

MINEFIELD

VELD OPSTELLING

Spelers leggen de tegels omgedraaid op het spelbord, behalve op wit en groen, deze blijven vrij.

Het bord is opgedeeld in 3 delen (2 key zones; 1 exit zone) neem en plaats de blokjes die bij de corresponderende kleur horen.

DOEL

Het doel van het spel is in zo weinig beurten de uitgang bereiken om te kunnen ontsnappen?. Om dit te kunnen doen moet je echter eerst de 2 sleutels vinden die verborgen zijn op het speelveld.

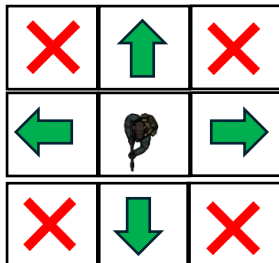
START VAN HET SPEL

De spelers starten op de groene tegels. Ze kiezen wie er eerst gaat en beginnen de beurtrol.

VERLOOP VAN HET SPEL

Elke ronde speelt iedere speler zijn beurt na elkaar, waarbij ze zowel bewegen, als een actie doen.

Je kan elke beurt tot **2 tegels bewegen**. Dit kan in de **alle richtingen (excl. diagonaal)**. Als je echter over **witte tegels** beweegt, kan je **dubbel zo ver** bewegen.



Als je op een mijn land

Land je **op een mijn**, dan keer je **terug** naar het **groen veld** en **verlies** je de **rest van je beurt** en al je **kaarten die je nog had** (tenzij ontwijk actie). Als je een **sleuteltoken in bezit** had, dan leg je die op de **plek waar je op de mijn stapte**. Een speler kan deze dan oppakken door op de tegel te stappen.

Acties


Land je op een kaarttegel, dan mag je een kaart nemen van de kaartstapel.


Om een actie te kunnen doen moet je de actiekaart hiervan hebben en deze gebruiken en daarbij wegleggen. (zie acties voor hun effect).













sleutel


Land je op een sleutel, dan neem je een sleuteltoken.


ACTIES:

Ren: Je mag het dubbel aantal stappen zetten (ruit) 

Ontdek: Onthul twee tegel rond de positie waar jouw pion staat (hart) 

Ontwijk: Vermeid de negatieve effecten van op een bom te stappen (klaver) 

Mijn sprong: Beweeg twee tegels voorwaarts zonder deze om te draaien (schoppen) 


Alle acties kunnen op elk moment van je zet gespeelt worden maar max 1 actie per beurt.

VELD

Lichtblauw(=keyzone): deze is de makkelijkste minst bewaakte zone, hier zal je een key kunnen terugvinden en zal je het makkelijkste actie kaarten kunnen verzamelen.

Geel(=keyzone): deze is een middelmatige zone die redelijk bewaakt is, hier zal je een key vinden en deze zal minder actie kaarten bevatten.

Oranje(=exit zone): deze is de meest bewaakte zone en bevat de uitgang, hier zal je weinig actie kaarten terugvinden.



Notes to self:

Doel spel: Bereik de exit zone op zo min mogelijk zetten samen als een team.

Extra info

- kaarten boek eventueel uit sorteren
- richtingen
- wat als je op een mijn land
- kaartje waar je op land mag je verwijderen van het spelbord

