

LET THE GAMES BEGIN



Mixlore

Published by Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt - France

Auteurs: Nicholas Cravotta, Rebecca Bleau en Skylar Cravottableau,
BlueMatter Games 2021.

SQUID GAME™/© Netflix. Met toestemming gebruikt.

Illustraties: Mathieu Lidon.

Dit spel is gebaseerd op de Netflix-serie Squid Game.
Dit is geen gokspel. Er is geen echt geld mee te winnen.

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



SQUID GAME

SPELREGELS

Voor 3 tot 6 spelers, 16 jaar en ouder



SQU001-00017-2004

SPEELMATERIAAL



2 speelborden voor 4 gevechten: **RED LIGHT GREEN LIGHT - DALGONA** en **TUG OF WAR - SQUID GAME**



72 teamfiches, in 6 teams verdeeld



7 poppenkaarten voor **RED LIGHT GREEN LIGHT**



11 dalgonakaarten voor **DALGONA**



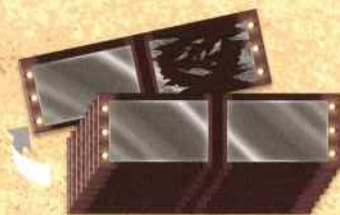
36 spelerskaarten voor **RED LIGHT GREEN LIGHT**, **TUG OF WAR** en **GLASS BRIDGE**



24 Squid Game-kaarten voor **SQUID GAME**



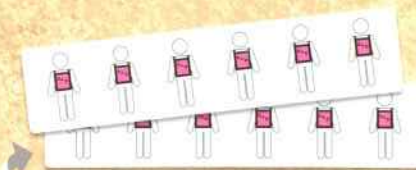
4 gestante "knikker"-fiches om 2 knikkers te maken voor **MARBLES**



8 "glazen brug"-tegels voor **GLASS BRIDGE**



1 timer en 2 timerfiches



4 mannequin- en muurstroken voor **GLASS BRIDGE** en **MARBLES**

KORT SPELOVERZICHT

Leid je team door zes dodelijke spellen. Je overlevende teamleden gaan door naar het volgende spel. Doorsta alle zes spellen met ten minste één overlevend teamlid om te winnen.

VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende **spelerskaarten (6)** en **teamfiches (12)**. Hij begint het spel met **7 teamfiches**. Hij legt de andere 5 fiches voorlopig opzij.



OVERLEVING EN ELIMINATIE

Elk spel heeft eigen spelregels met betrekking tot welke fiches overleven of worden geëlimineerd. Overlevende fiches gaan door naar het volgende spel. Geëlimineerde fiches gaan uit het spel en worden in de spaarpot gedaan (inlay van de doos). Vergeet niet om de fiches om te draaien, zodat de geldkant zichtbaar wordt.



TIMER

Sommige spellen maken gebruik van de timer. Om de timer op **15:00** te zetten, stapelen de spelers het **05:00** fiche en het dubbelzijdige **10:00** en **15:00** fiche open op de timer. Om af te tellen, gaan de spelers steeds op het moment dat het aftellen begint en aan het einde van een ronde door naar het volgende fiche (in volgorde van **15:00** naar **10:00**, dan **05:00** en ten slot **00:00**). Bereikt de timer **00:00**, dan worden teamleden die het spel nog niet hebben voltooid direct geëlimineerd.



REKRUTEREN

Belangrijk: na elk spel krijgt een speler er één teamlid bij. Hij voegt daartoe één van zijn opzijgelegde teamfiches aan zijn team toe. Zelfs als in een spel zijn hele team is geëlimineerd, heeft hij altijd ten minste één fiche dat naar het volgende spel gaat.

DE SPELLEN

Speel de spellen in onderstaande volgorde:

1- **RED LIGHT GREEN LIGHT**



2- **DALGONA**



3- **TUG OF WAR**



4- **MARBLES**



5- **GLASS BRIDGE**



6- **SQUID GAME**



BEURTEN

Voor spellen waarin spelers beurten moeten uitvoeren geldt dat de **speler met de meeste fiches als eerste aan de beurt is**. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld. Bij een gelijke stand begint van de spelers met de meeste fiches degene met het fiche met het hoogste nummer. *Voorbeeld: team A heeft fiches 366 en 205. Team B heeft fiches 403 en 111. Team B is als eerste aan de beurt.*

DE VIPS

Niemand weet veel van de VIPS, behalve dat ze heel rijk zijn en op de uitkomst van de gevechten gokken. Wees voorzichtig. Je wilt niet weten wat er gebeurt als ze zich vervelen.

HET SPEL WINNEN

Alleen het sterkste team kan winnen. De **speler die het team leidt met de winnaar van de afsluitende Squid Game**, wint het spel.



"Voorbereidingen voor het eerste spel zijn voltooid. We kunnen nu beginnen."

1 snelheidsfiche voor **SQUID GAME**

RED LIGHT GREEN LIGHT

"Je mag verder als 'het' 'Green Light' roept. Stop als 'het' 'Red Light' roept. Is jouw verplaatsing daarna gezien, dan word je geëlimineerd."

Doel: steek het veld over zonder door de grote pop te worden gezien.

Benodigd speelmateriaal: Red Light Green Light-speelbord, poppenkaarten (7), timer op 10:00 ingesteld, spelerskaarten (6 per speler).



Spelregels: Red Light Green Light wordt in ronden gespeeld. Elke ronde gebeurt het volgende:

Iedere speler legt een fiche achter de startstreep (mits hij er daar geen heeft).

Iedere speler speelt 1 van zijn 6 kaarten gedekt.

Is iedereen klaar, dan draait iedere speler zijn gespeelde kaart om.

Pop kijkt: draai de bovenste poppenkaart om, zodat te zien is wanneer pop de ogen opendoet.

● **Eliminatie:** toont het rode licht het getal op een gespeelde kaart, dan is die speler niet op tijd gestopt. Hij beweegt deze ronde niet. In plaats daarvan moet hij zijn fiche dat het dichtst bij de pop ligt, elimineren. Is zijn enige fiche dat achter de startstreep, dan elimineert hij dat.

● **Verplaatsen:** toont het rode licht het getal op een gespeelde kaart niet of wordt er een groen licht omgedraaid, dan slaagt de speler in zijn opzet. Hij verplaatst al zijn fiches op het speelbord het betreffende aantal banen richting de pop, met inbegrip van zijn fiche achter de startstreep. Elk fiche dat het veld met de pop bereikt, overleeft!

● **Duwen:** een speler die een "0 duwen"-kaart speelt, verplaatst geen van zijn fiches. In plaats daarvan mag hij, nadat alle andere spelers hebben bewogen, 1 fiche van een andere speler naar keuze dat zich in dezelfde baan als één van zijn eigen fiches of een baan daarvoor bevindt, duwen en daarmee elimineren. Spelen in 1 ronde meerdere spelers een "0 duwen"-kaart, dan duwt van hen de speler met het fiche met het hoogste nummer op het speelbord eerst, gevolgd door de speler met het fiche met het op één na hoogste nummer, enzovoort.
Opmerking: een fiche achter de startstreep mag een ander fiche in de eerste baan of achter de startstreep duwen.

Leg de omgedraaide poppenkaart gedekt opzij.

Iedere speler neemt zijn gespeelde kaart terug in zijn hand. Start de volgende ronde.

Aftellen: nadat de laatste poppenkaart is gespeeld, begint de timer af te tellen. Schud de poppenkaarten en ga verder met het spel. Bereikt de timer 00:00, dan worden fiches die nog op het speelbord liggen, geëlimineerd.

TIP: "Je wordt niet gepakt als je je achter iemand verstopt."



DALGONA

"Kies één van de vier beschikbare vormen die je ziet. De vorm die je hebt gekozen, moet je uit de zoetigheid halen. Je bent door als je de vorm er binnen de tijdslimiet uit hebt geprikt zonder deze te breken."

Aan het begin van Dalgona krijgt iedere speler één nieuw teamlid.

Doel: prik de verschillende vormen eruit zonder je dalgona's te breken.

Benodigd speelmateriaal: Dalgona-speelbord, Dalgona-kaarten (11), timer op 15:00 ingesteld.



Fiches leggen:

Een speler verdeelt al zijn fiches naar eigen keuze over de vier vormen. Hij legt de fiches in de donkere secties. Daarna legt de volgende speler (met de klok mee) al zijn fiches, enzovoort. Zodra alle fiches zijn gelegd, is het tijd om de vormen eruit te prikken.

Spelregels: Dalgona wordt in ronden gespeeld. Elke ronde gebeurt het volgende:

● **Schudden:** als een speler aan de beurt is, schudt de speler rechts van hem alle Dalgona-kaarten voor hem.

● **Prikken:** de speler die aan de beurt is, draait kaarten om totdat hij besluit te stoppen of de "Krak!"-kaart trekt. Hij moet ten minste 1 kaart trekken.

● **Uitzondering:** heeft de spelers geen fiches op het speelbord, dan is zijn beurt voorbij en trekt hij geen kaarten meer.

● **De speler toont "Krak!":** hij elimineert één van zijn fiches op het speelbord. Zijn beurt is voorbij. Uitzondering: trekt hij als eerste kaart "Krak!", dan elimineert hij in plaats daarvan een fiche van een andere speler naar keuze!

● **De speler toont een vorm:** hij zet één van zijn fiches op de betreffende vorm via de pijl vooruit naar de volgende sectie.

▶ Zet de speler een fiche vooruit vanaf de laatste sectie van de vorm, dan heeft hij de dalgona voltooid en het betreffende fiche overleeft!

▶ Heeft de speler geen fiche op de getrokken vorm, dan "schopt hij de aansteker" en moet hij een fiche van een andere speler op die vorm vooruitzetten.

Aftellen: zodra iedereen één keer aan de beurt is geweest, begint de timer af te tellen. Bereikt de timer 00:00, dan worden alle fiches op het speelbord geëlimineerd.

TIP: "Probeer niet al je eieren in dezelfde mand te bewaren."





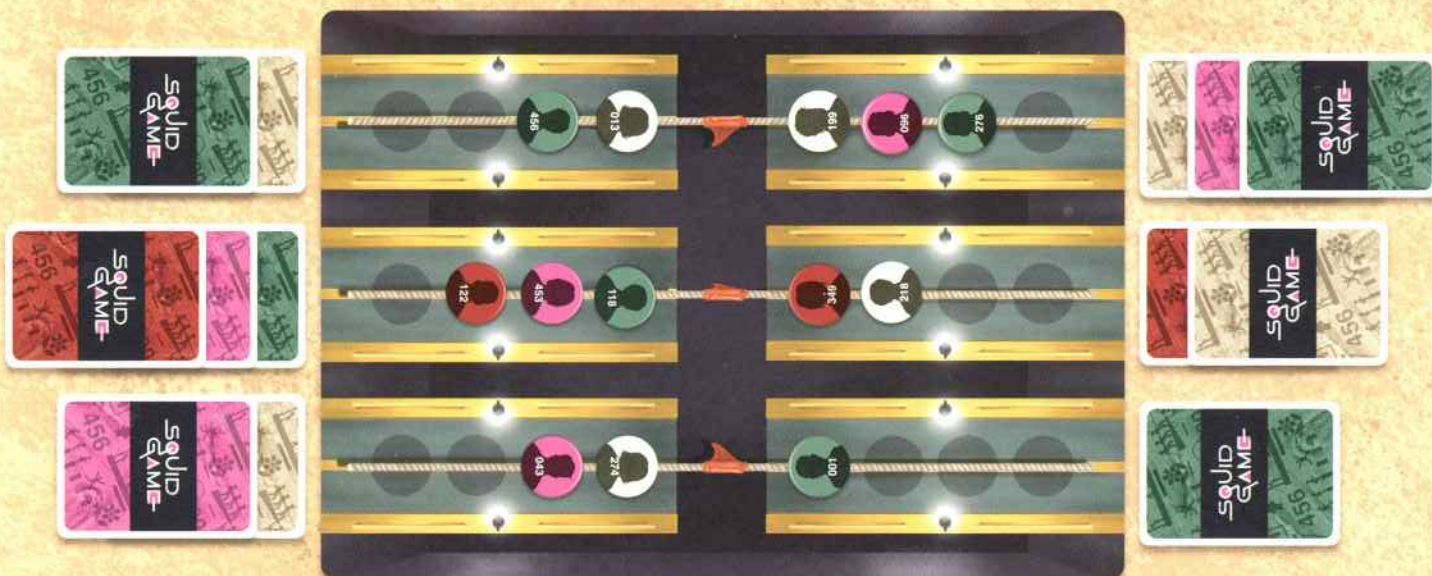
TUG OF WAR

"Spelers, verdeel jullie in zes teams. Om te winnen, moet je het touw naar jouw platform trekken in een poging om je tegenstanders naar beneden te laten vallen."

Aan het begin van Tug of War krijgt iedere speler één nieuw teamlid.

Doel: trek de andere teams in het gat. Fiches van winnende teams overleven.

Benodigd speelmateriaal: Tug of War-speelbord, spelerskaarten (6 per speler).



Fiches leggen:

De spelers leggen om beurten steeds één fiche op het Tug of War-speelbord. Daarbij kunnen ze uit 6 teams kiezen, die samen 3 Tug of War-gevechten vormen. Een speler mag ervoor kiezen om een fiche te leggen op een team dat het tegen een ander team met zijn fiche(s) opneemt. Zodra alle fiches zijn gelegd, is het tijd om te trekken!

Opmerking: een fiche dat het opneemt tegen een team zonder fiches overleeft automatisch.

Evenwichtsregel: het is niet toegestaan om een fiche zo te leggen dat een team 2 fiches meer heeft dan de tegenstander.

Voorbeeld: team A heeft 1 fiche en team B heeft 2 fiches. Een speler mag pas weer een fiche aan team B toevoegen als iemand een tweede fiche aan team A heeft toegevoegd.

Er zijn 24 locaties voor fiches. Fiches die niet op het speelbord zijn gelegd, worden geëlimineerd.

Spelregels:

Iedere speler speelt 1 kaart gedekt voor elk fiche dat hij heeft. Hij legt de kaart achter het betreffende team. Heeft hij fiches bij teams die het tegen elkaar opnemen, dan legt hij kaarten aan beide kanten. Heeft een speler meer dan 6 fiches, dan moet hij verstandig kiezen, omdat hij maar 6 kaarten heeft.

Toon nadat iedereen klaar is de gespeelde kaarten. **Handel gevechten één voor één af.**

● **Hoogste totaal:** het team met het hoogste totaal trekt het andere team in het gat en **wint**. Alle winnende fiches overleven. Alle verliezende fiches worden geëlimineerd.

● **Drie stappen: een team met een "0"** laat het andere team vallen door drie stappen vooruit te doen. Als er een "0" is gespeeld, **wint het laagste totaal**. Twee "0"-len annuleren elkaar echter, zelfs als ze aan dezelfde kant zijn gespeeld. In dat geval wint het hoogste totaal weer. Bij 3 "0"-len wint het laagste totaal, bij 4 "0"-len het hoogste totaal, enzovoort.

Bij een gelijke stand wint het team met meer fiches. Is dat ook gelijk, dan raken de VIPs die op dit gevecht gokken verveeld en elimineren ze beide teams.

TIP: "Doe drie stappen naar voren als ik een seintje geef. Vertrouw gewoon op me en ze zullen vallen!"



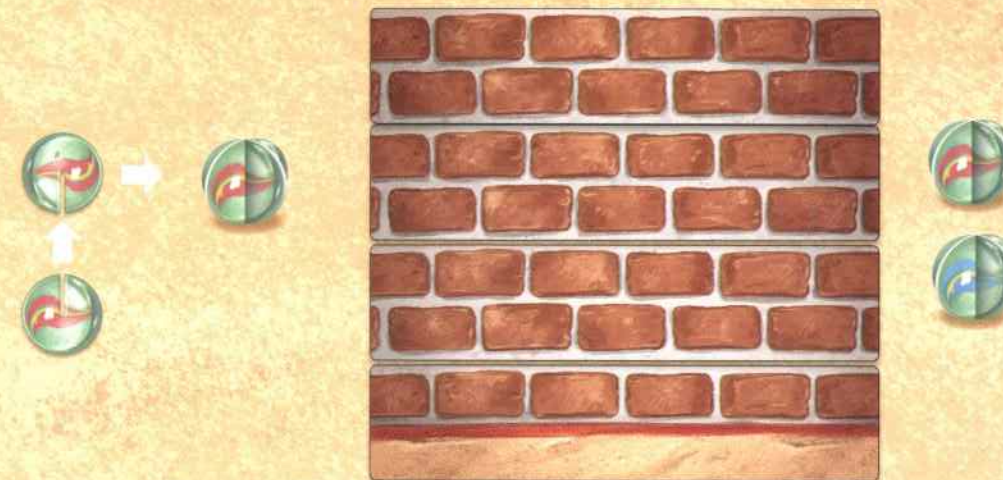
MARBLES

"Sprekentwee mensen af om samen te werken, dan schudden ze handen om te laten zien dat ze partners zijn. De speler die erin slaagt om alle knikkers van zijn partner te nemen, wint."

Aan het begin van Marbles krijgt iedere speler één nieuw teamlid.

Doel: koppel fiches en knikker tegen elkaar. De winnaar van elk spel overleeft.

Benodigd speelmateriaal: 2 knikkers, muurstroken.



Koppelen:

De spelers leggen steeds om beurten 1 fiche op tafel. Wie aan de beurt is, **legt zijn fiche gescheiden neer of koppelt het aan een ander fiche**. Er kunnen nooit meer dan 2 fiches aan elkaar worden gekoppeld. Kan een speler geen fiche meer leggen, dan moet hij indien mogelijk een gescheiden eigen fiche aan een ander gescheiden fiche koppelen.

Het koppelen is voorbij zodra alle fiches aan elkaar zijn gekoppeld.

Opmerking: een gescheiden fiche dat niet aan een ander fiche kan worden gekoppeld, overleeft en gaat door naar de volgende ronde.



Spelregels:

De speler die aan de beurt is, kiest een paar waarin zich ten minste 1 eigen fiche bevindt. Hij besluit dan of hij "Odd Even" of "Closest to the wall" wil spelen. Na het bepalen van de winnaar kiest de volgende speler (met de klok mee) een paar. Dit gaat door totdat alle paren zijn afgehandeld.

Opmerking: bevat een paar 2 fiches van dezelfde speler, dan overleeft er automatisch één en wordt het andere geëlimineerd.

Odd even

De speler die aan de beurt is, verbergt 1 of 2 knikkers in zijn hand. Zijn tegenstander raadt "oneven" of "even".

● **Heeft de tegenstander gelijk**, dan overleeft zijn fiche en wordt het fiche van de speler die aan de beurt is, geëlimineerd.

● **Heeft de tegenstander ongelijk**, dan wordt zijn fiche geëlimineerd en overleeft het fiche van de speler die aan de beurt is.

Opmerking: een speler die probeert om 0 knikkers te verbergen, verliest automatisch wegens valsspelen.

Closest to the wall

Leg de muurstroken plat op tafel. De tegenstander van de speler die aan de beurt is, rolt eerst een knikker. Daarna rolt de speler die aan de beurt is. Wiens knikker dichterbij de rode lijn op de muur eindigt, wint. Rolt een knikker van tafel, dan verliest de betreffende speler direct.

TIP: "Gganbu. Het is een goede vriend. Eén die je behoorlijk vertrouwt."





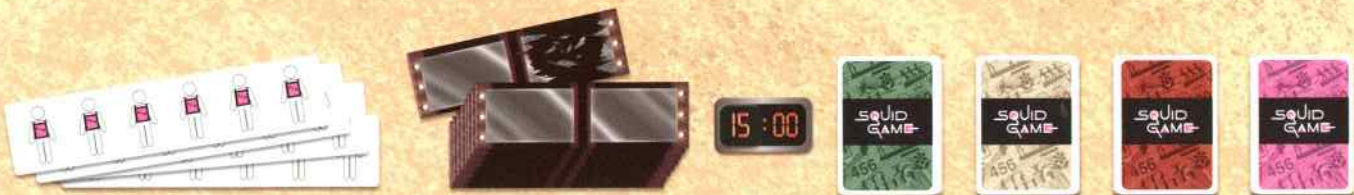
GLASS BRIDGE

"Kies één van de gepresenteerde mannequins. Neem dan het bijbehorende hemd. Het opstapje van speciaal glas is sterk genoeg om het gewicht van 2 mensen te dragen. Normaal glas breekt echter al als er maar 1 persoon op stapt."

Aan het begin van Glass Bridge krijgt iedere speler één nieuw teamlid.

Doel: steek de glazen brug over, voordat de tijd om is.

Benodigd speelmateriaal: "glazen brug"-tegels (maximaal 8), spelerskaarten (6 per speler), mannequinstroken (maximaal 4), timer op 15:00 ingesteld.



Mannequinstroken

«Glazen brug»-tegels

Tel het aantal overlevende fiches:

- ▶ 6 of minder: gebruik 1 mannequinstrook
- ▶ 7 - 12: gebruik 2 mannequinstroken
- ▶ 13 - 18: gebruik 3 mannequinstroken
- ▶ 19 - 24: gebruik 4 mannequinstroken

Zijn er minder dan 8 overlevende fiches, gebruik dan zoveel "glazen brug"-tegels als het aantal overgebleven fiches. Draai de "glazen brug"-tegels zo dat de kapotte kant niet zichtbaar is. Schud de tegels. Draai tegels ook rond zodat niemand weet aan welke kant kapot glas zich bevindt.

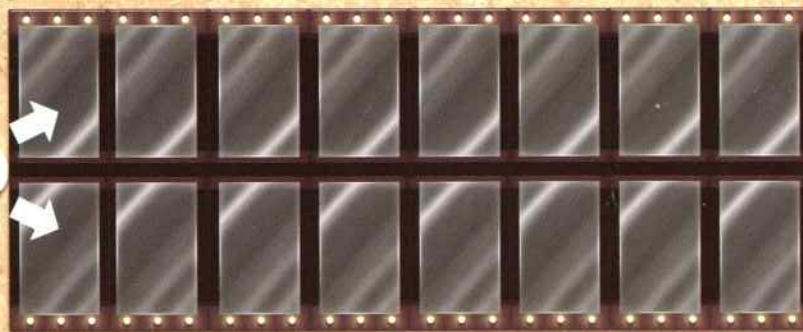
Fiches leggen:

Leg de mannequinstroken als rij aan elkaar. **De spelers leggen om beurten steeds één fiche** boven een mannequin om de betreffende positie te reserveren. De uiteinden van de rij kunnen de eerste of de laatste plek zijn. Dat wordt pas bekend nadat alle fiches zijn gelegd.

Bouwen: zodra alle fiches zijn gelegd, speelt iedere speler 1 kaart. Tel de waarden ervan bij elkaar op.

- ▶ Is het totaal **oneven:** vorm een rij "glazen brug"-tegels links van de fiches.
- ▶ Is het totaal **even:** vorm een rij "glazen brug"-tegels rechts van de fiches.

Iedere speler neemt de gespeelde kaart terug in zijn hand.



Voorbeeld van het bouwen van de glazen brug als het totaal even is.

Spelregels: Glass Bridge wordt in ronden gespeeld. Elke ronde gebeurt het volgende:

Schuif alle fiches in de rij naast de brug naar elkaar toe, zodat er geen lege plekken meer zijn. Schuif geen fiches de glazen brug op. Iedere speler **speelt 1 kaart** gedekt.

Draai, nadat iedere speler een kaart heeft gespeeld, alle kaarten **om**.

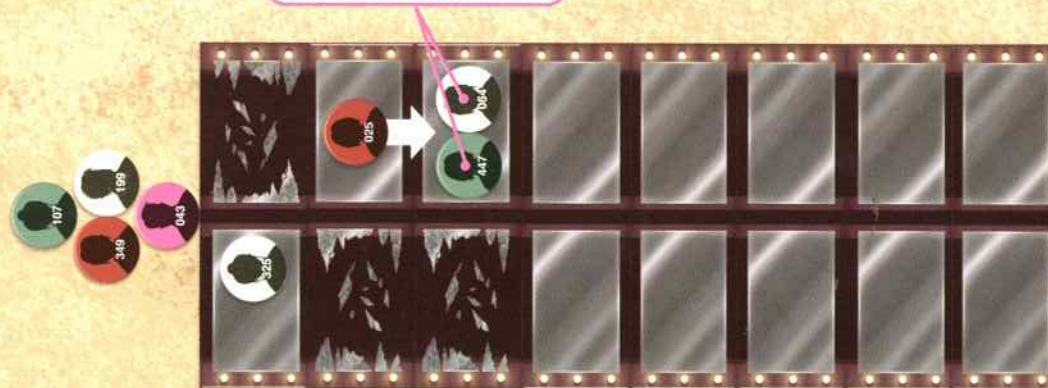
De speler die de **hoogste** kaart heeft gespeeld, begint. Daarna komen de andere spelers **met de klok mee** aan de beurt. Bij een gelijke stand begint van hen de speler met een fiche dichterbij het einde van de glazen brug. Is het dan nog gelijk, dan begint van hen de speler met het fiche met het hoogste nummer.

- De speler die aan de beurt is, **zet één** van zijn fiches **zoveel posities vooruit als het getal op zijn kaart aangeeft**. Een fiche dat van de glazen brug af beweegt, overleeft.
- **Kettingreactie:** beweegt een fiche naar een positie waar zich 2 fiches bevinden (dan wel vrijwillig, dan wel door een duw), dan **moet het daar stoppen en één van de 2 fiches daar naar de volgende positie duwen**. Dat zou opnieuw een duw kunnen veroorzaken en er zelfs voor kunnen zorgen dat een speler de glazen brug moet betreden. Wordt het fiche van een speler als gevolg van een kettingreactie de glazen brug op geduwd, dan mag die speler zelf kiezen op welke kant van de brug hij springt.

De spelers **leggen hun gespeelde kaarten af**.

Aftellen: zodra alle kaarten zijn gespeeld, krijgt iedere speler zijn 6 kaarten weer terug en begint de timer af te tellen. Bereikt de timer 00:00, dan worden alle fiches op het speelbord geëlimineerd.

Het rode fiche moet stoppen en 1 van de 2 fiches duwen.



Voorbeeld van een kettingreactie: als het rode fiche een "3" speelt, beweegt het maar 1 stap, omdat het moet stoppen op een positie waar zich 2 fiches bevinden. Het duwt dan 1 van de 2 fiches. De eigenaar van het geduwde fiche besluit naar welke kant van de brug hij springt.

Op de glazen brug bewegen:

Een speler moet op de glazen brug stap voor stap bewegen. Verplaatst hij een fiche op de glazen brug of wordt hij als gevolg van een kettingreactie op de glazen brug geduwd, dan mag hij kiezen op welke kant van de tegel hij springt. Draai de tegel dan om.

- **Heeft hij de kapotte kant gekozen:** het glas breekt. Het fiche wordt **geëlimineerd**.
- **Heeft hij de onbeschadigde kant gekozen:** het fiche overleeft. De speler **zet zijn verplaatsing voort**.

0 duwen: speelt een speler zijn "0 duwen"-kaart, dan mag hij een fiche dat zich op dezelfde positie bevindt als een eigen fiche 1 positie vooruit zetten. Verplaatst hij het fiche daarmee naar de glazen brug, dan mag hij bij uitzondering kiezen op welke kant van de brug dat fiche springt en zo besluiten om een fiche van een andere speler te elimineren. Verplaatst hij het fiche naar een positie met 2 fiches, dan zijn de gebruikelijke kettingreactieregels van toepassing.

De VIPs: als de timer 15:00 of 10:00 toont als de laatste tegel van de glazen brug wordt omgedraaid, **dan raken de VIPs verveeld**. Om een en ander weer spannend te maken, stellen ze de **timer direct op 05:00 in** en de spelers krijgen aan het einde van de ronde al hun kaarten weer terug. Stond de timer al op 05:00, dan doen de VIPs niets.

TIP: "Als eerste gaan in een strijd op leven en dood? Erg angstaanjagend. Maar weet je ook nog dat de meeste deelnemers die in Red Light Green Light achterbleven stierven door tijdsgebrek?"





SQUID GAME

"De aanvallers moeten de arena in de vorm van een inktvis betreden, de verdediging passeren en dan het gebied in de kop van de inktvis met zijn voet aanraken om te winnen. Treedt er een situatie op waardoor de spelers het spel niet kunnen voortzetten, dan wint de laatste speler die overblijft."

Aan het begin van Squid Game krijgt iedere speler één nieuw teamlid.

Doel: bereik als eerste de kop van de inktvis om te winnen.

Benodigd speelmateriaal: Squid Game-speelbord, Squid Game-kaarten (4 per speler), snelheidsfiche.



De speler met de **minste fiches begint** met het snelheidsfiche. Bij een gelijke stand neemt van hen de speler met het fiche met het hoogste nummer op het speelbord het snelheidsfiche.

Fiches leggen:

Iedere speler legt één van zijn fiches in het rechthoek en zijn overige teamleden in de veilige zone onderaan de inktvis. **Fiches in de veilige zone kunnen niet worden gestoken of geduwd.** Er is geen timer. Het spel is voorbij als iemand de kop van de inktvis bereikt of er nog maar 1 team over is.

Spelregels:

Iedere speler **speelt 1** van zijn 4 kaarten gedekt.

Zodra iedereen klaar is, **draaien** de spelers de gespeelde kaarten om.

Handel de kaarten in volgorde af: 1-Afweren, 2-Steken, 3-Duwen, 4-Bewegen. Handel eerst alle afweerkaarten af, dan alle steekkaarten, dan alle duwkaarten en tot slot alle beweegkaarten. Hebben meerdere spelers dezelfde kaart gekozen, **begin** dan bij de speler met het **snelheidsfiche** en **vervolg met de klok mee** om de beurtvolgorde te bepalen.

Afweren: voorkomt dat de fiches van de speler als gevolg van steken worden geëlimineerd. Ze kunnen nog wel worden geduwd.

Steken: de speler elimineert een fiche van een andere speler dat zich in dezelfde zone bevindt als één van zijn eigen fiches. Hij kan geen fiche steken dat zelf ook steekt. Heeft de enige speler die hij kan steken afweren gespeeld, dan wordt zijn fiche zelf geëlimineerd.

Duwen: de speler duwt een fiche dat afweren heeft gespeeld en zich in dezelfde zone bevindt als één van zijn eigen fiches. Het geduwde fiche wordt door de wachters geëlimineerd.

Bewegen: kies één van de volgende opties:

- Verplaatst een fiche van de veilige zone naar het rechthoek.
- Verplaatst een fiche van de rechthoek naar veld "1" binnen de driehoek.
- Verplaatst een fiche in de driehoek naar het veld met het volgende nummer.

Opmerking: een speler mag meerdere fiches in een zone hebben. Alle fiches in de driehoek bevinden zich in dezelfde zone.

Zet alle fiches die zich in de driehoek bevinden, met inbegrip van fiches die deze beurt naar of binnen de driehoek zijn bewogen, **vooruit** naar het veld met het volgende nummer. Om de kop van de inktvis te bereiken, moet een fiche vanaf veld "8" een stap zetten.

De speler met het **snelheidsfiche geeft het naar links door.** Start daarna de volgende ronde.

ACTIES

Volgorde van het afhandelen van acties:

Kiezen spelers dezelfde actie, begin dan bij de speler met het snelheidsfiche en daarna met de klok mee.

1^e
AFWEREN



- ▶ Kan niet worden gestoken.
- ▶ Kan worden geduwd en wordt dan geëlimineerd.

2^e
STEKEN



- ▶ Een fiche in de eigen zone (rechthoek of driehoek) steken, dat wordt geëlimineerd.
- ▶ Kan geen speler steken die ook steekt.
- ▶ Steekt een fiche iemand die afweren speelt, dan wordt het zelf geëlimineerd.

3^e
DUWEN

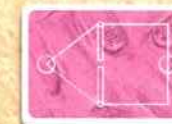
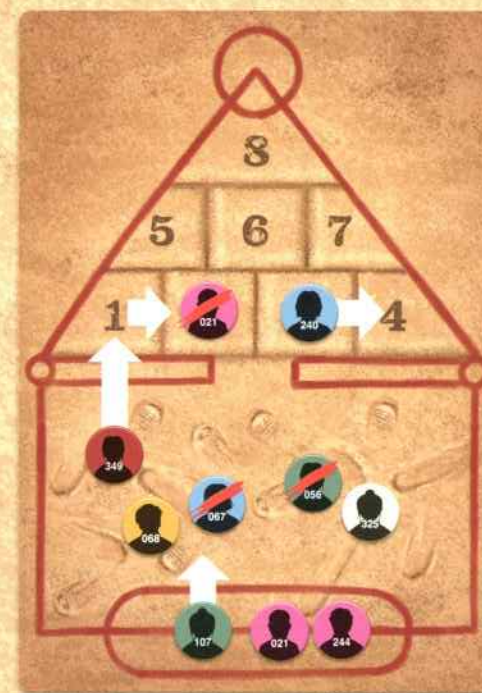


- ▶ Kan uitsluitend een fiche duwen dat zich in dezelfde zone (rechthoek of driehoek) bevindt en afweren heeft gespeeld. Dat fiche wordt geëlimineerd.

4^e
BEWEGEN



- Eén eigen fiche verplaatsen:
- ▶ Van veilige zone naar rechthoek.
- ▶ Van rechthoek naar driehoek (veld "1").
- ▶ Naar veld met het volgende nummer binnen de driehoek.



- 1 - Blauw weert af en kan niet worden gestoken.
- 2.a. - Wit en roze steken. Wit zit met de klok mee het dichtst bij het snelheidsfiche en steekt eerst. Wit **025** steekt en elimineert groen **056**.
- 2.b. - Roze kan uitsluitend blauw **240** steken (fiches in de veilige zone kunnen niet worden gestoken). Blauw heeft afgeweerd. Daardoor wordt roze zelf geëlimineerd. Elimineer roze **021**.
- 3 - Geel duwt een afwerende speler. Geel **068** duwt en elimineert blauw **067**.
- 4 - Groen en rood spelen allebei bewegen. Groen verplaatst **107** naar het rechthoek. Rood verplaatst **349** naar "1" binnen de driehoek. De ronde is voorbij. Zet blauw **240** naar "4" en rood **349** naar "2" vooruit. De spelers nemen hun kaarten weer terug in de hand. Start de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het eerste fiche dat de kop van de inktvis bereikt, wint. Het spel is dan direct voorbij. Alle andere fiches op het speelbord worden geëlimineerd. Een speler wint ook als op welk moment dan ook uitsluitend leden van zijn team in leven zijn.