



EXPEDITIE ROBINSON



SPELREGELS



Scan de QR-Code
voor de online
speluitleg video
www.justgames.nl

just Games



OVERLEEF JIJ HET SPEL?

Leeftijd:



Spelers:



Speelduur:



SPEL IN HET KORT

Twee teams met ieder zes kampleden landen op een onbewoond eiland. De twee teams proberen beide te overleven door het eiland te ontdekken en materialen te verzamelen. Zij proberen dit beter te doen dan het andere team. De teams nemen het tegen elkaar op in de spannende Eliminatieproeven. Na de samensmelting speelt iedere speler voor zichzelf. De spelers brengen individueel stemmen uit op de kampleden waarmee zij gaan proberen het zo lang mogelijk vol te houden. Overleef jij deze bloedstollende afvalrace? Wie van jullie is de echte Robinson?

DOEL VAN HET SPEL

De speler die na de samensmelting de meeste stemmen heeft uitgebracht op het laatst overgebleven kamplid, wint Expeditie Robinson.

SPELMATERIAAL



12 pionnen



12 dobbelstenen



64 tegels



2 basiskampen



36 stemkaartjes



2 kampvuurfiches



6 voorwerpfiches



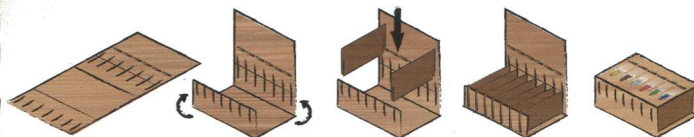
147 materiaaliches

DE EERSTE KEER SPELEN

Druk de kartonnen onderdelen uit het karton en sorteer ze. Zet vervolgens de kistjes voorzichtig in elkaar. Ga naar: www.justgames.nl voor de instructievideo.

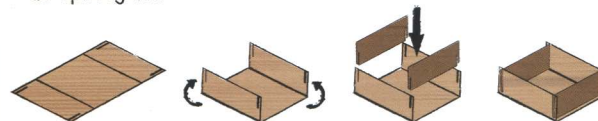
Stemkist

Alle met een **A** gemarkeerde onderdelen zijn bedoeld voor de stemkist.



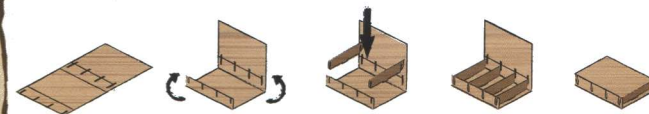
Opbergkist

Alle met een **B** gemarkeerde onderdelen zijn bedoeld voor de opbergkist.



Materialenkist

Alle met een **C** gemarkeerde onderdelen zijn bedoeld voor de materialenkist.



BEGRIPPENLIJST

Spelers

Dat zijn de vrienden of familieleden waarmee het spel wordt gespeeld.

Teams

Dit zijn spelers die zijn verdeeld in twee teams (maximaal 3 spelers per team).

Kampleden

Dit zijn pionnen waarmee wordt gespeeld. **Let op!** De spelers hebben niet een eigen kamplid (de spelers spelen dus niet met een eigen kleur).

VOORBEREIDING

Verdeel de spelers in twee teams. Het is geen probleem als een team een speler meer heeft dan het andere team.

Ieder team krijgt:

In onderstaande uitleg gaan we uit van wat het team met de gele vlag krijgt. Het team met de rode vlag ontvangt dezelfde onderdelen, alleen krijgt het rode team de donkergekleurde pionnen en de dobbelstenen met de rode ogen in plaats van de gele ogen.



(De stemkist en de stemkaartjes doen pas mee als de eerste fase is beëindigd.)

Leg het basiskamp voor je neer met de zijde met de lichtbruine rand naar boven; plaats de kampladen boven in het basiskamp op de afgebeelde pion met de overeenkomende kleur. Leg daaronder bij elk kamplad twee voedsel fiches neer en leg de ijzer-, liaan- en bamboefiches in het voorraadvak onder het kampvuur.

Leg de drie voorwerpfiches en het kampvuurfiche met de kostenkant naar boven op de daarvoor bestemde vakjes onder in het basiskamp. De dobbelstenen leg je naast het basiskamp.



Sorteer de tegels per soort, tegels met een lichtbruine rand en tegels met een donkerbruine rand. Schud alle tegels met de donkerbruine rand goed en leg ze in vier stapels van zes tegels met de achterzijde naar boven in het midden van de tafel.



Schud daarna alle tegels met de lichtbruine rand; verdeel ze in vier stapels van tien tegels en leg die stapels met de achterzijde naar boven op de vier donkerbruine stapels. Mochten er event- of proeftegels boven op de stapels komen te liggen, voeg ze dan tussen de stapel.



Sorteer de materiaalfiches en doe ze in de materialenkist. Deze kist wordt op tafel geplaatst, zodat beide teams er makkelijk bij kunnen.

Nu kan het spel beginnen.



DE TEAMFASE

HET SPEL BEGINT

Expeditie Robinson wordt gespeeld in 2 fases:

1. De Teamfase (2 eilanden)
2. De Samensmelting (1 eiland, ieder voor zich)

1. DE TEAMFASE (2 EILANDEN)

Begin van de teamfase

Het team dat bij elkaar opgeteld het oudste is mag beginnen. Als dit gelijk is begint het team met de jongste speler.

Doelen (missies) van de teamfase

De twee teams zijn elk op een eiland beland. Ieder team probeert aan het eind van de teamfase 3 verschillende missies te hebben volbracht.

De teams kunnen met elk van deze drie missies een extra stemkaartje verdienen dat zij kunnen inzetten bij de volgende fase.

De 3 missies



MISSIE 1

- Meer kampleden (pionnen) over te hebben dan het andere team.

Illustration: A map showing three people on an island. To the right, a small cluster of colorful figures (pionnen) is shown.



MISSIE 2

- Meer eilandtegels te hebben 'ontdekt' (omgedraaid) dan het andere team.

Illustration: A map showing a mountain range on an island. To the right, two hexagonal tiles are shown, one of which is flipped over to reveal a landscape.



MISSIE 3

- Meer materialen over te hebben dan het andere team (voedsel, bamboe en liaan).

Illustration: A map showing three pots of food. To the right, icons for a snake (liaan), a bamboo stalk, and a fish are shown.

Een beurt

De teams spelen om de beurt. De teamleden overleggen onderling welke acties ze willen uitvoeren.

Een beurt bestaat uit het uitvoeren van 2 acties. Hierbij kan de speler kiezen uit de volgende acties:

1. Eilandtegel kiezen

2. Kamplid verplaatsen

Tijdens een beurt mag een team iedere combinatie van deze twee acties uitvoeren. Daarnaast mag je altijd een kampvuur en/of voorwerp maken zonder dat dit een actie kost.

Eilandtegel kiezen



- Eén tegel van de vier stapels kiezen en met de achterzijde naar boven aan het eiland aanleggen **zonder** te kijken wat eronder zit. Zolang de tegels geheel aansluiten met een platte zijde mogen ze overal worden aangelegd.

Kamplid verplaatsen



- Een kamplid één tegel verplaatsen. Dit mag zowel naar ontdekte tegels als naar niet ontdekte tegels. Hierbij telt het Basiskamp als een tegel.

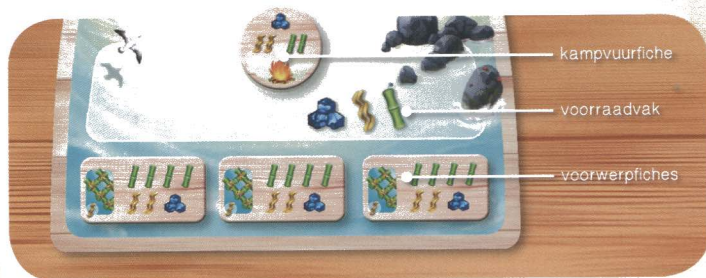
Kampvuur en voorwerpen maken

Tijdens elke beurt mag een team altijd een kampvuur of voorwerpen maken. Dat kost geen acties, maar wel materialen.

Het omdraaien van tegels kost ook geen actiepunten. Als aan de voorwaarden van een tegel is voldaan, mag deze onmiddellijk worden omgedraaid.

Materialen

Door het omdraaien van tegels, door het winnen van proeven en door het uitvoeren van eventtegels verzamel je materialen en voedsel. Die leg je gesorteerd neer in het daarvoor bestemde voorraadvak in je basiskamp.



Het kampvuur en voedsel

Het voedsel heb je nodig om je kampliden in leven te houden. Zodra het voedsel dat bij de kleur van een kamplid ligt op is, moet dat kamplid uit het spel. Je moet het voedsel dus tijdig aanvullen uit je voorraadvak. Om dat te mogen doen is er een kampvuur nodig, want zonder kampvuur kun je geen eten maken. Op de achterzijde van het kampvuurfiche zie je welke materialen er nodig zijn om een kampvuur te bouwen. Je levert die materialen in en draait je kampvuurfiche om. Nu kun je in je beurt zo vaak je maar wilt het voedsel van je kampliden aanvullen vanuit je voorraadvak, tot maximaal 2 voedsel fiches per kamplid.

Tip:

Maak zo vroeg mogelijk een kampvuur, want zonder kunnen je teamleden niet eten en gaan ze uit het spel.

Voorwerpen

Van de verzamelde materialen kun je voorwerpen maken. De materialen zijn: ijzer, liaan en bamboe. Voorwerpen zijn nodig om sommige tegels om te kunnen draaien.

Op de achterzijde van ieder voorwerpfiche staat aangegeven welke materialen er nodig zijn om dat voorwerp te kunnen maken.

Ijzerfiches

Ieder team heeft bij het begin van het spel 3 ijzerfiches gekregen. Die zijn nodig om voorwerpen of een kampvuur te kunnen maken. Voor elk

voorwerp en kampvuur zijn ijzerfiches nodig; deze zijn niet te vinden op het eiland en worden eenmalig bij het begin van het spel uitgereikt. Denk dus goed na waarvoor je ze gebruikt.

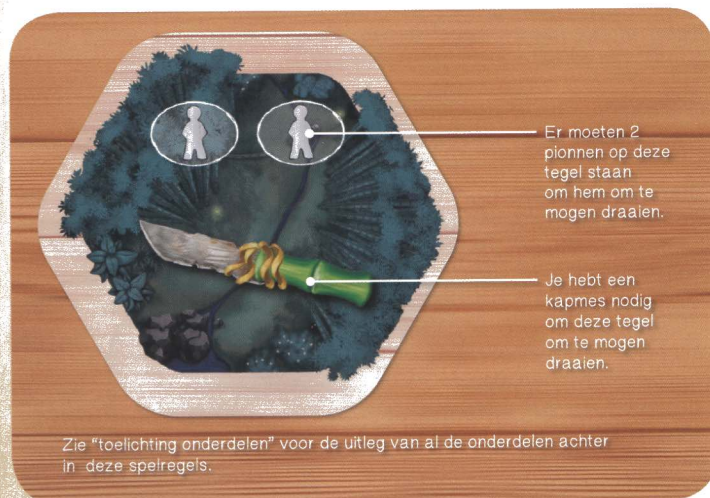
Tip:

Overweeg goed of je een voorwerp wilt maken. Voor alle voorwerpen heb je een ijzerfiche nodig en deze zijn niet te vinden op het eiland.

Eilandtegels ontdekken (omdraaien)

Een team is succesvol tijdens de teamfase als het veel tegels om kan draaien. Door het omdraaien van tegels wordt je ontdekte eiland groter en vind je materialen. Die materialen heb je nodig om een voorwerp en/of een kampvuur te kunnen maken en om je kampliden van voedsel te voorzien.

Om een tegel om te kunnen draaien moet je aan bepaalde voorwaarden voldoen. Die voorwaarden staan op de donkere zijde van iedere tegel aangegeven. Je moet bijvoorbeeld met een aantal kampliden op de tegel staan om deze om te mogen draaien of je moet in het bezit zijn van een voorwerp (hengel, ladder of kapmes). Hoe moeilijker de voorwaarde, hoe groter de kans op veel materiaal.



Er moeten 2 pionnen op deze tegel staan om hem om te mogen draaien.

Je hebt een kapmes nodig om deze tegel om te mogen draaien.

Zie "toelichting onderdelen" voor de uitleg van al de onderdelen achter in deze spelregels.

Kosten Eilandtegels ontdekken

Ieder kamplid dat op de tegel staat, als deze wordt omgedraaid, levert een voedsel fiche in.

Kamplid zonder voedsel

Let op! Als door het ontdekken van een eilandtegels een kamplid geen voedsel fiches meer op voorraad heeft, en het niet meer kan worden aangevuld vanuit het voorraadvak van het basiskamp, dan verlaat dit kamplid het spel.

Eventtegels en Proeftegels

Zodra een team een tegel wegneemt, waardoor een event of proef zichtbaar wordt, maakt dat team eerst zijn beurt af. Daarna wordt de tegel omgedraaid en uitgevoerd.

De gevolgen van een eventtegel gelden altijd voor beide teams.

Draai de proeftegel om en vertel wat de winnaar van de proef krijgt. Het kan bijvoorbeeld zijn dat je extra materialen krijgt.



Eliminatieproef

Voor de proef vaardigt ieder team een speler af. (Je kunt er ook voor kiezen om als team de proef samen te spelen; in dat geval werpt ieder teamlid om de beurt de dobbelstenen.)

Wie mag beginnen?

Het team met de minste kampleden mag beginnen.

Start met dobbelen

De twee afgevaardigde spelers nemen elk hun eigen set dobbelstenen. Ze moeten proberen een toren van zes dobbelstenen te maken, waarbij '6' onder ligt, dan '5' dan '4', dan '3', dan '2' en '1' bovenop. Wie daar het eerste in slaagt, wint.

Als beide teams evenveel kampleden hebben, gooien de spelers eerst met een dobbelsteen. Wie het hoogste gooit mag beginnen. De startspeler gooit vervolgens met al zijn zes dobbelstenen. De dobbelstenen die je al kunt stapelen, moet je meteen stapelen. Daarna gooit de speler van het andere team. Op deze manier gooien de spelers om de beurt met de dobbelstenen die nog over zijn, totdat een team zijn '1' bovenop zijn toren kan plaatsen. Dat team heeft gewonnen.

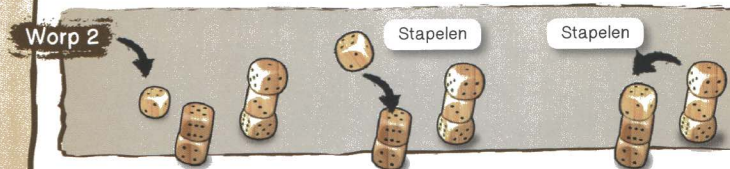


Voorbeeld van een proef spelen

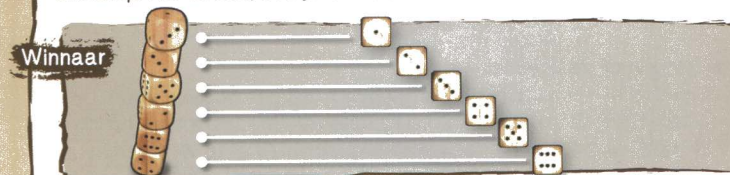
Dobbelstenen die je nog niet kan stapelen maar wel nodig hebt, mag je opzij leggen. Het kan zijn dat je op deze manier 2 stapels hebt van bijvoorbeeld 6, 5 en een stapel van 3, 2, 1.



In dit geval moet je alleen nog maar een 4 gooien. Als je de 4 gooit, leg hem dan bovenop de 5.



Vervolgens plaats je het stapeltje met de 3, 2 en 1 er voorzichtig bovenop. Als dit lukt, ben je de winnaar!



Let op! Als je toren omvalt door je eigen schuld dan verlies je de proef. Dus als je ertegenaan rolt met de overige dobbelstenen of je stapelt hem niet recht, waardoor hij valt, dan gaat de prijs naar het andere team.

De winnaar

De prijs wordt direct uitgevoerd door het winnende team. Behalve bij de 'Immunitetsketting'. Deze moet de eerstvolgende proef worden ingezet. (Zie voor de toelichting van deze prijs en de andere prijzen, 'Toelichting onderdelen' achterin de spelregels.)

Verliezer van de proef

De verliezer van de proef moet één van zijn kampleden inleveren. Dit moet een kampled zijn in een gelijke kleur van een kampled dat het andere team nog op het eiland heeft staan. Bijvoorbeeld: je wilt donkerrood eruit halen, en het andere team heeft lichtrood niet meer in hun team, dan moet je dus een andere kleur kiezen.



Let op! Alle voedseliches die bij het geëlimineerde kampled liggen moeten ook worden ingeleverd.

Einde van de Teamfase

Zodra van een stapel de tegels met een lichtbruine rand zijn neergelegd, mogen er geen tegels meer van die stapel genomen worden. Je moet nu van een stapel pakken waar nog wel tegels met een lichtbruine rand liggen.

De teamfase is direct ten einde als: of alle lichtbruine tegels zijn aangelegd (Je ziet nu alleen nog stapels met tegels met een donkerbruine rand) of als een team geen kampleden meer heeft.

Einde teamfase: er liggen nu vier stapels met tegels met alleen een donkerbruine rand.



Welke missies zijn geslaagd?

Om te bepalen welk team welke missie heeft gewonnen tellen de teams nu:



- Het aantal kampleden dat ze over hebben.



- Het aantal eilandtegels dat ze hebben omgedraaid (ontdekt).



- Het aantal materiaal fiches dat ze over hebben in hun voorraadvak.

Er zijn drie extra stemkaartjes te verdienen. De spelers die bij het team behoorden dat in de teamfase een missie heeft gewonnen, krijgen de bijbehorende extra stemkaartjes.

Een speler kan dus maximaal 3 extra stemkaartjes krijgen.

Als de teams gelijk eindigen wordt dat stemkaartje niet uitgerekend.

Afronding teamfase

De kampleden (pionnen) die het overleefd hebben, gaan mee naar de volgende fase. De afgevalen kampleden gaan terug in de doos.

Ruim vervolgens alle eilandtegels (met een lichtbruine rand) en de voorwerp- en kampvuurfiches op en leg ze terug in de opbergkist. Leg alle materiaal fiches netjes gesorteerd terug in de materialenkist. En leg één basiskampbord terug in de doos.

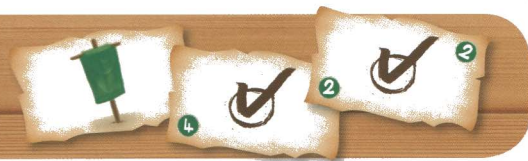
2. DE SAMENSMELTING (1 EILAND, IEDER VOOR ZICH)

We gaan eerst alles voorbereiden, daarna gaan we stemmen en als laatste begint de afvalrace.

Vorbereiding voor het stemmen

De spelers spelen nu individueel verder; er zijn geen teams meer. Iedere speler ontvangt een identificatiekaart in een kleur. Hieraan is te zien welke stemkaartjes bij welke speler horen. **Let op:** de kleur van de speler heeft niets te maken met de kleur van de pionnen. De spelers ontvangen ieder bij hun identificatiekaartje de bijbehorende stemkaartjes van: 4 stemmen, 2 stemmen.

Een set groene stemkaartjes voor 1 speler.



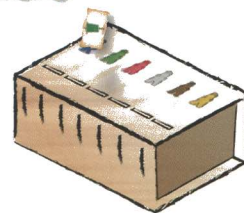
De spelers die bij het team behoorden dat in de teamfase een missie heeft gewonnen, hebben de bijbehorende extra stemkaartjes.

Een groene set extra (te winnen) stemkaartjes



Nu gaan we stemmen

De spelers brengen in het geheim hun stemmen uit. Iedere stemkaart die je bezit, stop je in een gleuf van de stemkist. Op de stemkist heeft iedere gleuf een kleur. Een kleur verwijst naar een kamplid. Gooi je een stem in de rode gleuf dan stem je op het rode kamplid.



Jij gaat natuurlijk proberen jouw gekozen kamplid als laatste over te laten blijven. Dit is het einddoel van het spel.

Je mag je stemkaartjes spreiden. Je hoeft dus niet alle stemkaartjes op hetzelfde kamplid in te zetten; dit geeft je meer kans om te winnen.

Geheim stemmen

Let er bij het stemmen op dat de andere spelers niet zien op welke kamplid en/of -leden jij je stemkaartje uitbrengt.

Tip: Scherm het af met je hand of doe het onder de tafel.

Belangrijk: Je moet onthouden op welke kampleden je hebt gestemd. Je mag later absoluut niet kijken in de stemkist en je mag ook geen notities maken. Dit kan best lastig zijn!

VOORBEREIDING SAMENSMELTING

Neem nu één basiskamp en draai het om. De kant met de donkerbruine rand ligt nu boven. Leg het zo neer dat alle spelers er goed bij kunnen. Zet alle overgebleven kampleden op het basiskamp. Dit zijn de kampleden waarmee de spelers uitmaken wie Expeditie Robinson gaat winnen.

Leg bij iedere kamplid dat het overleefd heeft 2 voedsel fiches in het basiskamp. Iedere speler ontvangt 2 dobbelstenen.



In het midden liggen de vier stapels tegels met een donkerbruine rand. De speler die het hoogste gooit, mag beginnen.

De afvalrace begint

Een speler die aan de beurt is, heeft het als bij de teamfase 2 acties waarmee de speler het volgende kan doen:

1. Eilandtegels kiezen

2. Kamplid verplaatsen

Iedere speler speelt nu om de beurt. Tijdens een beurt mag een speler iedere combinatie van deze twee acties uitvoeren.

Een eilandtegels kiezen

Eén tegel van de vier stapels kiezen en met de achterzijde naar boven aan het eiland aanleggen zonder te kijken wat eronder zit.

Een kamplid verplaatsen

Als een speler tijdens zijn beurt een kamplid verplaatst naar een dichte tegel dan moet deze tegel altijd direct worden omgedraaid en direct worden uitgevoerd.

- Het kamplid dat op de tegel staat, levert direct één voedsel fiche in.
- Als die tegel voedsel oplevert, krijgt het kamplid dat op de tegel staat verplicht een voedsel fiche uitgereikt.

Als er meer voedsel wordt gevonden dan mag de speler die de tegel heeft omgedraaid, naast de verplichte uitreiking, de overige voedsel fiches geven aan kampleden naar keuze. Dus als het rode kamplid een tegel omdraait waar 2 voedsel fiches onder liggen, leg je een voedsel fiche bij het rode kamplid. Het overige fiche mag geplaatst worden bij een kamplid naar keus.

Is dat misschien een kamplid waarop hij heeft gestemd?

Een kamplid heeft geen voedsel

Er mogen maximaal 3 voedsel fiches bij een kamplid liggen. Als een kamplid zonder voedsel komt te zitten, gaat deze direct uit het spel.

Proeven

Zodra een speler een tegel wegneemt waardoor een proef zichtbaar wordt, maakt die speler eerst zijn beurt af. Daarna wordt de proef gespeeld.

De speler die de proef zichtbaar heeft gemaakt, mag beginnen (als je twee proeven achter elkaar moet spelen, mag de speler beginnen die de vorige proef het laagst heeft gegooid).

Bij deze proef nemen alle spelers hun twee dobbelstenen. De speler die met de twee dobbelstenen het hoogste gooit, mag een kamplid naar keuze verwijderen.

De hoogte van de worpen is in volgorde van laag naar hoog:

Dobbelsteenwaarde van de proef:

11	21	22	31	32	33	41	42
43	44	51	52	53	54	61	62
63	64	65	66				

Start met dobbelen

We spelen de proef met de klok mee. De speler die aan de beurt is, gooit 2 dobbelstenen. Als de speler tevreden is met de eerste worp, moet de volgende speler in één worp proberen hoger te gooien. Als de eerste speler niet tevreden is, mag de speler opnieuw gooien. In totaal mag de speler drie keer gooien. De overige spelers mogen even vaak gooien als de startspeler. Dus als de eerste speler drie keer heeft gegooid, mogen de andere spelers allemaal drie pogingen doen om de hoogste worp te krijgen.

Indien twee of meer spelers even hoog gooien, gooien deze spelers opnieuw.

De winnaar van de proef

De winnaar mag een kamplid naar keuze uit het spel verwijderen.

Kamplid verwijderen

De verwijderde kampliden worden in volgorde van afvallen op de vakjes van het basiskamp geplaatst. Het kamplid dat als eerste afvalt wordt, afhankelijk van het aantal pionnen dat door is naar de samensmelting, op het hoogste getal gezet (bij zes kampliden op de zes). Het kamplid dat daarna afvalt, komt op een lager getal.

DE WINNAAR

Zo gaat het spel verder totdat er nog maar één kamplid over is. Dit is het kamplid dat Expeditie Robinson heeft overleefd en dit is dus de echte Robinson. Zet dit kamplid op de nummer 1 positie van het basiskamp.



Nu breekt er een spannend moment aan: wie heeft er op dit kamplid gestemd en met hoeveel stemmen? De speler die op de Robinson de meeste stemmen heeft ingezet, is de winnaar!

De stemkist wordt geopend en de stemmen op de Robinson worden geteld.

Bij gelijke stand

Als twee of meer spelers evenveel stemmen op de Robinson hebben uitgebracht, dan is het kamplid dat als laatste uit het spel ging beslissend. Heeft een van de spelers op dit kamplid meer stemmen uitgebracht dan de anderen? Ja? Dan is hij de winnaar.

Als dat geen winnaar oplevert dan kijk je naar het volgende kamplid, totdat er een winnaar bekend is.

De speler die zo de meeste punten heeft gescoord, is de winnaar van Expeditie Robinson!

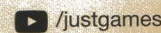
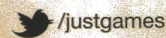
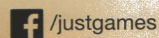
VEEL SPELPLEZIER!

Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just Games® speelt. We hopen dat je veel spelplezier beleeft aan dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of wat extra speluitleg wilt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar info@justgames.nl.

Met vriendelijke groeten,
De spellenmakers van Just Games

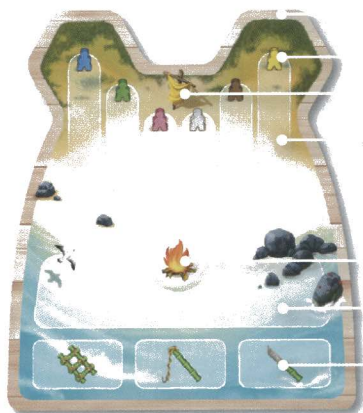
Voor meer leuke spellen kijk je op: www.justgames.nl



BASISKAMP

Basiskamp voorzijde

1. Kleur van de rand (lichtbruin = teamfase)
2. Plaats voor de pionnen. De kleur komt overeen met de kleur van de pion.
3. Kleur van het team (vlag)
4. Voedselvoorziening van de kampleden
5. Plaats voor het kampvuur
6. Voorraadvak
7. Plaats voor de voorwerpfiches



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Basiskamp achterzijde

1. Kleur van de rand (donkerbruin = samensmelting)
2. Plaats voor de pionnen. De kleur komt overeen met de kleur van de pion.
3. Kleur van de samensmelting (vlag)
4. Voedselvoorziening van de kampleden
5. Hier worden tijdens de samensmelting de afvallers in volgorde geplaatst

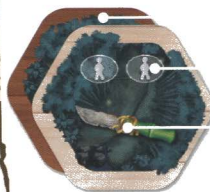


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

EILANDTEGELS



- 1 **Voorzijde**
 1. Kleur van de rand (lichtbruin = teamfase, donkerbruin = samensmelting).
 2. Het aantal materialen dat een team krijgt (indien van toepassing).



- 1 **Achterzijde**
 1. Kleur van de rand (lichtbruin = teamfase, donkerbruin = samensmelting).
 2. Het aantal kampleden dat op de tegel moet staan voordat deze omgedraaid mag worden.
 3. Eventuele voorwerpen die nodig zijn om de tegel om te mogen draaien.

EVENTTEGELS



Voorzijde

Als een tegel met dit symbool tevoorschijn komt, wordt het event op de achterzijde uitgevoerd. De uitkomst van dit event geldt altijd voor beide teams.

Achterzijde



3 laan:
beide teams ontvangen
3 laanfiches.



3 voedsel:
beide teams ontvangen
3 voedsel fiches.



3 bamboe:
beide teams ontvangen
3 bamboefiches.



Rattenplaag:
min 50% van het voedsel
in het voorraadvak
(afgerond naar boven):
Dit geldt voor beide
teams.



Kampvuur dooft:
draai het kampvuur
om met de kostzijde
naar boven.



Verlies alle voorwerpen:
draai alle actieve
voorwerpen weer met de
kostzijde naar boven.

PROEFTEGELS

**Voorzijde**

Als een tegel met dit symbool tevoorschijn komt, moet er een proef gespeeld worden.

Achterzijde

Leg 2 tegels aan:
kies direct 2 tegels van de 4 stapels en leg deze vast aan je eigen eiland.



Draai 2 tegels om:
kies 2 dichte tegels van je eigen eiland en draai deze om zonder voedsel fiches in te leveren.



Immunitet:
deze moet de eerst volgende proef worden ingezet en is daarna niet meer geldig! Tijdens deze proef hoeft dit team geen pion uit het spel te halen als het verliest. De prijs gaat naar de winnaar.



Materiaal:
ontvang het aangegeven aantal in fiches.

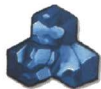


Voorwerp naar keuze:
kies een voorwerp naar keuze zonder de kosten daarvoor te betalen.



Kamplid verwijderen:
je mag een kamplid naar keuze uit het spel verwijderen (alleen na samensmelting).

MATERIALEN



Ijzer:
ijzer is niet op het eiland te vinden; je moet het dus doen met de 3 fiches die je in het begin krijgt.



Voedsel



Bamboe



Liaan

KAMPLEDEN

Kamp met de rode vlag



Kamp met de gele vlag



VOORWERPFICHES EN KAMPVUURFICHE

Voorzijde

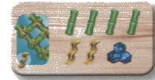
Dit is de gebouwde zijde.



Kampvuur:
als het kampvuur is gemaakt, kunnen de kampleden van voedsel worden voorzien.



Kapmes:
als dit voorwerp is gemaakt, kunnen tegels met dit symbool worden omgedraaid. Dit levert vooral bamboe op.



Hengel:
als dit voorwerp is gemaakt, kunnen tegels met dit symbool worden omgedraaid. Dit levert vooral voedsel op.



Ladder:
als dit voorwerp is gemaakt, kunnen tegels met dit symbool worden omgedraaid. Dit levert vooral lian op.

Achterzijde

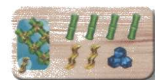
Dit zijn de kosten om dit voorwerp te maken.



1x ijzer • 2x lian
2x bamboe



1x ijzer • 3x lian
3x bamboe



1x ijzer • 4x lian
2x bamboe



1x ijzer • 2x lian
4x bamboe

STEMKAARTJES



Identificatiekaartje:
hiermee is te zien welke stemkaartjes van welke spelers zijn (in dit geval is het groen).



4 stemmen:
(dit krijgt elke speler standaard).



2 stemmen:
(dit krijgt elke speler standaard).



1 extra stem:
"De Overlevers" (dit is voor de spelers van het team dat de meeste pionnen over heeft bij de samensmelting).



1 extra stem:
"De Ontdekkers" (dit is voor de spelers van het team dat de meeste landtegels heeft omgedraaid).



1 extra stem:
"De Verzamelaars" (dit is voor de spelers van het team dat de meeste materialen over heeft op het basiskamp).



EXPEDITIE ROBINSON

OVERLEEF JIJ
HET SPEL?



© 2014-2015 Just Games. Expeditie Robinson het bordspel is door Just Games® ontwikkeld en geproduceerd in samenwerking met RTL Nederland.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoerd of gebruikt zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

Expeditie Robinson © & ™ 2014 Castaway Television Production Ltd, licensed by RTL Nederland B.V.

N.B. Just Games heeft met zorg dit spel uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Spel auteur
Illustraties
Vormgeving
Coördinator
Sales en Licensing
Spelregels
Vertaling
Testers

Bo-Anthony Boersen
Paco Dana en Petra van Berkum
John van Es en Andre Visser
John Slezinga en Anne Nijveld Bij
Rene Knip en Gerrit van Dijk
Ben Leijten en Bo-Anthony Boersen
Marcel Oitavanger
Jailen Douma, Eugene Douma
Mary Douma-Nijhof, Arthur Tebbe,
Reeve van Oostrum en Ben Leijten
Karl Breukink, Daniëlle van Es,
Turlan Lumbantobing en Vera Thomassen
Julia Dick

Graphic Design
Uitgever

Just Works B.V.
Just Games

RTL Licensing

Castaway

Speciale dank gaat uit naar Eric de Groot en Alexander Wächter die de totstandkoming van dit spel mogelijk hebben gemaakt.



WAARSCHUWING! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.



CASTAWAY



www.justgames.nl

Just Games | Koninginneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group