

THE MORRIS DODO™



SPELREGELS



ÉMILIE & JÉRÔME SOLEIL



O nee, er is een avonturier op het eiland aangespoeld!

Julie moeten samenwerken om de eieren van Morris aan de voet van de waterval te verstoppen, ver weg van de vervelende indringer. Laat tijdens je beurt Morris van de waterval glijden. Als zijn ei nog heel is, leg het dan in een van de schuilplekken. Als het ei gebroken is, laat het een spoor achter voor de avonturier, die langzaam dichterbij het nest komt! Maak het nest leeg voor de avonturier het ontdekt!



INHOUD

- 1 Houten Dodo
- 1 Houten Avonturier
- 1 Waterval (helling)
- 10 Schuilplektegels
- 28 Eierenfiches (7 blauwe, 7 paarse, 7 rode, 7 gele)
- 1 Spelbord

DOEL VAN HET SPEL

Gebruik Morris en de Waterval om alle eieren in veiligheid te brengen voordat de avonturier het nest bereikt.



VOORBEREIDING

Neem voor je begint alle onderdelen uit de doos.

1 Leg de doos in het midden van de tafel en stop het bord erin, met de zijde van het eiland naar boven.

2 Bevestig de Waterval tussen de rand van de doos en het bord, zoals op de afbeelding.

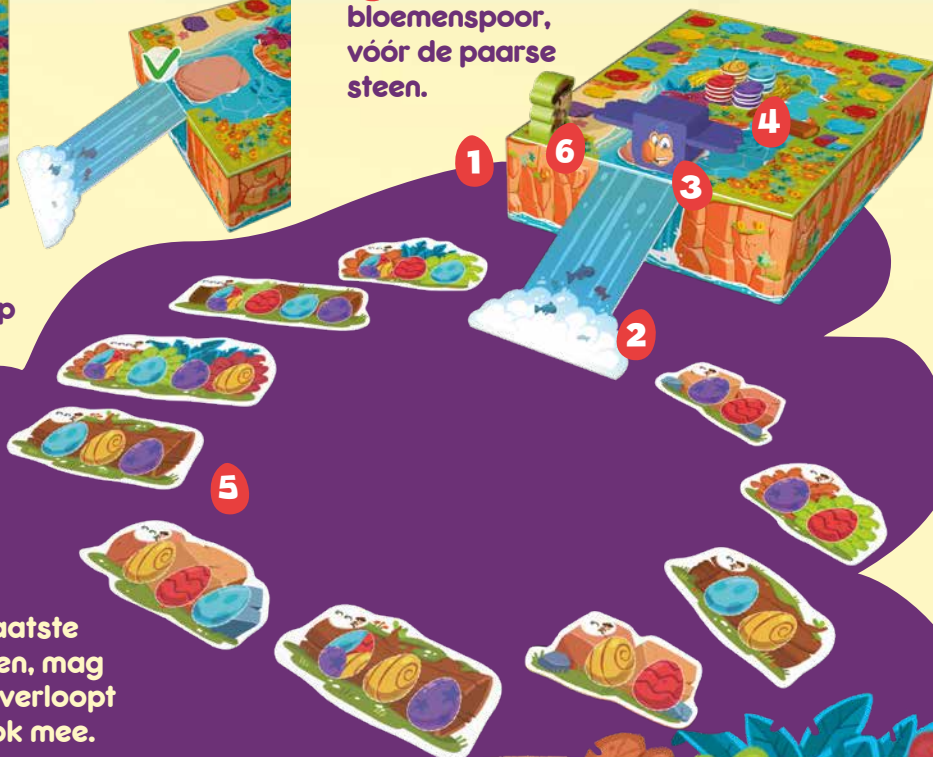


3 Zet Morris op de steen aan de top van de Waterval.

4 Maak 4 stapels van 7 eieren en sorteer ze per kleur. Leg ze op het nest in het midden van het bord.

5 Leg de 10 Schuilplektegels in een cirkel rond het uiteinde van de Waterval, met de zijde met de eieren naar boven. Voorzie voldoende ruimte rond de helling, zodat Morris naar beneden kan glijden.

6 Zet de avonturier op het bloemenspoor, vóór de paarse steen.



De speler die als laatste een ei heeft gegeten, mag beginnen. Daarna verloopt het spel met de klok mee.

SPELVERLOOP

Als je aan de beurt bent, doe dan het volgende:

- 1 Zet Morris op de steen aan de top van de Waterval.
- 2 Kies een ei in het nest en leg het op Morris, met de 'hele' zijde naar boven. Je mag het ei op zijn hoofd, of op een van zijn vleugels leggen.
- 3 Geef Morris een duwtje, zodat hij van de Waterval glijdt.
- 4 Zodra Morris geland is, controleer je het ei:

Het ei is nog heel: hoera!

Kies een Schuilplek en leg het ei op een beschikbaar veld van dezelfde kleur.

Op sommige van de Schuilplekken staat een veelkleurig ei afgebeeld. Hier mag je om het even welk ei verstoppen.



De schaal is gebroken: o nee! Het ei is stuk.

Leg het voor de rest van het spel aan de kant. Verplaats de avonturier naar de eerstvolgende steen met dezelfde kleur als het gebroken ei. Hij heeft iets gehoord, en nadert het nest van Morris.



De Schuilplekken

Zodra een Schuilplek vol is, mag je de avonturier een aantal stenen naar achteren verplaatsen. Het aantal stappen staat op de Schuilplektegels aangegeven.

Verplaats de avonturier 1 veld naar achteren.

Verplaats de avonturier 2 velden naar achteren.



Verplaats de avonturier 3 velden naar achteren.





EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

De avonturier heeft de veelkleurige steen bereikt en er liggen nog eieren in het nest. Helaas! Morris is er niet in geslaagd zijn eieren uit de hebbelijke handen van de avonturier te redden. Alle spelers verliezen het spel.

Morris is erin geslaagd al zijn eieren uit het nest te verwijderen voordat de avonturier ze kon vinden. Goed gedaan! Jullie hebben Morris en zijn eieren gered!



VARIANT: Morris de Waaghals!

Speel op exact dezelfde manier, maar kies tijdens je beurt 2 eieren om op Morris te leggen in plaats van 1. Als Morris de voet van de Waterval bereikt, controleer dan de 2 eieren:

 **Beide eieren zijn nog heel: goed gedaan!** Je mag ze in dezelfde of in 2 verschillende Schuilplekken verstoppen, maar de velden moeten beschikbaar zijn en dezelfde kleur hebben als de 2 eieren.

 **De 2 eieren zijn gebroken: helaas!** Kies een ei en verplaats de avonturier naar de volgende steen met die kleur. Controleer daarna de kleur van het andere ei en verplaats de avonturier naar de volgende steen met die kleur.

 **Eén ei is heel, en het andere is gebroken:** dat valt mee! Verplaats de avonturier naar de volgende steen met de kleur van het gebroken ei, EN verstop het hele ei in een van de Schuilplekken.



© 2023 Blue Orange Edition. Morris the Dodo en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu

Nederlandse vertaling: Jo Lefebure voor The Geeky Pen