

2

Als de commando's niet het gewenste resultaat opleveren, mag deze speler deze ronde niet meer meedoen. De andere spelers spelen verder.

Een serie van commando's die een of meer commando's bevat die niet uitgevoerd kunnen worden (of commando's die de situatie niet veranderen) is altijd fout!



[ Als een speler "So" roept en er staat maar 1 dier op het blauwe podium, is de hele serie van commando's fout! ]

3

Als niemand het juiste commando weet, gaat de kaart onderop de stapel.

### DE VOLGENDE UITDAGING:

Er wordt een nieuwe kaart gedraaid. Zorg dat je de vorige kaart bij de hand houdt als iemand een commando roept. Zo kun je zien wat de oude situatie is.

Het spel gaat door totdat alle kaarten verdeeld zijn. Als het spel is afgelopen wint de speler met de meeste kaarten.

### GEVORDERDEN VERSIE:

Om het spel iets moeilijker te maken kun je het commando "Ni" buiten het spel laten.

Alle oplossingen zijn nog steeds mogelijk maar ze zullen vaak wel langer zijn.



[www.jumbo.nl](http://www.jumbo.nl)

© 2003 Jumbo International, Amsterdam.

Made by Jumbo International, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, NL.

Opgelet: wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



# SPELREGELS



## LOGISCH DENKEN EN SNEL REAGEREN



00065

Maniki kan door 2-6 spelers gespeeld worden.

## INHOUD:

1 ijsbeer, 1 olifant, 1 leeuw, 24 positiekaartjes, 5 commandokaartjes, speelbord, spelregels.

## DOEL VAN HET SPEL:

De spelers zijn dompteurs in het circus.

Door bevelen te roepen laten zij de dieren hun kunsten vertonen. De speler die de dieren de meeste kunstjes laat doen, wint het spel.

## SPELVORBEREIDING:

Leg de 24 Positiekaartjes in een stapel ondersteboven op tafel.

Draai de bovenste kaart om en zet de dieren precies zo op het bord als aangegeven op de kaart. Plaats nu dit kaartje weer onder de stapel.



De spelers zitten allemaal aan dezelfde kant van de tafel zodat ze het bord en de commando kaartjes goed kunnen zien.

## BEGIN VAN HET SPEL:

Een van de spelers draait de bovenste kaart van de stapel om. Plaats deze kaart op tafel zodat iedereen hem goed kan zien. In stilte proberen alle spelers nu zo snel mogelijk uit te zoeken welke commando's nodig zijn om de oude situatie om te zetten in de nieuwe. Zodra je de juiste combinatie weet roep je die hardop. Meestal heb je twee of meer commando's nodig om dit voor elkaar te krijgen.

## MOGELIJKE COMMANDO'S:

Elk commando houdt in dat een of twee dieren van plaats veranderen. Met een serie commando's kun je de dieren in iedere gewenste positie krijgen.

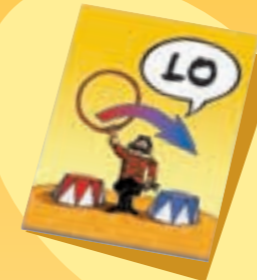


### Ki

Het dier bovenop op de stapel op het blauwe blok, springt naar de bovenste positie op het rode blok.

### Lo

Het dier boven op de stapel op het rode blok, springt naar de bovenste positie van de stapel op het blauwe blok.



### Ni

De dieren boven op beide stapels wisselen van plaats.



### MA

Het dier onderaan de rode stapel, klimt naar de bovenste positie op die stapel.



### So

Het dier onderaan de blauwe stapel, klimt naar de bovenste positie van die stapel.



## HET UITVOEREN VAN DE COMMANDO'S:

Zodra een van de spelers een commando roept mag niemand anders meer iets roepen. Het commando wordt meteen uitgevoerd.

1 Als deze commando's tot het juiste resultaat leiden, mag de speler die kaart houden.

