

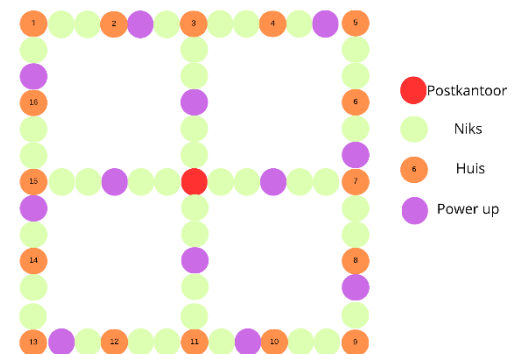
# Postman frenzy

## 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. Gebruik verschillende tools zoals spijkers...maar kijk uit want je tegenstanders kunnen hetzelfde bij jou doen.

## 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.

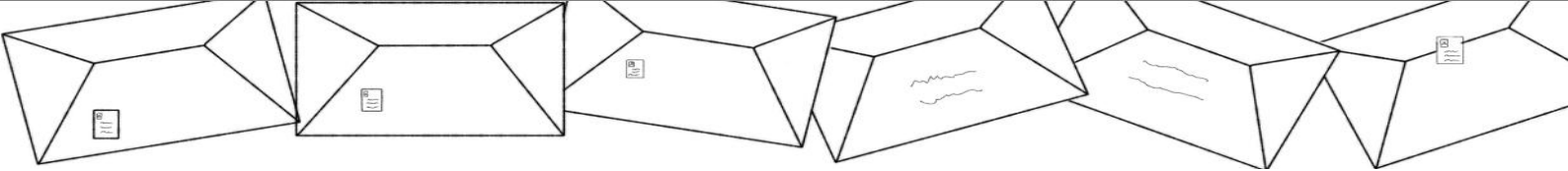


## Verloop van het spel

1. Spelers starten op het postkantoor
2. 2<sup>de</sup> 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 (default 15) rondes gespeelt is. (iedereen 1 beurt? -> 1 ronde)

## Levering score/stapgrote

Als geleverd -> geen doos	stapgrootte: 7
kleine doos: x1	stapgrootte: 6
medium doos: 1.5x	stapgrootte: 5
grote doos: 2x	stapgrootte: 4



## Power-ups vak

Elk paars vakje bevat een power-up of een debuff (50/50).

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

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

Extra stappen:

Booster kaarten:

- Turbo : 2 meer stappen (**zwaard**)

Sabotage kaarten

- Spijkers : kom je hierover, 2 minder stappen. (**schild**)
- Cavia's: Opletten voor cavia's je mag hier niet voorbij (je stopt met stappen zetten en het obstakel word na de beurt verwijderd) (**sleutel**)

## Upgrades

Je kan upgrades kopen die je grotere pakketten laat meenemen die meer zullen opleveren.

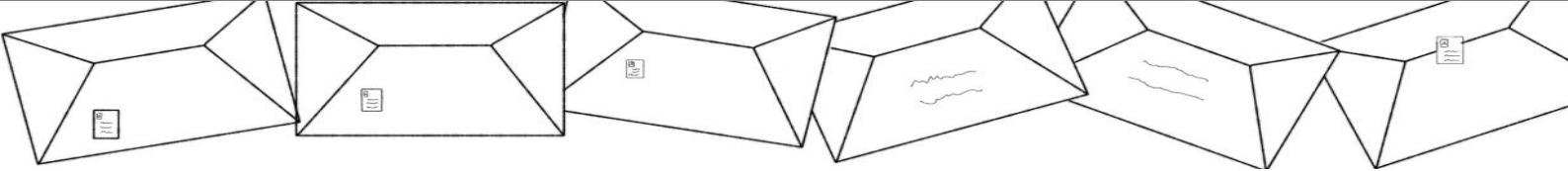
Te voet: x1 aantal stappen

Fiets: + 2 stappen

vrijgespeeld na 3 kleine leveren

auto: + 4 stappen

vrijgespeeld na 4 kleine en 1 medium doos leveren



## Kaart designs

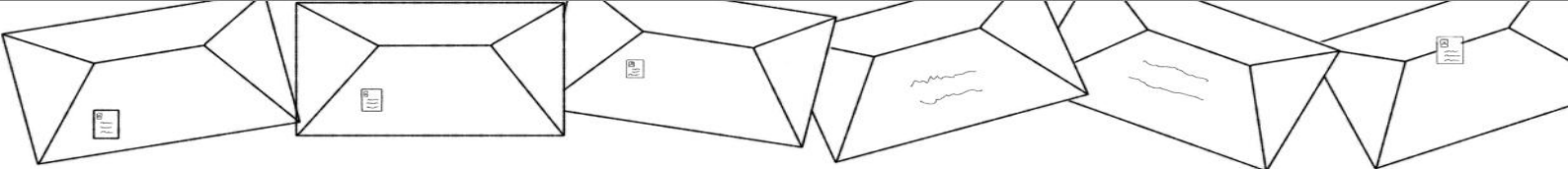


Speler die op deze kaart komt  
mag de rest van zijn zetten van  
zijn huidige beurt niet spelen.



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





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

