



# BOOGIE BEASTS

 GAME RULES

 SPELREGELS



3-8 players

Strategy ★★★★★



20-40 minutes

Luck ★★★★★



Age 10+

Bluff ★★★★★



Jolly Dutch

Designer: Alexander Kneepkens  
Artist: Henk-Jan Hoogendoorn

### Example formation jump

1.      = 3 jumpers

Formation  Character  Character  Character  Character

 +  +  +  +  = 14 Difficulty

Figure Figure Figure Figure Effect

2.  +  +  +  = 15

15 > 14, so Frog, Dog and Giraffe each score 12 points

### Example solo jump

1.  +  +  +  -  = 4 Difficulty

Character Figure Figure Effect Effect

2.  +  = 7

7 > 4, so Frog receives 3 points

# SPELREGELS NEDERLANDS

We gaan skydiven! Ben je nog nooit naar een skydive boogie geweest? Geen probleem: een boogie is een skydive feestje waar alles draait om springen en plezier maken! Doe je mee? Zorg wel dat je sprong goed gaat, want anders word je zo plat als een pannenkoek...

## SPELOVERZICHT

Het spel bestaat uit 4 jumpruns (rondes) en elke jumprun bestaat uit:

1. Voorbereidingsfase – Ontvang kaarten
2. Vliegtuigfase – Plan je sprong(en) en onderhandel
3. Jumpfase – Voer je sprong(en) uit en speel je kaarten
4. Juryfase – Onthul alle kaarten en ontvang punten

Wie na vier keer springen de meeste punten heeft, is de Boogie Beasts Master!

## SPELOPZET

Elke speler kiest één karakter en ontvangt alle kaarten met dit karakter er op. De overgebleven karakters gaan terug in de doos. Zet daarna het spel



## FORMATIEKAARTEN



Er zijn vijf verschillende formatiekaarten. Deze formatie kaarten zorgen ervoor dat je samen met anderen kunt springen en daarmee de potentie hebt voor een hogere score. Het getal op de kaart geeft aan met hoeveel mensen je moet springen in deze formatie. **Een formatie is alleen succesvol als je met dat exacte aantal springers springt.**

## FIGUURKAARTEN



Met deze kaarten scoor je punten en bepaal je de moeilijkheid van de sprong, dit wordt aangegeven door het . De kaarten (nummers 3, 4, 5 en 6) met mogen alleen in formaties worden gespeeld. Je mag zelf kiezen hoeveel figuurkaarten je speelt, je kunt ze ook bewaren voor een volgende ronde.

## EFFECTKAARTEN



Met deze kaarten geef je een extra effect aan de sprong van jezelf, een formatie of de sprong van een ander. De effectkaarten verhogen of verlagen de moeilijkheidsgraad van een sprong, maar hebben geen invloed op de hoeveelheid punten die je kunt scoren.

**Figuur- en effectkaarten worden samen ook wel springkaarten genoemd** en zijn niet te onderscheiden als je ze gesloten speelt.

Hoe werkt het?

## VOORBEREIDINGSFASE

### - GEEN TIJDSLIMIET

De jumpmaster deelt ieder speler zes nieuwe kaarten, tot een maximum van acht kaarten in je hand. Je mag deze nog niet bekijken, dat mag pas in de vliegtuigfase! De jumpmaster kijkt ook of de timers klaar staan voor gebruik.

## **VLEIETUIGFASE - 3 MINUTEN**

Nu mag je pas je nieuwe springkaarten bekijken, tijdens deze fase speel je nog geen kaarten. Je houdt zowel de karakter- als de springkaarten in je hand. In drie minuten tijd krijg je de gelegenheid om met elkaar te onderhandelen en af te spreken met wie je gaat springen, je mag hierin bluffen. De jumpmaster houdt de tijd in de gaten en roept \*JUMP\* aan het einde van de drie minuten om over te gaan naar de jumpfase. Als alle spelers unaniem besluiten dat ze al willen springen vóór de drie minuten om zijn, dan mag dat en ga je gelijk naar de volgende fase. Uiteraard laat je aan de anderen niet zien wat jouw kaarten zijn.

## **JUMPFASE - 1 MINUUT**

In deze fase spring je daadwerkelijk, de jumpmaster start de 1 minuut timer onmiddellijk. Je legt dan je kaarten gesloten neer.

Je mag als speler:

- 1 karakterkaart per formatie spelen, bij meer dan 1 karakterkaart worden al je karakterkaarten uit die formatie gehaald (je bent gediskwalificeerd),
- 1 karakterkaart voor jezelf spelen als solo jump
- Zo veel springkaarten spelen als je wilt op je eigen sprongen of die van anderen

Let op: als je een kaart gespeeld hebt, mag je niet meer wijzigen!

Als de tijd voorbij is roept de jumpmaster \*PULL\* om aan te geven dat iedereen zijn parachute moet openen, dan mag niemand meer iets spelen en ga je naar de juryfase. Als een speler wel nog speelt nadat de tijd is verstreken wordt hij zo plat als een pannenkoek en is deze jumprun gediskwalificeerd.

## **JURYFASE - GEEN TIJDSLIMIET**

Nu is het tijd om punten te gaan scoren, je noteert deze op het notitieblokje. De jumpmaster draait nu alle kaarten open en haalt allereerst eventuele kaarten weg die niet gespeeld hadden mogen worden of verkeerd zijn gespeeld (diskwalificaties). Na het scoren van de sprongen, gaan de springkaarten naar de aflegstapel en de karakterkaarten terug naar de spelers. Als de trekstapel op is, dan kan je de aflegstapel schudden om te hergebruiken. Na het scoren wordt de speler links van de huidige jumpmaster de nieuwe jumpmaster, en begint de volgende jumprun.

## SCOREN

De jumpmaster leidt de juryfase en zal elk van de solo sprongen en formatie sprongen scoren. Dit werkt hetzelfde bij alle sprongen, alleen moet je bij formaties ook checken of je wel het juiste aantal springers hebt.

Solo sprongen en formaties score je met deze vier makkelijke stappen:

1. Bepaal de moeilijkheidsgraad door de cijfers van alle figuur- (0) en effectkaarten (5) bij elkaar op te tellen
2. Bepaal het aantal dobbelstenen wat je krijgt door het aantal figuurkaarten (0) te tellen (niet de (5))
3. Bepaal de te behalen score door de cijfers van alle figuurkaarten (0) bij elkaar op te tellen (niet de (5))
4. Gooi de ontvangen dobbelstenen. Als het aantal ogen gelijk is aan, of groter dan, de moeilijkheidsgraad, dan is de sprong gelukt en krijgen alle deelnemende springers de volledige score



Bij een formatie moet eerst duidelijk zijn dat het juiste aantal springers deelneemt, het juiste aantal is gelijk aan het getal op de formatiekaart. De jumpmaster volgt de volgende drie stappen om te bepalen of het juiste aantal springers deelneemt:

1. Alle (X) kaarten worden genegeerd en teruggegeven aan de spelers, je kan geen punten scoren met (X) kaarten
2. Kijk of er (✓) kaarten zijn gespeeld
  - a. Als het totale aantal (✓) hoger is dan het benodigde aantal, dan is de sprong mislukt
  - b. Als het totale aantal (✓) gelijk is aan het benodigde aantal, dan worden de (0) genegeerd en gaan de (✓) punten scoren
3. Als het totale aantal (✓) lager is dan het benodigde aantal, dan worden ook alle (0) mee geteld
  - a. Als het gecombineerde totaal van (✓) en (0) hoger is dan het benodigde aantal, dan mislukt de sprong
  - b. Als het gecombineerde totaal gelijk is aan het benodigde aantal, dan gaan de (✓) en (0) punten scoren
  - c. Als het gecombineerde totaal lager is dan het benodigde aantal, dan gaan de (✓) en (0) punten scoren maar wordt het aantal punten gehalveerd (naar beneden afgerond)

### Voorbeeld formatie sprong

1.      = 3  
springers

Formatie  Karakter  Karakter  Karakter  Karakter

 +  +  +  +  = 14  
moelijkheid

Figuur Figuur Figuur Figuur Effect

2.  +  +  +  = 15

15 > 14, de kikker, hond en giraffe ontvangen elk 12 punten

### Voorbeeld solo sprong

1.  +  +  +  -  = 4  
moelijkheid

Karakter Figuur Figuur Effect Effect

2.  +  = 7

7 > 4, de kikker ontvangt 3 punten

Mocht je te weinig dobbelstenen hebben: gebruik er dan eerst de zes, tel deze ogen op en gooi nog een keer met de benodigde extra dobbelstenen en tel deze ogen op bij het totaal.

### EINDSCORE

Tel de punten van de vier rondes bij elkaar op en degene met de meeste punten in totaal heeft gewonnen!



Author: **Alexander Kneepkens**  
Artist: **Henk-Jan Hoogendoorn**  
Co-developer: **Arnold van Binsbergen**  
Special thanks to **Wouter Kneepkens**  
Made and designed in the Netherlands  
2019 edition

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



**Jolly Dutch**  
Productions



# BOOGIE BEASTS

