

Alleen bij de categorie Gebarentaal staat achterop de kaart het positieve of negatieve advies. Bij de andere drie categorieën op de beleveniskaarten staat dit direct op de voorzijde van de kaart.

Leg de getrokken beleveniskaart vervolgens naast de nog te spelen beleveniskaarten. Zijn alle kaarten getrokken? Dan schud je de stapel met gespeelde beleveniskaarten en leg je ze weer gesloten naast het speelbord. Dit is dan weer de stapel waar jullie de kaarten vanaf kunnen pakken.

Kom je op een kansveld uit waar een andere speler staat dan is dit geen probleem. Je pakt gewoon een nieuwe beleveniskaart van de stapel en leest welke opdracht daarbij hoort.

JE KOMT OP EEN VELD MET EEN RODE RAND

Pak het spelregelboekje en lees de unieke ervaring voor die bij het betreffende nummer hoort. Is de ervaring positief dan heb je onderweg een meevaller te pakken, maar is de ervaring een fikse tegenvaller, dan kan dit gevolgen hebben voor je avontuur...

ROOD GENUMMERDE VELDEN:

4. Al je vergunningen zijn eerder binnen. Ga door naar veld 17.
7. Eén van de bouwvakkers valt van de ladder, breng hem naar het ziekenhuis. Ga terug naar start.
11. De kinderen moeten allemaal wennen aan het nieuwe land en hun spijsvertering is van slag, ze zijn allemaal aan de diarree, dus je moet op zoek naar een oplossing. Gooi nog een keer met de dobbelsteen. Ga het aantal ogen terug dat je met de dobbelsteen hebt gegooid.
13. Je hebt het vreselijk moeilijk met het afscheid en keert om voor een allerlaatste knuffel. Ga terug naar de start.
26. Je komt aan bij je nieuwe huis, maar door lekkage staat de hele kelder blank. Dat wordt hozen en dweilen. Reis 10 stappen terug.
32. De plaatselijke bevolking vindt je bitterballen heerlijk en de burens zijn niet meer bij je weg te slaan. Ga 12 velden vooruit.
33. Het nieuwe zwembad is klaar, neem een frisse duik. Ga 14 velden vooruit.
41. Er hebben al gasten geboekt in je villa. Ga snel naar de finish.
48. Net voor de opening vertelt een buurman dat jullie biologische B&B op gifgrond staat. Reis 20 velden terug.
55. Je bent failliet, je kunt niet anders dan remigreren. Ga terug naar start.

JE KOMT OP EEN ZWART GENUMMERD VELD

Je beurt is voorbij, de volgende speler is aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Degene die als eerste bij de finish is aangekomen, heeft ondanks alles zijn droom waargemaakt. Als winnaar van het spel ben je klaar voor de eerste gasten!

SPELREGELS



COLOFON

Auteur en spelontwikkelaar: Enrico Groeneveld
Redactie: Desiree Verkerk
Uitgever: King Entertainment, Zaandam
Productie: Nederlandse Spellenfabriek, Medemblik
Ontwerp: Villa Grafica, Diemen
© & TM Ik Vertrek Licensed by Simpel Media B.V. and AVROTROS.
© 2016 King International, all rights reserved.

SPELGEGEVENS

Aantal spelers: 2 - 8 of 2 - 4 teams
Leeftijd: 12+
Auteur en spelontwikkelaar: Enrico Groeneveld

INHOUD VAN HET SPEL

1 luxe speelbord
2 dobbelstenen
28 kaarten met unieke belevenissen (veld 1 t/m 30)
27 kaarten met unieke belevenissen (veld 31 t/m 60)
4 pionnen (in de vorm van een auto)
1 spelregelboekje

DOEL VAN HET SPEL

In dit grensverleggende familiespel, dat is geïnspireerd op het bekende tv programma, is het doel om een nieuw bestaan in het buitenland op te bouwen en ga je de strijd aan met andere avonturiers. Overleef je de obstakels met de taal, levensstijl, nieuwe regels en onbekende eetgewoontes? Voer opdrachten uit en vind de weg in het grillige buitenland.

DE WINNAAR

Degene die als eerste bij de finish is aangekomen, heeft ondanks alles zijn droom waargemaakt. Dus als winnaar van dit avontuurlijk spel ben je nu klaar voor je eerste gasten!

VOORBEREIDING

Leg het speelbord op tafel en zet de pionnen bij het bordje Ik Vertrek. Schud vervolgens de twee stapels kaarten goed en leg ze naast het speelbord zodat iedereen er goed bij kan. Er zijn twee verschillende soorten kaarten, een set kaarten voor de eerste fase in het spel, de voorbereiding; dit zijn de kaarten met een zwarte balk. En een set kaarten voor de afrondende fase van het avontuur; dit zijn de kaarten met een witte balk.

JE REISGEZELSCHAP

Een team mag maximaal uit 2 spelers bestaan; bij 4 spelers speel je met twee teams. Wanneer jullie met meer dan 8 spelers zijn, maken jullie (maximaal) 4 teams.

DE PIONNEN

Elke team speelt met een pion in de vorm van een huis. Zet je pion bij het bordje Ik Vertrek en bereid je voor op een avontuur dat al je verwachtingen overtreft.

UITLEG VAN DE VELDEN

Op het speelbord heb je drie verschillende soorten velden. Genummerde velden, kansvelden met een rode kleur of kansvelden met een unieke belevenis.

Uitleg veld 1 t/m 30

Tot veld 30 ben je bezig aan de eerste helft van je avontuur. Je neemt afscheid van familie en vrienden, zet de eerste stappen in het nieuwe thuisland en het grote klussen kan beginnen. Alle velden hebben een zwarte rand. Gebruik voor het spelen van de eerste fase van het spel de 28 kaarten met de zwarte balk.

Uitleg veld 31 t/m 60

Na veld 30 nader je je einddoel en hebben de velden een witte rand. Je legt de laatste hand aan de verbouwing en bent bijna klaar voor de komst van de eerste gasten. Je zult merken dat de meevallers en obstakels hierin mee veranderen. Gebruik voor het spelen van de tweede fase van het spel de 27 kaarten met de witte balk.

DE GENUMMERDE VELDEN (FIGUUR 1, 2)

Er zijn twee soorten genummerde velden. De velden met een rode rand zijn speciale velden met een unieke ervaring of dilemma. Zie overzicht rode nummers. De velden met zwarte nummers zijn velden zonder speciale betekenis.

DE KANSVELDEN (FIGUUR 3, 4, 5, 6)

Er zijn 4 verschillende kansvelden (groen, blauw, oranje en paars). Elke kleur staat voor een andere categorie met een unieke belevenis.

UITLEG KLEUREN EN CATEGORIEËN VAN DE BELEVENISKAARTEN

Hieronder staat welke kleur bij welke categorie hoort. Elke kaart heeft een gevolg op je positie tijdens het avontuur.

GROEN (FIGUUR 3) = GEBARENTAAL

Tja, als je de taal niet kent, moet je je zien te redden met gebarentaal. Wanneer je op dit veld terecht komt, moet je het woord dat bij de groene markering op je kaart staat met gebaren uitleggen. Zet je stopwatch of kookwekker op 1 minuut en doe je best. Raden je medespelers het antwoord of niet? Op de achterkant van de kaart staat het op te volgen advies na het slagen of mislukken van de opdracht.

BLAUW (FIGUUR 4) = KLUSSEN

Hoe je het ook wendt of keert wanneer je naar het buitenland gaat, kom je niet onder een grote verbouwing uit. Pak een kaart en lees bij de blauwe markering welke leuke of minder leuke verrassing er tijdens het klussen opduikt. Is het een leuke verrassing of is het een tegenvaller?

ORANJE (FIGUUR 5) = INTEGRATIE

Hoe gaat jouw integratie met de lokale bevolking, bijvoorbeeld je relatie met de burens, de bakker, de lokale aannemer of de burgemeester? Heb je heimwee naar Nederland of ben je nog nooit zo gelukkig geweest? Pak een kaart en lees bij de oranje markering wat dit avontuur voor invloed heeft. Sta je sterk in je schoenen, dan hoeft je je geen zorgen te maken. Maar zit het allemaal tegen, dan kan dit je positie tijdens het spel erg benadelen.

PAARS (FIGUUR 6) = DE ZAKELIJKE KANT

Jullie hadden je droom nog zo goed voorbereid... Maar hoe zat dat ook alweer met die vergunning en wat betekent een vertraging voor jullie financiële situatie? Wanneer je op een paars veld terecht komt, pak je een kaart en leer je wat meer over de zakelijke kant van een avontuur in het buitenland.

KLAAR VOOR VERTREK?

Gooi allemaal met de dobbelsteen. Wie het hoogste gooit, mag beginnen aan dit spannende avontuur.

JE SPEELFIGUUR VERZETTEN

De speler die begint, gooit met de dobbelsteen. Verplaats je speelfiguur het aantal ogen dat je met de dobbelsteen hebt gegooid.

JE KOMT OP EEN KANSVELD

Zodra je op een gekleurd kansveld terecht komt, pak je een kaart van de stapel beleveniskaarten. Lees de opdracht bij de kleur van het kansveld en voer deze uit.

33

35

figuur 1 en 2



figuur 3



figuur 4



figuur 5



figuur 6