

Hoe tactisch  
ben jij?

TO  
THE  
int

HET UITDAGENDE  
DUELSPEL

## Doel van het spel

Ga de strijd met elkaar aan door strategisch gebruik te maken van de fiches en kaarten en probeer zo een weg te banen naar de andere kant van het bord. Wie als eerste met zijn pion het startpunt van de tegenstander bereikt, wint het spel!



## Inhoud

1 speelbord



54 kaarten



36 fiches



2 pionnen



## Vorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Schud alle fiches en leg deze gedekt naast het speelbord. Leg vervolgens 3 fiches open. Schud alle kaarten en leg deze gedekt naast het speelbord. Beide spelers krijgen 4 kaarten. Zet de pionnen nog niet op het bord.



## Acties

Bij elke beurt mag je 2 acties uitvoeren: het spelen van een **fiche** en het spelen van een **kaart**. Deze twee acties mag je beide uitvoeren, maar je kunt er ook voor kiezen om er maar één uit te voeren of zelfs helemaal niets te doen. Het maakt niet uit in welke volgorde je deze acties uitvoert.

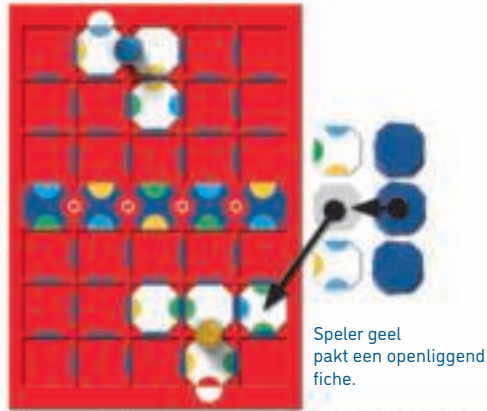


## FICHE SPELEN

Wanneer je een fiche speelt kun je uit 3 verschillende handelingen kiezen:

### Fiche plaatsen

Pak 1 van de 3 open fiches die naast het speelbord liggen en plaats die op een leeg vakje op het speelbord. Wanneer je een fiche gepakt hebt vul je deze weer aan met een fiche van de gedekte stapel.



Speler geel pakt een openliggend fiche.

OF

### Fiche verplaatsen of draaien

Verplaats of draai een fiche dat al op het speelbord ligt. Verplaatsen doe je naar een ander leeg vakje op het speelbord.

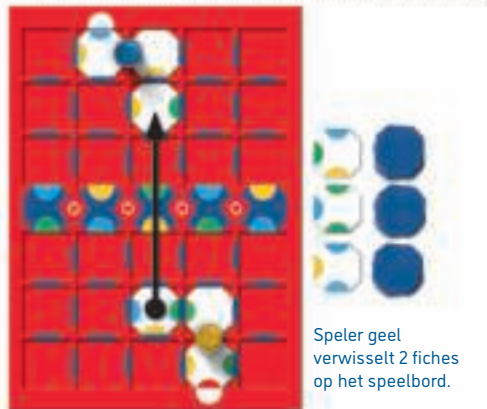


Speler geel verplaatst een fiche op het speelbord.

OF

### Fiche omwisselen

Wissel 2 fiches met elkaar om. Dit mogen 2 fiches zijn die beide op het speelbord liggen, maar je mag ook een fiche op het speelbord omwisselen met een fiche dat open naast het bord ligt.



Speler geel verwisselt 2 fiches op het speelbord.



## KAART SPELEN

Wanneer je een kaart speelt kun je uit 2 verschillende handelingen kiezen:

### Kaart spelen

Speel een kaart uit je hand en loop vervolgens met je eigen pion of met de pion van je tegenstander. Pak daarna een nieuwe kaart van de stapel.

Voorbeelden van loopacties:



1. Speler geel speelt een groene kaart om naar linksboven te lopen.

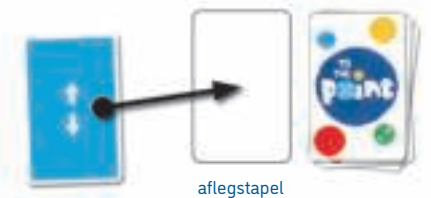
2. Speler geel speelt een gele kaart om naar links te lopen.

Speler geel staat op een heel rondje van één kleur.

OF

### Kaart ruilen

Ruil een kaart uit je hand met een kaart van de stapel. Leg eerst jouw kaart af op de aflegstapel en pak dan pas een nieuwe.



aflegstapel

**LET OP! Je moet aan het einde van je beurt altijd 4 kaarten in je hand hebben.**

## HET SPEL

Bepaal met steen-papier-schaar welke speler mag beginnen. In de eerste beurt moet je eerst een fiche aanleggen om je pion op het speelbord te kunnen zetten. Leg een fiche aan de halve witte stip (hier mogen alle kleuren tegenaan gelegd worden) en speel een kaart die qua kleur correspondeert met de halve stip die tegen de witte halve stip is aangelegd. Het maakt hierbij niet uit wat er verder op het kaartje staat. Na het spelen van de kaart mag de pion op de stip gezet worden.

**TIP 1** Leg een fiche neer waarmee je in de volgende beurt de meeste richtingen op kunt.

**TIP 2** Gebruik voor je eerste kaart een kaart die je het meest kunt missen.



Speler blauw heeft 1 fiche gepakt van de 3 open fiches die op tafel liggen. Vervolgens speelt hij een blauwe kaart uit zijn hand om de pion op de eerste stip te zetten.

## LOPEN OP HET SPEELBORD

Door fiches en kaarten te spelen kun je je pion over het bord verplaatsen. Zo kom je steeds een stapje dichterbij je doel: het startpunt van je tegenstander. Om je tegenstander te dwarsbomen kun je er echter ook voor kiezen om met zijn of haar pion te lopen. Het is in dat geval niet meer mogelijk om binnen dezelfde beurt ook nog met je eigen pion te lopen.

De kaart die je speelt bepaalt de stap die je mag zetten. Op de kaarten staan de volgende looprichtingen weergegeven:



Je mag in alle diagonale richtingen lopen.



Je mag in 4 richtingen lopen, maar niet diagonaal.



Je mag diagonaal naar rechtsboven en diagonaal naar linksonder lopen.



Je mag diagonaal naar linksboven en diagonaal naar rechtsonder lopen.



Je mag recht vooruitlopen of recht achteruitlopen.



Je mag in alle richtingen lopen.

**LET OP! Houd de kaartjes altijd verticaal vast wanneer je de looprichting afleest.**

Je mag alleen met je pion op een stip staan als:

- de stip compleet is;
- de stip uit één kleur bestaat;
- de stip qua kleur correspondeert met de kleur van je gespeelde kaart.



Speler geel mag alleen op een stip staan die uit één kleur bestaat.

Bij het spelen van een fiche is het toegestaan om een halve stip met een andere kleur aan te vullen, maar op deze stip mag je dan niet staan met je pion. Je kunt voor deze handeling kiezen als je bijvoorbeeld je tegenstander wilt blokkeren.



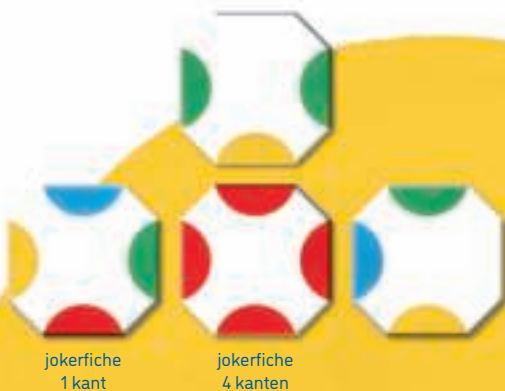
Fiches mogen ook worden geplaatst als ze niet aansluiten op aangrenzende fiches.

Als je eenmaal op een stip staat, mogen de fiches die de stip vormen niet verplaatst worden. Door het aanleggen van fiches kun je een pad voor jezelf vrijmaken om de andere kant van het bord te bereiken.

**LET OP! De spelers mogen niet tegelijkertijd op dezelfde stip staan.**

## JOKERFICHES

Er zitten jokerfiches in het spel. Dit zijn fiches met een halve rode stip. Deze jokers mag je overal aanleggen. De rode kleur neemt de kleur over van de halve stip waar hij tegenaan wordt gelegd. Voorbeeld: als de halve rode stip aan een gele halve stip wordt gelegd, telt dat als een hele stip.



## RUILEN VAN AL JE KAARTEN

In het midden van het speelveld staan 4 rode stippen met pijlen afgebeeld. Om hierop te gaan staan maakt het niet uit welke kleur kaart je speelt. Je moet wel een kaart spelen met de juiste richting om op deze rode stippen uit te komen. Als je op een van deze stippen staat mag je 1, 2, 3 of 4 kaarten uit je hand ruilen met de stapel. Leg eerst het aantal kaarten dat je wilt ruilen af op de aflegstapel en pak dan pas nieuwe kaarten van de stapel. Zodra je op een rode stip eindigt en ervoor kiest om kaarten te ruilen, moet het ruilen van de kaarten direct uitgevoerd worden.



Speler geel speelt een blauwe kaart naar linksboven, komt op een rode stip terecht en heeft nu de optie om 1, 2, 3 of 4 kaarten te ruilen met de stapel.

## SPELVARIANT

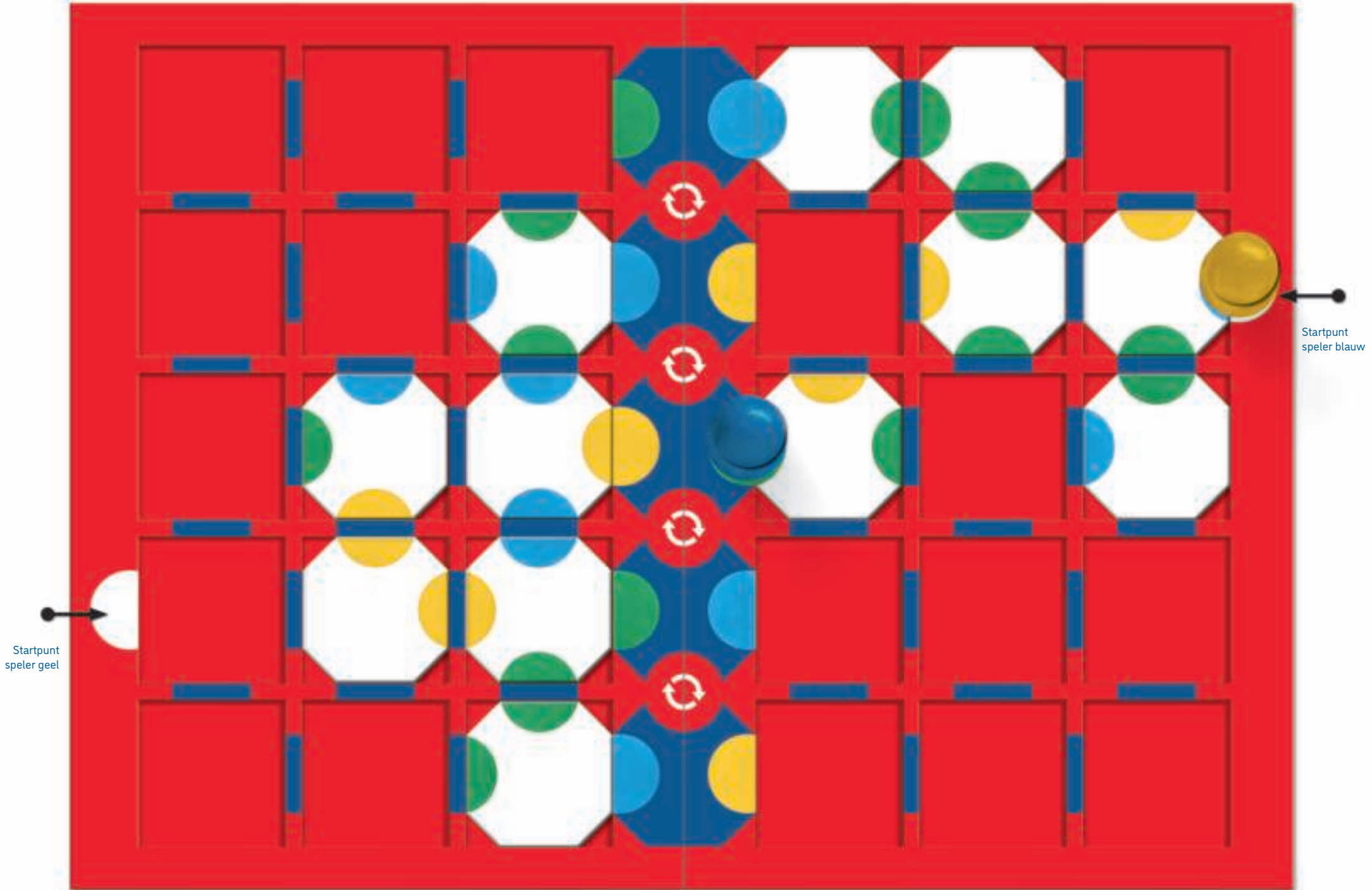
Je kunt ook met elkaar afspreken om gedurende het spel alleen je eigen pion te verplaatsen en niet met de pion van je tegenstander te lopen. Bij deze variant van het spel gelden verder dezelfde spelregels.

## Einde van het spel

De speler die als eerste het startpunt van de tegenstander heeft bereikt, wint het spel.



Speler geel staat op het startpunt van blauw en wint het spel.



# TO THE POINT

**Development:** MNKY Entertainment  
**Design:** MNKY Entertainment

Volg ons op:   @mnkyentertainment

**MNKY**  
ENTERTAINMENT

 8-99  2  30

© 2022 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment.

MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.



**WAARSCHUWING!**

Venstikkingsgevaan. Niet geschikt voor kinderen onder 3 Jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen weergegeven in de spelregels.

Leidsevaart 123 | 2211 VS  
Noordwijkerhout | The Netherlands  
[www.mnkyentertainment.com](http://www.mnkyentertainment.com)