

Doel van het spel

Schakel jouw rivalen uit en win het toernooi. De icoons en kleuren op de kaarten hebben specifieke krachten waar je goed op moet letten. Schakel eerst de spelers uit voordat je de keeper kan uitschakelen. Wanneer je keeper verslagen is lig je uit het spel!



Hoe te spelen?

1. Pak de teamkaarten (vierkante kaarten) en kies je favoriete team. Elk team bestaat uit 4 spelers en 1 Power kaart (fan).

2. Plaats je team in een T-vorm, met de power kaart aan de rechter kant van de keeper. (Fig. 1)

3. Neem de speelkaarten en verwijder de coaches (9x), rode kaart (1x) en sudden death (1x) van de stapel. (Fig. 2)

4. Schud de stapel. Geef elk team 5 willekeurige kaarten (ondersteboven) en 1 coach (passend bij het team). Dit zijn je hand kaarten. Haal de overgebleven coaches uit het spel. Houd alle zes de kaarten in je handen.

5. Plaats alleen de bonus coach, rode kaart en Sudden Death kaart terug in de stapel. Plaats de stapel op de tafel.

6. Het spel kan beginnen! Elke ronde pak je één kaart en speel je één kaart. De beurten gaan met de klok mee.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3 (Setup voorbeeld met 4 spelers)

Team kaarten

Aanval

Met aanval kaarten kun je de spelers of de keeper van een ander team aanvallen. Vóór de aanval op de keeper moet je eerst de spelers verslaan. ()



Fig. 4

Verdedigen

Je kan een aanval kaart verdedigen met een verdedigingskaart van die speler. Als je niet kan verdedigen, moet je de kaart omdraaien. (Fig. 5)



Fig. 5

Een aanval met meerdere nummers kan maar 1 speler aanvallen. Kies het nummer van de speler die je wilt aanvallen. (Fig. 4)

Actie kaarten

Actie

Er zijn 12 verschillende actie kaarten met unieke krachten, 2 van elk. Lees de tekst op de kaart om de kracht van de kaart te begrijpen.



Fig. 6

Buitenspel

Blokkeert actiekaarten (), inclusief andere buitenspel kaarten. Je kan ze op elk moment tijdens het spel gebruiken. (Fig. 6) Buitenspel kan geen aanval op teamkaarten blokkeren.

Wanneer 2 spelers in team ellende zijn, en de teamkaarten worden aangevallen, geldt het voor beide teams. Als 1 verdedigt, geldt dit ook voor beide teams. Alleen een actiekaart () wordt niet verdubbeld, dit geldt voor 1 team.

Andere kaarten

5

Superkaarten

Penalty's

Iedereen mag 1 Mad Bal kaart schieten op een gekozen team. De initiatiefnemer begint met het aantal Mad Ballen van de Penalty kaart. Daarna kunnen alle spelers omstebeurt een Mad Bal kaart gebruiken. Als je geen Mad Bal kaart hebt, sla je je beurt over. De penalty's stoppen wanneer de initiatiefnemer weer aan de beurt is. Hij mag nog een Mad Bal kaart gebruiken. Beurten gaan met de klok mee.

Mad Ballen

Mad Bal kaarten hebben geen kracht zonder een omkoop of penalty kaart. Mad Ballen verslaan teamkaarten (1 Mad Bal per speler) en de keeper. Mad Ballen kunnen alleen verdedigd worden met een coach, die alle Mad Ballen tegen houdt.

Omkopen

Alleen de speler van deze kaart mag een Mad Bal kaart spelen.

Rampen kaarten

Glad Veld (2), Blessure (6) & Vuurwerk (10). Schakel alle teamkaarten met dit nummer uit, inclusief die van jou.



Speciale kaarten

De rode en gouden kaarten kunnen niet verdedigd worden. De **rode kaarten** moeten **direct** gespeeld worden.



De Coach

Deze kaart kan alle aanval, actie of super kaarten verdedigen. Elke speler krijgt er 1 aan het begin van het spel.



SPELREGELS

Belangrijke opmerkingen

6

- Powerkaarten worden 1x gebruikt tijdens je beurt. Je mag hiernaast nog een kaart spelen. Alleen overname & kaatsen kunnen op ieder moment gebruikt worden.

- **Comeback:** alleen de keeper mag terug komen.

- Na **sudden death** pak je elke beurt 2 kaarten en speel je minimaal 1 kaart.

- Een penalty kaart kan niet gebruikt worden als een Mad Bal kaart.

- Wanneer de stapel op is, schud je de gebruikte kaarten en gebruik je deze als de nieuwe stapel.

- Een verdedig kaart kan alleen gebruikt worden als een reactie op een aanval.

- De keeper kan verslagen worden nadat alle andere spelers () verslagen zijn.

- Nadat een coach gebruikt is moet deze uit het spel gehaald worden.

- Je moet minimaal 4 kaarten in je hand hebben. Heb je er minder? Vul dit aan t/m 4 tijdens je volgende beurt.

- Matchende icoontjes kunnen elkaar aanvallen en verdedigen.

Aanval	Verdediging
   	  
 	
 	
 	→ Geen verdediging

Instructie video

Scan de QR-code en ga direct naar de instructie video op www.madpartygames.com.



MAD PARTY GAMES

MAD PARTY

GAMES

TOUZANI



@madpartygames



@madpartygames



@madpartygames