



# Rulebenders

Een spel van Tom Vandeweyer  
Illustraties van Naiade

Ik vond het op een vlooiemarkt. Zoiets had ik nog nooit gezien, een vreemd metalen apparaatje, met een rare tekening in het midden: een klein gek ventje, geschilderd in fluorescerende verf, dat geheimzinnig naar me glimlachte. Ik voelde me onmiddellijk tot dit mysterieuze voorwerp aangetrokken.

De verkoper was een oudere heer. Hij zag dat ik het apparaatje oppakte en we begonnen te praten. Hij vertelde me dat hij het ontdekt had toen hij in de jaren '50 als conciërge in een wetenschappelijk laboratorium werkte.

"Dus je stal dit uit het lab?", vroeg ik. Lachend antwoordde hij: "Laten we zeggen dat ik het vergat terug te brengen." Ik vroeg waarvoor het voorwerp diende en grinnikend zei hij: "Het apparaat kan het verleden terug tot leven brengen en zelfs wensen doen uitkomen." Ik grijnsde. Natuurlijk geloofde ik zijn verzinsels niet, maar toch intrigeerde het voorwerp me. Ik besloot het te kopen.

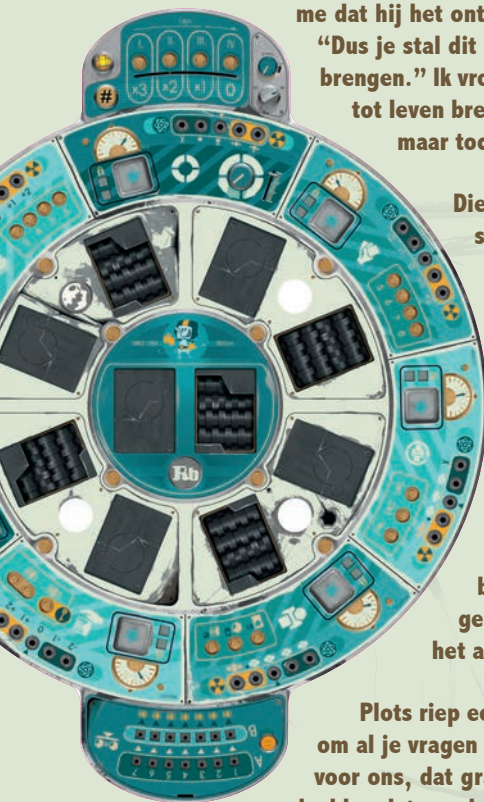
Diezelfde avond kwamen mijn vrienden, een groep medeavonturiers, samen voor onze wekelijkse spelletjesavond. Zoals gewoonlijk geraakten we het niet eens over welk spel te spelen. Toen mijn vriendin Nina mijn spellenrekken aan het doorzoeken was, spotte ze het mysterieuze apparaatje. "Zeg Tom, welk spel is dit?", vroeg ze spottend. Ze nam het ding in haar handen en begon het rond te draaien om het te kunnen openen. Net toen ik het verhaal van de oude man wilde vertellen, hoorden we een klik en het kleine geschilderde ventje begon op te lichten. Iedereen schrok. Nina liet het apparaatje bijna vallen, maar kon het nog net opvangen. De gloed werd steeds sterker en vooraleer we het beseften, was de hele kamer gehuld in een sterk licht.

Toen het licht verzwakte, bevonden we ons in een compleet andere wereld die toch opmerkelijk vertrouwd leek. Toen wist ik het! Het apparaatje had ons naar één van mijn bordspellen getransporteerd. Aanvankelijk panikeerde iedereen. "Wat is er daarnet met ons gebeurd?" "Waar zijn we?" "Is dat een dinosaurus?" We kalmeerden toen we beseften dat, als het apparaat ons naar hier had getransporteerd, het ons ook terug zou moeten kunnen brengen.

Plots riep een stem ons vanuit het apparaat. "Hallo, dappere avonturiers! Ik ben Flexo! Ik ben hier om al je vragen te beantwoorden. Ben je klaar om de regels te veranderen?" En toen stond hij voor ons, dat grappige, kleine ventje, en legde ons uit dat we een machine in onze handen hadden dat regels kan veranderen. "Je kan gamen ervaren zoals nooit tevoren. Je bepaalt je eigen avonturen omdat je al spelend de spelregels kan veranderen en ombuigen in je voordeel.

Om dat te doen moet je energieblokjes verzamelen en uitgeven; en om je lot te bepalen moet je de kostbare Chips verzamelen die de machine aandrijven. Je kan zelfs van het ene speluniversum naar het andere reizen als je je kaarten juist speelt." Uiteindelijk was onze missie simpel. Om terug naar huis te keren moesten we een spel winnen door Chips te verzamelen. Maar dat is wel makkelijker gezegd dan gedaan. Die avond was ik alvast de eerste die dat doel bereikte.

Sinds die fenomenale avond ervaren we onze spelavonden op een compleet andere manier. Wij noemen onszelf nu "Rulebenders" en beleven dit fantastische avontuur opnieuw en opnieuw. Zin om mee te spelen?



# SPELMATERIAAL

## 14 Spelbordonderdelen



## 6 Themafiches



## 50 Flexokaarten



## 35 Sci-Fi-themakaarten



## 35 Fantasy-themakaarten



## 35 Duizend-En-Eén-Nacht-themakaarten



## 70 Chips



## 7 Nucleaire fiches



## 7 Elektronfiches



## 7 Vermenigvuldigingsfiches



## 5 Opstelkaarten



## 35 Prehistorie-themakaarten



## 35 Piraten-themakaarten



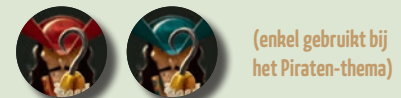
## 35 Zombie-themakaarten



## 60 Ruilfiches



## 2 Kapiteinshaak-fiches



(enkel gebruikt bij het Piraten-thema)

## 1 Rondemarkeerder



## 1 Themamarkeerder



## 5 Regelmarkeerders

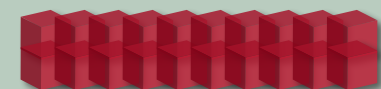


## 1 Rulebendersdobbelsteen



In elk van de 5 spelerskleuren:

## 20 Energieblokjes



## 7 Evoluteschijven



## 1 Spelersvolgordeschijf





# SLEUTELCONCEPTEN EN TERMINOLOGIE

## Regelpanelen

De tegels in de buitenring van het spelbord.

## Evolutiezones

Belangrijk om Chips te scoren aan het eind van het spel. Het donkere, groenblauwe vlak links is de *elektronzone*, het gele vlak rechts is de *nucleaire zone*.

## Evolutiespoor

De symbolen onder elk veld geven aan of en hoe de regel voor dat paneel wordt aangepast voor elke speler, d.w.z. veranderd t.o.v. de regel vastgelegd door de regelmarkeerder.

## Energieverzamelaar

De vergrendelde en open velden waar energieblokjes geplaatst worden om te wedijveren voor de meerderheid.

## Vergrendelde Velden

Kaarten stellen spelers in staat deze permanente velden in de energieverzamelaar op te eisen.

## Open Velden

Energieblokjes worden hier geplaatst om te wedijveren voor de meerderheid.

## Themapanelen

De tegels in de binnenring van het spelbord waarop de trek- en aflegstapels liggen van de kaarten die overeenstemmen met de themafiche.

## Trekplaats

De stapel kaarten met het overeenkomstige thema wordt hier gelegd als een blinde trekstapel.

## Regel

Geeft aan welke van de 7 spelregels hier vastgelegd en beïnvloed is.

## Regelbepaling

Bepaalt de huidige waarde van de bijbehorende regel voor alle spelers, tenzij individueel aangepast op het evolutiespoor.

- Thema
- Handlimiet
- Ruil
- Betaalmiddel
- Startspeler - Verdien Chips
- Neem energieblokjes
- Trek kaarten

## Themafiche



Geeft aan welk van de 4 thema's gespeeld wordt in dit spel.

- Sci-Fi
- Fantasy
- Duizend-En-Eén-Nacht
- Prehistorie
- Piraten
- Zombie

## Aflegplaats

Wanneer kaarten afgelegd worden, worden ze open op de overeenkomstige aflegplaatsen gelegd, apart voor elk thema.

## Items

Er zijn 3 itemtypes in het spel: energieblokjes, kaarten en Chips. Als je 'een item krijgt'   , mag je kiezen van welk type.

## Betaalmiddel

Wanneer kosten moeten betaald worden, dan geeft de regelbepaling op het betaalmiddelregelpaneel aan welk van de 3 betaalmiddelen kan gebruikt worden. Kaarten als betaalmiddel gebruikt, komen uit je hand en worden afgelegd. Blokjes en Chips als betaalmiddel gebruikt, komen uit je persoonlijke voorraad en gaan terug naar de algemene voorraad.

## Chips

Chips zijn belangrijk aan het eind van het spel. De speler met de meeste Chips aan het eind, wint. Dus probeer er zoveel mogelijk te verzamelen!

# SPELOPSTELLING

- 1 Selecteer 4 themastapels. De gekozen thema's bepalen hoe vriendelijk of confronterend je spel zal zijn. Bekijk de tabel hieronder en kies 4 thema's om het gewenste speltype te creëren.



	Strategie	Items	Aanval	Verdediging	Geluk
<b>Sci-Fi</b>	★★★★★	★★	-	-	-
<b>Fantasy</b>	★★	★★★★★	-	-	★
<b>Duizend-En-Eén-Nacht</b>	★★	-	★	★★	★
<b>Prehistorie</b>	★★	★★	★	★	-
<b>Piraten</b>	★	★★	★★★★★	-	-
<b>Zombie</b>	★★	★	★★★★★	-	-

- 2 Stel het spelbord samen zoals afgebeeld, steek de 4 vooraf gekozen themafiches willekeurig in de beschikbare openingen in de themapanelen.
- 3 Schud elke themastapel afzonderlijk. Alle stapels hebben dezelfde achterkant, dus zorg ervoor dat je ze niet mengt. Leg elke stapel blind op de trekstapelplaats van het overeenkomstige themapaneel.
- 4 Schud de Flexokaarten en plaats ze blind op de trekstapelplaats van het Flexopaneel. De ruimte rechts is bestemd voor het afleggen van de Flexokaarten.
- 5 Elke speler kiest een kleur en neemt de 20 energieblokjes, 7 evolutieschijven en 1 spelersvolgordeschijf van hun kleur.
- 6 Trek willekeurig één van de opstelkaarten.

Leg de 5 regelmarkeerders op de juiste plaats zoals aangegeven op de opstelkaart.

De opstelkaart toont de speelkleur van de startspeler. Als deze kleur niet in gebruik is, ga dan naar de volgende kleur die afgebeeld is. Leg de spelersvolgordeschijf van de startspeler op het 2 Chips-veld van het Startspeler/Verdien Chips-regelpaneel. Leg alle andere volgordeschijven op het 1 Chip-veld; de volgorde is niet belangrijk, omdat het spel altijd in wijzerzin verloopt vanaf de startspeler.



- 7 De startspeler plaatst de themamarkeerder op één van de 4 themapanelen naar keuze. Dit wordt het actieve thema voor de eerste spelronde.
- 8 Plaats de rondemarkeerder op het 1ste veld van het rondespoor. De nummers onder het rondespoor bepalen de kosten voor bepaalde kaarten (zie pagina 7).



Hallo, ik ben Flexo! Ik zal voortdurend nuttige tips geven voor je Rulebending-avontuur. Dus zoek me op de volgende pagina's!

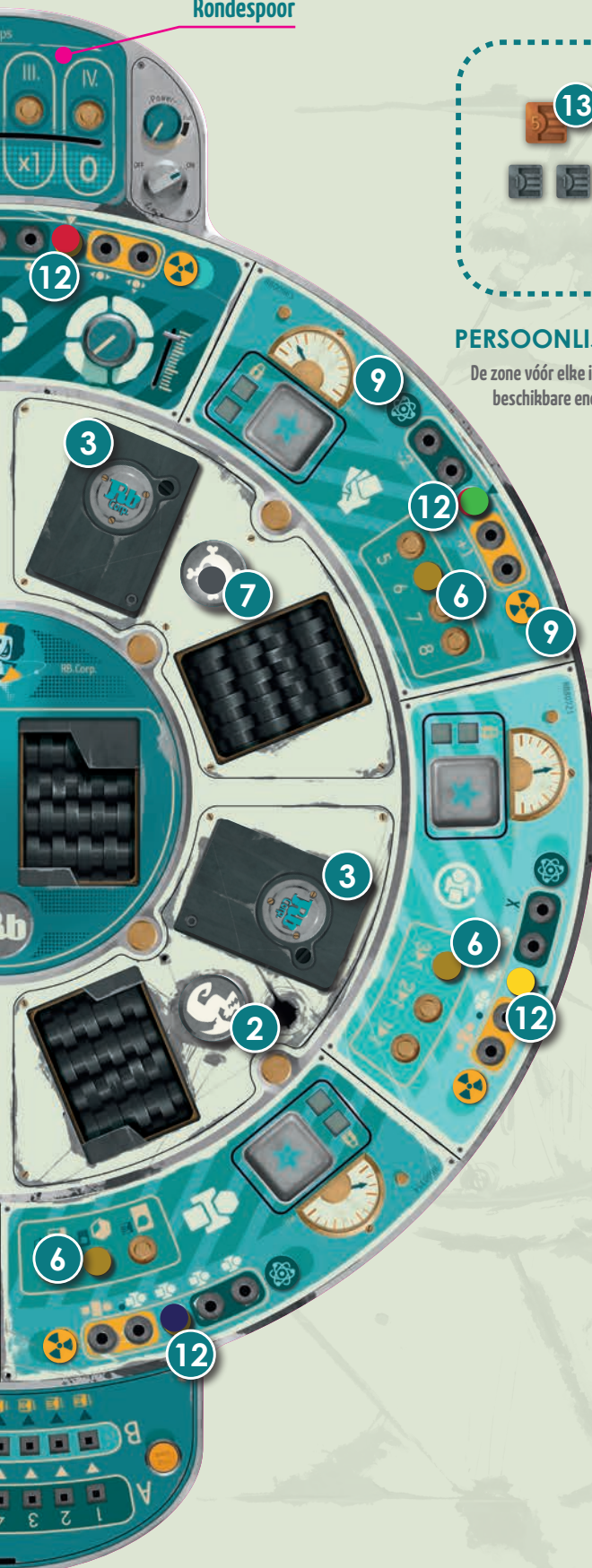


Tiebreakerspoor



# SPELOPSTELLING

Rondespoor

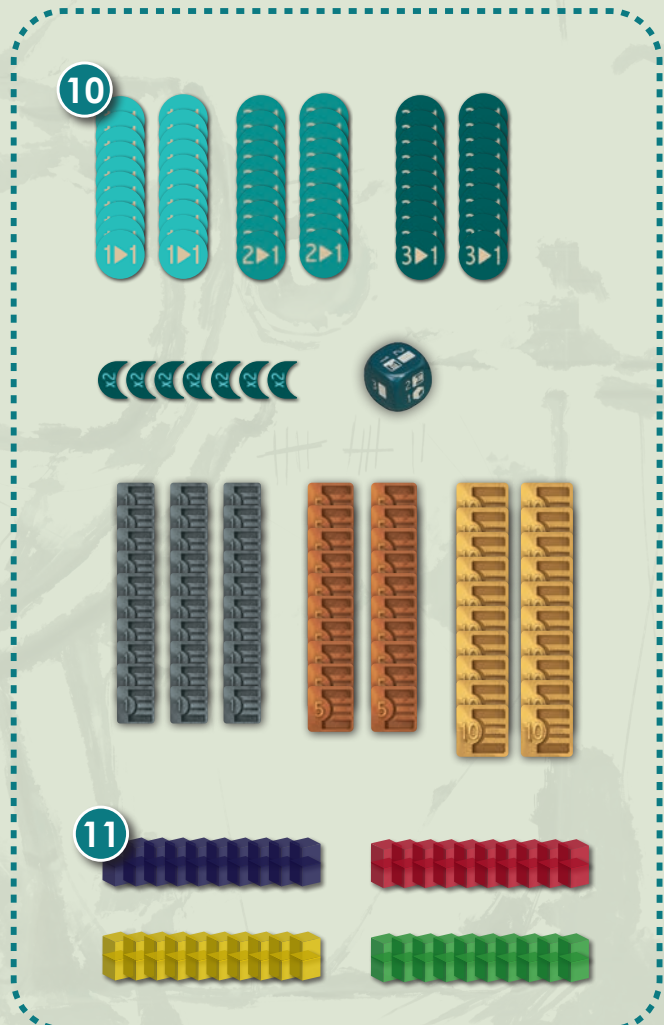


## PERSOONLIJKE VOORRAAD

De zone vóór elke individuele speler waar ze hun beschikbare energieblokjes en Chips opslaan.

- 9 Schud de nucleaire fiches en elektronfiches en leg er willekeurig één blind op elk van de overeenkomstige plaatsen op de regelpanelen.
- 10 Leg de vermenigvuldigingsfiches, ruilfiches, Chips en Rulebendersdobbelsteen naast het spelbord om zo de algemene voorraad te vormen.
- 11 Leg alle energieblokjes in de algemene voorraad naast het spelbord.
- 12 Leg op elk van de regelpanelen de evolutieschijf van elke speler op het spoor, op het middenvlak aangegeven door de pijl.
- 13 Geef elke speler 7 Chips die ze in hun persoonlijke voorraad leggen.

## ALGEMENE VOORRAAD



# SPELOVERZICHT

Rulebenders is een spel voor 2-5 spelers dat in 4 rondes gespeeld wordt. De regelaanpassingen voor de variant met 2 spelers staan op pagina 12. In elke ronde ontvang je eerst inkomen en daarna voer je om beurt één van deze acties uit:

**A. Plaats een energieblokje op een open veld of een tiebreakerveld OF**

**B. Speel een kaart**

Als spelers geen acties meer kunnen of willen uitvoeren, passen ze en nemen ze niet meer deel aan deze ronde. Wanneer alle spelers gepast hebben, wordt elk van de 7 regelpanelen gescoord. In elk paneel krijgt de speler met de meerderheid de controle en kiest hoe die regel verandert wordt. Aan het eind van ronde 4 tellen alle spelers hun Chips. De speler met de meeste Chips wordt uitgeroepen tot de beste Rulebender en **wint het spel**.

## RONDEOVERZICHT

### 1. Inkomstenfase

Spelers krijgen items zoals bepaald door de huidige regels en evolutiespoorwijzigingen op de volgende regelpanelen. **Opmerking: Op het Startspeler/Verdien Chips-regelpaneel kan dit je zelfs 1 Chip kosten.**



**Ruilfiche:** Je krijgt 1 ruilfiche van de huidige waarde. Zie ruilfiches op pagina 7 voor meer details.

**Voorbeeld:** De regelpaneelfiche geeft momenteel 3>1 aan. Elke speler krijgt een 3>1 ruilfiche.



**Startspeler/Verdien Chips:** De speler wiens schijf op het startspelersveld ligt, krijgt 2 Chips. Alle andere spelers krijgen 1 Chip.



**Neem Energieblokjes:** Spelers krijgen evenveel energieblokjes als aangegeven en leggen ze in hun persoonlijke voorraad.



**Trek Kaarten:** In spelersvolgorde trekken de spelers evenveel kaarten als aangegeven, tot hun huidige handlimiet is bereikt. Spelers trekken kaarten van om het even welke themastapel of van de Flexokaart-trekstapel. Tijdens het trekken van de kaarten mogen spelers geen enkele getrokken kaart bekijken totdat ze alle aangegeven kaarten getrokken hebben of hun handlimiet bereikt hebben, zoals bepaald op het handlimietregelpaneel. **Als op een bepaald moment een stapel uitgeput is en er een kaart moet getrokken worden, schud dan de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te bekomen.** **Opmerking: Als je kaarten trekt tijdens een beurt die het gevolg is van een kaartactie, dan mag je over je handlimiet gaan, om dan aan het eind van je beurt af te leggen tot je handlimiet.**

*Denk eraan altijd enkele Flexokaarten te trekken, want ze zijn een goede manier om Chips of andere items te verzamelen!*



**Thema, Handlimiet en Betaalmiddel:** Van deze panelen krijg je niet rechtstreeks iets tijdens de inkomstenfase, hoewel naar handlimiet wordt verwezen bij het trekken van kaarten.

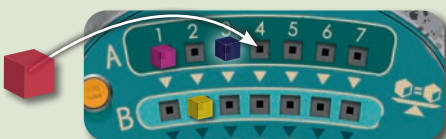
### 2. Actiefase

Spelers spelen om beurt in wijzerzin en kiezen één actie per beurt. **De twee mogelijke acties zijn:**

#### a. Plaats een energieblokje

Leg 1 energieblokje van je persoonlijke voorraad:

- » Op om het even welk van de 7 open velden OF
- » Op het tiebreakerspoor, in rij A, in de laagst genummerde kolom die beschikbaar is. "Beschikbaar" betekent dat de hele kolom leeg is; er bevinden zich geen blokjes in die kolom in rij A of B.



#### b. Speel een kaart

Speel één kaart uit je hand:

1. Controleer welk(e) thema('s) je mag spelen, gebaseerd op de positie van je evolutieschijf in the themaregelpaneel.



Geen themakaarten.



Kaarten enkel van het actieve thema.



Kaarten van het actieve thema en van het thema tegenover het actieve thema.



Kaarten van het actieve thema en kaarten van de aangrenzende thema's (links en rechts van het actieve thema).



Om het even welke themakaarten.

**Opmerking: Flexokaarten zijn nooit beperkt door het themaregelpaneel, maar je mag niet meer dan één Flexokaart spelen met hetzelfde regelpaneelicoon in dezelfde ronde.**





2. Betaal de kosten van de kaart (linkerbovenhoek) met het huidige betaalmiddel zoals bepaald op het betaalmiddelregelpaneel.

0

Gratis.

1

1 of meer van het huidige betaalmiddel.

2

3

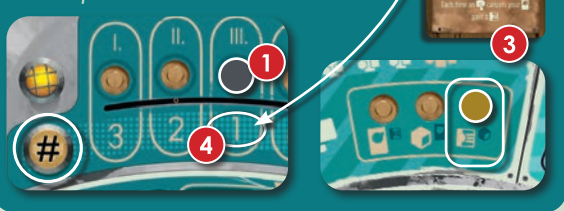
**Voorbeeld:** De betaalmiddelmarkeerder staat op de "kaart" als primair betaalmiddelveld. Kaarten kunnen in deze ronde gebruikt worden om de kosten van andere kaarten te betalen. Het donkere icoontje geeft aan dat het secundaire betaalmiddel Chips is. Dat is beschikbaar voor spelers met evolutieschijven op dat veld.



#

Een variabele kost (#), in het huidige betaalmiddel, bepaald door de huidige ronde.

**Voorbeeld:** In ronde 3 wil Groen een # kaart spelen. Het betaalmiddel is "Chips" en de rondemarkeerder geeft aan dat de kost gelijk is aan 1, dus moeten ze 1 Chip betalen om de kaart te spelen.



Kijk altijd goed uit wat het huidige betaalmiddel in het spel is, want dat heeft een groot effect op je strategie om te proberen de andere spelers te slim af te zijn.



3. Leg de kaart voor je neer. Zie pagina 13 voor meer informatie over alle kaarten in het spel.



**Brandstofkaarten** hebben een zilverkleurige titel en worden open vóór je gespeeld, maar worden afgelegd aan het eind van de ronde.

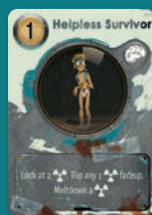


**Dashboardkaarten** hebben een onderlijnde, groenblauwe titel en worden open vóór je in je dashboard bewaard tot aan het eind van het spel. Het dashboard is een rij kaarten vóór je die enkel dashboardkaarten bevat. Deze kaarten tonen lopende effecten en moeten voor alle spelers zichtbaar blijven.



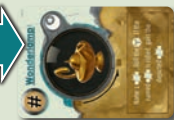
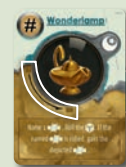
Dashboardskaarten zijn altijd leuk om te hebben omdat ze je meer mogelijkheden geven en je steeds sterker maken doorheen het spel.

**Voorbeeld:** Geel wil een IJstijdkaart spelen. Het huidige betaalmiddel is Chips, maar de evolutieschijf van Geel staat op het evolutieveld, wat betekent dat ze ook het secundaire betaalmiddel, energieblokje, kunnen gebruiken in plaats van Chips. Omdat Geel liever energieblokje dan Chips wil uitgeven, geven ze 2 blokjes en plaatsen de IJstijdkaart open vóór zich. Dit is een brandstofkaart en wordt naast hun twee andere brandstofkaarten gelegd. De kaart vermeldt: "Enkel jij mag Prehistorie-themakaarten spelen, zolang deze kaart in het spel is." Dit is een brandstofkaart, dus ze zal afgelegd worden aan het eind van de ronde. Geel heeft nu elke andere speler afgeblokt om in deze ronde Prehistorie-themakaarten te spelen.



Een kaart tappen wordt niet beschouwd als een actie; je mag een kaart in je dashboard op elk moment in jouw beurt tappen. Je mag dit ook tijdens een beurt van een tegenstander doen als jouw tapkaart een aanvals- of verdedigingskaart is.

Een tapkaart heeft een pijl aan de linkerbenedenkant van de centrale afbeelding. Om een kaart te tappen draai je ze 90° en activeer je het effect ervan. Je mag per beurt meerdere kaarten tappen, maar elke kaart kan maar één keer per ronde getapt worden. Kaarten worden onttapt voor de volgende ronde.



## Ruilfiches

1>1 2>1 3>1

Als je positie op het ruilregelpaneel het toelaat om een ruilfiche te gebruiken, dan mag je dat op elk moment tijdens je beurt doen. Fiches ruilen 1, 2 of 3 items van hetzelfde type voor 1 ander item. Je mag dat zo vaak doen als je sets van deze items hebt om te ruilen. Waarvoor je de items ruilt, wordt bepaald door de positie van je evolutieschijf op het ruilregelpaneel.

**Voorbeeld:** Groen heeft een 2>1 ruilfiche en wil enkele van hun energieblokje ruilen voor Chips. Het huidige betaalmiddel is kaarten, maar omdat hun evolutieschijf op het ruilfichespoor op de positie 2 staat, kunnen ze ook elk item ruilen voor Chips. Dus Groen legt hun ruilfiche af en ruilt 4 energieblokje voor 2 Chips.



### 3. Scoringsfase

Zodra alle spelers gepast hebben, wordt elk regelpaneel met energieblokjes in zijn energieverzamelaar gescoord en de regels worden één na één veranderd. Start met het themaregelpaneel en ga in wijzerzin rond het spelbord.

De speler met de meeste energieblokjes in de energieverzamelaar scoort dit regelpaneel. **Als er een gelijkspel is**, check dan of er iemand is die het wil breken door het tiebreakerspoor te gebruiken.

#### Tiebreakerspoor

Gaande van links naar rechts, kan de eerste speler in het gelijkspel die een energieblokje op het spoor heeft liggen, in rij A of in rij B, ervoor kiezen dat energieblokje naar het open veld van de huidige betwiste energieverzamelaar te verplaatsen. Zo wordt het gelijkspel onmiddellijk gebroken en de meerderheid opgeëist. Normaliter bevindt er zich slechts 1 blokje in elke kolom, maar deze regel kan overtreden worden door een kaarteffect, dus als er zich 2 blokjes in dezelfde kolom bevinden, kan het blokje in rij B kiezen het gelijkspel eerst te breken.

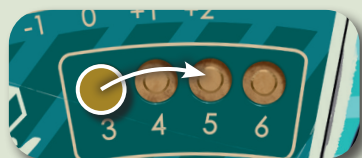


Als ze het gelijkspel niet willen breken, kan de volgende speler in het gelijkspel die een energieblokje op zijn spoor heeft ervoor kiezen dat wél te doen, enz.

Als niemand het gelijkspel breekt, omdat ze het niet willen of kunnen, wordt dit regelpaneel niet gescoord en blijft het zoals het is.

Als de winnaar bepaald is, mogen ze één of beide van de volgende acties uitvoeren:

- Afhankelijk van het paneel, verplaats de regelmarkeerder, themamarkeerder, of spelersvolgordeschild op het regelpaneel naar een positie van hun keuze (zie **a. Regelwijzigingen** in de volgende tekstkolom), om op die manier deze regel of de opstelling voor de volgende ronde te wijzigen.



- Verplaats hun evolutieschild één stap in om het even welke richting (zie **b. Verplaatsen op het evolutiespoor** op de volgende pagina).

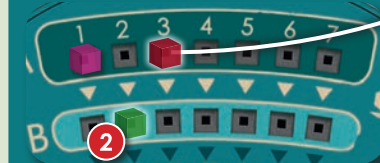
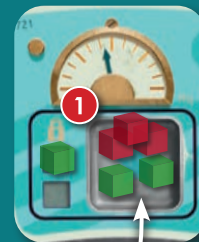


De speler met de meerderheid legt dan zijn energieblokjes van het open veld terug in de **algemene voorraad** en het volgende regelpaneel wordt gescoord.

**Opmerking:** Energieblokjes in de vergrendelde velden worden niet verwijderd.



**Voorbeeld:** Het betaalmiddelregelpaneel wordt gescoord. Zowel Rood als Groen hebben 3 energieblokjes in de energieverzamelaar **1**, maar er is een gelijkspel qua meerderheid. Beide spelers hebben toevallig ook een energieblokje op het tiebreakerspoor, maar het energieblokje van Groen is het eerst in de tiebreakervolgorde **2**. Groen besluit hun tiebreakerblokje niet te gebruiken. Rood besluit hun tiebreakerblokje wel te gebruiken en legt het op het open veld **3**. Rood scoort en wijzigt de betaalmiddelregel in "kaarten" **4**. Rood verplaatst hun evolutiefiche 1 plaats in de richting van de elektronfiche en verwijdert alle 4 hun blokjes uit de energieverzamelaar om zo deze score te voltooien.



#### a. Regelwijzigingen

Door een regelpaneel te winnen, mag je de spelregels voor de volgende ronde wijzigen:



**Thema:** Plaats de themamarkeerder op één van de 4 thema's. Dat thema is nu het actieve thema voor de volgende ronde.



**Handlimiet:** Hoeveel kaarten in de hand mogen gehouden worden aan het eind van een spelersbeurt: 5, 6, 7, of 8.



**Ruilfiche:** Welke ruilfiche elke speler krijgt tijdens de inkomstenfase: 3>1, 2>1, of 1>1.



**Betaalmiddel:** Het type item dat vereist is voor betaling als je een kaart speelt. Kan ingesteld worden op energieblokjes, kaarten of Chips.



**Startspeler/Verdien Chips:** De startspeler en hoeveel Chips elke speler krijgt tijdens de inkomstenfase. Eén spelersvolgordeschild wordt op het 2 Chips-veld gelegd. Alle andere spelersvolgordeschilden worden op het 1 Chip-veld gelegd.



**Neem Energieblokjes:** Hoeveel energieblokjes elke speler krijgt tijdens de inkomstenfase.



**Trek Kaarten:** Hoeveel nieuwe kaarten elke speler trekt, tot zijn handlimiet bereikt is, tijdens de inkomstenfase.



## b. Verplaatsen op het evolutiespoor

Door een regelpaneel te winnen, mag je op dat evolutiespoor je evolutieschijf 1 stap verderzetten naar één van beide kanten. Als je in deze ronde een Flexokaart gespeeld hebt die overeenkwam met het icoon van het regelpaneel dat net gescoord heeft, mag je je evolutieschijf 2 stappen verplaatsen i.p.v. 1.



Regelpaneelicoon

Het evolutiespoor wijzigt de vooropgestelde regel voor de individuele speler. De elektronzijde wijzigt de regel helemaal niet of negatief, maar de elektronfiches hebben een potentieel hogere opbrengst in Chips. De nucleaire zijde wijzigt de regel positief, maar de nucleaire fiches hebben een potentieel lagere opbrengst in Chips. Via sommige kaarten kan je vermenigvuldigingsfiches aan de elektronfiches toevoegen om zo hun opbrengstwaarde te verhogen.

Wanneer een zet op het evolutiespoor zou betekenen dat de spelersschijf van het spoor af en op een nucleair of elektronficheveld belandt, dan draait die speler de fiche onmiddellijk om (indien nog niet open), wint de aangegeven Chips, vermeerderd indien van toepassing. Daarna nemen ze de fiche, leggen alle vermenigvuldigingsfiches af, en leggen hun schijf op de dichtstbijzijnde plaats op het evolutiespoor. Spelers mogen niet langer bewegen voorbij dit uiteinde van het spoor, omdat er geen fiche meer is om op te eisen.

Aan het eind van het spel krijgen alle spelersschijven de Chips van niet-opgeëiste fiches in elke evolutiezone waarin ze zich bevinden.



### Thema

Dit evolutiespoor bepaalt welke kaarten je mag spelen. **Opmerking: Je kan altijd Flexokaarten spelen.**



	Geen themakaarten.
	Kaarten enkel van het actieve thema.
	Kaarten van het actieve thema en van het thema tegenover het actieve thema.
	Kaarten van het actieve thema en kaarten van de aangrenzende thema's (links en rechts van het actieve thema).
	Om het even welke themakaarten.



### Handlimiet

Dit evolutiespoor wijzigt het aantal kaarten dat je mag trekken of in je hand houden aan het eind van je beurt, + of - het aangegeven aantal. Je mag meer kaarten in je hand hebben tijdens je beurt, maar aan het eind van je beurt moet je afleggen tot de regelpaneellimiet bereikt is, rekening houdend met de limietwijziging van je evolutieschijf.



### Ruilfiche

Dit evolutiespoor wijzigt waarvoor je items mag ruilen wanneer je een ruilfiche gebruikt.



	Je mag geen enkele ruilfiche gebruiken.
	Je mag een ruilfiche gebruiken om betaalmiddelen (kaarten, blokjes, Chips) van hetzelfde type en in de aangegeven hoeveelheid te ruilen voor één item van het huidige betaalmiddel, zoals aangegeven door het betaalmiddelregelpaneel.
	Je mag een ruilfiche gebruiken om betaalmiddelen van hetzelfde type en in de aangegeven hoeveelheid te ruilen voor één item van het huidige betaalmiddel of het secundaire betaalmiddel, zoals aangegeven door het betaalmiddelregelpaneel.
	Je mag een ruilfiche gebruiken om betaalmiddelen van hetzelfde type en in de aangegeven hoeveelheid te ruilen voor één item van om het even welk betaalmiddeltype.



### Betaalmiddel

Dit evolutiespoor wijzigt welk betaalmiddel je mag gebruiken om kaarten te betalen.



	Je moet het huidige betaalmiddel gebruiken om te betalen.
	Je moet het huidige of het secundaire betaalmiddel gebruiken om te betalen.
	Je mag om het even welk betaalmiddel gebruiken om te betalen.



### Secundair betaalmiddel



### Startspeler/Verdien Chips

Dit evolutiespoor wijzigt het aantal Chips dat je krijgt tijdens de inkomstenfase, + of - het aangegeven aantal. Dit kan soms resulteren in een negatief resultaat, waardoor je dus Chips moet afgeven.



### Neem Energieblokjes

Dit evolutiespoor wijzigt het aantal energieblokjes dat je krijgt tijdens de inkomstenfase, + of - het aangegeven aantal.



### Trek Kaarten

Dit evolutiespoor wijzigt het aantal kaarten dat je mag trekken tijdens de inkomstenfase, + of - het aangegeven aantal. Opgelet: je mag tijdens de inkomstenfase niet meer kaarten trekken dan je handlimiet toelaat.



**Voorbeeld:** Roze heeft de meerderheid in het ruilregelpaneel **1**. Ze besluiten de regelmarkeerder naar het 1>1 vlak te verplaatsen **2**, dus alle spelers krijgen één 1>1 ruilfiche bij het begin van de volgende ronde. Daarna besluit Roze hun evolutieschijf in de richting van de elektronfiche te verplaatsen. Ze zijn 2 velden verwijderd van de elektronfiche zelf en omdat ze een Flexokaart gespeeld hebben die overeenkomt met het ruilregelpaneel **3**, kunnen ze hun evolutieschijf 1 extra stap verplaatsen, wat betekent dat ze van het spoor zouden belanden en op de elektronfiche zelf. Ze draaien de fiche om die 5 Chips aanduidt **4**. Omdat er ook een vermenigvuldigingsfiche aan gekoppeld is **5**, scoort Roze 10 Chips. Daarna leggen ze de vermenigvuldigingsfiche af, bewaren de elektronfiche in hun persoonlijke voorraad en laten hun evolutieschijf op het laatste veld van het evolutiespoor **6** staan. Dan verwijderen ze hun energieblokjes van het open veld, maar hun energieblokje in het vergrendelde veld blijft liggen **7**. Door hun positie op het evolutiespoor kan Roze nu geen ruilfiches gebruiken, tenzij ze de meerderheid hier behalen in een volgende ronde en hun evolutieschijf in de richting van de nucleaire fiche verplaatsen.



In de eerste rondes wil je misschien je evolutieschijf in de richting van de nucleaire kant van het spoor verplaatsen, omdat dat je in het begin voordelen oplevert. Maar later in het spel wil je misschien naar de kant van de elektronfiche bewegen, omdat dat je meer Chips oplevert aan het eind van het spel. Het draait allemaal om timing en strategie!

## 4. Opruimfase

### a. Leg alle brandstofkaarten af

Alle spelers moeten nu al hun brandstofkaarten terug op hun respectievelijke aflegstapels leggen. Dashboardkaarten blijven op hun plaats liggen.



### b. Onttap alle getapte kaarten

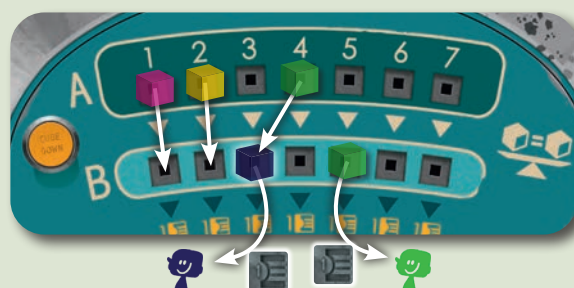
Draai elke getapte kaart terug in haar oorspronkelijke positie.



### c. Verplaats blokjes op het tiebreakerspoor

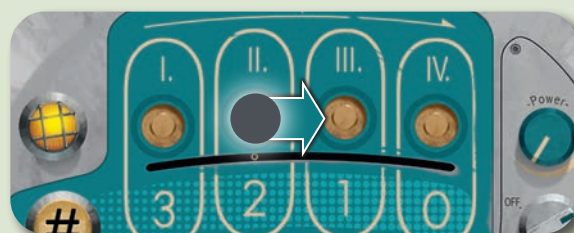
Alle spelers met een blokje in rij B geven dat blokje terug aan de algemene voorraad en nemen 1 Chip.

Alle blokjes in rij A worden naar rij B verplaatst en schuiven zo ver mogelijk naar links, zo wordt elk open veld gevuld.



### d. Verplaats de rondemarkeerder

Verplaats de rondemarkeerder één stap naar rechts. Als dit het einde is van ronde 4, dan is dit ook het einde van het spel. De volgende stap is de eindscore.





Aan het eind van de 4de ronde krijgen de spelers een aantal bonus-Chips:

## 1. Chips voor sets verzamelkaarten

Spelers krijgen 1/3/6/10 Chip(s) voor elke set van 1/2/3/4 verschillende verzamelkaarten in hun bezit.



**Voorbeeld:** Geel heeft 1 volledige set van 4 verzamelkaarten en een tweede set met 2 verschillende kaarten. Ze krijgen  $10 + 3 = 13$  Chips.



## 2. Chips voor evolutieschijven

Onthul eerst alle resterende blinde nucleaire en elektronfiches op het spelbord.



Voor elke evolutiezone die tenminste 1 evolutieschijf bevat en nog altijd een nucleaire of elektronfiche heeft aan het eind van het spel:

- » De speler wiens evolutieschijf zich het dichtst bij de nucleaire of elektronfiche bevindt, krijgt Chips gelijk aan de waarde van de nucleaire of elektronfiche, vermenigvuldigd indien van toepassing. Bij een gelijkspel krijgen alle gelijke spelers de afgebeelde waarde in Chips.
- » Alle overige spelers wiens evolutieschijf zich in dezelfde zone bevindt, maar niet het dichtst bij een fiche, krijgen Chips gelijk aan de aangegeven waarde, vermenigvuldigd indien van toepassing, min 2. **Als het resultaat negatief is, moeten er Chips betaald worden i.p.v. verkregen.**

**Opmerking:** Met een evolutieschijf op de startpositie van het spoor verdienen of verlies je geen Chips.

**Voorbeeld:** Aan het eind van het spel is Roze de enige die zich in de elektronzone bevindt, dus scoren ze 5 Chips. In de nucleaire zone staan Rood en Blauw het dichtst bij de nucleaire fiche en dus scoren ze elk 1 Chip. Groen daarentegen bevindt zich ook in de nucleaire zone, maar is niet het dichtst bij de nucleaire fiche. Zij scoren 1 min 2, een totaal van -1 Chip. Dus zij BETALEN 1 Chip.



Voeg deze Chips toe aan de Chips die tijdens het spel verkregen zijn. De speler met de meeste Chips wint en kan zichzelf uitroepen tot de ultieme Rulebender! Bij een gelijkspel wint de eerste speler in de spelersvolgorde het spel.



*Gefeliciteerd! Je overleefde machtige dinosaurussen, reisde voorbij een kosmische nevel, ontmoette een boze dwerg, ontdekte een magische lamp, deelde een fles rum met Zwartbaard en overleefde een giftige zombie! Maar bovenal ... je wijzigde de regels van het spel beter dan wie ook. Tij won het spel en kan terecht opscheppen over je krachttoeren totdat ... je deze machine de volgende keer activeert. Tot dan!*

# COLOFON

**SPELONTWERP:** Tom Vandeweyer • **ILLUSTRATIES:** Naiade • **PROJECTMANAGER:** Rudy Seuntjens • **ONTWERP EN REGELBOEK:** Rafaël Theunis • **KWALITEITSCONTROLE:** Eefje Gielis • **SPELONTWIKKELING:** Seb Van Deun, Wim Goossens • **INSERTONTWERP:** Meeplemaker • **REDACTIE:** Amanda Erven • **VERTALING:** Christine Gijbels • **PROEFLEZING:** Dennis Laumen

Een woordje van de auteur: Dank aan alle speltesters voor hun tijd en suggesties: Ellen Van de Sype, Gert Van De Slijke, Martine Goddeeris, Gerrit Borremans, Michaël Vyverman, Veerle Verbruggen, Jeroen Huylebroek, Evelien Haentjens, Steven Luysterman, Tom Hebbrecht, Thomas Bloem, Els Jacob, Ine Van Caekenbergh, Nico De Bruyne, Tania Jonckheere en aan allen die ik vergeten ben.

Een speciale dankjewel aan mijn echtgenote Elke voor haar geduld en morele steun.

Als er een probleem is met dit product, contacteer dan a.u.b. de verkoper van dit spel of onze klantendienst op [gamebrewer.com/customer-service](http://gamebrewer.com/customer-service)



# VARIANT VOOR 2 SPELERS



Als je Rulebenders met 2 wil spelen, stel dan het spel op zoals voor 3 spelers, maar de derde kleur vertegenwoordigt de AI (Artificiële Intelligentie), Flexo. Flexo speelt in elke ronde om beurt en gebruikt de opstelkaarten en de Flexokaarten om acties uit te voeren. Flexo kan evolutieschijven verplaatsen, blokjes aan het spelbord toevoegen, controle over een regelpaneel verkrijgen, gelijkspelen winnen, maar Flexo kan het spel niet winnen.

## Opstelling

Stel het spel op zoals voor 3 spelers. Leg alle 20 energieblokjes van de niet-spelerskleur op een hoopje op de tafel; deze blokjes vormen Flexo's persoonlijke voorraad. Flexo gebruikt geen Chips en heeft geen kaarten in de hand.

Bij het begin van ronde 1, vóór alle beurten, maar nadat de opstelkaarten werden gebruikt door elke menselijke speler, worden alle 5 opstelkaarten geschud en daarna worden 3 van deze kaarten opengedraaid. De kaarten geven 3 verschillende acties aan die Flexo onmiddellijk uitvoert.

**Bij het begin van elke volgende ronde worden 3 nieuwe kaarten getrokken en uitgevoerd voor Flexo's rondevoorbereiding.**



Flexo voegt 1 blokje toe aan het tiebreakerspoor in rij A in de eerste beschikbare kolom.



Flexo voegt 1 blokje toe aan een vergrendeld veld. Draai één Flexokaart om om te bepalen welk regelpaneel beïnvloed wordt. Zie verhelderende regels.



Flexo verwijdert één nucleaire fiche. Draai één Flexokaart om om te bepalen welk regelpaneel beïnvloed wordt. Zie verhelderende regels.



Flexo voegt één vermenigvuldigingsfiche toe. Draai één Flexokaart om om te bepalen welk regelpaneel beïnvloed wordt. Zie verhelderende regels.



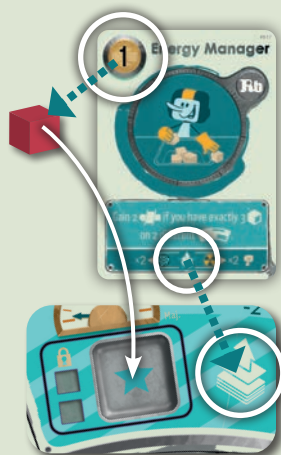
Er gebeurt niets.

Flexo kan starten op om het even welke positie in de spelersvolgorde, rekening houdend met opstelkaartwijzigingen. Maar wees bij het uitvoeren van Flexo's beurt wel consequent wat de spelersvolgorde betreft. De fysieke plaatsing van de Flexoblokjes op de tafel kan de spelers helpen om consequent te blijven wat Flexo's beurtvolgorde betreft.

## Flexo's beurt

Als het Flexo's beurt is, draai een Flexokaart om. Leg een aantal van Flexo's blokjes, gelijk aan de kaartwaarde, op het regelpaneel afgebeeld onderaan de kaart. Daarna wordt de kaart afgelegd.

Flexo's ronde is voorbij als één speler gepast heeft, aangezien Flexo dan ook past. Anderzijds, als er geen blokjes meer in Flexo's persoonlijke voorraad zitten, is Flexo's ronde ook voorbij.



## Regelpanelen scoren

Wanneer regelpanelen gescoord worden, tellen Flexo's blokjes mee en kan Flexo de controle over de regelpanelen verkrijgen.

In geval van een gelijkspel, zal Flexo er altijd voor kiezen een tiebreakerblokje te gebruiken, indien beschikbaar, om het gelijkspel te breken.

Als Flexo een regelpaneel wint, draai een Flexokaart om en verplaats de regelmarkeerder een aantal stappen gelijk aan de waarde van de kaart, in de richting van de pijl op de kaart wijzend naar het tegenstandersymbool. Als de pijl aangeeft dat de regelmarkeerder in een richting zou moeten verplaatst worden die de limiet heeft bereikt, of dat zal doen in minder zetten dan aangegeven, dan zal de fiche zo ver mogelijk bewegen. Op het startspelerregelpaneel zal Flexo altijd kiezen om de startspeler te zijn.



## Flexo's evolutieschijf verplaatsen

- Als Flexo zich nog niet verplaatst heeft van de centrale startpositie, draai een Flexokaart om en verplaats de evolutieschijf één stap in de richting zoals aangegeven op de kaart.
- Als Flexo zich al naar de nucleaire of elektronkant aan het bewegen is, **ga dan verder in dezelfde richting**.
- Als de fiche, in de richting waarnaar Flexo aan het bewegen was, van het spelbord verwijderd is, **verander naar de tegenovergestelde richting**.



Leg alle blokjes in Flexo's kleur terug in Flexo's persoonlijke voorraad, zoals je dat zou doen met elke andere paneelwinnaar.

## Verklarende regels

- Wanneer er een locatie voor Flexo's acties moet bepaald worden, draai een Flexokaart om en voer de actie uit op het regelpaneel of in de richting zoals aangegeven op die kaart. De pijl die wijst naar een symbool geeft de richting aan waarin schijven en fiches moeten bewegen. Als de actie niet kan uitgevoerd worden, wordt ze overgeslagen. Deze kaarten worden dan altijd afgelegd.
- Als Flexo een item wil toevoegen of verwijderen op een aangegeven regelpaneel, maar dat is niet mogelijk (omdat alle vergrendelde velden gevuld zijn of de fiche al omgedraaid/verwijderd is, enz.), dan gebeurt er niets.
- Flexo heeft geen kaarten en geen Chips. Elk kaarteffect of elke regelpaneelbeloning die een effect heeft op kaarten of Chips zal nooit gelden voor Flexo.
- Hoewel, als een kaart verwijst naar de Chips en kaarten die je tegenstanders bezitten, dan wordt Flexo verondersteld een oneindig aantal Chips en kaarten te bezitten.
- Alle Flexoblokjes worden bewaard in Flexo's persoonlijke voorraad. Flexo heeft geen blokjes in de algemene voorraad.
- Kaarten die een effect hebben op blokjes of evolutieschijven van elke tegenstander gelden ook voor Flexo.
- Wanneer je een tegenstander mag kiezen, mag je NIET Flexo kiezen.



# KAART- EN REGELVERKLARINGEN

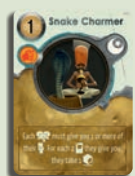
- » Je mag je handlimiet overschrijden tijdens je beurt, maar je moet **tot aan je limiet afleggen aan het eind van je beurt**.
- » **Wanneer je handkaarten "steelt"**, worden ze willekeurig gekozen, tenzij anders bepaald, en je mag ze toevoegen aan je hand.
- » Wanneer een kaart ernaar verwijst dat je iets steelt van een tegenstander die **"het meest van"** iets heeft, en verscheidene spelers spelen gelijk, dan **kies jij van welke speler je steelt**.
- » Wanneer een kaart zegt om **willekeurig een kaart te kiezen**, schud dan die kaarten en neem er willekeurig één.
- » Kaarteffecten worden altijd van **boven naar beneden** uitgevoerd.
- » Wanneer een kaart zegt **"mag"**, dan is het **optioneel**. Wanneer ze **niet zegt "mag"**, dan betekent het **"moet"**.
- » Als een kaartactie **kan uitgevoerd worden, moet je ze uitvoeren** wanneer de kaart gespeeld wordt.
- » Sommige kaarten verwijzen naar een bepaald aantal items/voorwaarden om die kaart te activeren, **als het niet met "exact" is aangegeven, betekent het "tenminste"**.
- » "Alle" of "elke speler" betekent iedereen, **inclusief jezelf**.
- » Wanneer een kaart zegt **"elk(e)"**, dan betekent dat elk van dat type op het spelbord en is het niet beperkt tot diegene van dat item waarnaar er al verwezen is in die ronde.
- » Wanneer je kaarten moet **"verwijderen"**, niet afleggen, verwijder je ze uit het spel door ze terug in de speldoos te leggen. Wanneer je blokjes of Chips moet verwijderen, leg je ze terug in de algemene voorraad.
- » Als **meer dan één** speler een actie moet uitvoeren, **doen ze dat in spelersvolgorde**.
- » **"Gespeelde brandstofkaarten"** zijn brandstofkaarten vóór een speler die in deze ronde gespeeld zijn.
- » **Energieblokjes worden beperkt tot 20**. Je kan geen vervangers toevoegen.
- » Wanneer een speler **energieblokjes neemt of krijgt uit de algemene voorraad**, moeten ze altijd blokjes in hun kleur nemen, tenzij expliciet anders aangegeven.
- » Als er zich op een bepaald moment 2 blokjes in een kolom op het tiebreakerspoor bevinden als gevolg van een kaartactie, dan is **het blokje in rij B eerst aan zet**.
- » **Aanvalskarten** : Deze kaarten hebben een negatief effect op één of meerdere tegenstanders. Als je een aanvalskaat speelt, moet je onmiddellijk bepalen op wie die kaart effect heeft, indien niet op alle tegenstanders. Dan moet je de spelers de tijd geven om te beslissen of ze een verdedigingskaart gaan gebruiken om jouw aanval af te weren vooraleer de effecten ervan geactiveerd worden. Als ze dat allemaal afwijzen, activeer je de kaarteffecten. Als een aanvalskaat geneutraliseerd wordt door een verdedigingskaart, wordt het effect/worden de effecten ervan geneutraliseerd voor alle spelers. Wanneer een brandstofkaart geneutraliseerd wordt, wordt ze onmiddellijk afgelegd en wordt ze niet als gespeeld beschouwd. Wanneer een dashboardkaart geneutraliseerd wordt, blijft ze getapt, zonder het effect te activeren, en wordt ze aan het eind van de ronde onttapt. Na de neutralisering van de aanvalskaat is de spelersbeurt voorbij.
- » **Verdedigingskaarten** : Deze kaarten worden gebruikt om aanvalskarten te neutraliseren. Als het gewone verdedigingskaarten zijn, mogen ze tijdens de beurt van een tegenstander gespeeld worden. Als het verdedigingstapkaarten zijn, moeten ze al gespeeld geweest zijn in een vorige ronde om getapt te worden tijdens de beurt van een tegenstander. In beide gevallen mag je de verdedigingskaart spelen/activeren als je gepast hebt voor de ronde. Verdedigingskaarten mogen tijdens jouw beurt gespeeld/geactiveerd worden zonder aanvallen te blokkeren.
- » **Machtige kaarten** : Elke themastapel bevat 1 speciale machtige kaart die een belangrijk effect heeft op het spel. Eenmaal gespeeld wordt de kaart voor de rest van het spel terug in de speldoos gelegd. **Opmerking: Deze machtige kaarten worden niet beschouwd als aanvalskarten en kunnen daardoor niet geneutraliseerd worden door verdedigingskaarten.**
- » **"Eender welke aanvalskaat"** is een aanvalskaat gespeeld tegen om het even welke speler.
- » Een **"nucleaire fiche detoneren"** betekent een nucleaire fiche verwijderen en ze terug in de doos stoppen, niemand krijgt Chips.
- » Als je een nucleaire of elektronische scoort tijdens je beurt, voor het eind van het spel, **neem je die fiche en bewaar je ze vóór je**.
- » Wanneer je **blokjes op het spelbord telt**, zijn dat inclusief die op het tiebreakerspoor en de vergrendelde blokjes. Wanneer je blokjes op het spelbord legt, moet je de gewone plaatsingsregels volgen, tenzij de kaart je expliciet opdraagt ze aan de vergrendelde velden toe te voegen of andere regels te overtreden.

De kaarten op de volgende pagina's bevatten specifieke verklaringen:

## Flexokaarten

	9-13: Je handlimiet en/of hoeveelheid kaarten die je mag trekken wordt bepaald door de regelbepaling en je evolutieschijven.		29-30: Als een nucleaire/elektronische weg is, bevind je je er niet naast.
	15-17: Je mag andere blokjes op andere regelpanelen hebben.		43-45: Dit is inclusief vergrendelde blokjes en blokjes op het tiebreakerspoor.
	23-24: De nucleaire/elektronische moet nog steeds aanwezig zijn.		46-47: Omdat blokjes als betaling gebruikt kunnen worden, wordt de vergelijking na betaling gemaakt.

## Duizend-En-Eén-Nacht



**3-4: Slangenbezweerder:** Elke tegenstander (in spelersvolgorde) moet jou 1 of meer van hun kaarten geven (uit hun hand). Voor elke 2 kaarten die ze je geven, mogen ze 1 van hun blokjes uit de algemene voorraad nemen.



**5-6: Guru:** Kies 1 tegenstander die voor de rest van de ronde met een open hand moet spelen (inclusief alle nieuw gespeelde kaarten). Nadat hun hand onthuld is, steel ze ook 1 van hun handkaarten.



**14-15: Olifant:** Verdubbel het aantal energieblokjes in je persoonlijke voorraad door eenzelfde aantal energieblokjes uit de algemene voorraad te nemen. Als je niet genoeg blokjes hebt in de algemene voorraad, neem wat je kan. Daarna leg je al je blokjes van je persoonlijke voorraad onmiddellijk op het spelbord, te verdelen naar keuze, de normale regels van blokjesplaatsing volgend.



**27-29: Marshraker:** Bekijk 1 elektronfiche en 1 nucleaire fiche. Draai 1 elektronfiche of 1 nucleaire fiche naar keuze om, met de beeltenis naar boven. Dat hoeft niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt. Plaats dan een vermenigvuldigingsfiche naast een elektronfiche OF detoneer een nucleaire fiche. Ook dit keer hoeft geen van beide de fiche te zijn die je eerder bekeken hebt.

## Sci-Fi



**9-10: Sterrenpoort:** Leg een blokje uit de algemene voorraad boven of onder elk blokje dat al op het tiebreakerspoor ligt. Als er vanaf nu 2 blokjes in een kolom bij een gelijkspel betrokken zijn, dan is het blokje in rij B eerst aan zet.



**27-29: De Komeet van Halley:** Bekijk 2 elektronfiches. Draai 1 elektronfiche naar keuze om, met de beeltenis naar boven. Dat hoeft niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt. Plaats dan een vermenigvuldigingsfiche naast een elektronfiche. Ook dit keer hoeft dat niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt.



**35: Oerknal:** Iedereen (inclusief jezelf) legt alle kaarten in hun hand af en verwijdert alle blokjes in hun persoonlijke voorraad. Start dezelfde ronde opnieuw vanaf het begin, maar met het regelpaneel zoals het nu is (zelfs als het verschilt met de start van deze ronde). Alle spelers onttappen hun getapte kaarten, nemen betaalmiddelen: blokjes, kaarten en/of Chips zoals gewoonlijk bij de start van de ronde en starten de ronde opnieuw.

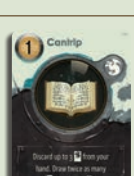
## Fantasy



**3-4: Griffioen:** Leg al je niet-vergrendelde blokjes op het spelbord terug in je persoonlijke voorraad. Dat geldt ook voor blokjes op het tiebreakerspoor.



**7-8: Magische Amulet:** Geef 4 van je blokjes van de algemene voorraad aan je tegenstanders. Je mag kiezen hoe je de blokjes verdeelt. Als ze blokjes in hun beurt willen plaatsen, moeten ze eerst één van jouw blokjes plaatsen, totdat ze geen enkel van jouw blokjes meer hebben. Ze mogen slechts 1 blokje per beurt spelen. Ze mogen jouw blokje niet als betaalmiddel gebruiken.



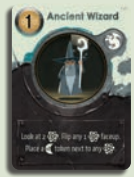
**9-10: Toverkunstje:** Leg tot 3 Fantasy-themakaarten af uit je hand. Trek 2 keer zoveel kaarten van andere themastapels. Voorbeeld: leg 2 Fantasy-themakaarten af om 4 kaarten naar keuze te trekken van de andere thema's (bv. 1 Sci-Fi-themakaart, 1 Piraten-themakaart en 2 Prehistorie-themakaarten).



**16-18: Boze Dwerg:** Bovenop de betaling met het # betaalmiddel om deze kaart te spelen, moet je ook één van je bestaande niet-getapte kaarten in je dashboard vervangen door deze kaart. Als je geen bestaande niet-getapte kaart hebt om af te leggen, kan je deze kaart niet spelen. Als deze kaart getapt is, levert ze je 3 items op.



**19-20: Verdwijning:** Als je jouw blokjes plaatst, mag je ze op deze kaart leggen. Vooraleer de regelpanelen te scoren, verplaats je al de energieblokjes op deze kaart naar 1 regelpaneel. Dit is een verplichte stap, je mag de blokjes niet hier laten staan voor een volgende ronde.



**27-29: Oude Magiër:** Bekijk 2 elektronfiches. Draai 1 elektronfiche naar keuze om, met de beeltenis naar boven. Dat hoeft niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt. Plaats dan een vermenigvuldigingsfiche naast een elektronfiche. Ook dit keer hoeft dat niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt.

## Piraten



**3-4: Galjoen:** Steel 2 willekeurige handkaarten van de tegenstanders van je keuze. Je steelt 2 kaarten in totaal, dus OF 2 kaarten van 1 tegenstander, OF 1 kaart van 2 verschillende tegenstanders. Vooraleer te spelen moet je aangeven van welke tegenstander(s), om hen de kans te geven een verdedigingskaart te spelen.



**27-29: Zwaard en pistool:** Bekijk 2 nucleaire fiches. Draai 1 nucleaire fiche naar keuze om, met de beeltenis naar boven. Dat hoeft niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt. Daarna detoneer je een nucleaire fiche. Ook dit keer hoeft dat niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt.



**35: Gatling Kanon:** Elke tegenstander verplaatst tenminste 1 van hun dashboardkaarten naar jouw dashboard en krijgt Chips gelijk aan de kosten van de verplaatste kaart(en). Als de kaart een # kaart was, heeft ze de huidige # waarde. Als de kaart getapt was, wordt ze onttapt in je dashboard gelegd.



## Prehistorie



**5-6: Muggenbeet:** Trek kaarten gelijk aan het aantal energieblokjes op het regelpaneel met het laagst aantal energieblokjes, inclusief de vergrendelde blokjes.



**7-8: Sabeltandtijger:** Wanneer je kaarten trekt/blokjes neemt van de algemene voorraad, dan trek/neem je er 2 meer. Kan enkel uitgevoerd worden als kaarten tijdens de actiefase worden getrokken en niet tijdens de inkomstenfase.



**9-10: IJstijd:** Enkel jij mag Prehistorie-themakaarten spelen zolang deze kaart in het spel is. Deze kaart overrulet de Alien Technologie-kaart (Sci-Fi-thema), maar kan door de Fossiel-kaart (Prehistorie-thema) overruled worden.



**19-20: Fossiel:** Trek bij het begin van elke ronde een Prehistorie-themakaart. Je mag altijd Prehistorie-themakaarten spelen. Deze kaart overrulet de IJstijd-kaart (Prehistorie-thema) en de Alien Technologie-kaart (Sci-Fi-thema).



**24-26: Glyptodon:** Trek 1 kaart / Neem 1 energieblokjes uit de algemene voorraad / Verdien 1 Chip wanneer een aanvalskaat tegen jou gespeeld wordt. Dit is zelfs van toepassing als de aanvalskaat geen persoonlijk effect zou hebben als ze gespeeld werd tegen alle spelers. Hoewel, er gebeurt niets als de aanvalskaat geneutraliseerd wordt. Deze kaart kan betaald, gespeeld en onmiddellijk getapt worden als reactie op een aanvalskaat. Maar omdat het een dashboardverdedigingskaart is, kan ze ook in volgende rondes, net als elke verdedigingskaart, in iemand anders zijn ronde opnieuw getapt worden.



**27-29: Parasaurolophus:** Bekijk 1 elektronfiche en 1 nucleaire fiche. Draai 1 elektronfiche of 1 nucleaire fiche naar keuze om, met de beeltenis naar boven. Dat hoeft niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt. Plaats dan een vermenigvuldigingsfiche naast een elektronfiche OF detoneer een nucleaire fiche. Ook dit keer hoeft geen van beide de fiche te zijn die je eerder bekeken hebt.

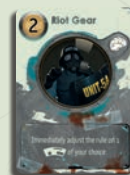


**35: Catastrofe:** Verwijder alle Prehistorie-themakaarten van het spel, inclusief gespeelde brandstof- en dashboardkaarten. Vervang de Prehistorie-themafiche en de stapel door een nieuw thema van je keuze.

## Zombie



**1-2: Conserver:** Neem 2 blokjes van de algemene voorraad voor elke handkaart die je aan één of meerdere tegenstanders geeft. Je kiest het aantal kaarten dat je weggeeft.



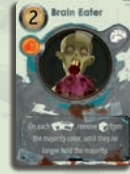
**3-4: Oproeruistrusting:** Pas onmiddellijk de regel aan op 1 regelpaneel naar keuze. De aangepaste regel heeft onmiddellijk effect. Denk eraan dat, als je een regelpaneel kiest dat geen effect heeft tot de voorbereiding van de volgende ronde, het opnieuw kan veranderen tijdens het scoren vooraleer effect te hebben.



**5-6: Honkbalknuppel:** Neem tot 3 gespeelde brandstofkaarten van je tegenstanders in je hand. Dashboardkaarten kunnen niet genomen worden. Je kan maximum 3 kaarten stelen en jij beslist van hoeveel tegenstanders (bv. 1 kaart van 1 tegenstander en 2 van een andere).



**7-8: Gruwel:** Kies willekeurige handkaarten van elk van je tegenstanders. Tijdens hun 2 volgende beurten moeten ze deze kaarten spelen of afleggen. De tegenstanders mogen kiezen welke ze eerst spelen of afleggen, maar ze mogen niets anders doen (zelfs geen blokjes plaatsen). Als ze ervoor kiezen om een kaart af te leggen i.p.v. te spelen, dan geldt dat als hun gehele beurt.



**11-12: Hersenverslinder:** Verwijder op elk regelpaneel energieblokjes van de meerderheidskleur totdat ze niet meer in de meerderheid zijn. Als er 2 of meer kleuren gelijkstaan qua meerderheid, neem dan een gelijk aantal van hen af. Dat kan betekenen dat je een speler (of spelers) helemaal van een regelpaneel verwijdert. Dat beïnvloedt ook jouw meerderheden.



**13-15: Kettingzaag:** Wanneer een tegenstander kaarten trekt / energieblokjes neemt van de algemene voorraad / Chips krijgt, dan moeten ze 2 minder trekken / nemen / krijgen totdat deze kaart onttapt wordt voor de volgende ronde. Je mag deze kaart tijdens de beurt van een tegenstander tappen om hen aan te vallen wanneer ze kaarten aan het trekken / energieblokjes aan het nemen / Chips aan het krijgen zijn. Dan moeten ze er 2 minder trekken / nemen / krijgen voor deze actie.



**27-29: Hulpeloze Overlevende:** Bekijk 2 nucleaire fiches. Draai 1 nucleaire fiche naar keuze om. Dat hoeft niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt. Detoneer dan een nucleaire fiche. Ook dit keer hoeft dat niet één van de fiches te zijn die je eerder bekeken hebt.



**35: Virus:** Elke speler krijgt 1 Chip voor elk van hun gespeelde Zombie-themakaarten (d.w.z. alle Zombie-brandstofkaarten die in deze ronde gespeeld zijn en alle Zombie-dashboardkaarten). Schud alle Zombie-themakaarten op het spelbord (zowel de trek- als de aflegstapel). Verdeel ze in 3 stapels en schud elke stapel in elke andere themastapel. Er wordt geen nieuw thema aan het spelbord toegevoegd. Gebruik Zombie-themakaarten worden op het Zombie-themapaneel afgelegd. Nadat er Zombie-themakaarten afgelegd zijn, kan elke speler die een Zombie-themakaart wil trekken, de aflegstapel schudden om een nieuwe Zombie-trekstapel te maken zoals gewoonlijk.

# SYMBOLEN

	Een kaart (kan een Flexokaart of een themakaart zijn)
	Sci-Fi-themakaart
	Fantasy-themakaart
	Duizend-En-Eén-Nacht-themakaart
	Prehistorie-themakaart
	Piraten-themakaart
	Zombie-themakaart
	Flexokaart
	Aanvalskaat
	Verzamelkaart
	Tapkaart
	Dashboard
	Kaart in je hand
	Chip

	Energieblokje
	Energieblokje van de betrokken speler uit de algemene voorraad
	Energieblokje op een vergrendeld veld
	Vergrendeld veld
	Een item (energieblokje/kaart/Chip)
	Rulebendersdobbelsteen
	Evolutieschijf
	Evolutiespoor
	Elektronfiche
	Nucleaire fiche
	Vermenigvuldigingsfiche
	Ruilfiche
	Jij (de actieve speler)
	Eén tegenspeler
	Je tegenspelers
	Alle spelers

	Tiebreakerspoor
	Startspeler
	Thema/Themaregelpaneel
	Handlimietregelpaneel
	Ruilficheregelpaneel
	Huidig betaalmiddel/ Betaalmiddelregelpaneel
	Startspeler/Verdien Chips- regelpaneel
	Energieblokjesregelpaneel
	Trekkaartenregelpaneel
	Sci-Fi-thema
	Fantasy-thema
	Duizend-En-Eén-Nacht-thema
	Prehistorie-thema
	Piraten-thema
	Zombie-thema