



LEMMING MAFFIA



Voor 3 – 6 spelers vanaf 8 jaar

6 lemmingmaffiosi zijn in Chicago in een hordenrace gewikkeld om zo snel mogelijk bij de steiger te komen en er naar goede traditie vanaf te springen. Wie komt als eerste aan? Het zou geen maffia-business zijn als je er niet op kon wedden. Iedere speler heeft heimelijk zijn favorieten, en probeert met dobbelsteenworpen de race te beïnvloeden door zijn concurrenten in het beton te zetten. Een lemming met 3 betonblokken aan zijn benen is uitgeschakeld. Beetje jammer als je die nou net als eerste van de steiger had willen laten springen... Het is maar goed dat je met een betonhamer het beton weer kan verwijderen. Zo gaat de race op en neer! Eerst ligt één lemming voor, dan weer een andere. Er wordt pas tijdens de race gewed, wanneer een lemming bij de maffiabookie aankomt. Hoe later je op de winnaar inzet, hoe meer je verdient. Maar wacht niet te lang, want anders krijg je niets. Het zijn moeilijke keuzes die gemaakt moeten worden. En dan moet je tussendoor ook nog eens opdrachten voor de maffiaboss vervullen...

SPEELMATERIAAL



1 speelbord

1 gewone dobbelsteen



2 lemmingdobbelstenen



12 betonblokken



6 maffialemmingen



36 wedkaarten
(6 sets van 6 kaarten)

De spelregels



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.



18 opdrachtkaarten

KORT SPELOVERZICHT

De spelers wedden tijdens het spel op het resultaat van de lemmingenrace. Daarnaast proberen ze de opdrachten van de maffiabaas te vervullen. Wie daarmee de meeste punten scoort, wint het spel.

VOORBEREIDING



- 1 Leg het speelbord midden op tafel.
- 2 Zet de zes maffialemmingen op het startveld op het speelbord. Ongeacht het aantal spelers, doen alle lemmingen altijd mee.
- 3 Iedere speler krijgt een set van zes verschillende wedkaarten, één kaart per lemmingkleur. Doe de resterende sets wedkaarten terug in de doos. Deze zijn dit spel niet nodig.
- 4 Schud de 18 opdrachtkaarten. Iedere speler krijgt drie opdrachtkaarten, die hij mag bekijken en daarna geheim houdt voor de andere spelers.
- 5 Leg de betonblokken als voorraad naast het speelbord.
- 6 Leg de dobbelstenen klaar voor gebruik.

De speler die het slechtste kan zwemmen, is startspeler. Hij krijgt de twee lemmingdobbelstenen.

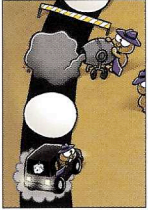
SPELVERLOOP

- Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint en voert de volgende fasen in deze volgorde uit:

1. Lemmingdobbelstenen werpen

2. Lemming verplaatsen

3. Actie uitvoeren



1. Lemmingdobbelstenen werpen

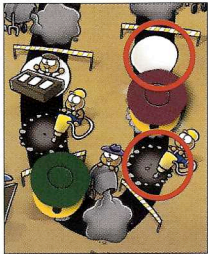
De speler die aan de beurt is, werpt de twee lemmingdobbelstenen.

2. Lemming verplaatsen

De kleur van de geworpen resultaten bepaalt welke lemming de speler die aan de beurt is, moet verplaatsen. Heeft hij twee verschillende kleuren geworpen, dan moet hij voor één van de twee geworpen lemmingen kiezen. Heeft hij twee keer dezelfde kleur geworpen, dan moet hij de lemming in de geworpen kleur verplaatsen.

- De speler moet de lemming precies één wegdeel vooruitzetten. Wegdelen zijn afgebakend door gele afzetlinten. Een wegdeel bestaat uit twee of drie velden. Het startveld en het veld naast de steiger in het water gelden beide als apart wegdeel (met één veld).
- De speler mag vrij kiezen op welk veld van het wegdeel hij de lemming zet. Het veld moet echter onbezet zijn. Er mogen nooit twee lemmingen op één veld staan.

Voorbeeld: Danny verplaatst de groene lemming naar een veld van het volgende wegdeel. Omdat één van de velden daar bezet is, kan hij alleen nog uit de andere twee kiezen.



- Mochten alle velden van het betreffende wegdeel bezet zijn, dan wordt de lemming naar het daaropvolgende wegdeel verplaatst. Mocht deze ook vol zijn, dan wordt de lemming nog een wegdeel verder verplaatst.
- Als de speler een kleur werpt van een al uitgeschakelde lemming (zie blz. 3; Betonmenger), geldt deze kleur voor de lemming die achteraan staat.

Voorbeeld: er wordt roze en blauw gedobbeld. Blauw is inmiddels uitgeschakeld. De speler die aan de beurt is, kan daarom de roze of de grijze lemming verplaatsen, omdat Grijz op dit moment laatste staat. Als Roze ook uitgeschakeld zou zijn, had de speler de grijze lemming moeten verplaatsen.

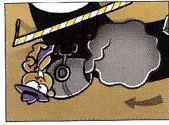


3. ACTIE UITVOEREN

Nu wordt de actie uitgevoerd die bij het veld hoort waar de lemming naartoe verplaatst is. Het is niet toegestaan om van een actie af te zien, tenzij dit uitdrukkelijk bij de actie staat vermeld. Hieronder volgt een overzicht van de verschillende acties:

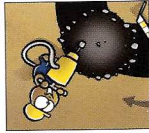
Betonmenger

De lemming die hiernaartoe verplaatst is, krijgt direct één betonblok. Steek deze in een van de twee gaten in het voetje van de lemming.



Luchtdrukhamer

Verwijder één betonblok uit het voetje van de lemming die hiernaartoe verplaatst is, voor zover hij er één of twee heeft.



Vluchtwagen

Werp met de gewone dobbelsteen en verplaats de lemming die hiernaartoe verplaatst is, zoveel velden verder als het aantal geworpen ogen. Voer vervolgens de actie op het nieuwe veld uit. Mocht het veld waar de lemming op terecht zou komen bezet zijn, dan blijft de lemming op het vluchtwagenveld staan. In plaats van de verplaatsing krijgt de lemming een betonblok.





Boekhouder

Iedere speler **mag** nu **één** van de wedkaarten uit zijn hand **gedekt** voor zich neerleggen, eventueel bovenop eerder neergelegde wedkaarten. Hij mag in de loop van het spel de volgorde van zijn neergelegde wedkaarten **niet** meer wijzigen.

Belangrijk: houd de opdracht- en wedkaarten in je hand goed gescheiden van de neergelegde wedkaarten.

Nogmaals: het is dus niet verplicht om een wedkaart neer te leggen.



Maffiabaas

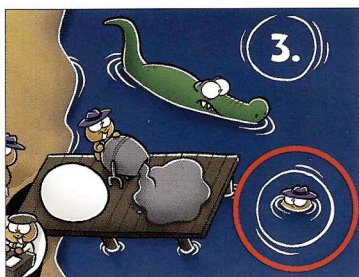
Iedere speler mag nu één van de opdrachtkaarten uit zijn hand gedekt in de doos doen (uit het spel).



Leeg veld

Er gebeurt niets.

EINDE VAN HET SPEL



Het spel is afgelopen als één van de volgende situaties optreedt:

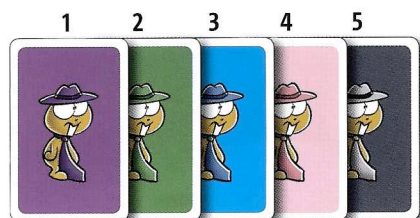
- Een lemming bereikt het waterveld rechts van de steiger; of
- Er is nog één lemming in de race, omdat de andere vijf zijn uitgeschakeld.

In beide gevallen heeft de betreffende lemming de race gewonnen.

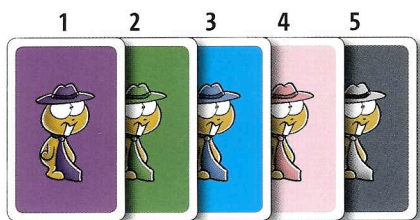
Iedere speler die na afloop van de race nog wedkaarten in zijn hand heeft, moet deze nu ongebruikt in de doos doen.

Iedere speler draait nu zijn stapel neergelegde wedkaarten om. Daardoor ligt de als eerste neergelegde wedkaart automatisch open bovenaan. Vervolgens telt hij de kaarten van deze stapel één voor één af totdat hij de kaart met de kleur van de winnende lemming bereikt. Voor elke afgetelde kaart, inclusief die van de winnende lemming, krijgt hij één punt.

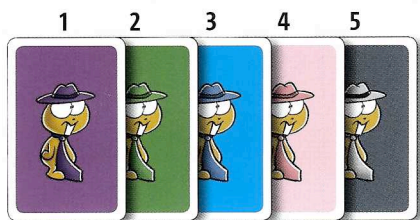
Voorbeeld 1: Gerben heeft zijn wedkaarten in onderstaande volgorde (zie afbeelding) neergelegd. De blauwe lemming heeft de race gewonnen. Gerben ontvangt daarom 3 punten.



Voorbeeld 2: Gerben heeft zijn wedkaarten in onderstaande volgorde (zie afbeelding) neergelegd. De paarse lemming heeft de race gewonnen. Gerben ontvangt daarom 1 punt.



Voorbeeld 3: Gerben heeft zijn wedkaarten in onderstaande volgorde (zie afbeelding) neergelegd. De rode lemming heeft de race gewonnen. Gerben heeft de rode kaart niet neergelegd en krijgt daarom 0 punten.



Iedere speler krijgt nu punten voor de opdrachtkaarten die hij nog in zijn hand heeft. Heeft hij de opdracht op de kaart vervuld, dan krijgt hij zoveel punten als in het witte cirkeltje op de kaart is aangegeven. Heeft hij de opdracht niet vervuld, dan verliest hij twee punten, ongeacht het op de kaart aangegeven aantal punten.

Voorbeeld: Michael heeft nog twee opdrachtkaarten in zijn hand. Op de ene kaart staat de opdracht "GRIJS WORDT EERSTE, TWEDE OF DERDE.", op de andere staat "GRIJS EN/OF ROZE WORDEN UITGESCHAKELD.". Grijs is derde geworden en Roze vierde. Ze zijn allebei niet uitgeschakeld. Michael krijgt daarom 3 punten voor zijn vervulde eerste opdrachtkaart, maar verliest twee punten omdat zijn tweede opdracht niet vervuld is.



Vervuld: 3 punten



Niet vervuld: 2 minpunten



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Klantenservice@999games.nl
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Auteur: Micha
Grafische vorm
Illustraties: Jo
Vertaling: Dar
Eindredactie:

VERDUIDELIJKINGEN VAN DE OPDRACHTKAARTEN:



De speler krijgt 1 punt als Grijs, Roze of deze beide lemmingen uitgeschakeld zijn. Zijn geen van beide lemmingen uitgeschakeld, dan krijgt de speler 2 minpunten.

De speler krijgt 2 punten als Groen in de eindrangschikking boven Rood staat. Deze opdracht is ook vervuld als Rood is uitgeschakeld en Groen aan het einde van het spel nog in de race is/was. Of als beide lemmingen zijn uitgeschakeld, maar Rood eerder dan Groen. Eindigt Rood boven Groen, dan krijgt de speler 2 minpunten.



De speler krijgt 3 punten als de blauwe lemming eerste, tweede of derde wordt. Wordt de blauwe lemming vierde, vijfde of zesde, dan krijgt de speler 2 minpunten.

De speler krijgt 4 punten als er 0 of 1 lemming is uitgeschakeld. Zijn er 2, 3, 4 of 5 lemmingen uitgeschakeld, dan krijgt hij 2 minpunten.



De speler krijgt 4 punten als er 3, 4 of 5 lemmingen zijn uitgeschakeld. Zijn er 0, 1 of 2 lemmingen uitgeschakeld, dan krijgt hij 2 minpunten.



De speler krijgt 5 punten als de winnende lemming geen betonblok heeft. Een lemming geldt ook als winnaar als alle andere lemmingen zijn uitgeschakeld en hij zelf nog in de race is. Heeft de winnende lemming één of twee betonblokken, dan krijgt de speler 2 minpunten.



De speler die nu de meeste punten heeft, is de winnaar. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste punten met zijn opdrachtkaarten heeft gescoord. Is het dan nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

ael Rieneck
geving: Pohl & Rick
oscha Sauer
niël Hogetoorn
Michael Bruinsma

© 2009 Kosmos
© Joscha Sauer
www.nichtlustig.de

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.