

## **Spelregels No Time To Waste:**

Spel voor 1 tot 4 personen.

Bereik je doel voor het water je pad ontoegankelijk maakt.

Het spel kent meerdere varianten en leent zich ook voor het creëren van je eigen doelstelling en regels.

Inhoud van de doos:

Reliëf Speelbord met 400 locaties afgebeeld als droog land.

400 water-structures voor over de droog land locaties.

4 x 4 pionnen in de kleuren Rood, Geel, Groen en Blauw.

4 Start-locaties-structures in dezelfde kleuren.

4 Finish-locaties-structures in dezelfde kleuren

16 Windmolen- gemaal-structures

16 Brug-structures

16 Polder-structures

16 Houtenboot-structures

16 Terp-structures

32 = 8 x 4 Object kaarten met de afbeelding Brug, Polder, Windmolengemaal, Houtenboot, Terp, Reddingsboei, Laarzen en Rubberboot.

28 = 7 x 4 Opdracht kaarten met de afbeeldingen Drijfzand, CO2 Uitstoot, Klimaatakkoord, Mislukt Klimaatakkoord, Streng Vorst, Ijsplaat Afbraak en El Nino Invloed.

4 Opdracht kaarten Natuurrampen.

12 = 3 x 4 Het recht van de sterkste (HRvdS). Kaarten met de mogelijkheid tegenstanders te vertragen.

1 Gele 4 zijdig (D4) dobbelsteen met de getallen 0 tm 3.

1 Blauwe en 1 Groene 4 zijdig (D4) dobbelstenen met de getallen 0,1,3 en 5.

1 Blauwe en 1 Groene 4 zijdig (D4) dobbelstenen met de getallen 2,4,6 en 8.

De dobbelstenen kunnen ook vervangen worden door een gratis online verkrijgbare app voor PC, Smartphone of Tablet.

1, 6-zijdig (D6) dobbelsteen met de afbeeldingen brug, polder, gemaal, terp, bijl en reddingsvest.

1 plastic vacuüm pipetje (zuigbuisje) voor het verwijderen van structures van het bord.

1 kaartuitgifterondeteller voor het bijhouden van het moment van kaartuitgifte. Is ook gratis verkrijgbaar als app.

Uitgebreide handleiding met spelregels zowel op papier als digitaal.

Beknopte overzichtskaart met de betekenis van de speelkaarten, dobbelstenen mechaniek en beurt opties. Ook digitaal beschikbaar.

Het spel leent zich uitstekend om met de spelers te bepalen hoe de begin opzet is en wat het doel is. In deze handleiding worden een aantal begin opzetten gesuggereerd maar wij nodigen iedereen uit om je eigen spelvariant te bedenken en die te delen op de site.

Het spel kan met maximaal 4 spelers gespeeld worden maar er kunnen ook teams gevormd worden van 4 personen per kleur zodat er tot maximaal 16 personen gelijktijdig kunnen spelen. Ook een solo variant is mogelijk.

### **Opstelling van start-, finish- en andere structures:**

Het spelbord is genummerd van cel 0 tot 399 (bij een bord van 20x20).

Elke speler ziet dezelfde celcodes, maar vanuit zijn eigen kijkrichting. Daardoor kan een symmetrisch speelveld eenvoudig worden opgebouwd, zonder ingewikkelde .

- Eén speler kiest een celnummer (bijv. 360) voor zijn start-structure.
- Alle andere spelers plaatsen hun eigen start-structure op diezelfde cel, gezien vanuit hun kant van het bord.
- Finish-structures worden op dezelfde manier geplaatst.
- Eventueel water- en land-structures kunnen ook zo symmetrisch worden geplaatst.

Zo ontstaat een volledig symmetrisch speelveld, zonder ingewikkelde coördinaten.

Afwijkende of aangepaste opstelling (optioneel)

Voor speciale situaties, zoals jonge spelers of een aangepaste uitdaging:

- Spelers mogen in overleg bepalen waar hun structures komen.
- Zo ontstaat een minder voorspelbare en uitdagende spelervaring.

### **Kaarten voorbereiden**

- Schud de speelkaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden naast het bord.
- Je kunt ervoor kiezen alleen een deel van de kaarten te gebruiken.
- Aanbevolen voor beginners:
- Speel de eerste spellen zonder:
  - De letterkaarten H t/m K (natuurrampen)
  - De cijferkaarten van “Het recht van de sterkste”

Zeker aan te raden als er jonge spelers meedoen.

### **Eerste ronde – Nieuw spel:**

- Bepaal welke speler het spel begint.
- → Houd daarna deze speelvolgorde aan, bij voorkeur met de klok mee.
- Elke speler mag meerdere pionnen gelijktijdig in het spel hebben.
- De speler die aan de beurt is, begint altijd met een worp van de 5 D4-dobbelstenen.

## Worp met de vijf D4-dobbelstenen

De speler werpt vijf dobbelstenen:

- De gele steen vertegenwoordigt het honderdtal en heeft de waarden 0 t/m 3.
- De twee blauwe stenen worden gebruikt om tientallen te bepalen.
- De twee groene stenen worden gebruikt om eenheden te bepalen.

De speler mag zelf kiezen hoe hij deze waarden berekent, met inachtneming van de volgende regels:

- Bereken de tientallen en de eenheden met minimaal 1 of 2 stenen van dezelfde kleur.
- De stenen van 1 kleur mogen van elkaar worden opgeteld of afgetrokken.
- De uitkomst voor tientallen en eenheden moet minimaal 0 en maximaal 9 zijn.

De speler mag per beurt een andere rekenmethode gebruiken, zolang hij zich aan deze regels houdt.

De uiteindelijke combinatie van honderdtallen, tientallen en eenheden bepaalt welke cel onder water wordt gezet.

### **Let op: ongeldige combinatie = beurt verval**

- Lukt het niet om met de dobbelstenen een geldige combinatie te maken waarmee een cel onder water kan worden gezet?
- → Dan verval de beurt direct.
- De speler mag in dat geval:
- Geen pion verplaatsen
- Geen cijferkaart inzetten
- Geen D6-dobbelsteen werpen
- (de 3 opties vervallen volledig)
- Zelfs als de pion al in het water ligt, verdrinkt hij en is de beurt voorbij.

Controleer dus altijd goed of er écht geen geldige combinatie mogelijk is — voorkom onnodig verlies van je beurt.

Als er wél een geldige combinatie mogelijk is, voert de speler de bijbehorende actie uit om een cel onder water te zetten.

### **Cel onder water zetten:**

Bij het bepalen welke cel onder water wordt gezet op basis van de dobbelstenen, geldt dit voor elke speler afzonderlijk.

Werkwijze:

- Aan de linkerkant van het bord staan de getallen:
  - 0, 20, 40, 60, ... tot en met 380 (van boven naar beneden).
  - Is de uitkomst bijvoorbeeld 45, dan:
1. Zoek je de rij met het getal 40 aan de linkerkant.

2. Tel je 5 cellen naar rechts.
3. Plaats daar de water-structure.

Door deze methode is elke uitkomst uniek per speler, omdat het bord vanuit ieders perspectief wordt gelezen.

#### **Cellen die niet onder water gezet mogen worden:**

- Start- en finish-locaties
- Poldercellen met een gemaal
- Bruglocaties
- Houtenboot-locaties
- Terp-locaties

#### **Cellen die wel onder water gezet mogen worden:**

- Alle landcellen
- Poldercellen zonder gemaal
- De positie van een pion

Als een cel onder water wordt gezet waar op dat moment een pion staat, dan verdrinkt die speler en moet hij zijn pion terugplaatsen op de startlocatie.

Tenzij de speler een Reddingsboei in bezit heeft — in dat geval mag hij zich in zijn volgende beurt verplaatsen naar een aangrenzende landcel.

De Reddingsboeikaart wordt daarna ingeleverd en gaat naar de reservestapel.

Zie ook Optie 3: zwemvest voor een alternatieve reddingsactie.

Is een cel onder water gezet dan heeft de speler de keuze uit 3 opties:

#### **Optie 1:**

De speler verplaatst zijn pion in een van de 8 gewenste richtingen direct grenzend aan de locatie waar hij zich bevindt. Zonder bepaalde hulpmiddelen kan de speler niet op een watercel gaan staan. Een speler die aan de beurt is mag één van zijn pionnen verzetten maar dit is niet verplicht.

#### **Optie 2:**

Is de speler in het bezit van cijfer kaarten dan kan hij besluiten om een kaart in te zetten. Verderop in de handleiding wordt de betekenis van alle speelkaarten uitgelegd. Na het uitvoeren van de instructie op de speelkaart wordt deze ingeleverd en gaat op de reservestapel. Per beurt mag maar 1 cijferkaart per speler worden ingezet. Vervolgens mag de speler één van zijn pionnen verzetten maar dit is niet verplicht.

#### **Optie 3:**

De speler gooit met de 6-zijdige D6-dobbelsteen.

De uitkomst bepaalt wat er deze beurt mag gebeuren.

Mogelijke uitkomsten:



## **Brug / Polder / Terp / Gemaal**

- De bijbehorende structure mag op een geschikte locatie op het bord worden geplaatst.
- Niet toegestaan: op een cel met een pion.
- Na plaatsing eindigt de beurt — er mag geen pion verplaatst worden.

## **Bijl**

De speler mag één van de volgende structures vernietigen:

- Boot
- Brug
- Gemaal

Dit mag alleen als er geen pion (van welke speler dan ook) op de structure staat.  
Verwijder de gekozen structure van het bord.

Bij een vernietigd gemaal wordt de onderliggende polder weer zichtbaar.

Na deze actie eindigt de beurt — geen pionverplaatsing toegestaan.

## **Zwemvest**

- Dit resultaat heeft alleen effect als één van je pionnen aan het verdrinken is.
- In dat geval mag de pion direct worden verplaatst naar een aangrenzende landcel of land-structure (in een van de 8 richtingen).
- De verplaatsing moet altijd eindigen op:
  - Een landcel
  - Een land-structure
  - Of de eigen finish-locatie

**Niet toegestaan:** eindigen op een watercel of in een boot.

- Als de pion volledig omgeven is door water, is verdrinking onvermijdelijk en gaat hij terug naar start.
- Is geen van je pionnen in gevaar? Dan heeft het zwemvest geen effect en gaat je beurt voorbij zonder actie.

## **Belangrijk:**

Elke uitkomst van de D6 is alleen geldig in de huidige beurt.

Je mag de actie niet opsparen of later gebruiken.

## **Verplaatsing van pionnen in het basisspel**

In het basisspel mag een pion zich verplaatsen naar één van de 8 aangrenzende cellen (horizontaal, verticaal of diagonaal).

### **Belangrijke regels:**

Zonder speciale hulpmiddelen mogen pionnen niet eindigen op watercellen of in een boot. Verplaatsing met extra afstand is alleen mogelijk via:

- Een boot
- Een cijferkaart
- Een opdrachtkaart met verplaatsingsbonus

### **Pionnen mogen:**

- Over een andere pion springen, als ze zich meer dan één cel mogen verplaatsen
- Niet op dezelfde cel eindigen
- Niet een andere pion van een cel duwen

### **Uitzondering:**

Als de kaarten van “Het recht van de sterkste” (HRvdS) in het spel zijn, mogen pionnen elkaar wél van een cel verdringen via confrontatie.

(Zie het onderdeel HRvdS-kaarten voor de spelregels daarbij.)

### **Wie wint?**

- De speler die als eerste al zijn 4 pionnen op zijn finish heeft, is de winnaar.
- Spelers die later gestart zijn mogen hun beurt in die laatste ronde nog afmaken.
- Gelijke stand? Als meerdere spelers in dezelfde ronde het spel afronden:
- Dan delen zij de overwinning.
- Is het voor niemand mogelijk om alle pionnen te laten finishen (bijvoorbeeld doordat alle routes zijn geblokkeerd)?
- Dan wint de speler met de meeste pionnen op de finishlocatie.

### **Suggestie: Solo-variant – Beat the Limiet**

Het doel van een solo-spel is om zoveel mogelijk pionnen naar de finish te brengen — vóór het water de toegang onbereikbaar maakt.

Mogelijke beperkingen (kies er één of combineer):

- Beperk het aantal maximale stappen (bijv. 50 zetten).
- Stel een tijdslimiet in (bijv. 30 minuten).
- Gebruik de dobbelstenen, maar bepaal zelf vooraf hoe je de uitkomsten mag berekenen.
- Of gebruik een digitale dobbelsteen-app om willekeurige uitkomsten te genereren.

### **Suggestie: Groepsvariant – Samen uit, samen thuis**

In deze variant spelen alle spelers samen als één team.

- De startposities liggen aan één kant van het bord.
- De finishlocaties liggen aan de overzijde.
- Het doel is bereikt zodra alle pionnen over de finish zijn — pas dan is er sprake van een overwinning.

Spelduur beperken?

Stel een van de volgende limieten in:

- Een maximaal aantal rondes
- Een tijdslimiet (bijv. 30 of 45 minuten)

### **Suggestie voor het gebruik van de speelkaarten met een cijfer en bijbehorende structures:**

Deze kaarten mogen tijdens de beurt van de kaarthouder worden ingezet.

Het moment van kaartuitgifte wordt vóór het spel afgesproken en bijgehouden met de app of de kaartuitgifterondeteller.

Bijvoorbeeld:

- Na 10 gespeelde rondes ontvangt elke speler een kaart.
- Daarna krijgt elke speler om de 5 rondes een nieuwe kaart.
- De kaart moet bij ontvangst open getoond worden, daarna mogen spelers hun kaarten verbergen voor tegenstanders.

**Let op:** Ontvangt een speler een bootkaart, dan mogen anderen eisen dat hij zijn hele hand toont. aangezien het niet is toegestaan om meer dan één bootkaart in bezit te hebben.



De Brug.

- Beschermst een cel tegen onder water zetten.
- Plaats op een watercel.
- Die cel blijft permanent droog.



De Polder.

- Beschermst een cel tijdelijk tegen onder water zetten.
- Plaats op een watercel.
- De cel kan onder water gezet worden via dobbelen.



Het Windmolengemaal.

- Beschermst een cel met een polder tegen onder water zetten.
- Plaats op een polder.
- Die cel blijft permanent droog.



De Houtenboot.

- Beschermst een cel tegen onder water zetten.
- Plaats op een watercel.
- Gebruik de boot voor verplaatsing over water. (Zie uitleg verderop)



De Terp.

- Beschermst een cel permanent tegen onder water zetten.
- Plaats op een landcel zonder pion.
- Mag niet op een watercel geplaatst worden.

Na gebruik worden deze kaarten op de reservestapel gelegd.  
Alle structures op het bord zijn voor elke speler bruikbaar.

### **Cijferkaarten zonder bijbehorende structure**

Deze kaarten mogen tijdens de beurt van de kaarthouder worden ingezet.  
Ze geven tijdelijke voordelen en worden na gebruik op de reservestapel gelegd.



De Laarzen:

- Twee stappen in één beurt. Via water naar land.
- Beurt mag niet eindigen in een boot of op water.



De Reddingsboei.

- Voorkomt verdrinking van een pion op een watercel.
- Verplaats de pion in de eerstvolgende beurt naar een aangrenzende landcel.



De Rubberboot.

- Drie stappen in één beurt. Via twee maal water naar land.
- Beurt mag niet eindigen in een boot of op water.
- Indien tweede stap land is mag de derde stap niet gezet worden.

### **Algemene regels voor cijferkaarten**

- Spelers mogen zoveel cijferkaarten in bezit hebben als ze willen, met één uitzondering:
- Je mag maar één bootkaart tegelijk bezitten.

#### **Bootkaartregel:**

- Ontvangt een speler een tweede bootkaart, dan moet hij:
- De kaart die hij al in bezit had inleveren
- Die gaat op de reservestapel

#### **Verplaatsing met cijferkaart**

- Een cijferkaart mag ook worden gebruikt om een pion te verplaatsen:
- Zoveel stappen als het cijfer op de kaart aangeeft
- Alleen over landcellen of land-structures
- Een beurt mag nooit eindigen op een watercel of in een boot.



## Letterkaarten A t/m G – Opdrachtenkaarten

*Kaarten met een letter moeten tijdens de beurt van de kaarthouder direct worden ingezet.*



Drijfzand (A).

- De kaarthouder moet de eerst volgende twee beurten overslaan.
- Kaart mag ingeleverd worden en opdracht vervalt als kaart G ontvangen wordt.



Hoge CO2 uitstoot (B).

- Alle spelers moeten twee keer extra met de 5 dobbelstenen dobbelen.
- Bij elk resultaat een cel onder water zetten.
- Is er geen combinatie beschikbaar dan vervalt de opdracht.



Klimaatakkoord (C).

- Door internationale afspraken is er tijdelijk verbetering.
- Elke speler mag één watercel naar keuze droogleggen.



Mislukt klimaatakkoord (D).

- Elke speler zet een landcel onder water die aan één van zijn pionen grenst.
- Landcellen direct onder een pion zijn uitgesloten van deze actie.



Strengere Vorst (E).

- Elke speler mag een pion 1 of 2 posities over (bevroren) water verplaatsen.
- Tweede of derde stap moet land zijn.
- Extra stap mag niet over land.



El Nino invloed (F).

- Elke speler krijgt een extra kaart.
- Voer opdracht letterkaart direct uit.
- Bewaar cijferkaart voor later.



Ijsplaat afgebroken op Antarctica (G).

- De kaarthouder moet een kaart naar keuze inleveren.
- Kaart A is ook een optie en de opdracht “Beurten overslaan” vervalt daarmee.
- Kaart G is geen optie.

Na elk gebruik gaan zowel gespeelde cijferkaarten, letterkaarten als gedwongen ingeleverde kaarten op de reservestapel.

### **Uitgiftestapel opgebruikt:**

Indien de uitgiftestapel opgebruikt is dan worden de afgelegde kaarten van de reserve stapel geschud en weer in gebruik genomen als periodieke uitgifte stapel.

Aangeraden wordt om onderstaande kaarten pas in het spel op te nemen als men ervaring opgedaan heeft met de methodiek van het basis spel.



**Code rood**, kaart H, I, J en K.

Vier kaarten met natuurrampen en daarbij behorende opdrachten.

Alle spelers moeten voor zover mogelijk de opdracht uitvoeren.

H: Zware storm vernietigt bruggen. Elke speler moet een brug wegnemen.

I: Wervelwind gooit boten op het land Elke speler moet een boot wegnemen.



J: Gemaal vernietigd door allesverwoestende orkaan. Elke speler moet een gemaal wegnemen.

K: Dijkdoorbraak van de polders zonder gemaal. Elke speler moet een

polder wegnemen.



**“Het recht van de sterkste”** kaarten worden ingezet om tegenstanders op achterstand te zetten. Indien een speler in zijn beurt kan uitkomen op de cel van een tegenstander en hij is in het bezit van één van deze drie kaarten, dan kan hij de confrontatie aangaan met die speler.

De uitkomst wordt bepaald door de hoogte van het cijfer op de kaart. Heeft de speler die aangevallen wordt geen kaart, dan moet hij terug naar start. Hebben beide een kaart dan verliest degene met de laagste waarde. Hebben beide dezelfde waarde dan beslist een worp met de zwarte D4 dobbelsteen. Is na het dobbelen de uitkomst nog steeds gelijk dan vervalt de beurt en moeten de kaarten worden ingeleverd.

De winnaar van de confrontatie bepaalt wat er gebeurt. Trek het laagste cijfer af van het hoogst. De winnaar mag beide pionnen zoveel cellen verplaatsen als de som van de uitkomst. De winnaar mag de ander ook een watercel op verplaatsen waarbij de pion zich daar dan, in zijn volgende beurt, weer uit moet redden met een boei of zwemvest. Lukt dat niet dan moet hij alsnog terug naar start.

Zodra de verliezer op een watercel gedwongen wordt mag de winnaar verder geen verplaatsing doen van de verliezer. De eerste de beste watercel eindigt dus de verplaatsing van de verliezer. De winnaar mag daarna nog wel zijn eigen pion alleen over land verplaatsen met het aantal stappen uit de berekening, maar is dit niet verplicht.

Deze cijferkaarten mogen, ipv confrontatiekaart, ook gebruikt worden om meerder cellen in één beurt te overbruggen.

- De zeehond mag 2 landcellen of 2 watercellen overbruggen of een mix, waarbij dan de derde stap weer een landcel is.

- De orka mag 3 cellen overbruggen maar alleen over water waarbij de derde stap weer een landcel is.
- De walvis mag 4 cellen overbruggen alleen over water waarbij de vierde stap een landcel is. Zijn er voor de orka en de walvis minder watercellen te overbruggen dan mogen deze niet extra over land gebruikt worden.

*Het meegeleverde plastic vacuum pipetje is een simpel handig hulpmiddel dat het verwijderen van een structure van het bord eenvoudiger maakt.*

### **Verplaatsen via de houten boot:**

Als een pion direct naast een houten boot staat (in een van de acht richtingen), mag hij de boot gebruiken om in 2 stappen over water te bewegen:

Stap 1: De pion stapt op de boot.

Stap 2: Vanaf de boot verplaatst de pion zich naar een landcel of land-structure die grenst aan de positie van de boot.

Na deze verplaatsing mag de speler de boot opnieuw plaatsen op een watercel die grenst aan de nieuwe positie van de pion, in een van de acht richtingen, met de volgende beperkingen:

- De boot moet aangrenzend blijven aan de pion.
- De boot mag geen landcel of structures passeren, en niet op land eindigen.
- De boot mag alleen op een watercel terechtkomen.

Spelers die het gebruik van de boot lastig vinden, kunnen ervoor kiezen deze regel te introduceren zodra ze meer ervaring hebben opgedaan, of de boot tijdelijk buiten het spel laten.

Het spel blijft ook zonder deze regel of structure goed speelbaar.

Vervolgens wil ik bezitters van het spel aanmoedigen om zelf varianten te verzinnen.

Bijvoorbeeld het moment van uitgifte van de kaarten. Ook als er met jongere kinderen wordt gespeeld kan de opzet zo gedaan worden dat zij een voordeel krijgen door de afstand van start en finish korter te maken. Of dat spelers voor aanvang al 1 of meerder speelkaarten in bezit krijgen. Zo blijft het spel voor iedereen een uitdaging. Kijk op de site voor meer varianten en heb je zelf een variant bedacht die uniek is, bied die dan aan op de site.