

Spelen met 2 spelers:

De spelers kiezen een kleur en verzamelen de 12 fiches van hun eigen kleur. Vervolgens kiezen ze samen een derde kleur en verdelen de 12 fiches van deze kleur. Iedere speler heeft nu dus 12 + 6 fiches; deze schudden ze goed door elkaar.

Volg de spelregels vanaf punt 2. Opmerking: als een speler het bovenste fiche van een stapeltje heeft genomen en daarop staat een 'effen' nummer in de 3e kleur, dan verplaatst de tegenspeler deze Pippi dit aantal plaatsen.



© 2000 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA.
Australiëlaan 52, 6192 AK Beek, Netherlands. The University Games name, game
play and concept are the exclusive property of University Games Corporation. All
Rights Reserved. Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.

Pippi Langkous Animated Feature © 2000 AB Svensk Filmindustri/IdunaFilm
Produktionsgesellschaft GmbH/Nelvana Limited/TFC Trickcompany
Filmproduktions GmbH. Licensed by EM.TV & Merchandising AG.

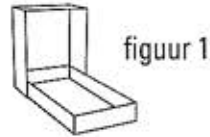


Inhoud:

- 4 Pippi speelfiguren met standaard
- 2 langere (verticale) panelen (muren)
- 4 kleinere (horizontale) panelen (verdiepingen)
- 1 achterwand-speelplaat
- 48 fiches
- instructies en spelregels

Het in elkaar zetten van Villa Kakelbont (grotendeels eenmalig):

1. Plaats de doos in de deksel (zie figuur 1).



2. Plaats de achterwand-speelplaat in de deksel met de bedrukte kant naar voren.
3. De benedenverdieping (begane grond): neem het horizontale paneel met het nummer 4 en leg dit met de bedrukte zijde naar boven in de doos tegen de achterwand, daar waar ook nummer 4 staat.
4. De overige verdiepingen (zie figuur 2):



- a. Leg de 2 lange panelen, met de letters A en B bovenin, verticaal neer. A ligt links, B ligt rechts.
 - b. Leg de overige 3 kleinere panelen (de verdiepingen), met de cijfers 1 t/m 3 horizontaal onder elkaar neer; bovenaan ligt nummer 1, dan nummer 2 en 3.
 - c. Zet muur A met de inkepingen naar voren, op zijn kant. Schuif nu paneel 1 (bedrukte kant naar boven) met de linkerinkeping in de bovenste inkeping van A.
 - d. Schuif muur B met de bovenste inkeping in de rechterinkeping van paneel 1.
 - e. Schuif de andere twee verdiepingen (paneel 2 en 3) op dezelfde manier in de muren A en B. De volgorde van de verdiepingen is: bovenin paneel 1, dan naar beneden zakkend 2 en 3. (Nummer 4 is de begane grond.)
 - f. Het raamwerk van Villa Kakelbont is nu klaar. Plaats het geheel in de deksel tegen de achterwand (cijfers en letters tegen de achterwand). Controleer of de kleuren van de kamers op elkaar aansluiten.
5. Zet de Pippi Langkous speelfiguren in de standaardjes.

Opmerking: Eenmaal uitgespeeld kan het raamwerk van de muren en verdiepingen als één geheel opgeborgen worden in de doos.

Het spel:

1. De spelers kiezen een Pippi-speelfiguur en verzamelen de fiches van de bijbehorende kleur. Opmerking: Indien het spel met 2 spelers gespeeld wordt zijn er aangepaste spelregels. Zie: 'Spelen met 2 spelers'.
2. Om de beurt (kloksgewijs) leggen de spelers een fiche in één van de kamers of bij de Fontein in de tuin (kleur naar boven, afbeelding naar beneden). Per kamer, en bij de

Fontein, mag één fiche van dezelfde kleur liggen. De spelers plaatsen beurtelings hun fiches totdat ze op zijn; als er al een fiche van een medespeler ligt, wordt het nieuwe fiche er bovenop gestapeld.

3. De jongste speler zet zijn Pippi in één van de kamers of bij de Fontein. Hierna plaatsen de andere spelers (kloksgewijs) hun Pippi ook in een kamer of bij de Fontein.
Let op: er mogen nooit meerdere Pippi's in een zelfde kamer (of bij de Fontein) staan!
4. De jongste speler begint en mag zijn Pippi één stap verplaatsen naar een volgende kamer of naar de Fontein mits daar geen andere Pippi staat. De Pippi's mogen van links naar rechts (en andersom) en boven naar beneden (en andersom) bewegen, maar nooit schuin (diagonaal). Van en naar de Fontein lopen kan alleen vanaf de kamers op de begane grond.
5. Als een speler in een kamer (of bij de Fontein) terechtkomt waar het bovenste fiche van het stapeltje zijn eigen kleur heeft, is zijn beurt voorbij.
6. Heeft het bovenste fiche van het stapeltje een andere kleur, dan pakt en bekijkt de speler het fiche. Mogelijkheden:

Een fiche met gouden munt(en):

Gouden munten zijn punten waard! Deze speler legt het fiche opzij met de kleur naar boven, zodat niemand weet hoeveel gouden munten hij verzameld heeft. De volgende speler is aan de beurt (kloksgewijs).

Een fiche met een afbeelding:

De afbeelding geeft aan naar welke ruimte/plaats in Villa Kakelbont deze Pippi zich nu moet verplaatsen. Staat daar echter al een andere Pippi (medespeler), dan mag deze speler zijn Pippi niet verplaatsen, en is de beurt voorbij. Als zijn Pippi wel naar die ruimte kan en het bovenste fiche van het stapeltje wat daar ligt heeft een andere kleur, dan pakt en bekijkt hij het fiche. Is het bovenste fiche echter van zijn eigen kleur, dan is de beurt voorbij.

Een fiche met een nummer:

Als het fiche een 'regenboognummer' is, mag de speler zijn Pippi dit aantal plaatsen laten lopen. Als het nummer op het fiche een 'effen' kleur heeft dan mag de speler die met deze effen kleur speelt, de Pippi dit aantal stappen verplaatsen, in welke richting hij maar wil. Bijvoorbeeld: Een speler die met de blauwe Pippi speelt, krijgt een fiche met een gele 3. De gele Pippi-speler in dit spel, mag de blauwe Pippi nu 3 stappen verplaatsen. Als een speler (in dit voorbeeld blauw) door deze verplaatsing in een kamer komt (of bij de fontein) waar het bovenste fiche van een andere dan zijn eigen kleur is, dan pakt en bekijkt hij het fiche. Als het fiche zijn eigen kleur heeft (in dit voorbeeld dus blauw), is de beurt voorbij.

7. Er wordt kloksgewijs gespeeld. Bij iedere beurt mag een speler zijn Pippi één plaats verschuiven naar een aangrenzende kamer of de Fontein (als zijn Pippi op de begane grond staat).
8. Als alle fiches uit de kamers en tuin weg zijn, is het spel over. De spelers tellen hun gouden munten: de speler met het meeste goud heeft gewonnen!