

Spelmateriaal: 4 bordes, 15 kaarten, 4 stiften

Spelidee

Gedurende het spel tekent iedere speler een weg op zijn bord. Deze weg bestaat uit een **onafgebroken lijn**. Deze lijn mag **geen** onderbrekingen hebben en en zichzelf niet aanraken of doorkruisen. Elke beurt mag de weg slechts aan **één** kant verlengd worden. Iedere speler probeert met zijn weg zoveel mogelijk puntenvelden te bereiken, want voor puntenvelden krijg je pluspunten. Daarnaast probeert iedere speler om zoveel mogelijk andere velden te bereiken (in het meest ideale geval alle), want voor elk niet bereikt veld (gewone velden en puntenvelden) krijg je aan het einde van het spel een minpunt.



Voorbeeld: Marit heeft met haar weg de puntenvelden 6 en 9 bereikt en daarvoor heeft zij pluspunten in haar puntenkolom genoteerd.

Voorbereiding

Schud de 15 kaarten en leg deze in een gedekte stapel in het midden van de tafel. Iedere speler kiest een bord en krijgt een stift.

Opmerking: De verdeling van de kleuren en getallen is op alle bordes hetzelfde. Alleen het startpunt, vanuit waar iedere speler zijn weg moet beginnen, is anders op de verschillende bordes.

Spelverloop

Een willekeurige speler pakt de bovenste kaart van de stapel en legt de kaart open naast de stapel. Op elke kaart staan vier of vijf kleurvelden afgebeeld. Alle spelers kunnen de afgebeelde kleurvelden, willekeurig hoeveel en in willekeurige richting, nu op hun bord voor het verlengen van hun weg gebruiken. Kan of wil een speler zijn weg niet verlengen dan zegt hij: "Ik pas".

Tip: Het is het meest overzichtelijk om de velden die je gaat gebruiken eerst met een punt te markeren om vervolgens deze punten met een lijn te verbinden.



Voorbeeld: De getoonde kaart toont blauw, groen, geel en grijs. Peter kan (maximaal) deze vier kleurvelden voor zijn weg gebruiken.

Vanaf zijn startpunt (geel onder het getal 3), kiest Peter de velden blauw, groen, grijs en geel en verbindt ze door middel van een lijn. In de volgende ronde kan hij zijn weg weer vanaf het gele veld onder het getal 3 vervolgen of vanaf het gele veld naast het getal 6.

Als alle spelers op deze wijze hun weg verlengd hebben, wordt de volgende kaart van de stapel omgedraaid. Wederom kan iedere speler zoveel kleurvelden als hij wil, gebruiken voor het bouwen van zijn weg.

Belangrijk: De weg mag in iedere ronde slechts **aan één** van beide kanten verlengd worden.

Puntenvelden bereiken en punten ontvangen

Als een speler een puntenveld met zijn weg bereikt (dat kan natuurlijk direct in de eerste ronde al het geval zijn), dan zegt hij dit luid en duidelijk:

- ➔ Is hij **de eerste speler** die dit getal bereikt, dan noteert hij in de puntenkolom het volledige aantal punten.
Voorbeeld: Sarah zegt: "Ik heb 8 bereikt". Aangezien nog geen andere speler 8 bereikt heeft, noteert ze acht punten in de puntenkolom naast 8.
- Let op:** Indien meerdere spelers in dezelfde ronde een bepaald getal voor het eerst bereiken, dan krijgen al deze spelers het volledige aantal punten en noteren dit in de puntenkolom op hun bord.
- ➔ Bereikt een speler met zijn weg een getal dat reeds door een andere speler in een vorige ronde bereikt is, dan krijgt hij slechts de helft van het aantal punten (afgerond naar boven). **Voorbeeld:** Tim zegt: "Ik heb 7 bereikt." Aangezien Marit 7 reeds in een eerdere ronde bereikt heeft, krijgt Tim 4 punten (3% afgerond naar boven).

Opmerking: Het is mogelijk en toegestaan om in één ronde twee puntenvelden te bereiken. Voor beide velden noteert de speler dan het volledige aantal punten zoals hierboven beschreven.

Tip: Het is belangrijk dat iedere speler weet welke puntenvelden bereikt zijn. Daarom moeten de spelers de bereikte puntenvelden **aan het einde van de ronde** bekend maken. Als een speler een getal noemt, dan moeten de spelers die dit getal nog niet hebben bereikt, een klein stipje naast dit getal in hun puntenkolom zetten, zodat ze weten dat voor dit getal nog slechts de helft van de punten te verkrijgen valt.

Einde van het spel en puntentelling

Het spel eindigt nadat alle 15 kaarten opgedraaid en uitgevoerd zijn.

- ➔ Iedere speler telt de pluspunten die hij tijdens het spel gekregen heeft.
- ➔ Voor elk veld dat een speler **niet** heeft bereikt op zijn bord, krijgt hij een minpunt.
Tip: Voor een goed overzicht zet je op alle niet bereikte velden een kruis. Noteer de minpunten op het aangegeven veld in de puntenkolom.
- ➔ Trek de minpunten af van de pluspunten. De speler met de meeste punten is de winnaar.

Voorbeeld: Peter heeft alle getallen, behalve 4, met zijn weg bereikt. Voor de getallen 3, 6, 8 en 9 heeft hij het volledige aantal punten gekregen, aangezien hij deze het eerst (dus eerder dan zijn medespelers) bereikt heeft. Voor de getallen 2, 5, 7 en 10 krijgt hij slechts de helft van de punten. Peter heeft dus 39 pluspunten verdiend. Tien velden heeft Peter niet met zijn weg bereikt, dat levert 10 minpunten op. Zijn eindscore is dus 29 punten (39-10=29).



Solovariant

Het spelverloop blijft gelijk aan de beschrijving hierboven. Alle 15 kaarten worden na elkaar gespeeld. De puntentelling verandert als volgt: de speler krijgt voor elk bereikt getal alleen het volledige aantal punten, als hij daarvoor nog geen hoger getal bereikt heeft. Anders krijgt hij slechts de helft van dit aantal punten.

Voorbeeld: Tim bereikt eerst het getal 4 en krijgt 4 punten. Daarna bereikt hij de 7 en krijgt 7 punten. Als volgende getal bereikt hij de 5. Aangezien hij eerder een hoger getal dan 5 bereikt had (7), krijgt hij slechts de helft van het aantal punten, te weten 3 (2% afgerond naar boven). Daarna gaat hij naar de 9 en krijgt 9 punten. Een eindscore van meer dan 40 punten is geweldig!

