

Design: Ilmo & Joel Nurminen

TORNADO! ALERT!



Spelregels

©Hyptic 2010
www.hyptic.net

Vertaling: Bellcrest Translations Ltd.

Tornado Alert!

Inhoud van het spel: 75 speelkaarten, 15 fiches, gemiddeldentabel, scoreboekje, spelregels

Inhoud speelkaarten

Opbouw van de kaarten:

Speciale kaarten:



1x "Game Over"



1x "Rover"



1x "Wedge"

Fotolocaties met wervelstorm:



x5

"Vanonder een boom" "Vanuit een helikopter"



x10 +3x

"Vanuit een zendmast"



2x "Genie"



x4

"Vanuit een sloot" "Vanuit een auto" "Vanuit een onderzeen"



x8 +2x

"Vanaf een bergtop"



2x "Bedrieger"



x3

"Vanuit een schuilkelder" "Vanuit een observatorium" "Vanuit een raam" "Vanuit een boot" "Vanaf het dak van een flat"



x6 +1x



Het getal geeft de waarde van de kaart bij de puntentelling. Hoe hoger, hoe beter. Met uitzondering van de speciale kaarten beelden alle kaarten een locatie uit.

Doel van het spel

De spelers strijden er in 3 rondes om, wie gemiddeld de beste foto's van de wervelstorm heeft gemaakt. Hoe hoger de waarde van de stormfoto's die de speler van de speelstapel pakt en op zijn/haar eigen puntenstapel legt, hoe beter. De door de kaarten verbeelde locaties worden echter steeds gevaarlijker; naarmate de waarde van de kaart stijgt, zodat het belangrijk is de juiste keuzes te maken.

Na afloop van elke ronde bepalen de spelers met behulp van de gemiddeldentabel de gemiddelde waarde van hun puntenstapel. Een ronde is afgelopen, wanneer de "Game Over" kaart wordt gepakt. Na de derde ronde wordt van elke speler het slechtste resultaat gekozen. De beste daarvan wint.

verwijder de "Game Over" kaart uit het spel en schud de rest van de kaarten goed. Pak de kaarten uit het spel, stop de "Game Over" kaart hiertussen en schud ze opnieuw. Leg de kleine stapel onder de grote stapel. De stapel die nu ontstaat hierna de pakstapel genoemd, wordt omgekeerd (= met de plaatjes naar beneden) midden op de tafel gelegd.

2 - 5 spelers: elke speler krijgt 6 kaarten in de hand.

6 spelers: elke speler krijgt 5 kaarten in de hand.

De speler met de grootste neus begint (Of degene die het laatst een elektrische schok heeft gekregen.)

Speelbeurt

Naast de pakstapel wordt een speelstapel gemaakt waarop elke speler tijdens zijn/haar beurt een kaart moet leggen. Op de speelstapel mogen alle kaarten op elkaar worden gelegd. De beurt van een speler begint wanneer hij/zij een kaart op de speelstapel legt. Eerst legt de speler een kaart uit zijn/haar hand met het plaatje naar boven op de speelstapel en daarna pakt hij/zij een kaart van de pakstapel in de hand. De beurt eindigt wanneer de volgende speler een kaart op de speelstapel legt. De beurt gaat altijd met de klok mee de kring rond.

Verzamelen van punten

Spelvoorbeeld (Begin bij Theo. Ga met de wijzers van de klok mee rond.)

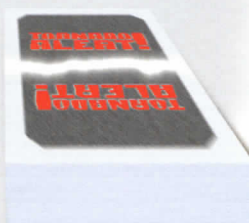
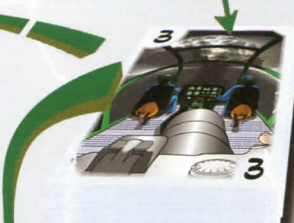
Theo legt tijdens zijn beurt een kaart met een waarde van 3 op de speelstapel. Omdat de laatste die een kaart heeft gelegd geen kaarten van de speelstapel mag pakken, neemt hij een kaart van de pakstapel, zodat hij weer 6 kaarten in de hand heeft en zijn beurt over is.



Bovenaan op de speelstapel liggen nu de kaarten 3, 5 en 2. Mira, die als volgende aan de beurt is, ziet de kans niet direct en dus...



Jan ziet nog kans de volgende 2 kaarten op zijn puntenstapel te leggen, voordat Mira een kaart op de speelstapel legt. Jan pakte een nummer 2 en een Genie kaart, waarvan de waarde 0 is, maar die alle kaarten die op dat moment omgekeerd liggen weer met het plaatje omhoog draait. Deze kaarten hebben nu hun puntenwaarde weer terug.



...slaat Anouk haar hand net voor Mira op de speelstapel, zodat Anouk's hand onderaan ligt. Anouk moet nu de 3 bovenste kaarten van de speelstapel pakken en ze omgekeerd leggen in...



op haar eigen puntenstapel. In dezelfde volgorde waarin ze lagen. Omdat Anouk nog geen puntenstapel had, creëert ze die nu.

Tijdens het spel mag de speelstapel niet worden doorzocht. Wanneer een speler puntenkaarten wil pakken, slaat hij/zij met zijn/haar hand op de speelstapel. Van de stapel krijgt men zoveel kaarten als het nummer van de bovenste kaart aangeeft. De volgorde van de kaarten mag niet worden gewijzigd. De nieuwe kaarten worden altijd bovenop de eigen puntenstapel gelegd. Tijdens de eigen speelbeurt mogen geen puntenkaarten worden gepakt, tenzij een andere speler eerst puntenkaarten van de speelstapel pakt. Een speler mag niet 2 keer achter elkaar puntenkaarten pakken, zonder dat de volgende speler eerst zijn/haar kaarten speelt.

Wanneer meerdere spelers tegelijkertijd dezelfde kaarten willen pakken, krijgt de speler van wie de hand onderaan ligt de kaarten. Wanneer de handen naast elkaar op de kaarten liggen, wint de hand die het meest op de kaarten ligt. In gevallen van onduidelijkheid fungeert de speler die de laatste kaart op de speelstapel heeft gelegd als scheidsrechter en beslist wie de kaarten krijgt.

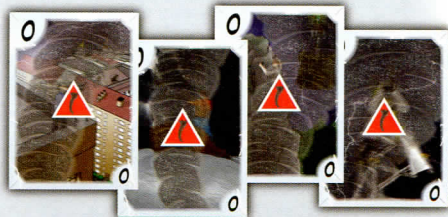
Wanneer er op de speelstapel minder kaarten liggen dan de speler moet pakken, moet de speler deze kaarten pakken en ze omgekeerd onderaan zijn/haar puntenstapel leggen. Kaarten die omgekeerd liggen hebben bij het einde van het spel een waarde van 0 punten.

Puntenstapel

Elke speler maakt van zijn/haar puntenkaarten een stapel voor zich op tafel met de plaatjes naar boven, voor iedereen goed zichtbaar. Zodra een speler een puntenkaart heeft, heeft hij/zij ook een locatie. De bovenste kaart van de stapel geeft de locatie aan. De volgorde van de puntenstapel mag alleen op de in de spelregels genoemde manieren worden gewijzigd. De bovenste kaart van de puntenstapel kan geen nulkaart zijn; de nulkaart wordt onderaan de stapel gelegd, zodat de volgende kaart de locatie aangeeft. De bovenste kaart kan geen nulkaart zijn of een omgekeerde kaart, behalve wanneer de stapel uitsluitend dergelijke kaarten bevat.

Speciale functies in de speelstapel

De **wervelstormkaart** toont de locatie waar de wervelstorm toeslaat. Wanneer de wervelstormkaart op de speelstapel wordt gelegd, kan het zijn dat de wervelstorm toeslaat op de locatie van een speler. In dat geval wordt de speelkaart die de locatie aangeeft omgekeerd onderaan de puntenstapel van de speler gelegd. Bij het einde van het spel heeft een omgekeerde kaart een waarde van 0 punten. De wervelstorm is alleen actief op het moment dat de kaart op de speelstapel wordt gelegd.



De **bliksem slaat in**, wanneer 2 keer achter elkaar dezelfde locatiekaart op de speelstapel wordt gelegd. De bliksem treft alleen de spelers bij wie de bewuste locatiekaart bovenaan op de puntenstapel ligt. Als gevolg van de blikseminslag wordt de puntenkaart met de laagste waarde omgekeerd onderaan de puntenstapel gelegd. De puntenkaart moet minimaal een waarde van 1 punt hebben. Wanneer er meerdere van dergelijke kaarten zijn, wordt daarvan de bovenste gekozen. Bij het einde van het spel heeft een omgekeerde kaart een waarde van 0 punten.

Speciale functies bij het pakken van punten

Genie: Wanneer zich bij de gepakte puntenkaarten een genie bevindt, mag je al je omgekeerde kaarten weer met de plaatjes naar boven leggen. De genie werkt alleen tijdens de beurt, waarin



de speler de geniekaart meegeteld bij het totaal aantal kaarten.

Rover: Wanneer zich bij de gepakte puntenkaarten een rover bevindt verliest de speler voorgoed alle puntenkaarten die hij/zij op dat moment heeft ook de kaarten waar de rover bij zat. De door de rover gestolen kaarten worden op het eind niet meegeteld.



Wedge: Wanneer een speler kaarten wegpakt boven de wedge, zodat de wedge bovenaan op de speelstapel blijft liggen, krijgt deze speler een fiche van +1 punt. Wie de wedge van de speelstapel oppakt moet een fiche van -1 punt nemen. De fiches moeten uiterlijk bij de laatste puntenberekening worden gebruikt. De wedge fungeert als nulkaart bij de puntentelling en wordt meegeteld bij het totaal aantal kaarten.

Bijzondere functies bij de puntentelling

De bedrieger is van nut aan het einde van het spel, wanneer het gemiddelde van de puntenstapel inclusief de bedrieger 2,9 punten of meer is. In dat geval wordt het gemiddelde verhoogd met 0,6 bonuspunten. (Wanneer een speler beide bedriegers in zijn/haar puntenstapel krijgt wordt het gemiddelde verhoogd met 1,2 punten!)



Een fiche verandert het uiteindelijke gemiddelde met de waarde van de fiche.

Nauwkeuriger instructies zijn vermeld bij: Doorstrepen van een resultaat en fiches met plus- en minpunten

Einde van een ronde, puntentelling

Wanneer de "Game Over" kaart wordt gepakt is de ronde direct afgelopen. De kaarten in ieder hand zijn dan niet meer van belang. Nu wordt het gemiddelde van de puntenstapel van elke speler uitgerekend. Eerst wordt de waarde van alle kaarten bij elkaar opgeteld, waarna de som wordt gedeeld door het aantal kaarten, zodat de gemiddelde waarde per kaart wordt verkregen (gebruik hiervoor de gemiddeldentabel). Omgekeerde puntenkaarten hebben een waarde van -1 punt. Als je het gemiddelde zelf uitrekent zonder gebruik te maken van de tabel, bereken dan altijd het gemiddelde op 2 decimalen nauwkeurig; niet afronden op een geheel getal. Tot slot worden eventuele door een bedrieger verkregen bonus toegevoegd. Iedere speler schrijft zijn score in het scoreboekje en een nieuwe ronde kan beginnen.

Doorstrepen van een resultaat en fiches met plus- en minpunten

Wanneer de spelers hun punten hebben genoteerd, heeft elke speler het recht zijn/haar laatste resultaat te laten vallen. Dit dient te geschieden vóór het begin van de volgende ronde. Wanneer een speler besluit zijn/haar resultaat te laten vallen, streept hij/zij het resultaat door en legt een minpuntfiche voor zich neer. Plus- en minpunten kunnen tot de laatste ronde worden opgespaard. Het resultaat van de laatste ronde moet worden gebruikt. De punten van de laatste

geteld c.q. ervan afgetrokken (bijv. $2,9 + 1 = 3,9$). Resultaten van eerdere speelrondes mogen niet achteraf met fiches worden bijgewerkt

Einde van het spel

Na de derde ronde wordt van elke speler het slechtste gemiddelde gekozen voor de eindbeoordeling. De beste van de gekozen gemiddelden wint. In de afbeelding in het puntentellingvoorbeeld is het slechtste resultaat van elke speler omgeven door een blauw ovaal. De beste daarvan (Anouk) is met rood gemerkt. Het voorbeeldspel werd dus gewonnen door Anouk.

Na de eerste ronde overwoog Theo het door te nemen behaalde resultaat door te strepen, maar hij besloot het risico te nemen en zijn resultaat te behouden en voorkwam daarmee dat hij een minpuntfiche moest nemen. 1,91 bleef echter uiteindelijk Theo's slechtste resultaat waarmee hij als voorlaatste eindigde.

Mira vond haar eerste resultaat redelijk en liet het staan. In de tweede ronde kreeg Mira een +1 fiche, nadat ze zodanig kaarten van de speelstapel had gepakt dat de Wedge! bovenop de stapel bleef liggen. Ze besloot de fiche tot de laatste ronde te bewaren, omdat het resultaat van de tweede ronde toch al beter was dan dat van de eerste, en omdat het resultaat van een eerdere ronde niet meer veranderd mag worden na het begin van een nieuwe ronde. Het bewaren van de fiche was nuttig bij de laatste puntentelling, want Mira werd tweede.

Anouk's eerste ronde mislukte. Ze bewaarde echter haar minpunt voor de laatste ronde en zo kreeg ze als slechtste resultaat 2,71. Anouk bleef Mira 0 21 punten voor en won het hele spel.

Theo	Michel	Mira	Jan	Anouk
1.91	1.5	2.5	3.25	1.25
3.16	4.2-1 3.2	2.9	0	2.71
2.14	0	1.8+1 - 2.8	3-1 2	3.75-1 - 2.75

Michel vond dat hij op basis van het resultaat van de eerste ronde weinig kans had om te winnen. Hij besloot zijn eerste resultaat door te strepen en moest dus een minpuntfiche nemen. Na de tweede ronde leek Michel er schitterend voor te staan en daarom besloot hij om weinig risico's te nemen. Hij gebruikte zijn minpunt bij het resultaat van de tweede ronde. In de laatste ronde aarzelde Michel echter te lang bij het pakken van puntenkaarten, met als resultaat dat hij op 0 punten bleef staan.

Jan had een uitstekende eerste ronde, maar de tweede mislukte vanwege een rover. Hij verloor alle kaarten die hij had verzameld en deze werden uit het spel genomen. Tijdens de rest van het spel zag Jan geen goede mogelijkheden meer om kaarten van de speelstapel te pakken, zodat hij met een nulresultaat genoegen moest nemen. Na de 0 te hebben doorgestreept moest Jan een minpuntfiche nemen. Omdat de fiches uiterlijk in de laatste ronde moeten worden gebruikt, werd zijn slechtste resultaat 2.

Tornado Alert! 2 Variant voor 3 - 6 spelers die echt van actie houden

De basisspelregels worden als volgt gewijzigd:

Er is geen beurtvolgorde. Degene die een kaart op de speelstapel heeft gelegd is aan de beurt tot dat iemand anders een kaart op de speelstapel legt. Dezelfde speler mag ook meerdere kaarten achter elkaar op de speelstapel leggen. Kaarten moeten altijd één voor één worden gelegd. Tijdens speciale functies en bij het pakken van puntenkaarten mogen er geen kaarten op de speelstapel worden gelegd.

Spelers die op het moment dat de "Game Over" kaart wordt gepakt een verkeerd aantal kaarten (meer of minder dan bij het begin) in de hand hebben moeten een minpuntfiche nemen. De "Game Over" kaart wordt alleen na het spel meegesteld bij het aantal kaarten in de hand.