

SPELREGELS

GEVORDERDE VERSIE



TRADING CARD GAME



25 MINUTEN (+/-)

VANAF 7 JAAR

SPELREGELS

GEVORDERDE VERSIE

1

VOORBEREIDING

Beide spelers brengen hun decks aan tafel, bestaande uit 20 kaarten. Ook leggen beide spelers hun playmats klaar, mits zij deze hebben. Geen Pré.



2

START - FLINKIE BATTLE

Beide spelers pakken de 5 bovenste kaarten van hun decks en zorgen ervoor dat alleen zij hun eigen kaarten kunnen zien.



3

SPELVERLOOP

Elke ronde kiezen beide spelers een kaart in hun hand en leggen deze onderste boven neer op het veld. Als beide spelers dat hebben gedaan worden de kaarten omgedraaid.



SPELREGELS

GEVORDERDE VERSIE

4

KARAKTERScores - REKENEN

Als de kaarten zijn omgedraaid wordt er gekeken naar de karakterscores (linksonder op de kaart). Het kan zijn dat er effecten actief zijn die de karakterscore van jouw karakters verhogen (boost) of verlagen (verzwakken). Als dat zo is wordt direct na het omdraaien van de kaart de boost of de verzwakking verrekend met de karakterscore van jouw karakter. De uitkomst is leidend voor de volgende stap.



5

BEPALING PRIORITEIT EFFECTEN

De speler met de laagste karakterscore mag als eerste alle effecten van zijn/haar karakter(s) op het veld voorlezen en uitvoeren totdat hij/zij dit niet meer kan. Daarna mag de andere speler hetzelfde doen.

Als de karakterscores even hoog zijn doen beide spelers een potje 'steen-papier-schaar'. De winnaar van dit potje mag als eerste alle effecten van zijn/haar karakter(s) op het veld voorlezen en uitvoeren totdat hij/zij dit niet meer kan. Daarna mag de andere speler hetzelfde doen.



SPELREGELS

GEVORDERDE VERSIE

6

UITZONDERINGEN PRIORITEIT

Karakters met 'Raadslid' krijgen altijd voorrang bij het voorlezen en uitvoeren van de effecten. Effecten van een 'Raadslid' werkt niet op andere karakters met 'Raadslid'.

'Raadslid Karakters' kun je herkennen aan de witte rand om de tekstbox en het woord 'Raadslid' onderop de kaart. Bij een gelijke karakterscore tussen twee karakters met 'Raadslid', zie stap 5.



7

PUNTEN SCOREN

Als beide spelers al hun effecten hebben uitgevoerd wordt er nog een keer gekeken naar de eindscore van de karakterscores.

De speler met de hoogste score wint de ronde en legt zijn/haar eigen winnende karakter op zijn/haar publiek (aparte stapel) en legt het karakter van de tegenstander op zijn/haar puntenstapel (andere aparte stapel).



SPELREGELS

GEVORDERDE VERSIE

8

VERVOLG SPELVERLOOP

Bij de start van een nieuwe ronde vullen beide spelers hun hand aan totdat ze weer 5 kaarten in hun hand hebben en voeren opnieuw stap 3 t/m 7 uit. Dit herhaalt zich totdat een van de spelers al zijn/haar kaarten heeft gespeeld.



9

EINDE - WIE IS DE WINNAAR?

Als een van de spelers al zijn/haar kaarten heeft gespeeld is het spel voorbij en tellen beide spelers alle kaarten op hun puntenstapel. Elke kaart is 1 punt waard.

Als het spel voorbij is en een van de spelers heeft nog kaarten over die niet zijn gespeeld, dan worden al die overgebleven kaarten gezien als minpunten.

De speler met de meeste punten wint de game.



SPELREGELS

GEVORDERDE VERSIE

10

AFRONDEN/OPRUIMEN

Als de punten zijn geteld geven beide spelers alle kaarten op hun puntenstapel terug aan hun tegenstander zodat iedereen zijn eigen kaarten weer terug heeft.



11

VARIANT - SUPER PUNTEENTELLING

Als je meer 'saus' aan de gevorderde versie wilt toevoegen kun je samen met je tegenstander ervoor kiezen om de 'super puntentelling' toe te passen.

Dit gaat als volgt;

- Elke gele kaart (Common Rare) = 1 punt waard.
- Elke groene kaart (Super Rare) = 2 punten waard.
- Elke blauwe kaart (Ultra Rare) = 3 punten waard.
- Elke rode kaart (Epic Rare) = 4 punten waard.
- Elke hero kaart (Hero Rare) = 5 punten waard.

De speler met de meeste punten wint de game.



SPELREGELS

GEVORDERDE VERSIE

12

BIJZONDERE REGELS

Als je door een effect opzoek bent gegaan naar kaarten in jouw deck of in het deck van jouw tegenstander, dan schudt je na afloop altijd het deck.

Als je kaarten vanuit je deck in jouw hand mag stoppen, dan laat je die kaarten altijd zien aan jouw tegenstander. Op die manier laat je zien dat je aan de voorwaardes hebt voldaan.

Bijvoorbeeld, als je in jouw deck opzoek mag gaan naar een karakter met de naam 'Flinkie', dan laat je aan jouw tegenstander zien dat je een 'Flinkie' kaart hebt gepakt.

Als er bij een effect niet bij staat welke kaarten je vanuit jouw deck in jouw hand mag stoppen, dan hoef je deze niet te laten zien aan jouw tegenstander.



SPELREGELS

GEVORDERDE VERSIE

13

BIJZONDERE KARAKTERS

VIP Karakters:

Deze karakters hebben een blauw rand rondom de tekstbox en het woord 'VIP' onderaan de kaart. Deze karakters hebben effecten die actief zijn zolang ze in het publiek liggen.

Karma Karakters:

Deze karakters hebben een oranje rand rondom de tekstbox en het woord 'Karma' onderaan de kaart. Deze karakters hebben effecten die actief zijn zolang ze op de puntenstapel van jouw tegenstander liggen.

Raadslid Karakters:

Deze karakters hebben een witte rand rondom de tekstbox en 'Raadslid' onderop de kaart. Deze karakters krijgen altijd voorrang bij het lezen en het uitvoeren van de effecten maar deze effecten hebben geen effect op andere raadsleden of superhelden.

Superheld Karakters:

Deze karakters hebben een rode/roze rand rondom de tekstbox en 'Superheld' onderaan de kaart. Effecten van een 'Raadslid' of andere karakters van jouw tegenstander werken niet op een 'Superheld'.



**HAVE FUN!
EN MAAK ZE IN STRIJDER!**



*MR.
FLINKIE*

Flinkie