

## Overzicht alle kaartjes



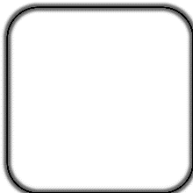
De plek waar alle pionnen beginnen.

Moet je terug naar start? Dan verlies je alle lopende effecten. Gooi je dus met één extra dobbelsteen, moet je die inleveren. Dit geldt niet als je zoveel vakjes terug moet lopen, dat je weer op start terechtkomt. Ook als je meer naar achter moet lopen dan er vakjes zijn op het speelveld, ga je terug naar start met behoud van eventuele effecten.



Wie hierop komt is gefinisht! Ook je pion voorbij de finish verplaatsen is finishen.

Mochten meerdere spelers tegelijk de finish bereiken, is het gelijkspel. Er kan besloten worden de speler die als eerste aan de beurt is te laten winnen.



Een leeg vakje, geen acties om uit te voeren! Heerlijk, even rust!



Ga net zoveel vakjes terug als staat aangegeven. Terug is altijd richting start.

Andere effecten hebben hierop geen invloed (bijvoorbeeld als je van snelle sneakers op dit vakje beland, mag je niet weer +3 verrekenen)



Ga net zoveel vakjes naar voren als staat aangegeven. vooruit is altijd richting finish.

Andere effecten hebben hierop geen invloed (bijvoorbeeld als je van snelle sneakers op dit vakje beland, mag je niet weer +3 verrekenen)



Eén beurt overslaan: de eerstvolgende keer dat je aan de beurt bent mag je niet gooien. Je kan wel in de tussentijd meedoen aan bijvoorbeeld een Dobbelduel.



Gooi nog één keer met de dobbelsteen en ga zoveel vakjes naar voren. Dit kaartje komt 3x voor.



Als beide vakjes 'Teleport' in het spel zijn, dan verplaatsen ze de speler naar de andere 'Teleport' en dus niet meer naar een leeg vakje.



Je verliest alle effecten en gaat terug naar start. Kan alleen voorkomen worden als je van een 'Schild' komt, of als de vorige speler op 'Beschermgel' stond. 'Terug naar Start' komt 2x voor in het spel.



Je kan geen kaarten vervangen waar een speler op staat. Ook de 'Start' & 'Finish' zijn niet te vervangen. Kies één kaart op het spelbord en leg deze weg. Leg op dezelfde plek een nieuw gedekt kaartje van de stapel. (zonder te spieken!) Dit kaartje komt 2x voor in het spel. Mochten alle kaartjes van de stapel op zijn, schud dan alle vervangen kaarten en maak er een nieuwe stapel van.



Wissel 2 kaartjes naar keuze op het speelveld met elkaar. Je kan niet de Start, Finish of kaartjes wisselen waar spelers op staan. Dit kaartje komt 2x voor in het spel.



Andere spelers kunnen je niet verplaatsen van het cijferslot, bijvoorbeeld met een 'donatie' of 'gunfactor'. Alle worpen tellen mee, dus ook als iemand 5 gooit tijdens een 'Telraam' bijvoorbeeld. Je mag zelf ook proberen 5 te gooien als je aan de beurt bent. Zodra dat lukt, mag je direct 5 stappen vooruit.



Let op! Spelers die op 'doorgedraaid' of 'meer is beter' staan, hebben een voordeel tijdens een dobbelduel! Als je zelf wint, mag je direct dat aantal ogen vooruit. Als de andere speler wint, mag hij zoveel vooruit lopen en de actie uitvoeren. Daarna vervolgd de normale speelronde, verder gaande bij de speler die op het Dobbelduel terecht kwam.



Alle worpen gedurende de ronde tellen mee, dus ook als je 1 gooit tijdens een dobbelduel of een telraam. Het gevaar geldt zolang er iemand op dit vakje staat. Wordt de speler van het gevaar verplaatst, dan kan je weer gerust 1 gooien zonder terug te moeten naar start.



Je mag niet jezelf 1 vakje naar voren zetten. De speler die je naar voren zet voert de actie op dat kaartje uit. Daarna is jouw beurt voorbij en is de speler na jou weer aan de beurt.



Staat de speler op een vakje met 'volgende beurt...' dan wordt dit uitgesteld naar de volgende beurt: eerst moet de speler een beurt overslaan. Als één speler wordt gekozen die al één beurt moest overslaan, worden dit nu 2 beurten.



De verkeerde richting is altijd richting Start.



Geldt alleen voor je eerste worp. Kom je daarna op 'gooi nog 1x' dan worden je ogen dus niet verminderd. Het kan zijn dat je naar achter moet lopen als je lager gooit dan de waarde in de modderpoel. De modderpoel is actief zolang je met je pion op de modderpoel staat.



Twee beurten in één! Je mag dus niet 2x gooien, dit optellen en dan gaan lopen. Het is 1x gooien, lopen, actie uitvoeren en dan nog eens!



Speel je met de klok mee? Dan speel je nu weer tegen de klok in. En Vice versa.



Geldt alleen voor je eerste worp. Kom je daarna op 'gooi nog 1x' dan worden je ogen dus niet weer extra. Gooi je met meerdere dobbelstenen, dan telt de +3 of +5 slechts 1x.



Verplaats je pion naar het eerstvolgende kaartje op de route vanaf deze verkenners dat nog niet geopend is. Draai het kaartje om en voer de actie uit. Als alle kaartjes al geopend zijn, vlieg je naar het eerstvolgende lege vakje. Als er geen leeg vakje is, blijf je staan.



Leg na het spieken het kaartje gedekt op dezelfde plek terug.



Voordat je gaat gooien leg je de dobbelsteen voor je neer met het aantal ogen dat je graag vooruit wil en loop je zoveel vooruit. Gooi je per ongeluk toch? Dat is onhandig, dan heb je vrijwillig gekozen voor een random aantal ogen!



De speler die na jou aan de beurt is, hoeft geen verhinderend effect uit te voeren van het kaartje waar hij zich op bevindt én geen belemmerende actie van het kaartje waar die op terecht zou komen. Voorbeeld: de speler na jou staat op een modderpoel en gooit 5. Hij mag gewoon 5 stappen vooruit en komt op 'beurt overslaan' wat hij niet hoeft uit te voeren. Voor de actie op het kaartje waar de speler op terecht komt mag hij zelf bepalen of hij dat wil uitvoeren of niet.



Voordat je gaat gooien maak je kenbaar dat je de boost gebruikt en ga je met je pion 10 vakjes vooruit. Je kan er ook voor kiezen om te gooien, dan is het een normale beurt. Na het gooien kan je niet meer gebruik maken van je boost!



Dit is niet altijd hetzelfde als wat je hebt gegooid. Je mag het aantal stappen doneren gelijk aan het aantal netto stappen die jouw pion deze beurt is verplaatst. Voorbeeld: Stel je gooit 2, maar komt op 'ga 4 Terug', waardoor je op 'Donatie' komt. Dan ben je deze beurt dus 2 vakjes naar achter gegaan en mag je iemand anders ook 2 vakjes terug zetten.



Geldt zolang je pion zich bevindt op de flamingo. Als je even gooit, blijf je dus staan. Als je tussendoor bijvoorbeeld een dobbelduel wint met 4, moet je ook blijven staan. Iemand anders kan je wel verplaatsen waardoor je van je flamingo af bent.



Je mag je ogen bij elkaar optellen tot je de totale 5 ogen hebt gespaard om je pion over de muur te verzetten. Resterende ogen mag je nog gebruiken om te lopen! Voorbeeld: Je gooit 2. Volgende beurt gooit je weer 2. Je blijft staan met totaal al 4 ogen. Vervolgens gooi je 4. Je moet nog 1 oog voor de muur en kan dus 3 stappen vooruit!

Tip: gebruik de dobbelsteen om aan te geven hoeveel ogen je al hebt gegooid.



De speler die na jou aan de beurt is, moet zelf met zijn pion een beurt overslaan. Hij gaat met jouw pion lopen. Die speler mag dan ook de actie voor jou uitvoeren.



De ronde gaat vervolgens verder bij de speler die laatste stond nadat hij heeft gegooid. Ben je zelf de laatste speler? Gooi dan nog 1x.



Je gaat volgende beurt dus 2, 4 of 6 stappen vooruit. OF 1, 3 of 5 stappen achteruit.



Het gaat om de speler die zich voor jou op de route bevindt. Stuur die speler terug naar start. Staan er 2 spelers op dat vakje? Stuur dan de speler terug die net iets minder ver van je verwijderd staat op het kaartje.



Het gaat om je laatste worp. Is je laatste worp 5 geweest? Dan mag je nu weer 5 vakjes vooruit.



Geldt zolang jij op dit vakje staat: Spelers die op dit vakje zouden komen of jou voorbij zouden gaan, sluiten achter jou aan op dit vakje. De speler vooraan in de rij mag het vakje verlaten.



Pak het bovenste kaartje van de stapel en voer deze actie eenmalig uit. Na het uitvoeren van het kaartje leg je deze terug onderop de stapel. De toverhoed blijft liggen.



Vooruit of achteruit op de route: tel het aantal vakjes tot aan de speler in beide richtingen. Verplaats vervolgens je pion naar het vakje waar de dichtstbijzijnde speler zich bevindt en voer de actie op dat vakje uit.



Je mag niet lopen met het gegooide aantal ogen. Je blijft dus staan op het verbod en zolang jij daar staat, geldt jouw verbod op wat je hebt gegooid. Het telt ook voor worpen tussen de beurten in, bijvoorbeeld bij een Casino. Wie dan jou verbod gooit, moet een beurt overslaan. Als er meerdere spelers op dit vakje staan, gelden er meerdere verboden, of meerdere beurten overslaan op hetzelfde aantal ogen.



Vooruit of achteruit op de route: tel het aantal vakjes tot aan de speler in beide richtingen. Verplaats vervolgens de dichtstbijzijnde pion naar de verleidelijke bloem. Die speler hoeft niet óók nog de actie van de verleidelijke bloem uit te voeren. (anders zouden alle spelers naar dit vakje moeten, daarvoor is het 'Zwarte gat'.)



De speler die 1<sup>e</sup> staat gaat 4 vakjes terug en voert de actie uit van dat vakje. Vervolgens wordt de normale speelronde weer hervat en is de speler na jou aan de beurt.



Staat de laatste speler op start? Voeg dan één kaartje van de stapel toe achter de start en zet jezelf daarop neer. Draai het kaartje om en voer de actie uit.



Ligt de Bull Run zelf in een bocht? Loop dan net zoveel vakjes vooruit tot de volgende bocht.



Als je laatste staat en je bent op dit vakje, dan heb je de bus gemist en hoef je er niet op te wachten! Als een speler je inhaalt door middel van een verplaatsing, (bijvoorbeeld met een teleport) dus niet door te lopen, blijf je wachten op de bushalte tot een volgende speler je gaat passeren.



Voordat je een kaartje weggeeft, mag je de actie erop bekijken. De speler die het kaartje krijgt, legt het kaartje voor zich neer en moet het uitvoeren. Na gebruik leg je het kaartje weer terug onderop de stapel.



Je kan ook voor jezelf kiezen.



Je mag niet direct gaan tellen. Het effect is pas voor je volgende beurt. Het effect geldt zolang je op het vakje staat. Je kan dus gebruik maken van het tellen om tijdens een Dobbelduel of Casino te winnen.



Groeibeurt is het beste uitgelegd met enkele voorbeelden:

- 1) 1<sup>e</sup> worp gooi je 5, 2<sup>e</sup> worp gooi je 6 = 11 totaal. 3<sup>e</sup> worp gooi je 3. 3 is lager dan 6 dus het optellen stopt en je mag 11 vakjes vooruit.
- 2) 1<sup>e</sup> worp gooi je 2, 2<sup>e</sup> worp weer 2, 3<sup>e</sup> worp gooi je 3, 4<sup>e</sup> worp gooi je 5, daarna gooit je 3. 3 is lager dan je vorige worp van 4, dus het optellen stopt. Je mag dus 2+2+3+5= 12 vakjes vooruit.



Gooi je volgende beurt 1,2,3,4 of 5, dan mag je 6 vakjes naar voren.

Gooi je volgende beurt 6, dan moet je terug naar start!

Let op! Het geldt net zo lang tot je beurt voorbij is! Kom je op 'Gooi nog 1x', dan heb je dus weer kans om 6 te gooien en terug naar start te moeten.



Hiermee kan je effecten van andere spelers verdubbelen: staat een speler op 'beurt overslaan', kun je die speler een extra beurt over laten slaan. Staat een speler op 'snelle sneakers +3' dan mag die speler volgende beurt 6 ogen optellen. Soms valt er niks te herhalen en is het kaartje zinloos.



Beschermt jezelf gedurende 1 ronde tegen narigheid. je kunt zelf kiezen welke acties je toelaat. Andere spelers kunnen jou dan bijvoorbeeld niet 'Knock Out' slaan of naar achter zetten. Als je mag lopen in je eigen beurt, mag je zelf kiezen of je de actie op het vakje wil uitvoeren of niet.



Volgende beurt gooi je met de dobbelsteen. Vervolgens kun je eenmalig kiezen om niet te lopen. Als je besluit te sparen, tel je de gespaarde ogen op bij je volgende beurt. Voorbeeld: je gooit 4, maar dan zou je op 'terug naar start' komen. Je besluit te sparen. Laat de dobbelsteen met 4 ogen voor je neer liggen. Gooi je die beurt erna 3, dan mag je 7 vakjes vooruit. Je kan slechts één beurt sparen en je moet de gespaarde ogen de volgende beurt gebruiken!



Deze actie gaat direct in zodra je op het vakje komt. Als je meteen de 1<sup>e</sup> worp 6 gooit hoef je dus geen vakje naar achter. Als je pas na 5 worpen een 6 gooit, moet je dus 4 vakjes naar achter lopen.



Je mag zelf kiezen met welke speler je wilt wisselen van plek. Je hoeft niet het vakje uit te voeren waar die speler op stond.



Het gaat om de speler die voor jou staat op de route. Ga één vakje voor die speler staan en voer de actie op dat kaartje uit.



Precies zoals het er staat! Zet alle pionnen op dit vakje.



De spelers mogen niet lopen met wat ze hebben gegooid. Gooien meerdere spelers het laagste? Laat hun dan opnieuw gooien tot er één speler met de laagste worp overblijft.



Het gooien is een indicatie van hoeveel stappen je elke keer gaat zetten. Het geldt vanaf volgende beurt! Je hoeft dus niet meer te gooien om te kunnen lopen. Je mag wel nog gooien voor de acties 'Telraam', 'Groeibeurt', 'Casino' en 'Dobbelduel'. Win je het Dobbelduel, dan mag je lopen met het aantal ogen van je Copy Paste. Omdat je steeds dezelfde hoeveelheid stappen zet, kan het zijn dat je in een loop terecht komt. Alleen andere spelers kunnen je hieruit verlossen.



Het vakje waaruit je rechter speler kan kiezen, moet al zichtbaar op het veld liggen. De duivel kan niet kiezen uit 'terug naar start'. Je wordt niet verplaatst naar het gekozen vakje, je voert het uit vanaf het vakje 'Duiveltje'.



Als de jongste speler al op de finish staat, mag je direct naar de finish toe! Als je dat te extreem vindt, kan je er ook voor kiezen om naar het vakje te gaan van de jongste speler die nog niet op de finish staat.



Je kan kiezen (als het vakje voor je of achter je geen bocht is) om 2 vakjes naar voren of terug te gaan. 2 vakjes springen betekent dat je ook over een leegte tussen 2 vakjes kan springen. Je springt dan dus naar een ander deel van een nabijgelegen route. Je kan er ook voor kiezen om in de leegte te springen, in een richting waar zich geen vakjes bevinden. In dat geval ga je terug naar start.



Het kwadraat van je worp is je worp met zichzelf vermenigvuldigd. Voorbeeld: je gooit 4: 4 maal 4 is 16 stappen vooruit!



De rest van het spel gooi je met één extra dobbelsteen. Voor alle acties op de kaartjes die je onderweg tegenkomt, gooi je ook met 2 dobbelstenen. Als het om de waarde van een dobbelsteen gaat, dan mogen de dobbelstenen ook los gezien worden. Voorbeeld: je komt op het cijferslot en mag pas verder als je 5 gooit. Dat mag één 5 zijn met één van de dobbelstenen, of met beide dobbelstenen opgeteld 5. Bij 'gevaar' heb je dus 2x zoveel kans om 1 te gooien.



Je mag wel vooruit lopen, maar de actie van het kaartje waar je op komt, voer je tegenovergesteld uit. Hier de termen die omgezet worden: Vooruit & achteruit, start & finish, met de klok mee & tegen de klok in, goed & slecht, Nog één keer gooien & één beurt overslaan, jongste & oudste, kwadraat & wortel, laag & hoog, rechts & links, voor & achter, op & af, eerste & laatste.



Verwissel de start met de finish, de route is nu dus in de andere richting!  
Sta je op Start? Dan heb je direct gewonnen!



Alle ogen dienen geteld te worden gedurende de ronde: dus ook als iemand op 'Telraam' terechtkomt, of de ogen tijdens een 'Casino'. Reken maar dat jij dan ook terug naar start moet! Zodra je zelf aan de beurt bent, loop je eerst alle vakjes naar achter. Je voert uit op welk vakje je zou komen. Daarna ben je aan de beurt en mag je 1x gooien om weer vooruit te kunnen lopen. Zijn er sinds het moment dat je op dit kaartje kwam en dat je nu weer aan de beurt bent geen ogen gegooid om te tellen? Dan hoeft je niet naar achter en mag je direct aan de wandel!



Je wordt dus de speler links van je. Alle effecten van die speler neem je over. (Had je zelf dus een 'Boost', dan ben je die nu kwijt en heeft jouw rechterbuurman de 'boost')  
Er zijn 2 manieren om dit te doen:

- 1) Alle spelers spelen nu verder met de pionkleur van de speler links van hun. OF:
- 2) Je verplaatst alle kleuren pionnen op het bord met de klok mee, zodat iedereen in eigen kleur kan blijven spelen.



Spreekt voor zich. Zelfs het allerbeste schild kan je hier niet tegen verdedigen!



Alle plekken waar je een kaartje mag toevoegen:

1 vakje achter de Start (als je dan naar achter moet lopen, kun je dus achter de start terechtkomen!)

Je kan niet één vakje na de finish toevoegen. Wel mag je vóór de Finish 1 kaartje toevoegen.

Aangrenzend aan alle kaartjes kun je kiezen om één kaartje toe te voegen. Er kunnen dan 2 situaties ontstaan:

- 1) Er ontstaat een kortere route. Aangezien je niet achteruit mag lopen, kunnen spelers die zich nu op een langere route bevinden, niet terug lopen om te profiteren van deze nieuwe route.
- 2) Er ontstaat een uitwijk plek. Je mag met het lopen op zo een vakje eindigen. Je mag niet heen en weer lopen in één beurt.



Het is erg belangrijk dat als je dit kaartje omdraait, je hem laat liggen zoals je hem hebt omgedraaid. Dit bepaald namelijk de richting waar je op gestuurd wordt. Je mag het vakje dan ook niet meer draaien! 4 opties:

- 1) Pijl wijst naar het volgende vakje: Je moet één vakje naar voren.
- 2) Pijl wijst naar het vorige vakje: Je moet één vakje terug.
- 3) Pijl wijst naar de buitenkant van de route: Je wordt van het spel gestuurd en moet terug naar start.
- 4) Pijl wijst naar de binnenkant van de route: Je wordt verplaatst over de lege ruimte naar het vakje waar de pijl direct naar wijst.



Je kan ook je eigen worp proberen te voorspellen als je aan de beurt bent. Mocht je het goed geraden hebben, mag je direct vooruit lopen.



Als je 6 gooit, hoef je helemaal geen beurten over te slaan.  
Tip: houd het aantal beurten dat je moet overslaan bij met de ogen van de dobbelsteen.