

JUREERTIPS:

1. Baseer je als jury enkel op je eigen mening voor het kiezen van de winnaar.
2. Voel je vrij om beïnvloed te worden door charismatische spelers en knappe schepsels.

SPELTIPS:

1. Indien geen van je schepselkaarten je geschikt lijkt om te strijden, kijk dan naar de kenmerkant van de kaart. Sommige kaarten lenen zich beter als kenmerk dan als schepsel.
2. Luidop commentaar geven wanneer de jury het schepsel opendraait wordt aangemoedigd.
3. Indien je weet dat de jury een voorkeur heeft voor bepaalde kenmerken of schepsels, kan je dit voordeel proberen uit te buiten.

CREDITS:

Auteurs: Ken Gruhl & Quentin Weir

Redacteurs: Frank DiLorenzo, Cricket Robert, Russell Grieshop & Stacey Merrill

Graphisch ontwerp: Jenn Vargas

Illustraties: The inimitable Matthan Heisel

Nederlandse spelregels: Nico Delobelle & Arne De Cnodder



www.RnRgames.com

©2013 R&R Games, All rights reserved.

UnNatural SELECTION™

2-10 spelers, leeftijd 8+, 15-30 minuten

SPELOVERZICHT:

Vecht in de strijdarena voor de overwinning. Win gevechten door je schepsel uit te bouwen met de meest gekke opties en wordt de grote overwinnaar!

INHOUD:

170 schepsel/kenmerk kaarten 10 uitdagingkaarten (enkel variant)



SPELVOORBEREIDING:

1. De jongste speler start. Hij is de jury voor deze ronde.
2. De jury schudt de schepselkaarten en geeft er drie aan elke andere spelers.
3. Plaats de resterende kaarten in een gedekte trekstapel op tafel.

HET SPEL SPELEN:

1. Elke speler (behalve de jury) kiest een schepselkaart uit zijn hand, die naar zijn mening het beste is voor de strijd, en speelt deze GEDEKT voor zich op tafel.



creatures available for battle

card selected

2. Als alle strijdende spelers een kaart op tafel hebben gelegd, wordt er één kaart willekeurig van de trekstapel GEDEKT bij de reeds gespeelde kaarten gelegd. De jury neemt alle gespeelde kaarten, schudt ze en legt ze open voor zich neer.

3. Alle spelers (behalve de jury) draaien hun handkaarten zodat de blauwe/kenmerken kant bovenaan is. Dit activeert je supercoole Mod Ray X5000 wapen zodat je jouw schepsel op tafel nu kan voorzien van dodelijke opties. In speelvolgorde, vertrekkende vanaf de jury, spelen de spelers deze kaarten GEDEKT onder schepselkaarten naar keuze. Je kan onder één of meerdere kaarten van je keuze spelen, ook de eigen kaart.

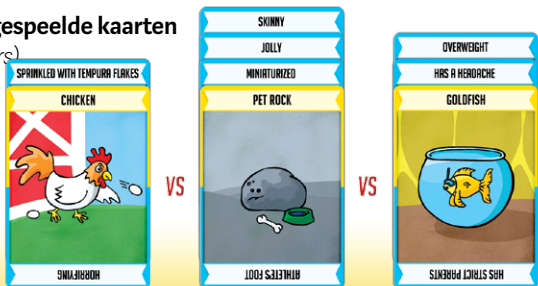


Op deze manier worden de schepsels gemodificeerd, bv. de standaard "goudvis" wordt een "goudvis met hoofdpijn." Eens geactiveerd, zal de Mod Ray X5000 volledig ontladen, dus elke speler moet al z'n resterende handkaarten spelen.

4. Als alle spelers hun blauwe/kenmerkaarten onder de schepsels gespeeld hebben, draait de jury kaarten open en schikt hij deze zodat de blauwe kenmerkwoorden duidelijk leesbaar boven de schepsels uitkomen. De jury kiest nu een schepsel waarvan hij denkt dat het de strijd zal winnen.

Voorbeeld van gespeelde kaarten

(spel met 3 spelers)



2

5. De speler van het gekozen schepsel wordt beloond door de jury met de schepselkaart en legt deze gedekt voor zich neer in zijn scorestapel. Indien het willekeurige schepsel van de trekstapel wordt gekozen, worden alle kaarten afgelegd en scoort er niemand deze ronde.
6. De jury verzamelt alle gespeelde schepselkaarten en legt deze af in een aflegstapel. Indien de trekstapel leeg is, wordt de aflegstapel geschud en een nieuwe trekstapel gevormd.
7. De rol van jury wordt doorgegeven aan de linker buur van de vorige jury. De nieuwe jury neemt de trekstapel en geeft iedere speler drie kaarten..

WINNEN:

Het spel gaat verder, stappen 1-7 herhalend, tot een speler genoeg schepselkaarten heeft gewonnen.

- a. Voor 2-5 spelers, win 5 gevechten.
- b. Voor 6-7 spelers, win 4 gevechten.
- c. Voor 8-10 spelers, win 3 gevechten.

VARIANT 1

Nadat de kaarten zijn uitgedeeld, neemt de jury een uitdagingkaart van de trekstapel, leest ze luidop voor en legt ze op tafel. De spelers trachten een schepsel te creëren dat het beste beantwoord aan deze specifieke uitdaging. De winnaar krijgt de uitdagingkaart, in plaats van de schepselkaart, als beloning.

VARIANT 2

Indien jouw groep meer uitdaging wil, verzijn je bij aanvang van het spel een straf, bv. op één been springen of 10 seconden een schepselsgeluid maken. Nadat de jury een winnaar heeft gekozen in een ronde, kiest hij ook het slechtste schepsel. De speler van dit schepsel moet de straf uitvoeren en krijgt uiteraard geen beloning.

3