

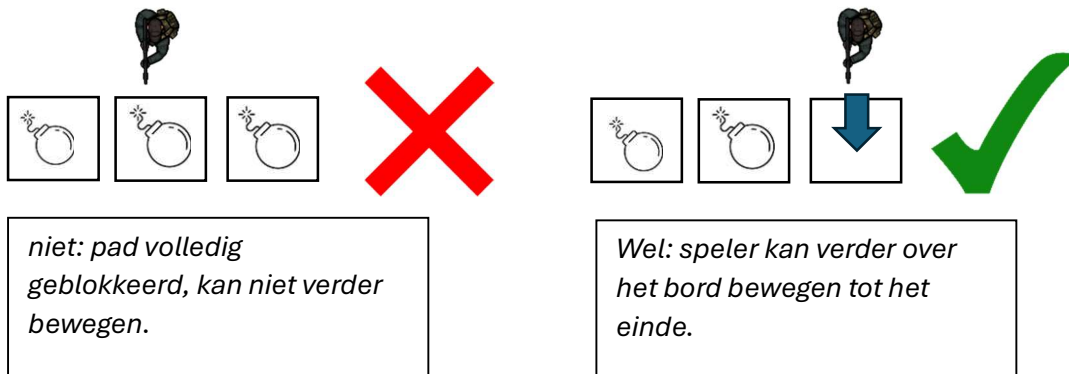
MINEFIELD

VELD OPSTELLING

Het doel van (Minefield) is om van de starttegel (groen) naar de eindtegel (rood) te bewegen op een vijandig spelbord met mijnen.






Beide spelers maken voor hun tegenstander een mijnenveld van **14 mijnen** waar er altijd een mogelijk pad naar de overkant moet aanwezig zijn. Er mogen geen mijnen op de start en eindstreep staan.

Het veld bestaat uit: 7 tegels breed en 9 tegels hoog.



KLASSEN

Nadat de spelers hun bord gemaakt en overgedragen hebben aan de tegenstander, kiezen ze een klasse die een voordeel geeft op een actie:

<p>Builder : Kan een muur plaatsen die één breekactie kan overleven</p> <p>Spy : kortere sluip wachttijd (1 beurten minder)</p> <p>Runner : kan kiezen om drie of twee tegels te bewegen (moeten nog altijd wel één per één onthuld worden)</p>	<p>Demolition : kan één sterke muur of twee gewone muren neer halen.</p> <p>Recon : kan twee tegels ontdekken.</p>
---	--

ACTIES:

Na een gekozen actie, mag je deze enkele beurten niet uitvoeren (= wachttijd).

Tijdens de wachttijd speel je verder en kan je andere acties ondernemen. Je kan geen meerdere van de zelfde acties tegelijk verzamelen, men kan de acties en wachttijd bijhouden met turven.

Blokkeer:

Zet één muur (**sterke muur als Builder**) tussen twee tegels op de tegenstanders bord (4 beurten wachttijd)

Sluip:

Onthul deze beurt de tegel waarop je landt niet.
(4 beurten wachttijd **(3 als Spy)**)

Ontdek:

Onthul één **(twee als Recon)** tegel rond de positie waar jouw pion staat.
(3 beurten wachttijd)



Ren:

Beweeg deze beurt 2 **(3 of 2 als Runner)** tegels maar je moet de tegels één voor één onthullen.
(2 beurten wachttijd)

Breek:

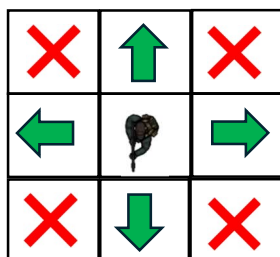
Vernietig één **(2 gewone of 1 sterke muur als Demolition)** over heel het bord.
(5 beurten wachttijd)

START VAN HET SPEL

Eén speler neemt een pion in zijn hand en strekt beide armen. De andere speler mag raden in welke hand deze pion zit. Is de radende speler juist mag deze speler beginnen.

Als het de speler zijn beurt is zet hij één stap op het bord (tenzij actie runner -> zie **acties**), dit kan in alle richtingen (exclusief diagonaal).

Voorbeeld:



Verder verloopt het spel met een beurtrol waarbij ze telkens een zet of eerst een **actie** doen en dan een zet.

Als de speler op een mijn belandt, gaat hij terug op één van de (groene) start positie vakken staan

Als de speler als eerste op het rode gebied staat is hij gewonnen.