

Vervoer van de Smurfenparen naar het Smurfendorp

Wanneer een speler twee, een paar vormende, Smurfen in zijn karretje heeft, MOET hij het verder zoeken opgeven en de Smurfen terugbrengen naar het Smurfendorp. In dezelfde beurt waarin hij het Dorp bereikt, mag hij de Smurfen uitladen en ze op hun voetjes zetten op de in zijn bezit zijnde stamkaart. Ze mogen nu niet meer verplaatst worden. Bij zijn volgende beurt vertrekt hij weer vanuit het Dorp om het volgende Smurfenpaar te zoeken.

De Verrassingskaarten

Elke keer dat een speler met zijn karretje op de plaats vòòr het huis van Gargamel komt, moet hij de bovenste kaart van het stapeltje verrassingskaarten nemen en de daarop aangegeven opdracht uitvoeren.

Hierna wordt de kaart weer omgekeerd onderop het stapeltje geschoven.

Maar staat op de verrassingskaart "Toverkaart!" "Smurf waarheen je maar wilt" of "Smurf de kortste weg", dan mag men deze kaart bewaren en gebruiken wanneer het van pas komt. De kaarten mogen maar één keer gebruikt worden, hierna worden ook deze onderop het stapeltje teruggeschoven.

Als erop de kaarten over Smurfen wordt gesproken, bedoelt men de Smurfen in het karretje van de speler; is het karretje leeg, dan geldt de kaart niet.

Als je "Smurf Langzaam" trekt, dan sla je een beurt over.

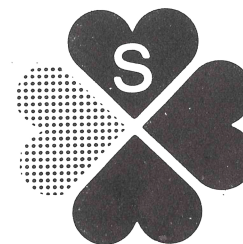
Winnaar is de speler die het eerst al zijn Smurfenparen op zijn stamkaartje heeft staan.

De Smurfen
copyright © 1983 Peyo
all rights reserved
licensed by Kortekaas Merchandising B.V., Wassenaar

HANDLEIDING

SMURFENSPEL

5861



SELECTA

SPEL EN HOBBY B.V., DEVENTER, HOLLAND

Het grote smurfenspel

Voor 2 tot 4 spelers van elke leeftijd.

Inhoud:

1 speelbord, het Smurfenrijk voorstellend. In het midden ligt het Smurfendorp met zijn veelkleurige huisjes en niet ver daar vandaan, het vervallen huis van Gargamel. Het dorp is door een aantal wegen verbonden met het huis van Gargamel en met zes open plekken langs de buitenkant.

Op elk van deze zes open plekken wordt één van de bouwplaatdoosjes geplaatst; waarin de Smurfen zich kunnen verstoppen. De wegen zijn weer verbonden door 4 gele paden, die de spelers alleen kunnen volgen, als ze in het bezit zijn van een verrassingskaart, die hun daartoe het recht geeft.

6 bouwplaatdoosjes,

4 karretjes,

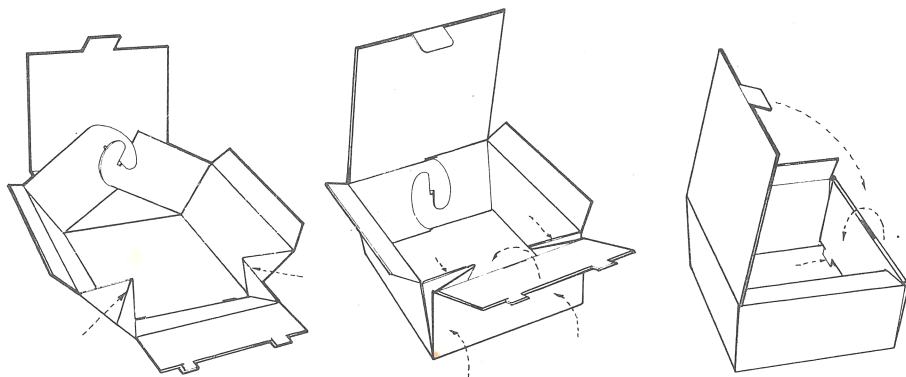
24 Smurfen met voetstukjes,

12 stamkaarten,

18 verrassingskaarten.

Vorbereiding:

Kies een spelleider, dit mag één van de spelers zijn en vouw samen de doosjes volgens de tekening in elkaar.



De spelleider mixt de Smurfen en stopt in elk van de 6 "huisjes" 4 Smurfen en zet deze op de door hem te kiezen open plekken op het speelbord.

Hij schudt de verrassingskaarten en legt ze op hun plaats op het bord.

Hij schudt de stamkaarten en verdeelt ze als volgt:

met 2 spelers: 6 stamkaarten per speler

met 3 spelers: 4 stamkaarten per speler

met 4 spelers: 3 stamkaarten per speler

Iedere speler legt zijn stamkaarten open voor zich op tafel.

Begin van het spel

Iedere speler zet zijn karretje in het Smurfendorp op start.

Door loting wordt bepaald wie het spel mag beginnen. Er wordt met de klok meegespeeld. Iedere speler moet proberen per keer één Smurfenpaar, dat overeenkomt met de beschrijving op één van zijn stamkaarten, te vinden in de zes schuilplaatsen. Heeft hij een paar verenigd in zijn karretje, dan moet hij proberen die terug te brengen naar het Dorp. Is dat gelukt, dan plaatst hij de 2 Smurfen in hun standaardjes en zet ze op het in zijn bezit zijnde stamkaartje. Pas daarna mag hij, bij zijn volgende beurt, weer uit het Dorp vertrekken om het volgende paar te zoeken.

Dus men mag geen volgend paar gaan zoeken, voordat men het voorgaande paar heeft teruggebracht.

Het verzetten van de karretjes

De speler die aan de beurt is mag zijn karretje per beurt, maar één plaats vooruit zetten, d.w.z. van één plaats op het bord naar een, door één met de weg verbonden, andere plaats op het bord. Het is (streng) verboden een plaats over te slaan of een korter geel pad te gebruiken, behalve wanneer men in het bezit is van een verrassingskaart, die daar het recht toe geeft. (Zie hoofdstuk "De Verrassingskaarten").

Het bekijken van de inhoud van de bouwplaatdoosjes en het meenemen van de Smurfen

Als een speler tijdens een beurt met zijn karretje bij een bouwplaatdoosje aankomt, mag hij deze openen en de inhoud bekijken.

Hij houdt zich daarbij aan de volgende regels:

- Als hij nog geen van zijn Smurfen gevonden heeft en hij vindt één of meer van de door hem gezochte Smurfen, dan **mag hij er ÉÉN meenemen**.
Vindt hij echter twee gelijke Smurfen, dan **mag hij ze allebei in zijn karretje laden**.
Bij zijn volgende beurt begint dan zijn terugreis naar het Dorp of, als hij nog maar één Smurf heeft ingeladen, zijn speurtocht naar de schuilplaats van de tweede.
- Gaat het echter om een speler, die al één Smurf heeft gevonden en vindt hij in een bouwplaatdoosje twee Smurfen, dan **mag hij slechts die Smurf meenemen, die samen met de Smurf in het karretje een paar vormt**.

Mocht de speler geen van zijn Smurfen in het bouwplaatdoosje vinden, dan sluit hij het weer en legt het op het bord terug. Bij zijn volgende beurt vervolgt hij zijn speurtocht.

De karretjes

Er mogen niet meer dan 2 Smurfen per karretje vervoerd worden.