

# GUMMi LAND™



Marco Teubner  
Gorobei



Spelregels

**Welkom in het land van Gummies waar deze grappige snoepjes leven. Gummies houden van fruit en besteden al hun tijd aan het kweken ervan. Het zijn grote foodies! En wist je dat je ze kunt temmen? Trek wilde Gummies aan met heerlijk fruit en voeg ze toe aan je Gummiesdoos! Kietel ze om ze hun schuilplaats te laten verlaten en je te helpen om nog meer Gummies te vangen!**

## Doel van het spel

Train zoveel mogelijk Gummies door ze met fruit te lokken om zo het spel te winnen.

## Spelmateriaal

♦ 80 Gummies-tegels:

- 24 starttegels (6 per speler) met een *getrainde Gummie*-zijde (lichtblauwe achtergrond) en een zijde in *spelerskleur*



- 32 tegels met een *getrainde Gummie*-zijde (lichtblauwe achtergrond) en een *wilde Gummie*-zijde (rode achtergrond)

- 3 dozen met 8 *exotische Gummie-tegels* (wordt alleen gebruikt in de *Avontuurmodus*)



- ♦ 4 Gummiesdoos-  
tegelverdelers in  
4 kleuren, één kleur  
per speler



- ♦ 1 houten  
Gummiekietelveer



## Spelvoorbereiding

Geef elke speler:

- 1 Gummiesdoos,
- 6 starttegels van dezelfde kleur.

Bij een spel met minder dan 4 spelers worden de niet gebruikte Gummiesdozen en de starttegels terug in de doos gelegd.

**1.** Schud en verdeel de 32 Gummies-tegels in 4 gelijke stapels en leg deze met de wilde Gummies-zijde naar boven in het midden van de tafel.

**2.** Schud de 6 starttegels door elkaar en schuif ze in je Gummiesdoos door de opening aan de bovenkant, met de getrainde Gummies-zijde naar boven. Alle spelers bereiden hun Gummiesdozen op dezelfde manier voor.

**3.** Plaats de Gummiekietelveer op tafel binnen het bereik van alle spelers.

De speler die het meest van snoep houdt, is de eerste speler en wordt de actieve trainer. Het spel kan beginnen!





# Speelwijze

Spelers komen met de klok mee aan de beurt. Voer tijdens je beurt de volgende drie stappen in volgorde uit:

1. Kietel Gummies
2. Vang wilde Gummies
3. Geef de kietelveer door aan de volgende speler

## 1. Kietel Gummies

Vraag je Gummies om hulp. Gebruik de kietelveer om 2 Gummies uit je Gummiesdoos te kietelen en ze te bevrijden.

**Hoe de Gummiesdoos te gebruiken:**

Duw de kietelveer in de opening aan de onderkant van de Gummiesdoos totdat er aan de andere kant een tegel uitkomt.

Herhaal dit voor de tweede tegel.

Plaats de tegels voor je met de getrainde Gummies-zijde naar boven.

**Opmerking:** als je geen Gummies-tegels meer in je Gummiesdoos hebt, is deze stap voorbij en moet je voor deze beurt doorgaan naar de volgende stap - wilde Gummies vangen.



## 2. Wilde Gummies vangen

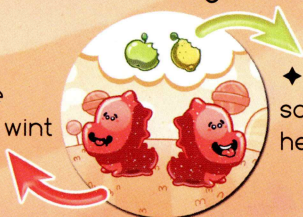
Vangen bestaat uit het naar buiten lokken met fruit van

de wilde Gummies op een enkele tegel en deze terugbrengen naar je Gummiesdoos.

Tijdens je beurt mag je maar één keer Gummies vangen, en alleen als je alles hebt om dit te doen.

**A. Kijk naar de wilde Gummies-tegels. Ze vertellen je 2 dingen:**

♦ het aantal Gummies dat je met deze tegel wilt



♦ het aantal en het soort fruit dat je nodig hebt om ze te vangen

**B. Kijk naar de tegels die voor je liggen en het fruit dat je nodig hebt om ze te vangen:**

♦ **Als je alles hebt wat je nodig hebt, geweldig!** Neem de tegels die je nodig hebt en neem ook de wilde Gummies-tegel die je hebt gevangen. Schuif al deze tegels één voor één in willekeurige volgorde in je Gummiesdoos, met de getrainde Gummies-zijde naar boven. Je vangst is gelukt.

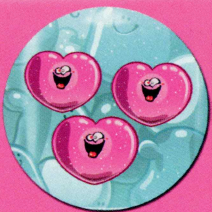


♦ **Als je fruit mist dat je nodig hebt voor de vangst, jammer!** Misschien lukt het je de volgende beurt. Ga door naar de volgende fase.

Getrainde Gummies leveren beloningen op die je zullen helpen om nieuwe Gummies te vangen. Sommige beloningen zijn vruchten, maar andere zijn speciaal en geven je een groot voordeel. Zie **Speciale beloningen**.



**Let op:** sommige Gummies houden veel meer van hun eten dan anderen en leveren je niets op, maar er zijn er nog meer! Je hoeft ze pas terug in je Gummiesdoos te doen als je ze hebt bevrijd.



## 3. Geef de kietelveer door aan de volgende speler

Je beurt is voorbij en je geeft de kietelveer aan de speler links van je. Die wordt de nieuwe actieve trainer en beginnen aan zijn/haar beurt.



# Einde van het spel

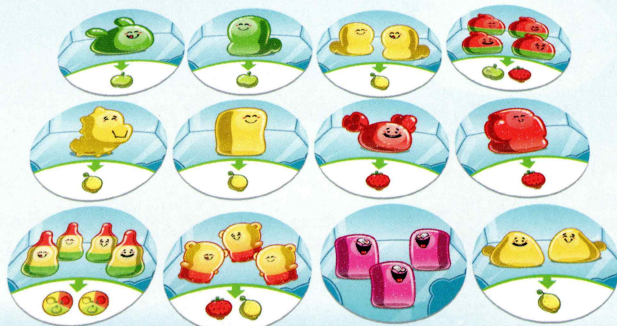
Het spel eindigt als er nog maar 2 stapels Gummies-tegels op tafel liggen. Zorg ervoor dat alle spelers hetzelfde aantal beurten hebben gehad voordat ze stoppen. Als er geen wilde Gummies meer op tafel liggen, eindigt het spel onmiddellijk.

De trainers halen al hun tegels uit hun Gummiesdoos en leggen deze bij hun laatste overgebleven tegels op een stapel die voor hen op tafel ligt. Vervolgens tellen ze elk het totale aantal getrainde Gummies dat ze hebben.

**WAARSCHUWING!** Denk eraan om het aantal Gummies te tellen en niet het aantal tegels!



Hier heeft de **groene** trainer 21 getrainde Gummies en de **blauwe** speler 24 getrainde Gummies. De **blauwe** trainer wint!



- De trainer met de meest getrainde Gummies wint het spel en wordt gekroond tot Beste Gummietrainer! Bij een gelijke stand wint de trainer met de meeste speciale beloningen (andere dan fruit) het spel. Als het gelijkspel aanhoudt, delen de spelers die gelijk zijn de overwinning.

## Avontuurmodus

Wil je nog verder op avontuur? Ga op pad om nieuwe Gummies te ontdekken die samen met andere trainers in aangrenzende gebieden wonen.

In dit spel vind je 3 extra dozen om 3 nieuwe gebieden te ontdekken.

Elke doos bevat:

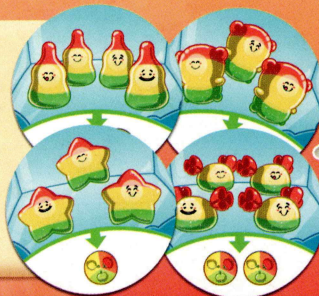
- 4 **exotische Gummies-starttegels**: er moet tijdens de spelvoorbereiding één worden toegevoegd aan de 6 starttegels van elke trainer.
- 4 **exotische Gummies-tegels** die tijdens de spelvoorbereiding aan de 4 stapels Gummies moeten worden toegevoegd.

**LET OP:** we bevelen aan om een nieuwe doos pas te openen als je in een vorig spel aan de bijbehorende voorwaarde hebt voldaan.

### Ananasstrand

Als een of meer trainers er aan het einde van een spel in geslaagd zijn om de 4 driekleurige Gummies te vangen, open dan de witte doos.

Het is vakantietijd en vakantie betekent ananasstrand! Maak kennis met de Gummies met ananassmaak die hier leven en kom met ze spelen!

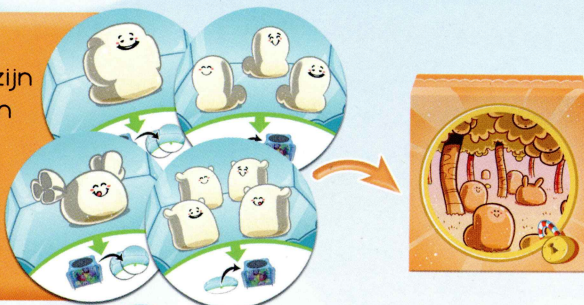




## Sinaasappelboomgaard

Als een of meer trainers er voor het einde van het spel in zijn geslaagd de 4 Gummies met ananassmaak te vangen, open dan de oranje doos.

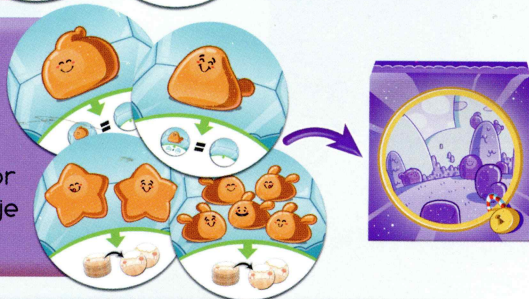
Na een verfrissende duik gaat er niets boven een dutje onder een sinaasappelboom. En wat een geluk, je hebt de sinaasappelboomgaard bereikt en het wemelt hier van de Gummies met sinaasappelsmaak!



## Bramenbergen

Als een of meer trainers er voor het einde van het spel in zijn geslaagd de 4 Gummies met sinaasappelsmaak te vangen, open dan de paarse doos.

Om je reis af te sluiten, is er niets beter dan een wandeling door de bergen waar heerlijke bramen groeien! En zorg ervoor dat je onderweg de nieuwe Gummies met bramensmaak meekrijgt!



**Opmerking:** zodra alle exotische Gummies-tegels zijn ontdekt, kan je met alle nieuwe tegels spelen of meerdere Gummies naar keuze selecteren om mee te spelen in je nieuwe spellen.

## Fruit en speciale beloningen

**Aardbei/appel/citroen:**

dit zijn de vruchten waarmee je Gummies kunt vangen



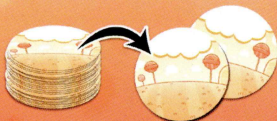
**Meerdere smaken:** deze beloning kan gebruikt worden in plaats van een van de volgende: aardbei, appel of citroen.



**Opgeruimd (Ananas):** je mag een van de tegels van een tegenstander terug in hun Gummiesdoos leggen.



**Dubbel (Sinaasappel):** in deze beurt mag je, nadat je deze tegel in je Gummiesdoos hebt gelegd, maximaal twee wilde Gummies-tegels vangen in plaats van één. Wees voorzichtig, je hebt nog steeds de nodige vruchten nodig om ze allebei te kunnen vangen.



**Keuze (Bramen):** kies een stapel tegels in het midden van de tafel om ze te bekijken. Je mag een Gummies-tegel naar keuze nemen en deze bovenaan de stapel leggen. Als je deze beloning hebt gebruikt, plaats deze dan in je Gummiesdoos.

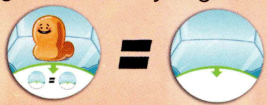


## Startbeloningen

**Smaak:** wanneer je deze beloning gebruikt, bevrijdt je 2 nieuwe Gummies. Zodra dit gebeurt, plaats je deze tegel in je Gummibox.



**Kauwgom:** wanneer je deze beloning gebruikt, kopieert deze het effect van een andere tegel die voor je ligt tot het einde van je beurt. Dit werkt met fruit en met andere speciale beloningen.



*Voorbeeld: tijdens zijn beurt gebruikt de blauwe speler kauwgom om het effect te kopiëren van de meerdere smakentegel die voor zich ligt. Dit betekent dat ze de kauwgom tijdens deze beurt kunnen gebruiken alsof het een tegel met meerdere smaken is.*

**Ruilen:** je kunt mag 2 tegels die voor je liggen in je Gummiesdoos plaatsen en hetzelfde aantal nieuwe tegels bevrijden.



© 2022 Blue Orange Edition. Gummiland en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

