

## BIJNA IN HET KAMP

Als je de 'thuisvelden' hebt bereikt (= laatste 8 velden vóór het KAMP) mag je de witte verplaatsingsdobbelsteen niet meer gebruiken tijdens jouw beurt. Je mag jouw ontdekkingsreiziger alleen nog maar het aantal velden naar voren verplaatsen als het aantal stukjes waaruit jouw ontdekkingsreiziger bestaat.

## HET SPEL WINNEN

De speler wiens ontdekkingsreiziger als eerste in het KAMP aankomt, wint. Elke ontdekkingsreiziger kan winnen - zelfs als alleen zijn hoed nog maar zichtbaar is! En omdat het KAMP hoog en droog bovenop een rots ligt, kun je jouw ontdekkingsreiziger tot zijn volle lengte herbouwen na zijn triomfantelijke intocht in het KAMP!

**OPMERKING:** om in het kamp te komen moet je ontdekkingsreiziger precies uit het juiste aantal speelstukken bestaan. Is dit niet het geval, dan moet je dus met de groene DRIJFZAND-dobbelsteen blijven gooien om de gewenste hoogte te bereiken.

**Bijvoorbeeld:** stel je bent 2 vakjes verwijderd van het kamp en jouw ontdekkingsreiziger is 3 speelstukken hoog. Dit betekent dat je jouw ontdekkingsreiziger 3 vakjes moet verplaatsen en je 1 stap terug moet tellen vanaf het kamp. Je belandt dus 1 vakje voor het kamp en zal bij je volgende speelbeurt ervoor moeten zorgen dat je 2 stukken zinkt. Is dit niet het geval dan beland je bij je volgende speelbeurt opnieuw verder verwijderd van het kamp.

## KORT SPEL-MODUS

Voor een kortere versie van het spel gooi je tijdens je beurt ALTIJD met de witte verplaatsingsdobbelsteen, zodat jouw ontdekkingsreiziger iedere beurt het aantal gegooide ogen **plus** het aantal stukken waaruit jouw ontdekkingsreiziger bestaat, vooruit mag worden verplaatst.

**OPMERKING:** deze versie van het spel is misschien makkelijker voor jongere spelers; als ze altijd de witte bewegingsdobbelsteen gooien, voorkom je dat ze vóór hun beurt strategische beslissingen moeten nemen.



# DRIJFZAND

## SPELREGELS

VANAF 6 JAAR - 2 TOT 4 SPELERS

### DOEL VAN HET SPEL

Ben jij de eerste ontdekkingsreiziger - of wat er ook van over is - die het KAMP weet te bereiken? Het is een uitdagende tocht: modderstromen proberen je terug te drijven, je slingert van liaan naar liaan om op een andere plek te komen en grijpt je vast om op een veilige rots te landen. Bovendien ligt er overal DRIJFZAND, dat je langzaam maar zeker naar beneden zuigt... Pas ook op voor de loerende krokodil die in het moeras verstoppt zit én op de speciale DRIJFZAND-dobbelsteen staat, klaar om jouw ontdekkingsreiziger te laten schrikken en terug te sturen richting START.

### INHOUD

- Spelbord
- 4 x vijfdelige ontdekkingsreiziger, elk in een andere kleur
- 1 groene DRIJFZAND-dobbelsteen met krokodillen
- 1 witte verplaatsingsdobbelsteen

### SPELVOORBEREIDING

1. Elke speler kiest een kleur en zet zijn vijfdelige ontdekkingsreiziger in elkaar
2. Elke speler gooit de groene DRIJFZAND-dobbelsteen en verwijdert het gegooide aantal stukken van zijn ontdekkingsreiziger - beginnend met de voeten en zo verder naar boven. Plaats wat overblijft op het startveld. Bijvoorbeeld: als je een 2 gooit, verwijder je de onderste 2 stukken van je ontdekkingsreiziger en zet je de rest van het poppetje op het startveld. Je ontdekkingsreiziger zit nu tot aan zijn middel in het drijfzand! Als je een 4 gooit, is bij de START zelfs alleen nog maar zijn hoed zichtbaar...
3. De jongste speler begint. Het spel wordt daarna verder met de klok mee gespeeld.

### HET SPEL SPELEN

Wanneer het jouw beurt is, heb je 2 keuzes:

- Je verplaatst jouw ontdekkingsreiziger met het aantal velden dat overeenkomt met je lengte (= het aantal stukken waaruit jouw ontdekkingsreiziger bestaat); of
- Je gooit met de witte verplaatsingsdobbelsteen, telt het gegooide aantal ogen op bij je lengte en verplaatst je ontdekkingsreiziger met dit aantal velden.

**OPMERKING:** Je moet aan het begin van je beurt, voordat je beweegt, beslissen of je met de witte verplaatsingsdobbelsteen gaat gooien. Gooi je '0' dan voeg je niets toe aan je lengte.

• **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking. Geproduceerd in China. • **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine. • **Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

© 2021 MGBI. DRIJFZAND is een handelsmerk van Megarights. Alle rechten voorbehouden.



**MEGABLEU**

Verdeeld in  
België en Nederland  
door MGBI  
Koloniënstraat 11,  
1000 Brussel, België.

[www.megableu.com](http://www.megableu.com)

Het betekent ook dat de beurt onmiddellijk naar de volgende speler gaat. Je mag in dit geval jouw ontdekkingsreiziger dus **NIET** verplaatsen (ook niet met het aantal velden dat overeenkomt met je huidige lengte).

**Bijvoorbeeld:** je ziet dat jouw ontdekkingsreiziger van 2 stukken hoog in DRIJFZAND terecht zal komen als hij 2 velden vooruitgaat. Het is dus slim om ervoor te kiezen met de witte verplaatsingsdobbelsteen te gooien, waarna je jouw ontdekkingsreiziger 2 velden (= huidige lengte) **plus** het aantal gegooide ogen mag verplaatsen. Misschien kun je jouw ontdekkingsreiziger zo uit het DRIJFZAND houden en op een veilige rots krijgen! Maar let op: je moet beslissen of je met de witte verplaatsingsdobbelsteen wilt gooien vóórdat je gaat verplaatsen! En als je eenmaal hebt gegooid, **MOET** je het aantal velden plus je lengte verplaatsen - ook als je hierdoor alsnog in het DRIJFZAND terechtkomt. Gooi je '0' dan is je beurt onmiddellijk voorbij en mag je **NIET** verplaatsen.

### SNELLE SPELREGELS

- Jouw ontdekkingsreiziger gaat altijd het aantal velden vooruit dat gelijk is aan zijn lengte.
- Je moet aan het begin van je beurt, vóórdat je beweegt, beslissen of je met de witte bewegingsdobbelsteen wilt gooien.
- Er mogen meerdere ontdekkingsreizigers tegelijk op hetzelfde veld staan.
- Je volgt de instructies op een veld alléén als je daar op eigen houtje terecht bent gekomen. Als je hiernaartoe bent gestuurd door de loerende krokodil, hoef je de instructies **NIET** te volgen.

### SPEELVELDEN

#### DRIJFZAND – ROL EN ZINK

Als op dit veld landt, moet je onmiddellijk de groene DRIJFZAND-dobbelsteen gooien - de dobbelsteen met de hongerige krokodillen. Je ontdekkingsreiziger 'zinkt' het aantal gegooide ogen, want je moet dit aantal stukjes van je poppetje verwijderen, beginnend met de voeten en zo verder tot de hoed.



**Je ontdekkingsreiziger kan nooit verder dan zijn hoed wegzakken, die blijft altijd zichtbaar.** Zelfs als jouw ontdekkingsreiziger alleen nog maar uit zijn hoed bestaat, moet je toch met de groene DRIJFZAND-dobbelsteen gooien om te proberen een krokodil te gooien. **Als je namelijk een krokodil gooit**, mag je een andere ontdekkingsreiziger naar keuze op het spelbord naar achter verplaatsen met het aantal velden dat gelijk is aan zijn lengte.

**Bijvoorbeeld:** de driedelige ontdekkingsreiziger van een andere speler loopt voorop - misschien is hij al bijna bij het KAMP. Als je een krokodil gooit, mag je die ontdekkingsreiziger dus 3 velden naar achteren verplaatsen - waarna hij de instructies van het veld waarop hij landt, **NIET** hoeft op te volgen.

#### HOUVAST

Voeg 1 stuk toe aan jouw ontdekkingsreiziger (tenzij die al zijn volledige lengte heeft).



#### ROL EN SLIP TERUG

Wanneer je op dit veld landt, moet je onmiddellijk met de witte verplaatsingsdobbelsteen gooien. Je ontdekkingsreiziger moet het aantal velden dat je hebt gegooid achteruitgaan. Volg daarna de instructies van het veld waarop je terechtkomt.

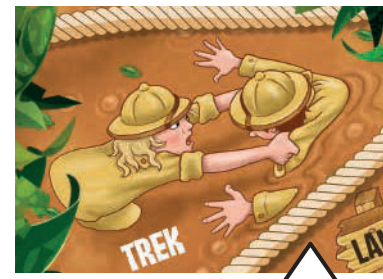
#### VEILIGE ROTS

Als je hier landt, ben je veilig en mag je alle ontbrekende onderdelen weer aan jouw ontdekkingsreiziger toevoegen, zodat hij weer zijn volledige lengte heeft. Zolang hij hoog en droog op deze rots zit, is je ontdekkingsreiziger veilig en kan hij **NIET** door de krokodil gepakt worden!



#### ZWIER VOORUIT

Jouw ontdekkingsreiziger zwiert van zijn huidige locatie naar het andere uiteinde van de liaan. Volg de instructies van het veld waarop je landt.



#### TREK EEN VRIEND HOOG EN DROOG

Kies de ontdekkingsreiziger van een andere speler die niet zijn volledige lengte heeft en trek die uit het DRIJFZAND. Deze speler mag dus alle ontbrekende onderdelen weer aan zijn ontdekkingsreiziger toevoegen. Als beloning mag jij 1 stuk toevoegen aan je eigen ontdekkingsreiziger.

#### MODDERSTROOM

Oeps... Als je hier landt, glijdt jouw ontdekkingsreiziger onmiddellijk terug naar het andere uiteinde van de modderstroom. Volg de instructies van het veld waarop je landt.

