

Rollecate

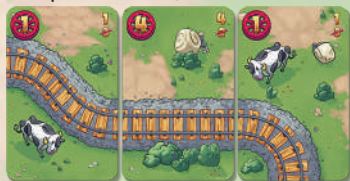


SPELREGELS

Stoomlocomotief Rollecate is al aardig op leeftijd. De laatste jaren heeft ze noodgedwongen stilgestaan in een oude schuur. En dat is ze beu. Het is aan jou om haar weer op gang te helpen. Leg met je kaarten een nieuw spoor aan en laat de trein weer rijden. Maar pas op dat Rollecate niet ontspoord, want dat kost je strafpunten...

INHOUD

55 speelkaarten, waarvan



50 spoorkaarten
(46 gewone, 4 defecte)



5 chaoskaarten



1 Houten
locomotief
("Rollecate")



4 dobbelstenen



Spelregels

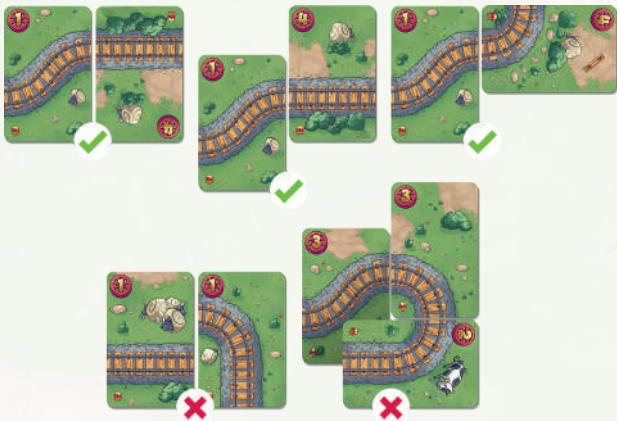
SPELIDEE

In dit spel bouw je om beurten aan een spoor van kaarten en dobbel je om te zien hoeveel stappen Rollecate verder rijdt. Maar als Rollecate daarbij ontspoord, levert dat je strafkaarten op. Doel van het spel is om van je kaarten af te komen en daarbij zo min mogelijk strafpunten te verzamelen.

SPELVOORBEREIDING

- 1** Schud de kaarten en leg ze als gedekte trekstapel midden op tafel.
- 2** Maak een **beginspoor** van 4 spoorkaarten. Trek om beurten 1 kaart van de stapel en sluit die aan bij het spoor. De rails moeten goed aansluiten (zie kader). Trek je een **chaoskaart**, leg die dan even apart. Schud de weggelegde chaoskaarten terug door de trekstapel als het beginspoor klaar is.
LET OP: met 2 spelers leg je allebei dus 2 kaarten; met 3 spelers is er één iemand die 2 kaarten legt.
- 3** Zet de locomotief op de **derde kaart** van het beginspoor. Rollecate rijdt altijd vooruit richting het einde van het spoor.

RAILS GOED AANSLUITEN



De rails moeten netjes aansluiten en de kaarten mogen elkaar niet overlappen.

- 4** Afhankelijk van het aantal spelers leg je nu een aantal kaarten van de trekstapel ongezien **terug in de doos** (zie kader). Deze kaarten doen dit spel niet mee.

KAARTEN VERWIJDEREN

- 2 spelers** leg 11 kaarten weg
3 spelers leg 9 kaarten weg
4 spelers leg 7 kaarten weg

- 5** Deel aan alle spelers **2 kaarten**. Neem je kaarten op hand zonder ze aan de anderen te laten zien.
- 6** Laat wat ruimte voor je op tafel vrij voor een persoonlijke **aflegstapel**.
- 7** Wie het laatst met de trein heeft gereisd mag beginnen.



Spelvoorbereiding voor 4 spelers

SPELVERLOOP

Je speelt het spel **om beurten** met de wijzers van de klok mee. Het spel eindigt als de **trekstapel op** is. De speler die de laatste kaart getrokken heeft, mag zijn beurt nog afmaken. Daarna worden de punten geteld.

Als je aan de beurt bent, trek je eerst **1 kaart** van de trekstapel en neem je die op hand (er is geen handlimiet). Daarna voer je altijd **precies één** van de volgende acties uit:

- 1 PASSEN**
- 2 SPOORKAARTEN AANLEGGEN**
- 3 CHAOSKAARTEN AFLEGGEN**

ACTIE 1: PASSEN

Passen mag altijd. Soms is het de enige mogelijke actie, soms komt het gewoon goed uit. Als je past, zet je **indien mogelijk** Rollecate één kaart vooruit richting het eind van het spoor. Als je past, kan Rollecate niet ontsporen! Daarna pak je **1 strafkaart** (zie kader).

STRAFKAARTEN PAKKEN

*Als je strafkaarten moet pakken, pak je die één voor één vanaf het begin van het spoor, net zolang tot je het benodigde aantal hebt gepakt. Stuit je daarbij op de spoorkaart waarop Rollecate staat, dan moet je stoppen en je laat deze kaart liggen. Leg je strafkaarten aan het eind van je beurt één voor één en in een **volgorde naar keuze** af op je eigen persoonlijke aflegstapel.*



KAARTEN COMBINEREN



Je mag bij het afleggen van strafkaarten combinaties maken met de kaarten op je stapel om strafkaarten kwijt te raken. Als de strafkaart die je aflegt hetzelfde cijfer heeft als de **bovenste kaart** op je aflegstapel, dan mag je beide kaarten pakken en terug in de doos leggen: ze tellen niet meer mee voor je eindscore.

Als je in je beurt meerdere strafkaarten moet afleggen, dan mag je dus ook meerdere keren combineren. Maar je mag elke kaart **maar 1 keer** gebruiken in een combinatie. Je mag ook combineren met kaarten die je eerder in dezelfde beurt hebt afgelegd.

LET OP: je mag de kaarten op je aflegstapel altijd bekijken. Als je de kaarten slim combineert, kun je weer van veel strafpunten afkomen!



ACTIE 2: SPOORKAARTEN AANLEGGEN

Leg 1 of meer handkaarten met **hetzelfde getal** aan bij het einde van het spoor. Volg daarbij de legregels (zie kader).

SPOORKAARTEN AANLEGGEN

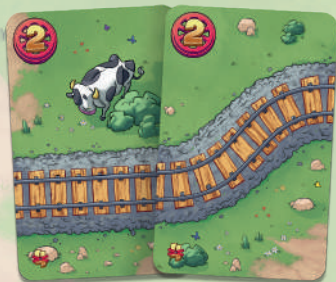
Voor het aanleggen gelden de volgende regels:

- 1 Kaarten mag je alleen **horizontaal** of **verticaal** aanleggen.
- 2 De rails op de kaarten moeten op elkaar aansluiten.
- 3 Kaarten mogen elkaar **nooit overlappen**.
- 4 Het **verschil** tussen de cijfers op twee aangrenzende spoorkaarten mag **geen 2** zijn. Een 1 mag dus nooit bij een 3 aangelegd worden (maar wel bij een andere 1, een 2 of 4). En zo mag een 2 dus ook nooit bij een 4 aangelegd worden. Het symbooltje linksonder op elke kaart helpt je dit onthouden.



Voorbeeld: Heb je twee kaarten met een 1 op hand, dan mag je beide kaarten aanleggen. Met een 3 en 4 op hand zul je echter moeten kiezen welke kaart je wilt aanleggen: de 3 óf de 4.

Na het aanleggen van je kaart(en) gaat Rollecate rijden. Tel de punten op de kaarten die je hebt aangelegd bij elkaar op. **Dobbel** met zoveel dobbelstenen als je punten hebt aangelegd. Heb je meer dan 4 dobbelstenen nodig, dobbel dan meerdere keren.




Voorbeeld: Als je twee spoorkaarten met het getal 2 hebt aangelegd dobbel je met $2 + 2 = 4$ dobbelstenen.

Tel nu hoe vaak je een  hebt gedobbeld en verplaats Rollecate evenzoveel spoorkaarten vooruit richting het einde van het spoor. Als Rollecate daardoor voorbij het einde van het spoor raakt, dan **ontspoort** ze (zie kader).

ALS ROLLECATE ONTSPOORT

Zet Rollecate op de **laatste kaart** van het spoor en pak strafkaarten. Pak net zo veel strafkaarten als het aantal spoorkaarten dat je Rollecate niet verder vooruit hebt kunnen verplaatsen. Leg de strafkaarten aan het eind van je beurt af op je eigen aflegstapel. Denk eraan dat je bij het afleggen van je strafkaarten mag **combineren** (zie eerder kader).



Voorbeeld: Je dobbelt 3 keer een . Rollecate moet dus 3 stappen vooruit gezet worden. Er ligt nog maar 1 spoorkaart voor Rollecate. De trein ontspoord. Zet haar op de laatste spoorkaart en pak 2 strafkaarten.

Rijdt Rollecate over een kaart met een **defect spoor** of eindigt ze erop, dan beschadigt ze. Je moet dan 1 strafkaart pakken. Die strafkaart moet je aan het eind van je beurt op je aflegstapel leggen. Het kan voorkomen dat je in 1 beurt over meerdere defecte sporen rijdt en dus meerdere strafkaarten moet pakken.

ACTIE 3: CHAOSKAARTEN AFLEGGEN

Als je minstens 1 chaoskaart op hand hebt, kun je ook voor deze actie kiezen. Je legt dan **1 of meer chaoskaarten** uit je hand op je aflegstapel. Je mag chaoskaarten met verschillende getallen afleggen. Combineren met kaarten op de aflegstapel is toegestaan. In tegenstelling tot bij passen hoef je nu de locomotief **niet vooruit** te zetten of een strafkaart te pakken.

Als je de actie helemaal hebt uitgevoerd, eindigt je beurt en is de volgende speler aan de beurt.



EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Het spel eindigt nadat de **laatste kaart** van de trekstapel is gepakt. Als je de laatste kaart trekt, mag je je beurt nog afmaken. Daarna legt iedereen zijn overgebleven handkaarten op zijn aflegstapel.

LET OP: Combineren is daarbij niet toegestaan.

Tel dan de punten van alle kaarten op je aflegstapel bij elkaar op. Dat zijn je strafpunten. Degene met de **minste strafpunten** wint.

Bij een gelijkspel wint degene met de minste kaarten. Is er dan nog een gelijke stand, dan wint degene met de minste kaarten met waarde 4 (en daarna waarde 3, 2 en 1). In het onwaarschijnlijke geval dat er dan nog geen winnaar is, moet de overwinning gedeeld worden.

SOLO-VARIANT

Ook als je alleen bent, kun je met Rollecate een ritje gaan maken. In deze solo-variant is het doel zo min mogelijk strafpunten te verzamelen en probeer je je **eigen score** in volgende potjes steeds verder te **verbeteren**. Stop bijvoorbeeld een briefje in je doos en houd daarop je scores bij.

Je bereidt een solo-spel voor als een spel voor 2 spelers. Maak een beginspoor van 4 kaarten. Leg 11 kaarten ongezien terug in de doos. Speel het spel volgens de regels, totdat de trekstapel op is. Tel daarna je strafpunten. Hoe minder strafpunten je haalt, hoe beter je het hebt gedaan.

Je kunt het solo-spel als je wilt nog **wat moeilijker** maken: voortaan mag Rollecate nog maar 3 keer per spel ontsporen. Bij een vierde keer heb je meteen verloren.

LET OP: beschadigingen door defect spoor tellen uiteraard niet mee voor het totaal van 3 ontsporingen.

SOLO-VARIANT MET VIRTUELE TEGENSTANDER

In deze solo-variant speel je Rollecate tegen een virtuele tegenstander. We zullen haar Betsy noemen. Deze variant bereid je voor als een gewoon spel voor twee spelers. Voor jou blijven alle regels ongewijzigd, maar voor Betsy gelden een aantal **aangepaste regels**.

Om te beginnen krijgt Betsy **geen handkaarten**. Als ze aan de beurt is, trekt ze een kaart die jij natuurlijk voor haar bekijkt. Is het een Chaoskaart, dan legt ze die meteen af op haar strafstapel. Een spookkaart zal ze altijd proberen aan te leggen. Kan ze die kaart niet volgens de regels aanleggen, dan past ze. De kaart die Betsy getrokken heeft legt ze bij het passen in de doos.

Na het aanleggen van een spookkaart **dobbelt Betsy niet**. In plaats daarvan beweegt ze de trein meteen het aantal stappen dat op de kaart staat aangegeven. Als de trein daardoor ontspoord, pakt ze altijd precies **1 strafkaart**.

Strafkaarten die Betsy ontvangt, legt ze altijd meteen op haar aflegstapel en dus niet pas aan het einde van haar beurt. Bij het afleggen combineert Betsy **altijd** haar kaarten als dat kan.

De eindscore van Betsy wordt bepaald door **het aantal kaarten** (en dus **niet** het totaal aantal punten) op haar strafstapel te tellen.



CREDITS

Auteur: Michiel de Wit

Illustrator: Miša Jovanović

Vormgeving: Sebastian Koziner

Vormgeving & layout spelregels: Sebastian Koziner, Magalí Reyes & Daniel Theuerkaufner

© Copyright 2020 HOT Games,
Celsiusstraat 18 B, 1704 RW Heerhugowaard, Nederland
onder licentie van Gam'inBIZ.

Alle rechten voorbehouden.



HOT
GAMES

