

PJMASKS

Pyjamahelden op boevenjacht

Ravensburger® spel nr. 23 459 2

Een wedstrijdspel vol actie voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar.

Auteur: Janet Kneisel

Design: Paul Windle Design, UK



Inhoud:

- 1 spelbord (bestaand uit 4 delen)
- 3 pyjamahelden-speelfiguren (Owlette, Catboy, Gekko)
- 4 slechteriken-speelfiguren (Luna Girl, Night Ninja, Ninjalino, Romeo)
- 7 transparante opzetvoetjes
- 6 pyjamahelden-fiches
- 1 puntendobbelsteen
- 1 kleurendobbelsteen met symbolen

Overdag zijn de vrienden Connor, Amaya en Greg normale zesjarigen. Maar als de drie kinderen 's avonds hun pyjama aantrekken en hun magische dierenamuletten activeren, worden ze superhelden! Amaya verandert in Owlette: ze kan vliegen en in het donker zien. Connor wordt Catboy: hij is zo snel als een kat en kan net zo goed springen. Greg verandert in Gekko en kan op muren en plafonds lopen en zich camoufleren. Met hun superkrachten beleven ze 's nachts spannende avonturen!

Beleef met de drie pyjamahelden een nacht vol avonturen en help ze, de slechteriken Luna Girl, Romeo, Night Ninja en de Ninjalino's uit de stad te jagen!

Gezamenlijk doel van het spel is, met de drie pyjamahelden Owlette, Catboy en Gekko het hoofdkwartier te bereiken vóór één van de slechteriken.

Vorbereiding

Voordat je met het eerste spel begint, haal je de speelfiguren en fiches uit het karton. Puzzel het spelbord in elkaar en leg het voor allen goed zichtbaar in het midden op tafel. Zet de drie pyjamahelden-speelfiguren in de opzetvoetjes en zet ze op het startveld links onder. Zet ook de vier slechteriken in de opzetvoetjes en zet ze op de startvelden met dezelfde afbeelding op het spelbord. Het maakt niet uit hoeveel spelers er meespelen, alle speelfiguren spelen altijd mee.

Het spel gaat beginnen

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel met de klok mee verder.

Ben je aan de beurt, dan gooi je tegelijkertijd met de twee dobbelstenen. Je mag zelf beslissen of je eerst met de kleurendobbelsteen of de rode puntendobbelsteen zet.

De **kleurendobbelsteen** laat je zien, welke **slechterik** deze ronde een veld vooruitgezet wordt. Een voorbeeld: *je hebt blauw gegooid. Zet "Night Ninja" een veld vooruit.*



Gooi je de **ster**, dan mag je zelf beslissen, welke slechterik een veld vooruitgezet moet worden.



Gooi je het **kruis**, dan blijven alle slechteriken deze ronde staan.

Vervolgens zet je een willekeurige **pyjamaheld** (Owlette, Catboy of Gekko) het gegooide aantal ogen van de rode **puntendobbelsteen** vooruit. Daarbij mogen meerdere pyjamahelden op hetzelfde speelveld staan. Ook kunnen meerdere slechteriken op één speelveld staan.

Slechteriken verjagen

Zodra een slechterik de weg naar het hoofdkwartier bereikt, zet hij voor de drie pyjamahelden een hindernis neer, waar niet overheen gesprongen kan worden. Nu moeten jullie je superkrachten activeren en proberen hen te verjagen!

Daarvoor heb je eerst dobbelgeluk nodig, om met Owlette, Catboy of Gekko het speelveld te bereiken waar een slechterik staat. (Het kan ook gebeuren, dat een slechterik jullie achterna loopt en op een speelveld komt waar een pyjamaheld staat.) Heeft één van jullie een veld met een slechterik bereikt, dan houden jullie je vuisten tegen elkaar en roepen: "PJ Masks!" Nu moeten jullie behendig zijn:



Wie met **Owlette** het veld van een slechterik bereikt, pakt de slechterik-speelfiguur van het spelbord, legt deze horizontaal op z'n hoofd en vliegt als uil een keer om de tafel – zonder dat de speelfiguur eraf valt!



Wie met **Catboy** het veld van een slechterik bereikt, sluipt als kat op handen en voeten om de tafel, daarbij ligt de slechterik-speelfiguur op z'n rug. Pas op dat de figuur er niet af valt!



Wie met **Gekko** het veld van de slechterik bereikt, pakt de slechterik-speelfiguur van het spelbord en legt deze op z'n hand. Hij strekt z'n hand uit met de speelfiguur en loopt soepel als een gekko om de tafel – zonder dat de speelfiguur valt!

Is het jullie gelukt de slechterik-speelfiguur zoals beschreven een rondje om de tafel te balanceren, dan mogen jullie hem terug op het startveld zetten. Daarna is de volgende speler aan de beurt en gaat het spel verder.

Valt de slechterik-speelfiguur op de grond? Dat is niet erg – zolang jullie nog pyjamahelden-fiches hebben! Geef één van jullie pyjamahelden-fiches af en zet daarna de slechterik-figuur terug op z'n startveld. Vervolgens zet je de pyjamahelden-speelfiguur terug naar het dichtstbijzijnde gekleurde speelveld. Staat daar een andere slechterik, dan moet je hem nog verder terugzetten naar het volgende gekleurde speelveld of terug naar het startveld. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Het kan gebeuren dat de slechteriken de weg blokkeren en geen één pyjamaheld vooruit kan zetten. Dan blijven de pyjamahelden deze ronde staan.

Het spel is ten einde, zodra alle drie de pyjamahelden het hoofdkwartier hebben bereikt. Super!! Jullie hebben de slechteriken uit de stad verjaagd en **samen gewonnen!**

Het spel is ook afgelopen, zodra één van de slechteriken het hoofdkwartier bereikt. Jammer- jullie konden de slechteriken deze keer niet verjagen en hebben deze ronde **samen verloren!**



