

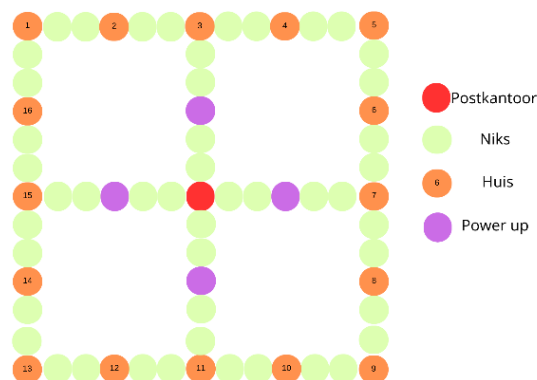
Postman frenzy

Intro

Speel in deze free for all als postbodes tegen elkaar om medewerker van de maand te worden. Kies tactisch tussen kleine en grote pakketten om zo veel mogelijk punten te verzamelen. Werk je eerlijk en oprecht of saboteer je je collega's om deze titel in je handen te nemen?

De wijk

Het veld bestaat uit een postkantoor (rode tegel) in het midden van het veld waar iedereen zal starten, wanneer ze op de tegel staan kunnen ze een pakket opnemen en de grote van een pakket kiezen en één van de corresponderende kaart trekken (zie kaart adressen). De spelers kunnen over de groene tegels vrij bewegen met het aantal stappen. Verder hebben we ook de power-up tegels (paarse tegel) hier zullen de spelers per beurt een item kunnen nemen. Dan hebben we nog de huizen (oranje tegels) deze bevatten elks een huis nummer.



Verloop van het spel

1. Spelers starten op het postkantoor
2. 2^{de} oudste speler begint
3. De speler kiest een pakket grote en pakt een kaart van de juiste stapel {groot/klein/middelmatig}
4. Op deze kaart zal een huisnummer staan die op één van de oranje vakken aanwezig is, aan de hand van de grote (zie pakket stap grootte) van het pakket zal de spelers een aantal stappen zetten.
5. Dan zal het te beurt zijn van de volgende speler.
6. Als je een pakket levert dan krijg je een aantal punten aan de hand van de pakket grootte.
7. Nu zal je terug naar het postkantoor kunnen gaan voor een nieuw pakket op te halen.
8. Stappen 2-6 herhalen zich tot het aantal gekozen rondes gespeelt is.
(iedereen 1 beurt -> 1 ronde)

Levering score/stapgrote

Een speler mag ook minder dan max stappen zetten dus bv. (stapgrote 7 -> mag ook 2 stappen zijn)

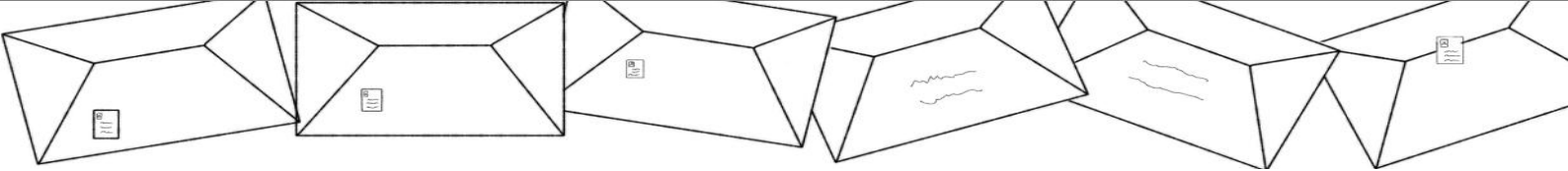
Geen pakket(bv. Op weg naar postkantoor) max. stapgrootte: 7

kleine doos: x1 2 punten/munten max. stapgrootte: 6

medium doos: 1.5x 3 punten/munten max. stapgrootte: 5

grote doos: 2x 4 punten/munten max. stapgrootte: 4

Power-ups vak



Elk paars vakje mag je een powerup kaart nemen. (verzamelbaar)

Powerp up of debuffs eindigen als je terug aan het postkantoor bent.

De powerups kan je op alle groene vakken en (oranje)huizen zetten.

Pas op je eigen debuff telt ook voor jou.

(je behoudt de kaart zolang je wilt. As je een debuff/buff hebt dan verdwijnt deze als je terug bij het postkantoor bent.)

Extra stappen:

Booster kaarten:

- Turbo : 2 meer stappen **(zwaard) Inzetbaar op eender welk moment**

Sabotage kaarten

- Spijkers : kom je hierover, 2 minder stappen. **(schild)**
- Cavia's: Je verliets je pakket en gaat meteen terug naar het postkantoor, **heb je geen pakket** verlies je je beurt.

Als je op de sabotage kaarten komt mag deze verwijderd worden van het bord.

Upgrades

Je kan upgrades kopen, je moet eerst een fiets kopen voor je een auto kan kopen.

Te voet: standaard stappen

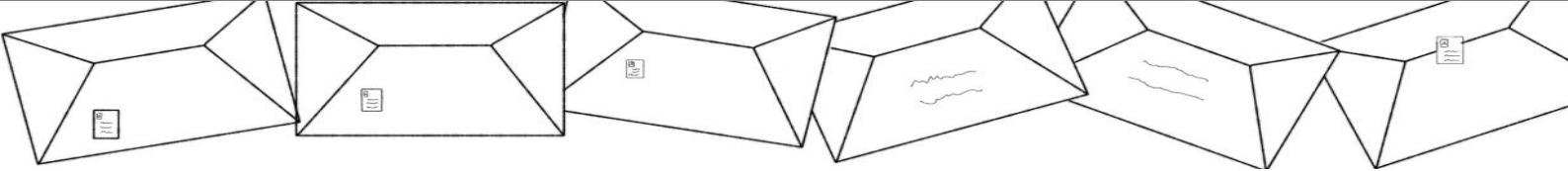
Fiets: + 2 stappen vrijgespeeld na 2 kleine leveren

auto: + 4 stappen vrijgespeeld na 3 kleine en 1 medium doos leveren

Kort verloop:

1. Op het postkantoor: Kies pakket op grote met adres
2. Beweeg tot je staplimiet **(je mag minder zetten; zie stapgrote)**
3. Neem een power-up kaart als je op paars bevind.
4. Activeer/plaats power-ups als van toepassing.
5. Als je op een huis(oranje) met het adres op je kaartje komt dan krijg je punten (zie levering score).
6. Ga terug naar het postkantoor voor een nieuw pakket.

Je mag op dezelfde beurt nog een pakket pakken als je tijdens die zet op het postkantoor bent aangekomen.



Kaart designs

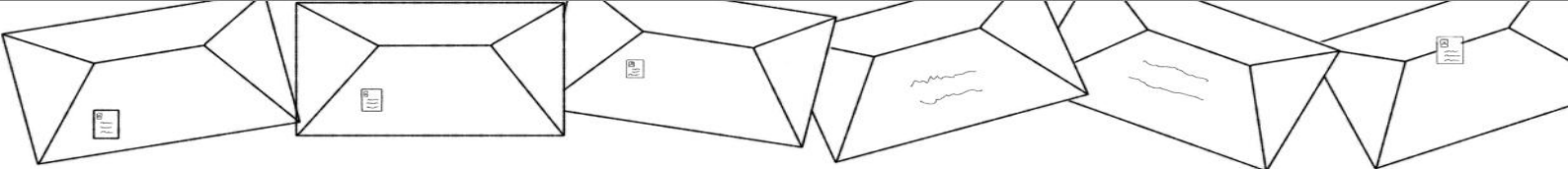


Speler die op deze kaart komt
mag de rest van zijn zetten van
zijn huidige beurt niet spelen.



Speel deze kaart en krijg +2
stappen
Werkt uit na aankomst
postkantoor





Spijkers, speler die hierover
komt -2 stappen.
Werkt uit na aankomst
postkantoor

