

UFOTM ALARM!

HANDLEIDING



#70 172



MWAHAHA! MWAHAHA!
SEERV TEM ETORG EZERV, RENOWEBDRAA!
STEIN NAK NEPPANSTNO NAA NJIM
EDNEGITEINREV LAARTS!

INHOUD:

1 speelbord, 1 ruimteschip (zie diagram), 16 pionnen in vier verschillende kleuren (4 boeren, 4 koeien, 4 schapen, 4 kippen), 1 dobbelsteen met nummers, 1 speciale dobbelsteen, 1 handleiding

DOEL VAN HET SPEL:

Als enige speler met pionnen op het speelbord overblijven.

VOORBEREIDING:



- Plaats het speelbord in het midden van de tafel en houd de dobbelsteen met nummers binnen handbereik.
- Elke speler kiest een kleur en plaatst zijn of haar vier pionnen op de boerderij met dezelfde kleur.
- De speciale dobbelsteen en het ruimteschip kunnen nog even in de doos blijven. Deze gaan pas later in het spel een rol spelen.

HET SPEL:

De jongste speler mag beginnen. Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Ufo Alarm wordt in twee verschillende rondes gespeeld.



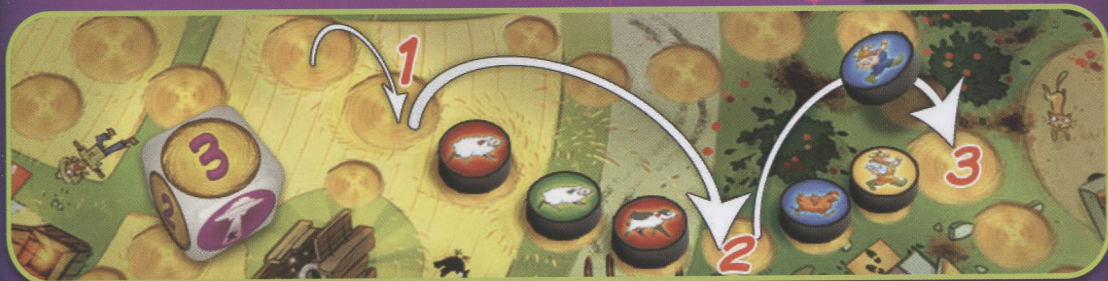
RONDE 1: DE BOERDERIJ VERLATEN

Gebruik de dobbelsteen met de nummers alleen zolang er zich nog pionnen op een boerderij bevinden.

Wanneer een speler aan de beurt is, gooit hij of zij de dobbelsteen en verplaatst een van de pionnen het gegooide aantal vakjes.

Dezelfde pion mag pas twee keer worden verplaatst nadat elke pion van de boerderij af is.

Als tijdens de beurt een speler de straal gooit, moet hij of zij de dobbelsteen opnieuw gooien.



Vakjes waarop al een andere pion geplaatst is, tellen niet mee. Verplaats je pion in dat geval verder naar het volgende vrije vakje. Je kunt hier slim gebruik van maken en via de pionnen op het speelveld sneller vooruit komen.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.



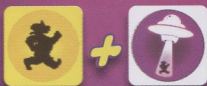
+ RONDE 2: DE ALIENS VALLEN AAN

De tweede ronde van het spel begint zodra de laatste pion de boerderij verlaten heeft. Plaats het ruimteschip op de marking in het midden van het speelveld.

Vanaf dit moment moeten de spelers beide dobbelstenen gooien om te bepalen wat er gaat gebeuren.



BOER + NUMMER : Verplaats een van je pionnen het gegooide aantal vakjes. De pionnen mogen naar voren of naar achteren worden verplaatst. Je mag in dezelfde beurt echter niet zowel vooruit als achteruit gaan. Je mag de pionnen ook onder het ruimteschip door verplaatsen. Het ruimteschip houdt je niet tegen.



BOER + STRAAL : De speler is verlamd van angst en slaat één beurt over.



ALIEN + NUMMER : Verplaats het ruimteschip het gegooide aantal vakjes. Je mag in dezelfde beurt niet zowel vooruit als achteruit gaan.

Elke keer dat het ruimteschip over een pion vliegt, moet de speler die pion proberen te teleporteren, **zelfs als de pion van de speler zelf is!**

Druk één keer op de bovenkant van het ruimteschip om een pion te teleporteren. Goed gedaan als de pion wordt opgezogen! Druk nog eens om het teleporteren te stoppen. Ga vervolgens verder met de beurt.

Gelukkig is de technologie van de aliens niet perfect. De ontvoering kan ook mislukken. Als dit het geval is, wordt de pion niet opgezogen en zal een lampje gaan knippen.



ALIEN + STRAAL : De boeren zijn de pineut! De speler mag het ruimteschip verplaatsen naar elk willekeurig vakje (met uitzondering van de boerderijen, het toilet en de geheime vluchtwegen) en vervolgens een pion proberen te ontvoeren.

GEHEIME VLUCHTWEGEN:

De pionnen kunnen gebruikmaken van geheime vluchtwegen om aan het gevaar te ontsnappen. Via deze ondergrondse vluchtwegen kunnen de pionnen zich in veiligheid brengen op de aangrenzende boerderij. Elke valdeur leidt naar één andere valdeur. Als een pion op een van deze valdeuren terecht komt, mag deze gelijk door naar de andere kant.

Een speler mag niet twee beurten op rij gebruik maken van de vluchtwegen.





TOILET:

Het toilet is misschien niet een heel schone maar wel heel goede plek om je te verstoppen. Het ruimteschip mag daar namelijk niet komen! Om het toilet binnen te mogen gaan moet je het precieze aantal vakjes gooien.

Als een speler bij het toilet komt terwijl dat al bezet is, moet de speler die op dat moment in het toilet zit naar het volgende vrije vakje.

Een spelers die alle pionnen kwijt is, moet bij zijn of haar beurt wel de dobbelsteen blijven gooien. Als met de speciale dobbelsteen een alien wordt gegooid, mag het ruimteschip worden verplaatst. Als een boer wordt gegooid, gaat de beurt over.

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt als er nog maar één kleur op het speelbord is overgebleven. De speler met deze kleur wint het spel.



OPMERKING:

- De pionnen zijn erg licht. Je kunt de dobbelstenen daarom beter niet op het speelbord gooien.
- Als het ruimteschip bij het begin van de beurt boven een pion staat, mag die pion niet worden geteleporteerd.
- In tegenstelling tot de pionnen tellen voor het ruimteschip de vakjes waarop pionnen zijn geplaatst wel mee.
- Het ruimteschip mag geen gebruik maken van de geheime vluchtwegen.
- Wanneer het ruimteschip niet het aantal gegooide vakjes verplaatst kan worden (bijvoorbeeld omdat het dan op een geheime vluchtweg zou uitkomen), moet het voor het obstakel stoppen.
- De geheime vluchtwegen mogen vanaf de eerste beurt gebruikt worden.
- Als het ruimteschip vol is, kan een eerder opgezogen pion eruit vallen. Om dit te voorkomen kun je de pionnen uit het ruimteschip halen en in de doos leggen.
- Het ruimteschip wordt na 20 seconden automatisch uitgeschakeld.

*Verwijder de ruimteschip om
de pionnen te kunnen pakken.*



© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

Under license from Steven Strumpf and Scott Frisco. Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China.

Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.

Vereist 3 x AAA batterijen (niet inbegrepen). Draai met een schroevendraaier het schroefje los tot het deksel van het batterijencompartiment verwijderd kan worden. Plaats zoals aangegeven 3 x AAA. Batterijen. Sluit het deksel en draai de schroef weer aan. Niet te strak aandraaien. Plaats batterijen uitsluitend onder toezicht van een volwassene. Gebruik uitsluitend het aanbevolen type batterijen. Geen oplaadbare batterijen gebruiken. Plaats de batterijen zoals aangegeven. Let op de positie van plus (+) en min (-). Verwijder de oplaadbare batterijen, indien mogelijk, eerst uit het spel voordat deze weer opladen worden. Bij het opladen van batterijen adviseren wij toezicht van een volwassene. Gebruik geen oude en nieuwe of oplaadbare batterijen door elkaar. Gebruik geen verschillende types batterijen door elkaar. Verwijder de batterijen als het product langere tijd niet wordt gebruikt. Verwijder lege batterijen uit het product. Maak geen kortsluiting, door contact tussen de beide polen van de batterij. Nooit niet oplaadbare batterijen opladen. Nooit batterijen verbranden. Lege batterijen horen bij het chemisch afval.



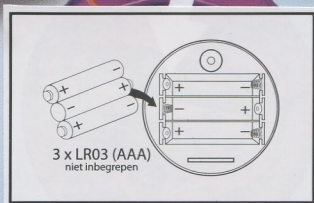
Bezoek onze website :
www.goliathgames.com

1

Batterijen plaatsen



3 x LR03 (AAA)
niet inbegrepen



3 x LR03 (AAA)
niet inbegrepen

2

Plak de stickers zoals aangegeven op de dobbelstenen.



dobbelsteen met nummers

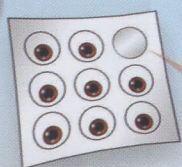


speciale dobbelsteen



3

Plak de ogen op de alien.



Plaats het dashboard en de alien in het ruimteschip en draai de koepel op het ruimteschip vast.

4



5

Plak de stickers op de pionnen.

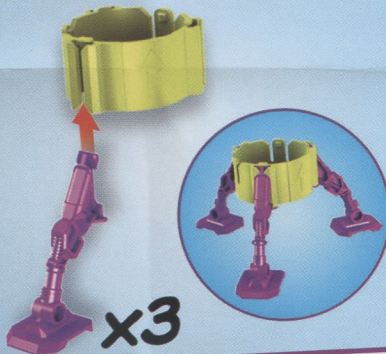


Het ruimteschip in elkaar zetten:

(3 poten, 1 ring, 1 buis, 1 batterijhouder, 1 alien, 1 koepel)

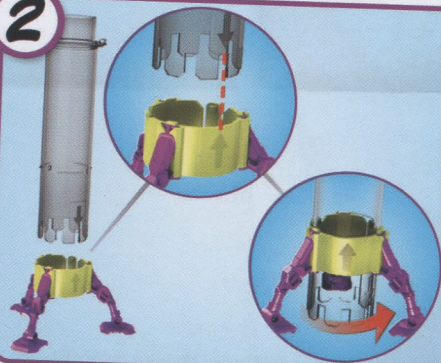
Schuif de 3 poten in de ring.

1



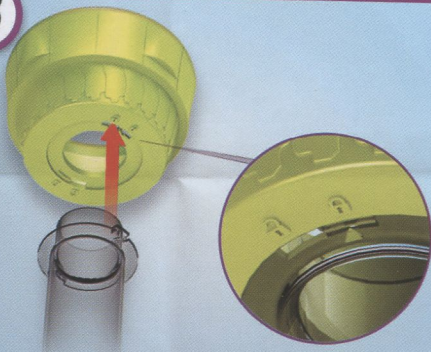
Plaats de buis en draai deze vast.

2



Draai de buis vast in de basis.

3



Plaats het ruimteschip op de basis.

4

