

SPEL VOOR 2 - 4 SPELERS

STEVE AUSTIN, ASTRONAUT - EEN MAN,
NAUWELIJKS LEVEND - JIJ KUNT HEM NIEUW
LEVEN GEVEN - JIJ HEBT DE TECHNIEK - JIJ
KUNT HEM BETER MAKEN.

Je bent uitgekozen om een groep van wereldberoemde geleerden te assisteren. Het is je taak om als eerste een bionische route van 10 vakjes op je speeltafel te vormen. Je bent in staat om STEVE AUSTIN opnieuw zijn bionische kracht te geven.

Doel van het spel

Als eerste een correcte bionische route van 10 vakjes op het speeltafel te maken.

Inhoud

4 Speeltafel's
4 speeltafelkaarten
24 bionische routekaarten
48 genummerde kaarten
rode en gele pennen.

Vorbereiding

- 1e) Iedere speler krijgt een speeltafel met een geperforeerde speeltafelkaart en plaatst deze voor zich.
- 2e) De bionische routekaarten worden geschud. Iedere speler krijgt één kaart **zonder dat de andere spelers erop kunnen kijken. Deze kaart geeft de bionische route aan van de speler, die rechts naast hem zit.** De overige bionische routekaarten worden apart gelegd.
- 3e) De genummerde kaarten worden geschud en één voor één rondgedeeld. Iedere speler ontvangt er drie.

- 4e) De overige genummerde kaarten worden midden op tafel gelegd met de nummers naar beneden. De bovenste kaart wordt omgedraaid en naast de stapel gelegd.
- 5e) De rode en gele pennen worden ook op tafel gelegd.

Verloop van het spel

Iedere speler probeert de rode bionische route te vinden, welke staat aangegeven op de bionische routekaart van de speler die links van hem zit.

Een bionische route bestaat altijd uit 10 aan elkaar liggende genummerde vakjes.

Iedere bionische route begint altijd vanaf één van de volgende vakjes: **1, 12, 13, 34 of 40.**

De jongste speler begint het spel, waarna de andere spelers in de richting van de wijzers van de klok volgen. Een speelbeurt bestaat uit de volgende punten:

- 1e) Neem de bovenste kaart van de stapel genummerde kaarten. Kies één van je vier kaarten om te spelen en plaats deze boven op de omgedraaide kaart en noem het nummer, OF
- 2e) Noem het nummer van de bovenste omgedraaide kaart en neem geen nieuwe kaart. Iedere speler mag het nummer van de bovenste open kaart noemen tijdens zijn speelbeurt.

Na het noemen van het nummer kijkt de speler links van hem op de bionische routekaart en geeft de volgende informatie:

- 1e) **Wanneer het nummer ROOD is**, betekent dit dat de speler één van de vakjes van de bionische route heeft ontdekt. Hij drukt op zijn speeltafelkaart een rode pen op het desbetreffende nummer.

- 2e) **Wanneer het nummer GEEL is**, heeft de speler een vakje ontdekt dat direct naast een rood vakje gelegen is. Hij drukt op dit nummer een gele pen.
- 3e) **Is het genoemde nummer ROOD noch GEEL**, dan heeft de speler niets ontdekt en plaatst géén pen.

Een kaart, waarop staat "ANY NUMBER", geeft de speler het recht om een nummer naar keuze te noemen. **Nadat deze kaart gebruikt is gaat hij uit het spel.** Hij wordt niet boven op de omgedraaide kaarten gelegd.

Wanneer de genummerde kaarten allemaal gespeeld zijn, wordt de stapel omgedraaide kaarten geschud en weer opnieuw gebruikt. De "ANY NUMBER" kaarten gaan er in dit geval weer bij.

HET RADEN VAN DE BIONISCHE ROUTE

De spelers mogen de 10 vakjes van de bionische route proberen te raden tijdens hun speelbeurt.

- 1e) De speler maakt de bionische route compleet door alle 10 vakjes van rode pennen te voorzien.
- 2e) De speler links van hem controleert deze route aan de hand van de bionische routekaart die hij in zijn bezit heeft.
- 3e) De speler heeft gewonnen wanneer de gehele bionische route correct is aangegeven op het speeltafel. Is de route echter niet geheel juist, dan mag de speler niet verder meer aan het spel deelnemen. Hij moet natuurlijk wel informatie blijven geven aan zijn rechterbuurman.