

# Leaping Lemmings

## Speloverzicht

### Spelverloop

#### Adelaar fase

Uitgevoerd door adelaar speler in onderstaande volgorde:

1. Werp de dobbelstenen
2. Verplaats de adelaars overeenkomstig hun dobbelsteen. Voer feesten en verspreiden uit voor de lemmings aanwezig in de zone waar de adelaar naartoe wordt verplaatst of bevoorrad een leeg snoepjesveld bij en hover overeenkomstig met de kleur van de dobbelsteen).
3. Draai een nieuwe verplaatsingskaart open

#### Lemming Fase

De speler voeren in spelersvolgorde de volgende acties uit in onderstaande volgorde

1. Ruil je favor snoepjes in (**Mag**)
2. Speel een speciale actie (**Mag**)
3. Verplaats een van je lemmings (**Moet**)

#### Einde van de speelronde

De adelaar speler geeft beide dobbelstenen door naar de volgende speler (uurwerkwijzerzin), de volgende ronde begint.

### Snoepjes omruilen

- 1 snoepje:** tel 1 verplaatsingspunt bij de huidige verplaatsingskaart (nooit boven 5).
- 2 snoepjes:** tel 1 punt bij een gescoorde lemming (nooit boven 5).
- 3 snoepjes:** trek indien beschikbaar een extra speciale actie.

### Niet vergeten

<b>Stapellimiet:</b>	Vrije velden: Max 5 lemmings
	Struik velden: 2 spelers = 1 / 3-4 spelers = 2 / 5-6 spelers = 3
<b>Verplaatsing:</b>	Nooit in of door een door een adelaar bezet gebied. Nooit in of door een veld waarvan de stapellimiet is bereikt. Struik velden kosten 2 verplaatsingspunten om te betreden. Altijd voorruit, 1 keer per volledige verplaatsing mag je 1 veld opzij. Als je echt geen lemming kan verplaatsen, mag je een bedekte lemming bovenop zijn stapel plaatsen, dat kost je alle verplaatsingspunten van de huidige verplaatsingskaart.
<b>De Adelaar:</b>	Is een lemming aanwezig in de zone waar de adelaar naartoe wordt verplaatst, wordt er een lemming opgegeten, de adelaar speler kiest 1 v/d actieve lemmings (Niet op struikvelden of bedekt onder andere lemmings). Dan wordt de adelaar omgedraaid. Bij de volgende verplaatsing kost het 1 verplaatsingspunt om deze terug op zijn jachtzijde te draaien.

### Puntentelling

Tel al je gescoorde lemmings, je punten snoepjes en 1 punt per ongebruikte speciale actie. Voor elke 3 favor snoepjes die je nu nog inwisselt krijg je 1 punt.

## Overzicht van de speciale acties.

**BOO!** Een actieve of bedekte lemming naar keuze wordt door jou 2 verplaatsingspunten verplaatst. Als de lemming van de klif duikt, krijgt deze 1 punt voor zijn duik. De lemming was te hard geschrokken om punten te krijgen voor zijn duiktechniek.

**CAUTION:** Er worden 2 verplaatsingspunten van de verplaatsingskaart afgetrokken voor alle spelers die na jou aan de beurt komen tijdens deze speelbeurt. Een verplaatsingskaart met waarde 2 wordt dus 0, waardoor de spelers hun lemmings niet kunnen verplaatsen, tenzij ze de 2 kunnen beïnvloeden met een speciale actie of gunst snoepjes (Deze kaart is het meest nuttig als je zelf de adelaar speler bent).

**DÉJÀ VU:** De speciale actie die op dit moment bovenop de aflegstapel ligt (dus de laatst gespeelde speciale actiekaart) wordt terug uitgevoerd, nu door de speler die de Déjà vu kaart speelt. Hij voert de actie uit alsof hij zelf de bovenste kaart van de aflegstapel had gespeeld. De speciale actie die je opnieuw uitvoert, moet oorspronkelijk door een andere speler uitgevoerd zijn.

**EAGLE EYE!** Kies een adelaar (draai deze op zijn jagen zijde als deze op feesten ligt) en verplaats hem naar een aangrenzende jachtzone in zijn jachtcirkel. Voer het feesten en verspreiden uit, alsof je zelf de adelaar speler bent.

**HEROIC RETURN:** Neem 1 lemming uit de adelaar hapjes zone en leg deze op 1 van de 4 struikvelden in de jachtcirkel van de blauwe adelaar (maar niet in de zone onder controle van de adelaar). De lemming mag niet geplaatst worden op een veld waar de stapellimiet wordt overschreden en wordt bovenop de lemmings gelegd die eventueel al aanwezig zijn op dat struikveld.

**IT'S A 5:** Je mag de huidige verplaatsingskaart aanzien als een verplaatsingskaart met waarde 5 voor jouw lemming uitsluitend tijdens deze speelbeurt. Draai je clan kaart om naar de speciale actie gebruikt zijde. De verplaatsing die je met je lemming uitvoert dient volgens alle gebruikelijk regels te worden uitgevoerd.

**KING OF THE HILL:** Herschik alle actieve en bedekte lemmings in 1 stapel op het spelbord naar jouw voorkeur.

**LOST:** Verplaats 1 actieve of gedekte lemming van elke speler behalve jezelf 1 verplaatsingspunt achteruit, jij kiest welke lemming. Voer de verplaatsingen van de verschillende lemmings 1 voor 1 uit. Een jagende adelaar eet enkel de eerste lemming op, die binnen de zone die de adelaar controleert wordt geplaatst.

**MINE! ALL MINE!** Deze kaart kan je enkel spelen als je zelf de adelaar speler bent. Leg de kaart onder de adelaar dobbelstenen totdat deze normaal zouden worden doorgegeven, plaats de kaart dan op de aflegstapel en hou de adelaar dobbelstenen i.p.v. ze door te geven.

**MISTAKEN IDENTITY:** Neem 1 van jouw lemmings uit de adelaar hapjes zone en wissel deze met een actieve of bedekte lemming van een andere clan die zich op 1 van de 5 struikvelden in de rode jachtcirkel bevindt. Plaats de lemming op dezelfde positie in de stapel, als de lemming die je vervangt.

**NOBLE SACRIFICE:** Neem 1 van je lemmings uit de adelaar hapjes zone en werp met een adelaar dobbelsteen om zijn puntenwaarde te bepalen:

- Hover = terug naar de hapjes zone, 1 = 1 punt, 2 = 2 punten, 3 = 3 overwinningspunten

Leg de lemming in de overeenkomstige zone en verplaats je scoremarker overeenkomstig op het scorespoor als je punten hebt verdiend.

**PULL MY PAW:** Kies een actieve of bedekte lemming en verspreid alle actieve of gedekte lemmings in de stapel van de gekozen lemming (in een volgorde naar keuze) naar 1 of meer aangrenzende velden.

**QUICK START:** Verdubbel de waarde van de huidige verplaatsingskaart voor 1 lemming die deze speelbeurt vanuit het startgebied vertrekt.

**ROCK SLIDE:** Alle actieve en bedekte lemmings op de 4 klifvelden vallen naar beneden met de afbrokkelende rotsen. De clans van de betrokken lemmings ontvangen 1 punt voor elke van deze lemmings.

**RUN LEMMING RUN!** Verplaats een actieve lemming die de lijn van beenderen nog niet heeft betreden of overgestoken 3 verplaatsingspunten verder. Met deze verplaatsing mag je de lijn van beenderen betreden of oversteken.

**SNAP CRACKLE POP:** Je kiest een struikveld, alle actieve en bedekte lemmings in die struik worden onmiddellijk door jou verspreid over 1 of meer aangrenzende velden in een richting naar keuze.

**UH-OH!** Verplaats een jagende adelaar (geen feestende) naar een andere zone binnen zijn jachtcirkel. Voer het feesten en verspreiden uit alsof je de adelaar speler bent.