

### Het verhaal van King Kong.

Diep in de jungle van Micronesia leefde Kong... 's werelds meest angst-aanjagend monster. Hij heerste als een koning tot op de dag dat men hem als offer een mooie jonge vrouw aanbood. In plaats van haar te doden, werd Kong verliefd en dit leidde tot zijn ondergang. Niet lang daarna werd hij gevangen genomen en in het Shea Stadium van New York tentoongesteld. Maar Kong werd door woede verteerd en met zijn geliefde vluchtte hij door de straten van New York naar het World Trade Center, de hoogste building van de stad. Nu kan het spel beginnen.

### Het spel.

King Kong beklimt het "World Trade Center". Zult U erin slagen hem te stoppen? Als lid van een speciaal aanvalsteam gaat U hem achterna. Als U hem 5 maal met succes kan aanvallen, wint U. Maar maak één valse beweging en het monster draait zich om en werpt U uit het spel. Dan moet U herbeginnen. De spanning stijgt naarmate King Kong de top nadert. Wie zal winnen? U ... een ander speler ... of de machtige King Kong?

### Doel.

Proberen de eerste speler te zijn die vijf maal King Kong kan aanvallen alvorens hij op de top van het World Trade Center geraakt OF... de eerste te zijn die 1 aanvalszending lukt EN de speciale opdracht vervult (het meisje uit King Kong's rechterhand redden).

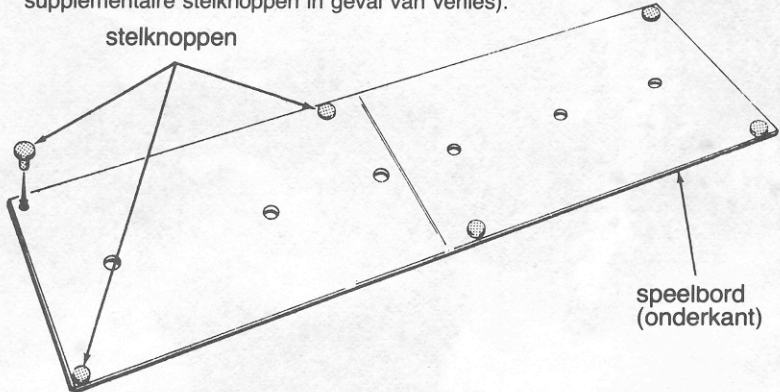
### Materiaal.

Speelbord - sporen - stelknoppen - glijder - King Kong en de ring - draaischijf - een as - aanvalsteam (speelstukken) - King Kong aanwijzer - etiketten - teerling - kaarten.

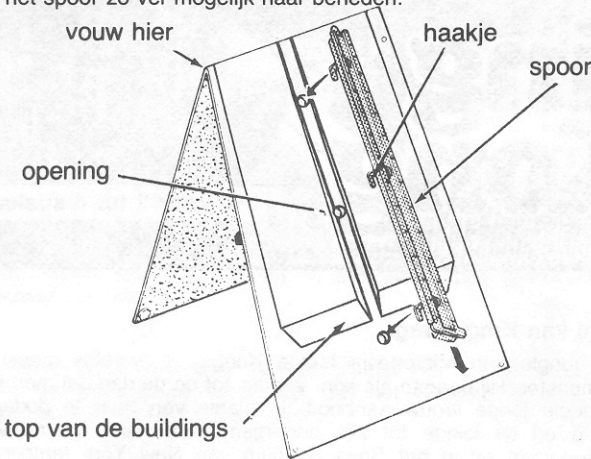
## Vorbereiding.

Neem alle stukken uit de houders en vergewis er U van dat ze geen oneffenheden vertonen.

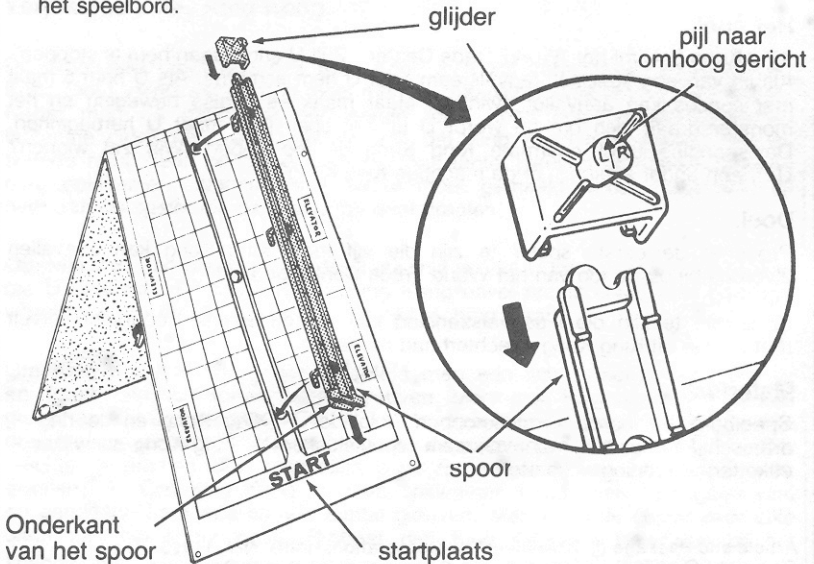
1. Open het speelbord en draai de onderkant naar boven. Plaats 6 stelknoppen in de 6 gaten. Draai de bovenkant van het speelbord naar boven (er zijn supplementaire stelknoppen in geval van verlies).



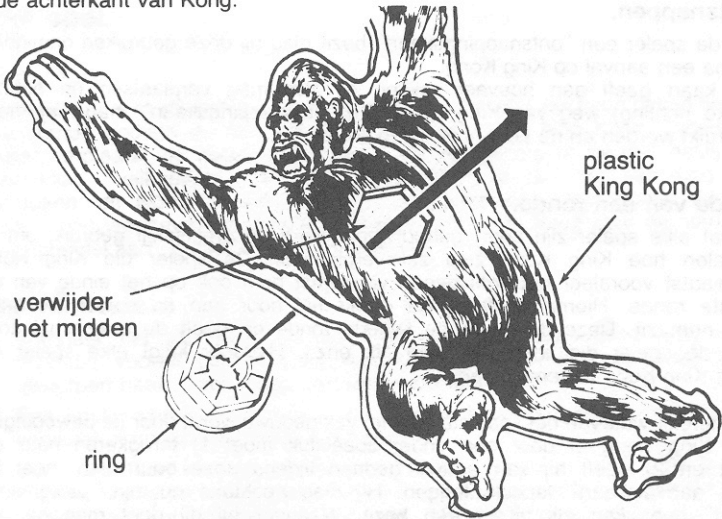
2. Vouw het speelbord zoals afgebeeld. Maakt het spoor vast op het speelbord door de haakjes van het spoor in de gleuven van het speelbord te bevestigen. Duw het spoor zo ver mogelijk naar beneden.



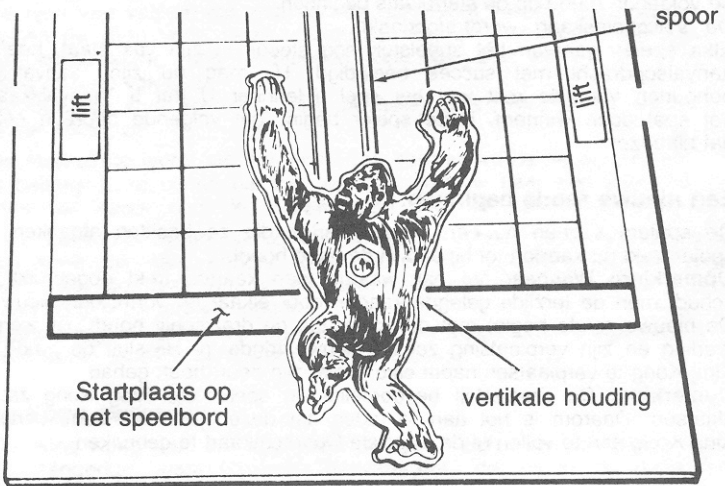
3. Draai het speelbord en hecht het tweede spoor. **Opmerking:** Dit spoor zal ongeveer 2,5 cm boven het speelbord uitsteken. Plaats de glijder (met pijl naar boven) op het spoor. Maak het spoor vast aan de onderkant van het speelbord.



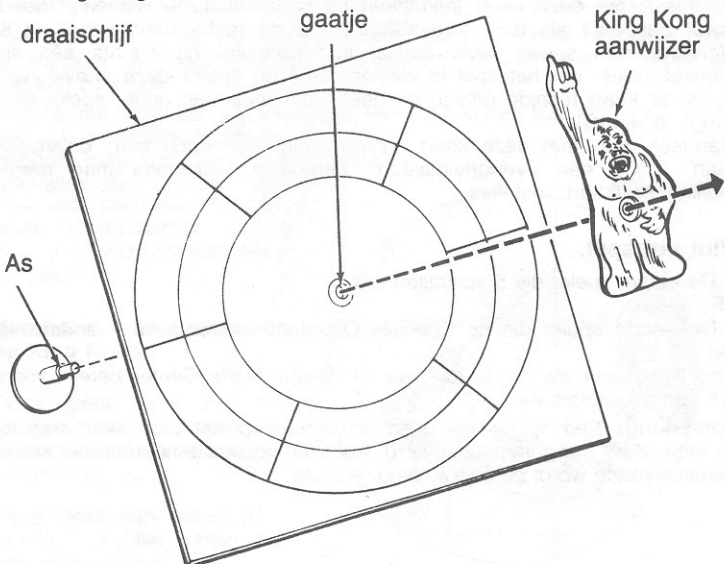
4. Verwijder het midden van de kartonnen King Kong. Bevestig de ring langs de achterkant van Kong.



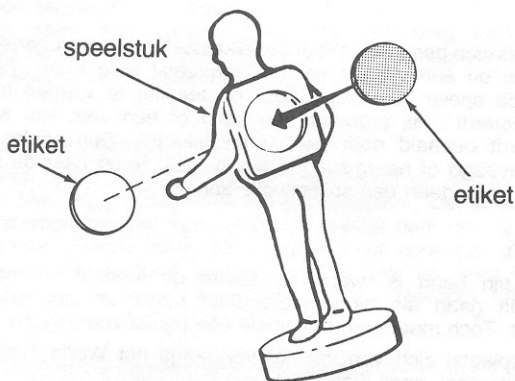
5. Plaats King Kong recht op de glijder.



6. Verwijder het midden van de draaischijf. Steek de as door het gat. Glijd de plastic King Kong over de as.



7. Verwijder de etiketten van hun blad en plak één aan de voorkant en het andere aan de achterkant van elk speelstuk. Druk goed vast.



8. Maak de kaarten los en werp de vorm weg.

### Opstellen van het spel.

1. Leg het bord plat en plaats de draaischijf naast het speelbord.
2. Plaats de glijder onderaan het spoor en draai King Kong tot hij rechtop staat.
3. Schud de kaarten door elkaar en geef 3 kaarten aan elke speler. Elke speler houdt de kaarten in de hand zonder ze aan de anderen te tonen. Het overblijvende pak kaarten, waaruit men kaarten gaat trekken, wordt omgekeerd naast het speelbord gelegd. Tijdens het spel worden de ter zijde gelegde kaarten, rechte kant naar boven, in een ander pak gelegd dat men het afgedankte pak noemt.
4. Elke speler kiest een speelstuk en plaatst het op de start. De spelers werpen de teerling en de speler die het hoogste getal werpt begint. Het spel gaat aan de linkerkant verder.
5. Diegene die het hoogste getal werpt moet King Kong verplaatsen VOOR het spel begint.

### Verplaatsen van King Kong.

De draaischijf duidt aan hoe King Kong zich zal verplaatsen. Telkens King Kong moet verplaatst worden moet men de draaischijf twee maal doen draaien. Nadat men de draaischijf een eerste maal heeft doen draaien geeft de buitenste cirkel het aantal gleuven aan dat King Kong mag draaien. Na de tweede maal geeft de binnenste cirkel het aantal gleuven aan dat King Kong mag opklimmen. Wanneer een keuze moet gemaakt worden laat men dit over aan de speler die de draaischijf doet draaien.

**Opmerking:** Een resultaat van de draaischijf is "Zet U terug recht; in de richting die U verkiest". Dit betekent dat King Kong ofwel rechts ofwel links gedraaid wordt tot hij rechtop staat (als hij nog niet rechtop staat).

Om King Kong te doen draaien oefent men een lichte neergaande druk uit en draait hem een korrek aantal gleuven. Men voelt King Kong van de ene gleuf naar de andere gaan. Om "links" te draaien moet men King Kong laten draaien in tegenovergestelde richting van de wijzers van een uurwerk. Om "rechts" te draaien moet men altijd in de zin van de wijzers van een uurwerk draaien. Om King Kong te doen opklimmen houdt men hem goed vast en verplaatst hem een korrek aantal gleuven. Men voelt de glijder over elke gleuf van het spoor gaan. Probeer niet King Kong op te lichten bij het verplaatsen.

## Het spel.

In het kort.

Het spel wordt in ronden gespeeld. Wanneer elke speler zijn beurt gehad heeft, is een ronde gedaan en één van de spelers verplaatst King Kong. Tijdens zijn beurt verplaatst de speler zich hetzij door de teerling te werpen hetzij door een kaart "helikopterrit". Hij probeert een hand of een voet van King Kong te raken: dit wordt bepaald door een "aanvalskaat". Een speler die door King Kong weggeveegd of neergeslagen wordt, gaat terug naar de start. Een "veiligheidskaart" garandeert een succesvolle aanval.

## Het verplaatsen.

1. Wanneer het zijn beurt is, werpt de speler de teerling en mag zoveel plaatsen vooruit gaan als hij verkiest doch maximum het getal dat hij geworpen heeft. Toch moet men tenminste één plaats vooruitgaan.
2. Een speler verplaatst zich van vak tot vak langs het World Trade Center, vertikaal of horizontaal, nooit diagonaal.
3. Een speler **kan niet** voorbij een vak dat door King Kong afgesperd is, noch mag hij het spoor oversteken, behalve op de startplaats. Hij **mag** nochtans verder gaan of stoppen op een vak dat reeds door een ander speler bezet is.
4. De rijen van vakken die zich aan de buitenkant van elk gebouw bevinden stellen de liften voor. Deze vakken zijn erg lang. Wanneer een speler in een liftvak komt, mag hij stoppen waar hij wil in dit vak en naar een aangrenzend vak gaan.

**Opmerking:** Een speler is altijd beveiligd tegen King Kong wanneer hij in een liftvak zit.

5. De startruimte wordt als één groot vak beschouwd na de eerste beurt. Het is belangrijk te weten dat om van één gebouw naar een ander te gaan (dus het spoor over te steken) men over de startruimte moet gaan.

6. Een "helikopterritkaart" veroorlooft de speler, zonder de teerling te werpen, zijn speelstuk naar eender welk vak op het speelbord te verplaatsen, zelfs naar een vak waaruit hij King Kong kan aanvallen. Men moet de kaart na gebruik terzijde leggen.

**Opmerking:** Wanneer een speler de teerling werpt, mag hij niet van mening veranderen en een "helikopterritkaart" gebruiken.

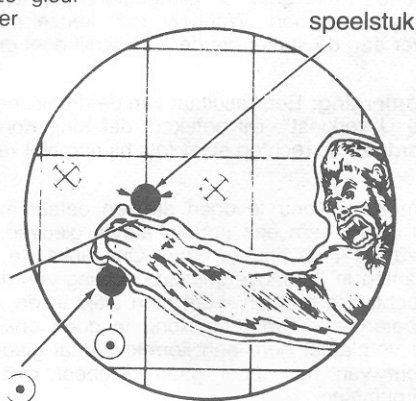
## King Kong aanvallen.

1. Om King Kong aan te vallen moet de speler zich naar een gleuf begeven die aangeduid staat op een "aanvalskaat" die hij in de hand heeft.
2. Eens dat een speler naar een vak verplaatst is waarin zich zulk een gleuf bevindt, bevestigt hij zijn speelstuk in de korrekte gleuf en stopt zijn verplaatsing. Hij plaatst zijn aanvalskaat vóór zich.
3. Twee spelers mogen zich nooit terzelfdertijd in dezelfde gleuf bevinden.
4. Een speler kan nooit een gleuf aanvallen die zich voorbij het spoor bevindt of wanneer de speler zich in een vak bevindt van waaruit hij de gleuf niet kan bereiken.
5. Tijdens het spel zal het meerdere keren gebeuren dat een gleuf zich op één of meerdere lijnen bevindt. Als dit gebeurt mag een speler deze gleuf aanvallen door zich naar eender welk vak naast één van deze lijnen te verplaatsen. Daarna plaatst hij zich onmiddellijk in de gleuf.

### Voorbeelden van aanvallen op King Kong.

Deze gleuf, over een lijn gelegen, kan aangevallen worden vanuit de vakken getekend met ⊗.

Deze gleuf kan alleen aangevallen worden vanuit het vak getekend met ⊙.



## **Ontsnappen.**

Als de speler een "ontsnappingskaart" bezit mag hij deze gebruiken onmiddellijk na een aanval op King Kong.

De kaart geeft aan hoeveel vakken hij zich mag verplaatsen (in eender welke richting) weg van King Kong. De "ontsnappingskaart" mag niet meer gebruikt worden en de beurt van de speler eindigt.

## **Einde van een ronde.**

Nadat elke speler zijn beurt gehad heeft wordt de draaischijf gebruikt om te bepalen hoe King Kong zich zal verplaatsen. De speler die King Kong verplaatst vooraleer het spel begon verplaatst hem ook op het einde van de eerste ronde. Hierna geeft hij de draaischijf door aan de speler die links van hem zit. Deze draait na de tweede ronde en geeft de draaischijf door aan de speler die links van hem zit, enz... Hierdoor krijgt elke speler de kans King Kong te verplaatsen.

Een speler waarvan het speelstuk uit het vak geduwd wordt door de bewegingen van King Kong of door een ander speelstuk moet 1) terugkeren naar de start en 2) heeft hij een aanval gedaan tijdens deze beurt dan moet hij zijn "aanvalkaart" terzijde leggen. Hij mag nochtans nu zijn "veiligheidskaart" gebruiken als hij er een bezit. Wanneer hij dit doet mag hij zijn "aanvalkaart" behouden en zijn opdracht verloopt succesvol doch hij moet de volgende ronde op de startplaats beginnen.

De "veiligheidskaart" wordt afgedankt.

Elke speler waarvan het speelstuk nog steeds in zijn vak staat, heeft zijn aanvalsofdracht met succes beëindigd. Hij mag nu zijn "aanvalkaart" behouden voor de rest van het spel. (Herinner U dat 5 "aanvalkaarten" het spel doen winnen). Deze speler begint zijn volgende beurt in het vak dat hij bezet.

## **Een nieuwe ronde beginnen.**

De spelers kunnen nu één of de kaarten die ze bezitten afdanken. Elke speler trekt nu kaarten tot hij er 3 in de hand houdt.

**Opmerking:** Wanneer het pak waaruit men kaarten trekt opgebruikt raakt schudt men de terzijde gelegde kaarten door elkaar en vormt een nieuw pak. De nieuwe ronde begint met de speler die de draaischijf houdt. Hij werpt de teerling en zijn verplaatsing zet de nieuwe ronde in. Hij sluit de ronde door King Kong te verplaatsen nadat elke speler zijn beurt heeft gehad.

**Opmerking:** De draaischijf bevoordeligt de speler die King Kong zal verplaatsen. Daarom is het aan te raden dat deze speler de kans benut om King Kong aan te vallen of de Speciale Opdrachtkaart te gebruiken.

## **De Speciale Opdrachtkaart.**

Er is slechts één speciale opdrachtkaart; waarop staat "Red het meisje uit King Kong's rechterhand".

De speler die deze kaart trekt heeft de kans "vlug" te winnen. Deze kaart wordt gespeeld als een "aanvalkaart" op de rechterhand van King Kong. Wanneer een speler deze aanval lukt benodigt hij slechts één andere "aanvalkaart" om het spel te winnen. Lukt de speler deze aanval niet dan wordt de kaart terzijde gelegd en geeft zodoende een ander speler de kans "vlug" te winnen.

Wanneer men met deze kaart aanvalt mag men noch een "ontsnappingskaart" noch een "veiligheidskaart" gebruiken. Nochtans mag men een "helikopterritkaart" instellen.

## **Wint het spel.**

- De eerste speler die 5 aanvallen lukt

OF

- De eerste speler die de Speciale Opdracht volbrengt en 1 andere aanval lukt.

King Kong wint als hij de top van het World Trade Center bereikt vooraleer één van de spelers wint.

**Opmerking:** Een speler kan slechts winnen op het einde van een ronde, wanneer King Kong verplaatst werd. Als twee spelers winnen op het einde van dezelfde ronde wordt de overwinning gedeeld.