

Het gaat erom

met je speelsteen als eerste het doelveld te bereiken.

Bord, stenen en schijven ...

... zijn alles wat je nodig hebt voor een stevig potje ZONG.

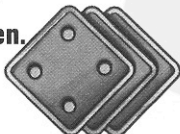
Zes speelstenen

in zes kleuren.
Iedere speler krijgt z'n eigen steen.



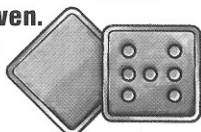
Drie blauwe dobbelschijven.

Deze zijn voor de speler die begint.



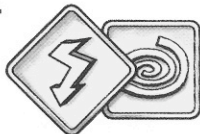
Zes violette risicoschijven.

Aan de ene kant 7 en aan de andere kant 0.
Voor iedere speler één.



Zes gele aktieschijven.

Aan de ene kant een bliksemschicht en aan de andere kant een spiraal.
Ook van deze steen krijgt iedere speler er één.



De ZONG-schijven.

Een grote voor beginners en een kleine voor gevorderden.
Welke gebruikt wordt bepalen de spelers vooraf*.



* Wanneer gevorderden en beginners samen spelen kunnen de gevorderden met de kleine en de beginners met de grote ZONG-schijf spelen.

Het ZONG-bord.

Vanaf één van de startvelden barst het los. Bij drie spelers wordt gestart vanaf het veld met drie planeten, bij vier spelers is dat dus – inderdaad, ja! – het veld met vier planeten, enzovoort. Via de ruim 30 velden loopt de weg naar het doelveld.

Gooien

Er wordt altijd met drie schijven gegooid. De jongste begint. Uit zijn vijf* schijven kiest hij er drie om mee te gooien, schudt ze met beide handen en laat ze op de tafel kletteren. En dan beginnen de verschillende akties, waarover straks meer.

* 1 risicoschijf, 1 aktieschijf en de 3 dobbelschijven.

Er wordt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld. De speler die aan de beurt is krijgt de drie schijven die z'n voorganger gebruikt heeft. Uit de vijf stenen die hij nu bezit kiest hij er weer drie die hij wil gebruiken voor z'n worp.

Aktie!

De gegooid schijven geven aan wat er gaat gebeuren. Belangrijk is dat altijd de juiste volgorde wordt aangehouden, te weten:

1. ZONGen (bij een gegooid schicht)
2. Afgaan (bij een gegooid spiraal)
3. Oprukken (bij gegooid punten)

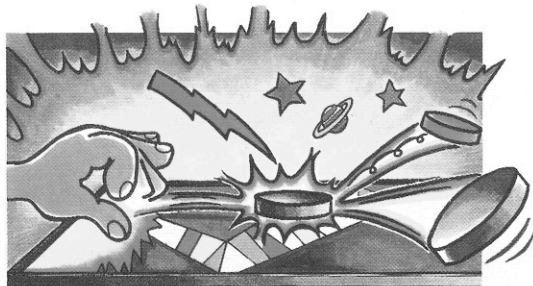


ZONGen

Voor iedere gegooid schicht mag je één keer ZONGen! Daartoe leg je de ZONG-schijf op een gunstige plek binnen het doelveld en schiet met je vinger op de oprukkende stenen om zodoende ...

... speelstenen van de tegenstander terug of – ketsend – je eigen steen naar voren te schieten.*

* Wie daarbij z'n eigen steen terug of – erger nog – die van een tegenstander naar voren schiet, heeft helaas pech.



Na het ZONGen

wordt de orde hersteld:

Stenen tussen 2 velden op het hogere veld, Stenen buiten de velden op het dichtstbijzijnde, lagere rode veld. Half binnen en half buiten de velden telt als binnen.

Stenen die van het bord geZONGd zijn op het startveld.

Een steen die precies op het doelveld geZONGd is, blijft daar liggen. Degene die met deze steen speelt heeft gewonnen en het spel is afgelopen.

In twijfelgevallen beslist de meerderheid van de spelers, waar een steen moet worden gelegd.



Voor iedere gegooide spiraal moet je je speelsteen één positie terugzetten. Een positie terug betekent één veld achter de steen die het dichtst achter je ligt.*

* Twee of drie spiralen betekent dus één veld achter de 2e of 3e steen die achter je ligt.

Als dit veld al door één of meer stenen bezet is, zet je je steen er eenvoudig bovenop.

Als je steen bij het begin van de zet onder één of meer andere stenen ligt, wordt hij uit die „toren“ bevrijd en begint hij alleen aan z'n bittere afgang.

Als de direct achterliggende steen nog op het startveld ligt dan zet je je steen daar bij.

Als je sowieso al de laatste bent, blijf je rustig staan en kun je het hele spiraalgedoe gerust vergeten.



De som van de gegooide punten bepaalt het aantal velden dat je speelsteen oprukt. Als je steen op een reeds bezet veld belandt, zet je je steen er bovenop.

Als je eigen speelsteen aan het begin van de zet onder één of meer andere speelstenen zit heb je de volgende keuze:

Je verzet alleen je eigen steen.

Je neemt één of als je wilt meer stenen uit de stapel mee. Als beloning voor deze lift mag je je eigen steen in dit geval bovenop leggen. Op die manier is je steen veilig voor de verschrikkelijke ZONG-schijf!

UitgeZONGd!

Vroeg of laat bereikt iemand het doelveld en heeft dus gewonnen. Overigens; het doelveld hoeft niet met een precieze worp bereikt te worden. De resterende punten vervallen gewoon.

Auteur: K. - H. Schmiel

Grafiek: P. Rivoche
Atelier Ravensburger

Tekst: U. Vogel

Ravensburger® spel
nr. 26 057 7

Uitvoering voor 3-6 spelers
vanaf 8 jaar

Als dat gebeurt zit er maar één ding op; van voren af aan beginnen en het ambitieuze type dat zo nodig moest winnen van het begin af aan de grond in ZONGen!

© 1994 Ravensburger Spieleverlag