

MIX-MAX- RALLY

Een spannende hindernisloop voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Tim Rogasch

Illustraties: Marek Blaha

Redactie: Tim Rogasch

Duur van het spel: 10 - 15 Minuten

Een aap kan goed klimmen, een pinguïn snel zwemmen en een kangoeroe erg hoog springen. Maar kennen jullie de pingoeroe? Nee??? Jullie zullen stomverbaasd staan hoe goed die kan zwemmen en springen! Meng voor de rally het gepaste mix-max-dier en overwin als snelste het hindernisparcours. Erover, eronder en erdoor. Wie wint de mix-max-rally?

NEDERLANDS

Inhoud van het spel:

- 1 dobbelsteen
- 20 hinderniskaarten
- 20 mix-max-kaarten
(10 x bovenlichaam, 10 x onderlichaam)
- 4 houten figuren
- 4 spelerkaartjes
- 8 toverdrankkaartjes
- 1 start-/doelkaartje
- 1 startspelerkaartje
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel (variant voor beginners)

Bij de variant voor beginners heb je de toverdrankkaartjes niet nodig.

Neem de vijf hinderniskaarten met zes ogen eruit.

Tip: Als de rally iets moeilijker mag worden, halen jullie voor de opbouw van het spel de hinderniskaarten met drie ogen eruit in plaats van de hindernis met zes ogen.

Meng de hinderniskaarten. Leg de bovenste 10 hinderniskaarten open in een kring met wat plaats tussen de kaarten. De overige hinderniskaarten leg je terug in de doos.

Het start-/doelkaartje leg je tussen twee willekeurige kaarten in de kring. Elke speler neemt een spelerkaartje en zet de bijpassende gekleurde houten figuur op het start-/doelkaartje.

Leg de boven- en onderlichamen van de mix-max-kaarten apart. Meng deze beide stapels kaarten afzonderlijk van elkaar en leg ze als twee verdeckte mix-max-stapels in het midden van de kring. Elke speler neemt van elke mix-max-stapel telkens één kaart, legt die open voor zich en vormt daarmee zijn startdier.



Verloop van het spel

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Ook de speelfiguren lopen kloksgewijs! De speler die als laatste in de zoo was, is de startspeler en neemt het startspelerkaartje. Dat blijft tot het einde van het spel voor hem/haar liggen.

Bekijk de puntenwaarde op de hinderniskaart voor je speelfiguur. Neem nu de dobbelsteen en probeer hetzelfde of een hoger aantal ogen te gooien. Als je minder gooit, mag je – indien mogelijk – bij de hinderniskaart qua kleur gepaste bewegingssymboolpunten van je mix-max-dier optellen bij het aantal ogen op de dobbelsteen. Kon je het vereiste aantal punten bereiken?

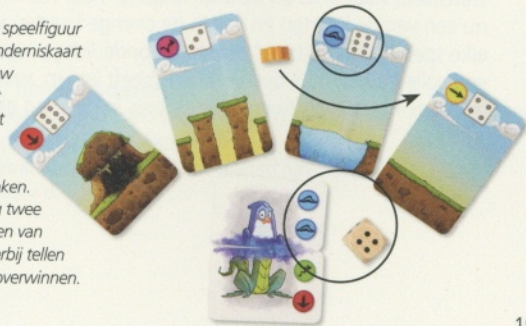
Ja: Spring met je figuur over de hinderniskaart en blijf in het volgende gat staan.

Nein: Jammer, je figuur moet deze ronde helaas blijven staan.

Je mag nu echter beslissen of je een deel van je mix-max-dier wil ruilen. Daartoe leg je een van je mix-max-kaarten verdeckt onder de gepaste mix-max-kaartenstapel en neem je een nieuwe kaart van deze stapel. De nieuwe kaart leg je open voor je en je vormt hiermee je nieuwe mix-max-dier.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Voorbeeld: Voor de speelfiguur van Elisa ligt een hinderniskaart met een meer (blauw zwemsymbool) met zes ogen. Elisa gooit vier. Dat is niet genoeg om over de hindernis te geraken. Elisa kan echter nog twee zwemsymboolpunten van haar mix-max-dier erbij tellen en zo de hindernis overwinnen.



Einde van het spel

Als een speler over de laatste hinderniskaart komt en het start-/doelkaartje bereikt, wordt de ronde nog voltooid tot bij de startspeler. Alle spelers die dan op het doelkaartje staan, winnen het spel.

Vorbereiding van het spel (variant voor gevorderden)

De opbouw van het spel komt in grote mate overeen met de variant voor beginners.

Elke speler krijgt echter ook twee toverdrankkaartjes, die hij/zij voor zich legt.

Als het hindernisparcours gelegd en de startspeler bepaald werd, vormt elke speler zijn/haar mix-max-dier, passend bij de hindernissen.

Dat gebeurt als volgt:

De startspeler krijgt de mix-max-kaarten met de bovenlichamen. De speler rechts van hem/haar krijgt de stapel met de onderlichamen.

Beide spelers kiezen telkens een kaart, leggen deze open voor zich en geven de overige kaarten door aan de volgende speler; de startspeler naar links en de andere speler naar rechts. Ook zij kiezen nu een van de kaarten en geven de overige kaarten weer door. Als elke speler een kaart met boven- en onderlichaam gekozen heeft en een volledig mix-max-dier voor zich heeft liggen, worden de overige mix-max-kaarten als twee open stapels in de kring gelegd.

Verloop van het spel

Het spel verloopt bijna op dezelfde manier als bij de variant voor beginners. Het enige verschil is hoe je je mix-max-dier verandert.

Als je na een verkeerde worp je mix-max-dier wil veranderen, moet je daarvoor een van je toverdrankkaartjes gebruiken. Als je er geen meer hebt, mag je je dier niet meer veranderen. Om je dier te veranderen, kies je voor het boven- en onderlichaam een nieuwe kaart uit de desbetreffende mix-max-stapel en ruil je de kaarten.

Einde van het spel

Het spel eindigt zoals in de variant voor beginners.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem!

Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.