

## TAMAGOTCHI HET SPEL

NL

**2-4 SPELERS, LEEFTIJD 6 JAAR EN OUDER  
HET SPEL KAN OP 2 VERSCHILLENDE, MAAR  
EVEN LEUKE MANIEREN WORDEN GESPEELD!**

**SPEL 1:** Bij dit spel is het de bedoeling dat jouw TAMAGOTCHI als eerste volgroeid is en midden in de groeimeter staat.

**SPEL 2:** Bij dit spel is het de bedoeling dat je degene bent wiens TAMAGOTCHI als laatste weer terug is op zijn thuisplaneet.

### INHOUD

- [1] speelbord
- [2] dobbelstenen (1 wit en 1 gekleurd)
- [72] aandachtskaarten
- [4] groeimeters
- [4] TAMAGOTCHI figuurtjes met een plastic voetjes
- [4] kartonnen fiches (voor de groeimeters)

### VOORDAT JE BEGINT

- 1) Haal voorzichtig de 4 TAMAGOTCHI figuurtjes uit het inlegvel, en zet ze elk op een plastic voetje
- 2) Haal de 4 fiches voor de groeimeters uit het inlegvel.
- 3) Schud de 72 kaarten en leg ze met het plaatje naar beneden op het vakje "stapel kaarten" op het bord.
- 4) Elke speler kiest een eigen groeimeter, een TAMAGOTCHI figuurtje en een fiche voor een groeimeter.
- 5) De spelers mogen zelf beslissen welk spel ze willen spelen: spel 1 of spel 2!

### JE KUNT NU BEGINNEN

#### SPEL 1

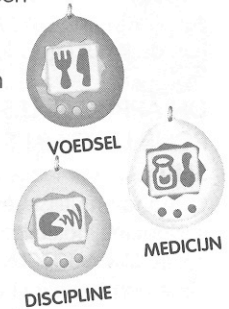
Het is de bedoeling dat je TAMAGOTCHI als eerste volgroeid is op zijn/haar groeimeter.  
\* De spelers krijgen om de beurt "Aandachtskaarten", telkens één tegelijk, die ze met het plaatje naar boven voor zich neerleggen.  
\* Elke speler zet zijn TAMAGOTCHI figuurtje op het beginvakje van het bord.

\* Elke speler zet zijn/haar fiche op het plaatje met een heel ei (BEGIN) dat op de groeimeter staat.

\* De spelers gooien om de beurt met de witte dobbelsteen - wie het hoogst gooit mag beginnen!

\* Elke speler gooit met de witte dobbelsteen en zet zijn/haar figuurtje net zo veel vakjes op het bord vooruit als er met de dobbelsteen gegooid is.

\* Het spel wordt met de klok mee gespeeld en de witte dobbelsteen wordt gebruikt om de figuurtjes over het bord te laten bewegen. Als een speler op een vakje komt waarop al een figuurtje van een andere speler staat, mag die andere speler een willekeurige kaart voor **VOEDSEL**, **DISCIPLINE** of **MEDICIJN** gebruiken van de laatst aangekomen speler, maar pas nadat deze laatste speler zijn/haar aandachtskaarten heeft gepakt en nog voordat hij/zij een kaart heeft gebruikt.



### VAKJES OP HET SPEELBORD

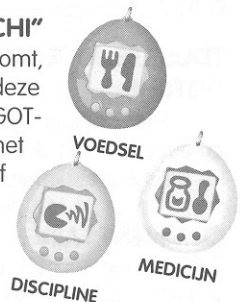
#### VAKJE "VERZAMEL AANDACHTSKAARTEN"

Als een speler hierop komt, pakt hij/zij het aangegeven aantal aandachtskaarten (1-4). De speler houdt de kaarten in bezit totdat hij/zij op een vakje "EI" komt.



#### VAKJES "TAMAGOTCHI"

Als een speler hierop komt, wordt er vermeld hoe deze speler zijn/haar TAMAGOTCHI moet verzorgen...met **VOEDSEL**, **MEDICIJN**, of **DISCIPLINE** en hoeveel aandacht [1-4 kaarten] er nodig is. De speler moet het juiste aantal "Aandachts-



kaarten" geven, waarmee zijn/ haar troeteldier op de groeimeter wordt verzorgd.

**VOORBEELD:** Een speler komt op een vakje waarvoor 3 stuks voedsel nodig zijn; de speler heeft echter nog maar één stuk voedsel. Omdat de speler zijn/haar TAMAGOTCHI niet volledig kan verzorgen, moet hij/zij de fiche van de groeimeter 2 plaatsen terug schuiven.



VOEDSEL

Dit is het verschil tussen het aantal dat voor het vakje El [3] nodig is, en het aantal aandachtscaroten dat de speler bezit [1]. Aandachtskaarten die al gebruikt zijn, worden op het daarvoor bestemde vakje op het speelbord gelegd.

Als een speler het juiste aantal of genoeg aandachtscaroten [1-4] heeft, dan schuift hij/zij het fiche van de groeimeter hetzelfde aantal vakjes op.

### VAKJE TAMAGOTCHI "SPEEL"

Een speler die op een vakje "SPEEL" komt, gooit met elk van beide dobbelstenen vijf keer.

De speler links van hem/haar roept telkens hoe hoog de worp is en houdt de telling bij, totdat er met elke dobbelsteen vijf (5) keer geworpen is. De witte dobbelsteen is voor de "speler" zelf, de gekleurde dobbelsteen is voor de TAMAGOTCHI. Nu worden beide dobbelstenen tegelijk geworpen. Als de witte (speler) dobbelsteen hoger is dan de gekleurde (TAMAGOTCHI), schuift de speler zijn/haar fiche op de groei-meter 1 plaats verder. Is de gekleurde dobbelsteen hoger, dan moet het fiche 1 plaats terug. Zijn beide dobbelstenen even hoog, dan gebeurt er niets - het fiche blijft op zijn plek.



SPEEL

### VAKJE TAMAGOTCHI "SLAAP"

Een speler die hierop komt, krijgt een of twee beurten rust - naar gelang van wat er staat aangegeven.



SLAAP

### VAKJE TAMAGOTCHI "KEUTELS"

Een speler die hierop komt, moet de rommel opruimen door 1 keer met de witte dobbelsteen te gooien. Bij een oneven aantal ogen is de rommel opgeruimd en mag de speler zijn/haar fiche 1 plaats naar voren schuiven op de groeimeter. Maar bij een even aantal ogen schuift het fiche 1 plaats terug.



KEUTELS

Als het fiche van een speler op de groeimeter weer terug is bij het plaatje met het hele ei, probeert hij/zij bij de volgende beurt door de witte dobbelsteen te gooien nieuwe aandachtscarotjes te verzamelen.

### DE SPELER DIE ALS EERSTE HET PLAATJE VAN DE VOLGROEIDE TAMAGOTCHI OP DE GROEIMETER BEREIKT IS DE WINNAAR!

### SPEL 2

Het is de bedoeling dat je als laatste speler in het spel overblijft.

Er wordt gebruik gemaakt van hetzelfde speelbord en dezelfde figuurtjes, en elke speler krijgt van elk van de volgende aandachtscaroten één exemplaar: **MEDICIJN**, **VOEDSEL**, en **DISCIPLINE**.

Elke speler gooit met de witte dobbelsteen, en degene die het hoogst gooit mag beginnen.

De speler die begint, gooit met de witte dobbelsteen en mag zijn/haar figuurtje het eerst verplaatsen, net zo veel vakjes als er met de dobbelsteen gegooid is (1-6).

Er wordt met de klok mee verder gespeeld en de witte dobbelsteen wordt gebruikt om het TAMAGOTCHI figuurtje over het speelbord te laten bewegen.

\* Elke speler zet zijn/haar TAMAGOTCHI figuurtje op het beginvakje van het bord.



\* Elke speler zet zijn/haar fiche op het plaatje met een heel ei (BEGIN) dat op de groeimeter staat.

## ER GELDEN DEZELFDE REGELS ALS BIJ SPEL 1, BEHALVE HET VOLGENDE...

\* Een speler die gebruik maakt van de aandachtskarten zoals aangegeven bij de TAMAGOTCHI eivakjes, moet het volledige aantal kaarten dat is aangegeven inleveren, maar mag zijn/haar fiche van de groeimeter niet meer dan 1 plaats opschuiven! Als het fiche van een speler op de groeimeter weer terug is bij het plaatje met het hele ei, dan gaat TAMAGOTCHI weer terug naar de thuisplaneet - en de speler doet niet meer mee aan het spel!

## DE OVERIGE SPELERS BLIJVEN DOOR-SPELEN TOTDAT ER NOG MAAR ÉÉN OVER IS - DAT IS DAN DE WINNAAR!

## WANNEER ALLE SPELERS AL EEN ELEKTRONISCHE TAMAGOTCHI HEBBEN

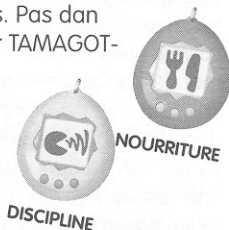
Hebben alle spelers al een elektronische TAMAGOTCHI die niet aan het slapen is, dan kan deze TAMAGOTCHI worden gebruikt om aan het spel mee te doen.

## ZO SPEEL JE

Voor beide spellen (1 en 2) gelden dezelfde regels, behalve de volgende:

\* Als de elektronische TAMAGOTCHI van een van de spelers begint te 'piepen' wanneer de speler aan de beurt is, dan moet deze onmiddellijk verzorgd worden! Als de TAMAGOTCHI 'piept' tijdens de beurt van een andere speler, dan moet de speler eerst wachten tot hij/zij aan de beurt is. Pas dan mag de speler zijn/haar TAMAGOTCHI verzorgen.

\* Controleer met behulp van de elektronische gezondheidsmeter van je TAMAGOTCHI welke verzorging je moet geven - **HONGERIGE HARTJES, GELUKKIGE HARTJES** en **DISCIPLINE**.



\* Spelers van wie de troetel heeft 'gepiept', mogen het fiche van hun groeimeter zo veel hartjes of disciplineniveaus opschuiven als ze door de verzorging van hun elektronische troeteldier hebben verdiend.

\* Tegelijk met de speler die op dat moment zijn/haar eigen piepende troeteldier verzorgt, controleren ook alle andere spelers de gezondheidsmeter van hun eigen TAMAGOTCHI.

\* Alle andere spelers moeten de fiches van hun groeimeters zo veel open hartjes die voor honger en geluk staan aangegeven, terugschuiven.

Heeft de troetel 1 open hartje voor "Hongerig" en 2 open hartjes voor "Gelukkig", dan moet die speler zijn/haar fiche dus 3 plaatsen terugschuiven.

\* Een speler die op het vakje "SPEEL" komt, kan zijn/haar TAMAGOTCHI gebruiken om te spelen door deze in de "SPEEL"-stand te zetten.



Deze speler schuift het fiche van zijn/haar groeimeter net zo veel plaatsen op als er verschil is met de TAMAGOTCHI score.

Heeft een speler drie keer goed geraden en heeft de TAMAGOTCHI twee maal goed geraden, dan schuift de speler zijn/haar fiche 1 plaats naar voren.

Is de TAMAGOTCHI score echter omgekeerd (speler 2, TAMAGOTCHI 3) dan wordt het fiche 1 plek teruggeschoven.

\* Valt de TAMAGOTCHI van een speler tijdens het spel in slaap, dan doet die speler niet meer mee!