

TOPOUM



1916
De oorlog van de mensen trekt vernietigend door Europa. De velden zijn verwoest, de ooit vruchtbare grond is uitgeput en de weinige nog onaangetaste terreinen worden betwist door... mollen?

In **TOPOUM** speel je de rol van een leger van mollen die vechten om de macht over een terrein midden in de Grote Oorlog. Omdat mollen bekend staan om hun slechtiendheid, kun je winnen door heldere zichtlijnen te creëren tussen je soldaten. Om dit te bereiken, moet je vindingrijk zijn in je zoektocht naar de beste inzet, en je rivalen onderweg flink aanpakken.

1 SPELMATERIAAL

- ✓ **1 Spelbord.**
- ✓ **8 Telstenen in 4 kleuren:** rood, blauw, geel en zwart.
- ✓ **18 Houten mollen:** 16 in de 4 kleuren, 1 witte ("Rode Kruis") en 1 bruine*.
- ✓ **64 Terreintegels:** 16 barakken in de 4 kleuren aan de ene zijde, neutraal terrein aan de andere zijde.
- ✓ **8 Obstakeltegels:** 4 Water/Rots en 4 IJs/Gas.
- ✓ **6 Boertegels:** 1 Knolraap/Val, 1 Voetafdruk/Dynamiet en 4 Kratten.
- ✓ **165 Kaarten:** 154 actiekaarten, 1 Vrede, 1 Fluit, 1 Pers en 8 Boeren.
- ✓ **2 Spelregels:** Spaans en Engels.

* De bruine mol wordt gebruikt in latere uitbreidingen.

2 SPELVOORBEREIDING

- ✓ Vouw het bord uit in het midden van de tafel.
- ✓ Elke speler krijgt **4 mollen**, **16 basistegels** en **2 telstenen** in zijn gekozen kleur.
- ✓ Elke speler plaatst een telsteen op **veld "10"** op het medaillespoor en legt de andere telsteen opzij. Deze wordt gebruikt bij meer dan 50 en 100 medailles.
- ✓ De speler met de hoogste dioptrie (of willekeurig bepaald) krijgt de kaart "**Fluit**", die aangeeft wie de startspeler is.
- ✓ Nu is het tijd om het **actiedeck** en het eerste **slagveld** samen te stellen.



OORLOGSREGEL

De basisregels van Topoum zijn eenvoudig en snel te leren. Dit soort notities tonen de belangrijkste en specifieke details.

VOORBEREIDING ACTIEDECK

Als dit je eerste spel is, kan je een van de voorgestelde combinaties gebruiken onder aan deze pagina.

Als je bekend bent met het spel, kies je willekeurig of in onderling overleg **7 van de 22 kaartsoorten** die in het spel zitten. Je kunt ook het systeem gebruiken dat staat afgebeeld aan de binnenkant van de doos.

Het belangrijkste is dat je er rekening mee houdt dat er **minstens één kaartsoort uit elke categorie** in het deck moet zitten:



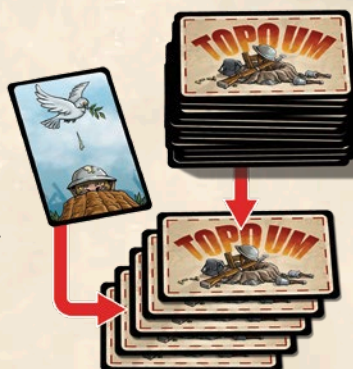
Als de 7 kaartsoorten zijn gekozen, moet je het volgende aantal kaarten nemen, afhankelijk van het aantal spelers:

- ☒ **2 spelers:** 5 per soort. Het deck bevat 35 kaarten.
- ☒ **3 spelers:** 6 per soort. Het deck bevat 42 kaarten.
- ☒ **4 spelers:** 7 per soort. Het deck bevat 49 kaarten.

Schud het deck. Leg de laatste 5 kaarten opzij en schud hier de **kaart "Vrede"** door, die het einde van het spel aangeeft. Plaats deze 6 kaarten onder op het deck, zodat niet bekend is wanneer het einde van het spel precies komt.

Geef elke speler 2 kaarten van het deck. Spelers mogen hun kaarten bekijken maar moeten ze geheim houden voor de andere spelers.

Plaats het deck op de daarvoor bestemde plek op het bord en leg de bovenste **5 kaarten open op de actielinie**.



VOORBEREIDING EERSTE SLAGVELD

Voer de volgende drie stappen uit in volgorde:

- 1- De startspeler plaats een van haar terreintegels in het midden van het slagveld, met de neutrale zijde boven.
- 2- Beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, plaatst elke speler een barak in zijn kleur aangrenzend aan het neutrale startterrein.
- 3- Opnieuw beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, plaatst elke speler een barak in zijn kleur, met een van zijn mollen erop, aangrenzend aan een andere tegel op het bord.



VOORBEELD: Rood, Blauw en Geel beginnen een spel. Rood is startspeler, plaatst een neutrale terreintegel op het centrale veld op het bord (0) en daarna plaatst Rood verplicht een rode barak (1a) aangrenzend aan de neutrale tegel (0). Blauw en Geel doen hetzelfde (1b en 1c). In de tweede plaatsingsronde plaatst Rood een rode barak met een rode mol ergens aangrenzend aan het slagveld en kiest ervoor dit naast het centrum te doen (2a). Daarna plaatsen Blauw en Geel hun barakken en mollen (2b en 2c).

De slag kan nu beginnen met een grote knal! **TOPOUM!!**

VOORGESTELDE ACTIEDECKS

☒ EERSTE SPEL



☒ VOOR TACTISCHE SPELERS



☒ SPECIAAL VOOR 2 SPELERS



☒ VOOR STRATEGISCHE SPELERS



3

EEN SPEELBEURT

Beginnend met de startspeler, voert elke speler deze 3 stappen in volgorde uit:

- 1- Voer de actie "Ten strijde trekken" of "Mollen verplaatsen" uit.
- 2- Waardeer zichtlijnen.
- 3- Vul handkaarten en/of kaarten in de actielinie aan.

1.- VOER EEN ACTIE UIT. Kies één van twee mogelijke acties: "Ten strijde trekken" of "Mollen verplaatsen".

A- TEN STRIJDE TREKKEN.

De speler neemt een baraktegelt en een mol uit zijn voorraad en plaatst deze ergens aangrenzend aan het slagveld. Hierna **MOET** de speler een kaart uit zijn hand spelen of uit de actielinie, en deze onmiddellijk uitvoeren met de actieve mol (de-gene die zojuist geplaatst is).



Als een kaart gespeeld is uit de actielinie, moet de speler zijn positie op het medaillespoor aanpassen, zoals aangegeven bij de plek waar de kaart lag.

OORLOGSREGEL #2

ALTIJD EEN MOL AAN HET BEGIN VAN JE BEURT

Als een speler, aan het begin van zijn beurt, geen enkele mol op het bord heeft staan, **MOET** hij een barak met een mol aangrenzend aan het slagveld plaatsen. Dit gaat op dezelfde manier als bij de voorbereiding.

Hierna mag de speler de actie "Ten strijde trekken" of "Mollen verplaatsen" op de gebruikelijke manier uitvoeren (uiteraard kan in het tweede geval alleen de zojuist geplaatste mol verplaatst worden).

Opmerking: Misschien is totale uitroeiing van tegenstanders geen goed idee, zij kunnen dan het slagveld op een veel betere positie betreden om goede zichtlijnen te creëren.

B - MOLLEN VERPLAATSSEN.

Spelers kunnen, aan het begin van hun beurt, een of meer eigen mollen op het slagveld verplaatsen (dus geen mollen in het spel gebracht door een actiekaart). De speler kiest een van zijn mollen en verplaatst deze naar een aangrenzend terrein, dat kan een barak (in elke kleur) zijn of neutraal terrein.

Als het terrein bezet is door een mol van een tegenspeler, worden beide mollen uitgeschakeld en gaan ze terug naar hun eigenaar.

Als het terrein leeg is, **MOET** de speler een van de volgende opties kiezen:

- ☒ Een kaart uit zijn hand spelen of uit de actielinie (zoals eerder uitgelegd) en uitvoeren met de zojuist verplaatste mol.
- ☒ De tegel onder de actieve mol omwisselen. Als het een barak van de speler zelf is, wordt deze omgedraaid met de neutrale zijde boven. Als het een barak van een tegenstander of een neutraal terrein betreft, wordt deze tegel teruggegeven aan de eigenaar en vervangen door een eigen barak.

Daarna kan de speler dit proces herhalen met al zijn mollen.

OORLOGSREGEL #3
VERLOREN GAAN IN DE STRIJD

Een mol die verplaatst wordt uit het slagveld wordt uitgeschakeld en gaat terug naar zijn eigenaar.

OORLOGSREGEL #4
SLECHTS EEN SLAGVELD

Er mag maar één slagveld zijn op het bord. Als door de vernietiging van een terreintegel (bijvoorbeeld door een kaart "Grenade"/"Granaat" of "Mortar Attack"/"Mortieraanval") het slagveld in 2 of meer gebieden wordt verdeeld, worden die met minder terreinen weggehaald. Dit verbeeldt het verlies van communicatie en contact in de strijd.

Als gebieden even groot zijn, kiest de speler die de opsplitsing veroorzaakt heeft welk gebied blijft en welk verdwijnt.

Alle terreintegels en mollen die zo verwijderd worden, gaan terug naar hun eigenaar.

VOORBEELD: Het is de beurt van Rood. Die besluit ten strijde te trekken met een nieuwe mol en hij gebruikt de kaart "Mortar Attack"/"Mortieraanval". De inslag vernietigt het neutrale terrein waar de gele mol staat.

Deze aanval veroorzaakt een opsplitsing van het slagveld in 2 gebieden, een van 4 en een van 5 terreintegels. Het gebied met 4 tegels met daarin de gele en de blauwe mol gaat verloren.



OORLOGSREGEL #5 VRIENDELIJK VUUR WORDT BESTRAFT!

Als het uitvoeren van een actie leidt tot het verlies van een of meer eigen mollen, krijg je een straf van 5 medailles per gesneuvelde mol. Houd het volgende in de gaten:

- ✓ Deze straf geldt ook voor verloren mollen door een opgesplitst slagveld (zie: "Oorlogsregel #4").
- ✓ Je krijgt geen straf voor een mol die een tegel met een tegenstander betreedt (waardoor ze beide uitgeschakeld worden), omdat dit geldt als "gesneuvelde in een eerlijke gevecht". Het is tenslotte oorlog, hè?
- ✓ Maar je kunt maar beter opletten! Als door een van je acties een van je mollen verplaatst wordt naar een terrein met een andere eigen mol, sneuvelen ze beide door de verwarring, en verlies je 10 medailles.

2- WAARDEER ZICHTLIJNEN

Een zichtlijn is een rechte lijn over terreintegels tussen twee mollen van hetzelfde leger, die niet geblokkeerd wordt door andere mollen of obstakels.

Na het uitvoeren van de actie waardeert de speler de **nieuwe zichtlijnen** gevormd door zijn mollen op het slagveld. Omdat ze zo goed als blind zijn, ontvangen mollen meer medailles als ze een oorlogskameraad over grotere afstand kunnen zien.

De speler **ontvangt 1 medaille per terreintegel** in de zichtlijn, plus **1 extra medaille per eigen barak** in die lijn. In beide gevallen telt de tegel onder de twee mollen mee.



Als een speler meer dan 50 of 100 medailles behaalt, plaats hij zijn tweede telsteen op de daarvoor bestemde plek bij het medaillespoor.

Opmerking: Er zijn speciale kaarten en acties die je extra medailles kunnen opleveren tijdens je beurt of zelfs in andermans beurt.

OORLOGSREGEL #6 NIEUWE ZICHTLIJNEN

Zichtlijnen die al gevormd waren aan het begin van je beurt, leveren niets op aan het einde van je beurt, tenzij ze bewerkt zijn doordat een of meer betrokken mollen verplaatst zijn. Dit betekent dat ook een zichtlijn waarin een mol verplaatst is en weer terugkeert op dezelfde positie (door kaartacties) als een nieuwe zichtlijn wordt beschouwd.

3- KAARTEN AANVULLEN

Aan het einde van zijn beurt moet de speler eerst de kaarten in zijn hand aanvullen en daarna de kaarten in de actielinie:

- ✓ Als hij een of twee kaarten uit zijn hand heeft gespeeld, moet hij aanvullen van het deck tot hij twee kaarten heeft.
- ✓ Als hij een of meer kaarten uit de actielinie heeft gespeeld, moet hij de overgebleven kaarten naar rechts aanschuiven en de rij aanvullen van het deck.
- ✓ Als er helemaal geen kaarten zijn gespeeld, niet uit de hand en niet uit de rij, wordt de meest rechtse kaart in de linie afgelegd en worden de overgebleven kaarten naar rechts aangeschoven en de rij aangevuld van het deck.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Als een speler bij het aanvullen de kaart "**Vrede**" trekt, wordt het einde van het spel aangekondigd. Vanaf nu wordt alleen de actielinie nog aangevuld, niet de handkaarten.

De ronde wordt gewoon verder gespeeld totdat de speler rechts van de startspeler zijn beurt beëindigt. Op deze manier hebben alle spelers evenveel beurten.

Handkaarten gaan terug in de doos. Nu is het tijd om de door de spelers gespeelde kaarten te waarderen.

- ✓ **CATEGORIES:** Spelers tellen hoeveel kaarten van elke categorie ze hebben gebruikt (Gevecht, Verplaatsing, Uitbreiding en Speciaal). Per categorie ontvangt de speler met de meeste kaarten **3 medailles**. Bij een gelijke stand krijgt elke betrokken speler 2 medailles.

- ✓ **SETS:** Elke speler ontvangt **2 medailles** per set van 4 kaarten van verschillende categorieën.



Victor heeft meer **Gevechts** (+3 medailles) en **Verplaatsingskaarten** (+3 medailles). Hij is gedeeltelijk eerste met Cesar voor **Speciale kaarten** (ieder +2 medailles). Cesar heeft meer **Uitbreidingskaarten** (+3 medailles).

Victor heeft één set van 4 kaarten van verschillende categorieën (+2 medailles) en Cesar heeft er twee (+4 medailles). In totaal heeft Victor 10 extra medailles verdiend en Cesar 9.

De speler met de meeste medailles is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler met de meeste barakken op het slagveld. Als er dan nog een gelijke stand is, wint de betrokken speler met de meeste kaarten in zijn aflegstapel.

5 DE KAARTEN

Er zijn **22 kaartsoorten**, verdeeld in 4 categorieën: Gevecht, Verplaatsing, Uitbreiding en Speciaal

KORT OVERZICHT

- ✓ **Veld:** zeshoek op het bord, met of zonder tegel.
- ✓ **Terrein(tegel):** zeshoekig veld met een tegel.
- ✓ **Barak:** Tegel met een molshoop boven.
- ✓ **Neutraal terrein:** Tegel met neutraal terrein boven.
- ✓ **Actieve mol:** De mol die de kaart gebruikt.
- ✓ **Rivaliserende mol:** Een mol van een tegenstander.

OORLOGSREGEL #7 ALLEEN GELDIGE ACTIES

Een kaart spelen waarvan de actie niet kan worden uitgevoerd, is niet toegestaan. Bijvoorbeeld: Je kunt niet de kaart "Short Range" (Korte afstand) spelen als er geen rivaliserende mol aangrenzend aan je actieve mol staat.



GEVECHTSKAARTEN

Deze worden gebruikt om rivaliserende mollen of terreintegels met alles wat daar op staat uit te schakelen.



BAYONET

Verplaats je actieve mol naar een aangrenzende tegel. Deze **moet** bezet zijn door een rivaliserende mol (die wordt uitgeschakeld).



SHORT RANGE

Een rivaliserende mol op een aangrenzende tegel naast je actieve mol, wordt uitgeschakeld.



LONG RANGE

Een rivaliserende mol op 2 of 3 tegels afstand in een rechte lijn van je actieve mol, wordt uitgeschakeld. Er mag geen mol of obstakel tussen staan.



GRENADE

Een aangrenzende tegel en alles daarop wordt vernietigd.



MORTAR ATTACK

Een terreintegel op 2 velden afstand in een rechte lijn wordt vernietigd. Het is een **parabolische** aanval, dus alles er tussen (lege velden, tegels en wat daarop staat) wordt genegeerd.



SLINGSHOT

Een rivaliserende mol op 2 velden afstand in een rechte lijn is uitgeschakeld. Het is een **parabolische** aanval, dus alles er tussen (lege velden, tegels en wat daarop staat) wordt genegeerd.



BEWEGINGSKAARTEN

Deze worden gebruikt om eigen of rivaliserende mollen op verschillende manieren over het slagveld te verplaatsen.



ADVANCE / VOORTROEP

Verplaats je actieve mol naar een aangrenzende tegel.



UNDERGROUND MANEUVER / ONDERGRONDS

Verplaats je actieve mol naar een tegel op 2 velden afstand in een rechte lijn. Negeer alle tegels (of het ontbreken daarvan), andere mollen of obstakels ertussen.



MOTORBIKE PATROL / MOTORPATROUILLE

Verplaats je actieve mol 2 tegels verder in een rechte lijn. Als er een rivaliserende mol staat op de middelste tegel, wordt deze uitgeschakeld (overreden!)



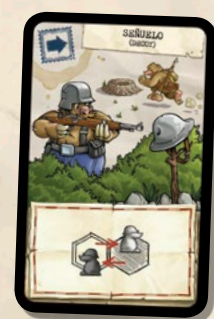
PANIC ATTACK / PANIEKAANVAL

Kies een richting vanuit je actieve mol. Verplaats alle mollen bondgenoten en vijanden in deze richting één veld af van de actieve mol.



TUNNEL / TUNNEL

Transporteer je actieve mol vanuit een van je barakken naar een andere eigen barak, ergens op het slagveld.



DECOY / IN DE VAL LOKKEN

Ruil je actieve mol van positie met een rivaliserende mol op een aangrenzende terreintegel.



UITBREIDINGSKAARTEN

Deze worden gebruikt om nieuwe barakken of mollen te plaatsen, zodat je leger en het slagveld sneller groeien.



BUILD BARRACKS / BARAKKENBOUW

Plaats een eigen barak op een leeg veld aangrenzend aan het slagveld.



ABANDONED BARRACKS / VERLATEN BARAK

Plaats een eigen barak op een leeg veld aangrenzend aan je actieve mol. Verplaats de mol naar de nieuwe barak.



CONQUEST / VEROVERING

Vervang een lege barak van een tegenstander of een neutraal terrein, grenzend aan je actieve mol, door een eigen barak.



BETRAYAL / VERRAAD

Schakel een rivaliserende mol uit die aangrenzend staat aan je actieve mol, en vervang hem door een eigen mol.



NEW SOLDIER / NIEUWE SOLDAAT

Schakel een rivaliserende mol uit die aangrenzend staat aan je actieve mol, en vervang hem door een eigen mol.



SPECIALE KAARTEN

Deze hebben verschillende en heel specifieke eigenschappen. Voor sommige zijn extra kaarten of speciale tegels nodig.



PRISONER OF WAR / OORLOGSGEVANGENE

Neem een rivaliserende mol gevangen die aangrenzend staat aan je actieve mol en neem hem in je voorraad. De eigenaar kan hem op elk moment in zijn beurt vrijkopen door jou 3 medailles te geven.



MEDAL OF HONOR / EREMEDAILLE

Kies een van je mollen (maar NIET de actieve) en neem hem terug in je voorraad. Je ontvangt 3 medailles voor zijn bewezen diensten.



PRESS SUPPORT / OORLOGSPERS

Als je deze kaart speelt, krijg je de kaart "Pers". Je ontvangt 1 medaille aan het einde van ieders beurt waarin je deze onder controle hebt. Vergeet je medailles niet in ontvangst te nemen!

Zet de "Rode Kruis"-mol tijdens de voorbereiding klaar naast het bord.



Leg de kaart "Pers" tijdens de voorbereiding klaar naast het bord.



RED CROSS / RODE KRUIS

Verplaats het "Rode Kruis" naar de tegel met je actieve mol. De "Rode Kruis"-mol en de mol bij hem zijn immuun voor een directe aanval. Als de tegel onder hem verdwijnt (door een explosie of een opsplitsing van het slagveld bijvoorbeeld), wordt het "Rode Kruis" en de mol bij hem van het bord verwijderd en de veroorzaker van de aanval verliest 5 medailles. Als een mol die bij het "Rode Kruis" staat zich verplaatst, volgt deze tweede hem niet. Een andere mol kan nu dit terrein betreden en bescherming krijgen van het "Rode Kruis". Het "Rode Kruis" blokkeert zichtlijnen zoals andere mollen, behalve voor de mol die bij hem op de tegel staat.

Let op: Je nog steeds kaarten spelen tegen een beschermde mol ook al wordt hij daarmee niet uitgeschakeld. Houd wel rekening met "Oorlogsregel

Let op: Je nog steeds kaarten spelen tegen een beschermde mol ook al wordt hij daarmee niet uitgeschakeld. Houd wel rekening met "Oorlogsregel #7".



FARMER IS COMING! / DE BOER KOMT!

Als deze kaartsoort in het deck zit, wordt het slagveld beïnvloed door de aanwezigheid van een boer. Kies een willekeurige Boerkaart en leg hem open neer. Je kunt de aanpassing van de voorbereiding lezen in hoofdstuk 7: "Boeren", evenals wat er gebeurt als een speler deze kaart activeert.



6 DE OBSTAKELS

GEVORDERDEN-VARIANT!

The game includes some tiles with different terrains on both sides to build varied battlefields. There are four types of obstacles:

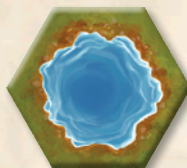


ROTS

Geen enkele mol kan deze betreden. Als een mol in deze richting wordt gestuurd, wordt hij niet verplaatst. Rotsen blokkeren zichtlijnen tussen mollen.

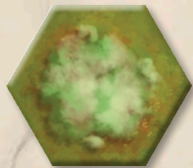
MODDERPOEL

Een mol die hiernaartoe verplaatst wordt, verdwijnt in de modderpoel en verdrinkt. Een modderpoel blokkeert geen zichtlijnen.



GAS

Een mol die hiernaartoe verplaatst wordt, wordt uitgeschakeld. Dit obstakel blokkeert geen zichtlijnen, maar vermindert de waardering wel met 1 medaille.



IJS

Maakt een grotere verplaatsing mogelijk. Een mol die hierop stapt, glijdt in een rechte lijn naar het volgende veld. Als daar geen tegel ligt, verdwijnt de mol van het slagveld en is uitgeschakeld. Ijs blokkeert geen zichtlijnen.



Na de voorbereiding van het slagveld, kiest elke speler - beginnend met de speler rechts van de startspeler en dan tegen de klok in - een obstakeltegelt, en plaatst deze aangrenzend aan een al bezette barak. Daarna doen de spelers dit nog een keer - in dezelfde volgorde - maar nu plaatsen ze de tegels op de velden gemarkeerd met een "X".

Obstakeltegels en de speciale boertegels (uitleg volgt) kunnen van het bord verdwijnen door explosies of wanneer ze onderdeel zijn van het kleinere deel van een opgesplitst slagveld ("Oorlogsregel #4").



KINGS OF BUCKETS / DE EMMERKONING

VOORBEREIDING: Plaats de 4 "Poel"-tegels op de gemarkeerde velden op het bord. Plaats onder elk van hen een neutrale terreintegel (een van elke speler in een spel met 4 spelers of anders van een niet-gebruikte kleur).

GEBRUIK: Verplaats een "Poel"-tegelt naar een vrije terreintegel. Als het een barak is, overstroomt deze en wordt de tegel omgedraaid naar neutraal terrein.

EFFECT: Zie uitleg in hoofdstuk 6: "Obstakels".

VERWIJDERING: De "Poel"-tegelt wordt naast het bord gelegd. Een andere speler kan met een nieuwe kaart een "Poel"-tegelt op het bord verplaatsen of de verwijderde opnieuw op het bord plaatsen.

THE CRUSHER / DE PLETTER

VOORBEREIDING: Plaats de 4 "Rots"-tegels op de gemarkeerde velden op het bord. Plaats onder elk van hen een neutrale terreintegel (een van elke speler in een spel met 4 spelers of anders van een niet-gebruikte kleur).

GEBRUIK: Verplaats een "Rots"-tegelt naar een terreintegel op het slagveld. Als daar een mol staat, wordt deze uitgeschakeld. Als er een barak is, wordt deze verpletterd en wordt de tegel omgedraaid naar neutraal terrein.

EFFECT: Zie uitleg in hoofdstuk 6: "Obstakels".

VERWIJDERING: De "Rots"-tegelt wordt naast het bord gelegd. Een andere speler kan met een nieuwe kaart een "Rots"-tegelt op het bord verplaatsen of de verwijderde opnieuw op het bord plaatsen.

7 THE FARMERS

GEVORDERDEN-VARIANT!

Als een van de kaartsoorten in het deck de kaart "De boer komt!" is, neem je een van de boerkaarten (willekeurig of gekozen).

De boeren zijn de eigenaren van de vruchtbare grond waarom de mollen strijden. Voor hen zijn de boeren als goden die de lucht kunnen vergiften, bergen kunnen verplaatsen, vuur en water kunnen controleren en zo veel meer ongelofelijke dingen. Het zijn angstaanjagende wezens, dus elke mol zal proberen ze in zijn voordeel te beïnvloeden, om zo zijn vijanden te kunnen raken.

Elke boer is gekoppeld aan een bepaalde tegelsoort. Sommige boeren gebruiken de bovengenoemde tegels, anderen gebruiken speciale tegels.



THE SPRAYER / DE SPROEIER

VOORBEREIDING: Plaats de 4 "Gas"-tegels op de gemarkeerde velden op het bord. Plaats onder elk van hen een neutrale terreintegel (een van elke speler in een spel met 4 spelers of anders van een niet-gebruikte kleur).

GEBRUIK: Verplaats een "Gas"-tegelt naar een terreintegel op het slagveld. Als daar een mol staat, wordt deze vergast en wordt de tegel omgedraaid naar neutraal terrein.

EFFECT: Zie uitleg in hoofdstuk 6: "Obstakels".

VERWIJDERING: De "Gas"-tegelt wordt naast het bord gelegd. Een andere speler kan met een nieuwe kaart een "Gas"-tegelt op het bord verplaatsen of de verwijderde opnieuw op het bord plaatsen.



THE QUEEN OF NATURE / DE NATUURKONINGIN

VOORBEREIDING: Plaats de "Knolraap"-tegels in het midden van het bord op de neutrale terreintegel.

GEbruik: Verplaats de "Knolraap"-tegels naar de tegels met je actieve mol. Als er een barak is, wordt deze begraven en wordt de tegel omgedraaid naar neutraal terrein.

EFFECT: Het eten van deze smakelijke groente verbetert het zicht van mollen. Een mol op een "Knolraap"-tegels wordt beloond met 2 extra medailles in elke zichtlijn die hij waardeert. Als de mol de "Knolraap"-tegels verlaat (door te verplaatsen of verplaatst te worden), blijft de knolraap liggen en kunnen andere mollen de tegels betreden en van de bonus profiteren.

VERWIJDERING: De "Knolraap"-tegels wordt naast het bord gelegd. Een andere speler kan met een nieuwe kaart de tegels opnieuw plaatsen op de locatie van zijn actieve mol.



LADY BOOM / ZIJ DIE BOEM DOET

VOORBEREIDING: Plaats de "Dynamiet"-tegels in het midden van het bord in plaats van de neutrale terreintegel.

GEbruik: Verwijder een aangrenzende terreintegel en verplaats de "Dynamiet"-tegels naar dit veld.

EFFECT: Een mol die op de "Dynamiet"-tegels stapt wordt uitgeschakeld. De "Dynamiet"-tegels blokkeert geen zichtlijnen.

VERWIJDERING: De speler die de verwijdering van de "Dynamiet"-tegels veroorzaakt, moet deze onmiddellijk plaatsen op een leeg veld aangrenzend aan het slagveld.



TRAP MASTER / VALLENMEESTER

VOORBEREIDING: Plaats de "Val"-tegels in het midden van het bord op de neutrale terreintegel.

GEbruik: Verplaats de "Val"-tegels naar een vrije terreintegel op het slagveld. Als daar een barak is, wordt deze begraven en wordt de tegels omgedraaid naar neutraal terrein.

EFFECT: Een mol die op de "Val"-tegels stapt wordt uitgeschakeld en de tegels wordt naast het bord geplaatst. Aangrenzende mollen zijn zo bang dat ze 1 medaille verliezen als ze een zichtlijn waarderen. De "Val"-tegels blokkeert geen zichtlijnen.

VERWIJDERING: De "Val"-tegels wordt telkens als een mol er op stapt verwijderd. Een andere speler kan hem met een nieuwe kaart opnieuw plaatsen waar hij wil.



THE STOMPER / DE STAMPER

VOORBEREIDING: Plaats de "Voetafdruk"-tegels in het midden van het bord op de neutrale terreintegel.

GEbruik: Verplaats de "Voetafdruk"-tegels naar een aangrenzende terreintegel. Als daar een mol staat, wordt deze vertrapt. Alle aangrenzende mollen schrikken en rennen 1 veld weg van de "Voetafdruk"-tegels.

EFFECT: Elke mol die op de "Voetafdruk"-tegels stapt wordt uitgeschakeld. De tegels blokkeert geen zichtlijnen.

VERWIJDERING: De "Voetafdruk"-tegels wordt naast het bord gelegd. Een andere speler kan hem met een nieuwe kaart opnieuw plaatsen waar hij wil.



LORD OF THE CRATES / KRATTENBAAS

VOORBEREIDING: Schud de 4 "Krat"-tegels en plaats ze met het getal naar beneden op de gemarkeerde velden op het bord. Plaats onder elk van de 4 tegels een neutrale terreintegel (een van elke speler in spel met 4 spelers of anders van een niet-gebruikte kleur).

GEbruik: De speler ontvangt 1 medaille, en daarnaast kan hij een van de kratten onder de actieve mol leggen en de waarde ervan bekijken.

EFFECT: Als een mol een "Krat"-tegels verlaat, om wat voor reden dan ook, dan blijft de tegels op dezelfde positie liggen en andere mollen kunnen de tegels betreden en de waardering in het geheim bekijken. "Krat"-tegels blokkeren geen zichtlijnen. Aan het einde van het spel worden de kratten onthuld en ontvangen de mollen die erop staan de afgebeelde medailles.

VERWIJDERING: De "Krat"-tegels gaat uit het spel. Als ze op zijn, levert het gebruik van deze kaart nog steeds 1 medaille op.



CREDITS

Spelauteur: Perepau Llistosella
Vormgeving en illustraties: Pedro Soto
Regels: Pedro Soto and Perepau Llistosella
Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

Uitgegeven door: Looping Games, S.L. (www.loopinggames.com)

De auteur bedankt: mijn favoriete mollen, Ferran en Marta, die altijd in mijn dromen geloofd hebben; familie Colinas, die me onderdak boden; en Pedro, zonder wie alles somberder zou zijn.

De illustrator bedankt: mijn vriend Jesús voor het veranderen van een wormenoorlog in een oorlog van half blinde mollen, Judith voor ons wegwijs maken in onomatopeïsche namen en César en Víctor omdat ze in onze ideeën geloofden.

