HET JACHTSEIZOEN

DE JACHT IS GEOPEND!

SPELREGELS

just Games

Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 1 02-07-19 12:33

HET JACHTSEIZOEN

DE JACHT IS GEOPEND!

Leeftijd: 10+

Spelers: 2-4

Speelduur: 30'

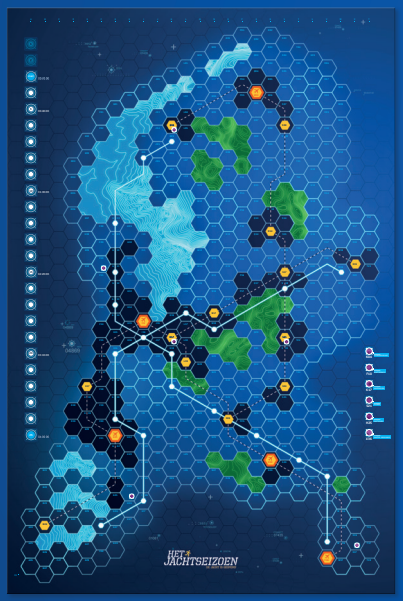
SPEL IN HET KORT:

Het jachtseizoen is geopend! Verzamel een krachtig team van vrienden om aan de ultieme jacht te beginnen. Werk als een team om de locatie van de voortvluchtige te achterhalen. Verdeel de taken in je team en beslis wie de StukTV-bus gaat besturen, de drone bemachtigt of als jager de straten opgaat. Navigeer door de straten en wees de voortvluchtige te slim af. Iedere 10 minuten krijgt jouw team de locatie van de voortvluchtige door, maar let op, na 4 uur ontkomt hij en hebben jij en je team verloren!

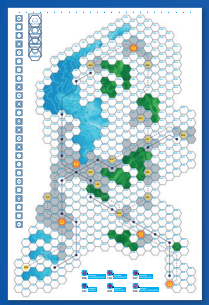
DOEL VAN HET SPEL:

Het jachtteam moet binnen de tijd de voortvluchtige zien te vangen. Lukt dit niet, dan wint de voortvluchtige.

SPELMATERIAAL:



SPEELBORD



WHITEBOARD

WHITEBOARDMARKER

30 KAARTEN

STUKTV-BUS

TIJD-TOKEN

JAGER-PIONNEN

1 VOORTVLUCHTIGE-PION

Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 2 02-07-19 12:34

VOORBEREIDING:

Besluit wie van de spelers de voortvluchtige wordt. Deze speler zal het spel alleen spelen tegen de andere spelers. De voortvluchtige ontvangt het whiteboard en de marker. Het is verstandig om als voortvluchtige ergens te gaan zitten waardoor de andere spelers niet zien wat je doet. Je mag als voortvluchtige ook niet zien wat het jachtteam doet.

De overige spelers vormen een coöperatief team. Deze spelers voeren de jacht uit op de voortvluchtige speler via het bordspel. Zij worden het jachtteam genoemd.

Plaats het speelbord in het midden van het jachtteam. Plaats de tijd-token op START in de tijdbalk. Plaats de StukTV-bus, jager-pionnen en voortvluchtige-pion naast het speelbord. Geef alle spelers in het jachtteam een aantal kaarten op basis van het aantal spelers in het jachtteam:

- 1 speler: 7 kaarten
- 2 spelers: 4 kaarten per speler
- 3 spelers: 3 kaarten per speler

De teamleden hoeven deze kaarten niet voor elkaar geheim te houden, het is juist verstandig te laten zien welke kaarten je hebt.

VOORBEELD:
2 SPELERS IN JACHTTEAM
1 VOORTVLUCHTIGE

Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 3 02-07-19 12:34

DE TIJD:

Het speelbord bevat een tijdbalk met een tijd-token die aangeeft hoeveel tijd het jachtteam heeft om de voortvluchtige te vangen. De voortvluchtige wint het spel als de tijd-token het laatste vakje op de tijdbalk bereikt.

Het spel bevat maximaal 25 beurten. De spelers voeren 5 acties per beurt uit.

Elke keer als er 5 acties zijn uitgevoerd door het jachtteam verplaatst de tijd-token zich en krijgen de spelers de locatie van de voortvluchtige te zien.

De voortvluchtige heeft in diezelfde beurt ook 5 acties uitgevoerd. De voortvluchtige en het jachtteam spelen dus tegelijkertijd. De spelers moeten op elkaar wachten en communiceren wanneer de voortvluchtige zijn locatie doorgeeft.

DE STARTLOCATIE:

Spreek met alle spelers af (ook met de voortvluchtige) vanuit waar de jacht start. Kies uit de legenda een gevangenis en plaats de StukTV-bus op die coördinaten. Ook de voortvluchtige begint het spel op die locatie.

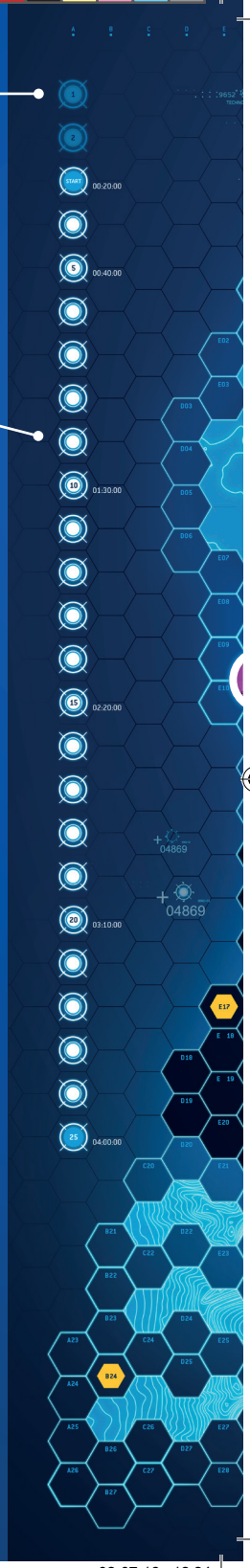
Voordat het jachtteam begint met spelen, krijgt de voortvluchtige 10 acties om uit te voeren. Dit is de voorsprong die deze speler heeft op het jachtteam. Na deze 10 acties moet de voortvluchtige zijn eerste locatie doorgeven aan het jachtteam. Nu gaat het spel beginnen.

HET SPEL:

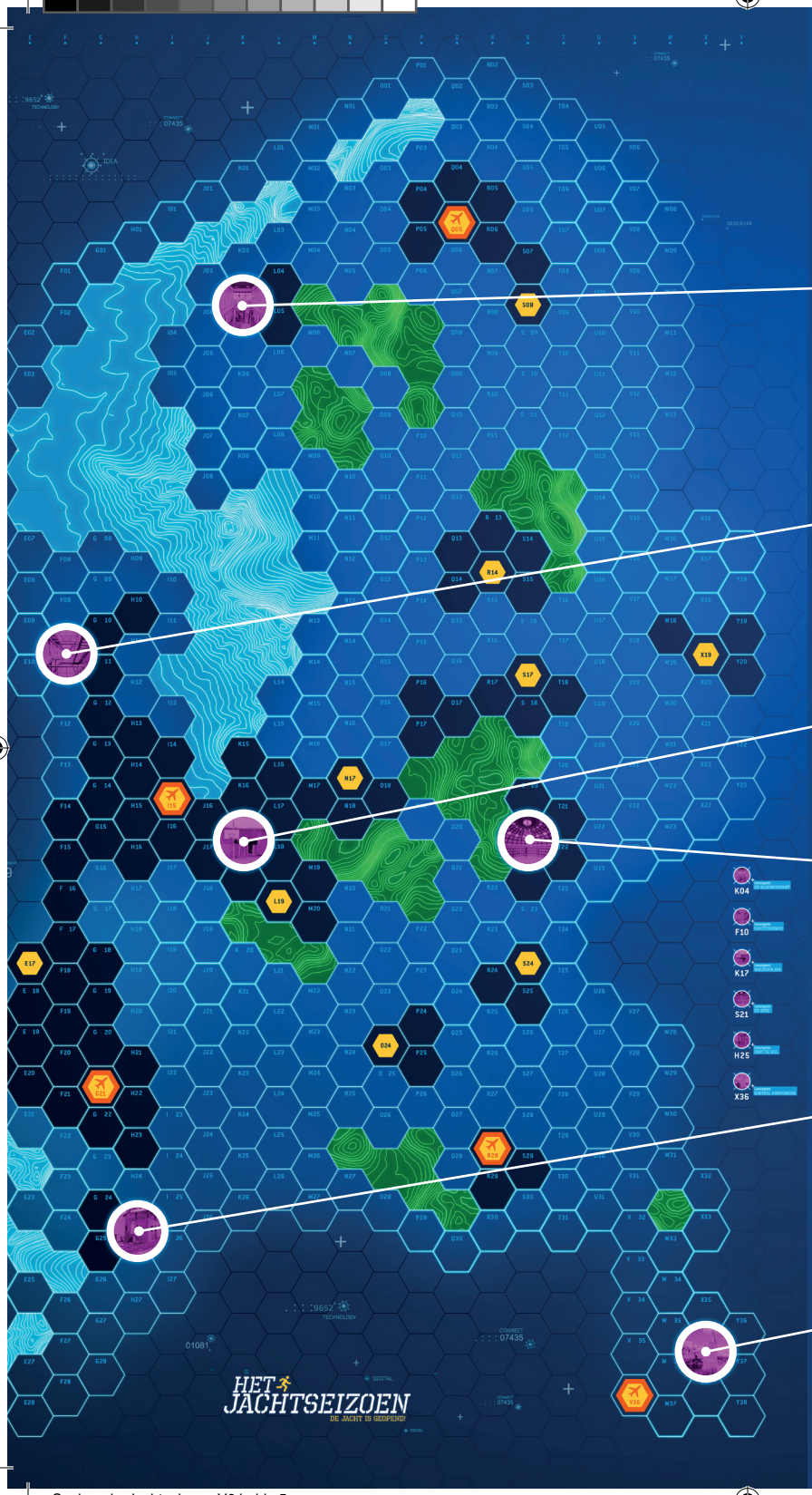
Het jachtteam en de voortvluchtige voeren hun beurt tegelijkertijd uit. Terwijl het jachtteam zich voortbeweegt over het speelbord, zoekt de voortvluchtige een veilige route op het whiteboard. Als beide spelers 5 acties hebben gedaan, laat de voortvluchtige zijn locatie (coördinaten) weten aan het jachtteam.

TIJDBALK

N 13



Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 4 02-07-19 12:34



LEGENDA

STARTLOCATIES GEVANGENIS

K04

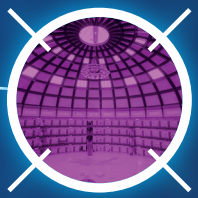
Gevangenis
DE BLOKHUISPOORT

F10

Gevangenis
SCHUTTERSWEI

K17

Gevangenis
WOLVENPLEIN



S21

Gevangenis
DE BERG

H25

Gevangenis
FORT DE HEL

X36

Gevangenis
KASTEEL HOENSBROEK

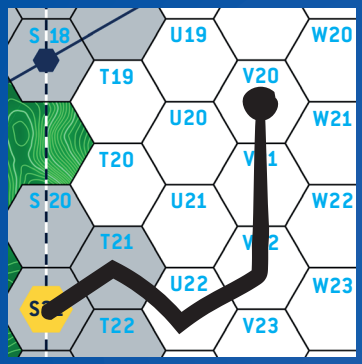
Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 5 02-07-19 12:34

DE VOORTVLUCHTIGE:

De voortvluchtige gebruikt het whiteboard en de marker om over het terrein te bewegen. De speler houdt zijn bewegingen bij door met de marker een lijn te tekenen over elk vakje waarover hij loopt. De coördinaten waar hij eindigt na 5 acties markeert hij met een cirkel.

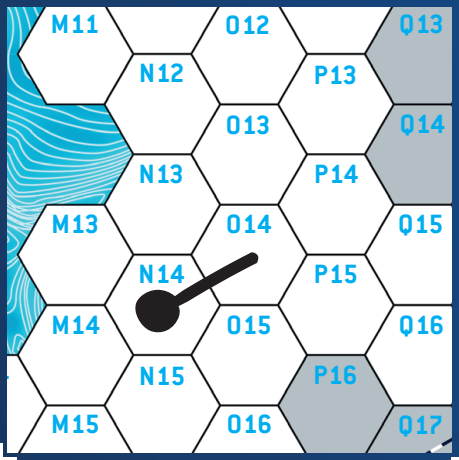
De voortvluchtige kan zich op verschillende manieren verplaatsen over zijn speelbord. Hij mag 5 acties uitvoeren tijdens zijn beurt.

De voortvluchtige moet zich aan één belangrijke regel houden. Hij mag zich nooit twee keer over hetzelfde vak bewegen. Dus hij kan maar eenmalig de coördinaten bezoeken. Dit houdt hij bij door zijn route met de marker aan te geven op zijn whiteboard.



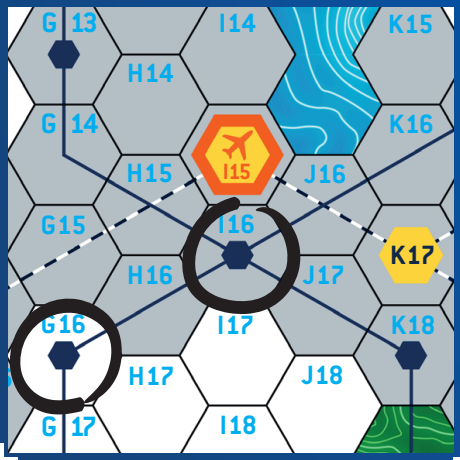
VOORBEELD 5 ACTIES

DE ACTIES:



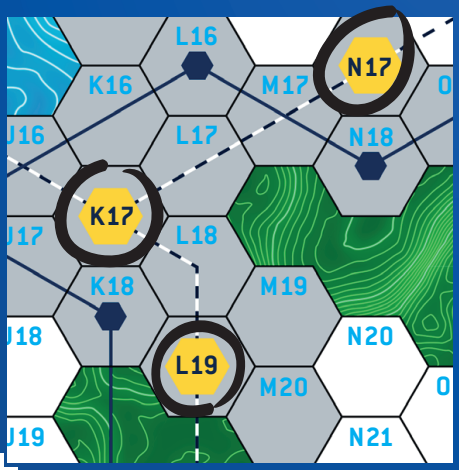
STAP - KOST 1 ACTIE

1 stap bewegen op het speelbord



LIFTEN - KOST 1 ACTIE

van afslag tot eerstvolgende afslag liften op de autoweg
(1 KEER PER BEURT)



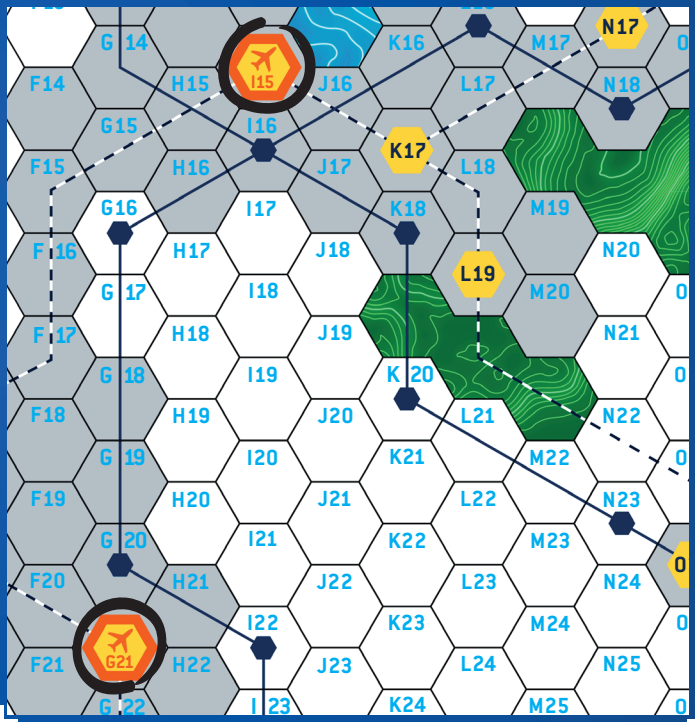
OV • KOST 1 ACTIE

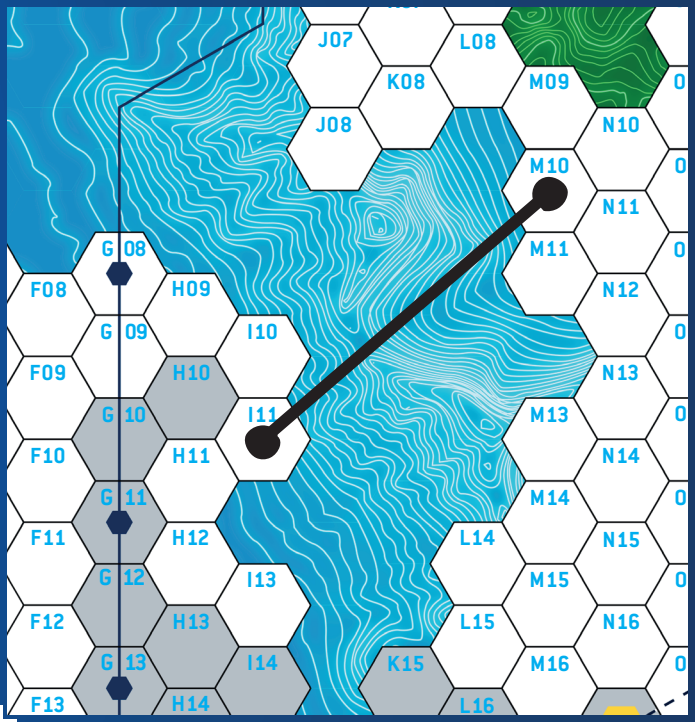
van stad tot stad bewegen met het OV
(2 KEER IN HET HELE SPEL)
Bij het nemen van het OV mag de voortvluchtige zo ver reizen als hij wil.

LET OP! Bij het verplaatsen via de autoweg of het OV hoeft de voortvluchtige alleen de coördinaten met een afslag of stad te markeren. Deze coördinaten mag de speler dan nooit meer bezoeken. De autoweg en de spoorlijn tussen deze coördinaten blijft vrij om later in het spel te belopen. Deze coördinaten hoeft een speler dus niet te markeren als hij via de autoweg of met het OV reist.

Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 6 02-07-19 12:35

Extreem vervoer nemen, kies een van de twee:





HELIKOPTER • KOST 5 ACTIES

van vliegveld tot vliegveld bewegen
(EENMALIG PER SPEL)

BOOT • KOST 5 ACTIES

van waterkant tot waterkant bewegen
(EENMALIG PER SPEL)

LET OP! De voortvluchtige kan in hetzelfde spel niet via het vliegveld én met de boot bewegen. Als de voortvluchtige ervoor kiest om een van de twee te gebruiken, kan het andere het gehele spel niet gebruikt worden.

OFFLINE • KOST GEEN ACTIES

activeer offline
(EENMALIG PER SPEL)

Als de voortvluchtige offline activeert, dan krijgt het jachtteam bij de eerstvolgende keer dat de tijd-token verplaatst wordt geen locatie door van de voortvluchtige.

Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 7 02-07-19 12:35

HET JACHTTEAM:

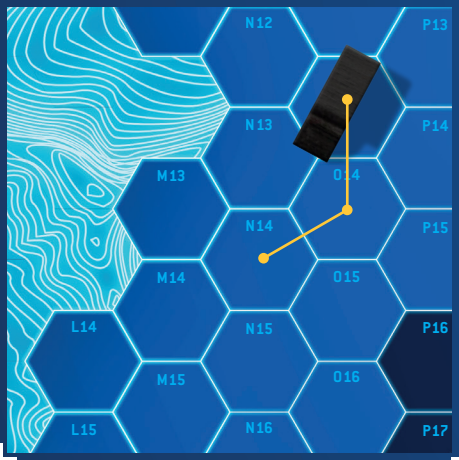
Spelers in het jachtteam spelen om de beurt. Ze gebruiken het speelbord om de locatie te bereiken van de voortvluchtige. De spelers in het jachtteam gebruiken acties om zich te bewegen over het speelbord; ze hebben er net als de voortvluchtige 5 per beurt.

Aan het begin van elke ronde kiest het jachtteam welke speler begint. Hierna spelen ze om de beurt met de klok mee. Welke acties spelers kunnen doen, hangt af van de kaarten die ze in hun hand hebben en het aantal acties dat het jachtteam overheeft.

De spelers overleggen met elkaar, maar de speler die aan de beurt is, mag uiteindelijk de beslissing nemen welke actie er wordt uitgevoerd. Dit mogen meerdere acties zijn.

VOORBEELD 5 ACTIES

DE ACTIES:



STUKTV-BUS - KOST 1 ACTIE

1 of 2 stappen bewegen op het speelbord met de StukTV-bus (BINNEN DE BEBOUWDE KOM ALTIJD 1 STAP)

AUTOWEG - KOST 1 ACTIE

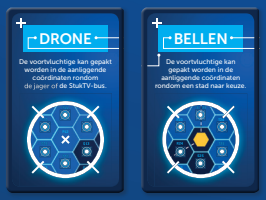
van afslag tot eerstvolgende afslag bewegen met de StukTV-bus

KAART • KOST 1 ACTIE

een kaart spelen

KAARTEN:

Spelers kunnen tijdens hun beurt kiezen om een kaart uit hun hand te spelen. Kaarten bevatten speciale acties of handige trucjes om de voortvluchtige sneller te pakken. Aan het einde van de beurt pakken alle spelers 1 kaart voor elke kaart die ze die beurt gespeeld hebben. Een gespeelde kaart wordt op een aflegstapel gelegd. Als de stapel kaarten op is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe stapel gebruikt.



Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 8 02-07-19 12:35

JAGER:

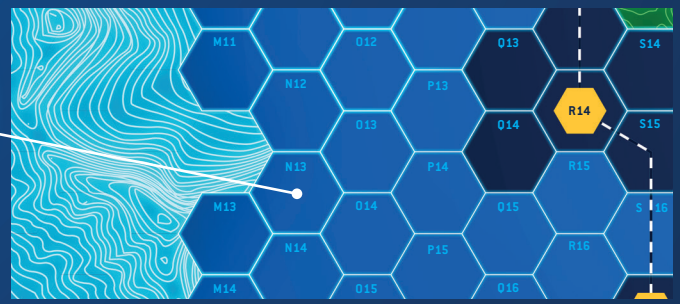
Het jachtteam heeft twee jager-pionnen die ze kunnen inzetten om de voortvluchtige te pakken. Door een jager-kaart te spelen, mag het team een jager-pion twee stappen verzetten op het speelbord vanuit de StukTV-bus. Als een jager-pion al op het speelbord staat, dan verplaatsen spelers deze pion vanaf de huidige locatie.

Door kaarten te spelen kunnen jagers zich verplaatsen met het OV of via een vliegveld.

LET OP! Jagers zijn in staat om de voortvluchtige te pakken en het spel te beëindigen (zie einde spel).

VOORTVLUCHTIGE-PION:

Het jachtteam heeft een voortvluchtige-pion die ze tijdens het spel mogen gebruiken om aan te geven waar de voortvluchtige geweest is. Het jachtteam kan de pion op de laatste coördinaten plaatsen die de voortvluchtige doorgeeft. Dit heeft geen invloed op het spel.



Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 9 02-07-19 12:35

LEGENDA:

Het speelbord bevat verschillende vakken met verschillende kleuren. Deze kleuren geven aan op wat voor terrein het team en de voortvluchtige zich bevinden. Het terrein waar ze zich bevinden beïnvloedt de bewegingen van spelers.

AUTOWEG

De StukTV-bus kan zich via een autoweg snel verplaatsen. De voortvluchtige kan hier 1 keer liften per beurt. Om gebruik te maken van een autoweg moeten spelers van afslag naar aanliggende afslag reizen.

GROTE STEDEN

Dit zijn locaties waar spelers zich kunnen verplaatsen zonder hinder, ze moeten zich wel houden aan de regels van het terrein. De voortvluchtige kan via grote steden het OV pakken om naar een andere grote stad te reizen. Het jachtteam kan jagers gebruiken om door middel van een kaart het OV te gebruiken.

VLIEGVELD

Een aantal steden op het speelbord bevat een vliegveld. De voortvluchtige kan gebruik maken van de vliegvelden door één keer in het spel van vliegveld naar vliegveld te bewegen. Dit kost de voortvluchtige zijn hele beurt. Het jachtteam kan jagers gebruiken om door middel van een kaart het vliegveld te gebruiken.

WATER EN BOS

Dit is een terrein waar spelers niet door, op of over kunnen. Het water kan alleen overgestoken worden als de voortvluchtige ervoor kiest dit als actie te doen. De voortvluchtig mag nu van een coördinaat naast het water naar een andere coördinaat aan het water bewegen. Dit kost de voortvluchtige zijn hele beurt.

BINNEN DE BEBOUWDE KOM

De StukTV-bus kan hier altijd maar 1 stap zetten (per actie), dus nooit 2.

Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 10 02-07-19 12:35

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel kan op twee manieren eindigen:

1 • JACHTTEAM

Het jachtteam komt erachter dat ze aan het einde van de beurt (tijdens het ontvangen van de locatie) op dezelfde plek staat als de voortvluchtige. Dit mag met de StukTV-bus of een jager-pion. De spelers in het jachtteam hebben gewonnen en de voortvluchtige heeft verloren.

2 • VOORTVLUCHTIGE

De voortvluchtige krijgt het voor elkaar om niet gepakt te worden binnen het aantal beurten. Als de tijd-token in de tijdbalk het laatste vakje bereikt en de voortvluchtige wordt in deze laatste beurt niet gepakt, wint hij het spel. De spelers in het jachtteam hebben verloren.

LET OP! Gebruik alleen de meegeleverde whiteboard-marker op het whiteboard.

Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just Games speelt. We hopen dat je veel plezier beleeft aan dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of nog wat extra speluitleg wilt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar info@justgames.nl.

Met vriendelijke groeten,
De spellenmakers van Just Games.

Voor meer leuke spellen kijk je op: www.justgames.nl

/ playjustgames

Spelregels_Jachtseizoen-V6.indd 11 02-07-19 12:35

© 2019 Het Jachtseizoen het spel is ontwikkeld en geproduceerd door Just Games in samenwerking met StukTV en Talpa Nework.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

N.B. Just Games heeft met zorg dit spel uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Spelauteur: René Groen
Vormgeving: John van Es, André Visser

WAARSCHUWING! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.
De kleuren en inhoud van dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.

www.justgames.nl

's-Gravelandseweg 59 | 1217 EH Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group