



D

PJMASKS

Pyjamahelden auf Gangsterjagd

Ravensburger® Spiele Nr. 23 459 2

Ein bewegungsreiches Wettlaufspiel
für 2–4 Spieler ab 4 Jahren.

Autor: Janet Kneisel

Design: Paul Windle Design, UK



Inhalt:

- 1 Spielplan (bestehend aus 4 Teilen)
- 3 Pyjamahelden-Spielfiguren: Eulette, Catboy und Gecko
- 4 Bösewichte-Spielfiguren: Luna Girl (rosa), Nacht Ninja (blau), Ninjalino (violett), Romeo (gelb)
- 7 transparente Aufsteller
- 6 Pyjamahelden-Chips
- 1 Punkwürfel
- 1 Farb- und Symbolwürfel

Am Tag sind die Freunde Connor, Amaya und Greg ganz normale Sechsjährige. Aber wenn die drei Kinder abends ihre Pyjamas anziehen und ihre magischen Tieramulette aktivieren, werden sie zu Superhelden! Amaya kann sich zu Eulette verwandeln: Sie kann fliegen und in der Dunkelheit sehen. Aus Connor wird Catboy: Er ist schnell wie eine Katze und kann ebenso gut springen. Greg verwandelt sich in Gecko und besitzt die Fähigkeit an Wänden und Decken zu laufen und sich zu tarnen. Ausgestattet mit ihren Superkräften erleben sie nachts spannende Abenteuer!

Helft den drei Pyjamahelden dabei, die Bösewichte Luna Girl, Romeo, Nacht Ninja sowie die Ninjalinos aus der Stadt zu vertreiben!

Gemeinsames Spielziel ist es, mit den drei Pyjamahelden Eulette, Catboy und Gecko das Hauptquartier vor einem der Bösewichte zu erreichen.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Spielfiguren und Chips aus den Stanztafeln. Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Die drei Pyjamahelden-Spielfiguren steckt ihr in die Aufsteller und stellt sie auf das passende Amulett links unten auf dem Spielplan. Ebenso steckt ihr die vier Bösewichte-Spielfiguren in die Aufsteller und stellt diese auf deren bildgleiche Starfelder auf dem Spielplan. Unabhängig von der Spieleranzahl, spielen immer alle Spielfiguren mit. Die beiden Würfel und die sechs Pyjamahelden-Chips haltet ihr neben dem Spielplan bereit.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du gleichzeitig mit beiden Würfeln. Du darfst frei entscheiden, ob du zuerst mit dem Farbwürfel oder dem roten Punktwürfel ziehst.

Der **Farbwürfel** zeigt dir, welcher **Bösewicht** in dieser Runde um ein Spielfeld vorangezogen wird. Hierzu ein Beispiel: *Du hast rosa gewürfelt. Ziehe „Luna Girl“ um ein Spielfeld nach vorne.*



Würfelst du den **Stern**, darfst du entscheiden, welcher Bösewicht um ein Spielfeld vorgezogen werden soll.



Würfelst du das **Kreuz**, bleiben in dieser Runde alle Bösewichte stehen.

Mit dem roten **Punktewürfel** ziehst du einen beliebigen **Pyjamahelden** (Eulette, Catboy oder Gecko) um die gewürfelte Zahl voran. Dabei dürfen mehrere Pyjamahelden auf dem gleichen Spielfeld stehen. Ebenso können mehrere Bösewichte auf einem Spielfeld stehen.

Bösewichte vertreiben

Sobald ein Bösewicht den Weg zum Hauptquartier erreicht, stellt er für die drei Pyjamahelden ein **Hindernis** dar, das nicht übersprungen werden kann. Nun müsst ihr eure Superkräfte aktivieren und versuchen ihn zu vertreiben!

Dazu braucht ihr zunächst Würfelglück, um mit Eulette, Catboy oder Gecko das Spielfeld zu erreichen, auf dem ein Bösewicht steht. (Es ist auch möglich, dass ein Bösewicht hinter euch herläuft und auf einem Spielfeld landet, auf dem ein Pyjamaheld steht.)

Hat einer von euch ein Feld mit einem Bösewicht erreicht, haltet ihr zunächst eure Fäuste zusammen und ruft „PJ Masks!“. Nun ist eure Geschicklichkeit gefragt:



Wer mit **Eulette** das Feld des Bösewichts erreicht, nimmt die Bösewicht-Spielfigur vom Spielplan, legt sie waagrecht auf seinen Kopf und fliegt als Eule einmal um den Tisch – ohne dass die Spielfigur herunterfällt!



Wer mit **Catboy** das Feld des Bösewichts erreicht, schleicht als Katze im Vierfüßler-Gang um den Tisch, dabei liegt die Bösewicht-Spielfigur auf seinem Rücken. Pass auf, dass die Figur nicht herunterfällt!



Wer mit **Gecko** das Feld des Bösewichts erreicht, nimmt die Bösewicht-Spielfigur vom Spielplan und legt sie auf seine Handfläche. Er streckt die Hand mit der Spielfigur aus und läuft geschmeidig wie ein Gecko um den Tisch – ohne dass die Spielfigur herunterfällt!

Ist es euch gelungen, die Bösewicht-Spielfigur wie vorgeschrieben eine Runde um den Tisch zu balancieren, dürft ihr sie zurück auf ihr Startfeld stellen. Danach ist der reihum nächste Spieler an der Reihe und setzt das Spiel fort.

Fällt die Bösewicht-Spielfigur auf den Boden? Das ist nicht schlimm – solange ihr noch Pyjamahelden-Chips habt! Gebt



einen eurer Pyjamahelden-Chips ab und setzt danach die Bösewicht-Figur zurück auf ihr Startfeld.

Anschließend zieht ihr die Pyjamahelden-Spielfigur zurück zum nächstgelegenen farbigen Spielfeld. Steht dort ein anderer Bösewicht, müsst ihr sie noch weiter

zurücksetzen; zum nächsten farbigen Spielfeld oder zurück auf das Startfeld. Danach ist der reihum nächste Spieler am Zug.

Habt ihr keine Pyjamahelden-Chips mehr, bleibt der Bösewicht stehen und die Pyjamahelden-Figur zieht zurück auf das nächste freie Farbfeld.

Es kann passieren, dass die Bösewichte den Weg blockieren und kein Pyjamaheld voranziehen kann. So bleiben die Pyjamahelden in dieser Runde stehen.

Das Spiel endet, sobald alle drei Pyjamahelden das Hauptquartier erreicht haben. Super!!! Ihr habt die Bösewichte aus der Stadt vertrieben und **gemeinsam gewonnen!**

Das Spiel endet auch, sobald einer der Bösewichte das Hauptquartier erreicht. Schade – Ihr konntet die Bösewichte diesmal nicht vertreiben und habt diese Runde **gemeinsam verloren!**



Spielvariante für Pyjamahelden ab 3 Jahren:

Schon Spielanfänger ab 3 Jahren können mit den Pyjamahelden auf Gangsterjagd gehen!

Stellt alle Spielfiguren wie im Grundspiel beschrieben auf den Spielplan und haltet beide Würfel bereit. Die 6 Pyjamahelden-Chips legt ihr zur Seite. Sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

Wer den schönsten Pyjama besitzt, darf beginnen. Das Spiel läuft genauso, wie in der Grundversion beschrieben. Aber: Um einen Bösewicht zu vertreiben, müsst ihr ihn nicht mit genauer Augenzahl erreichen, sondern übrige Würfelpunkte dürfen verfallen. Erreicht einer von euch mit einer Pyjamahelden-Spielfigur das Feld mit einer Bösewicht-Figur, haltet ihr eure Fäuste zusammen und ruft „Pyjamahelden!“. Mit dieser aktivierten Superkraft stellt ihr den Bösewicht zurück auf sein Startfeld.

Das Spiel endet, sobald alle 3 Pyjamahelden das Hauptquartier erreicht haben. Super – ihr habt alle Bösewichte vertrieben und das Spiel gewonnen!

Das Spiel endet auch, wenn ein Bösewicht das Hauptquartier erreicht hat. Schade, in diesem Fall ist es euch nicht gelungen, die Bösewichte zu vertreiben ... versucht es am besten gleich nochmals!

© 2018 Ravensburger Spieleverlag





PJMASKS

F

La chasse aux méchants

Jeux Ravensburger® n° 23 459 2

Une course-poursuite mouvementée
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Janet Kneisel

Design : Paul Windle Design, UK



Contenu :

1 plateau de jeu (en 4 parties)

3 pions Pyjamasques (Bibou, Yoyo et Gluglu)

4 pions Méchants (Sorceline, Ninjaka, Ninjazouave, Roméo)

7 socles transparents

6 jetons Pyjamasques

1 dé à points

1 dé Couleurs avec des symboles

Le jour, Sacha, Amaya et Greg sont des enfants de 6 ans tout à fait normaux. Mais le soir, dès qu'ils enfilent leurs pyjamas et activent leurs amulettes Animaux magiques, ils se transforment en super-héros ! Amaya devient Bibou : elle est capable de voler et de voir dans le noir. Sacha se change en Yoyo : il est rapide et peut sauter comme un chat. Greg se transforme en Gluglu : il peut marcher sur les murs et au plafond et se camoufler. Grâce à leurs super-pouvoirs, ils vivent des aventures nocturnes extraordinaires !

Venez partagez une nuit pleine d'aventures avec nos trois héros et aidez-les à chasser les méchants, Sorceline, Roméo et Ninjaka et ses Ninjazouaves, hors de la ville !

Le but du jeu commun consiste à atteindre le quartier général avec les trois Pyjamasques, Bibou, Yoyo et Gluglu, avant l'un des méchants.

Mise en place

Avant la première partie, détachez les pions et les jetons des planches prédécoupées. Assemblez le plateau de jeu et installez-le au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Insérez les 3 héros Pyjamasques dans un socle et placez-les sur la case Départ, en bas à gauche du plateau. Insérez à leur tour les 4 méchants dans un socle et placez chacun d'eux sur la case Départ correspondant à leur image. Quel que soit le nombre de joueurs, jouez toujours avec tous les pions. Gardez les deux dés et les 6 jetons Pyjamasques à côté du plateau.

C'est parti

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés en même temps. Il peut décider de se déplacer d'abord avec le dé Couleurs ou avec le dé rouge à points.

Le **dé Couleurs** indique **quel méchant** avance d'une case durant ce tour. Exemple : *Le joueur a obtenu « bleu » au dé ; il avance donc Ninjaka d'une case.*



Si le dé indique **l'étoile**, il peut choisir quel méchant il avance d'une case.



Si le dé indique la **croix**, aucun méchant n'avance durant ce tour.

Le nombre de points obtenus avec le **dé rouge** indique de combien de cases le joueur peut avancer le **héros Pyjamasque** de son choix (Bibou, Yoyo ou Gluglu). Plusieurs Pyjamasques peuvent occuper la même case. De même, il peut y avoir plusieurs méchants sur une même case.

Chasser les méchants

Dès que l'un des méchants se retrouve sur le chemin menant au quartier général, il forme un obstacle par-dessus lequel il est interdit de passer. Il faut maintenant activer les super-pouvoirs des héros et essayer de le chasser !

Pour cela, il faut avoir de la chance aux dés pour tomber avec Bibou, Yoyo ou Gluglu sur la case sur laquelle se trouve le méchant. (Il peut également arriver qu'un méchant derrière les héros atterrisse sur une case occupée par un Pyjamasque.)

Si l'un des joueurs se retrouve sur une case occupée par un méchant, réunissez vos poings et criez : « Pyjamasques ! ».

Il s'agit maintenant d'être adroit :



Si c'est **Bibou** qui se retrouve sur la même case que le méchant, le joueur retire ce dernier du plateau, le couche sur sa tête et fait le tour de la table en imitant un hibou, sans faire tomber le pion !



Si c'est **Yoyo** qui se retrouve sur la même case que le méchant, le joueur fait le tour de la table à quatre pattes à la manière d'un chat avec le pion du méchant sur le dos, là aussi sans le faire tomber !



Si c'est **Gluglu** qui se retrouve sur la case du méchant, le joueur retire ce dernier du plateau et le pose debout dans la paume de sa main. Il tend la main et se déplace avec souplesse autour de la table, sans faire tomber le pion !

Si le joueur réussit son tour de table avec le pion du méchant en équilibre, il peut le renvoyer sur sa case Départ. C'est au tour du joueur suivant de jouer et la partie continue...

Et si le pion du méchant tombe par terre ? Ça n'est pas grave... tant qu'il vous reste des jetons Pyjamasques ! Les joueurs perdent un jeton, puis replace le méchant sur sa case Départ.



Les pions Pyjamasques reculent sur la case de couleur précédente. Si elle est occupée par un autre méchant, le pion recule jusqu'à la première case de couleur libre, voire jusqu'au départ. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Il peut arriver que les méchants bloquent le passage et qu'aucun Pyjamasque ne puisse avancer. Dans ce cas, les héros n'avancent pas durant ce tour.

La partie s'arrête dès que les trois héros Pyjamasques ont atteint le quartier général. Super ! Vous avez chassé les méchants de la ville et **gagné tous ensemble !**

La partie est également terminée dès que l'un des méchants atteint le quartier général. Dommage ! Vous n'avez pas réussi à chasser les méchants cette fois-ci et vous **perdez tous ensemble !**



Variante pour les héros Pyjamasques

à partir de 3 ans :

Dès 3 ans, les jeunes joueurs peuvent partir à la chasse aux méchants !

Installez tous les pions sur le plateau comme dans la règle de base et gardez les deux dés à portée de main. Retirez les 6 jetons Pyjamasques du jeu ; ils ne sont pas utilisés.

Celui qui possède le plus beau pyjama commence. La partie se déroule comme dans la version de base. Mais, pour chasser un méchant, il n'est pas nécessaire d'obtenir le résultat exact au dé pour atteindre sa case ; les points en trop sont ignorés. Si l'un de vous se retrouve sur la même case qu'un méchant, joignez vos poings et criez : « Pyjamasques ! » Grâce à l'activation de ce super-pouvoir, le méchant est renvoyé sur sa case Départ.

La partie s'arrête dès que les 3 héros Pyjamasques ont atteint le quartier général. Vous avez chassé tous les méchants et vous remportez la partie !

La partie est également terminée si l'un des méchants atteint le quartier général. Dommage ! Dans ce cas, vous n'avez pas réussi à chasser les méchants... Le mieux est de réessayer immédiatement !

© 2018 Ravensburger Spieleverlag





PJMASKS

1

Super Pigiadini a caccia dei cattivi

Gioco Ravensburger® n° 23 459 2

Un divertente gioco molto movimentato
per 2-4 giocatori dai 4 anni in su.

Autrice: Janet Kneisel

Design: Paul Windle Design, UK



Contenuto:

1 tabellone (composto da 4 parti)

3 pedine-Super Pigiadini (Gufetta, Gattoboy, Geco)

4 pedine-cattivi (Lunetta, Ninja della notte, Mini Ninja, Romeo)

7 piedistalli trasparenti

6 gettoni-Super Pigiadini

1 dado con punteggio

1 dado con colori e simboli

Durante il giorno Connor, Amaya e Greg sono normalissimi bambini di sei anni, di sera, invece, indossano i loro pigiadini, attivano i magici amuleti e... si trasformano in supereroi! Amaya diventa Gufetta: può volare e vede bene anche al buio. Connor diventa Gattoboy: è veloce come un gatto ed è capace di compiere balzi incredibili. Greg diventa Geco: può correre arrampicandosi lungo le pareti, sui tetti e sa mimetizzarsi. Grazie ai loro superpoteri, i tre amici vivono fantastiche avventure notturne!

Unitevi al team dei tre Super Pigiadini per vivere una notte all'insegna dell'avventura: aiutateli a scacciare dalla città i cattivi Lunetta, Romeo Ninja della Notte e Mini Ninja!

Scopo del gioco: voi e i Super Pigiadini Gufetta, Gattoboy e Geco siete una squadra e dovete raggiungere insieme il quartier generale prima dell'arrivo di un cattivo.

Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta, staccate le pedine e i gettoni dalle tavole prefustellate. Componete il puzzle del tabellone e appoggiatelo al centro del tavolo, in modo che sia ben raggiungibile da tutti. Infilate le pedine dei tre Super Pigiadini nei piedistalli e mettetele sulla casella di partenza, in basso a sinistra. Infilate anche le pedine dei quattro malvagi nei piedistalli e poi metteste ognuno di loro sulle rispettive caselle di partenza (quelle con raffigurata la loro immagine) sul tabellone. Indipendentemente dal numero dei partecipanti, si gioca sempre con tutte le pedine. Tenete pronti accanto al tabellone i due dadi e i sei gettoni-Super Pigiadini.

Pronti? ... Via!

Inizia il giocatore più giovane. Poi si prosegue a turno, in senso orario.

Al tuo turno, lancia contemporaneamente entrambi i dadi. Quindi decidi se iniziare in base al risultato ottenuto con il dado colorato oppure in base al punteggio ottenuto con il dado rosso.

Il **dado colorato** indica quale **cattivo** in questo turno deve essere fatto avanzare di una casella. Esempio: *se con il lancio del dado hai ottenuto il colore blu, fai avanzare di una casella "Ninja della notte"*.



Se con il lancio del dado hai ottenuto la **stella**, puoi decidere quale cattivo far avanzare di una casella.



Se con il lancio del dado hai ottenuto la **croce**, durante questo turno, tutti i cattivi restano fermi.

In seguito, scegli un **Super Pigiamico** (Gufetta, Gattoboy o Geco) e fallo avanzare del numero di caselle corrispondenti al punteggio ottenuto con il lancio del **dado rosso a punti**. Sulla stessa casella possono sostare più Super Pigiamini. Ugualmente, più cattivi possono sostare sulla stessa casella.

Scacciate i cattivi

Quando un cattivo riesce a raggiungere la strada che porta al quartier generale, diventa un **ostacolo** per i tre Super Pigiamini che non possono superarlo. In questo caso, dovete attivare i vostri superpoteri per tentare di scacciarlo!

Per raggiungere con Gufetta, Gattoboy e Geco la casella sulla quale si trova il cattivo, vi occorrerà una gran fortuna ai dadi. (Può anche succedere che un cattivo dietro di voi arrivi e finisca su una casella sulla quale si trova un Super Pigiamico).

Se qualcuno di voi si trova su una casella con un cattivo, unite i pugni e gridate: "PJ Masks"! Non avete scelta: è arrivato il momento di dimostrare tutta la vostra abilità...



Hai raggiunto la casella del cattivo con **Gufetta**? Prendi la pedina del cattivo dal tabellone, appoggiala sulla testa, in posizione orizzontale, e fai un giro intorno al tavolo, volando come un gufo. Stai attento: la pedina non deve cadere!



Hai raggiunto la casella del cattivo con **Gattoboy**? Prendi la pedina del cattivo dal tabellone, appoggiala sulla schiena e fai un giro intorno al tavolo gattonando. Stai attento: la pedina non deve cadere!



Hai raggiunto la casella del cattivo con **Geco**? Prendi la pedina del cattivo dal tabellone e appoggiala sul palmo della tua mano. Distendi la mano sulla quale si trova la pedina e fai un giro intorno al tavolo camminando con l'andatura sinuosa del gecko. Stai attento: la pedina non deve cadere!

Sei riuscito a tenere in equilibrio la pedina del cattivo come descritto sopra durante tutto il giro intorno al tavolo? Ottimo, allora puoi mettere il cattivo sulla sua casella di partenza. Ora il turno passa al giocatore successivo e la partita prosegue.

Il cattivo è caduto per terra? Se non hai più a disposizione i gettoni-Super Pigiadini, la pedina del cattivo rimane nella sua posizione mentre la pedina Super-Pigiadino retrocede sulla casella colorata più vicina. Se questa è occupata da un altro cattivo, sei costretto a retrocedere ancora sulla successiva casella colorata, oppure indietro fino al punto di partenza. Adesso il turno passa al prossimo giocatore.



Può succedere che i cattivi blocchino la strada e che sia impossibile avanzare. In questo caso, i Super-Pigiadini devono stare fermi un turno.

La partita termina non appena tutti e tre gli eroi Super Pigiadini riescono a raggiungere il quartier generale. Ottimo lavoro!!! Siete riusciti a scacciare i cattivi dalla città e avete **vinto insieme!**

La partita termina anche non appena un cattivo raggiunge il quartier generale. Peccato, questa volta non siete riusciti a scacciare i cattivi ... **il vostro team ha perso!**



Variante di gioco per Super Pigiadini dai 3 anni in su

Anche i più piccoli, di età dai 3 anni in su, possono dare la caccia ai cattivi insieme agli eroi Super Pigiadini!

Disponete tutte le pedine sul tabellone come descritto nel gioco base e tenete pronti i due dadi. Mettete da parte i 6 gettoni – Super Pigiadini, non sono necessari per questa variante di gioco.

Inizia chi ha il pigiama più bello. La partita si svolge come nella versione di base. Però, per scacciare un cattivo, non è necessario ottenere l'esatto punteggio con i dadi, i punti eccedenti non contano. Se qualcuno del vostro team raggiunge con la propria pedina Super Pigiadino una casella occupata da un cattivo, unite i pugni e gridate: "Super Pigiadini"! Con questo superpotere attivato, rimettete il cattivo sulla sua casella di partenza.

La partita termina non appena tutti e 3 i Super Pigiadini riescono a raggiungere il quartier generale. Bravissimi, avete scacciato i cattivi e vinto il gioco!

La partita termina anche quando un cattivo raggiunge il quartier generale. Peccato, la vostra missione è fallita... riprovate, la prossima volta andrà sicuramente meglio!

© 2018 Ravensburger Spieleverlag





NL

PJMASKS

Pyjamahelden op boevenjacht

Ravensburger® spel nr. 23 459 2

Een wedstrijdspel vol actie
voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar.

Auteur: Janet Kneisel

Design: Paul Windle Design, UK



Inhoud:

- 1 spelbord (bestaand uit 4 delen)
- 3 pyjamahelden-speelfiguren (Owlette, Catboy, Gekko)
- 4 slechteriken-speelfiguren (Luna Girl, Night Ninja, Ninjalino, Romeo)
- 7 transparante opzetvoetjes
- 6 pyjamahelden-fiches
- 1 puntendobbelsteen
- 1 kleurendobbelsteen met symbolen

Overdag zijn de vrienden Connor, Amaya en Greg normale zesjarigen. Maar als de drie kinderen 's avonds hun pyjama aantrekken en hun magische dierenamuletten activeren, worden ze superhelden! Amaya verandert in Owlette: ze kan vliegen en in het donker zien. Connor wordt Catboy: hij is zo snel als een kat en kan net zo goed springen. Greg verandert in Gekko en kan op muren en plafonds lopen en zich camoufleren. Met hun superkrachten beleven ze 's nachts spannende avonturen!

Beleef met de drie pyjamahelden een nacht vol avonturen en help ze, de slechteriken Luna Girl, Romeo, Night Ninja en de Ninjalino's uit de stad te jagen!

Gezamenlijk doel van het spel is, met de drie pyjamahelden Owlette, Catboy en Gekko het hoofdkwartier te bereiken vóór één van de slechteriken.

Vorbereiding

Voordat je met het eerste spel begint, haal je de speelfiguren en fiches uit het karton. Puzzel het spelbord in elkaar en leg het voor allen goed zichtbaar in het midden op tafel. Zet de drie pyjamahelden-speelfiguren in de opzetvoetjes en zet ze op het startveld linksonder. Zet ook de vier slechteriken in de opzetvoetjes en zet ze op de startvelden met dezelfde afbeelding op het spelbord. Het maakt niet uit hoeveel spelers er meespelen, alle speelfiguren spelen altijd mee.

Het spel gaat beginnen

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel met de klok mee verder.

Ben je aan de beurt, dan gooi je tegelijkertijd met de twee dobbelstenen. Je mag zelf beslissen of je eerst met de kleurendobbelsteen of de rode puntendobbelsteen zet.

De **kleurendobbelsteen** laat je zien, welke **slechterik** deze ronde een veld vooruitgezet wordt. Een voorbeeld: *je hebt blauw gegooid. Zet "Night Ninja" een veld vooruit.*



Gooi je de **ster**, dan mag je zelf beslissen, welke slechterik een veld vooruitgezet moet worden.



Gooi je het **kruis**, dan blijven alle slechteriken deze ronde staan.

Vervolgens zet je een willekeurige **pyjamaheld** (Owlette, Catboy of Gekko) het gegooide aantal ogen van de rode **puntendobbelsteen** vooruit. Daarbij mogen meerdere pyjamahelden op hetzelfde speelveld staan. Ook kunnen meerdere slechteriken op één speelveld staan.

Slechteriken verjagen

Zodra een slechterik de weg naar het hoofdkwartier bereikt, zet hij voor de drie pyjamahelden een hindernis neer, waar niet overheen gesprongen kan worden. Nu moeten jullie je superkrachten activeren en proberen hen te verjagen!

Daarvoor heb je eerst dobbelgeluk nodig, om met Owlette, Catboy of Gekko het speelveld te bereiken waar een slechterik staat. (Het kan ook gebeuren, dat een slechterik jullie achterna loopt en op een speelveld komt waar een pyjamaheld staat.)

Heeft één van jullie een veld met een slechterik bereikt, dan houden jullie je vuisten tegen elkaar en roepen: “PJ Masks!” Nu moeten jullie behendig zijn:



Wie met **Owlette** het veld van een slechterik bereikt, pakt de slechterik-speelfiguur van het spelbord, legt deze horizontaal op z'n hoofd en vliegt als uil een keer om de tafel – zonder dat de speelfiguur eraf valt!



Wie met **Catboy** het veld van een slechterik bereikt, sluipt als kat op handen en voeten om de tafel, daarbij ligt de slechterik-speelfiguur op z'n rug. Pas op dat de figuur er niet af valt!



Wie met **Gekko** het veld van de slechterik bereikt, pakt de slechterik-speelfiguur van het spelbord en legt deze op z'n hand. Hij strekt z'n hand uit met de speelfiguur en loopt soepel als een gekko om de tafel – zonder dat de speelfiguur valt!

Is het jullie gelukt de slechterik-speelfiguur zoals beschreven een rondje om de tafel te balanceren, dan mogen jullie hem terug op het startveld zetten. Daarna is de volgende speler aan de beurt en gaat het spel verder.

Valt de slechterik-speelfiguur op de grond? Dat is niet erg – zolang jullie nog pyjamahelden-fiches hebben! Geef één van jullie pyjamahelden-fiches af en zet daarna de slechterik-figuur terug op z'n startveld. Vervolgens zet je de pyjamahelden-speelfiguur terug naar het dichtstbijzijnde gekleurde speelveld. Staat daar een andere slechterik, dan moet je hem nog verder terugzetten naar het volgende gekleurde speelveld of terug naar het startveld. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Het kan gebeuren dat de slechteriken de weg blokkeren en geen één pyjamaheld vooruit kan zetten. Dan blijven de pyjamahelden deze ronde staan.

Het spel is ten einde, zodra alle drie de pyjamahelden het hoofdkwartier hebben bereikt. Super!! Jullie hebben de slechteriken uit de stad verjaagd en **samen gewonnen!**

Het spel is ook afgelopen, zodra één van de slechteriken het hoofdkwartier bereikt. Jammer- jullie konden de slechteriken deze keer niet verjagen en hebben deze ronde **samen verloren!**



Spelvariant voor pyjamahelden vanaf 3 jaar:

Spelers vanaf 3 jaar kunnen al met de pyjamahelden op boevenjacht gaan!

Zet alle speelfiguren zoals beschreven in het basisspel op het spelbord en houd beide dobbelstenen klaar. Haal de 6 pyjamahelden-fiches uit het spel. Ze zijn voor dit spel niet nodig.

Wie de mooiste pyjama heeft, mag beginnen. Het spel verloopt net zo als in de basisversie. Maar: om een slechterik te verjagen, hoeven jullie hem niet met een precies aantal ogen te bereiken, de overige dobbelsteenpunten vervallen. Bereikt één van jullie met een pyjamaheld-speelfiguur het veld met een slechterikfiguur, dan doen jullie je vuisten tegen elkaar en roepen "pyjamahelden!". Met deze geactiveerde superkracht zetten jullie de slechterik terug op zijn startveld.

Het spel eindigt, zodra alle 3 de pyjamahelden het hoofdkwartier hebben bereikt.

Super – jullie hebben alle slechteriken verjaagd en het spel gewonnen!

Het spel eindigt ook, als een slechterik het hoofdkwartier heeft bereikt. Jammer, in dit geval is het jullie niet gelukt de slechteriken te verjagen... probeer het meteen nog een keer!

www.ravensburger.com

Ravensburger:
© 2018 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos



Ravensburger

236722