



# Zig & Zag

Kraskras door het Labyrint!



Spelregels

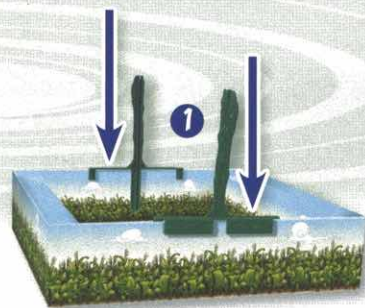
## Kort speloverzicht

Zig en Zag, 2 ondeugende aliens van de planeet Kreton, zijn weer graancirkels aan het tekenen. Door een onachtzaamheid storten ze echter in een nabijgelegen maïsveld neer. Ze verliezen daarbij 12 bijzondere voorwerpen. Ze moeten deze verzamelen om weer naar huis te kunnen vliegen.

Jullie kunnen daarbij helpen! Beweeg de magnetische speelstukken over beide zijden van het spelbord door het labyrint. Overleg goed, want meestal weet slechts één van jullie waar de weg naartoe leidt. Samen redden jullie het, maar pas op, de tijd loopt...

## Spelmateriaal en voorbereiding

Neem al het spelmateriaal uit de doos. Zet de bodem van de doos midden op tafel en bevestig de 2 **spelbordhouders** 1 links en rechts aan de rand van de doosbodem. De markeringen geven het midden van de rand aan. Kies daarna willekeurig één van de 4 **spelborden** 2 en schuif het van boven in de spelbordhouders (het is niet van belang welke zijde zich waar bevindt).



Schud de 4 **startkaarten** 3 en leg deze als gedekte stapel midden op tafel naast de doosbodem. Schud dan de 12 **voorwerpkaarten** 4 en leg deze er ook als gedekte stapel naast. Zet de **zandloper** 5 en de 2 **aliens Zig en Zag** 6 klaar voor gebruik.

Spelen de spelers het coöperatieve spel, leg dan de 2 **teamkaarten** 7 klaar voor gebruik. Kiezen de spelers voor de competitieve variant, leg dan de 4 **spelerkaarten** 8 klaar.

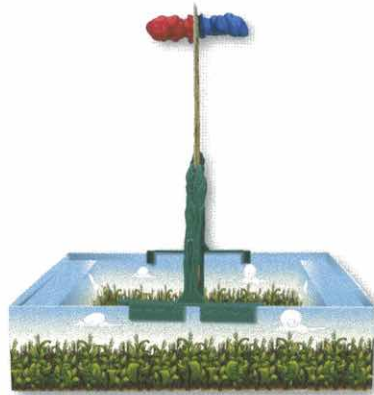


## Zig en Zag in het labirint

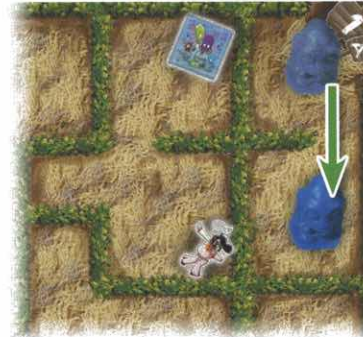
De spelers doen er goed aan om een beetje te oefenen hoe ze de aliens door het labirint kunnen bewegen. Zet de doos met het speelbord zo tussen de spelers dat aan beide kanten 1 of 2 spelers zitten. Druk nu aan beide kanten van het speelbord in de hoek met de "1" een alien, zodat ze elkaar door hun magnetische kracht vasthouden.



Voorkant speelbord A



De labirinten zijn aan beide kanten van het speelbord verschillend. Verplaatst Zag zich bijvoorbeeld aan zijn kant van het speelbord door het labirint, dan kan het gebeuren dat Zig tegelijkertijd door de maïsplanten wordt getrokken (zie voorbeeld hieronder). Op deze manier kunnen de aliens delen van het labirint bereiken waar ze anders niet hadden kunnen komen.



Achterkant speelbord A

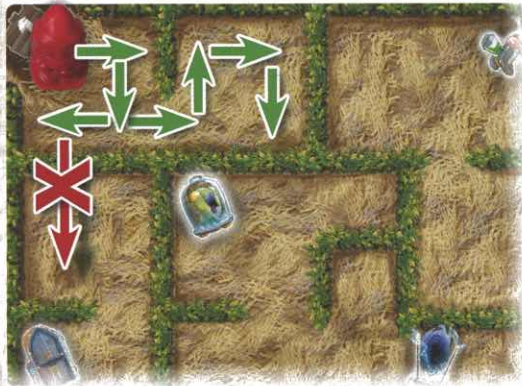


Voorkant speelbord A

### Bij het verplaatsen van een alien...

... beweegt de andere alien automatisch mee. Voor elk van beide aliens is 1 speler verantwoordelijk. De spelers verplaatsen hun alien om beurten door het labirint aan de betreffende kant. Daarbij is het verstandig om een alien los te laten als de andere wordt verplaatst.

### De labirinten



Voorkant speelbord A

Elk speelbord toont aan beide kanten een groot labirint. Een speler mag zijn alien aan zijn zijde van het speelbord uitsluitend door de gangen van het labirint verplaatsen. Maïsplanten vormen hindernissen. Een speler mag zijn alien daar zelf niet doorheen verplaatsen.

**Voorbeeld:** Zag wordt naar beneden verplaatst. Daardoor beweegt Zig in zijn labirint door de maïsplanten.

### Samen naar het doel

De spelers zoeken op elk speelbord naar 12 verschillende voorwerpen, waarvan er zich 6 op de voor- en 6 op de achterkant van het speelbord bevinden. Daardoor kan óf Zig óf Zag een gezocht voorwerp bereiken. Er is geen beurtvolgorde. Het is zaak om goed met elkaar te overleggen, zodat de spelers samen de goede route vinden. De spelers bepalen zelf wie wanneer verplaatst, zolang ze de verplaatsingsregels in acht nemen.

**Tip:** draai om te oefenen de eerste 3 voorwerpkaarten van de stapel om en probeer deze met Zig of Zag te bereiken.

De spelers beslissen nu of ze de coöperatieve of de competitieve variant willen spelen. In de coöperatieve versie moeten de spelers samen zoveel mogelijk voorwerpen vinden. In de competitieve versie gaat het erom wie zich het beste in het labirint kan oriënteren.

## DE VOORWERPEN



### Wormgatdetector

De onopvallende, maar zeer efficiënte wormgatdetector maakt het de Kretonen mogelijk om heel snel door het heelal te reizen. Hiermee vinden de piloten elke binnenweg.



### Wobble-koning

Het is elke inwoner van Kreton verplicht om een afbeelding van zijn koning in zijn ruimteschip met zich mee te brengen.



### Reisgids

Deze reisgids bevat werkelijk alle antwoorden op vragen over ruimte-reizen. De gids beschrijft niet alleen alle Melkwegstelsels, maar biedt ook hulp bij kleine reparaties aan het ruimteschip.



### Handdoek

Een legende verhaalt dat men niets kan gebeuren als men weet waar zijn handdoek is.

## Het coöperatieve spel (voor 2-4 spelers)

In deze variant spelen de spelers samen. Ze proberen in 3 rondes zoveel mogelijk voorwerpen te vinden. Hoe meer ze er vinden, hoe eerder Zig en Zag naar huis kunnen vliegen.

### Iedereen doet mee!

De spelers verdelen zich gelijkmatig over beide kanten van het speelbord. Alleen in een spel met 3 spelers zitten er 2 spelers aan de ene kant en 1 aan de andere.

### De teamkaarten

Zitten er 2 spelers aan 1 kant van het speelbord (in een spel met 3 of 4 spelers), dan leggen ze een teamkaart tussen hen in. Deze bepaalt wie van deze spelers met welke kleur speelt.



Alle voorwerpen tonen namelijk **2 kleuren**. De spelers die met deze kleuren spelen, zijn actief zolang dit voorwerp open ligt. Alleen de actieve spelers overleggen met elkaar en verplaatsen de aliens.

**Voorbeeld:** de handdoek moet door de blauwe en de groene speler worden bereikt.

**Opmerking:** zit een speler alleen aan een kant van het speelbord (in een spel met 2 of 3 spelers), dan heeft hij geen teamkaart nodig. Hij is bij alle voorwerpen actief.



### Spelverloop

Er worden 3 rondes gespeeld. Elke ronde verloopt als volgt:

- 1 Trek de bovenste **startkaart** en zet de aliens klaar in het betreffende hoekveld (1, 2, 3 of 4).
- 2 Draai tegelijkertijd de **zandloper** en de bovenste **voorwerpkaart** om. De zoektocht naar dit voorwerp start meteen!
- 3 Beide actieve spelers verplaatsen Zig en Zag door het labyrint. Hebben ze het betreffende voorwerp bereikt, dan leggen ze de bijbehorende voorwerpkaart gedekt opzij en draaien ze snel de volgende om. Toont het nieuwe voorwerp andere kleuren, dan kunnen er andere spelers actief worden.

**Let op:** valt in alle hectiek een alien van het speelbord, trek dan snel één van de **resterende** startkaarten. Zet de aliens weer in de aangegeven hoek en speel direct verder.

### Een ronde eindigt zodra...

- de zandloper is doorgelopen (3 minuten), of
- de spelers alle 12 voorwerpen hebben gevonden, of
- de aliens voor de vierde keer zijn gevallen (en er geen startkaarten meer over zijn).

Noteer voor elk gevonden voorwerp 1 punt en bereid de volgende ronde voor. Schud daartoe alle start- en voorwerpkaarten opnieuw en leg deze als gedekte stapels klaar. Elke volgende ronde wordt op een nieuw labyrint gespeeld. Draai het huidige labyrint of neem een ander.

**Tip voor een spel met 3 spelers:** zorg ervoor dat in elke ronde een andere speler alleen aan een kant van het speelbord zit.

### Het spel is afgelopen...

... na 3 rondes. Tel de behaalde punten van alle 3 rondes bij elkaar op. Voor Zig en Zag betekent het resultaat dit:

0-9 p.	Dat was niks. Probeer het liever nog een keer!
10-18 p.	Gaat al beter, maar naar huis vliegen kunnen ze hiermee nog niet.
19-24 p.	OK. In noodgevallen kunnen ze de reis naar huis aanvangen.
25-30 p.	Heel goed. Ze kunnen naar goed geweten hun ruimteschip startklaar maken!
31-36 p.	Geweldig! Goede reis naar huis!

### Bepaal zelf de moeilijkheidsgraad



In de hoek van elk speelbord staat een letter van "A" (eenvoudig) tot en met "D" (moeilijk). Start het spel met de eenvoudigere speelborden en maak het daarna steeds moeilijker.



#### Espressokan

Ook de meest gedreven alien begint zijn dag met verse koffie. Deze Kretonische espressokan werkt echter uitsluitend op zonne-energie.



#### Tijdmachine

Met de tijdmachine in hun ruimteschip slagen Zig en Zag er telkens weer in om op de seconde precies van hun ruimtereizen naar huis terug te keren.



#### Slippie

Slippie is het huisdier van Zig en Zag en begeleidt hen altijd op hun reizen. Hij is weliswaar niet in staat om ruimtepiraten te verslaan, maar in spelen is hij de beste!



#### Verdovingspistool

Voor de zekerheid hebben Zig en Zag altijd een verdovingspistool mee. Komen ze op de aarde bijvoorbeeld een koe tegen, dan kunnen ze zich verdedigen.

## Het competitieve spel (voor 3 of 4 spelers)

In deze variant proberen de spelers in meerdere ronden de speler te vinden die zich het beste in het labrynt kan oriënteren. Daartoe speelt iedere speler steeds met wisselende partners op verschillende speelborden. De speler die uiteindelijk de meeste voorwerpen heeft gevonden, wint het spel.

**Opmerking:** de kleuren op de voorwerpen zijn niet van belang, omdat de spelers steeds met z'n tweeën aan het speelbord zitten.

### Spel met 3 spelers

Kies **2 speelborden**, waarop zal worden gespeeld. Op elk speelbord spelen de spelers in elke mogelijke spelerscombinatie. Maak een overzichtje op papier:

	<i>speler 1+ speler 2</i>	<i>speler 1+ speler 3</i>	<i>speler 2+ speler 3</i>
<i>1<sup>e</sup> speelbord</i>			
<i>2<sup>e</sup> speelbord</i>			
<i>Totaal</i>			

*Elke ronde spelen 2 spelers met elkaar, één aan de ene kant en één aan de andere kant van het speelbord.*

### Spel met 3 spelers

Kies **3 speelborden**, waarop zal worden gespeeld. Daarnaast krijgt iedere speler een **spelerkaart**. De kleuren van deze kaarten geven aan welke spelers op welk speelbord samenspelen. Maak een overzichtje op papier:

<i>1<sup>e</sup> speelbord</i>	<i>rood &amp; groen</i>	<i>geel &amp; blauw</i>
<i>2<sup>e</sup> speelbord</i>	<i>blauw &amp; groen</i>	<i>rood &amp; geel</i>
<i>3<sup>e</sup> speelbord</i>	<i>geel &amp; groen</i>	<i>rood &amp; blauw</i>

*Elke ronde spelen 2 spelers met elkaar, één aan de ene kant en één aan de andere kant van het speelbord.*

### Het spelverloop ...

... is gelijk aan dat van het coöperatieve spel. De spelers moeten binnen de tijd van de zandloper zoveel mogelijk voorwerpen vinden. Noteer het aantal gevonden voorwerpen aan het einde van een ronde in het betreffende veld van het overzicht.

**Opmerking:** spelen de spelers een ronde op hetzelfde speelbord als de spelers in de ronde ervoor, draai het dan naar een andere zijde. Zo hebben de nu volgende spelers niet het voordeel dat ze het labrynt al een beetje kennen.

### Het spel is afgelopen ...

... na 6 ronden. Tel voor iedere speler apart hoeveel voorwerpen hij in totaal met zijn verschillende partners heeft gevonden. De speler die er de meeste heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.



#### Onderbroek



De speciale onderbroeken van de Kretonen bieden grote bewegingsvrijheid, houden hen zelfs in de koudste gebieden warm en zijn zeer modieus.

#### Gezinsfoto



Het gezin is voor Kretonen erg belangrijk. Daarom hebben Zig en Zag altijd een foto van hun gezin in het ruimteschip.

#### Straalpijp



Zonder straalpijp vliegt natuurlijk geen enkel ruimteschip. Ruimteschepen van de Kretonen hebben het voordeel dat ze zonder terugslag werken, waardoor ze vrijwel geluidloos vliegen.

#### Ruimteschipsdeur



Deuren in de ruimteschepen van Kretonen zijn zo gebouwd dat ze uit zichzelf herkennen of er het volgende ogenblik iemand doorheen wil of niet.



© 2016 AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, MMXVI  
Uitgever en distributie:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000  
klantenservice@999games.nl

Auteur: Carlo A. Rossi  
Illustraties: Marek Blaha  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU

