

# PRO JaX

## BENODIGDHEDEN

**Basisset:** 5 ProJaX, 1 bal, 3 kaarten, 10 herkeningsringetjes.

**Wedstrijdarena Set:** 10 ProJaX, 6 ProJaX Arena-kaarten, 20 herkeningsringetjes, 1 Arena, 1 bal, 1 ProJaX-houder, 2 mijnen.

## INHOUDSOPGAVE

Wat moet ik doen?	blz. 33	Kaarten	blz. 37
<b>Basisspel</b>	34	Wat gebeurt er als...?	39
Hoe moet dat dan?	34	ProJaX teruggooien	40
Herkeningsringetjes	36	Het gebruik van de Arena	40
<b>Opgooien</b>	36	Mijnen	41

## WAT MOET IK DOEN?

Proberen te winnen natuurlijk! Zorg dat jouw vijf ProJaX als eerste uit het speelveld zijn en je hebt gewonnen!

33

## BASISSPEL:

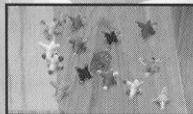
- Opgooien om te kijken wie mag beginnen.
- Gooi de bal in de lucht.
- Pak met je gooihand een van je ProJaX, zonder andere ProJaX te verplaatsen.
- Vang de bal met dezelfde hand.
- De bal mag niet stuiten.
- Maak kaarten vrij als je die hebt.
- De eerste die zijn/haar 5 ProJaX heeft, wint!

## HOE MOET DAT DAN?

1. Zoek een andere speler en een vlakke ondergrond om op te spelen.
2. Leg een Arena neer of teken een speelveld.
3. Kies 5 ProJaX en maximaal 3 bijpassende ProJaX-kaarten voor het spel.
4. Spreek af wie mag beginnen met opgooien (zie 'Opgooien', verderop in de regels).



ProJaX in de arena



ProJaX op de grond

34

- De opgooiwinnaar pakt de ProJaX van alle spelers en laat ze allemaal tegelijk voorzichtig in het speelveld vallen.
- De opgooiwinnaar mag beginnen. Volg de regels voor het 'Basisspel', hierboven.
- Als je erin slaagt een ProJaX te pakken, leg je die buiten het speelveld voor je neer en je maakt een bijpassende kaart naar keuze vrij als je dat wilt (zie 'Kaarten', verderop in de spelregels).
- Als je een andere ProJaX laat bewegen of de bal niet vangt, "gooi" je jouw ProJaX terug in het spel (zie 'ProJaX Teruggooien' op blz. 40). Als je tijdens je beurt twee andere ProJaX beweegt, moet je ook nog een van je reeds gepakte ProJaX terugdoen in het spel!
- Als je er helemaal niet in slaagt een van je ProJaX te pakken, dan laat je hem liggen waar hij is blijven liggen op het speelveld.
- Nu is de volgende speler aan de beurt – ongeacht of je wel of niet een ProJaX gepakt hebt.
- Tijdens alle volgende ronden kun je kaarten gebruiken die je met een voorgaande ProJaX vrijgemaakt hebt.
- Speel verder totdat één speler alle vijf z'n ProJaX uit het speelveld heeft gehaald.

#### Je mag niet:

- om het speelveld heen naar een andere plaats gaan – je moet blijven zitten waar je zit.
- in één spel twee dezelfde ProJaX gebruiken.

35

#### HERKENNINGSRINGETJES

Gebruik herkenningsringetjes om je eigen ProJaX-teams herkenbaar te maken! Gebruik niet dezelfde ringetjes als een andere speler zodat je gemakkelijk kunt zien welke ProJaX van jou zijn.

#### OPGOOIEN

Dit is een heel belangrijk onderdeel van het spel, omdat beginnen echt wel z'n voordelen heeft!

- Elke speler: leg alle vijf je ProJaX in de palm van je hand.



- Gooi je vijf ProJaX in de lucht, draai je hand om en vang er zoveel mogelijk op de rug (knokkelkant) van je hand. Probeer ze alle vijf te vangen!
- Degene die de meeste ProJaX vangt, mag beginnen. Bij gelijk spel wordt het opgooien herhaald tot er een winnaar is.

35



Als je het basisspel eenmaal doorhebt, ligt het ware geheim van ProJaX in de manier waarop je de kaarten gebruikt.

## Wat betekenen die rare symbooltjes?

**Betekenis:**  
 Vermogen van de kaart  
 Power-klasse  
 ProJaX-team

**Zeldzaamheid van de kaart:**

- = algemeen
- ◇ = zeldzaam
- ★ = superzeldzaam

## Wat is het verschil tussen de kaarten?

Er zijn drie soorten kaarten:



## Uitdagingkaarten (Restriction)

bepersen de beweging van een speler,

**b.v.**  
 Vingerklem plopper.

## Actiekaarten (Activity)

tonen een extra beweging die een speler moet uitvoeren als hij/zij aan de beurt is

**b.v.**  
 2 x stuiten.

## Tactiekaarten (Strategy)

geven je een kans om de gebeurtenissen in het spel te beïnvloeden

**b.v.**  
 Herstel.

## Wanneer kan ik kaarten gebruiken?

Elke kaart hoort bij een van de ProJaX-teams. Om een kaart te gebruiken, moet je hem 'vrijmaken' door een ProJaX van het bijbehorende team uit het speelveld te halen. Daarna mag de kaart tegen een andere speler gebruikt worden of tijdens een van je volgende beurten.

Een kaart vrijmaken:

- Vertel de andere spelers welke kaart je hebt vrijgemaakt.
- Doe wat de kaart je opdraagt.
- Leg de kaart na gebruik met de goede kant omhoog weg. Je mag hem tijdens dit spel niet nog eens gebruiken.

Je mag tijdens één spel maximaal **drie** verschillende kaarten gebruiken. Maak je keuze met verstand! Leg de kaarten met de goede kant omlaag voor je neer.

Er kan maar **één** kaart tegelijk tegen een speler gebruikt worden, d.w.z. spelers kunnen niet een Actiekaart (Activity) én een Tactiekkaart (Strategy) uitspelen tegen één speler in dezelfde beurt.

## WAT GEBEURT ER ALS...?

### ... ik een andere ProJaX met mijn hand of de bal verplaats?

Laat de ProJaX liggen waar hij ligt, zolang hij maar met twee of meer uitsteeksels in het speelveld/de arena ligt. Als je een ProJaX buiten het speelveld stoot, 'gooi' je hem terug.

### ... ik met meer ProJaX en kaarten wil spelen?

	Aantal ProJaX	Aantal Kaarten
Basisspel	5 per speler	3 per speler
Moeilijker spel	7 per speler	4 per speler
Superspel	9 per speler	5 per speler

### ... mijn ProJaX 'op de rug' van een ander zit?

Als je ProJaX bovenop een andere belandt en daardoor het speelveld niet raakt, dan zit hij 'op een ander z'n rug'. Je mag proberen hem te pakken zonder een van de andere ProJaX te bewegen. Als het je lukt (je hoeft de bal niet te gooien), mag je hem houden en een bijpassende kaart naar keuze vrijmaken.



Als je de ProJaX pakt, maar daarbij een andere beweegt of de jouwe laat vallen, dan moet hij in het spel terug 'gegooid' worden.

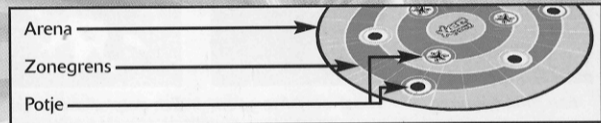
## PROJAX TERUGGOOIEN

Als je een andere ProJaX raakt terwijl je er eentje pakt, dan moet de gepakte ProJaX door de speler rechts van je worden teruggegooid in het speelveld.

**Teruggooien:** houd de ProJaX op een armlengte boven het speelveld, sluit je ogen en laat hem los!

## HET GEBRUIK VAN DE ARENA:

De ProJaX Arena is de perfecte plek voor een wedstrijd.



### Zones

De Arena is verdeeld in verschillende zones. Met sommige kaarten geven de zones je speciale krachten.

### Potjes

Als je een ProJaX uit het speelveld stoot of erbuiten gooit, leg je hem terug in het potje dat het dichtste bij de plaats waar hij uit ging ligt.

Als alle potjes vol zijn 'gooi' je de ProJaX in de arena.

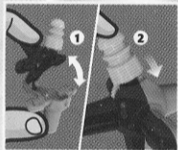


## Wanneer ligt een ProJaX buiten de Arena?

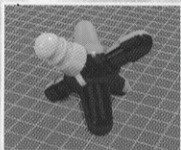
Een ProJaX met minder dan twee uitsteeksels op het speelveld van de Arena ligt buiten het spel. Leg hem op het dichtstbijzijnde potje.

## MIJNEN

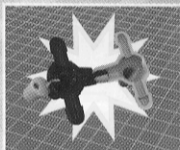
Je scheidt een explosieve sfeer door mijnen te gebruiken! Er zijn ProJaX die je kunt spannen zodat ze afgaan als ze aangeraakt worden!



Een mijn spannen



Klaar om af te gaan



Een ontploffende mijn!

Mijnen maken geen deel uit van je vijf ProJaX tijdens een spel. Leg ze in het spel als je een kaart vrijmaakt waarmee je er één kunt uitspelen. Volg de aanwijzingen op de kaart.

Als er tijdens je beurt een mijn afgaat, vervang je hem in het speelveld door een van je ProJaX die je al gepakt had.

Maak je mijnen herkenbaar door er herkenningsringetjes om te doen. Pas op dat je het ontploffingsmechanisme niet vastzet met je ringetje!

41

## DE GESCHIEDENIS VAN PROJAX

ProJaX is een eeuwenoud spel dat zich door de jaren heen is blijven ontwikkelen. Er bestaan ongelooflijk veel verschillende variaties van het spel. Het gaat om de spanning van de wedstrijd. Jouw snelheid, vaardigheid en ProJaX tegen die van je tegenstander. Kun jij als eerste al je ProJaX grijpen?

Het is allemaal gebaseerd op een supersimpel spel: je gooit een bal, haalt ProJaX uit de Arena en je gebruikt power-kaarten. Je zult zien dat je het heel snel leert. Maar of je ProJaX ooit werkelijk onder de knie krijgt???

© 2002 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL. E-mail: [consumentenservice@hasbro.co.uk](mailto:consumentenservice@hasbro.co.uk)

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

**MB**  
**SPELLEN**

Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

Bewaar onze adresgegevens, zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.

0802**47550/47871** 104

42