



BOOGIE BEASTS

 **GAME RULES**

 **SPELREGELS**



3-8 players

Strategy ★★★★★



20-40 minutes

Luck ★★★★★



Age 10+

Bluff ★★★★★



Designer: Alexander Kneepkens
Artist: Henk-Jan Hoogendoorn

Jolly Dutch

🇬🇧 GAME RULES ENGLISH

Welcome to the Boogie Beasts skydive meet-up! If this is your first boogie, don't worry: a boogie simply is a skydiving party and we're here to have fun. Let your inner animal come out and take the plunge!

GAME OVERVIEW

4 jumpruns (rounds), each jumprun:

1. Preparation phase – Receive cards
2. Airplane phase – Plan your jump and negotiate
3. Jump phase – Perform your jump and play your cards
4. Jury phase – Reveal all cards and score your jumps

Goal: score the most points combined over all 4 jumpruns.

GAME SETUP

Each player picks one character and receives all cards depicting that character. The remaining characters return to the box. Set up the game similar to this example, but note that the number of formation cards depends on the number of players. You use all formation cards with a number on it lower than the

number of players participating in the game. So with five players in the game, you use all the 2, 3 and 4 formation cards similar as with the example game set up below.



CHARACTER CARDS

You have three different types of character cards:



- ✓ You certainly participate in this jump or formation
- ❓ You only participate in this jump or formation when there are not enough
- ⊘ You do not participate, this is a bluff card

FORMATION CARDS



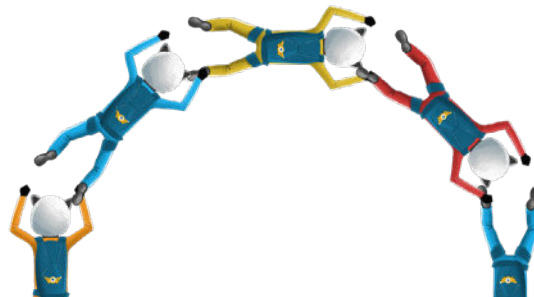
There are five different formation cards. Formation cards allow players to jump together and score more points. The number on the formation card indicates how many players should jump together, a formation is only successful if it has **that exact number of jumpers participating**.

FIGURE CARDS



- ② Figure cards have a difficulty score indicated in their corners, this score ranges from 1 to 6.
- Ⓛ Figure cards that can be played both in a solo jump and in formation, except for 3 to 6 as they can **ONLY** be played in formation.

There is no limit to the number of figure cards you can play in a jump. There is also no obligation to play all your figure cards, you can choose to keep them in your hand for future jumpruns.



EFFECT CARDS



There are three types of effect cards:



positive and negative effect cards that influence difficulty of that solo jump or formation of yourself or other players, as



well as zero effect cards that are purely for bluffing. The effect cards add to or deduct from the difficulty of a jump or formation, however they do not influence the potential score of that jump or formation.



The figure and effect cards together are named “jumpcards”, they have an identical backside that make them indistinguishable when played face down.



JUMPRUNS

The game consists of four jumpruns (=rounds), each jumprun consists of four phases. Jumpcards may be held in a player's hand for several jumpruns, you are not obliged to play these. However, in the first phase you will only receive new jumpcards if you have less than six cards in your hand.

PREPARATION PHASE - NO TIME LIMIT

The jumpmaster deals each player six new jumpcards, up to the hand maximum of eight. Players are not yet allowed to look into these cards. The jumpmaster then takes both timers and checks if they are both ready to be activated.

PLANE PHASE - THREE MINUTES

The jumpmaster starts the three minutes timer

- All players take the newly dealt cards to their hand. If players still had cards from previous rounds, the new cards are added to these cards in a player's hand.
- All players must take their character cards in their hand as well.
- All players now plan what they will do in the jump phase and may plan together with other players. They may for instance decide to work together and jump in a formation.

- Players are not bound by their word, bluffing/lying is expressly allowed.
- Players may **not** show their cards/hand to other players.

The jumpmaster yells *JUMP* at the end of the three minutes, thereby starting the jump phase. If all jumpers agree, you can jump early and start the jump phase before the three minutes is up.

JUMP PHASE - ONE MINUTE

The jumpmaster starts the one minute timer and immediately all players are allowed to play (facedown) their jumpcards and character cards simultaneously.

A player may (but is not obliged to):

- One character card per formation, if you play more than one character card on a formation you are disqualified and all your character cards are removed from that formation
- One character card in front of themselves to attempt a solo jump
- As many jumpcards as desired on any character card(s) of themselves or other players

Remember: once a card has been played, it cannot be taken back or moved!

At the end of the minute, the jumpmaster yells *PULL* to signal players to open their chutes. No player is allowed to play a card after the minute timer runs out. Any player that does play a card after the timer has run out, hits the ground and is disqualified for this jumprun and thereby does not score any points.

JURY PHASE - NO TIME LIMIT

Every jump is scored, using the system set out in the scoring paragraph.







- Any cards played in a manner that is not allowed are discarded to the discard pile.
- Any earned points are noted on the score card per player, per round.
- All played jumpcards are put on a discard pile. Should all jumpcards have been used, the discard pile is shuffled and the cards used again.
- All played character cards are returned to the relevant player.
- The player to the left of the current jumpmaster becomes the new jumpmaster.

SCORING





During the jury phase, the jumpmaster is in charge of scoring each of the solo jumps and the formations. The scoring for solo jumps and formations works the same, however for formations













you first need to check if the right number of jumpers is participating.

To score solo jumps or formations, you follow four simple steps:

1. Determine the difficulty of the jump by adding the numbers on all figure  and effect  cards
2. Determine the number of dice you can use by counting the number of figure cards  (not )
3. Determine the potential score by adding the numbers on all figure cards  (not )
4. Throw the awarded number of dice. If the resulting number of eyes is higher or equal to the difficulty, the jump is successful and all jumpers receive the full score

A formation only qualifies for scoring if the correct number of jumpers participates, the correct number of jumpers is depicted by the number on the formation card. One by one, the jumpmaster turns all cards on a jump face up, and checks the number of jumpers in three steps:

1. All  character cards are ignored and handed back to their player, there is no situation where you receive points with a  card
2. Check for any  character cards,
 - a. If the total number of  is higher than the required number, the jump fails completely

- b. If the total number of  is equal to the required number, the jump is scored for the  jumpers and all other character cards are ignored
3. If the total number of  is lower than the required number, all  are counted to the number of jumpers as well,
 - a. If the combined total of  and  is higher than the required number, the jump fails completely
 - b. If the combined total of  and  is equal to the required number, the jump is scored for the  and  jumpers
 - c. If the combined total is still lower than the required number, the jump is scored for the  and  jumpers but the score is halved (and rounded)

Should there be a shortage of dice, simply roll the six dice and add up the eyes. Then roll the required extra number of dice. Write down the score for each player per jumprun.

FINAL SCORE

At the end of the jury phase of the fourth jumprun, the scores of the four jumpruns are added up and the player with the highest score wins.

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

op, zoals in onderstaand voorbeeld, maar let op dat het aantal formatiekaarten afhangt van het aantal spelers. Je gebruikt alle formatie kaarten met een getal er op dat lager is dan het aantal spelers dat deelneemt aan het spel. Dus met vijf spelers gebruik je alle 2, 3 en 4 formatie kaarten, zoals hieronder in het voorbeeld.



Wat zijn de onderdelen?

KARAKTERKAARTEN



Er zijn 8 verschillende karakters. Per karakter heb je drie verschillende types:

- ✓ hoge prioriteit: je springt sowieso (alleen of in formatie)
- ⚡ lage prioriteit: je springt (alleen of in formatie) maar in formatie tel je alleen mee als er niet genoeg ✓ zijn
- ⊘ dit is een bluffkaart, je springt niet

Let op: je mag maar 1 karakterkaart op een formatiekaart spelen. Anders word je gediskwalificeerd en worden je karakterkaarten uit deze formatie gehaald.

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.

VLEIGTUIGFASE - 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-  en effectkaarten  bij elkaar op te tellen
2. Bepaal het aantal dobbelstenen wat je krijgt door het aantal figuurkaarten  te tellen (niet de )
3. Bepaal de te behalen score door de cijfers van alle figuurkaarten  bij elkaar op te tellen (niet de )
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  kaarten worden genegeerd en teruggegeven aan de spelers, je kan geen punten scoren met  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  genegeerd en gaan de  punten scoren
3. Als het totale aantal  lager is dan het benodigde aantal, dan worden ook alle  mee geteld
 - a. Als het gecombineerde totaal van  en  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  punten scoren
 - c. Als het gecombineerde totaal lager is dan het benodigde aantal, dan gaan de  en  punten scoren maar wordt het aantal punten gehalveerd (naar beneden afgerond)

Voorbeeld formatie sprong

1.      = 3
springers

Formatie  Karakter  Karakter  Karakter  Karakter


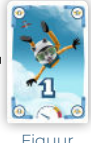

 +  +  +  +  = 14
moeilijkheid

Figuur Figuur Figuur Figuur Effect

2.  +  +  +  = 15

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

Voorbeeld solo sprong

1.  +  +  +  -  = 4
moeilijkheid

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



Jolly Dutch
Productions



BOOGIE BEASTS

