

Een spel van Bruno Cathala
en Andrea Mainini
geïllustreerd door Camille Chaussy



MOSQUITO SHOW

**SPEL
REGELS**



 10min

 8+

 2 spelers

INTRODUCTIE

In de jungle, de vreselijke jungle, twee ploegen, ieder bestaande uit een kameleon en een toekan, zijn op zoek naar voedsel. Ze hebben het allemaal gemunt op de muskieten die men in de nabijheid van het water terugvindt. De goudgekleurde zijn bijzonder in smaak.

Om te winnen moet men, ofwel de eerste zijn die 9 gouden muskieten heeft opgegeten, of door de tegenstander te blokkeren...

SPELONDERDELEN

- Een **plooibaar spelbord**, de 4 x 4 grote «Jungle» velden en 3 x 3 kleine «Vijver» velden.
- **4 speelfiguren** (1 Kameleon + 1 Toekan in beide kleuren).
- **27 fiches**, met aan 1 kant een «Waterlelie» en een «Muskiet» aan de andere kant.

VOORBEREIDING

- **Leg het spelbord open** tussen de twee spelers.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt de **twee speelfiguren** van zijn kleur.
- **Meng de 27 fiches met de Waterlelie afbeelding bovenaan**
- **Maak** willekeurig stapels van 3 fiches
- **Plaats** een stapel op elke Vijver
- **Indien er bovenaan** een Waterlelie zonder bloem aanwezig is, draai deze vervolgens om met de Muskiet kant zichtbaar.



Sommige waterlelies zijn in bloesem, anderen niet. Aan de achterkant van iedere waterlelie bevindt zich een muskiet.

Kant Waterlelie

Kant Muskiet



x9



x17



x4



x1



x18



x2



x3

Jungle velden

Vijver velden



- De muskieten die zich in de waterleliebloemen verstoppen worden pas omgedraaid wanneer ze worden opgegeten door een Kameleon of een Toekan.

Jullie zijn nu klaar om te spelen.

ONTHUL DE MUSKIETEN VAN DE WATERLELIES ZONDER BLOEMEN



DOEL VAN HET SPEL

De eerste te zijn die **9 gouden Muskieten** heeft opgegeten.

OF

Zijn tegenstander definitief te blokkeren.

Een speler is geblokkeerd indien hij geen enkel van zijn twee dieren kan verplaatsen aan zijn beurt. Hij verliest vervolgens het spel.

SPELOVERZICHT

Bepaal wie het spel gaat starten (bijvoorbeeld de laatste die door een mug werd gebeten).

1- Beginfase :

Gedurende deze fase gaan de twee spelers hun twee dieren op het spelbord plaatsen.

- De 1e speler plaatst één van zijn twee dieren op een vrijstaand Jungle veld naar keuze.
- Vervolgens doet de 2e speler hetzelfde.
- Vervolgens plaatst de 1e speler zijn 2e dier op een vrijstaand Jungle veld naar keuze.
- Tenslotte doet de 2e speler hetzelfde.

De jacht op de muskieten kan nu beginnen !

2- Bewegingsfase :

Beginnend met de startspeler moeten de spelers om beurt één van hun dieren verplaatsen. Men mag hetzelfde dier meerdere keren na elkaar verplaatsen of afwisselen.

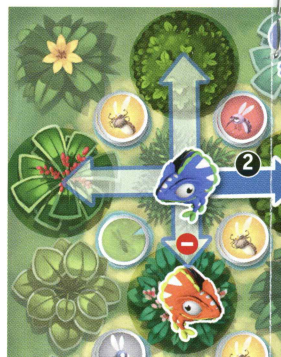
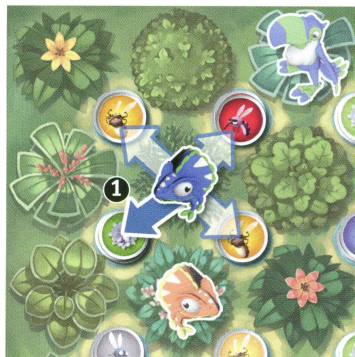
- Om zich te verplaatsen, **MOET een dier een muskiet kunnen opeten** (het maakt niet uit of de muskiet zichtbaar of verstopt is). Indien hij dit niet kan doen (zie voorbeelden onderaan), dan is hij geblokkeerd en kan hij zich niet verplaatsen.

- Het dier eet altijd het bovenste fiche van de stapel.
- De Muskiet die werd opgegeten wordt van het spelbord verwijderd en vervolgens voor de actieve speler gelegd. (indien het om een Muskiet gaat die zich in een bloem verstopt, draai hem om met zichtbare kant naar boven).
- Vervolgens wordt het bijkomend effect toegepast.

DE KAMELEON

Dankzij zijn lenige tong kan hij een Muskiet van een aangrenzend Vijverstapel opeten.

- 1- **Hij eet een Muskiet** van een aangrenzende vijver.
- 2- **Vervolgens verplaatst hij** zich orthogonaal naar een leegstaand naburig Jungle vak (de Muskiet wordt uit het spelbord verwijderd en voor de actieve speler gelegd).
- 3- **Het bijkomend effect** van de opgegeten Muskiet wordt toegepast.



DE TOEKAN

De Toekan heeft vleugels (het is uiteindelijk een vogel!) waardoor hij over langere afstanden kan bewegen. Maar hij kan zich enkel diagonaal verplaatsen !



1- Om zich te verplaatsen **moet een Toekan diagonaal over een Muskietenstapel springen**. Hij eet vervolgens de Muskiet waarover hij gevlogen is en past het effect aan.

Opmerking: De Toekan kan meerdere keren na elkaar springen indien al zijn verplaatsingen in dezelfde richting gaan.

2- Hij eet alle Muskieten waarover hij vliegt. Deze Muskieten worden van het spelbord verwijderd en voor de actieve speler geplaatst.

3- De effecten van de opgegeten Muskieten mogen in willekeurige volgorde worden toegepast.

Eens het dier verplaatst is geweest en de bijkomende effecten van de opgegeten Muskieten zijn toegepast, worden vervolgens alle Waterlelie-fiches zonder bloemen van de stapels waar er iets werd gegeten, omgedraaid met Muskietkant bovenaan.

Voorbeeld : BLAUW verplaatst zijn Kameleon.

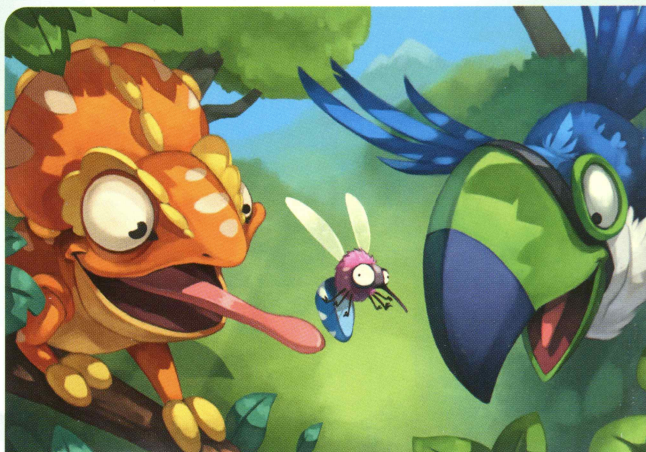
- 1 Hij beslist om de Muskiet die verstopt is in de bloem op te eten (hij neemt het fiche voor zich, draait het om en past het effect aan indien nodig).
- 2 Hij draait de verborgen Muskiet om en onthult er de kleur van.
- 3 Hij past het effect van de opgegeten Muskiet aan.



Voorbeeld :

ORANJE verplaatst zijn Toekan.

- 1 Hij springt diagonaal over twee stapels Muskieten.
- 2 Hij eet de Muskieten die bovenop de stapels liggen (een gouden en een blauwe).
- 3 Hij past de effecten van de opgegeten Muskieten in willekeurige volgorde aan.



SPECIALE EFFECTEN VAN DE MUSKIETEN

De Muskieten die over de vijvers vliegen bestaan uit verschillende kleuren. We weten nu al hoe lekker de gouden Muskieten proeven, maar andere muskieten zullen je een overdosis energie bezorgen, waarmee je zeer sterke krachten kan ontketenen :



GOUDEN MUSKIETEN : 17 in totaal waarvan 5 verstopt in de Waterleliebloemen.

Ze geven geen speciale effecten wanneer men ze opeet. Bewaar ze voor u op tafel: heb je er 9 dan win je het spel !



GRIJZE MUSKIETEN : 4 in totaal waarvan 1 verstopt in een Waterleliebloem.

Wanneer je een grijze Muskiets opeet verplaats je een fiche van een vijver naar een ander. Neem het bovenste fiche van een stapel naar keuze en verplaats deze naar een andere vijver. Je kan hem zowel boven een bestaande stapel leggen als over een leegstaande Vijver !



BLAUWE MUSKIETEN : 3 in totaal waarvan 1 verstopt in een Waterleliebloem.

Wanneer je een blauwe Muskiets opeet verplaats je een dier naar keuze naar een leegstaand Junglevak naar keuze, ongeacht de afstand.



RODE MUSKIETEN : 2 in totaal waarvan 1 verstopt in een Waterleliebloem.

Wanneer je een rode Muskiets opeet, duidt een dier van de tegenstander aan. Hij zal dit dier moeten verplaatsen aan zijn volgende spelbeurt. Indien dit niet mogelijk is (geen Muskiets te eten of alle naburige vakken zijn geblokkeerd door andere dieren) dan verliest hij zijn spelbeurt.



WITTE MUSKIET : 1 enkele, verstopt in de Waterleliebloemen. Wanneer je de witte Muskiets opeet, mag je het bovenste fiche van een stapel naar keuze weghalen (ook indien er maar 1 fiche op een vijver ligt).

SPELEINDE- OVERWINNING

Het spel, ken op twee verschillende manieren beëindigen:

- Een speler eet zijn negende gouden Muskiets : **Hij wint onmiddellijk !**
- Aan zijn spelbeurt kan een speler geen enkel van zijn dieren nog verplaatsen : **hij verliest !**

EEN SPELRONDE

- 1) Een Muskiets opeten en dier **verplaatsen**.
- 2) Het effect van de Muskiets **toepassen**.
- 3) **Draai** alle Waterlelie-fiches zonder bloem om zodanig dat de Muskieten zichtbaar worden.



Voorbeeld :

ORANJE verplaatst zijn Toekan :

- 1- Hij springt diagonaal om de grijze en rode Muskiet op te eten.
- 2- Hij past het effect van de grijze Muskiet aan en verplaatst de verborgen Muskiet A naar Vijver B.
- 3- Hij past het effect van de rode Muskiet aan en verplicht zijn tegenstander om bij de volgende beurt zijn Toekan te verplaatsen.

Voorbeeld (vervolg):

Het is nu aan **BLAUW** om te spelen :

Hij kan enkel zijn **Kameleon** verplaatsen.

Gezien de tegenstander hem verplicht om de **Toekan** te spelen, past hij zijn beurt.

Het is dus opnieuw aan **ORANJE** om te spelen :

Hij kiest om zijn Kameleon te verplaatsen en zo de **gouden Muskiet** op te eten.

Deze Muskiet was de laatste op deze vijver.

BLAUW kan geen geldige beweging meer uitkiezen (geen enkel van zijn dieren kan nog een Muskiet opeten). **BLAUW verliest het spel!**

CREDITS



Een spel van Bruno Cathala en Andrea Mainini, geïllustreerd door Camille Chaussy
Uitgegeven door : The Flying Games - 24 rue Sibuet - 75012 Paris
 david@theflyinggames.com - **Packaging, artistieke leiding :** Origames

THE
**FLYING
 GAMES**