



Total Transformation **het bordspel** **spelregels**



Doel van het spel

Word de eerste speler die vier schurken (vijf bij twee spelers) overwint!

Inhoud

Een speelbord, de Omnitrix, 34 Omnitrix-kaarten, 18 schurkenvelden, 18 groene veldkaarten, twee dobbelstenen, een set stickers, 4 Ben10-speelfiguren en 4 Ben10-speelfigurenhouders.

Voorbereiding

De getallen op de set stickers worden in willekeurige volgorde op een van de dobbelstenen geplakt. Plak op de andere dobbelsteen de stickers (de wedstrijdsteen) "Overwinning!" (WIN) en "Nederlaag!" (LOSE) en de bubbels, eveneens in willekeurige volgorde.

Nu druk je de Ben10-speelfiguren uit het kartonnen frame. Stop elke speelfiguur in een houder. Elke speler kiest een speelfiguur uit en zet deze bij de overeenkomstige kleur op het startveld van het spelbord.

De Omnitrix-kaarten worden geschud en zichtbaar in de open zijde van de Omnitrix geschoven. Trek de bovenste kaart en leg deze onderaan de stapel zodat niemand weet welke kaart nu bovenaan ligt. Schud nu de schurkenvelden en leg ze willekeurig langs het spelbord (zie ommezijde van het spelpak). De speelfiguren bewegen over deze velden. De kaarten met de groene velden worden langs de kant gelegd tot ze worden gebruikt.

Het spel

De spelers gooien met de dobbelsteen om het hoogste getal om te zien wie het spel mag beginnen. Bij een onbeslist resultaat gooi je zolang tot iemand het hoogste getal heeft. De eerste speler gooit nu en beweegt zijn speelfiguur zoveel schurkenvelden als hij heeft gegooid. Hij mag zich daarbij in alle richtingen bewegen, maar moet tijdens zijn beurt dezelfde richting aanhouden. Begin met tellen vanaf je startveld.



De schurk bij wie je blijft staan, heeft vier verschillende getallen op zijn kaart. Druk nu op de knop van de Omnitrix tot de bovenste kaart in het venster verschijnt. Wanneer het aantal aliens met één van de getallen van de schurken overeenkomt, komt het tot een strijd! Gooi nu met de dobbelsteen tot je "Overwinning!" (WIN) of "Nederlaag!" (LOSE) ziet. Bij een overwinning mag jij de schurk nemen. Leg een groene veldkaart op zijn plaats en zet daarop een speelfiguur. Neem de Omnitrix-kaart uit de Omnitrix en leg deze voor je neer.

Wanneer het aantal Omnitrix-kaarten met geen enkele van de aantallen schurken overeenkomt, komt het niet tot een strijd. Ook nu neem je de Omnitrix-kaart uit de Omnitrix en leg deze voor je neer.

Je beurt is nu ten einde en de volgende speler is aan de beurt. Denk eraan om ook de kaarthouders mee te tellen wanneer jullie de speelfiguren trekken.

De Omnitrix-laadkaart

Niet alle kaarten van de Omnitrix geven een alien weer. De andere geven een statische oplading weer. Wanneer je een van deze kaarten trekt, moet je een beurt overslaan. Je kan deze kaart uit de Omnitrix nemen en ÉÉN KEER tegen een andere speler inzetten en ervoor zorgen dat hij een beurt moet overslaan.



Je beurt op het veld van een andere speler beëindigen

Wanneer je bij een beurt op het veld van een andere speler landt en de schurk daar aanvalt, kan je de andere speler naar een willekeurig veld verplaatsen, zelfs naar het startveld. Vergeet niet dat je de schurk door een groene veldkaart moet vervangen.

Het spel beëindigen en winnen

De eerste speler die vier schurken (bij twee spelers vijf) heeft overwonnen, wint het spel.



**CARTOON
NETWORK**



Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224,
1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

TM & © Cartoon Network.(s10)
Visit CartoonNetworkEurope.com

www.jumbo.eu



12667