

GRUNGE GOLEM[®]

*Een GrungeGolem gehoorzaamt enkel aan Grungegoden
en zet anderen voortdurend aan tot redeloosheid...**

Zodra de wekker je uit je droomwereld rukt, word je gestrikt in een web van regels, normen en plichten.

GrungeGolem nodigt je uit om deze soms knellende dwangbuis voor een uurtje te ontglippen en op zoek te gaan naar de oerdriften die schuilen achter onze façade van redelijkheid en goed fatsoen.

In confrontatie met jezelf en je tegenspelers, zullen de emoties hoog opborrelen, de kwinkslagen heen en weer kaatsen en opwindende vibraties de lucht bezwangeren.

**GrungeGolem,
het gezelschapsspel dat je een nieuwe,
onvoorziene kijk geeft op jezelf
en je dierbaren...**

VOOR 2 TOT 8 SPELERS

-
- * **Grunge** is de oer-dras van levenskrachten die sluimert onder onze façade.
Een **Golem** is een uit klei gekneed menselijk figuurtje, dat de bevelen van een god opvolgt.

Inhoud

I **Dobbelsteen** met 6 zijden

I **Grungebord** met een parcours van 40 stenen, waarvan

32 Grungestenen, 8 per Grungegod/kleur, genummerd van 1 tot 8

8 Logosstenen, centraal op iedere zijde van het bord en op de hoekposities, nummerloos en zwart/wit gekleurd

8 Golems neutrale kleuren (4 vrouwtjes, 4 mannetjes)

2 GrungeGolems wit (1 vrouwtje, 1 mannetje)

60 Kaarten

52 Grungekaarten, met 4 T@ken, 1 per Grungegod/kleur
4 Grungespiegels, blanco kaarten
4 Grungejokers, met afbeelding van de GrungeGolemJoker

Rolverdeling

In GrungeGolem figureren vijf goden. Vier Grungegoden, met name

BACCHOS (geel),

de laveloze god van het spijsverteringsstelsel en haar omhulsel

EROS (rood),

de vurige god van flirt, passie en romantiek

LUDOS (groen),

de naïeve god van spel en plezier

SPIRITOS (blauw),

de onvatbare god van dromen en angsten.

Deze 4 hebben een gloeiende hekel aan

LOGOS,

de nuchtere god van de rationele wereld waar normen, regels en plichten de lijnen bepalen waartussen een 'beschaafd' mens mag leven.

De overige rollen, die van de GOLEMS, worden ingenomen door jullie...

Spelverloop

GrungeGolem speelt zich af in de wereld van de oerdriften, waar de Grungegoden Bacchos, Eros, Ludos en Spiritos de plak zwaaien. Doel van het spel is een GrungeGolem worden, waardoor je bewijst dat je oerdriften nog volop smeulen....

In het **Voorspel** start je als Golem en word je door de Grungegoden uitgerust met T@ken.

T@ken zijn opdrachten of vragen waar de ratio of Logos geen vat op heeft.

Deze T@ken mag je tijdens het **Middenspel** uitdelen aan je medespelers. Zelf zal je ook T@ken krijgen en naargelang je deze invult, moet je kaarten bijnemen of mag je er wegwerpen. De boodschap is zo snel mogelijk je kaarten kwijt te spelen en met je Golem op een Logossteen te landen.

Indien dit huzarenstukje je als eerste lukt, word je een GrungeGolem die met onbeperkte macht het Eindspel beheerst.

In het **Eindspel** kan je immers als ongenaakbare GrungeGolem jacht maken op de overige Golems en hen belagen met T@ken...

Of word je liever zelf opgejaagd door een onvoorspelbare GrungeGolem...?

VOORSPELREGELS

Bij aanvang van het spel plaatsen de spelers hun Golem op een Logossteen en ontvangen elk

5 Kaarten (2 spelers)
4 Kaarten (3 tot 5 spelers)
3 Kaarten (6 tot 8 spelers).

Plaats de resterende kaarten, met de tekstzijde onleesbaar, in het midden van het bord. Neem de T@ken op je kaarten rustig door en hou ze verborgen voor je medespelers.

De oudste speler start nu het spel en verplaatst zich met zijn/haar Golem naargelang het aantal geworpen ogen. De speler links zet het spel verder door de dobbelsteen te werpen en zich te verplaatsen, enz...

Een speler mag hierbij steeds naar keuze voor- of achteruit gaan

MIDDENSPELREGELS

Doel van het Middenspel is zo snel mogelijk zonder kaarten een Logossteen bereiken om het spel verder te kunnen zetten als GrungeGolem.

Een kaart kan je kwijtspelen in een Grungesituatie...

■ GRUNGESITUATIE

Een Grungesituatie ontstaat wanneer je met je Golem op een Grungesteen belandt, terwijl er binnen deze kleur welgeteld één andere Golem op een Grungesteen staat.

Op de groene Ludosstenen staat bijvoorbeeld 1 medespeler op de Ludossteen 4 en jij stapt op de Ludossteen 7.

In een Grungesituatie geeft de speler op het hoogste cijfer, een T@ak aan de andere. Deze T@ak mag je kiezen uit al je kaarten, maar moet van een Grungegod zijn met dezelfde kleur als deze van de Grungestenen.

In bovenstaand voorbeeld geef jij dus een LudosT@ak aan de speler op de Ludossteen 4.

Staan jullie op rode Erosstenen, dan volgt een ErosT@ak, enz.

■ INGRENEN TIJDENS EEN GRUNGESITUATIE

Grungespiegel Met een Grungespiegel keer je de rollen om. Je kaatst een T@ak terug die je niet wil doen. De T@akgever mag dan zelf de T@ak invullen en kan zo een kaart kwijtspelen of verkrijgen. De Grungespiegel verdwijnt na vertoning onderaan het pak. Een T@akgever kan door zelf een Grungespiegel te tonen nogmaals terugkaatsen.

GrungeJoker Je toont een GrungeJoker wanneer er een T@ak die jij graag zou uitvoeren, aan een andere speler wordt gegeven. De GrungeJoker moet onmiddellijk na voorlezing worden getoond. Vul je de T@ak in, dan mag je de GrungeJoker wegwerpen. Faal je, dan krijg je een kaart bij.

Veto Indien je niet wil dat een andere speler een bepaalde T@ak uitvoert, dan kan je een Veto stellen. Dit gebeurt echter niet straffeloos. De Vetosteller neemt er een kaart bij. De speler die verhinderd werd een T@ak te vervullen, mag een kaart wegdoen.

■ JE KAN NIET IN EEN GRUNGESITUATIE STAAN INDIEN

- ◆ je op een Grungesteent belandt binnen een kleur waar geen of reeds méér dan 1 andere speler een steent bezet
- ◆ je op een Grungesteent terechtkomt waarop reeds een Golem staat
- ◆ je op een Logosteent staat.

In al deze gevallen geef je de dobbelsteent aan de volgende speler.

■ GEEN T@KEN MEER

Je kan geen T@ken meer geven, omdat

- ◆ je geen kaarten meer hebt of
- ◆ enkel nog een Grungespiegel of -Joker, of omdat
- ◆ je al de T@ken binnen één kleur reeds gegeven hebt.

In al deze gevallen, krijg je in een Grungesituatie waarin je betrokken wordt een T@ak, dus ook wanneer je op het hoogste cijfer staat.
Indien geen van beide spelers een T@ak kan geven, nemen beiden een kaart bij!

■ OVERZICHT: KAARTEN WEGDOEN OF BIJKRIJGEN

Je mag 1 kaart wegdoen (onderaan pak bijvoegen) wanneer

- ◆ je een T@ak naar behoren invult
- ◆ je tegenspeler weigert of vergeet je een T@ak te geven
- ◆ een speler een veto stelt tegen een T@ak die jij moet uitvoeren
- ◆ je de vier T@ken op één kaart hebt uitgedeeld

Je moet 1 kaart bijnemen (bovenste kaart van het pak) wanneer

- ◆ je een T@ak niet of onbevredigend uitvoert
- ◆ je weigert of vergeet een T@ak te geven
- ◆ je een veto stelt tegen een T@ak
- ◆ je op een steent terechtkomt waarop een andere Golem staat
- ◆ je in een Grungesituatie staat waar geen T@ak kan gegeven worden.

■ KEERPUNT

De eerste speler die zonder kaarten op een Logosteent belandt, ruilt haar/zijn Golem voor een witte GrungeGolem en start het Eindspel vanaf de Logosteent waarop hij/zij staat.

EINDSPELREGELS

Het Eindspel start vanaf het ogenblik dat er 1 GrungeGolem de jacht opent op de overige Golems om hen naar hartelust te belagen met T@ken...

■ GRUNGEGOLEM VERSUS GOLEM

GrungeGolems hebben meer macht dan Golems. Ze zijn in iedere Grungesituatie T@akgever en zijn niet gebonden aan de kleur waarop zij zich bevinden om een T@ak te geven.

In een Grungesituatie op groene Ludosstenen, mag de GrungeGolem bijvoorbeeld een gele BacchosT@ak geven...

In een Grungesituatie met een GrungeGolem, kiest de GrungeGolem blind één kaart uit je resterende kaarten. Is dit een

- ◆ Grungespiegel; dan mag je al je kaarten wegwerpen
- ◆ Grungejoker; dan ruil je deze voor de bovenste kaart van het pak, waaruit je vervolgens zelf een T@ak mag kiezen
- ◆ Grungekaart; dan kiest de GrungeGolem om het even welke T@ak op deze kaart

Indien je geen kaarten meer hebt, dan kiest de GrungeGolem een T@ak uit de bovenste kaart van het pak. Deze kaart wordt nadien terug onderaan het pak toegevoegd.

Wie een T@ak van een GrungeGolem naar behoren invult, mag al zijn/haar kaarten wegwerpen. Wie faalt, moet een kaart bijnemen.

Een Golem die samen met een GrungeGolem op een steen staat, neemt sowieso een kaart bij

■ GRUNGEGOLEM VERSUS GRUNGEGOLEM

Tussen twee GrungeGolems is er nooit sprake van een Grungesituatie. Wanneer twee GrungeGolems op dezelfde steen staan, mogen al de Golems hun kaarten wegdoen.

■ GOLEM VERSUS GOLEM

Tussen Golems blijven de spelregels van het Middenspel gelden.

■ DE LOGOSSTEEN; RUST-, KEER- & EINDPUNT...

Voor spelers met kaarten, betekent de Logossteen een rustpunt. De GrungeGoden hebben hier geen vat op je.

Voor de eerste 2 spelers zonder kaarten, betekent de Logossteen een Keerpunt. Zij mogen immers het spel verderzetten als GrungeGolem.

Voor de volgende spelers zonder kaarten, betekent de Logossteen het Eindpunt. Zij zijn uit wanneer ze een Logossteen bereiken en krijgen respectievelijk de titel 1ste, 2de, 3de, ... GrungeGolemopvolger.

Zodra een GrungeGolem degradeert tot Golem (zie verder), neemt de eerste opvolger zijn/haar GrungeGolem over, enz..

Vanop een Logossteen kan men overigens nooit ingrijpen in een Grungesituatie. GrungeJokers kunnen niet gebruikt worden vanop de Logossteen en er mag zeker geen Veto gesteld worden vanop de Logossteen.

■ ALGEMEEN

- ◆ Wie meer dan 9 kaarten verzamelt of meer dan 3 veto's stelt, wordt voor de rest van de avond het manusje van alles.
- ◆ De T@akgever beslist uiteindelijk of je je voldoende hebt gekweten van de T@ak.
- ◆ Een T@ak mag slechts éénmaal gegeven worden door dezelfde speler
- ◆ Als T@akgever weigeren een T@ak te geven, is niet enkel het niet willen voorlezen van een T@ak, maar ook het niet willen participeren aan de uitvoering van een T@ak.
- ◆ Een GrungeGolem die een Veto stelt of weigert een T@ak te geven, wordt opnieuw Golem met evenveel startkaarten als in het begin...

■ EINDSPELVARIANT VOOR 2 SPELERS

Indien de Golem op de steen van de GrungeGolem terecht komt of vice-versa, dan wisselen beide spelers van rol en neemt de nieuwe Golem 3 kaarten van het pak...

■ EINDE

Het spel eindigt wanneer enkel nog de GrungeGolem(s) op het bord vertoeven

TIPS

- ◆ Hoe lager de cijfers van de Grungestenen waarop je terecht komt, hoe sneller je je kaarten kan wegspelen.
- ◆ Iedere medespeler mag zijn mening ventileren omtrent het al dan niet naar behoren uitvoeren van een T@ak, maar het is de T@akgever die uiteindelijk beslist of een T@ak naar behoren werd ingevuld.
- ◆ De tijd die iemand toegemeten krijgt om een T@ak in te vullen, moet redelijk zijn.
- ◆ Een 'boycotter' wordt op algemeen awoertgeroep onthaald. Het is immers een '**LogosGolem**', iemand die zich enkel de wet laat dicteren door Logos en die zich verbergt zich achter rationele flauwiteiten om T@ken te ridiculiseren en zo kaarten kwijt te spelen.
- ◆ Iedereen mag aanmoedigen of het goede voorbeeld geven.
- ◆ Alle middelen die Logos op een dwaalspoor kunnen zetten, worden door de Grungegoden hooglijk gewaardeerd.
- ◆ Wie betrapt wordt op valsspelen, (bv. zelf verzonnen T@ak geven) krijgt een kaart bij.
- ◆ Wie het Keerpunt bereikt met een 5 als laatste worp, moet opnieuw van start gaan met 4 Grungekaarten
- ◆ De geslachten van de Golems of de GrungeGolems moeten niet per sé overeenstemmen met de seksen van de spelers.
- ◆ Indien in gezamenlijk overleg besloten wordt om een Grungegod niet aan bod te laten komen (vb Bacchos), dan wordt deze kleur (geel) neutraal en kunnen er binnen deze kleur geen Grungesituaties ontstaan.
- ◆ Twee spelers met een boontje voor mekaar, kunnen het eindspel rekken naar wens...

- ◆ Aarzel niet goede T@ken over te maken op onderstaand adres, waar je ook met klachten terecht kunt.

■ CONSUMENTENSERVICE

Wij besteden de grootste zorg aan de vervaardiging van GrungeGolem. Mocht er desondanks bij aankoop iets niet in orde zijn, laat het ons dan onmiddellijk weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Benelux:

SterN Projects, Van Monsstraat 89 - B 3000 Leuven