



efko<sup>®</sup>

**C B G**  
CZECH BOARD GAMES



# INFARKT

VLADIMÍR BRUMMER

**PARTY**  
BOARD GAME

**Spel  
Regels**



[www.infarkt.czechboardgames.com](http://www.infarkt.czechboardgames.com)

# Spelregels **INFARKT**

De regels van dit spel zijn eenvoudig. Het is ontworpen voor 2 tot 5 spelers. Naast humor en interactie tussen de spelers, vind je in dit spel ook nog een vleugje kans en een voldoende hoeveelheid strategie. Het draait om de manier van overleven in een verbruiksmatenschap met al zijn verleidingen. De winnaar is de speler die het best kan omgaan met alle dagelijkse mentale en fysieke bedreigingen.

Jouw job, familie en thuis zijn onverzoenlijke vijanden die hevig vechten voor jouw tijd en geduld. De gevolgen van jouw nachtleven, luiheid en andere zonden kunnen slechts moeilijk worden gecompenseerd door jouw zeer beperkte sportactiviteiten en het af en toe eens proberen gezonder te leven. Bovendien word je voortdurend geconfronteerd met onvoorspelbare rampen, ergernis, feesten en bezoeken van jouw familie

*Nee, het is niet jouw leven wat je gaat ervaren bij het spelen van dit spel. Om verdere misverstanden te vermijden, kijk naar de tekstballonnen. Hetgeen we niet in de tekstballonnen kregen, vind je op [www.infarkt.czechboardgames.com](http://www.infarkt.czechboardgames.com)*

*Ik weet niet wat jij er van denkt, maar voor mij klinkt deze zin alsof iemand van ons alle speelstukken in de doos op de tafel zal uitgieten. En terwijl hij/zij alle gevallen speelstukken onder tafel probeert te vinden, een andere speler het spel klaarlegt op de tafel. De derde speler maakt het allemaal nog moeilijker door proberen te helpen. Ondertussen staat de vierde speler naar de spelregels en tracht ze te begrijpen voordat de andere spelers het spel hebben klaargelegd. Er zullen zeker en vast ook nog eens conflicten ontstaan als hij/zij een bladzijde van de spelregels wil omslaan. Je hebt het duidelijk al begrepen: hoe meer spelers, hoe meer plezier. Als er een nauwgezet persoon tussen de spelers zit die aandringt op het controleren van het juiste aantal speelstukken, dan hebben we goed nieuws. Op het einde van de spelregels staat een opsomming van alle speelstukken.*

## Spel voorbereiding

Leg het spel klaar zoals aangegeven op de afbeelding

### Het speelbord

Het speelbord geeft de plaatsen weer waar jouw leven zich afspeelt.



**Stapel munten** Met geld kan je bijna alles kopen (in dit spel).

### Gebeurtenissen

Gebeurtenis posities voor gebeurtenis kaarten. Het aantal posities is altijd één groter dan het aantal spelers.

**Gebeurtenis trekstapel** - schud de gebeurtenis kaarten en leg ze op de aangegeven plaats afhankelijk van het aantal spelers. De afbeelding toont het speelbord opgesteld voor vier spelers. De gebeurtenis kaarten geven weer wat het lot voor jou heeft weggelegd. Of het nu een spannende lotterij winnen is of onaangename conflicten op de werkvloer, ze zullen altijd op één of andere manier invloed hebben op jouw gezondheid, financiële toestand, familiebanden of carrière. Optimisten noemen dit opportuniteiten, pessimisten nemen dit als slagen van het lot. Hoe noem jij ze?

Vak voor aflegstapel van de gebruikte gebeurtenis kaarten.

### Supermarkt

**Goederen trekstapel** In de supermarkt kan je verschillende goederen kopen: voedsel, dranken, tabak.

**Vak voor aflegstapel van de gebruikte goederen kaarten.** Alle gebruikte kaarten worden hier gelegd. Als de goederen trekstapel leeg is, worden alle afgelegde goederen kaarten geschud en vormt dit de nieuwe goederen trekstapel.



### Apotheek

**Medicijn trekstapel** In de apotheek kan je medicijnen kopen om je zwakke gezondheid te herstellen. Vak gereserveerd voor de medicijn trekstapel.

Vak voor aflegstapel van de gebruikte medicijn kaarten.

### Vlooiemarkt

**Drie goederen kaarten en één medicijn kaart open.** Al deze kaarten worden op de vlooiemarkt verhandeld.

**De startspelerpion** wordt aan de speler gegeven die het laatst ziek was.

### Iedere speler krijgt:

- een spelersbord en 6 schijven – gezondheidsindicatoren (GI) die zijn/haar huidige gezondheid weergeven. Bij het begin van het spel staan alle GI op 0.
- drie pionnen in de kleur van de speler.
- 1 \$ en één willekeurig getrokken medicijn kaart + één goederen kaart. De speler legt deze kaarten open voor zich op tafel.

**Kaarten en geld zijn altijd open in dit spel!**

*Als 3-4 spelers het spel spelen, krijgt de 3de speler (in volgorde) 1 \$ meer. Als er 5 spelers het spel spelen, krijgt de derde speler (in volgorde) 2 \$ meer en de vierde 1 \$ meer. Je kan dit raar vinden, maar dat is zoals het is. De spelregels voor 2 spelers staan in de appendix.*

*Net zoals jij houden wij ook veel van uitbreidingen. Dat is de reden waarom we ze direct bij de basisset hebben gevoegd. We hebben 5 uitbreidingen voor een geavanceerde versie van het spel. Maar laten we eerst de basisregels van het spel bekijken..*



### Uitbreidingen

Op dit moment gebruik je deze nog niet.



Leg ze aan de kant.

Dat is het. Het spel ligt klaar. Laten we nu eens naar het basisprincipe van het spel kijken.

## De basisregels van het spel

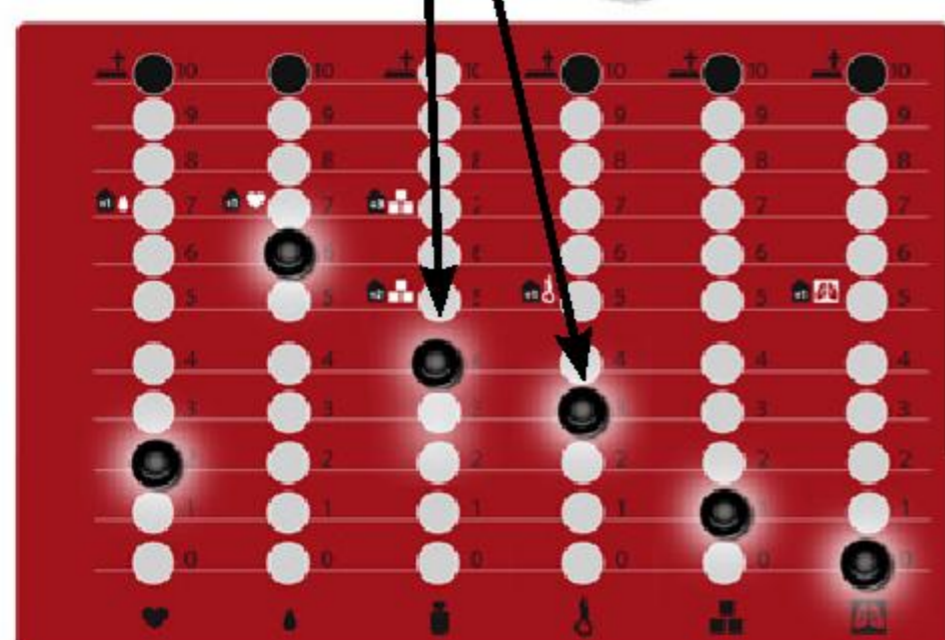
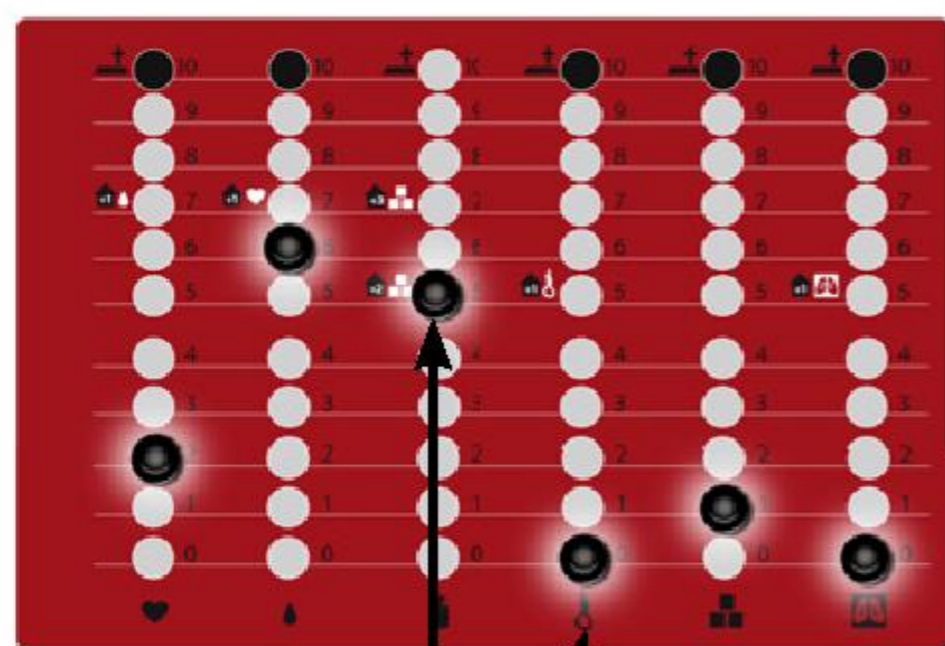
De basisregels van het spel zijn de verbetering en verslechtering van jouw gezondheidstoestand afhankelijk van de komende gebeurtenissen.

Je kan jouw gezondheidstoestand op jouw spelersbord met de individuele gezondheidsindicatoren zien.

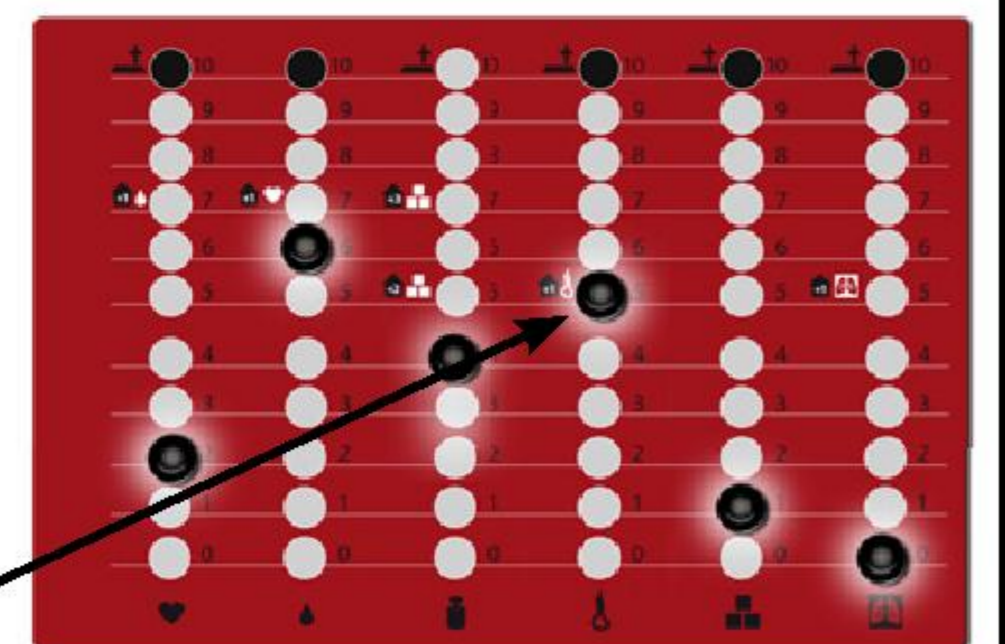
*Je zal veranderingen door symbolen, kaarten en het speelbord waarnemen. Bijvoorbeeld: +2 ♣ betekent verhoog jouw bloeddruk met 2 richting graf symbool*

Een klein voorbeeld: De schijven geven aan dat een speler problemen heeft met zijn/haar bloeddruk (waarde 6) en obesitas (waarde 5). Alle andere gezondheidscondities zijn in orde. Hij/zij ervaart een onaangename gebeurtenis – diarree. Langs de ene kant verliest de speler hierdoor extra gewicht -1 ♣ (de obesitas waarde gaat van 5 naar 4) maar stijgt natuurlijk de mentale conditie +3 ♠ (de depressie stijgt van 0 naar 3)

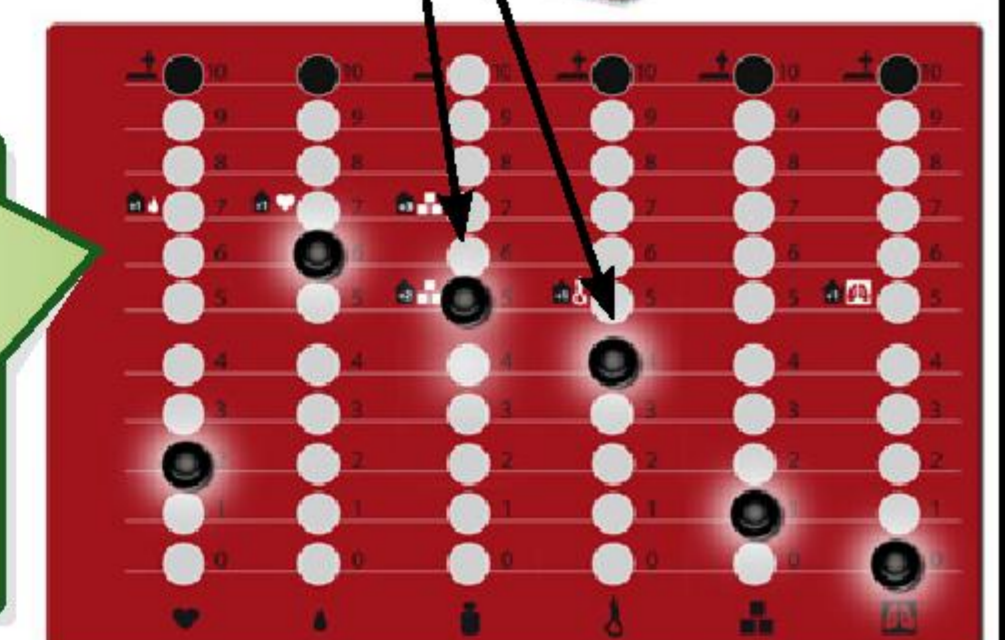
*Zoals je kan zien is het simpel. Als een bepaalde regel zegt "voer het effect van de kaart uit" betekent dit simpelweg - verplaatst de indicatoren volgens de symbolen op de kaart.*



Bovendien moet de speler naar zijn/haar kantoor (daar hij/zij geld +3 nodig heeft) en dit zal zijn/haar depressie verergeren met 2 punten naar het gevaarlijke niveau van 5.



Hij/zij beslist om de stemming te verbeteren door het drinken van een biertje (-1 ♣ +1 ♠) maar zijn/haar obesitas bereikt opnieuw de gevaarlijke limiet. Als één van de indicatoren het graf symbool bereikt, sterft de speler en ligt hij/zij uit het spel. Hij/zij kan overal van sterven, behalve obesitas.



*De indicatoren kunnen nooit onder 0 gaan noch boven de 10. Bijvoorbeeld: Jouw diabetes waarde is 1 en je mag deze met 2 laten zakken, dus verplaatst je jouw indicator van 1 naar 0. Het resterende deel van het effect is verloren en kan niet voor later tijdens een gebeurtenis worden opgespaard.*

# Algemeen overzicht van het spel

Het spel verloopt over verschillende rondes. De fases in iedere ronde zijn de volgende:

- Gebeurtenissen** – iedere speler neemt om beurt één van de openliggende gebeurtenis kaarten en voert deze uit. Hierna wordt de startspelerpion doorgegeven.
- Plaatsen van de pionnen (actie planning)** – de spelers plaatsen gelijktijdig hun 3 pionnen op het speelbord.
- Uitvoeren van de acties** – de spelers voeren de gekozen acties uit.
- Einde van de ronde**

De ronde wordt herhaald totdat er slechts nog één speler leeft – hij/zij is de winnaar.

## 1. Gebeurtenissen

De startspeler legt een aantal kaarten gelijk aan het aantal actieve spelers plus één open op de **gebeurtenis posities**. De spelers spelen om de beurt.

**De actieve speler kiest één van de resterend openliggende gebeurtenis kaarten en voert onmiddellijk het effect volgens de instructies op de kaart uit.**

Nadat alle spelers een kaart hebben gekozen en de instructies hebben uitgevoerd, **zal de startspeler de startspelerpion doorgeven aan de volgende speler volgens de richting van het spel** (zo wordt de nieuwe startspeler voor de volgende fases van de ronde bepaald). De overblijvende gebeurtenis kaart wordt op de aflegstapel gelegd. De speler houden de gebruikte gebeurtenis kaarten.

## 2. Plaatsen van de pionnen (Planning van de acties)

Iedere speler zet zijn/haar **3 pionnen** op 3 verschillende plaatsen.

**De spelers zetten hun pionnen tegelijkertijd** (niet op de anderen wachten). De volgende plaatsen zijn beschikbaar: kantoor, supermarkt, apotheek, vlooienmarkt, thuis en fitness. Meerdere pionnen van meerdere spelers mogen op dezelfde plaats gezet worden, maar nooit meerdere pionnen van dezelfde speler.

Soms kan de keuze van locaties voor een speler beperkt zijn. Indien hij/zij bijvoorbeeld voor carrière heeft gekozen, kan hij/zij niet naar kantoor gaan. (zie appendix met speciale kaarten). Nadat alle spelers hun planning hebben afgewerkt, wordt de volgende fase namelijk het uitvoeren van de gekozen acties gestart.

## 3. Uitvoeren van de acties

De spelers spelen in klokwijzerszin na elkaar. **De actieve speler voert al zijn/haar geplande acties uit in willekeurige volgorde.** Dat betekent dat de speler:

- één van zijn/haar pionnen kiest.
- de acties uitvoert die toegestaan worden door het bezoeken van deze locaties.
- de pion terugneemt en diezelfde procedure doorloopt met de andere pionnen.

**Kantoor.** Alhoewel je een loon van 3 \$ krijgt, krijg je tevens +2.

**De actie is te vinden in de zwarte rechthoek. +3 \$ +2**  
Soms één, soms meerdere acties. De actie moet volledig worden uitgevoerd, niet gedeeltelijk (bijvoorbeeld het geld in jouw kantoor nemen maar niet de depressie). De actie is niet verplicht maar als je beslist ze uit te voeren, moet dit volledig.

**Een apotheek** is een paradijs voor zieke mensen en hypochonders. Je krijgt hier 1 **medicijn** van de **trekstapel** voor 2 \$. De medicijnen zijn niet goedkoop maar geven veel voordeel: Je kan ze ten alle tijde gebruiken tijdens het spel, zelfs zonder een speciale actie. Je geeft gewoon aan "Ik ga mijn medicijn gebruiken", voert het effect ervan uit en legt de kaart dan op de **medicijn aflegstapel**.

**Fitness.** Je geeft hier van katoen. Het is een plaats waar je jouw fysieke conditie, gemoedstoestand en zelfzekerheid verbetert. Dit is echter allemaal afhankelijk van jouw financiële status en het aantal uren je in de fitness kan besteden.

Voor 1 \$ krijg je -1 -1, voor 2 \$ zelfs -1 -2.

**Indien opties A), B) beschikbaar zijn, mag je er één van kiezen. Maak jouw keuze tijdens het uitvoeren van de actie, niet tijdens de planning.**

Bijvoorbeeld: A) -1 -1 -1 B) -2 -1 -2

"Om de beurt" betekent dat de startspeler (de speler met de startspelerpion) start gevolgd door zijn/haar buur aan de tafel en zo verder tot de laatste speler. We raden aan de algemene culturele verschillen betreffende de draairichting van het spel (klokwijzer/tegenklokwijzer) vóór de aanvang van het spel te regelen.

Leg altijd één kaart meer dan het aantal actieve spelers (dus de gestorven spelers uitsluiten; enkel de spelers die nog actief meespelen).

Om alles ordelijk te houden, verplaats je de gebeurtenis trekstapel na iedere dode naar links afhankelijk van het aantal overblijvende actieve spelers. Zo zal je duidelijk het correcte aantal te leggen plaatsen zien. Maar jij beslist om dit al of niet te doen.

De kaarten die we houden dienen als een kleine persoonlijke dagboek, CV, log of hoe je het ook wilt noemen. Op het einde van het spel kan het prettig zijn om jouw opeenvolgende levens gebeurtenissen te lezen en wrang te reageren op de belevissen.

Waarom noemen we dit "planning"? De pion op een bepaalde locatie zal ervoor zorgen dat de speler later een specifieke actie mag uitvoeren. In deze fase kiezen we wat (acties) we later willen uitvoeren. Daarom wordt het woord planning gebruikt.

De pionnen worden tegelijkertijd gezet. Als je met mensen speelt die liever elke stap voorafgaandelijk volledig uitrekenen, kan je stap per stap planning toepassen. Maar dat zal het spel sterk vertragen. Het hangt allemaal van jouw vrienden af. Wij spelen altijd tegelijkertijd en als iemand ons laat wachten, brengen wij dit creatief aan de man.

De volgorde van acties is soms maar niet altijd onbelangrijk. Als je bijvoorbeeld eerst naar jouw kantoor gaat en met het daar verdiende geld goederen koopt en in dezelfde ronde anderen mag uitnodigen voor een feest.



**Supermarkt.** In de supermarkt kan je voedsel inslaan om lekkere maaltijden mee klaar te maken of om jouw burens uit te nodigen op een feest. Je kan:

- normale boodschappen doen** – je mag één (A) of twee (B) kaarten van de **goederen stapel** kopen voor 1 \$ per kaart.
- een kooprazernij krijgen** (C) +1 en -2 \$  
Bekijk de 3 bovenste kaarten van de goederen stapel, kies er 2 uit en leg de derde gedekt terug op de **goederen trekstapel**.

Het symbool betekent het nemen van een kaart van de stapel.

Het symbool betekent 2 kaarten kiezen uit 3.

**Vlooienmarkt.** Op de vlooienmarkt kan je zowel **medicijnen** als **goederen** bekomen. De kaarten worden hier niet gekocht maar verhandeld. **Het verhandelen van goederen voor goederen en medicijnen voor medicijnen is hier toegelaten.** De winst hangt af van het aantal kaarten die je verhandeld hebt. De volgende drie opties zijn mogelijk:

A) één van jouw eigen kaarten wisselen met de vlooienmarkt - dit is een goede deal want je krijgt extra 1 \$ bij deze optie.

B) twee van jouw eigen kaarten wisselen met de vlooienmarkt. Deze deal is echter minder voordelig maar je moet alsnog niets betalen.

C) drie kaarten wisselen. Dit is echter een dure optie want hierbij moet je 1 \$ betalen.

Als de deal voor jou niet interessant is, zal de standhouder deze voor jou voor 1\$ omwisselen. Leg de kaarten van de vlooienmarkt op de desbetreffende aflegstapels en trek drie **nieuwe goederen** en twee **nieuwe medicijn** kaarten. Kies één van de 2 medicijn kaarten, leg deze op de vlooienmarkt en de andere op de aflegstapel. Zo lang je geld hebt, zal de standhouder het aanbod voor jou omwisselen, zelfs meerdere keren na elkaar.

Het omwisselen en verhandelen mag niet gecombineerd worden. Als je verhandeld, kan je niet omwisselen.

**Thuis.** Als je beslist om een beetje tijd thuis door te brengen, kan je -1 herstellen en een beetje tijd hebben voor jezelf of vrienden uitnodigen voor een feest. Je mag beslissen om:

A) ofwel een maaltijd voor jezelf klaar te maken – **kies twee goederen kaarten met verschillend symbolen** (bv. **voedsel** en **dranken**) en voer de verplichte acties op beide kaarten uit op jouw **spelersbord**.

B) jouw dichtste burens uit te nodigen voor een feest en ze een paar versnaperingen te serveren. Opnieuw heb je hiervoor twee goederen kaarten met verschillende symbolen nodig – bijvoorbeeld **dranken** en **tabaksproducten**. Beide burens moeten de effecten op de gekozen kaarten uitvoeren op hun **spelersbord**.

Leg gebruikte kaarten af. Opgepast! Een uitnodiging van een feest kan niet geweigerd worden.

Als je een maaltijd voor jezelf bereidt, kies je best iets gezond (groene goederen) alhoewel een sigaret jouw depressie verlaagt. Maar als je vrienden uitnodigt voor een feest moet je geen genade schenken – geef ze typisch feest voedsel (rode kaarten en tabaksproducten). Als je op een feest bedient, doe het zoals het hoort en met de nodige aandacht: lees de kaarten voor jouw gasten in de juiste volgorde (naam en effect van iedere kaart afzonderlijk) en wacht telkens totdat de anderen de effecten hebben uitgevoerd. Gedetailleerd commentaar over de bereiding van jouw voedsel is uiteraard welkom. Als je de effecten combineert en de namen op de kaarten niet leest, zal het spel vlugger verlopen maar zal je zeker en vast een deel plezier kwijt zijn.

## De ronde afwerken

Op het einde van de ronde worden alle spelersborden nagezien daar ze een spontane verslechtering van de gezondheid kunnen ondervinden. Verhoog de waarde van de **indicatoren** volgens de respectievelijke symbolen op de **spelersborden**.

Hierna volgt de volgende ronde.

## Dood en einde van het spel

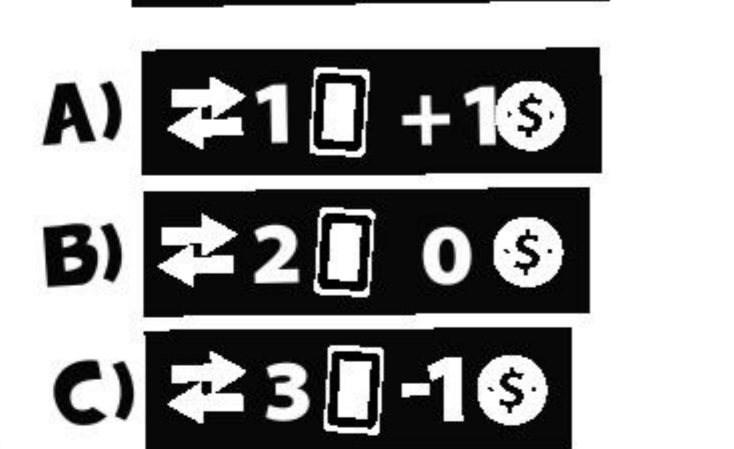
Van zodra (ook tijdens de ronde) er één **gezondheidsindicator** het graf symbool bereikt, sterft de speler en eindigt het spel voor hem/haar.

Alle spelers betalen 1 \$ voor de begrafenis. Als een speler financieel laag bij de grond zit en deze begrafenis bijdrage niet kan betalen, krijgt hij/zij +1 omdat die speler zijn/haar vriend niet geëerd heeft op de weg naar het graf.

Een speler die sterft tijdens een feest geeft een schok +1 aan alle aanwezige spelers op het feest. Met zelfs een schok +2 voor de speler die het grimmige feest organiseerde.

**Het spel eindigt van zodra er slechts nog één speler levend is. Hij/zij is de winnaar.**

**Nu ken je alle belangrijke spelregels, dus begin er maar aan!**



De vlooienmarkt heeft geen trek- of aflegstapel. Gebruik respectievelijk de stapels van de apotheek en de supermarkt (dit betekent neem medicijn van de apotheek en goederen van de supermarkt en leg de gebruikte kaarten op de respectievelijke aflegstapels).



Merk op dat de -1 in een aparte rechthoek staat vermeld, hetgeen betekent dat het een afzonderlijke actie is. Je kan dus jouw depressie reduceren als je niet voor A) of B) kiest.

Het doet er niet toe of je thuis optie A) of B) kiest, je moet altijd een combinatie van twee goederen met verschillende symbolen hebben. Je kan niet één afzonderlijke kaart gebruiken!

## Spontane verslechtering van de gezondheid:

Als	de waarde is	verhoog dan
	7 of meer	+1
	7 of meer	+1
	5 of 6	+2
	7 of meer	+3
	5 of meer	+1
	5 of meer	+1

De **startwaardes** zijn veel belangrijker dan de spontane stijging – als de cholesterol in jouw bloed een waarde 7 heeft en jouw bloeddruk 6, voer je slechts +1 uit en niet +1 daar de startwaarde van de bloeddruk slechts 6 was (alhoewel deze nu 7 is).

Bij extreem gunstige condities kan een kettingreactie van doden optreden. Bijvoorbeeld 2 spelers die sterven op een feest, geeft +4 aan de organiserende speler, hetgeen hem/haar ook kan doden. Je moet iedere lopende actie volledig uitvoeren. Als alle spelers tijdens een dergelijke actie sterven, zijn al deze spelers winnaar van het spel.

## Een overzicht van de speciale gebeurtenissen

Sommige gebeurtenis kaarten geven speciale effecten bovenop de standaard effecten. Hieronder de lijst hiervan:



Als de **koelkast stuk is**, verlies je alle voedsel en dranken (sigaretten blijven gespaard van deze gebeurtenis – wij bewaren in ieder geval geen tabaksproducten in de koelkast).



**Je werd bestolen** - de daders waren blijkbaar een bende coole gasten want ze hebben al jouw medicijnen en tabaksproducten gestolen.



Gezien je in **betaald verlof** bent, kan je niet naar jouw kantoor deze ronde.



De speler is op **zakenreis** en kan daarom niet naar zijn thuis gaan.



Door de **scheiding** is de speler de helft van zijn/haar geld kwijt.

*Als je niet weet hoe je de helft van een oneven getal moet afronden, heb jij duidelijk (nog) geen scheiding achter de rug. Vraag het aan iemand die de ervaring wel heeft.*

De beperking is enkel geldig tijdens één enkele ronde en niet van toepassing tijdens de volgende ronde.

### Als je met de familie uitbreiding speelt:



Indien **gescheiden**, verliest de speler de helft van zijn/haar familie fiches.



Als je op de hoogte gebracht wordt dat **grootmoeder overleden is**, verlies je één familie fiche.

### Als je met de carrière uitbreiding speelt:



Dankzij zijn/haar **promotie** krijgt de speler één carrière fiche.



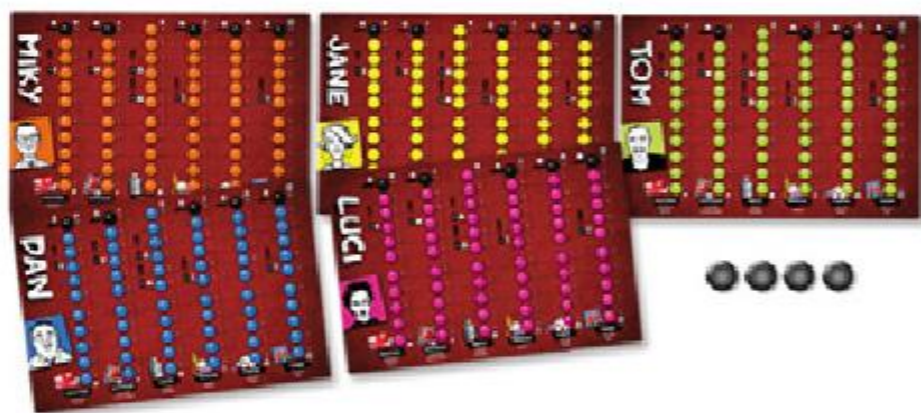
Als gevolg van **arbeidsconflicten** verliest de speler één carrière fiche.

## Lijst van de spel onderdelen

### • 1 speelbord



### • 5 spelersborden en 30 indicatie fiches



### • 15 houten pionnen

(iedere speelkleur heeft drie pionnen)



### • 5 uitbreidingen – dit spel bevat uitbreidingen, 5 andere optionele locaties



### • 1 startspelerpion



### • 12 familie fiches en 13 carrière fiches



### • 154 speelkaarten (42x voedsel, 32x dranken, 12x tabaksproducten, 50x gebeurtenis en 18x medicijn)



### • 24 geld fiches (20x waarde 1 en 4x waarde 5)



### • Gemakkelijk te begrijpen spelregels

## Gevorderde en extreme versie van het spel

**Gevorderde versie van het spel** – lees de lijst met uitbreidingen en kies er één uit om de fitness te vervangen.

**Extreme versie van het spel** – voeg twee uitbreidingen in één keer toe. Er is hiervoor plaats voorzien op het speelbord. Durf je? Voeg er drie toe.

**De omgekeerde wereld versie** – De gestorven speler heeft invloed op de gebeurtenissen vanuit het hiernamaals door evenveel gebeurtenis kaarten te nemen als toen hij/zij nog een actieve speler was en deze te bekijken. Hierna neemt hij/zij er één uit en verdeelt de rest zoals gewoonlijk. Het bekijken en voorbereiden van de kaarten kan hij/zij reeds tijdens de voorgaande ronde uitvoeren.

## Spel met 2 spelers

Gebruik de standaard spelregels maar met volgende wijzigingen:

- Bij het begin krijgen beide spelers slechts 1  $\$$  + 1 **medicijn**.
- Van zodra er drie gebeurtenissen werden weggelegd na fase 1 (één kaart elke ronde), worden deze kaarten gebruikt bij het begin van de volgende ronde voor de keuze van een gebeurtenis kaart. Niemand kan zijn/haar lot ontlopen! Dit wordt na iedere 3 rondes uitgevoerd (dus na de 3de, 6de, 9de ronde).

*Jouw tegenspeler voert slechts één keer het effect van de gekozen kaart op jouw feest uit, niettegenstaande hij/zij zowel jouw linker als rechter buur is.*

## Lijst van de uitbreidingen

**Zwarte markt** – leg een nieuwe aanbieding van 4 goederen kaarten naast het speelbord bij het begin van iedere ronde (of 3 kaarten bij 2-3 spelers). Een speler mag 1  $\$$  betalen om één van de aangeboden goederen kaarten te kopen. De spelers kunnen in éénzelfde ronde niet naar de vlooiemarkt en de zwarte markt gaan.



*Als een speler een kaart koopt, ontstaat er een lege plaats daar de kaarten niet onmiddellijk na een aankoop terug worden aangevuld. Als er nog kaarten liggen, moeten die bij het begin van de volgende ronde weggenomen worden en de zwarte markt wordt volledig terug aangevuld met een nieuw aanbod.*

**Nachtleven** – of je nu naar een café of een met rook gevulde bar gaat, mag je steeds één van jouw vrienden meevragen om die te trakteren. Je kiest één van de spelers en betaalt 1  $\$$ . Bij beiden zal jullie kanker waarde stijgen met 1  $\$$  (tot zover dus het onschadelijk zijn van passief roken!). De gast die je hebt uitgenodigd neemt kaarten van de goederenstapel totdat hij/zij de eerste rode ongezonde voedsel/dranken kaart tegenkomt. Hij/zij verbruikt deze (uiteraard het effect op de kaart, niet gaan kauwen op de kaart).



*Je moet wat geld betalen voor de uitnodiging maar jouw vriend zal een leuke tijd hebben. Het voordeel is dat je iedereen kan uitnodigen, niet alleen jouw burens. Neem de kaarten van de supermarkt trekstapel en leg ze op de aflegstapel van dezelfde locatie. Als er iemand sterft, wordt dit op dezelfde manier behandeld als zou het op een feest gebeuren.*

**Flirten, ontrouw, liefdesrelatie of verliefdheid** – hoe je het ook noemt, met deze actie bezoek je ofwel jouw geliefde A) -2  $\$$  +2  $\$$  of prostituee B) -1  $\$$  -3  $\$$  +2  $\$$ .



**Familie** – als je nog wat tijd over hebt na een lange werkdag, is het interessant om te investeren in jouw familie. Ooit zullen ze het jou terugbetalen. Betaal je slechts een luttele 1  $\$$  dan krijg je één familie fiche **F**. Uiteraard, betaal je liever 2  $\$$  dan krijg je 2 familie fiches **F**.

Verworven voordeel: Als je in de toekomst een verslechtering van jouw gezondheidstoestand meemaakt, kan je dit vermijden door per punt van gezondheidsverslechtering 1 familie fiche **F** af te geven.



*Jouw familie kan jou helpen om de klappen van het lot beter op te vangen. Als je bv. arbeidsconflicten hebt, voor jou dus +1  $\$$  +3  $\$$  mag je in plaats hiervan drie familie fiches **F** afgeven en nog +1  $\$$  (of +1  $\$$ ) nemen. Familie **F** fiches zijn in aantal beperkt in het spel en het kan dus voorvallen dat er geen meer beschikbaar zijn. Geen enkele speler mag meer dan 4 familie fiches verzamelen. Het aantal **F** familie fiches wordt gewijzigd door sommige gebeurtenissen (grootmoeder is overleden en scheiding).*

**Carrière** – heeft gelijkaardige effecten als jouw kantoor. In het begin geeft dit slechts lage opbrengsten maar na een tijd zal je zwemmen in het geld. Je kan niet naar jouw kantoor en aan jouw carrière werken in dezelfde ronde.

Voor +2  $\$$  +1  $\$$  ontvang je +2  $\$$  en 1 carrière fiche **C**.

Ontvangen voordeel: telkens je vanaf nu naar jouw kantoor gaat, krijg je opslag. Je krijgt 1 extra  $\$$  voor iedere carrière fiche **C**.



*Jouw carrière zal jouw loon doen stijgen, op voorwaarde dat je lang genoeg leeft om het mee te maken. Je hebt bv. 2 carrière fiches **C** dan zal je volgende keer 5  $\$$  verdienen (3 basis +2 carrière).*

Gezien er slechts een beperkt aantal manager posities en carrière fiches **C** zijn, kunnen ze op zijn. Geen enkele speler mag meer dan 4 carrière fiches bezitten. Dit aantal kan veranderen door gebeurtenissen (Promotie op kantoor +1 **C** en werk conflicten -1 **C**). Alhoewel **F** wel, moeten **C** fiches niet afgelegd worden na ze te hebben gebruikt.

© 2011 Česká deskoherní společnost

**Auteur:** Vladimír Brummer

**Ontwerp:** Česká deskoherní společnost

**Hoofd tester:** Jakub Těšínský

The project of Česká deskoherní společnost (Czech Board Games) supports beginner Czech authors to get ahead in the board game market. A competition of authors organised in the framework of this project guarantees the publication of at least the winning game. In 2011, we succeeded to find partners for the publication of two games and, therefore, thanks to Efko, we have launched this game called Infarkt (Heart Attack). We fully support the launched games in terms of the finalisation of their development. For more details on the competition see [www.czechboardgames.com](http://www.czechboardgames.com)

**Illustratie:** Karel N Moravec, firma Efko

**Grafisch ontwerp:** Karel N Moravec, firma Efko

**Productie:** firma Efko, Czech Board Games team, Jakub Těšínský, Zdeňka Gašparíková

**Engelstalige versie:** Agis, Dana Bartelt, Jan Sammer

**Duitstalige versie:** Dana Havlíková, Radka Lomičková

**Nederlandstalige versie:** Nico Delobelle

**Special courtesy to (alphabetical order):** Jana Isabella Růžičková, Jan Kuděla, Josef Košťil, Lomi, Luboš Žižňavský, Radka Lomičková, Sebastian Chum en andere mensen van Česká deskoherní společnost die meegewerkt hebben aan de ontwikkeling en testen van het spel.

# Party



efko®

**CBG**  
CZECH BOARD GAMES



Karel N. Horavce©