

# Leaping Lemmings

Spelregels



# Leaping Lemmings

*The Original Cliff Divers*

*Leaping Lemmings* is een spel voor 2 tot 6 spelers. De spelers de rol van wetenschappers die genetische experimenten uitvoeren in hun onderzoekscentrum 18.15 mijl van Waterloo, Montana. Je creatieve boekhouding heeft ervoor gezorgd dat je miljoenen opzij hebt kunnen zetten van je federale premies om nu een weddenschap aan te gaan met 5 andere wetenschappers voor 20\$.

De wetenschapper die erin slaagt om zijn gekloonde en genetisch aangepaste groep lemmings van een klif te laten duiken, tegen de natuurwetten in maar overeenkomstig de verhalen, wint de wedstrijd.

Je lemmings zijn getraind om met stijl van de klif te duiken. Een lemming die duikt met stijl en elegantie, is zoveel waard als 5 gewone duikers.

De 2 dagelijks gespote, overvliegende jonge adelaars (door de wetenschappers Stephen Jr. en Ruby genoemd) vormen een addertje onder het gras tijdens de race. Deze 2 hongerige roofvogels zijn echte fans van de dagelijkse wedstrijden geworden (buffet).

**Speelduur:** 20-90 minuten (10-15 min. per speler)

**Spelmateriaal:** Deze spelregels, het speelbord, 2 adelaar dobbelstenen, 101 kartonnen fiches, 6 speelhulpjes en 55 kaarten (32 verplaatsing (movement), 16 speciale actie(special action), 1 einde van het spel (Game Over) en 6 Clan kaarten).

**Doel:** De speler met de meeste punten wint het spel. Je krijgt punten voor ongebruikte speciale acties, lemmings die van de klif duiken en voor sommige Lemming snoepjes

## Spelvoorbereiding

**Bepaal welk type spel je wilt spelen:** het standaard spel werkt best met 3-6 spelers. Varianten kan je vinden op pagina 12.

**Kies je Clan:** Spelers kiezen een clan (kleur), en ontvangen de Clan kaart, 10 lemmings en de puntenmarker in hun clan kleur. Elke speler legt zijn clan kaart voor zich neer met de "It's a 5" zijde zichtbaar, legt zijn puntenmarker op het 0 veld van het scorespoor en zijn 10 lemmings op het startgebied

**Maak de verplaatsingskaarten stapel klaar:** Schud de 32 verplaatsingskaarten, neem de bovenste 6 kaarten, en schud de "Game over" kaart met deze 6 kaarten, en leg deze 7 kaarten onder de stapel. Leg de volledige kaartenstapel dan gedekt op de daarvoor voorziene plaats op het bord.

**Verdeel de speciale acties:** Schud de speciale acties en geef elke speler een aantal kaarten afhankelijk van het aantal spelers:

Aantal deelnemende spelers	2-3	4-5	6
Aantal speciale actiekaarten per speler	4	3	2

De overgebleven speciale actie kaarten worden verdekt naast het speelbord gelegd. Je houdt jouw speciale acties geheim voor de andere spelers tot je ze gebruikt, het aantal kaarten dat je nog ter beschikking hebt is niet geheim.

**Plaats lemming snoepjes:** Leg de 32 lemming snoepjes verdekt naast het speelbord en schud ze. Plaats dan willekeurig 1 snoepje op elk van de 16 snoepjesvelden op het speelbord. De overige 16 snoepjes blijven verdekt naast het speelbord liggen, om later de velden terug te bevoorraden (Zie blz.8).

**Voer de laatste voorbereidingen uit:** Leg de 2 adelaarfiches in hun zone A overeenkomstig hun kleur. De eigenaar van het spel bepaalt wie de startspeler wordt (of kies een willekeurige startspeler), die speler neemt de adelaar dobbelstenen. Je kunt nu beginnen spelen!

## De adelaar speler

**Adelaar fase** - De spelers zijn om beurten de adelaar speler, aan het einde van hun beurt geven ze de dobbelstenen door naar volgende speler in uurwerkwijzerzin. De adelaar speler voert volgende acties uit;

1. Werp met beide adelaar dobbelstenen.
2. Verplaats elke adelaar overeenkomstig de dobbelsteenworp.
  - De adelaar speler bepaalt de volgorde waarin dit wordt uitgevoerd wordt.
  - Nadat de adelaars werden verplaatst voer je "feesten" en vervolgens "verspreiden" uit. (zie blz. 9 & 10) in de bestemming zone.
  - Herbevoorraad een snoepjesveld voor elke "**hover**" die werd geworpen (zie blz. 8)
3. Trek een nieuwe verplaatsingskaart

**Lemming fase** - Alle spelers voeren hun acties als volgt uit:

De spelers voeren om beurt volgende acties uit in onderstaande volgorde, beginnend met de adelaar speler, gevolgd door de andere spelers in uurwerkwijzerzin:

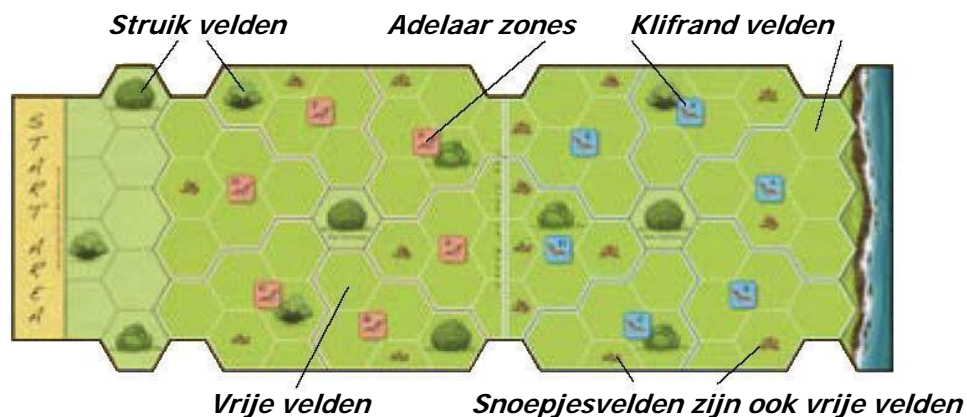
- Mag 1 of meer snoepjes inwisselen (zie blz. 7)
- Mag een ongebruikt speciale actie kaart uitspelen en onmiddellijk uitvoeren.
- Verplaats 1 van je lemmings overeenkomstig de verplaatsingskaart (zie blz. 5)

## Einde van de speelbeurt

De adelaar speler geeft de dobbelstenen door naar de volgende speler in uurwerkwijzerzin - dan voeren de spelers opnieuw alle acties van een speelbeurt uit, beginnend met de adelaar speler.

*Het doorgeven van de dobbelstenen bij het begin van een nieuwe speelbeurt kan voor verwarring zorgen, wij raden aan om de dobbelstenen op de clan kaart te leggen tot het einde van de ronde.*

## Het speelbord



Een lemming moet zich op het bord steeds op het startgebied of een zeshoekig veld van het speelbord bevinden, tot hij lunch voor de adelaars wordt of van de klif duikt. *De halve zeshoekige velden worden aanzien als volwaardige velden.*

**Startgebied:** Hier worden de 10 lemmings van een clan geplaatst bij aanvang van het spel. Een lemming die vertrekt vanuit het startgebied, mag worden verplaatst naar 1 van de 4 aangrenzende velden.

**Klifrand velden:** Als een gekozen actieve lemming zijn verplaatsing beëindigt op 1 van de 4 klifrand velden en dan nog verplaatsingspunten over heeft van de huidige verplaatsingskaart, duikt hij van de klif (zie blz. 11).

**De jachtcirkels:** Elke adelaar heeft 6 jachtgebieden, gelabeld van A - F en met licht rode of licht blauwe omranding. De licht rode zones vormen de jachtcirkel voor de rode adelaar, de blauwe zones voor de jachtcirkel van de blauwe adelaar. Elk veld dat niet licht rood of licht blauw omrand is, is veilig voor de adelaar.

### Vrije velden

- Alle velden zijn vrij, tenzij er een struik is afgebeeld.
- Vrije velden hebben een stapellimiet van 5 lemmings.
- Vrije velden kosten 1 verplaatsingspunt om te betreden.
- Vrije velden bieden geen bescherming aan de lemmings tegen de adelaars.

### Struik velden

- Struik velden hebben een stapellimiet als volgt
 

Aantal deelnemende spelers	2	3-4	5-6
Aantal lemmings per struik veld	1	2	3
- Struik velden kosten 2 verplaatsingspunten om te betreden
- Struiken bieden bescherming aan de lemmings tegen de adelaars.

## Stapellimieten en verplaatsingen

Een lemming mag geen veld betreden of oversteken waarvan de stapellimiet al is bereikt.

## Lemmings

Alles over lemmings: Elke lemming heeft een status als volgt:

- **Actieve lemming** - De bovenste lemming van zijn stapel op een veld.
- **Bedekte lemming** - Elke lemming waarop andere lemmings liggen op een veld. Bedekte lemmings kunnen niet worden verplaatst, behalve via een speciale actie of verspreiding.
- **Gescoorde lemming** - Een lemming die overwinningspunten heeft opgeleverd voor zijn clan. Deze lemmings worden op een van de velden gelegd overeenkomstig zijn duik score.
- **Startende lemming** - Een lemming die zich nog in het startgebied bevindt.
- **Adelaars hapje** - Een lemming die werd opgegeten door de hongerige adelaars.

**Verplaatsingskaarten:** Elke speelbeurt wordt de bovenste verplaatsingskaart opengedraaid door de adelaar speler en open op de aflegstapel geplaatst. Dit bepaalt de hoeveel verplaatsingspunten er voor alle spelers beschikbaar zijn.

De aflegstapel mag niet worden doorzocht.

*De trekstapel telt 33 kaarten waarvan 32 verplaatsingskaarten (telkens 8 kaarten met 2, 3, 4 en 5 verplaatsingspunten) en 1 einde van het spel kaart.*

**Verplaatsen van de lemmings:** Nadat de verplaatsingskaart werd opengedraaid, verplaatst elke speler 1 van zijn lemmings evenveel velden als aangegeven door de kaart, beginnend met de adelaar speler en gevolgd door de andere spelers in uurwerkwijzerzin.

*Elke speler mag elke speelbeurt gunst snoepjes wisselen en/of een speciale actie uitvoeren alvorens zijn lemming te verplaatsen. Als de einde van het spel kaart wordt opengedraaid, eindigt het spel onmiddellijk en wordt de winnaar bepaald.*

Om een gewone verplaatsing uit te voeren met een actieve lemming (met een verplaatsingskaart), moet de lemming evenveel velden worden verzet als aangegeven door de kaart, zonder daarmee een zone te betreden of te doorkruisen die door een adelaar wordt gecontroleerd. Dit is onafhankelijk van de status van de adelaar, feesten of jagen. Bedekte lemmings kunnen geen gewone verplaatsing uitvoeren.

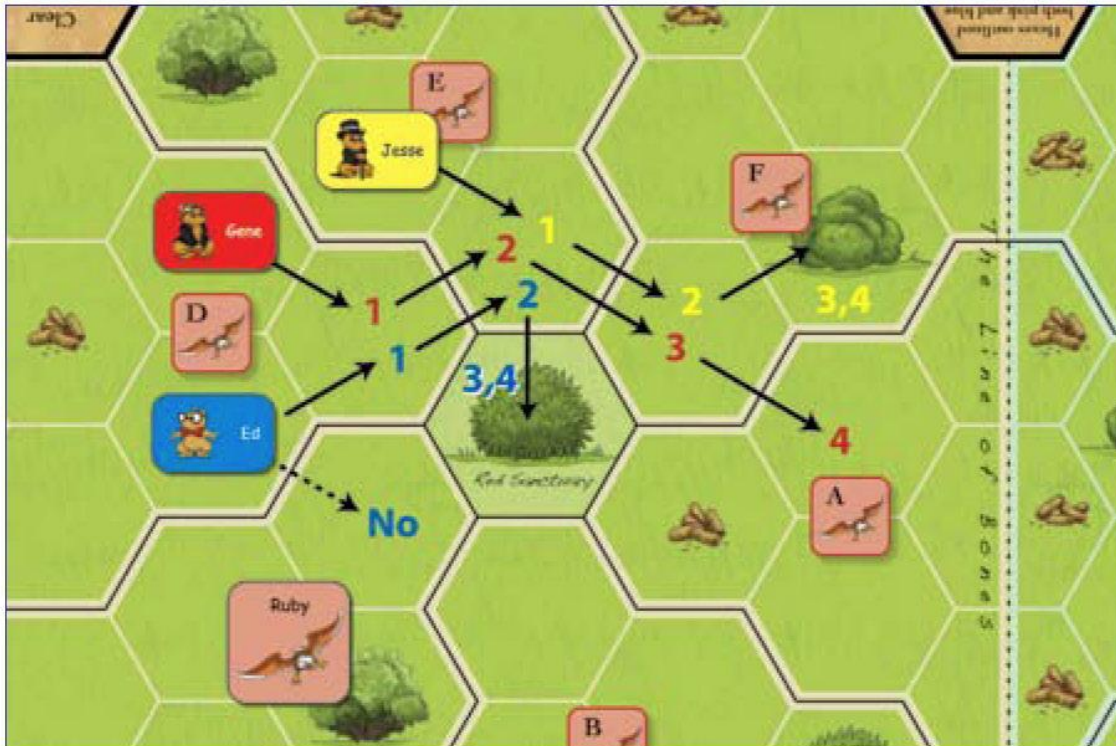
**Klauwend naar de top:** Als je geen actieve of startende lemmings meer hebt die een gewone verplaatsing kunnen uitvoeren, moet 1 van je bedekte lemmings zich een weg banen naar de bovenste positie van een stapel, zonder de volgorde van de andere lemmings te wijzigen die zich nu onder je lemming bevinden.

- Dit is een speciale verplaatsing die enkel is toegestaan als je met geen enkele andere lemming een gewone verplaatsing kan uitvoeren.

- Een Klauwend naar de top verplaatsing kost je alle verplaatsingspunten van de huidige verplaatsingskaart.

**Passen:** Als je ook geen bedekte lemming hebt die zich naar boven kan klauwen, moet je passen. Je kiest ervoor te passen nadat je eventueel gunst snoepjes wisselt en/of een speciale actie uitvoert.

**Richting van verplaatsing:** Lemmings verplaatsen zich normaal vooruit (dichter naar de klifrand), maar tijdens een verplaatsing mag een lemming 1 veld opzij worden verplaatst per speelbeurt, op een moment naar keuze tijdens de verplaatsing. Lemmings mogen niet achteruit worden verplaatst (dichter naar het startgebied) behalve bij verspreiding of als gevolg van een speciale actie.



*VOORBEELD: De adelaar speler (Ritz clan) draait een verplaatsingskaart met waarde 4 open. Hij kiest ervoor om Jesse recht vooruit te verplaatsen naar een struik veld, dat 3 zones verder ligt dan waar de adelaar zich nu bevindt, in de hoop daar veilig te zijn. De Biker clan verplaatst als volgende en aangezien hij de volgende speelbeurt de adelaar speler zal zijn, kiest hij ervoor Gene zo ver mogelijk voorruit te laten lopen langs de struik. De I.Q. clan voert als laatste zijn verplaatsing uit, hij wil Ed verplaatsen naar het volledig veilige veld. Aangezien het is toegestaan tijdens een verplaatsing 1 veld opzij te verplaatsen, slaagt hij daarin zoals aangegeven. Merk op dat hij de zone die door de rode adelaar wordt gecontroleerd niet mag betreden.*

**Lemmings bedekken:** Telkens een lemming zijn verplaatsing beëindigd op een veld waar al andere lemmings aanwezig zijn, wordt deze lemming bovenop de stapel geplaatst, en bedekt hij de onderliggende lemmings. De bovenste lemming is de enige actieve lemming van een stapel, de andere zijn bedekte lemmings. Bedekte lemmings hebben een voordeel en een nadeel.

- **Voordeel** - Als een adelaar toeslaat, grijpt deze de actieve lemming, die dan als adelaar hapje fungeert.

- **Nadeel** - Bedekte lemmings mogen niet worden verplaatst, behalve bij het verspreiden of via een speciale actie.

*Lemmings in de struiken hebben een voordeel, de bedekte lemmings mogen ook daar niet worden verplaatst, maar alle lemmings zijn beschermt tegen de adelaars.*

*De regels in verband met bedekte lemmings zijn niet van toepassing op het startgebied. De lemmings in het startgebied mogen altijd worden gekozen, onafhankelijk van hun positie.*

Van zodra een bedekte lemming niet meer bedekt is (omdat de bovenliggende lemming(s) werden verplaatst, door zich naar boven te klauwen of door een speciale actie) wordt dit terug een actieve lemming.

## Lemming snoepjes



Er wordt een lemming snoepje geplaatst op elk van de 16 snoepjesvelden tijdens de spelvoorbereiding, de overige 16 blijven als voorraad liggen om de velden opnieuw te bevoorraden. Lemmings die ervandoor gaan met snoepjes kunnen hiermee bonussen verdienen voor hun clan.

*14 van de 32 snoepjes fiches leveren elk 1 overwinningspunt op, 4 fiches leveren elk 2 punten op, en 14 van de fiches zijn voordeel (favor) fiches die kunnen worden ingeruild om een voordeel te krijgen.*

**Snoepjes opeisen:** Om als lemming een snoepje op te eisen moet aan volgende voorwaarden zijn voldaan:

- Het maakt niet uit hoe de lemming het snoepjesveld heeft bereikt (gewone verplaatsing in de vorige speelbeurt, speciale actie of verspreiding).
- Hij moet een gewone verplaatsing beginnen vanaf het snoepjesveld.
- Het moet de 1ste lemming zijn die via een gewone verplaatsing (dus via een verplaatsingskaart) het snoepjesveld verlaat.
- Lemmings die worden verspreid vanuit een snoepjesveld of worden verplaatst via een speciale actie kunnen geen snoepje opeisen.

Van zodra een snoepje is opgeëist, mag je de waarde bekijken, en deze verdekt voor je neerleggen op je clan kaart.

*De waarde van je snoepjes moeten worden geheimgehouden tot ze worden geruild of worden geteld bij de eindtelling. De snoepjes leveren enkel bij de eindtelling punten op.*

**Voordeel snoepjes inwisselen:** Als eerste actie mag een speler tijdens de lemming fase van elke speelbeurt 1 of meer van zijn voordeel snoepjes inruilen, om zo één van onderstaande voordelen te ontvangen. Hij legt daarvoor het juiste aantal voordeel snoepjes in de voordeel omruil zone op het speelbord. Je mag telkens maar omruilen voor 1 voordeel.

- **1 voordeel snoepje** - Verhoog de waarde van de huidige verplaatsingskaart met 1, enkel voor de speler die het snoepje wisselt. De waarde mag nooit hoger worden dan 5.
- **2 voordeel snoepjes** - Koop de jury om, om de duik score met 1 te verhogen voor 1 van je gescoorde lemmings. De waarde van de duik score kan nooit hoger worden dan 5.
- **3 voordeel snoepjes** - Trek willekeurig 1 van de speciale acties die nog niet werden verdeeld uit de beschikbare actiekaarten naast het speelbord. Je mag deze nieuwe kaart spelen als speciale actie tijdens dezelfde lemming fase, of deze bewaren voor later gebruik.

**De snoepjesvelden opnieuw bevoorraden:** Elke keer dat de adelaar speler dobbelt en het resultaat 1 of meer "hover" bevat, wordt een vrij (bevat geen snoepjes of lemming) snoepjesveld terug bevoorrad met een verdekt snoepjesfiche volgens onderstaande regels:

- Er wordt een willekeurig snoepjesfiche getrokken, uit de voorraad van ongebruikte fiches en op een vrij veld geplaatst binnen de jachtcirkel overeenkomstig met de kleur van de dobbelsteen met het "hover" resultaat (inclusief de lijn van de beenderen voor beide dobbelstenen). Er wordt een snoepje gelegd in beide cirkels bij een dubbele "hover" worp.
- Elke en alle beslissingen worden door de adelaar speler genomen.
- Er wordt geen nieuw snoepje geplaatst als de voorraad is uitgeput of er geen vrije velden zijn binnen de overeenkomstige jachtcirkel.

## Adelaars

De speler in het bezit van de adelaar dobbelstenen, is de adelaar speler. De adelaar speler voert de "Jagen", "Feesten" en "Verspreiden" acties uit van de 2 hongerige adelaars. Elke adelaarfiche heeft een Feesten (Feasting) en een jagen (hunting) zijde, om zijn status aan te geven.

Elke adelaar blijft binnen zijn gekleurde jachtcirkel. Elke jachtcirkel bestaat uit 6 licht rode of licht blauwe zones, met labels A - F. Elke zone bestaat uit 5 of 6 velden. De zone die op dat moment door de adelaar wordt bezet (Jagen of Feesten) is de gecontroleerde zone van de adelaar.



*De lijn van beenderen is erg gevaarlijk, omdat die 4 velden zich binnen de jachtcirkel van beide adelaars bevinden.*

**Jagen:** De adelaar speler werpt met de adelaar dobbelstenen (kleur overeenkomstig met de adelaars en hun jachtcirkel) en verplaatst beide adelaars, 1 voor 1 (voer de feesten en verspreiden actie uit voor de 1ste adelaar alvorens de 2de te verplaatsen) volgens onderstaande regels:

- De waarde op elk van de adelaar dobbelstenen, geeft aan hoeveel verplaatsingspunten die adelaar moet worden verplaatst. Verplaats de adelaar voor elk verplaatsingspunt naar een aangrenzende zone.
- Als de adelaar op dit moment aan het feesten is, kost dit 1 verplaatsingspunt om hem terug op zijn jagen zijde te draaien in zijn huidige zone.
- Een "Hover" resultaat geeft 0 verplaatsingspunten (Als een adelaar status feesten heeft, en het resultaat is "hover" geniet hij volop van een heel smakelijke lemming, en blijft zijn status op feesten).
- Elke verplaatsing van een adelaar is ofwel in wijzerzin ofwel in tegenwijzerzin (de adelaar speler kiest) de volledige verplaatsing zoals aangegeven door de dobbelsteen (je mag niet over en weer verplaatsen in dezelfde speelbeurt).
- Jagende adelaars moeten een vrij veld (geen struikveld) binnen hun eindzone, dat door een lemming wordt bezet aanvallen (zie feesten op de volgende blz.).

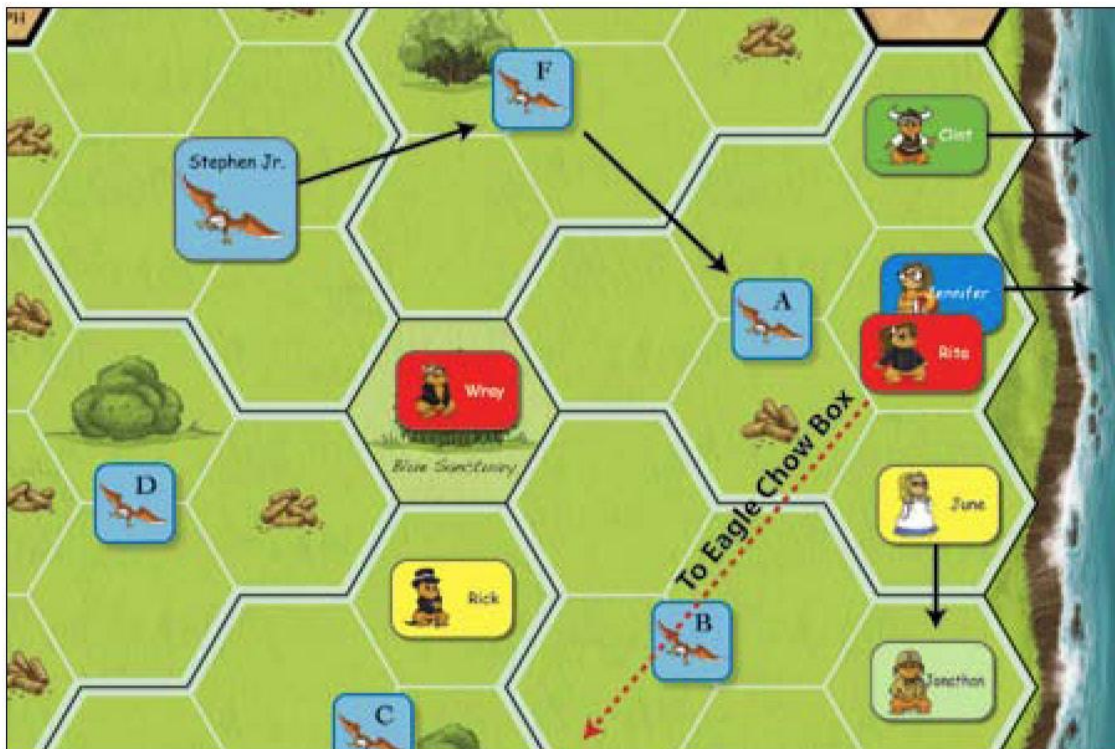


**Feesten:** Als er zich een lemming op een van de vrije velden bevindt binnen de zone onder controle van de adelaar, zal de adelaar zich te goed doen aan 1 van hen (Adelaar speler kiest), anders ga je verder met de verspreiding actie op de volgende pagina.

*Lemmings die zich op een struikveld bevinden of bedekte lemmings kunnen niet als adelaars hapje eindigen.*

Als adelaar speler voer je het feesten uit volgens onderstaande stappen in de aangegeven volgorde:

- Kies 1 actieve lemming op een vrij veld in de door de adelaar gecontroleerde zone om als hapje te dienen - ook als dit een lemming van jouw clan is - en leg deze in de "Eagle chow" zone op het speelbord.
- Draai vervolgens de adelaar fiche om naar de feesten (feasting) zijde.
- Tenslotte verspreid je alle overgebleven actieve en bedekte lemmings in die zone (zie verspreiden op de volgende pagina).



*VOORBEELD: De adelaar speler (Ritz clan) werpt een 2 met de blauwe adelaar dobbelsteen. De blauwe adelaar vertrekt in zone E, en kan dus tegen wijzerzin worden verplaatst naar zone C of in wijzerzin naar zone A. Hij verplaatst de adelaar naar zone A aangezien hij bij een verplaatsing naar zone C een eigen lemming Rick zou opeten. In zone A kiest hij ervoor om Rita (Biker clan) in de adelaars hapjes zone te leggen (Hij had ook voor Clint (Viking clan) of June (zijn eigen clan) kunnen kiezen, maar niet voor Jennifer (I.Q. clan) want die was bedekt). Nu moet hij de overige lemmings verspreiden. Hij verplaatst Clint (Viking clan) en Jennifer (I.Q. clan) over de klifrand, wat voor beide clans een 1 punt duik oplevert. Hij verplaatst June (zijn eigen clan) zijwaarts en bedekt daarmee Jonathan (Soldier clan) die al in zone B lag.*

**Verspreiden:** het verspreiden wordt uitgevoerd als er zich nog actieve en/of bedekte lemmings bevinden in de zone onder controle van een adelaar, na het uitvoeren van het feesten en als er zich nog actieve en/of bedekte lemmings bevinden in de zone onder controle van een adelaar, zonder dat het feesten werd uitgevoerd.

Actieve en bedekte lemmings worden 1 voor 1 verspreid, in een volgorde die de adelaar speler mag kiezen.

De adelaar speler voert de verspreiding uit voor alle actieve en bedekte lemmings die zich in de zone onder controle van de adelaar bevinden (ook die op de struikvelden) door volgende stappen uit te voeren in de aangegeven volgorde:

- Kies de volgende lemming om te verspreiden.
- Kies het dichtstbijzijnde veld dat zich buiten de zone onder controle bevindt en waar de stapellimiet niet wordt overschreden (adelaar speler mag kiezen als hij meerdere mogelijkheden heeft: een lemming op een klif veld mag over de klif worden verzet, waardoor deze een 1 punt duik scoort).
- Verplaats de lemming naar het gekozen veld en bedek daarmee de daar al aanwezige lemmings, als er al aanwezig zijn.

*Verspreide lemmings kunnen door een sluwe speler worden herschikt.*

## Speciale acties

De speciale acties laten je toe om de standaard spelregels van het spel te veranderen in jouw voordeel en/of het nadeel van je tegenspelers. Elke speler heeft tijdens de spelvoorbereiding enkele unieke speciale actie kaarten gekregen. Daarenboven heeft elke speler ook de "It's a 5" speciale actie op zijn clan kaart ter beschikking. Elke speciale actie mag slechts 1 keer worden gebruikt, daarna wordt de kaart op de aflegstapel gelegd (of omgedraaid voor de clan kaart).

*Op de speciale actie kaarten vind je de titel van de speciale actie, een afbeelding en een korte beschrijving van het gevolg van de kaart. Een gedetailleerd overzicht van alle kaarten vind je op blz. 14 & 15 van deze spelregels.*

**Wanneer mag je deze spelen:** Je mag elke speelbeurt 1 van je beschikbare speciale acties gebruiken voor je jouw lemming gaat verplaatsen (nadat de spelers die voor je aan de beurt kwamen hun lemmings hebben verplaatst).

Je mag slechts 1 speciale actie per speelbeurt spelen.

Je bepaalt zelf of je de speciale acties gebruikt, ongebruikt speciale acties leveren 1 punt op aan het einde van het spel.

**Hoe gebruik je de speciale acties:** Draai je speciale actie open en voer de instructies op de kaart uit, leg de kaart daarna open op de speciale actie kaarten aflegstapel (of draai je clan kaart om als je die actie hebt gebruikt).

De aflegstapel mag niet worden bekeken. De status van de clan kaart en het aantal nog beschikbare speciale acties wordt niet geheim gehouden.

**Regels voor de uitvoering:** Als er door de gevolgen van een speciale actie, een situatie ontstaat die in strijd is met de standaard spelregels, hebben de regels van de speciale actie voorrang. Het overzicht van de speciale acties (zie blz. 14 & 15) geven aan welke lemmings met welke status kunnen worden gebruikt.

**Zone onder controle van de adelaars:** Als je speciale actie je toelaat om je lemming te verplaatsen, mag je een lemming verplaatsen (of verspreiden bij de kaarten "Snap Crackle Pop" of "Pull my Paw") in of door een zone onder controle van een adelaar.

Als een lemming zijn verplaatsing beëindigt (of via verspreiding) in een zone onder controle terecht komt, voer je onmiddellijk het feesten uit (als de adelaar op zijn jagen zijde ligt en het een vrij veld is) of het verspreiden (in alle andere gevallen) net alsof jij de adelaar speler zou zijn.

Als meerdere lemmings in de zone onder controle terecht komen van een jagende adelaar, zal de adelaar de eerste opeten zoals hierboven beschreven, en wordt deze vervolgens naar zijn feesten zijde gedraaid, de overige lemmings worden verspreid.

## Klif duiken

**Hoe doe je aan klif duiken:** Als een actieve lemming van de klif wil duiken, moet deze zich op een klif veld bevinden met nog beschikbare verplaatsingspunten ten opzichte van de huidige verplaatsingskaart. De resterende verplaatsingspunten zijn het aantal punten dat de clan ontvangt voor de duik. Als een lemming duikt, plaats je deze op het juiste veld en verschuif de puntenmarker van die clan overeenkomstig op het scorespoor.



**VOORBEELD:** Deze speelbeurt werd een verplaatsingskaart met waarde 5 opgedraaid, Rick (Ritz Clan) heeft nog 3 verplaatsingspunten over, als hij bij de klifrand aankomt, wat zich vertaalt in een 3 punten duik uit voor de Ritz clan. Wray (biker clan) voert de beste duik uit, hij vertrekt van een klif veld en zijn 5 verplaatsingspunten gaan volledig naar de duik. Hij scoort een 5 punten duik voor de Biker clan (een fantastisch duik, met knappe salto's en draaibewegingen).

## Einde van het spel

**Eindpuntentelling:** Het spel eindigt onmiddellijk als de einde van het spel kaart (Game Over) wordt opgedraaid. Elke speler ontvangt nog 1 punt voor elke ongebruikte speciale actie (ook voor de "It's a 5" speciale actie op zijn clan kaart als deze nog niet werd gebruikt) De spelers maken bekend welke snoepjes ze bezitten en tellen de aangegeven punten bij op het scorespoor.

De spelers ontvangen ook 1 punt voor elke 3 gunst snoepjes die ze nu op het gunst inwisselveld kunnen plaatsen. De overige gunst snoepjes zijn belangrijk voor de 3de voorwaarde bij een gelijkstand voor de overwinning.

**Winnaar bij een gelijke stand:** Bij een gelijke stand wordt als eerste gekeken welke clan de meeste gescoorde lemmings heeft van de spelers betrokken bij de gelijkstand. Is het dan nog steeds gelijk wordt er gekeken welke clan de minste lemmings in de adelaars hapjes zone heeft. Is het dan nog steeds gelijk wordt er gekeken wie nog de meeste gunst snoepjes heeft. Mocht er dan nog een gelijke stand zijn na deze 3 voorwaarden eindigt het spel met een gelijkstand.

## Kortere variant

Verwijder 2 verplaatsingskaarten met waarde 2 en 2 met waarde 3 (4 kaarten in totaal) en schud de Einde van het spel (Game Over) kaart onder de laatste 5 i.p.v. de laatste 7 kaarten.

## 2 speler variant

Bij een 2 speler spel, gelden er afwijkende regels:

- **Speciale actiekaarten:** verwijder de "Mine! All Mine!" speciale actie kaart alvorens de kaarten te schudden en te delen.
- **Startspeler:** Bepaal met de dobbelstenen wie de startspeler wordt. De winnaar neemt de blauwe adelaar dobbelsteen, de andere speler de rode.
- **Speelvolgorde:** Beide spelers werpen met hun dobbelsteen tijdens de adelaar fase, en beide spelers zijn elke speelbeurt adelaar spelers. De startspeler voert als eerste de adelaar acties uit (feesten en verspreiden) voor zijn adelaar en draait de verplaatsingskaart open. Hij verplaatst ook als eerste zijn lemming.
- **Wisselen van de dobbelstenen bij Hover:** Als 1 of beide spelers een Hover werpen, wisselen de spelers onmiddellijk hun dobbelstenen, alvorens de adelaars te verplaatsen. Hierdoor wordt de andere speler startspeler (d.w.z. dat de speler die de Hover heeft geworpen, de andere adelaar zal verplaatsen en de speler die geen Hover heeft geworpen een snoepjesveld zal herbevoorraden). De gebeurt telkens er 1 of beide spelers een Hover werpen.
- **Veiligheidszone:** De spelers mogen geen lemming bedekken van de andere speler in de zone tussen het startgebied en de jachtcirkel van de rode adelaar. Het bedekken van lemmings van de tegenspeler mag pas gebeuren vanaf de velden in de 3de rij vanaf het startgebied.

## Chaos Variant

Deze variant kan worden gebruikt bij een spel met jongere spelers of als je een spel met hogere geluksfactor en minder strategie wenst te spelen. Gebruik deze variant niet bij een 2 speler spel.

- **Speciale acties:** Deel geen speciale Actie kaarten bij de spelvoorbereiding. Verwijder de "Mine! All Mine!" en "Déjà vu" speciale actie kaarten en schud de 14 overgebleven kaarten en leg deze klaar als trekstapel. Leg ook alle clankaarten alsof hun speciale actie al werd gebruikt.
- **Trek speciale actie kaarten bij een Hover:** Naast het opnieuw bevoorraden van een snoepjesveld wordt er telkens als de adelaar speler minstens 1 Hover werpt een speciale actie kaart opgedraaid nadat de verplaatsingskaart werd opgedraaid. De adelaar speler mag nu kiezen of hij de speciale actie wenst te gebruiken, of deze doorgeeft aan de volgende speler in uurwerkwijzerzin.
- **Als de kaart wordt gebruikt:** De adelaar speler voert de kaart uit, hij mag de kaart niet bijhouden om deze later te gebruiken. Nadat hij de kaart heeft gebruikt, legt hij deze open naast zijn clan kaart. Aan het einde van het spel verliest elke speler 1 punt voor elke gebruikte speciale actiekaart (opgelet, meer informatie bij de laatste bullet van deze variant).
- **Als de kaart wordt doorgegeven naar de volgende speler:** De speler die deze kaart nu krijgt, heeft nu dezelfde opties, de kaart spelen of doorgeven, met dezelfde gevolgen.
- **Er worden geen acties uitgevoerd zolang de kaart in het spel is:** Als alle spelers de kaart hebben doorgegeven, wordt deze op de aflegstapel gelegd. Het gevolg van de speciale actie wordt uitgevoerd alvorens de adelaar speler mag verplaatsen. Dit wil zeggen dat een andere speler dan de adelaar speler de speciale actie mag uitvoeren alvorens hij normaal zijn lemming mag verplaatsen.
- **De speciale acties trekstapel:** Als de trekstapel is uitgeput, wordt de aflegstapel goed geschud en verdekt als nieuwe trekstapel gelegd. Als alle 14 de speciale acties werden gebruikt, worden er geen speciale acties meer opgedraaid als er een Hover wordt geworpen door de adelaar speler.
- **Bijkomende speciale acties:** Het inwisselen van voordeel snoepjes voor een speciale actie is in deze variant niet toegestaan. Voordeel snoepjes kunnen nog wel worden ingewisseld voor de andere voordelen, en gelden ook nog steeds als de 3de voorwaarde bij een gelijkstand.
- **Overwinningspunten aan het einde van het spel:** Aan het einde van het spel ontvangt (of verliest) elke speler punten gelijk aan: Het aantal gebruikte speciale actie kaarten dat hij tijdens een normaal spel zou hebben ontvangen en daarvan afgetrokken het gebruikte aantal speciale actiekaarten tijdens dit spel. (Voorbeeld: Bij een 6 speler spel, de Biker clan heeft 3 speciale actie kaarten gebruikt, er wordt dus 1 overwinningspunt afgetrokken van zijn eindscore [ $2-3 = -1$ ]).

## Gedetailleerd overzicht van de speciale acties.

*Hieronder vind je een overzicht van alle speciale acties en hun gevolgen in alfabetische volgorde. Spelers mogen pagina 14 & 15 copieren, zodat elke speler een exemplaar ter beschikking heeft.*

Een groot aantal van de speciale acties kunnen pas worden gebruikt als aan bepaalde voorwaarden is voldaan. Als een speciale actie niet speelbaar is, hou je deze gewoon bij, de kans bestaat dat je deze later in het spel alsnog kan spelen. Zelfs al kan je een speciale actie niet gebruiken gedurende het volledige spel, dan is deze nog altijd 1 punt waard aan het einde van het spel.

**BOO!** - *Een lemming schrikt van een onverwacht geluid achter zich.*

**Uitvoering:** 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** - *Een angstaanval houdt de bibberende clan in zijn greep.*

**Uitvoering:** 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** - *Een recente gebeurtenis herhaalt zich.*

**Uitvoering:** 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!** - *De scherpziende adelaar herkent prooien in de verte.*

**Uitvoering:** 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** - *Een lemming is heldhaftig, tegen alle verwachtingen in teruggekeerd, ontsnapt aan de adelaar die hem had gegrepen.*

**Uitvoering:** 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 al is bereikt en wordt bovenop de lemmings gelegd die eventueel al aanwezig zijn op dat struikveld.

**IT'S A 5** - *Deze speciale actie is beschikbaar voor alle spelers.*

**Uitvoering:** 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** - *Een alfa lemming herschikt een veld.*

**Uitvoering:** Herschik alle actieve en bedekte lemmings in 1 stapel op het spelbord naar jouw voorkeur.

**LOST** - *Sommige lemmings zijn gedesoriënteerd.*

**Uitvoering:** 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!** – *Je houdt de adelaar dobbelstenen bij i.p.v. ze door te geven aan de volgende speler, en blijft 1 speelronde langer de adelaar speler.*

**Uitvoering:** 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 bij i.p.v. ze door te geven.

**MISTAKEN IDENTITY** - *Een gegrepen lemming waarvan iedereen dacht dat hij van jouw clan was, is van een andere clan.*

**Uitvoering:** 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** - *1 van je lemmings offert zich op voor de soort, je clan verdient een beloning.*

**Uitvoering:** 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 overwinningspunt
- 2 = 2 overwinningspunten
- 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** - *Een lemming heeft een bijzonder winderige dag, de andere lemmings slaan op de vlucht door de stank.*

**Uitvoering:** 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** - *Een lemming slaat de waarschuwing in de wind.*

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

**ROCK SLIDE** - *De rand van de klif brokkelt af.*

**Uitvoering:** 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!** - *Een adrenaline stoot geeft een lemming een snelheidsboost.*

**Uitvoering:** 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** - *De wind doet een droge tak met veel lawaai breken, en jaagt de lemmings uit de struiken.*

**Uitvoering:** 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!** - *Een adelaar verschijnt uit het niets.*

**Uitvoering:** 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.

## Game Credits

DESIGN & RULES: Rick Young & John Poniske

DEVELOPER: John Foley

CHARACTER ARTIST: Rajim Harris and Leona Preston

PLAYTESTING: Bruce Allen, Louis Ayotte, Brian Bankler, Jack Beckman, Jim Budelman, Johnathan Byerly, Bill Cooper, Clint Eaker, Chris Farrell, Wray Ferrell, John Foley, Kevin Garber, Michael Gouker, George Harris, Chad Jensen, Kai Jensen, Rich Jenulis, Mark Kramer, Jason Markham, Steve Nicewarner, Carl Paradis, Jeff Paul, Jenny Poniske, John Poniske, Bruce Reiff, Martin Sample, Vicki Thomas, Janice Thorne, John Wyatt, Leonard Wyatt, Sue Wyatt, Jonathan Young, Liliane Young, Rick Young, and Michelle Zentis

ART DIRECTOR & PACKAGE DESIGN: Rodger MacGowan

COVER AND CARD ART: Leona Preston

MAPBOARD AND RULES LAYOUT: Mark Simonitch

PLAYTEST GAME BOARD: Martin Scott

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

SPECIAL THANKS to the following individuals for their ideas that were honed a bit and then added to the game: Gene Billingsley (Mine! All Mine!), Wray Ferrell (Snap Crackle Pop), John Foley (Eagle Eye & Boo!), and Chad Jensen (Lemming Pellets).

### Disclaimer

Er raakten tijdens het maken van dit spel geen (echte of gekloonde) lemmings gewond.

