

Transport

Auteurs en Artwork:

Richard van Oostrum en Rob Vermeer

Spelmateriaal:

- 75 Bordkaarten
- 4 Scoretegels
- 20 Pakketjes
- Stoffen zak (voor de pakketjes)

Een tactisch bordspel voor 2 tot 4 spelers. Het speelt zich af in een warenhuis, waar de spelers proberen een belangrijke zending compleet te krijgen. Het probleem is, dat alle spelers dezelfde lopende band moeten gebruiken! 2 tot 4 spelers kunnen dit spel spelen (met 4 spelers zijn er 2 teams).

Doel van het spel:

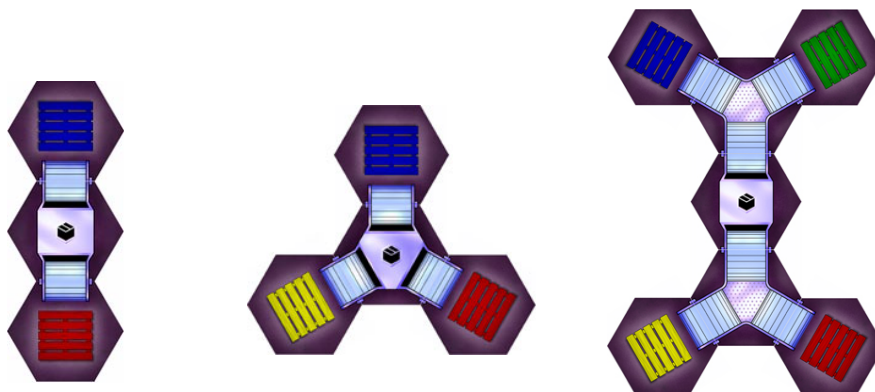
Het doel van het spel is de hoogste score te behalen aan het eind van het spel. De spelers scoren punten door pakketjes naar hun pallets te leiden (en ze daarna op hun scoretegel te plaatsen). Om dit voor elkaar te krijgen, proberen de spelers de constructie van de loopband in hun voordeel te veranderen.

Vorbereiding:

bij 4 spelers worden de teams bepaald; De twee spelers, die schuin tegenover elkaar zitten, spelen samen als een team.

De 'start' kaarten (herkenbaar aan de andere print op de achterkant) worden in de beginsituatie neergelegd (zie hieronder). Dit is het speelveld. De scoretegels (met het plaatje van een pallet, zonder band erop) worden niet in het speelveld gebruikt, deze zijn bedoeld om de score en de kleur van de spelers bij te houden. Elke speler kiest een kleur, neemt de scoretegel, en plaatst deze voor zich neer zodat iedereen deze kan zien. De ongebruikte startkaarten worden terug in de doos gelegd. De rest van de kaarten wordt geschud en met de achterkant naar boven op een (of meer) stapel(s) gelegd. De pakketjes worden in de stoffen zak gestopt. Elke speler pakt 4 kaarten van de stapel, en houdt deze verborgen voor de andere spelers.

Beginsituaties:



2 spelers

3 spelers

4 spelers

Beurtvolgorde:

Indien mogelijk, voert elke speler in zijn beurt de volgende acties uit:

- 1) Verbindt een kaart uit je hand met het speelveld.
- 2) Verplaats één van de pakketjes op het speelveld.
- 3) Pak een kaart van de stapel.

Of:

- 1) Wissel alle kaarten in je hand voor 4 nieuwe kaarten.
- 2) Verplaats één van de pakketjes op het speelveld.

De beurt gaat hierna over naar de speler links van de huidige speler.

1) Verbindt een kaart uit je hand met het speelveld.

De speler kiest een kaart uit zijn/haar hand en verbindt deze met het speelveld. Er zijn 2 soorten kaarten, Band- en Vloerkaarten. Bij Bandkaarten betekent '**verbinden**': **a)** een kaart plaatsen aan een open einde van de band of **b)** een kaart plaatsen **tussen een pallet naar keuze en de rest van de band**. Dit doe je door de nieuwe kaart op de plek van de pallet te leggen en dan de pallet aan de nieuwe kaart te verbinden. De hoek die de pallet hierna met de band maakt, mag je zelf bepalen, maar kaarten die al in het speelveld liggen mogen niet zomaar verplaatst worden om het passend te maken! De regel bij 'verbinden' is, dat de tegel die geplaatst of verplaatst wordt, in zijn nieuwe plek moet passen zonder het beeld van de band aan te tasten. Daarbij blijft een kaart die eenmaal gespeeld is liggen, tenzij je een icoon gebruikt om die kaart te verplaatsen. Vloerkaarten kunnen alleen verbonden worden aan een vloer-zijde van een kaart op het speelveld (je kan hiermee niet de band 'afsnijden').

Als een kaart met een wit icoon erop wordt verbonden aan het speelveld, wordt **direct daarna** de actie uitgevoerd die bij dat icoon hoort. Als je die actie niet kan uitvoeren, mag je de kaart niet verbinden. Als hierdoor een speler geen kaarten mag spelen in zijn beurt, moet hij/zij deze beurt te gebruiken om zijn/haar hand te wisselen (zie 'kaarten wisselen'). Deze speler legt dus niets aan, maar verplaatst wel gewoon een pakketje (indien mogelijk).

De iconen en hun acties:



Pakketje (16x): Een nieuw Pakketje wordt uit de zak gehaald en op een **lege** Inlaadkaart naar keuze geplaatst (2 of 3 spelers: hoogste cijfer boven, 4 spelers: laagste cijfer boven). Als er geen lege Inlaadkaarten beschikbaar zijn, mag een kaart met dit icoon niet verbonden worden. Als er 2 of meer lege Inlaadkaarten zijn, mag je kiezen waar het Pakketje geplaatst wordt.



Sleutel(20x): Kies een kaart met een wit icoon op het speelveld (de gespeelde Sleutel mag dus ook) en verbindt deze ergens anders. Het maakt niet uit als er hierdoor een 'gat' ontstaat in het speelveld, dit kan erg handig zijn en is vaak zelfs juist de bedoeling (let op de **insluitregel**). Het is toegestaan een kaart met een pakketje erop te verplaatsen.



Heftruck (10x): Kan alleen gebruikt worden op Pallets. Verplaats 1 Pallet naar een open einde van de band **of** verwissel 2 Pallets van plaats (let op de **insluitregel**).

Insluitregel: Als een kaart helemaal omsingeld is door (6) andere kaarten, kunnen de Sleutel of Heftruck niet meer gebruikt worden op deze kaart. Om de kaart te kunnen verplaatsen, zal één van de omringende kaarten eerst verwijderd moeten worden.

2) Verplaats één van de pakketjes op het speelveld.

Indien mogelijk verplaatst de speler één van de pakketjes over de band (sla deze stap over als er geen pakketjes verplaatst kunnen worden). Het cijfer op het pakketje geeft aan over hoeveel kaarten het pakketje verplaatst (een pakketje mag niet over meer of minder kaarten verplaatsen dan dit getal). Na het verplaatsen van het pakketje wordt deze omgedraaid, zodat het andere getal op het pakketje boven ligt. Een Pakketje mag maar 1 kant op verplaatst worden per beurt (de volgende beurt mag het wel weer de andere kant op verplaatst worden). Pakketjes kunnen niet naar hogere stukken van de band verplaatsen (dit kan je zien aan de pijlen op sommige delen van de band, pakketjes kunnen hier niet tegenin bewegen). Pakketjes kunnen niet langs elkaar bewegen of op dezelfde kaart staan.

Als een Pakketje eindigt op een Pallet kaart, wordt het pakketje ook omgedraaid, en daarna verplaatst naar de scoretegel van de juiste kleur/speler. Het cijfer dat bovenligt op de scoretegel is het aantal punten dat het pakketje waard is aan het eind van het spel.

3) Pak een kaart van de stapel.

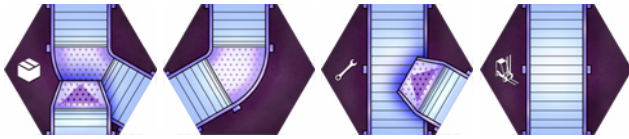
Als de speler minder dan 4 kaarten in zijn/haar hand heeft, pakt hij/zij een nieuwe kaart van de stapel. Als een speler geen kaart van de stapel kan pakken, eindigt het spel (zie 'Eind van het spel').

Kaarten wisselen:

In plaats van aanleggen (of als aanleggen niet mogelijk is), kan een speler er voor kiezen zijn beurt te gebruiken om alle kaarten in zijn / haar hand te wisselen voor 4 nieuwe. De afgelegde kaarten worden weer terug tussen de stapel(s) geschud. Hierna gaat de speler nog wel door met het verplaatsen van een pakketje (indien mogelijk), daarna eindigt zijn / haar beurt.

Bordkaarten

Bandkaarten:



Deze kaarten maken en verlengen de lopende band. Ze kunnen geplaatst worden aan een open eind, of tussen een Pallet en de Band. Sommigen hebben iconen, die acties veroorzaken. Sommigen hebben 3 ingangen, maar 2 uitgangen (let op de pijlen op deze kaarten). De kaarten met de witte iconen kunnen verplaatst worden met een Sleutel, de anderen niet.

Vloerkaarten:



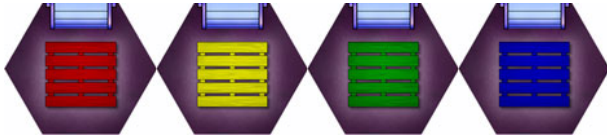
De Vloerkaart is de enige kaart die aan een 'Vloer' zijde van een kaart op het speelveld gelegd kan (en moet) worden, en kan dus niet aan een 'Band' zijde worden gelegd. De Vloerkaarten met witte iconen kunnen verplaatst worden met een Sleutel.

Inlaadkaarten



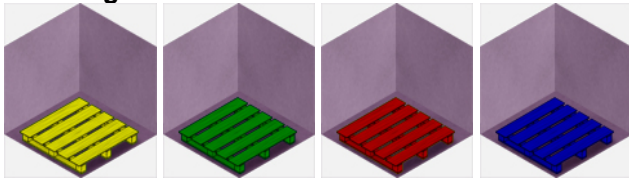
Nieuwe Pakketjes komen op deze kaarten binnen. (merk op dat het zwarte icoon niet geldt als een icoon voor een actie, dus deze kaarten brengen zelf geen nieuw Pakketje in het spel, en een Sleutel kan niet op deze kaarten gebruikt worden)

Palletkaarten



Deze kaarten zorgen voor het binnenhalen van de Pakketjes. Pakketjes die eindigen op deze kaarten, worden omgedraaid en dan naar de scoretegel van dezelfde kleur verplaatst. Pallets kunnen verplaatst of verwisseld worden met de Heftruck.

Scoretegels



Deze tegels worden niet in het speelveld gebruikt, maar worden gebruikt om het aantal Pakketjes, score en kleur van elke speler bij te houden. Pakketjes komen hier terecht als ze naar een Pallet zijn geleid.

Eind van het spel:

Het spel eindigt als:

- Een speler een vierde Pakketje op een Scoretegel plaatst (het spel eindigt onmiddellijk).
- Er geen kaart meer van de stapel getrokken kan worden (het spel eindigt wanneer er een kaart getrokken moet worden).

Aan het eind van het spel telt elke speler de waarde van de door hem/haar verzamelde Pakketjes op. Bij vier spelers tellen de spelers van een team hun scores bij elkaar op. De speler/het team met de hoogste score wint het spel.

© 2004 Symbiose

Kijk voor wijzigingen / toevoegingen / voorbeelden / tips op <http://www.symbiosegames.nl/transport>