

**VLUCHT'
WEG**

**FLUCHT'
WEG**

spelregels
Spielregeln

360



Inhoud:

55 speelkaarten

6 kartonnetjes met een vluchtauto

6 kartonnetjes met een helicopter

Spel in het kort:

De Zwarte Jongens zijn uit de gevangenis ontsnapt (dit is de gevangenskaart, zie tekening 1). Turbo McKwek zit ze op de hielen. De ene speler speelt voor de Zwarte Jongens, de ander voor Turbo McKwek.

De spelers leggen een wegennet door om beurten een kaart aan te sluiten.

De Zwarte Jongens hebben als doel een vluchtauto te bereiken om daarmee te ontsnappen.

Turbo McKwek heeft als doel de ontsnapping te verhinderen.

Spelregels:

1. Je bepaalt eerst wie de Zwarte Jongens speelt en wie Turbo McKwek. Je gaat tegenover elkaar zitten. De Zwarte Jongens krijgen de 6 vluchtauto's. Turbo McKwek krijgt de 6 helicopters.
2. Turbo McKwek haalt de gevangenskaart (zie tekening 1) uit het spel kaarten en legt deze 'open' in het midden van de tafel. De overige kaarten worden goed geschud. Beide spelers krijgen vervolgens 4 kaarten. Je houdt je kaarten in je hand.
3. De Zwarte Jongens openen het spel door een kaart aan de gevangenskaart aan te leggen om zo één of meer vluchtwegen te laten ontstaan. De kaarten mogen uitsluitend met de lange zijde tegen een lange zijde en/of met de korte zijde tegen een korte worden aangelegd; de spelers kunnen kiezen welke zijde zij boven of onder leggen. De wegen moeten natuurlijk wel aansluiten op die van de vorige kaart.
4. Daarna legt Turbo McKwek één van zijn kaarten aan bij de tot dusver neergelegde kaarten. Hij moet proberen zoveel mogelijk vluchtwegen te blokkeren of, als dat niet lukt, de Zwarte Jongens zo min mogelijk te helpen. Let op: wegen die onderbroken worden, gaan onder de andere wegen door en vormen hiermee geen verbinding (zie tekening 2). Je kan hier dus niet afslaan.
5. Om beurten speel je op deze manier een kaart uit. Als je je eerste vier kaarten hebt uitgespeeld, ontvang je vier nieuwe kaarten.
6. Al spelende wordt een wegennet gevormd. Er mogen ten hoogste 8 kaarten in de breedterichting en ten hoogste 7 kaarten in de lengterichting worden neergelegd (zie tekening 3).
7. De 6 kaarten met een rode driehoek en de 6 kaarten met een blauwe driehoek moeten op dezelfde manier worden aangelegd als de andere kaarten. Maar daarna gebeurt het volgende:
 - a. Als iemand een kaart met een **rode driehoek** aanlegt, moeten de Zwarte Jongens onmiddellijk een auto op één van de wegen op die kaart zetten. Dit is de plaats waar een vluchtauto staat. Gedurende het verdere verloop van het spel mag die auto niet verplaatst worden.
 - b. Als iemand een kaart met een **blauwe driehoek** aanlegt, moet Turbo McKwek onmiddellijk een helicopter op één van de wegen op die kaart neerzetten. Dit stelt een wegversperning voor. Deze mag gedurende het verdere verloop van het spel ook niet verplaatst worden.
8. Nadat het wegennet van 55 kaarten volledig is gelegd, kijk je of er ontsnappingsmogelijkheden zijn ontstaan. Dit is het geval als er een **ononderbroken** vluchtweg van de gevangenis naar een vluchtauto en van die auto naar de rand van het wegennet is ontstaan. De Zwarte Jongens mogen daarbij hun auto omdraaien als dat nodig is (zie tekening 4).
9. Er kan maar één Zwarte Jongen in een vluchtauto. De Zwarte Jongens mogen wel gebruik maken van dezelfde vluchtweg.

Einde van het spel en de winnaar

10. Het spel is afgelopen wanneer óf alle kaarten zijn gespeeld óf als er geen verdere ontsnappingen mogelijk zijn.
11. Als er **meer** dan drie Zwarte Jongens weten te ontsnappen hebben zij gewonnen. Als er **minder** dan drie weten te ontsnappen, wint Turbo McKwek. Als er **drie** Zwarte Jongens ontsnappen is het een gelijkspel.