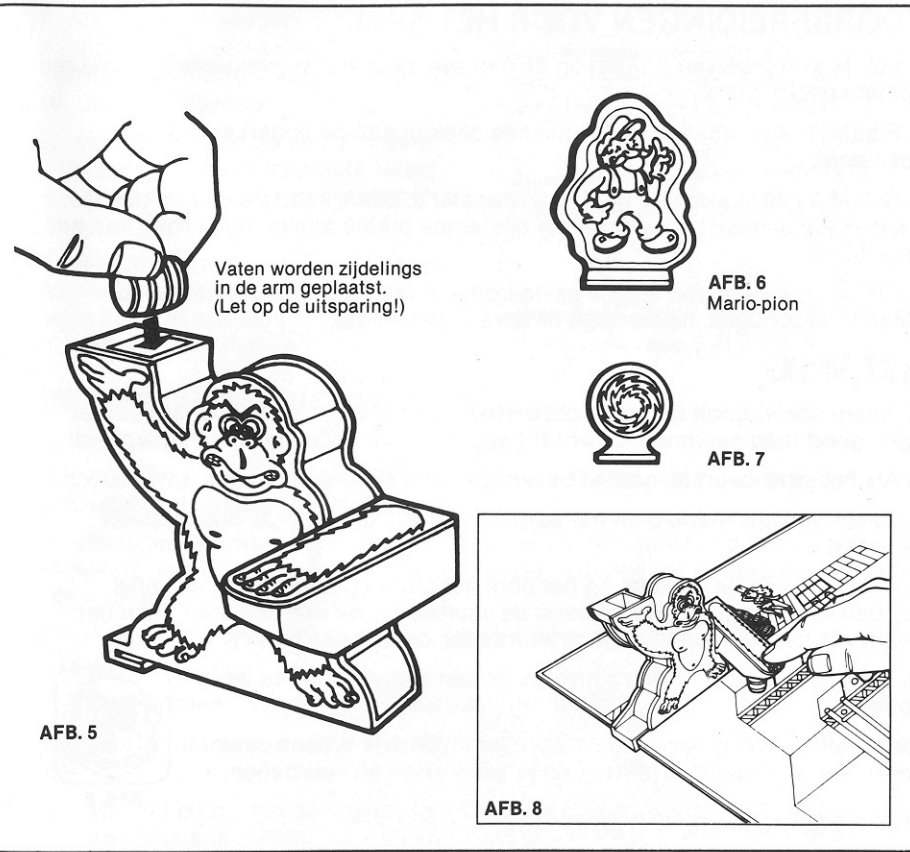


1. Donkey Kong

- A.** Maak de twee lichaamsdelen en de twee armdelen voorzichtig los (Zie AFB. 1).
- B.** Plak de juiste stickers op de voorkant van het lichaam en op de bovenkant van de arm (Zie AFB. 5).
- C.** Zet de arm in elkaar door de opstaande randjes van de bovenarm in de klemmetjes van de onderarm te passen en vervolgens dicht te schuiven (Zie AFB. 2).
- D.** Bevestig nu de arm aan het lichaam. Steek de as van de arm in het daarvoor bestemde gaatje aan de achterkant van het lichaam (Zie AFB. 3). Zet de arm vervolgens vast door de voorkant van het lichaam aan de achterkant van het lichaam te bevestigen met behulp van de pinnetjes en de gaatjes (Zie AFB. 4).
- E.** Bevestig het elastiekje door het ene uiteinde om de inkeping aan de achterkant van het lichaam en het andere uiteinde om het haakje aan de achterkant van de arm te leggen. Zorg, dat de arm horizontaal staat.
- OPGELET:** Wanneer het spel weer in de doos gaat, trek je de arm er enigszins uit en draai je hem omhoog.



AFB. 5

AFB. 8

- F.** Klem Donkey Kong's voet om de rand van het bord op de plaats waar „Donkey Kong” gedrukt staat.

- G.** Plaats 6 vaten in Donkey Kong's omhoog stekende arm als aangegeven in AFB. 5.

2. Het testen van Donkey Kong

- Donkey Kong gooit tijdens het spel vaten naar beneden. Duw op zijn linkerarm (Zie AFB. 8) om er zeker van te zijn dat het systeem werkt. Het is de bedoeling dat het vat op de laatste plaats van de speelbaan gezet wordt. Gebeurt er niets, duw dan nog een paar keer op zijn arm, totdat er een vat uitkomt.

3. Pionnen en vuurballen

- A.** Maak de 4 pionnetjes voorzichtig los en plak twee stickers op elke pion (Zie AFB. 6).
- B.** Maak vervolgens de 4 vuurballen los en plak ook hier de stickers weer aan beide kanten (Zie AFB. 7).

VOORBEREIDINGEN VOOR HET SPEL

1. Zet de overgebleven 6 vaten op de met een zwarte stip gemarkeerde plaatsen op het speelbord.
2. Plaats de 4 vuurballen in de kokende oliekan aan de onderkant van het speelbord.
3. Schud de 48 kaarten en geef iedere speler 3, open, kaarten. Leg de overige kaarten omgekeerd op de daarvoor bestemde plaats aan de bovenkant van het speelbord.
4. Elke speler kiest één van de gekleurde pionnetjes en plaatst het op de „Mario” startplaats, halverwege de eerste dwarsbalk.

HET SPEL

1. Iedere speler gooit de rode dobbelsteen. De speler, die het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Er wordt tegen de wijzers van de klok in gespeeld.

2. Als het jouw beurt is, gooi je de beide dobbelstenen en:

A. Verzet je jouw Mario-pion het aantal plaatsen, dat de rode dobbelsteen aangeeft.

B. Verplaats je alle stukken op het bord het aantal plaatsen, dat de witte dobbelsteen aangeeft. Verzet eerst de vuurballen, daarna de vaten. (Aan het begin van het spel staan er geen vuurballen op de speelbaan.)

↳ Druk je op Donkey Kong's arm om er een nieuw vat uit te laten komen.

Als je een „Donkey Kong” i.p.v. ogen gooit, druk je tijdens deze beurt **niet** op zijn arm en verplaats je **geen** vaten en vuurballen.



AFB. 9

Het verplaatsen van pionnen

Mario-pionnen worden vanaf de startplaats, van de ene op de andere dwarsbalk in de richting van de gegijzelde schone maagd naar het eindpunt, verplaatst. Je moet daarbij de volgende regels in acht nemen:

A. Verplaats de pion altijd het volle aantal ogen, dat de rode dobbelsteen aangeeft.

B. Verplaats je pion altijd vóórdat je vaten en vuurballen verzet.

C. Pionnen mogen in alle richtingen verplaatst worden. In één en dezelfde beurt mag je jouw pion echter niet in twee verschillende richtingen verplaatsen.

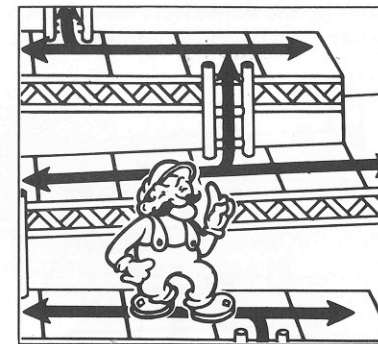
D. Pionnen mag je alleen via de ladders (zowel naar boven als naar beneden) van de ene op de andere dwarsbalk verplaatsen. (Zie AFB. 10).

E. Als een pion op een ladder staat is hij beschermd tegen vaten maar **niet** tegen vuurballen.

F. Als een pion terechtkomt op een plaats, waar al een andere pion staat, zet je hem, dezelfde richting volgend, op de eerstvolgende vrije plaats.

G. Komt jouw pion op een met een rode stip gemarkeerde plaats terecht, dan pak je een kaart van het stapeltje en leg je deze open voor je neer.

H. Als jouw pion op een vat of een vuurballen terechtkomt, probeer je een open kaart te spelen. (Zie: „Het gebruik van de kaarten”)



AFB. 10

Het verplaatsen van obstakels

1. De vaten

Donkey Kong „bekogelt” je met vaten tijdens het spel. Voor het verplaatsen van vaten gelden de volgende regels:

A. Alle vaten worden altijd het volle aantal ogen, dat de witte dobbelsteen aangeeft, verplaatst. Je begint met het laagst gelegen vat en verplaatst daarna één voor één de hoger gelegen vaten.

B. Als je met de witte dobbelsteen „Donkey Kong” gooit, verplaats je geen vaten.

C. Vaten worden ná pionnen en vuurballen verplaatst.

D. Vaten worden alleen naar beneden langs de blauwe dwarsbalken verplaatst door:

Of aan het einde van de ene dwarsbalk op het begin van de volgende dwarsbalk te rollen,

Of via de ladders naar beneden te glijden en daar verder te gaan (Zie AFB. 11). Een vat kan alleen dan van een ladder gebruik maken, als bij het uittellen van het volle aantal ogen het vat precies op de plaats boven de ladder terechtkomt en er geen Mario-pion op de ladder staat. Zijn aan deze voorwaarden voldaan, dan kun je het vat van de ladder laten glijden en op de plaats precies daaronder neerzetten.

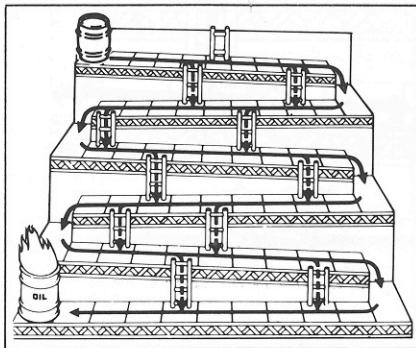
E. Als een vat op een ander vat terechtkomt, zet je het op de eerstvolgende vrije plaats.

F. Als een vat op een vuurballen terechtkomt of er overheen gaat, dan wordt het vat vernietigd en plaats je het weer in de arm van Donkey Kong.

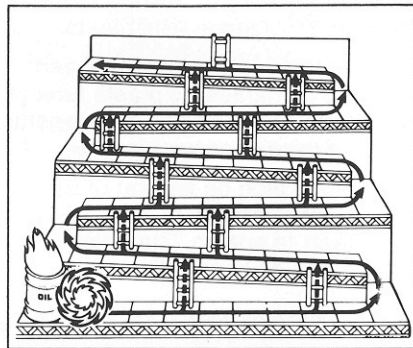
G. Als een vat in de oliekan terechtkomt en de dobbelsteen geeft meer ogen aan dan je tot dusver hebt gebruikt, kun je jouw beurt met een vuurballen afmaken. (Het vat plaats je in Donkey Kong's arm).

SPELREGELS

H. Nadat je alle vaten hebt verzet, druk je op Donkey Kong's arm om weer een nieuw vat in het spel te betrekken.



AFB. 11 De speelrichting van de vaten



AFB. 12 De speelrichting van de vuurballen

2. De vuurballen

Vaten, die in de oliekan terechtkomen, veranderen in vuurballen en worden als volgt gebruikt:

A. Alle vuurballen worden altijd het volle aantal ogen, dat de witte dobbelsteen aangeeft, verplaatst. Je begint met de bovenste vuurbal en verplaatst daarna, één voor één de lager gelegen vuurballen.

B. Als je met de witte dobbelsteen „Donkey Kong” gooit, verplaatst je geen vuurballen.

C. Vuurballen worden ná pionnen maar vóór vaten verplaatst.

D. Vuurballen worden alleen naar boven langs de blauwe dwarsbalken verplaatst door:

Of aan het einde van de ene dwarsbalk op het begin van de volgende dwarsbalk te springen en daar verder te gaan,

Of via de ladders omhoog te klimmen (Zie AFB. 12). Een vuurbal kan alleen dán van een ladder gebruik maken als bij het uittellen van het volle aantal ogen de vuurbal precies op de plaats onder de ladder terechtkomt. In dat geval kun je de vuurbal de ladder opduwen en op de plaats direct daarboven neerzetten.

BELANGRIJK: Een vuurbal kan toch van een ladder gebruik maken, ook al staat er een Mario-pion op. Maar in dat geval moet de speler van wie de pion is, indien mogelijk, één van zijn SPRING- of HAMER-kaarten spelen (Zie: „Het gebruik van de kaarten”).

E. Als een vuurbal op een andere vuurbal terechtkomt, zet je hem op de eerstvolgende vrije plaats.

F. Als een vuurbal op een vat terechtkomt of er overheen gaat, wordt het vat vernietigd. Neem het van het bord en plaats het weer in Donkey Kong's arm.

SPELREGELS

G. Als een vuurbal de laatste plaats vóór Donkey Kong bereikt, zet je hem weer in de oliekan terug, daar vandaan kun je hem weer op de hierboven omschreven wijze gebruiken.

Het gebruik van de kaarten

Het is aan te raden om de kaarten te verzamelen, zodat je ze kunt gebruiken om te springen of om vaten en vuurballen te vernietigen en zodoende punten te scoren. Je kunt één van de kaarten spelen als jouw pion tijdens jouw beurt of de beurt van een tegenstander met een obstakel in aanraking komt. In de volgende gevallen **moet** je één van je open kaarten spelen:

A. als jouw pion op een plaats terechtkomt waar al een obstakel staat of daar tijdens het uittellen overheen gaat.

OF

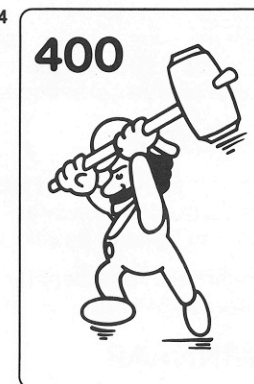
B. als een obstakel terechtkomt op de plaats waar jouw pion staat of daar tijdens het uittellen overheen gaat.

Als je een kaart speelt score je het aantal punten, dat de kaart aangeeft. Speel daarom altijd je hoogste kaart.

Als je jouw kaart gespeeld hebt, leg je hem omgekeerd voor je neer. Er zijn twee soorten kaarten, „Spring”-kaarten (AFB. 13) en „Hamer”-kaarten (AFB. 14).



AFB. 13



AFB. 14

Het spelen van een „spring”-kaart

Je mag een „spring”-kaart spelen en één plaats vooruitgaan, als:

Jouw pion, na het uittellen van het volle aantal ogen, op een obstakel terechtkomt of, tijdens het uittellen, daar overheen gaat, of als een obstakel, na het uittellen van het volle aantal ogen, precies op jouw pion terechtkomt.

SPELREGELS

Het spelen van een „hamer“-kaart

Je mag een „hamer“-kaart spelen en het obstakel van het speelbord verwijderen, als:

Jouw pion, na het uittellen van het volle aantal ogen, op een obstakel terecht komt of, tijdens het uittellen, daar overheen gaat, of als een obstakel, na het uittellen van het volle aantal ogen, precies op jouw pion terecht komt.

Tekort aan kaarten

Je moet, iedere keer als je met een obstakel in aanraking komt, een open kaart spelen.

Als je geen open kaarten meer hebt, wordt je als volgt bestraft:

1. ALS HET JOUW BEURT IS. Als jouw pion met een obstakel in aanraking komt en je hebt geen open kaarten meer, dan moet je, zonder te kijken, één van jouw omgekeerde kaarten pakken en deze bovenop het stapeltje op het speelbord leggen.

2. ALS HET DE BEURT VAN EEN TEGENSTANDER IS. Als een obstakel op jouw pion terecht komt en je hebt geen open kaarten meer, dan mag je tegenstander één van jouw omgekeerde kaarten, zonder te kijken, „stelen“ en open voor zich neerleggen.

NB. Als het jouw beurt is, en je hebt geen kaarten meer, hetzij open hetzij omgekeerd, en jouw pion komt met een obstakel in aanraking, dan gebeurt er niets. Is het echter de beurt van je tegenstander, dan mag hij de bovenste kaart van het stapeltje op het speelbord pakken en open voor zich neerleggen.

CONCLUSIE

Tijdens het spel probeert iedere speler zoveel mogelijk kaarten te gebruiken om zodoende punten te scoren. Het spel is afgelopen als één van de spelers de „500 Finish“ plaats bereikt. Deze speler scoort 500 bonuspunten.

Om de eindscore te bepalen tellen de spelers alléén de punten van de omgekeerde kaarten.

DE WINNAAR

De speler met de hoogste score is de winnaar.

N.B. De speler, die als eerste de finish bereikt, behoeft dus niet automatisch de winnaar te zijn.