

RUNNER-UP



KORT SPELOVERZICHT

Eerste worden is fantastisch, of toch niet? In dit vlotte spel moet je juist **tweede** worden om te scoren, dat is veel leuker! Na 5 rondes wint de speler die de **op één na meeste punten** heeft. Gaver kan bijna niet!

SPEELMATERIAAL



1 speelbord (uit 2 delen)



6 pionnen



6 kleurkaarten



32 loopkaarten:

Leg pen en papier klaar (niet inbegrepen).

Waarde:	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5
Aantal:	1	3	4	5	6	5	4	3	1

VOORBEREIDING

Stel het **speelbord** uit de 2 delen samen en leg het midden op tafel.

Iedere speler neemt 1 **kleurkaart** en de bijbehorende pion. Hij legt de kleurkaart voor zich neer (deze geeft uitsluitend aan met welke kleur een speler speelt). Doe bij minder dan 6 spelers niet gebruikte kleurkaarten en pionnen terug in de doos.

De spelregels voor een spel met 2 spelers wijken iets af en staan aan het einde van deze handleiding.

SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit **5 etappes**.

De spelers zetten aan het begin van elke **etappe** hun **pionnen** op het grote **startveld** (tussen de velden 1 en -1).

Schud de 32 **loopkaarten** (in het vervolg afgekort tot "kaarten"). Iedere speler krijgt er **5** en neemt deze in zijn hand. Leg de overige kaarten opzij (die zijn deze etappe niet nodig, maar worden in de volgende weer met de gebruikte kaarten meegeschud).

Elke etappe bestaat uit 5 **kaartronden**. Na afloop van een etappe volgt een **puntentelling**. Daarna begint een nieuwe etappe. Na de vijfde etappe eindigt het spel.

VERLOOP VAN EEN KAARTRONDE

Iedere speler kiest **1 kaart** uit zijn hand, die hij deze ronde wil spelen. Hij legt zijn overige kaarten even voor zich op tafel.

Eén van de spelers geeft het **startcommando** "3 - 2 - 1 - Nu!". Alle spelers leggen hun gekozen kaart nu **tegelijkertijd gedekt voor een speler naar keuze**. Een speler mag een kaart ook voor zichzelf leggen.

Er is **geen limiet** aan het aantal kaarten dat een speler voor zich mag hebben. Zo is het mogelijk dat een speler geen kaarten krijgt of een andere alle kaarten.

Draai nu alle gespeelde kaarten om. Voor elke kaart met een **positieve** waarde (+) vóór zich zet een speler zijn pion op het speelbord het aangegeven aantal velden vooruit. Voor elke kaart met een **negatieve** waarde (-) vóór zich zet een speler zijn pion op het speelbord het aangegeven aantal velden achteruit. Leg daarna alle gespeelde kaarten bij de aan het begin van het spel opzijgelegde kaarten.

De kleuren op de kaarten zijn niet van belang.

De kleine witte getallen linksonder op de kaarten zijn uitsluitend nodig voor de variant, die u aan het einde van deze spelregels vindt.

Speciale situatie: een pion kan op veld 16 niet verder vooruit en op veld -12 niet verder achteruit. Eventuele resterende verplaatsingen vervallen.

Let op: trek bij zo'n situatie de negatieve waarden van de positieve waarden af, voordat de pion wordt verplaatst.

Voorbeeld: de pion van **Tamara** staat op veld 15. Ze heeft 2 kaarten voor zich: een +3 en een -4. **Tamara** gaat netto 1 stap achteruit (naar veld 14). Ze kan dus **niet** eerst de +3 verwerken en op veld 16 blijven staan en dan met de -4 naar veld 12 terug!

De eerste **4 kaartronden** worden op de hierboven beschreven manier gespeeld. Voor de vijfde geldt een bijzondere spelregel:

DE VIJFDE KAARTRONDE

In de vijfde kaartronde **moet** iedere speler zijn (laatste) handkaart voor zich leggen (en dus niet voor een andere speler). Iedere speler verplaatst daarna zijn pion op de gebruikelijke manier. Daarna volgt een **puntentelling**.



Voorbeeld: vóór **Enrico** ligt een +2. Hij zet zijn pion 2 velden vooruit. Vóór **Tamara** liggen geen kaarten. Haar pion blijft staan. Vóór **Peter** liggen een -1 en een -3. Hij zet zijn pion 4 velden achteruit.



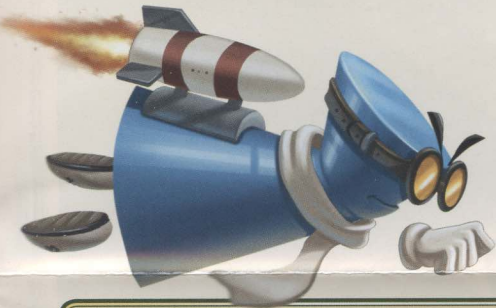
PUNTENTELLING

Bepaal het **op één na voorste bezette veld** op het speelbord. **Alle** pionnen die zich daar bevinden krijgen zoveel punten als op het veld is aangegeven. Dit kunnen ook minpunten zijn!

Houd de score met pen en papier bij. Bereid dan de volgende etappe voor zoals onder "Voorbereiding" beschreven.



Voorbeeld A: veld 6 is het op één na voorste bezette veld. **Enrico** krijgt 6 punten.



Voorbeeld B: veld 1 is het op één na voorste bezette veld. **Tamara** krijgt 1 punt.



Voorbeeld C: veld -2 is het op één na voorste bezette veld. **Tamara**, **Peter** en **Karin** krijgen ieder 2 minpunten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is na 5 etappes afgelopen. Tel voor iedere speler de punten die hij in de 5 etappes heeft gescoord bij elkaar op. De speler met de op één na meeste punten wint. Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.

SPEL MET 2 SPELERS

In een spel met 2 spelers doet een virtuele derde speler mee. Zet voor deze speler een derde pion op het startveld en leg de bijbehorende kleurkaart op een vrije plek. Leg aan het begin van een etappe **4 gedekte kaarten** naast de kleurkaart van de virtuele speler.

De eerste 4 ronden verlopen zoals in het basisspel beschreven. De spelers kunnen hun kaarten ook vóór de virtuele speler leggen. De virtuele speler speelt steeds zijn **bovenste kaart** vóór **zichzelf**. In de vijfde kaartronde speelt de virtuele speler geen kaart, terwijl de andere spelers hun laatste kaart zoals gebruikelijk voor zichzelf spelen.

Bij een puntentelling kan de virtuele speler ook punten ontvangen. Hij zou het spel zelfs kunnen winnen.

TACTISCHE VARIANT

Deze variant duurt 30 tot 45 minuten, afhankelijk van het aantal spelers. Pas de volgende wijzigingen op de basisspelregels toe:

In elke kaartronde speelt iedere speler 1 kaart vóór zichzelf. Nadat de spelers hun kaarten tegelijkertijd hebben omgedraaid, bepalen ze de beurtvolgorde. De speler die de kaart met het hoogste kleine witte getal heeft gespeeld begint. Hij zet **1 pion naar keuze** zoveel velden vooruit (+) of achteruit (-) als het grote getal op zijn kaart aangeeft. Daarna doet de speler met het op één na hoogste kleine witte getal hetzelfde, enzovoort, totdat iedere speler 1 pion heeft verplaatst. Het is toegestaan om een eerder in deze etappe verplaatste pion nogmaals te verplaatsen.

Zo worden **alle 5 kaartrondes** gespeeld. De puntentelling is gelijk aan die van het basisspel. Het spel eindigt na 5 etappes.



© 2015 Pegasus Spiele GmbH
Germany, www.pegasus.de,
onder licentie van L. P. Moringer
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230 • NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Simon Havad
Illustraties: Erkan Karagöz
Ontwerp verpakking:
Hans-Georg Schneider
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



Pegasus Spiele

Het is verboden om spelregels, speelmateriaal of illustraties te veelevoudigen of uit te geven zonder uitdrukkelijke toestemming van de eigenaar.

RUNNER-UP



RÉSUMÉ

Être le premier, est-ce vraiment si fantastique? Dans ce jeu d'agilité, il faut justement être le **second** pour gagner; c'est beaucoup plus amusant! Après cinq manches, le gagnant est le **second** joueur à avoir le plus de points. On ne peut plus simple!

MATÉRIEL



1 plateau de jeu (en 2 parties)



6 pions



6 cartes Couleur



32 cartes Progression :

Préparez un crayon et une feuille de papier (non compris).

Valeur :	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5
Nombre :	1	3	4	5	6	5	4	3	1

PRÉPARATION

Assemblez les 2 parties du **plateau de jeu** et placez-le au milieu de la table.

Chaque joueur choisit 1 **carte Couleur** et le pion assorti. Il dépose sa carte Couleur devant lui ; elle sert uniquement à identifier chaque joueur par sa couleur de jeu. S'il y a moins de 6 joueurs, rangez les cartes Couleur non utilisées et leurs pions dans la boîte.

Les règles pour jouer à 2 joueurs sont légèrement différentes et figurent à la fin de ce livret.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en **5 manches**.

Au début de chaque **manche**, les joueurs placent leur **pion** sur la grande **case de départ** (entre les cases 1 et -1).

Mélangez les 32 **cartes Progression** (que l'on appellera tout simplement des « cartes »). Chaque joueur en reçoit **5** et les prend en main. Placez les autres cartes de côté (elles sont inutiles durant cette manche mais, à la prochaine manche, elles seront à nouveau mélangées avec les cartes ayant été utilisées).

Chaque manche comporte **5 phases**. Chaque manche s'achève par un **décompte des points**. Ensuite, une nouvelle manche commence. Le jeu prend fin à l'issue de la cinquième manche.

DÉROULEMENT D'UNE PHASE

Chaque joueur choisit **1 carte** qu'il tient en main afin de la jouer durant cette phase. Il dépose provisoirement ses autres cartes devant lui sur la table.

L'un des joueurs donne le **signal de départ**: « 3, 2, 1, go! ». Tous les joueurs déposent à présent la carte qu'ils ont choisie, **simultanément et face cachée, devant un joueur de leur choix**. Chaque joueur peut aussi déposer cette carte face cachée devant lui-même.

Le nombre de cartes qu'un joueur peut avoir devant lui est **illimité**. Il se peut donc qu'un joueur n'ait aucune carte ou qu'un autre les ait toutes.

Retournez à présent toutes les cartes jouées. Pour chaque carte de valeur **positive (+)** déposée devant lui, un joueur avance son pion sur le plateau de jeu du nombre de cases indiqué. Pour chaque carte de valeur **négative (-)** déposée devant lui, un joueur recule son pion sur le plateau du nombre de cases indiqué. Rangez ensuite toutes les cartes jouées avec les cartes ayant été rangées de côté au début du jeu.

Les couleurs des cartes ne sont pas importantes.

Les petits chiffres en blanc figurant dans le bas à gauche des cartes servent uniquement à la variante du jeu, que vous trouverez à la fin de ces règles.

Situation spéciale: sur la case 16, le pion ne peut plus avancer et sur la case -12, le pion ne peut plus reculer. Les éventuels déplacements restants ne sont pas effectués.

Attention: dans ce cas, déduisez les valeurs négatives des valeurs positives pour pouvoir déplacer le pion.

Exemple: le pion de Tamara se trouve sur la case 15. Elle a 2 cartes devant elle: une +3 et une -4. **Tamara** va reculer de 1 case (vers la case 14). Elle ne peut donc **pas** commencer par avancer de +3 et rester sur la case 16, puis reculer de -4 pour revenir sur la case 12!

Les **4 premières phases** sont jouées comme décrit ci-dessus. La cinquième phase se joue selon une règle spéciale...

LA CINQUIÈME PHASE

Durant la cinquième phase, chaque joueur **doit** déposer devant lui la (dernière) carte qu'il a en main (et donc, pas devant un autre joueur). Chaque joueur déplace ensuite son pion comme d'habitude. S'ensuit un **décompte des points**.

Exemple: devant **Enrico** se trouve une carte +2. Il avance son pion de 2 cases. Devant **Tamara**, il n'y a pas de cartes: son pion reste en place. Devant **Peter** se trouvent une carte 1 et une carte 3: il recule son pion de 4 cases.



JEU À 2 JOUEURS

Le jeu à deux se pratique avec un troisième joueur virtuel. Pour ce joueur, placez un troisième pion sur la case de départ et la carte de couleur assortie à une place libre. Au début de chaque manche, déposez **4 cartes face cachée** à côté de la carte de couleur du joueur virtuel.

Les 4 premières phases se déroulent telles que décrites dans le jeu de base. Les joueurs peuvent aussi déposer leurs cartes devant le joueur virtuel. Le joueur virtuel joue toujours sa **carte supérieure** présente devant lui. Durant la cinquième phase, le joueur virtuel ne joue aucune carte, tandis que les autres joueurs jouent leur dernière carte présente devant eux, comme d'habitude.

À chaque décompte de points, le joueur virtuel peut aussi recevoir des points. Il peut même gagner le jeu.

VARIANTE TACTIQUE

Cette variante dure 30 à 45 minutes en fonction du nombre de joueurs. Modifiez les règles de base comme suit...

À chaque phase, chaque joueur joue 1 carte présente devant lui. Une fois que les joueurs ont retourné leurs cartes simultanément, ils déterminent leur place dans l'ordre de jeu. Le joueur qui a joué la carte ayant le petit chiffre blanc le plus élevé commence. Il avance (+) ou recule (-) **1 pion au choix** d'autant de cases qu'indiqué par le grand chiffre de sa carte. Le joueur ayant le second petit chiffre blanc le plus élevé fait ensuite la même chose, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait déplacé 1 pion. Il est permis de redéplacer un pion déplacé antérieurement durant cette étape.

Les **5 phases sont toutes** jouées ainsi. Le décompte des points est effectué comme dans le jeu de base. Le jeu prend fin après 5 manches.



© 2015 Pegasus Spiele GmbH
Germany, www.pegasus.de,
sous licence L. P. Moringier
Éditeur et distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service clients: serviceclients@999games.nl

Auteur: Simon Havard
Illustrateur: Erkan Karagöz
Design du packaging:
Hans-Georg Schneider
Rédaction finale:
999 Games b.v.

Tous droits réservés.
Fabriqué en UE.



Pegasus Spiele

La reproduction et la publication des règles, des composants et des illustrations sont strictement interdites, sans autorisation du détenteur des droits.