

SPELREGELS VOOR

HET ZES MILJOEN DOLLAR MAN SPEL

2 TOT 4 SPELERS

DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler controleert een bionische man - maar er is slechts één echte ZES MILJOEN DOLLAR MAN. De eerste speler die zijn 4 taken afgewerkt heeft is de echte ZES MILJOEN DOLLAR MAN, en wint het spel.

HET SPEL BESTAAT UIT:

4 Houders en Merkers

Krachtkaarten

Computerdraaiier

Speelbord

HET OPZETTEN

Iedere speler kiest een merker en zet deze op in een houder. Alle merkers worden opgesteld bij START TAAK 1.

Iedere speler krijgt 3 Krachtkaarten. De overige kaarten worden op de computerdraaiier geplaatst.

Krachtkaarten geven energie. Je moet altijd minstens EEN kaart bezitten.

Als je alle kaarten kwijt bent, sla je een beurt over en krijg je twee kaarten.

SPELREGELS

De speler die het hoogste aantal draait begint. Het spel wordt van rechts naar links gespeeld.

Bij iedere beurt kan een speler een van de volgende dingen doen:

- a. De computer draaien en zijn merker het aangegeven aantal vakjes vooruit zetten.
- b. Een beurt voorbij laten gaan en twee Krachtkaarten inkasseren.
- c. Een willekeurig aantal Krachtkaarten spelen en de merker het overeenkomstige aantal vakjes vooruit zetten.
b.v. bij 5 Krachtkaarten gaat men 5 vakjes vooruit.

De speler moet de instructies opvolgen van het vakje waarop zijn merker terecht komt:

Krachtsymbool: Neem 1 Krachtkaart.

Bionische verkeerde werking. Begin opnieuw met Taak 2. Ga terug naar het begin van Taak 2.

Pijl: Bij de volgende beurt, omdraaien en het aangegeven aantal terug gaan. Volg de instructies van het vakje waarop de merker landt.

b.v. Bij het teruggaan landt een speler op een Krachtsymbool. De speler neemt dan meteen 1 Krachtkaart.

Taak: Iedere taak bestaat uit een serie gebeurtenissen waarbij een speler misschien een beurt overslaat of een Krachtkaart kwijt raakt. Als een speler op een vakje komt waar hij moet kiezen, moet hij zijn keuze bij het BEGIN VAN ZIJN VOLGENDE BEURT bekend maken. Als de speler besluit 2 Krachtkaarten op te geven, geeft hij de kaarten terug aan de Computerdraaier en heeft dan zijn beurt.

Een speler moet op het laatste vakje van iedere taak stoppen, het extra aantal op de draaier doet er verder niet toe.

Bij zijn volgende beurt heeft de speler één kans om het aantal te draaien (of het hogere aantal) om zijn taak te voltooien. Lukt het, dan gaat zijn merker meteen door naar de volgende taak. Als de taak niet voltooid wordt, moet hij 1 Krachtkaart opgeven, op zijn volgende beurt wachten en nog eens proberen. Lukt het weer niet, dan moet hij opnieuw een kaart opgeven en op zijn derde beurt wachten om door te gaan. Bij de derde poging draait de speler en verzet zijn merker rechtstreeks naar de volgende taak. Als hij minder draait dan nodig is om zijn taak te voltooien, dan moet hij een andere Krachtkaart opgeven.

DE BIONISCHE STRIJD

De strijd vindt plaats als een speler op een vakje komt waarop al een andere speler staat. Beide spelers moeten eenmaal draaien. De speler die het hoogste aantal draait wint de strijd. De winnaar neemt 1 Krachtkaart van zijn tegen-speler en zet zijn merker het aantal vakjes vooruit als aangegeven op de draaier. Als twee spelers op het vakje Binde van de Taak staan, draaien ze allebei eenmaal. De speler die het hoogste aantal draait, wint de strijd.

Als hij een hoog genoeg aantal draait voor het voltooien van zijn taak, neemt hij 1 Krachtkaart van zijn tegenspeler en gaat dan naar de volgende taak.

Als hij een aantal draait dat lager is dan nodig om de taak te voltooien, neemt hij 1 Krachtkaart van zijn tegenspeler en draait weer. Slaagt hij weer niet, dan moet hij het aantal aangegeven door de draaier terug gaan.

Als beide spelers hetzelfde aantal draaien tijdens een bionische strijd, verliezen beiden een Krachtkaart en draaien opnieuw.

DE WINNAAR VAN HET SPEL.

De eerste speler die de 4e taak afwerkt is de echte ZES MILJOEN DOLLAR MAN