contre). Un Doodler ne peut jamais sauter vers le bas, ni sur place.

Pour sauter, choisissez un dé ou additionnez autant de dés que vous le voulez, pour obtenir un résultat égal au nombre indiqué sur la plate-forme visée :



Exemple :

Avec le 6, le joueur peut sauter sur la plate-forme 6, avec 4+1 sur la plate-forme 5 ou avec 1+4+4 sur la plate-forme 9.

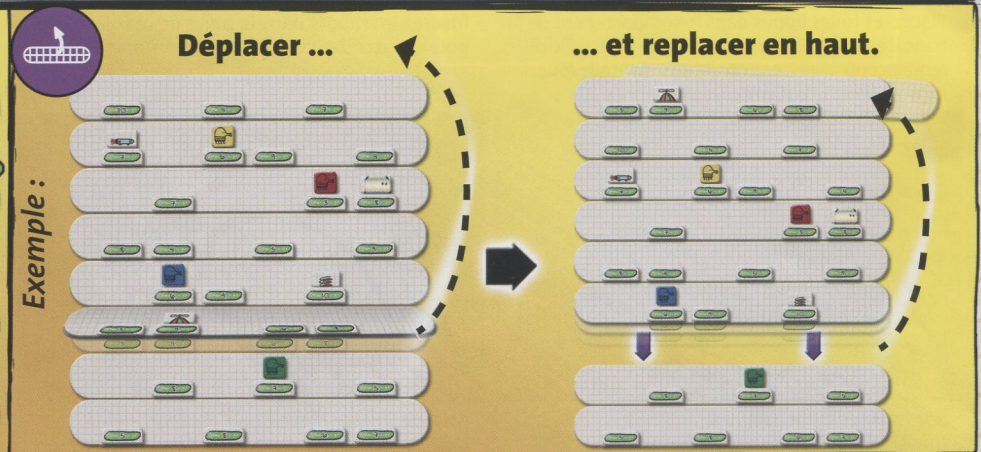
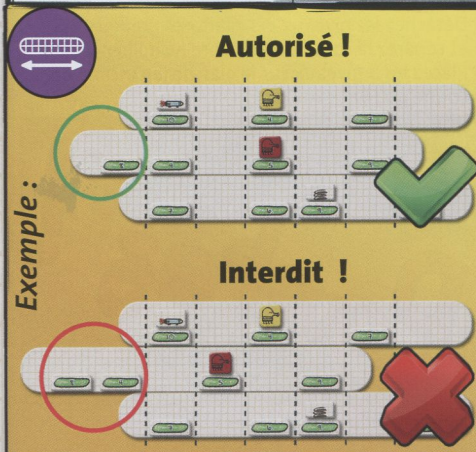
Déplacez ensuite le Doodler sur la plate-forme atteinte et mettez **de côté** le(s) dé(s) utilisé(s).

Attention : Il n'est **jamais** permis d'effectuer plusieurs sauts avec un même dé.

## B) Utiliser le dé spécial

Le dé spécial indique différents symboles. Mettez-le **de côté** une fois utilisé.

|                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>1 ou 2 :</b><br>Même effet qu'un dé normal. | <b>Faire coulisser :</b> Poussez un niveau au choix vers la gauche ou la droite. Tenez bien les niveaux en dessous et au-dessus. Le niveau ne peut dépasser du plan de jeu que d'1 cran vers la droite ou la gauche.<br><i>Conseil : Cette action permet de se rapprocher de certaines plates-formes.</i> | <b>Déplacer :</b> Retirez un niveau au choix (sauf le niveau supérieur) en l'attrapant délicatement à deux mains. Tous les autres niveaux descendent d'1 cran. Remplacez ensuite le niveau retiré en haut du plan de jeu.<br><i>Conseil : Cette action permet d'empêcher un joueur de gagner.</i> | <b>Relancer les dés :</b> Relancez tous les dés non encore utilisés.<br><i>Conseil : Si votre lancer ne vous permet pas de sauter, vous pouvez exceptionnellement retenter tout de même votre chance aux dés.</i> |





## Continuer ou décider d'arrêter ?

À chaque fois que vous avez **A)** sauté ou **B)** utilisé le dé spécial, vous devez décider si vous voulez continuer ou vous arrêtez.

- Si vous décidez de continuer, relancez tous les dés non encore utilisés. Bien sûr, le risque de chute augmente ...
- Si vous décidez d'arrêter, votre Doodler reste sur la plate-forme atteinte. C'est alors au tour du **Joueur suivant** de jouer ; il relance tous les dés ...

**Joueur suivant**

## c) Tomber !

Si, après votre lancer de dés, vous ne pouvez pas sauter selon les règles, ni utiliser le dé spécial, dommage ! Vous tombez ! Cela signifie que votre Doodler chute tout droit vers le bas jusqu'à la prochaine plate-forme **libre** (libre = sans Doodler, ni tuile. Voir ci-contre). S'il ne rencontre aucune plate-forme libre, il doit recommencer au départ.

Après une chute, c'est au tour du **Joueur suivant** de jouer ; il lance tous les dés ...

## Particularités !

### 1. Éjection :

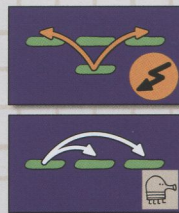
Si ton Doodler saute sur une plate-forme occupée par un autre Doodler, tu l'éjectes de la plate-forme (voir Illustration). Le Doodler adverse tombe selon les mêmes règles qu'une chute (voir ci-dessus).

### 2. Tuiles Bonus (à laisser de côté à la toute première partie) :

Si tu atterris sur une tuile Bonus, prends-la, retourne-la et ...

- Utilise-la **tout de suite**, si elle indique un éclair.
- Utilise-la **n'importe quand** durant la partie (à ton tour de jeu), si elle indique un Doodler.

Lorsque tu **utilises** une tuile Bonus, place-la ensuite à **côté de la boîte** ; elle est sortie du jeu. En attendant, tu peux équiper ton Doodler avec cette tuile : place-la simplement au bon endroit sur ta plaquette Doodler.



Remarque : Un joueur peut posséder et utiliser plusieurs tuiles, même identiques, à la fois.

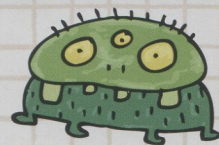
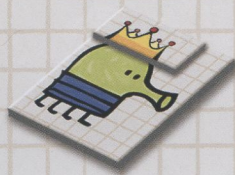
Le verso de chaque tuile explique ses effets :

|       | Trampoline et ressort                                                                                                                              | Bouclier de protection                                                                                                                                                                                  | Chaussures de saut                                                                                            | Chapeau à hélice                                                                                                         | Fusée                                                                                                                    |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Recto |                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                               |                                                                                                                          |                                                                                                                          |
| Verso | <p>Ex. :</p> <p>Tu peux sauter <b>immédiatement</b> sur une plate-forme voisine du niveau <b>suivant</b> indiquée par une flèche sur la tuile.</p> | <p>Ex. :</p> <p>Au lieu de <b>tomber</b>, utilise le bouclier de protection. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Malheureusement, le bouclier ne protège pas des <b>éjections</b> ...</p> | <p>Ex. :</p> <p>Saute jusqu'à une plate-forme du <b>même</b> niveau indiquée par une flèche sur la tuile.</p> | <p>Ex. :</p> <p>Saute jusqu'à une plate-forme voisine du niveau <b>suivant</b> indiquée par une flèche sur la tuile.</p> | <p>Ex. :</p> <p>Saute jusqu'à une plate-forme voisine du niveau <b>suivant</b> indiquée par une flèche sur la tuile.</p> |

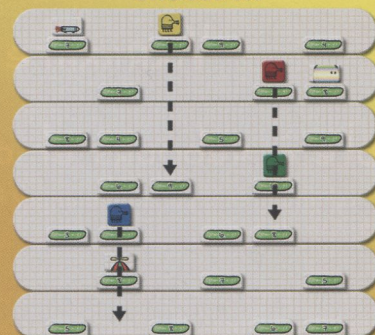
À chaque fois que tu atterris sur une tuile Bonus, pioches-en une nouvelle directement après, sans regarder dans la boîte. Place-la sur le niveau **vide** (= sans Doodler, ni tuile) le plus bas possible, sur la plate-forme portant le nombre le plus élevé (face visible).

## Et le vainqueur est ...

Le joueur qui atteint le niveau le plus élevé le premier remporte la partie et peut mettre la couronne sur la tête de son Doodler !

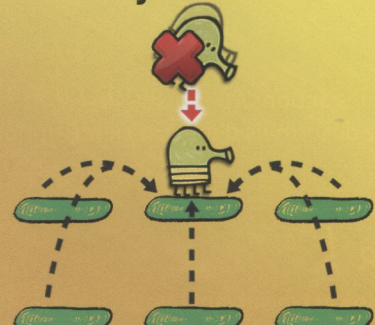


## Chutes ...



Bleu tombe tout en bas, Jaune tombe sur la plate-forme 9 et Rouge sur la 8.

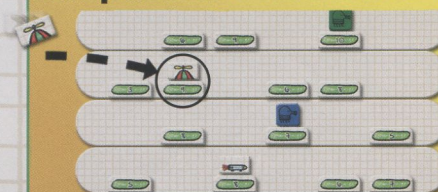
## Éjection ...



Flèches noires : Saut sur un Doodler = éjection.  
Flèche rouge : Chute d'un Doodler = éjection interdite.



## Remplacement des tuiles Bonus



La nouvelle tuile est placée au niveau vide le plus bas, sur la plate-forme libre portant le nombre le plus élevé.





TROUS NOIRS



## Variante pour Doodler expérimentés !

### Compte à rebours et déroulement

Avant de commencer la partie, mélangez les tuiles Obstacle et Bonus ensemble dans la boîte.

Installez ensuite les tuiles comme d'habitude. À chaque fois que vous piochez une tuile Obstacle, placez-la sur le niveau vide (= aucun Doodler, ni tuile) **le plus élevé**, comme d'habitude sur la plate-forme portant le plus grand nombre.



En plus des actions A) **Sauter** et B) **Utiliser le dé spécial**, vous disposez désormais d'une troisième option...

### Tirer !

Le principe est le suivant : Vous devez vous trouver à la verticale sous l'ovni ou le monstre et utiliser 1 dé dont la valeur correspond exactement au nombre de niveaux qui vous séparent de l'ovni ou du monstre. Bien entendu, le dé n'est ensuite plus disponible...

Si cela marche, vous gagnez la tuile en récompense. Comme d'habitude, remplacez-la par une nouvelle. Vous pouvez utiliser votre tuile immédiatement ou à n'importe quel moment de la partie (à votre tour de jeu). Remettez-la ensuite à côté de la boîte.

Le principe est le même si vous atterrissez sur un ovni ou un monstre par l'action A) **Sauter**. Mais attention : celui qui saute dessus alors qu'il se trouve directement en dessous tombe de la plate-forme d'où il vient !

Après votre coup, vous pouvez, comme d'habitude, continuer ou décider de vous arrêter.



© 2013 Lima Sky LLC.

The character Doodle® and Doodle Jump® are registered trademarks of Lima Sky LLC and used under license. All Rights Reserved.

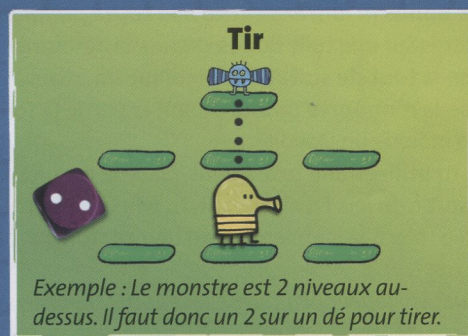
© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG  
Grundstraße 9  
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

| Tuiles Obstacle  |                                                                                                                       |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Recto            | Verso                                                                                                                 |
| Monstres & ovnis |                                                                                                                       |
|                  | Soit relancer les dés,                                                                                                |
|                  | Soit faire coulisser un niveau,                                                                                       |
|                  | Soit déplacer un niveau.                                                                                              |
| Trou noir        | Ici, une seule chose à faire :                                                                                        |
|                  | <b>L'éviter !</b> Celui qui saute dessus ou tombe dedans est aspiré et doit recommencer tout en bas avec son Doodler. |





# doodle jump<sup>®</sup>

## Het bordspel

Voor 2 tot 4 springkampioenen vanaf 8 jaar

Auteur: Max Kirps

Design: Ideenfabrik

Redactie: Philipp Sprick

Met:



## Waar gaat het om?

De winnaar is de speler die het als eerste lukt met zijn Doodler helemaal bovenaan te komen! Daarvoor heb je dobbelgeluk nodig en je moet risico durven nemen ...

## De countdown ...

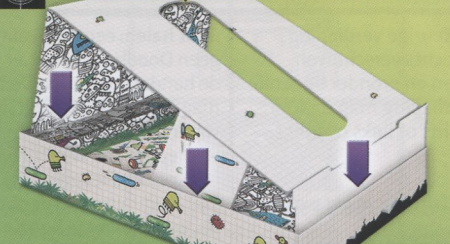
### 5 ... verzamelen!



Leg de powerkaartjes in het vak van de doos. De kroon, het reservekaartje en de kaartjes voor gevorderden laat je uit de doos.

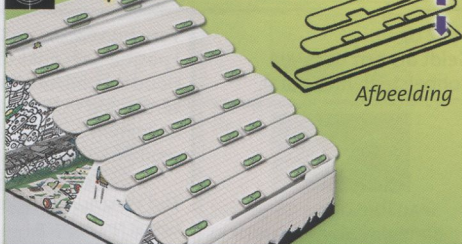
Tip! Laat bij het allereerste spel alle kaartjes weg.

### 4 ... lanceerplatform uitschuiven!



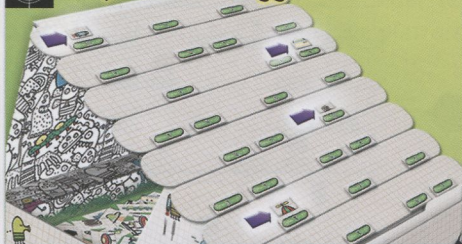
Steek de uiteinden van het spelbord in de doos, zodat je het vak goed kunt bereiken.

### 3 ... piste voorbereiden!



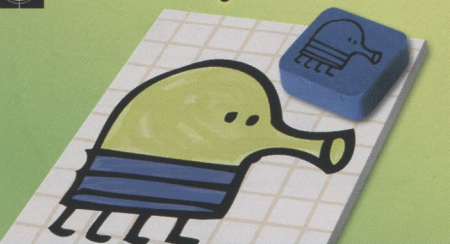
Haal de verdiepingen uit het karton en verwijder de afdekking (zie afbeelding). Leg de 8 verdiepingen in het midden op het spelbord. De volgorde bepaal je zelf.

### 2 ... power uitleggen!



Leg op iedere 2<sup>e</sup> verdieping vanaf beneden telkens een toevallig gepakt powerkaartje neer: steeds op het platform met het hoogste getal en natuurlijk zo, dat je de voorkant kunt zien ...

### 1 ... Team kiezen!



Pak per speler een Doodler-bord en de daarbij horende Doodler. Leg hem vervolgens voor de doos.



Nu kan de wedstrijd beginnen!



# Het gaat beginnen!

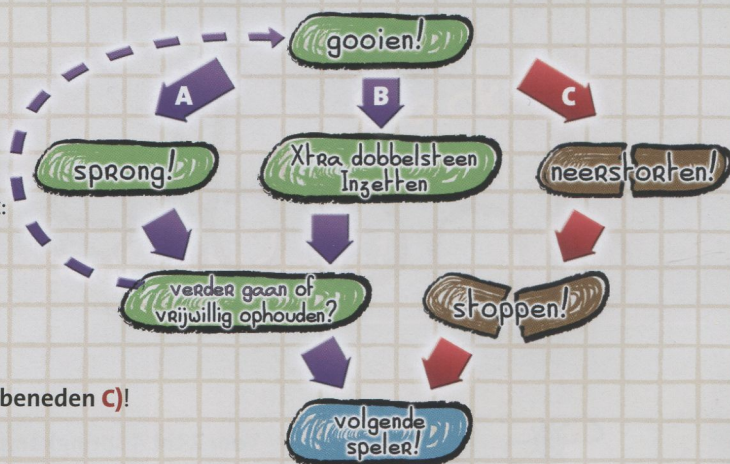
Wie het hoogste getal gooit, mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is gooit alle dobbelstenen. (Laat als je met z'n tweeën speelt, een gewone dobbelsteen weg.) Wat je daarmee in het spel kunt doen, zie je in het overzicht:

Je worp is dus succesvol, als je of ...

- A) een **sprong** op een platform kunt maken of
- B) de **Xtra dobbelsteen** kunt inzetten.

Is geen van beide mogelijk, dan heb je pech gehad en **val je naar beneden C!**

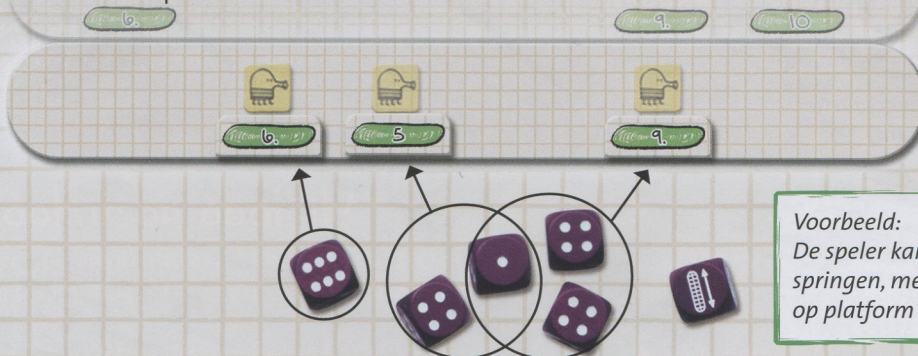
En zo gaat dat:



## A) sprong!

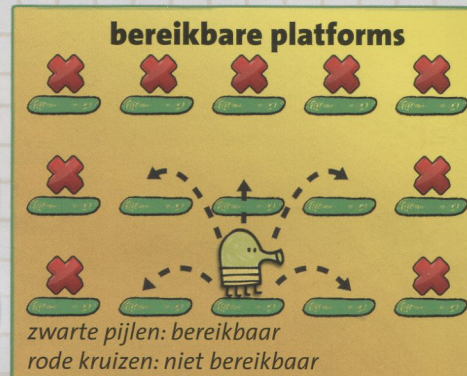
In het begin zijn alle platforms op de **onderste** verdieping bereikbaar. Later zijn alleen alle platforms bereikbaar die **direct** aan de Doodlers grenzen (zie afbeelding rechts). Naar beneden of op de plaats springt een Doodler nooit...

Voor een sprong tel je een willekeurig aantal dobbelsteenpunten op tot een getal dat op een bereikbaar platform staat:



Voorbeeld:

De speler kan met de 6 op platform 6 springen, met 4+1 op de 5 of met 1+4+4 op platform 9.



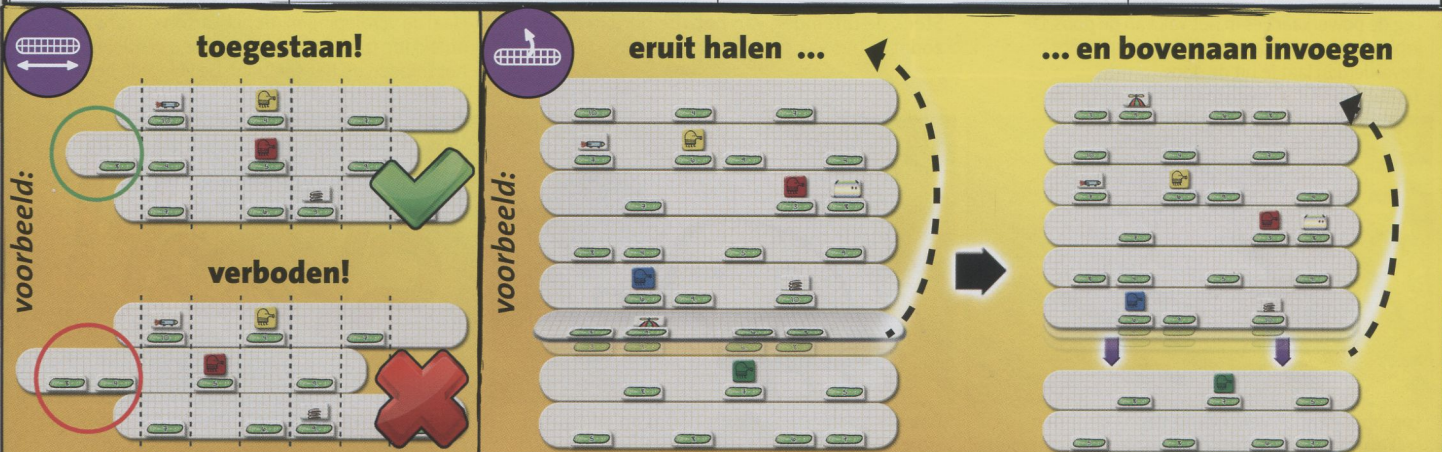
Zet vervolgens de Doodler op het bereikte platform en leg de **dobbelstenen** die je voor de sprong nodig had **weg**.

Let op: je kunt **nooit** met dezelfde dobbelsteen meerdere sprongen maken.

## B) Xtra dobbelsteen inzetten

De Xtra dobbelsteen laat verschillende symbolen zien. Leg hem **weg**, nadat je hem gebruikt hebt.

|                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>1 of 2 ogen:</b><br>Geldt als een normale dobbelsteen met getal. | <b>Verschuiven:</b> een willekeurige verdieping 1 positie naar links of rechts verschuiven. Houd daarbij de erboven en eronder liggende verdieping vast. De verdieping mag daarna hoogstens 1 positie rechts of links over het spelbord uitsteken.<br><i>Tip! Verschuiven helpt platforms in het eigen bereik te brengen.</i> | <b>Eruit halen:</b> een willekeurige verdieping, waar geen Doodler op staat, er voorzichtig met beide handen uit halen. (De bovenste verdieping mag er niet uit gehaald worden.) Alle andere verdiepingen schuiven er 1 naar beneden. De verdieping dan weer helemaal bovenaan op het spelbord leggen.<br><i>Tip! eruit halen kan de andere spelers hinderen de overwinning te halen.</i> | <b>Nog een keer proberen:</b> alle nog niet gebruikte dobbelstenen nog een keer gooien.<br><i>Tip! als je met deze worp niet kunt springen, mag je hiermee bij wijze van uitzondering, toch nog een keer je dobbelgeluk proberen!</i> |





verder gaan of  
vrijwillig ophouden?

Steeds als je of **A)** gesprongen hebt of **B)** de Xtra dobbelsteen hebt ingezet, beslis je vervolgens of je verder gaat of vrijwillig stopt.

- **Ga je door**, dan gooi je alle **nog niet gebruikte dobbelstenen** opnieuw. Het risico om neer te storten, wordt natuurlijk groter ...
- **Stop je vrijwillig**, dan blijft je Doodler op het bereikte platform staan.

De **volgende speler** is aan de beurt, gooit met alle dobbelstenen enz.

## c) neerstorten!

Kun je na het gooien niet volgens de regels springen of de Xtra dobbelsteen inzetten, dan heb je pech gehad en stort je neer. Dat betekent, je Doodler valt in rechte lijn naar beneden op het volgende **lege** platform (leeg = geen andere Doodler, powerkaartje, zie afbeelding rechts.) Is daar geen lege platform, dan moet de speler met z'n Doodler weer van voren af aan beginnen.

Na het neerstorten is de **volgende speler** aan de beurt, gooit met alle dobbelstenen enz.

## Bijzonderheden!

### 1. Duwen:

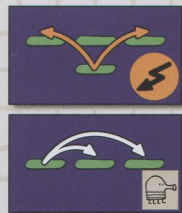
Maakt je Doodler een sprong op het platform van een andere Doodler, dan duw je die daardoor van het platform (zie afbeelding). De andere Doodler valt zoals bij het neerstorten (zie boven) naar beneden.

### 2. Powerkaartje:

Kom je op een powerkaartje, dan pak je het, je draait het om en ...

- **gebruikt het direct**, als er een **bliksemschicht** op staat.
- **gebruikt het een keer** in het spel (als je aan de beurt bent), als er een Doodler op staat.

Steeds als je een powerkaartje **gebruikt**, leg je het daarna **naast de doos**. Het is uit het spel. Tot dan kun je je Doodler met het kaartje uitrusten: leg het gewoon op je Doodler-bord op de juiste plaats.



Opmerking: je mag meerdere en ook dezelfde kaartjes per beurt bezitten en gebruiken.

De **achterkant** verraad, wat op het kaartje staat:

|        | Springveer & trampoline                                                                                                                            | Scherm                                                                                                                                                             | Springschoenen                                                                                                           | Propellerhoed                                                                                                               | Raket                                                                                                                       |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Voor   |                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                    |                                                                                                                          |                                                                                                                             |                                                                                                                             |
| Achter | bv.:<br>Je mag <b>direct</b> op een bereikbaar platform van de <b>volgende</b> verdieping springen, die op het kaartje met een pijl gemarkeerd is. | In plaats van <b>neer te storten</b> geef je gewoon het scherm af. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Tegen <b>duwers</b> helpt het scherm helaas niet ... | bv.:<br>Spring op een bereikbaar platform <b>van dezelfde</b> verdieping, die op het kaartje met een pijl gemarkeerd is. | bv.:<br>Spring op een bereikbaar platform van de <b>volgende</b> verdieping, die op het kaartje met een pijl gemarkeerd is. | bv.:<br>Spring op een bereikbaar platform van de <b>volgende</b> verdieping, die op het kaartje met een pijl gemarkeerd is. |

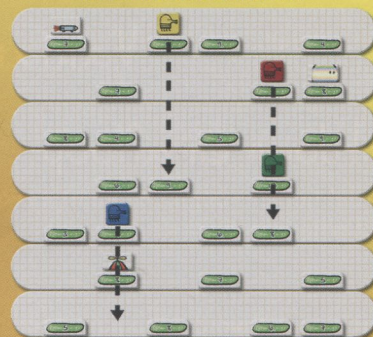
Steeds als je op een powerkaartje komt, pak dan meteen zonder te kijken een nieuwe uit de doos. Leg het op de onderste **lege** verdieping (= geen Doodler, geen kaartje). Daar komt het op het lege platform met het hoogste getal (voorkant zichtbaar).

## En de winnaar is ...

Wie als eerste de bovenste verdieping bereikt, heeft gewonnen en mag zijn Doodler de kroon opzetten!

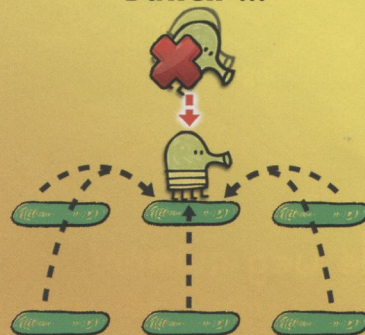


## Neerstorten ...



Blauw valt helemaal naar beneden, geel op 9 en rood op 8.

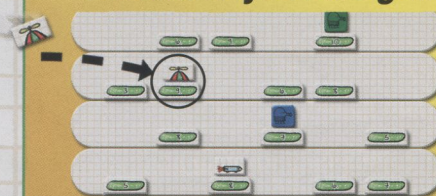
## Duwen ...



Zwarte pijl: sprong op een Doodler = duwen. Rode pijl: neerstortende Doodler = duwen niet mogelijk.



## Powerkaartje toevoegen



kaartje komt op de onderste **lege** verdieping op het lege platform met het hoogste getal.





ZWARTE  
GATEN



## Variant voor ervaren Doodlers!

### Countdown en afloop

Leg voordat het spel begint de **kaartjes voor gevorderden** en de power-kaartjes samen in de doos.

Leg dan de kaartjes zoals in de spelregels beschreven neer. Steeds als je een **kaartje voor gevorderden** pakt, komt het op de **bovenste** lege verdieping (= geen Doodler, geen kaartje), en wel zoals altijd op het platform met het hoogste getal.

In plaats van A) **sprong** en B) **Xtra dobbelsteen Inzetten** is er nu nog een derde mogelijkheid...



### Uit de weg ruimen!

En dat gaat zo: je moet in **rechte lijn** onder de ufo of het monster staan en 1 dobbelsteen inzetten, die precies het aantal verdiepingen tot de ufo of het monster verwijderd is. De dobbelsteen is daarna natuurlijk weg ...

Is het gelukt, dan krijg je als beloning het kaartje. Leg zoals gebruikelijk een nieuwe neer. Je kunt je kaartje **direct** of **een keer** tijdens het spel gebruiken (als je aan de beurt bent). Leg het daarna naast de doos.

Hetzelfde geldt, als je met de actie A) **sprong** op de ufo of het monster komt. Maar pas op: wie precies van onderen ertegen aan springt, die stort vanaf zijn uitgangspunt neer!

Na de zet kun je verder gaan of stoppen.



© 2013 Lima Sky LLC.  
The character Doodle® and Doodle Jump® are registered trademarks of Lima Sky LLC and used under license. All Rights Reserved.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

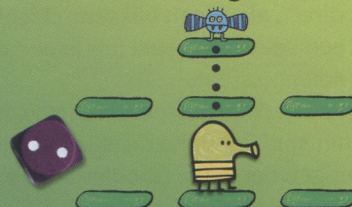
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstraße 9  
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

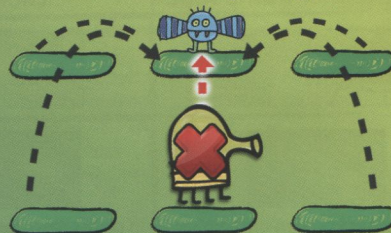
| Kaartjes voor gevorderden |                                                                                                                                                      |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Voor                      | Achter                                                                                                                                               |
| Monsters & ufo's          |                                                                                                                                                      |
|                           | Of opnieuw gooien of                                                                                                                                 |
|                           | verdieping verschuiven of                                                                                                                            |
|                           | verdieping eruit halen                                                                                                                               |
| Zwart gat                 | Hier helpt maar één ding:<br><b>uitwijken!</b> Want wie erin springt of valt wordt opgeslokt en moet met z'n Doodler weer helemaal opnieuw beginnen. |
|                           |                                                                                                                                                      |

### Uit de weg ruimen



Voorbeeld: het monster is 2 verdiepingen verwijderd. Dus heb je voor het uit de weg ruimen een 2 nodig.

### Monstersprong



Zwarte pijl: van hieruit kun je op een monster springen.  
Rode pijl: van hieruit niet.

