

SPELMATERIAAL

- 1 Spelbord
- 73 Kaarten
- 8 Miniaturen (2 personages per kleur)
- 48 Bewegingskaarten (12 kaarten per kleur, genummerd 1 tot 6)
- 20 Bonuskaarten
- 1 Speciale kaart
- Teamkaarten

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste team de finish bereiken.

VOORBEREIDING

- Leg het spelbord in het midden van de tafel.
- Elke speler kiest 2 personages in dezelfde kleur en neemt de overeenkomstige Teamkaart:

In een spel met 2 spelers kiest elke speler 2 kleuren.

In een spel met 3 spelers kiest elke speler 1 kleur (stop de 2 personages, de Teamkaart en de Bewegingskaarten van de ongebruikte kleur weer in de doos).

Vorm in een spel met 4 spelers 2 teams van elk 2 spelers. Zorg ervoor dat de teamgenoten diagonaal tegenover elkaar zitten.

- Zet de gekozen personages op het startveld.
- Schud de 20 Bonuskaarten en leg ze in een gedekte stapel neer op het overeenkomstige veld van het bord.
- Schud de 48 Bewegingskaarten (36 kaarten in een spel met 3 spelers) en de Speciale kaart, en leg ze in een gedekte stapel neer op het overeenkomstige veld van het bord. Geef elke speler 6 kaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra alle personages van een team de finish hebben bereikt (4 personages in een spel met 2 of 4 spelers, 2 personages in een spel met 3 spelers).

De spelers van dat team zijn de winnaars.



SPELVERLOOP

De jongste speler begint. Daarna verlopen de spelersbeurten met de klok mee.

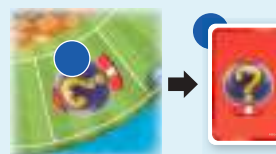
Tijdens je beurt speel je een kaart met een cijfer van 1 tot 6. Kies een personage in dezelfde kleur en beweeg dit personage het overeenkomstige aantal velden vooruit. Afhankelijk van de gespeelde kleur mogen de spelers hun eigen personages bewegen, maar ook die van hun teamgenoot of hun tegenstanders.

- Er staat geen limiet op het aantal personages dat op hetzelfde veld mag staan.
- Een personage dat het einde van het circuit heeft bereikt, kan niet meer bewegen.

TEAMS SPELER



- Als een personage stopt op een Bonusveld, trekt de speler van die kleur een Bonuskaart.



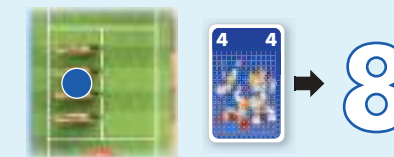
- Als een personage stopt op een Dubbel veld (Ringen en Spikes, Ringen en normaal, of Spikes en normaal), mag de speler die dit personage verplaatst kiezen naar welke helft van het veld hij beweegt.



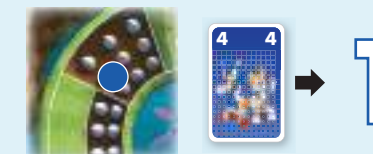
- Als een personage stopt op een normaal veld (gras, bonus of brug), verloopt zijn volgende beweging normaal.



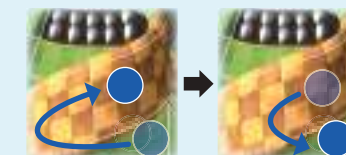
- Als een personage op een veld met Ringen staat, verdubbelt het cijfer op de kaart (bijvoorbeeld: als je een 4 speelt op een personage dat op een veld met Ringen staat, beweegt hij 8 velden vooruit).



- Als een personage op een veld met Spikes staat, wordt het cijfer op de kaart automatisch gereduceerd tot 1 (bijvoorbeeld: als je een 4 speelt op een personage dat op een veld met Spikes staat, beweegt hij slechts 1 veld vooruit).



- Secties van bruine velden zijn Loopings. Als een personage stopt op een veld met een Looping, moet hij achteruit bewegen naar het eerstvolgende normale veld. Je moet de Looping in één keer kunnen nemen.



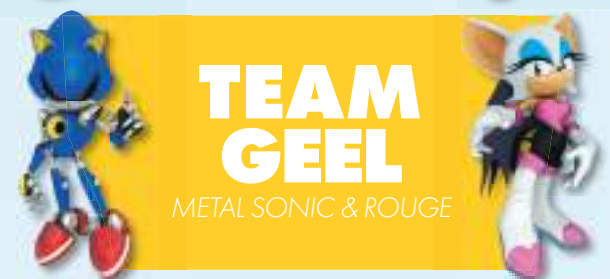
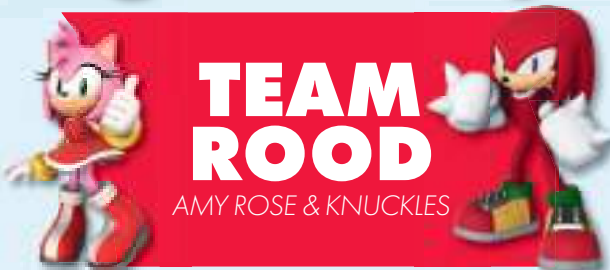
2-4 SPELERS
LEEFTIJD 7+
20 MIN

SONIC SUPER TEAMS SPELREGELS

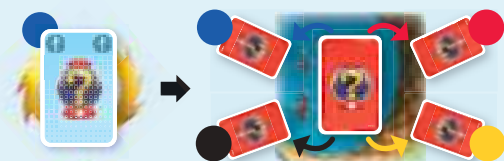


Een spel van Max Gerchambeau
 Aangepast door L'Atelier
 Spelontwerp: Studio SlingShot Suzy
 Uitgegeven door: Zygomat Game Studio
 Nederlandse Vertaling: The Geeky Pen
 © Asmodee Group 2022. Alle rechten voorbehouden.

©SEGA. Alle rechten voorbehouden. SEGA is geregistreerd bij het U.S. Patent and Trademark Office. SEGA en SONIC THE HEDGEHOG zijn ofwel geregistreerde handelsmerken, ofwel handelsmerken van SEGA CORPORATION.



• De stapel met Bewegingskaarten bevat een Speciale kaart. Als deze kaart gespeeld wordt, moet je hem afleggen en moet elke speler een Bonuskaart nemen.



• Als een personage beweegt door middel van een Bewegingskaart, mag de speler in de kleur van dit personage of zijn teamgenoot een Bonuskaart spelen (ook als deze speler het personage niet zelf verplaatst). De speler die het personage verplaatst, moet de Bonuskaart gebruiken.

! Je mag slechts één Bonuskaart per beweging inzetten. Meer uitleg over de Bonuskaarten vind je onder 'Omschrijving van de Bonuskaarten'.



Rood speelt een blauwe 3 om het blauwe personage te verplaatsen dat op een veld met Spikes staat. Dit personage zou slechts 1 veld vooruit mogen bewegen, maar Blauw speelt de Bonuskaart 'Schild' (zie Omschrijving van de Bonuskaarten). Daarom moet Rood het veld met Spikes negeren en het blauwe personage 3 velden vooruit bewegen.

• Als alle spelers hun 6 kaarten hebben gespeeld, ontvangt elke speler 6 nieuwe kaarten.

• Als alle kaarten gespeeld zijn, schud dan de 49 kaarten (48 Bewegingskaarten en de Speciale kaart) en geef elke speler weer 6 Bewegingskaarten.

• Als alle personages in jouw kleur de finish hebben bereikt, mogen kaarten van jouw kleur nog steeds gespeeld worden. In dat geval beweegt het personage in de kleur van je teamgenoot. (Deze regel geldt niet in een spel met 3 spelers, omdat de spelers dan geen teamgenoot hebben).



Blauw en Geel maken deel uit van hetzelfde team. Rood speelt een blauwe kaart, maar omdat de twee blauwe personages de finish al hebben bereikt, moet Rood in plaats daarvan een Geel personage verplaatsen.

OMSCHRIJVING VAN DE BONUSKAARTEN

! Je hoeft de Bonuskaarten niet te kennen voor je begint te spelen. Je ontdekt ze wel tijdens het spel.

TURBO
 Voeg 1 toe aan het cijfer van de gespeelde kaart (aen 3 wordt een 4, een 6 wordt een 7, enz.)

Als een personage op een veld met Spikes staat, wordt het cijfer op de kaart automatisch gereduceerd tot 1, zelfs met een Turbo.

Als een personage op een veld met Ringen staat, wordt de Turbo toegepast voordat het cijfer op de kaart verdubbelt.

TURBOLOOPING
 Als een personage stopt op een veld met een Looping, beweegt hij vooruit naar het eerstvolgende normale veld.

SUPERTURBO
 Mag enkel op een normaal veld worden gespeeld. Het cijfer op de kaart verdubbelt (net als bij een veld met Ringen).

SCHILD
 Als het personage op een veld met Spikes staat, mag je het effect van het veld negeren en normaal bewegen.

SUPERSPRONG
MOET JE ONTHULLEN EN SPELEN ZODRA JE HEM TREKT!
 Beweeg onmiddellijk vooruit naar het eerstvolgende veld met Ringen.

