

KORT SPELOVERZICHT

Eén van de spelers probeert als chauffeur de stad uit te komen, terwijl de andere speler hem als politie probeert te pakken of in te sluiten. De chauffeur wint als de ontsnappingstegel is gelegd. De politie wint als de achtervolgingsmeter het laatste veld heeft bereikt of als de chauffeur in zijn beurt niet in staat is te bewegen.

VOORBEREIDING CHAUFFEUR

1. De chauffeur legt de achtervolgingsmeterkaart **A** voor zich met het achtervolgingsmeterfiche **B** op het meest linkse (witte) veld op de kaart.
2. Hij kiest 5 chauffeurskaarten **C** om dit spel te gebruiken. Hij houdt deze geheim totdat hij ze speelt. Doe de resterende chauffeurskaarten in de doos.
3. Strooi 5 bergplaatsfiches **D** over tafel.
4. Nadat de politie de bergplaatsfiches heeft afgehandeld (zie stap 5 in *Voorbereiding politie*), legt de chauffeur de starttegel **E** op een plek naar keuze op tafel, maar niet op een bergplaatsfiche.
5. Hij zet de wagen van de chauffeur **F** in een richting naar keuze op de starttegel.



VOORBEREIDING

De spelers bepalen onderling wie de chauffeur en wie de politie speelt.

In het eerste spel raden we aan om de volgende chauffeurskaarten te gebruiken: Lokauto, Uiterste poging, Plankgas!, Laet puinchoop achter en Bekend terrein.

Om de moeilijkheidsgraad voor de chauffeur te verhogen, kunnen de spelers het aantal te gebruiken bergplaatsfiches verlagen (tot ten minste 2). Om de moeilijkheidsgraad voor de chauffeur te verlagen, kunnen ze het aantal bergplaatsfiches verhogen (tot maximaal 8).

RONDEOVERZICHT

1. DE POLITIE BREIJT HET ZOEKBEREIJD UIT
2. DE CHAUFFEUR PROBEERT TE ONTSNAPPEN
 - A. DE ROUTE VERKENNEN (OPTIONEEL)
 - B. ZIJN WAGEN VERPLAATSEN
 - C. DE BEVOLGEN VAN DE ROUTE TOEPASSEN
3. DE POLITIE SLUIT HET NIET
 - A. NIET-ACHTERVOLGENDE POLITIEVOERTUIGEN VERPLAATSEN
 - B. OP ACHTERVOLGENDE POLITIEVOERTUIGEN CONTROLLEREN
 - C. EEN OPWAARDERING KOPEN (OPTIONEEL)



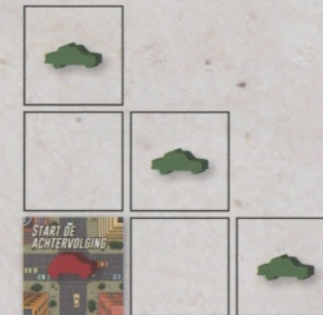
Q



VOORBEREIDING POLITIE

1. De politie legt de overzichtskaart voor de politie **Q** voor zich neer.
2. Hij neemt de ontsnappingstegel **H**, politievoertuigen (patrouillewagens **I**, motor **J**, pantserswagens **K** en helikopter **L**), blokkades **M**, spijkermat **N** en obstakels **O**, en legt deze naast zijn overzichtskaart.
3. Hij neemt de handhavingsfiches **P** en legt deze als voorraad aan de rand van de tafel.
4. Hij neemt alle opwaarderingskaarten **Q** in zijn hand.
5. Nadat de chauffeur de bergplaatsfiches op tafel heeft gestrooid (stap 3 in *Voorbereiding chauffeur*), verschuift de politie de bergplaatsfiches, indien nodig, zodanig dat alle bergplaatsfiches tussen 1 en 2 tegellengtes van elkaar vandaan liggen. Het is niet nodig om de afstanden precies uit te meten.
6. Hij doet alle stadstegels, met uitzondering van de start- en ontsnappingstegel, in de buidel.
7. Hij zet een patrouillewagen in een richting naar keuze ongeveer 2 tegelvelden van de wagen van de chauffeur af. De patrouillewagen begint dus op tafel en niet op een stadstegel.

2 velden er vandaan kunnen 2 horizontale, 2 verticale of 1 horizontale en 1 verticale velden zijn. In het laatste geval staat de patrouillewagen diagonaal naast de wagen van de chauffeur.



Getaway Driver is een "real space"-spel. Soms leggen de spelers voorwerpen op tafel, soms op tegels. Het speelveld groeit tijdens het spel, waarbij rekening wordt gehouden met het speeloppervlak. Verschuif de tegels niet als de stad naar de rand van de tafel of andere obstakels groeit. Deze vormen natuurlijke grenzen van de stad, zoals bijvoorbeeld bergen, kliffen of een park. Past een stadstegel niet of hangt deze over de rand van de tafel, dan mag de tegel daar niet worden gelegd. De chauffeur moet ervoor zorgen dat hij niet actief in de richting van zulke doodlopende gebieden rijdt. De spelers kunnen vóór het spel afspreken om het spel spannender te maken en hun eigen hindernissen op tafel te zetten of op een kleinere tafel te spelen. Ze kunnen de terreinhindernissen uit dit spel of eigen voorwerpen gebruiken! Tip: een visserkoi doet het heel goed als meer.

SPELVERLOOP

Een ronde van het spel bestaat uit de volgende fasen:

1. De politie breidt het zoekgebied uit
2. De chauffeur probeert te ontsnappen
3. De politie sluit het net

1. DE POLITIE BREIDT HET ZOEKGEBIED UIT

In deze fase worden open velden direct vóór, links en rechts van de huidige locatie van de chauffeur gevuld. De politie trekt het betreffende aantal stadstegels uit de buidel, bekijkt deze en legt ze dan **gedekt** op de open velden. De oriëntatie van de tegels is niet van belang.

In de eerste ronde van het spel trekt de politie 3 tegels en legt deze neer. In volgende ronden trekt de politie slechts zoveel tegels als nodig om open velden direct vóór, links of rechts van de chauffeur te vullen. Zijn alle 3 velden al bezet, dan trekt de politie geen tegels. Het spel gaat dan met de volgende fase verder.



De velden links, rechts en ervoor zijn leeg, dus de politie trekt 3 nieuwe stadstegels.

Op de velden links en ervoor liggen al tegels, dus de politie trekt 1 nieuwe stadstegel.

Moet een stadstegel op een plek gelegd worden waar een bergplaatsfiche (geheel of voor het grootste deel) ligt, leg het fiche dan op de tegel. Is het onduidelijk op welke tegel een fiche terecht komt, dan heeft de politie het laatste woord.

De staat van de weg is afhankelijk van de betreffende stadstegel, bergplaatsfiches en aanwezige politievoertuigen. De politie moet rekening houden met de eigenschappen van de verschillende soorten stadstegels:



- **Tegels met groen licht** stellen landelijke gebieden van de stad voor met rustige wegen. Op tegels met groen licht worden geen obstakels gelegd, met uitzondering van speciale eigenschappen van de chauffeur. Deze tegels zijn ideaal voor de politie om de chauffeur te achtervolgen, omdat deze hierop normaal gesproken niet kunnen crashen.



- **Tegels met rood licht** zijn de meest verstopte gebieden van de stad met al aanwezige obstakels. In de meeste gevallen wordt er een obstakelfiche op zo'n tegel gelegd als de chauffeur er naartoe beweegt. Tegels met rood licht zijn ideaal voor de politie om de chauffeur te dwingen om zijn chauffeurskaarten te gebruiken, maar deze tegels kunnen ook ontoegankelijke obstakels voor de politie veroorzaken.



- Stadstegels met een **politiebade** stellen delen van de stad voor waar politie surveilleert. Elke keer dat de chauffeur een politiebade toont (het is niet van belang of hij naar de betreffende tegel rijdt), krijgt de politie het op de tegel aangegeven aantal handhavingsfiches. Deze kan hij gebruiken om nieuwe voertuigen en eigenschappen aan te schaffen (zie blz. 11, Een opwaardering kopen).



- **Tegels met oranje licht** stellen stedelijke gebieden voor, waar meer kans op tumult is. De chauffeur mag op zo'n tegel kiezen of hij al dan niet roekeloos rijdt en een obstakel creëert. Tegels met oranje licht zijn de meest flexibele voor de chauffeur en kunnen daardoor onwenselijk zijn voor de politie.

De politie zou stadstegels zo moeten leggen dat de kans op het tonen van politiebades groot is en die op binnenstadstegels klein. Tegels met rood of groen licht kunnen, afhankelijk van de situatie, voor beide partijen gunstig zijn.

- Stadstegels met een **bergplaatsfiche** stellen gebieden in de stad voor waar de chauffeur middelen voor zijn ontsnapping heeft opgeslagen. Op een stadstegel met zo'n fiche mag, ongeacht de kleur van het licht erop, geen obstakelfiche worden gelegd.

- Stadstegels met politievoertuigen, blokkades of een spijkeremat erop, staan onder controle van de politie. Op zo'n tegel mag, ongeacht de kleur van het licht erop, geen obstakelfiche worden gelegd.

De politie mag gedekte stadstegels op elk moment bekijken.

De chauffeur mag op elk moment vragen om de buidel te voelen om een idee te krijgen van het aantal stadstegels erin.

Zijn er niet voldoende tegels in de buidel om alle open velden te vullen, dan moet de politie de ontsnappingstegel leggen. De chauffeur ontsnapt dan direct via deze tegel en wint het spel.

2. DE CHAUFFEUR PROBEERT TE ONTSNAPPEN

Nadat de stadstegels zijn gelegd, is het de beurt aan de chauffeur. In zijn beurt doet hij het volgende:

- A. De route verkennen (optioneel)
- B. Zijn wagen verplaatsen
- C. De gevolgen van de route toepassen

A. DE ROUTE VERKENNEN (OPTIONEEL)

Voordat hij beweegt, mag de chauffeur ervoor kiezen om 1 of meer aangrenzende tegels permanent open te draaien voordat hij bepaalt waar hij naartoe rijdt. Doet hij dat, dan **moet** hij aangeven dat hij de route verkent. Toont hij daarbij een politiebadege, dan krijgt de politie het erop aangegeven aantal handhavingsfiches, ook al rijdt de chauffeur niet naar de betreffende tegel.

Voorzichtig rijden heeft echter een prijs. Elke keer dat de chauffeur op deze manier een stadstegel opendraait, moet hij het achtervolgingsmeterfiche 1 veld naar rechts verplaatsen.

Let op: bereikt dit fiche het laatste (rode) veld, dan heeft de politie de chauffeur gepakt en wint de politie het spel. Zie blz. 9 voor details met betrekking tot de achtervolgingsmeter.

Eventuele andere gevolgen van een opengedraaide tegel worden pas actief als de chauffeur er daadwerkelijk naartoe beweegt.

Om het spel te leren kennen, raden we aan om een paar keer met open tegels te spelen. In dit geval krijgt de politie de handhavingsfiches van een politiebadege pas als de chauffeur naar de betreffende tegel rijdt.

B. ZIJN WAGEN VERPLAATSEN

De chauffeur **moet** zijn wagen elke beurt verplaatsen. Hij kiest daarbij uit de stadstegel direct links, rechts of vóór zich. Rijdt hij naar links of naar rechts, dan moet hij zijn wagen vóór de verplaatsing in de betreffende richting draaien. Na zijn verplaatsing mag hij zijn wagen niet draaien totdat hij weer beweegt.

Voorbeeld: de chauffeur wil naar links rijden. Hij draait zijn wagen zodanig dat de voorkant ervan naar links is gericht. Hij mag de wagen daarna niet meer draaien totdat hij deze opnieuw verplaatst.



Rijdt de chauffeur naar een gedekte stadstegel, dan moet hij deze opendraaien en de gevolgen ervan toepassen.

Is de chauffeur niet in staat om zijn wagen te verplaatsen, dan heeft de politie hem gepakt en wint de politie het spel.

Achtervolging: een politievoertuig dat zich op dezelfde stadstegel bevindt als de chauffeur, geldt als achtervolgend. Een achtervolgend politievoertuig staat bumper aan bumper met de chauffeur en doet er alles aan om hem bij te houden. Betreedt de chauffeur een tegel met een politievoertuig, dan draait het voertuig direct 90° in een poging om de chauffeur te volgen (staat het politievoertuig in tegengestelde richting van de chauffeur, dan bepaalt de politie naar welke kant zijn wagen draait of hij mag besluiten helemaal niet te draaien). Verlaat de chauffeur een tegel, dan volgt het achtervolgende voertuig de wagen van de chauffeur automatisch, waarbij het politievoertuig in dezelfde richting wordt gedraaid als de wagen van de chauffeur.

Uitzondering: Rijdt de chauffeur naar de tegel direct **achter** een achtervolgend politievoertuig, dan kan dit politievoertuig niet automatisch draaien. Dat betekent dat het niet meer als achtervolgend geldt en de wagen van de chauffeur niet (meer) automatisch volgt.

Voorbeeld: aan het einde van een ronde staat de chauffeur op dezelfde stadstegel als een naar rechts gerichte patrouillewagen. De patrouillewagen achtervolgt nu de chauffeur. In zijn volgende beurt slaat de chauffeur linksaf. Omdat de patrouillewagen niet 180° mag draaien, kan hij niet volgen en de chauffeur wordt niet langer achtervolgd.



C. DE GEVOLGEN VAN DE ROUTE TOEPASSEN

De gevolgen van de verplaatsing van de wagen van de chauffeur hangen af van de tegel waar de wagen eindigt:

- Eindigt de chauffeur op een tegel met rood licht zonder obstakelfiches, dan legt de politie er een obstakelfiche op.
- Eindigt de chauffeur op een tegel met oranje licht zonder obstakelfiches, dan mag de chauffeur bepalen of hij er al dan niet een obstakelfiche op legt.
- Eindigt de chauffeur op een tegel met groen licht, dan wordt er geen obstakelfiche op gelegd.
- Eindigt de chauffeur op een tegel met rood of oranje licht met een obstakelfiche, dan wordt er geen extra obstakelfiche op gelegd.
- Eindigt de chauffeur op een stadstegel met een bergplaatsfiche, dan neemt hij dat in zijn voorraad voor later gebruik. Ongeacht de kleur van het licht op de tegel, wordt er geen obstakelfiche op gelegd.
- Eindigt de chauffeur op een stadstegel met een politievoertuig, blokkade of spijkermat, dan wordt er, ongeacht de kleur van het licht erop, geen obstakelfiche op gelegd.
- Eindigt de chauffeur op een stadstegel met een politiebadege, dan kan er zoals gebruikelijk een obstakelfiche op worden gelegd, afhankelijk van de kleur van het licht op de tegel.

De gevolgen van een stadstegel worden altijd actief als de chauffeur deze betreedt, ook al is hij al eerder op de betreffende tegel geweest.

OBSTAKELS OMZEILEN

Eindigt de chauffeur op een stadstegel met een obstakelfiche (het is niet van belang of dat er al lag of er niet is gelegd), dan moet de chauffeur een stunt uitvoeren of terug naar de vorige tegel.

- De chauffeur mag een stunt op een chauffeurskaart uit zijn hand of aflegstapel uitvoeren om een obstakelfiche te omzeilen. Het stuntsymbool moet overeenkomen met 1 van de obstakelsymbolen op de stadstegel. Zie blz. 10 voor details met betrekking tot het gebruik van chauffeurskaarten.

Voorbeeld: de chauffeur eindigt op de stadstegel "Auto-ongeluk". Hij moet nu een stunt "Geïmproviseerde belling" of "Over de stoep rijden" gebruiken.



- Heeft de chauffeur de betreffende stunt niet (meer) of wil hij liever geen chauffeurskaart verliezen, dan moet de chauffeur terug naar de stadstegel waar hij zijn beurt begon. Laat de wagen in dezelfde richting staan als hoe deze stond op het moment dat hij naar de tegel met het obstakelfiche reed. Lig er een obstakelfiche op de tegel waar de chauffeur naar terugkeert, dan wordt dat nu verwijderd (de politie kan de tegel later zonder te crashen betreden). Het obstakelfiche dat op de tegel ligt waarvandaan de chauffeur terugkeerde, blijft liggen.

Gebruikt de chauffeur een stunt om zijn beurt op de stadstegel met het obstakelfiche te eindigen, dan crashen alle achtervolgende politievoertuigen. Geef bij een crash het/de betreffende politievoertuig(en) aan de politie(speler) terug. Heeft de politie een eigenschap die een crash kan vermijden, dan mag hij die nu gebruiken.

Keert de chauffeur terug naar zijn vorige tegel, dan volgen alle achtervolgende politievoertuigen hem. Deze gaan dus ook terug naar de vorige tegel en staan in dezelfde richting als de chauffeur.

3. DE POLITIE SLUIT HET NET

Nadat de chauffeur zijn beurt heeft afgerond, is het de beurt van de politie. Deze doet in zijn beurt het volgende:

- A. Niet-achtervolgende politievoertuigen verplaatsen
- B. Op achtervolgende politievoertuigen controleren
- C. Een opwaardering kopen (optioneel)

A. NIET-ACHTERVOLGENDE POLITIEVOERTUIGEN VERPLAATSEN

De politie mag nu elk politievoertuig dat deze beurt nog niet (als gevolg van het achtervolgen van de chauffeur) heeft bewogen, verplaatsen. Een politievoertuig kan net als de wagen van de chauffeur 1 veld naar links, rechts of voren worden verplaatst, waarbij het voertuig naar de bewegingsrichting draait en op de eindtegel in die richting blijft staan. In tegenstelling tot de chauffeur mag de politie er ook voor kiezen om een voertuig niet te verplaatsen of het uitsluitend 90 graden in een richting naar keuze te draaien.

Politievoertuigen mogen over gedekte en open stadstegels rijden, en off-road over velden op tafel waar nog geen stadstegel ligt. Politievoertuigen die off-road zijn, moeten binnen 2 velden van eerder gelegde stadstegels blijven en mogen uitsluitend velden op tafel betreden waar volgens de spelregels een tegel gelegd zou kunnen worden.



Politievoertuigen zorgen er niet voor dat gedekte tegels worden opengedraaid. De politie veroorzaakt nooit het leggen van obstakelfiches, ongeacht de kleur van de betreffende stadstegel. Elke keer dat een politievoertuig een tegel met een obstakelfiche betreedt, crasht het. De politie moet dus een route zonder obstakelfiches zien te vinden, tenzij hij een eigenschap heeft om een crash te vermijden.

Er gebeurt niets bijzonders als een politievoertuig een tegel met een bergplaatsfiche of een politiebadge betreedt.

B. OP ACHTERVOLGENDE POLITIEVOERTUIGEN CONTROLEREN

Nadat de politie zijn voertuigen heeft verplaatst, controleert hij of de chauffeur achtervolgd wordt. Bevinden zich 1 of meer politievoertuigen op een stadstegel met de chauffeur, dan wordt het achtervolgingsmeterfiche op de achtervolgingsmeterkaart 1 veld naar rechts verplaatst, ongeacht het aantal achtervolgende voertuigen. Bereikt dit fiche het laatste (rode) veld, dan is de chauffeur gepakt en wint de politie.

Zijn er geen politievoertuigen op de stadstegel met de chauffeur, dan heeft deze (voorlopig) vrij baan. Verplaats het achtervolgingsmeterfiche in dat geval 1 veld naar links.

C. EEN OPWAARDERING KOPEN (OPTIONEEL)

In deze stap mag de politie 1 opwaardering aanschaffen, mits hij voldoende handhavingsfiches heeft verzameld.

Om een opwaardering te kopen, betaalt de politie het aangegeven aantal handhavingsfiches. Hij legt de betreffende opwaarderingskaart dan open naast zijn

overzichtskaart (als deze zich nog in zijn hand bevindt). Hoort er een speelstuk bij de kaart, zet dat dan op de aangegeven afstand van de chauffeur op tafel. Het is niet verplicht om zo'n speelstuk op een stadstegel te zetten, maar zet de politie het speelstuk off-road, dan moet hij dat binnen 2 velden afstand van een eerder gelegde stadstegel doen. Voor het neerzetten van zo'n speelstuk gelden dezelfde spelregels als tijdens de voorbereiding.

De politie mag zoveel speelstukken aanschaffen als er in het spel zitten. Hij mag bijvoorbeeld 3 patrouillewagens tegelijk hebben. Zijn ze alle 3 in het spel, dan kan hij er geen aanschaffen. Mocht er één crashen, dan mag de politie opnieuw een patrouillewagen kopen, zodat hij er weer 3 in het spel heeft.

Sommige opwaarderingskaarten hebben eigenschappen die vereisen dat de politie handhavingsfiches afgeeft om de kaart te gebruiken. De politie mag in zijn beurt zoveel opwaarderingskaarten gebruiken als hij wil (mits hij de benodigde handhavingsfiches afgeeft), maar hij mag elke afzonderlijke eigenschap maar één keer per ronde gebruiken.

Zie blz. 12 voor een overzicht van de opwaarderingen.

DE ACHTERVOLGING GAAT DOOR

Nadat de politie zijn beurt heeft afgerond, begint de volgende ronde weer bij de fase "De politie breidt het zoekgebied uit" (zie blz. 4). Speel op deze manier door totdat de chauffeur uit de stad is ontsnapt (de ontsnappingstegel is gelegd) of de politie de chauffeur heeft gepakt (de achtervolgingsmeter heeft het rode veld bereikt of de chauffeur is niet in staat om te bewegen).

CHAUFFEURSKAARTEN GEBRUIKEN

De chauffeur mag tijdens zijn beurt zoveel chauffeurskaarten gebruiken als hij wil. Chauffeurskaarten zijn multifunctioneel: ze tonen bovenaan een stunt en onderaan een eigenschap. Eigenschappen staan de chauffeur toe om de spelregels iets aan te passen (zie het overzicht hierna). Stunts staan de chauffeur toe om een stadstegel met een obstakelfiche te betreden. Gebruikt de chauffeur een chauffeurskaart, dan moet hij duidelijk aangeven of hij de kaart voor de eigenschap of de stunt gebruikt.

Gebruikt de chauffeur een kaart uit zijn hand, dan legt hij de kaart op een open aflegstapel voor zich (het is niet van belang of hij de kaart als eigenschap of stunt gebruikt). Beide spelers mogen op elk moment de kaarten van de aflegstapel bekijken.

De chauffeur mag ook een kaart uit zijn aflegstapel gebruiken. Om dat te doen, moet hij 1 bergplaatsfiche (dat hij heeft verzameld) afgeven. Hij verwijdert dan zowel het fiche als de gebruikte kaart uit het spel.

De chauffeur moet goed overwegen hoe en wanneer hij zijn kaarten inzet om deze maximaal te benutten en tot het einde van het spel te behouden.

EIGENSCHAPPEN VAN DE CHAUFFEUR

De volgende eigenschappen zitten in het spel:

- **Lokauto:** gebruik deze kaart nadat de politie heeft bewogen, maar voordat op achtervolgende voertuigen wordt gecontroleerd. De chauffeur gaat terug naar de stadstegel waar hij vandaan kwam en draait terug naar de richting waarin hij stond voordat hij bewoog.
- **Handrembocht:** de chauffeur mag deze kaart op elk moment tijdens zijn beurt gebruiken. Hij draait zijn wagen 180° en beweegt deze dan 1 veld vooruit. Hij mag deze eigenschap als stunt gebruiken om een obstakelfiche te omzeilen, ongeacht de symbolen op de betreffende stadstegel (hij eindigt dan op de tegel waar hij vandaan kwam). Gebruikt hij de eigenschap als stunt, dan crashen alle achtervolgende politievoertuigen die niet door een speciale eigenschap zijn beschermd (gaan terug naar de voorraad van de politie). Wordt de kaart als eigenschap gebruikt, dan volgen achtervolgende politievoertuigen niet.
- **Plankgas!:** de chauffeur mag deze kaart op elk moment tijdens zijn beurt gebruiken. Hij mag deze ronde een extra verplaatsing doen. Zijn er na de eerste verplaatsing nieuwe open velden die moeten worden opgevuld, dan doet de politie dat direct. Achtervolgende politievoertuigen volgen de chauffeur na deze extra verplaatsing niet.
- **Verstoort de politieradio:** de chauffeur mag deze kaart aan het begin van zijn beurt gebruiken. Hij mag alle politievoertuigen die diagonaal aan zijn wagen grenzen draaien en 1 veld in een richting naar keuze verplaatsen. Hij mag een voertuig niet naar een obstakelfiche verplaatsen.

- **Uiterste poging:** de chauffeur mag deze kaart op elk moment tijdens zijn beurt gebruiken. Hij verplaatst dan het achtervolgingsmeterfiche 1 veld naar links.
- **Laat puinhoop achter:** de chauffeur mag deze kaart op elk moment in zijn beurt gebruiken. Hij legt een obstakelfiche op zijn huidige stadstegel, ongeacht de kleur van het licht erop. Alle politievoertuigen die zich op de betreffende tegel bevinden en niet door een speciale eigenschap zijn beschermd, crashen (en gaan terug naar de voorraad van de politie). De chauffeur hoeft geen andere kaart te spelen om dit obstakel te omzeilen.
- **Op ramkoers:** de chauffeur mag deze kaart aan het begin van zijn beurt gebruiken. Rijdt hij deze beurt naar een stadstegel met 1 of meer politievoertuigen of blokkades, dan crashen deze voertuigen en blokkades (gaan terug naar de voorraad van de politie). Is een politievoertuig door een speciale eigenschap beschermd, dan mag de politie de crash ervan voorkomen.
- **Trap op de rem:** de chauffeur mag deze kaart aan het begin van zijn beurt gebruiken. Hij beweegt deze beurt niet. In zijn beurt moet de politie alle politievoertuigen 1 veld verplaatsen in de richting waarin ze nu staan. Betreedt een politievoertuig daardoor een tegel met een obstakelfiche of de chauffeur zelf, dan crasht het (gaat naar de voorraad van de politie), tenzij het door een speciale eigenschap is beschermd.

- **Bekend terrein:** de chauffeur mag deze kaart aan het begin van een ronde spelen. In de fase "De politie breidt het zoekgebied uit" van de volgende 2 ronden trekt de chauffeur de vereiste stadstegels en legt deze neer (in plaats van de politie).
- **Verwissel auto's:** de chauffeur mag deze kaart aan het begin van zijn beurt gebruiken, mits er geen obstakelfiche op zijn huidige stadstegel ligt. Hij mag zijn wagen van plek wisselen met een politievoertuig dat zich op een stadstegel bevindt. De wagen van de chauffeur neemt de richting van het politievoertuig over en andersom. Achtervolgende politievoertuigen volgen niet. Als de nieuwe locatie van de chauffeur een gedekte tegel is, wordt deze direct opengedraaid. De chauffeur moet zoals gebruikelijk de gevolgen van de tegel toepassen (zie blz. 7). Kan de chauffeur een eventueel obstakelfiche niet omzeilen, dan moet hij terug naar de tegel waar hij vandaan kwam, waarbij hij zijn huidige richting behoudt. Het politievoertuig blijft in dat geval op de tegel met de chauffeur staan.

De andere 2 kaarten (**Medeplichtigen** en **Snelle switch**) worden uitsluitend in de variant voor 4 spelers gebruikt (zie blz. 16).



STUNTS VAN DE CHAUFFEUR

Gebruikt de chauffeur een chauffeurskaart, dan mag hij in plaats van de eigenschap de stunt uitvoeren om naar een stadstegel met een obstakelfiche te bewegen. Om dat te doen, moet het stuntsymbool op de chauffeurskaart overeenkomen met 1 van de symbolen op de betreffende stadstegel. Deze symbolen zitten in het spel:



Op 2 wielen rijden



Smal steegje



Over de stoep rijden



Geïmproviseerde helling



Spookrijden

OPWAARDERINGEN

De politie kan verschillende opwaarderingen aanschaffen om de chauffeur in moeilijkheden te brengen. **Ter herinnering:** hij mag net aangeschafte opwaarderingen op stadstegels leggen of op tafel. De volgende opwaarderingen zitten in het spel:

Kosten:

4

Pantserwagen: de politie zet de pantserwagen op 2 velden afstand (2 horizontale velden, 2 verticale velden of 1 diagonaal veld) van de chauffeur. De politie mag eenmaal per ronde 1 handhavingsfiche afgeven om te voorkomen dat de pantserwagen crasht (het is niet van belang of de crash door een obstakelfiche of een eigenschap van de chauffeur wordt veroorzaakt). Is een obstakelfiche de oorzaak, dan wordt het van het speelveld verwijderd.

2

Blokkade: de politie zet de blokkade op 1 veld afstand van de chauffeur. Hij mag de blokkade niet op een veld met een bergplaats- of een obstakelfiche leggen. Om naar dit veld te kunnen rijden, moet de chauffeur 1 chauffeurskaart naar keuze gebruiken. De politie kan het veld veilig betreden.

2

Meldkamer: de politie mag eenmaal per ronde 1 handhavingsfiche gebruiken om 1 politievoertuig dat al in het spel is op 2 velden afstand (2 horizontale velden, 2 verticale velden of 1 diagonaal veld) van de chauffeur te zetten. Dit voertuig mag deze ronde niet meer worden verplaatst.

2

Patrouillewagen: de politie zet de patrouillewagen op 2 velden afstand (2 horizontale velden, 2 verticale velden of 1 diagonaal veld) van de chauffeur.

8

Politiehelikopter: de politie zet de politiehelikopter op 2 velden afstand (2 horizontale velden, 2 verticale velden of 1 diagonaal

veld) van de chauffeur. De politiehelikopter kan niet crashen en is niet vatbaar voor obstakelfiches en eigenschappen van de chauffeur die een politievoertuig doen crashen. De politie mag eenmaal per ronde 1 handhavingsfiche afleggen om de helikopter vóór de verplaatsing ervan 180 graden te draaien. De helikopter mag geen openliggende stadstegels "Tunnel" betreden. Achtervolgt de helikopter de chauffeur naar een "Tunnel"-tegel, dan moet de politie 1 handhavingsfiche gebruiken om de helikopter naar een andere richting te draaien of de helikopter crasht.



4

Politie-motor: de politie zet de motor op 2 velden afstand (2 horizontale velden, 2 verticale velden of 1 diagonaal veld) van de chauffeur. De politie mag eenmaal per ronde 1 handhavingsfiche afgeven, om 1 extra verplaatsingsactie met de motor te doen of, als de motor de chauffeur achtervolgt, deze vóór de verplaatsing ervan van de chauffeur weg te draaien (bijvoorbeeld om een crash te voorkomen).

2

Spijkermat: de politie zet de spijkermat op 1 veld afstand van de chauffeur. Hij mag deze niet op een veld met een bergplaats- of obstakelfiche leggen. Eindigt de chauffeur op een stadstegel met het spijkermatfiche, dan geldt dit in de fase "Op achtervolgende politievoertuigen controleren" (zie blz. 9) als het achtervolgen van de chauffeur. De politie mag veilig naar de tegel bewegen. De politie mag eenmaal per ronde 1 handhavingsfiche afgeven om het spijkermatfiche op 1 veld afstand van de chauffeur te leggen.

2

Verkeerscamera: de politie mag eenmaal per ronde vóór het leggen van stadstegels zijn volledige hand met stadstegels terug in de buidel doen en opnieuw tegels trekken.

BINNENSTADSTEGELS

Sommige stadstegels geven een bonus aan de chauffeur. Elke keer dat de chauffeur naar zo'n tegel rijdt, activeert hij de betreffende bonus. De volgende bonustegels zitten in het spel:



Stadsplattegrond: de chauffeur mag 1 gedekte stadstegel ergens op tafel bekijken. Daarna legt hij deze weer gedekt op zijn plaats terug. De politie krijgt geen handhavingsfiches voor deze actie, ongeacht de eventuele aanwezigheid van een politiebadge op de tegel.



Schuilgarage: eindigt de chauffeur zijn beurt op deze tegel en wordt hij achtervolgd, dan zet hij het achtervolgingsmeterfiche deze ronde niet vooruit.



Achterbuurt: de politie verliest 2 handhavingsfiches.



Doorgaande weg: zodra deze tegel openligt, krijgt elk voertuig (van de chauffeur en de politie) dat deze tegel betreedt deze ronde 1 extra verplaatsing. Moeten als gevolg daarvan nieuwe stadstegels worden gelegd, dan doet de politie dat zoals gebruikelijk.



Uitkijkpost: alle stadstegels die met een zijde aan deze tegel grenzen, worden opengedraaid. Alle getoonde politiebadges leveren handhavingsfiches voor de politie op.

SOLOVARIANT

Het is mogelijk om Getaway Driver in je eentje tegen de geautomatiseerde politie te spelen. Kies één van de volgende moeilijkheidsgradaties: standaard, imponerend of meedogenloos. Afhankelijk van je keuze, zijn kleine wijzigingen van toepassing.

VOORBEREIDING

Verdeel de stadstegels in 2 stapels:

- De “risicovolle” stapel bestaat uit de 8 tegels met rood licht, de 5 tegels met oranje licht en politiebades van waarde 3, en de 2 tegels met groen licht en de politiebades van waarde 2.
- De “rustige” stapel bestaat uit alle andere stadstegels.

Schud beide stapels afzonderlijk en leg deze als gedekte stapels op tafel.

Neem de kaarten “Patrouillewagen”, “Blokade”, “Politiemotor” en “Politiehelikopter”. Speel je met moeilijkheidsgraad “imponerend” of “meedogenloos”, neem dan ook de kaart “Pantserwagen”. Schud deze kaarten en leg ze als gedekte stapel naast de stadstegels. Doe alle andere opwaarderingen in de doos.

De voorbereiding is gelijk aan die van het basisspel. Speel je met moeilijkheidsgraad “imponerend” of “meedogenloos”, strooi dan 6 bergplaatsfiches op tafel in plaats van 5.

Doe de handhavingsfiches in de doos. Deze zijn in de solovariant niet nodig.



SPELVERLOOP

DE POLITIE BREIDT HET ZOEKGEBIED UIT

Trek stadstegels van de stapels volgens onderstaande aanwijzingen:

- Wordt de tegel onder een bergplaatsfiche, een politievoertuig of een blokkade gelegd, trek dan van de “rustige” stapel.
- Kan de politie aan het einde van zijn beurt naar de stadstegel bewegen, trek dan van de “rustige” stapel
- Trek in alle andere gevallen van de “risicovolle” stapel.

Is één van de stapels leeg, trek dan van de andere stapel.

DE CHAUFFEUR PROBEERT TE ONTSNAPPEN

De politie verzamelt geen handhavingsfiches. In plaats daarvan draait de politie in de fase “De politie sluit het net” opwaarderingen om.

Speel je met moeilijkheidsgraad “imponerend”, dan kost het je 2 bergplaatsfiches om een chauffeurskaart nogmaals te gebruiken. Speel je met moeilijkheidsgraad “meedogenloos”, dan kost het je 3 bergplaatsfiches om een chauffeurskaart nogmaals te gebruiken.

De tegel “Achterbuurt” heeft geen functie.

DE POLITIE SLUIT HET NET

Tijdens de beurt van de politie proberen alle politievoertuigen richting de chauffeur te bewegen. Politievoertuigen crashen daarbij uitsluitend als ze de chauffeur achtervolgen. Als een beweging richting de chauffeur ervoor zou zorgen dat het voertuig crasht (en het voertuig de chauffeur niet achtervolgt), neemt het voertuig de kortste alternatieve route richting de chauffeur. Zijn er meerdere kortste routes richting de chauffeur, dan geeft de politie de voorkeur aan rechtdoor ten opzichte van afslaan, en aan rechts afslaan ten opzichte van links afslaan.

Staat een politievoertuig al op dezelfde tegel als de chauffeur, dan beweegt het niet en probeert het in plaats daarvan zo te draaien dat het dezelfde richting op staat als de chauffeur. Staat het voertuig in tegengestelde richting, draai het dan zodanig dat het rechts van de chauffeur af rijdt.

Voor elke stadstegel met een politiebade van waarde 1 of 2 die deze ronde door de chauffeur is opgedraaid, draai je 1 opwaarderingskaart open. De politie krijgt de betreffende opwaardering direct. Voor elke politiebade van waarde 3 die deze ronde is getoond, draai je 2 opwaarderingen open, die de politie direct krijgt. Zijn er niet voldoende opwaarderingen, schud alle kaarten dan opnieuw en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel. Zet elk(e) nieuw(e) politievoertuig en blokkade direct neer. Zet een nieuw politievoertuig diagonaal vóór de chauffeur, waarbij de kant waar minder politievoertuigen staan voorrang heeft. Staan er aan beide kanten evenveel politievoertuigen, zet het dan links van de chauffeur. Het voertuig staat gericht naar de stadstegel waarnaar de chauffeur gericht staat. Een politievoertuig kan niet op een tegel met een obstakelfiche worden

gezet. Liggen op beide diagonale velden obstakelfiches, zet het voertuig dan op 2 verticale of 2 horizontale velden afstand van de chauffeur, waarbij je probeert dat het zo dicht mogelijk bij de voorkant van de chauffeur staat.

Staat er op enig moment geen politievoertuig meer op tafel en is er geen opwaardering getrokken, trek dan direct een opwaardering voor de politie.

Zet een **blokkade** op 1 veld afstand van de chauffeur. Een veld waar de politie in zijn volgende beurt niet naartoe kan, heeft voorrang. Daarna volgt het veld direct vóór de chauffeur. Een blokkade mag nooit op een veld met een obstakel-, bergplaats- of blokkadefiche worden gelegd. Is geen van de 3 velden naast de chauffeur beschikbaar, zet de blokkade dan op het dichtstbijzijnde veld vóór de chauffeur waar het fiche mag liggen. Liggen alle blokkades al op het speelveld, verplaats dan de blokkade die het verst van de chauffeur af ligt.

Wordt de **politiemotor** getrokken en is deze al in het spel, dan gebruikt deze direct zijn extra verplaatsingsactie. Staat de motor al op het veld met de chauffeur, dan gebruikt hij zijn extra verplaatsing om in dezelfde richting als de chauffeur te draaien.



Wordt de **pantserwagen** getrokken en is deze al in het spel, dan mag deze zijn eigenschap in de volgende ronde gebruiken en door een obstakelfiche crashen. Het obstakelfiche wordt dan verwijderd, waardoor andere politievoertuigen veilig naar de betreffende tegel kunnen. De pantserwagen crasht uitsluitend door een obstakelfiche als hij daardoor dichterbij de chauffeur komt of als hij de chauffeur achtervolgt.

VARIANT VOOR 4 SPELERS

Met 2 exemplaren van Getaway Driver kan het spel met 4 personen worden gespeeld. De chauffeurs winnen als de buidel met stadstegels leeg is. De politie wint als 1 van de 2 chauffeurs is gepakt.

VOORBEREIDING

1. 1 speler speelt de politie, 1 speler de stad en 2 spelers de chauffeurs. De politie en de stad werken samen om 1 van de 2 chauffeurs te pakken.
2. Elke chauffeur legt zijn achtervolgingsmeterkaart voor zich op tafel met het achtervolgingsmeterfiche op het meest linkse veld.
3. Elke chauffeur kiest 5 chauffeurskaarten om in dit spel te gebruiken. Het is aan te raden, maar niet verplicht, dat beide chauffeurs de kaart "Medeplichtigen" kiezen. De chauffeurs mogen overleggen om ervoor te zorgen dat hun handen elkaar aanvullen. Doe resterende chauffeurskaarten in de doos.
4. De stad neemt beide ontsnappingstegels en bewaart deze.
5. De politie neemt de opwaarderingen, blokkades, spijkermatten, politievoertuigen en obstakels, en legt deze naast zijn overzichtskaart. Hij legt de handhavingsfiches als voorraad op tafel.
6. De chauffeurs nemen ieder 5 bergplaatsfiches in hun hand en strooien deze na een vuistboks over tafel. De moeilijkheidsgraad van het spel kan aangepast worden door meer of minder bergplaatsfiches te gebruiken.
7. De politie organiseert de bergplaatsfiches zoals in het basisspel is beschreven.
8. Elke chauffeur legt zijn starttegel open op tafel. Een starttegel mag niet op een bergplaatsfiche worden gelegd, maar wel daaraan grenzend of ergens anders op tafel. De 2 starttegels moeten zo gedraaid worden dat ze evenwijdig liggen en de 2 stadsdelen uiteindelijk met elkaar verbonden kunnen worden.
9. De stad doet alle overige tegels uit beide spellen in de buidel. Hij mag ook 2 buidels gebruiken als dat praktischer is.
10. Elke chauffeur zet zijn wagen in een richting naar keuze op zijn starttegel.
11. De politie zet 1 patrouillewagen in een richting naar keuze op 2 velden afstand van elk van beide chauffeurs (2 patrouillewagens in totaal).

Wordt de **patrouillewagen** getrokken en zijn alle 3 patrouillewagens al in het spel, hergebruik dan de patrouillewagens die het verst van de chauffeur af is en zet deze neer alsof het een nieuwe is.

Verwijder de **helikopterkaart** uit het spel nadat deze is getrokken. Achtervolgt de helikopter de chauffeur naar een tegel met een tunnel, dan draait hij automatisch naar een andere richting om een crash te voorkomen.

SPELVERLOOP

De spelregels zijn gelijk aan die van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen toe:

1. DE STAD BREIDT HET ZOEKGEBIED UIT

Aan het begin van elke ronde trekt de stad de benodigde stadstegels (max. 6) om de velden rond de chauffeurs aan te vullen en legt deze gedekt neer. De stad mag de getrokken tegels niet aan de politie laten zien of hem direct vertellen om welke tegels het gaat. De politie mag gedekte tegels niet bekijken. De politie en de stad mogen echter vóór het trekken van tegels een plan maken (liefst in politiejargon). Het is daarna aan de stad om dat plan op basis van de getrokken tegels zo goed mogelijk uit te voeren.

2. DE CHAUFFEURS PROBEREN TE ONTSNAPPEN

De 2 chauffeurs doen hun verplaatsingen tegelijkertijd. Staan de chauffeurs aan het begin van een beurt op dezelfde tegel, dan kan 1 stuntkaart beide chauffeurs langs een obstakel helpen. Staan beide chauffeurs op dezelfde tegel of direct grenzend aan elkaar, dan kan 1 eigenschap beide chauffeurs tegelijk helpen.

Politiebadges van beide chauffeurs leveren handhavingsfiches voor de politie op.

3. DE POLITIE SLUIT HET NET

Staan beide chauffeurs op dezelfde tegel met achtervolgende politie, en rijden de chauffeurs naar verschillende tegels, dan mag elk achtervolgend politievoertuig afzonderlijk bepalen welke chauffeur het achtervolgt.



De politie is niet verplicht beide chauffeurs te achtervolgen. De politie wint als 1 van de 2 chauffeurs is gepakt en mag er dus voor kiezen om de aandacht volledig op 1 chauffeur te richten.

De politie mag opwaarderingen uit beide exemplaren van het spel kopen. Hij heeft dus bijvoorbeeld de beschikking over 2 politiehelikopters, 6 blokkades, enzovoort. Heeft de politie 2 opwaarderingen met dezelfde eigenschap in het spel, dan mag hij deze ook tweemaal uitvoeren. **Voorbeeld:** de politie heeft 2 meldkamers in het spel. Hij mag daardoor elke ronde 2 politievoertuigen op de betreffende manier verplaatsen.

Terwijl de politie opwaarderingen aanschaft en neerzet, mag de stad beginnen met het trekken en neerleggen van stadstegels. Daarbij moeten ze ervoor zorgen dat de politie geen informatie krijgt die het aanschaffen en neerzetten van opwaarderingen beïnvloedt.

EIGENSCHAPPEN VAN DE CHAUFFEUR

In de variant voor 4 spelers komt er een speciale chauffeurskaart in het spel. Beide opties op de kaart gelden als eigenschap.

Medeplichtigen: de speler gebruikt een eigenschap of stunt van een kaart van de andere chauffeur. De kaart mag zich in zijn hand of op de aflegstapel bevinden.

Gebruikt hij een kaart uit zijn hand, dan legt hij deze niet op de aflegstapel. Gebruikt hij een kaart van de aflegstapel, dan wordt deze niet uit het spel verwijderd en hoeft de speler ook geen bergplaatsfiche af te geven.

Snelle switch: de speler mag van plek wisselen met de andere chauffeur of deze naar zijn locatie halen, waarbij de oriëntaties van de wagens gelijk blijven.

VARIANT: GEBEURTENISKAARTEN

In deze variant kunnen de spelregels en doelen voor zowel de chauffeur als de politie drastisch veranderen. Gebruik de gebeurteniskaarten uitsluitend in spellen met 2 spelers en met het aanbevolen aantal bergplaatsfiches.

De spelregels zijn gelijk aan die van het basisspel. Wordt de stadstegel met het gebeurtenissymbool opgedraaid, schud dan de gebeurteniskaarten en trek er 1. De bijbehorende spelregels zijn direct van kracht. De volgende gebeurtenissen zitten in het spel:

De jager en zijn prooi: elke keer dat de chauffeur een stadstegel met 1 of meer politievoertuigen betreedt, crashen deze (dat geldt ook voor politiehelikopters). Zodra een politievoertuig de starttegel bereikt, is het ontsnapt en wordt het uit het spel verwijderd. De chauffeur wint als hij de helft van de totale politiemacht (naar boven afgerond) crasht, voordat de politievoertuigen ontsnappen. De politie wint als de helft van zijn voertuigen via de starttegel is ontsnapt.

Zwaarwichtige koeriersdienst: de chauffeur wint als hij alle bergplaatsfiches heeft verzameld, voordat hij is gepakt. Als de buidel met stadstegels leeg is, moeten gedekte tegels uit de stad worden genomen om de stad verder te kunnen uitbreiden. Zijn er geen gedekte tegels meer in de stad, dan wint de politie.

Speciale operatie: de politie heeft de luchtmacht ingeschakeld. Politievoertuigen kunnen niet meer crashen. Chauffeurskaarten worden niet meer uit het spel verwijderd. Elke keer dat een stadstegel met een politiebade van waarde 3 wordt opgedraaid, krijgt de chauffeur een bergplaatsfiche uit de voorraad.

Geen verkeerspijonnen: politievoertuigen draaien nu ook stadstegels open. Toont een politievoertuig een tegel met rood licht, dan wordt er een obstakelfiche op

gelegd en het voertuig crasht. Is het door een eigenschap beschermd, dan kan het de crash voorkomen. De politie mag eerder gelegde tegels niet meer bekijken.

Recht in eigen hand: eindigt de chauffeur zijn beurt op een tegel die aan het begin van zijn beurt al open lag, dan wordt hij automatisch achtervolgd en moet hij zijn achtervolgingsmeterfiche 1 veld naar rechts zetten. De chauffeur bepaalt of er obstakelfiches op een tegel met rood licht worden gelegd of niet (net als bij oranje tegels).

Tikkende tijdbom: verzamel alle bergplaatsfiches (die op tafel en die van de chauffeur). Leg 5 bergplaatsfiches op deze kaart en doe de rest terug in de doos. Verwijder 1 bergplaatsfiche van deze kaart voor elk eerder gebruikt bergplaatsfiche. Verwijder aan het einde van elke ronde 1 bergplaatsfiche. Heeft de politie de chauffeur niet gepakt voordat het laatste bergplaatsfiche van de kaart wordt genomen, dan wint de chauffeur.

