

NL ES EN

Ralf zur Linde

HIT



8+



2-4

Ravensburger



HET SNELLE LOOP- EN DECKBUILDING-SPEL
VOOR 2-4 SPELERS VANAF 8 JAAR.

DOEL VAN HET SPEL

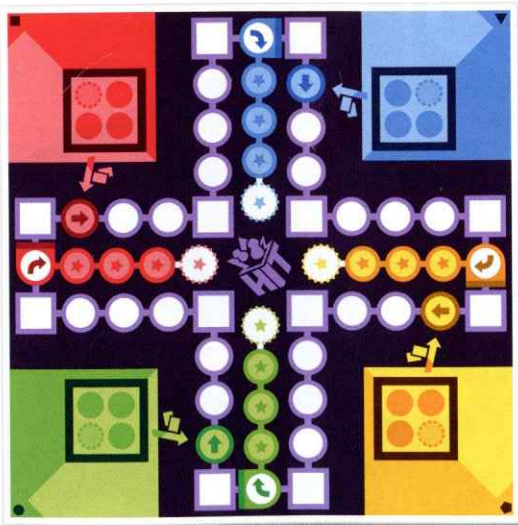
HIT is gebaseerd op klassieke loopspellen zoals bv. Pachisi en Ludo - alleen heb je bij HIT je geluk zelf in de (kaarten)hand. Daarom vind je in dit spel geen dobbelstenen, maar kaarten. Met deze kaarten beweeg je je figuren richting doel en kun je figuren van anderen slaan. Wie het als eerste lukt, alle eigen figuren in het doel te krijgen, wint het spel.

WAT IS EEN DECKBUILDING-SPEL?

Het begrip „deck-building“ komt van het begrip „deck“ en „bouw“. In een deck-building spel beginnen jullie allemaal met een eigen set kaarten. Deze set kaarten noem je deck. In de loop van het spel kunnen jullie nieuwe kaarten kopen, om je persoonlijke deck uit te bouwen en te verbeteren.

Het bijzondere van een deck-building spel is, dat je je deck meerdere keren speelt: je pakt steeds kaarten van je eigen trekstapel en neemt ze in je hand. Deze handkaarten speel je uit en leg je op je eigen aflegstapel. Daarna ga je weer verder. Zodra je trekstapel op is, schud je alle kaarten opnieuw.

SPELMATERIAAL



1 Dubbelzijdig spelbord
(Voor kant voor 2 & 4 personen,
achterkant voor 3 personen)



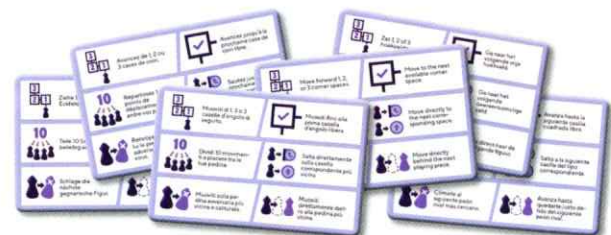
16 Figuren
(4 per kleur)



40 Munten
(26 x 1 en 14 x 5)



55 Kaarten
(6 startkaarten per speelkleur en 31 neutrale kaarten)



6 Spelhelpkaarten

Vorbereiding van het Spel

1. Haal voordat je begint alle munten voorzichtig uit het karton.

2. Leg het spelbord voor iedereen goed bereikbaar in het midden op tafel. Gebruik voor een spel met z'n vieren of met z'n tweeën de hier afgebeelde zijde en **voor een spel met z'n drieën de achterzijde**.

3. Kies een kleur en pak de figuren van deze kleur.

- In het spel met z'n vieren pak je maar 3 figuren. Doe de figuren die overblijven weer terug in de doos.

- In het spel met z'n tweeën of drieën pakken jullie alle 4 figuren van jullie kleur. Doe de figuren die je niet gebruikt terug in de doos.

4. Zet je figuren op de thuisvelden van dezelfde kleur. Laat in het spel met vier spelers het gestippelde thuisveld vrij. Zet nu één van jullie figuren meteen op het startveld met dezelfde kleur – deze figuur is er al "uitgekomen" en daarmee vanaf het begin in het spel.

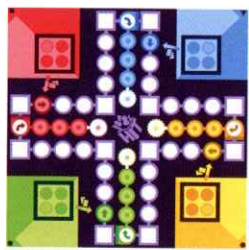


Thuisvelden Startveld

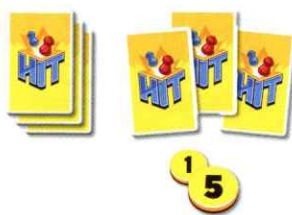
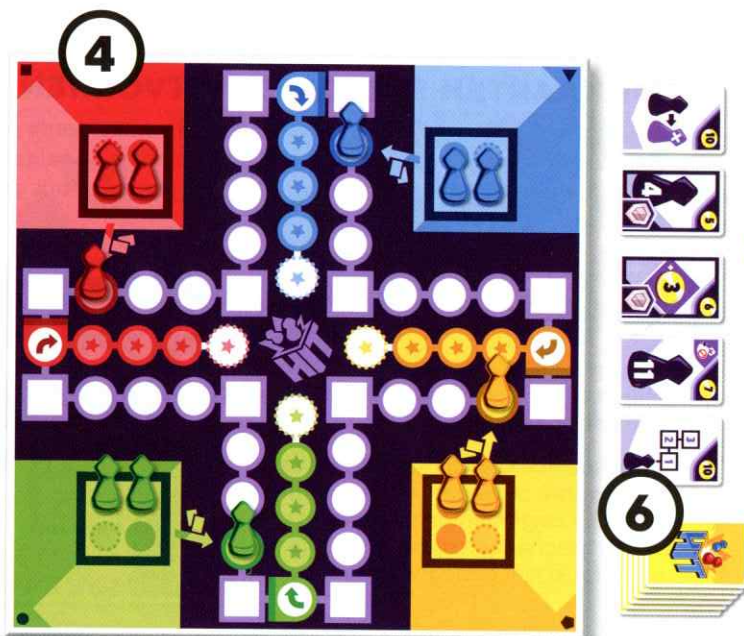
5. Pak allemaal de **6 startkaarten van je kleur**. Deze vormen je persoonlijke deck in het begin van het spel. Schud je deck goed en leg deze als blinde stapel links van je neer. Pak nu **3 kaarten** van je persoonlijke trekstapel en neem ze in je hand. Doe de kaarten van de niet gebruikte kleuren terug in de doos.

6. Schud alle neutrale kaarten (die bij geen kleur horen) goed door elkaar. Leg ze als blinde stapel voor allen goed bereikbaar klaar. Pak dan de **bovenste 5 kaarten** van deze stapel en leg ze omgedraaid in een rij naast de stapel. Dit is de **kaartenmarkt**.

7. Neem tot slot **munten ter waarde van 6** en leg ze voor je neer. Leg de overige munten als voorraad naast het spelbord.



SPELOPBOUW BIJ 4 PERSONEN



Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens spelen jullie om de beurt met de klok mee verder. Wie aan de beurt is, voert achtereenvolgens de volgende vier stappen uit:

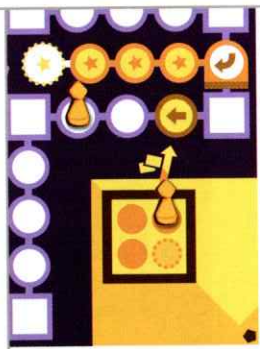
1. Handkaarten spelen en uitvoeren
2. Nieuwe kaarten kopen
3. Kaarten trekken
4. Kaartenmarkt aanvullen

1. HANDKAARTEN SPELEN EN UITVOEREN

Ben je aan de beurt, dan **speel je je 3 handkaarten in een volgorde naar keuze**. Voer iedere gespeelde kaart compleet uit, voordat je de volgende kaart speelt. Je moet alle kaarten uit je hand spelen, je mag er dus geen één "houden".

ALS JE EEN KAART SPEELT:

- Leg de kaart meteen **open** op je persoonlijke aflegstapel. Maak je aflegstapel direct naast het thuisveld van je kleur.
- Voer de gespeelde kaart uit. Met iedere kaart kun je je figuren bewegen, andere figuren slaan en/of je krijgt munten uit de voorraad. Bovendien beschermen sommige kaarten je figuren zodat je niet geslagen kan worden.



Bekijk je kaarten goed. Want de volgorde, waarin je ze speelt, kan beslissend zijn.

FIGUREN VERPLAATSEN

Met kaarten kun je je figuren een vast aantal velden of op een speciale manier verplaatsen.

DAARBIJ GELDT:

- Figuren mogen normaal gesproken **alleen met de klok mee** worden verplaatst.
- Een zet geldt maar voor 1 figuur en mag normaal gesproken **niet verdeeld** worden.
- Je mag **alleen eigen figuren** verplaatsen, die al van het thuisveld af zijn (zie onder).

Alle kaarten worden uitgebreid beschreven op pagina 7. Voer de beweging precies zo uit, zoals beschreven. Sommige kaarten vormen een uitzondering op de hier genoemde basisregels.

Je moet de zet van iedere gespeelde kaart volledig uitvoeren. Als je dat niet kunt, moet je de kaart **ongebruikt** op je aflegstapel leggen. Bij een afgebeeld munt-symbool krijg je **nog steeds** de munten uit de voorraad.

DOEL

Het veld direct voor je eigen doelgebied heeft een hindernis. Je mag je eigen figuren **nooit over je hindernis** heen zetten. Iedere figuur loopt dus precies een ronde rond het spelbord. Figuren met een andere kleur kunnen zonder problemen over je hindernis gezet worden.



Hindernis voor Blauw

De gebogen pijl op dit veld laat zien, dat je figuren in plaats daarvan naar je **doelgebied** moeten **draaien**. Je doel bestaat uit 4 doelvelden resp. uit 3 doelvelden bij het spel met z'n vieren. Negeer in het spel met z'n vieren het gestippelde doelveld.

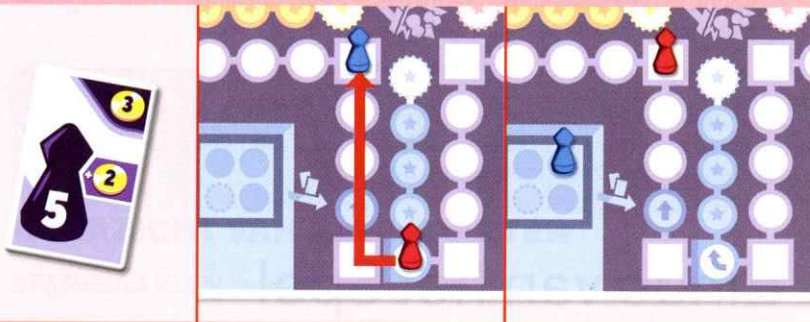
Je moet **met het juiste aantal zetten op het doelveld** eindigen. Je mag geen enkele stap van een gespeelde kaart laten vervallen. Gaat dat niet, dan moet je de kaart ongebruikt afleggen. Je mag over figuren zetten die al op een doelveld staan.



VOORBEELD: Blauw kan niet met de speciale 10 en niet met de 11 met een juist aantal ogen op een doelveld zetten. Met de 6 kan blauw de laatste figuur precies met het juiste aantal op het doel zetten en wint daarmee direct het spel. Zonder de 6 had blauw de 10 en de 11 ongebruikt moeten afleggen, omdat geen enkele figuur over de hindernis van z'n eigen kleur mag zetten.

FIGUREN SLAAN

Steeds als je zet op het veld van een tegenstander eindigt, **sla** je deze figuur. Zet de geslagen figuur terug op een vrij thuisveld van z'n kleur en neem met je eigen figuur zijn plaats in.



VOORBEELD: Rood zet met de neutrale 5-kaart 5 velden vooruit. Daarmee komt hij op het veld met de blauwe figuur en slaat deze. De blauwe figuur wordt teruggezet naar een blauw thuisveld.

Eigen figuren mag je niet slaan. Zou je door een of andere beweging op een veld met een eigen figuur komen, dan mag je deze beweging niet uitvoeren.

Sommige kaarten hebben speciale symbolen, waar je bij het slaan van figuren van de tegenstander op moet letten:



NIET SLAAN: Dit symbool betekent, dat je met deze kaart geen figuur van een tegenstander mag slaan. Kom je met zo'n kaart op een veld met een figuur van een tegenstander, dan ga je in plaats daarvan naar het volgende vrije veld na deze figuur. Zo kom je weliswaar verder naar voren dan aangegeven, maar je kunt echter makkelijker worden geslagen.



BESCHERMD: Heeft de bovenste kaart van je aflegstapel een schild-symbool, dan zijn **al je figuren** beschermd en kunnen **niet worden geslagen**. Als de figuur van een tegenstander op een veld met één van je figuren komt, dan gaat deze **naar het eerstvolgende vrije veld** na je figuur.

LET OP: Bij dit symbool is het heel belangrijk, in welke volgorde je je kaarten speelt. Alleen als dit symbool boven op je aflegstapel ligt, ben je beschermd!



SCHILDBREKER: Met een kaart met het schildbreker-symbool **mag je** een figuur van een tegenstander **slaan, zelfs** als deze beschermd is. Met andere woorden: je negeert het schild-symbool van de anderen.



VOORBEELD: Groen speelt de 1-kaart. Op de blauwe aflegstapel ligt echter een kaart met het schild-symbool. Daarmee zijn alle blauwe figuren beschermd. De groene figuur gaat daarom naar het volgende vrije veld, dus tussen blauw en rood.



VOORBEELD: Nu is rood aan de beurt en speelt de 6-kaart met het schildbreker-symbool uit. Daarmee kan rood de blauwe figuur slaan, hoewel die eigenlijk beschermd is.

ERUIT KOMEN

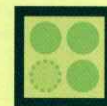
In het begin van het spel is al een van je speelfiguren in het spel en staat op je startveld. Je andere figuren staan op wachtvelden. Je moet er met hen eerst uitkomen, om ze vervolgens te kunnen verplaatsen.

JE KUNT ER OP TWEE MANIEREN MET EEN SPEELFIGUUR UITKOMEN:

- Je speelt een **kaart met de juiste functie** uit. Twee van je startkaarten hebben deze functie, de 1 en de 6.

OF

- Je kunt ook **2 willekeurige handkaarten** op je aflegstapel leggen, **ZONDER** ze uit te voeren (geen zet / geen munten). Je beslist in welke volgorde je de beide kaarten aflegt.



In beide gevallen zet je één van je figuren van een thuisveld op een startveld.

STAAT OP JE STARTVELD...

- **Een eigen figuur**
Dan kun je er niet met nog één uitkomen, omdat je je eigen figuren niet kunt slaan.
- **Een figuur van een tegenstander**
Dan sla je die. Is deze figuur echter beschermd, dan zet je je figuur op het eerstvolgende vrije veld vóór de figuur van de tegenstander.

2. NIEUWE KAARTEN KOPEN OP DE MARKT

Vervolgens mag je **één of meer kaarten** van de open kaartenmarkt kopen. Deze kaarten betaal je met je voor je liggende munten. De kosten staan in de bovenste rechterhoek van iedere kaart. Als je het juiste bedrag niet gepast kunt betalen, krijg je je wisselgeld uit de voorraad.

Leg iedere nieuw gekochte kaart **blind op je persoonlijke trekstapel**, dus NIET op je open aflegstapel. Dit zorgt ervoor dat je direct nieuwe kaarten in je hand hebt voor je volgende beurt.

3. KAARTEN PAKKEN

Daarna pak je 3 kaarten van je persoonlijke trekstapel. Deze kaarten zijn beschikbaar voor je volgende beurt.

TREKSTAPEL LEEG

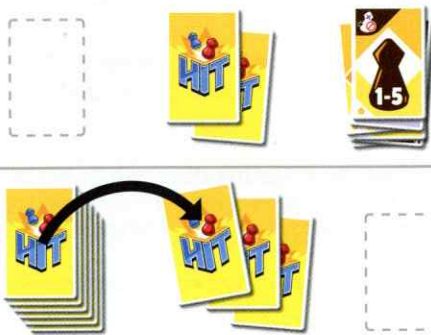
Als je een kaart moet pakken, maar je trekstapel leeg is, pak je je hele aflegstapel en schud hem goed. Dit is je nieuwe blinde trekstapel. Pak nu kaarten, tot je 3 kaarten in je hand hebt.

LET OP: Schud je aflegstapel altijd pas als je een kaart moet pakken en je trekstapel leeg is, niet al zodra je de laatste kaart pakt.



SPECIAL GEVAL: KAART MET SCHILD BOVENOP DE AFLEGSTAPEL

Als voor het opnieuw schudden een kaart met het schild-symbool bovenop je aflegstapel ligt, mag je beslissen deze kaart als enige kaart open op je aflegstapel te laten liggen. Schud alleen de andere kaarten van je aflegstapel opnieuw. Op deze manier ben je een ronde langer beschermd – en je zult deze kaart met het schild niet zo snel weer trekken.



VOORBEELD: Nadat je 2 kaarten hebt gepakt, is je trekstapel leeg. Daarom schud je je hele aflegstapel tot een nieuwe blinde trekstapel. Dan pak je nog 1 kaart, zodat je in totaal 3 kaarten hebt gepakt.

4. KAARTENMARKT AANVULLEN

Vul lege plekken in de kaartenmarkt op met nieuwe kaarten van de stapel neutrale kaarten. Je draait dus evenveel nieuwe kaarten van deze stapel om, als het aantal kaarten dat je daarvoor gekocht hebt. Als je geen kaart hebt gekocht, vervalt deze stap. Daarmee is je beurt ten einde en de volgende speler met de klok mee is aan de beurt.

VOORBEELD: Je hebt in je beurt 2 kaarten van de markt gekocht. Daarom zijn er nu 2 plekken leeg. Je pakt 2 nieuwe kaarten van de stapel en legt ze omgedraaid in de markt.

Einde van het Spel

De speler die het lukt al z'n figuren in het doel te krijgen, wint het spel direct.

Varianten

MEER SPANNING

Als je het nog spannender wilt, kun je de schild-symbolen op de kaarten negeren. Figuren zijn dan **nooit beschermd**. Let wel op dat het spel daardoor langer kan duren.

4 IN PLAATS VAN 3

Als je langere spelrondes wilt, kunnen jullie bij het spel met z'n vieren ook met alle **4 de figuren per kleur** spelen (in plaats van met 3).

OVERZICHT VAN ALLE SYMBOLEN



NIET SLAAN: Een kaart met dit symbool kun je niet gebruiken om te slaan. In plaats daarvan ga je naar het volgende vrije veld na de figuur.



SCHILDBREKER: Met een kaart met dit symbool mag je figuren slaan, die eigenlijk beschermd zijn.



BESCHERMD: Heeft de bovenste kaart op je aflegstapel een schild-symbool, dan zijn je figuren beschermd en kunnen niet worden geslagen.



NIET IN HET DOEL: Met een kaart met dit symbool mag je je figuur niet in het doel zetten.

OVERZICHT VAN ALLE KAARTEN

STARTKAARTEN (IN ALLE 4 DE KLEUREN)



Pak **3 munten** uit de voorraad.

LET OP: Munten zijn onbeperkt. Als de munten op zijn, gebruik dan ander materiaal als vervanging.



Kom er met één van je figuren uit (*zie „eruitkomen“ op pagina 5*).

OF

Zet je figuur 1 resp. 6 velden verder.



Zet je figuur **1 tot 5 velden** verder – je mag zelf weten hoeveel velden. Je mag echter geen figuur slaan. Je mag een getal kiezen, waarmee je op een veld met een figuur van een andere speler komt. In dit geval zet je zoals gewoonlijk naar het volgende vrije veld voor de figuur.



Zet je figuur **3 velden** verder en pak **2 munten**.

SCHILD-SYMBOL: Zolang deze kaart bovenop je aflegstapel ligt, zijn alle figuren beschermd.



Ga naar het **volgende vrije hoekveld** en pak **1 munt**. Spring over bezette hoekvelden. Een veld is "vrij", als er geen andere figuur staat.

NEUTRALE KAARTEN



Zet je figuur het **aangegeven aantal** velden verder.

4-KAART: extra bescherm-symbool.



5-/7-/8-KAART: neem 2 extra munten.



6-KAART: pak nog 1 munt extra. Extra schildbreker-symbool.



11-KAART: je mag geen figuur slaan.



Zet je figuur **3 velden verder OF 1 veld terug** (uitzonderlijk tegen de klok in). Let op dat je nooit over de hindernis van je eigen kleur mag zetten.

SCHILDBREKER-SYMBOL: je mag beschermde figuren slaan.



Verdeel **10 zetten** willekeurig (maar compleet) onder je speelfiguren. Daarbij mag je geen figuren slaan en iedere van je figuren maximaal 1x bewegen.

Kun je de zetten niet compleet onder je speelfiguren verdelen, dan moet je de kaart ongebruikt afleggen.



Spring direct **op het dichtstbijzijnde veld met hindernis** en gebogen pijl.



Spring direct naar het **dichtstbijzijnde startveld**.



Pak **3 resp. 5 munten** uit de voorraad.

3-MUNTEN-KAART: extra schild-symbool.



Zet je figuur **1, 2 of 3 hoekvelden** verder – jij beslist, hoeveel hoekvelden.

LET OP: in tegenstelling tot de startkaart gaat het hierbij niet om vrije hoekvelden, je kunt met deze kaart dus speelfiguren van de andere spelers slaan.



Zet je figuur op het veld **van de dichtstbijzijnde speelfiguur van een andere speler** en sla deze.

Is deze figuur beschermd, ga dan zoals gewoonlijk naar het volgende vrije veld daarvoor. Staat de dichtstbijzijnde figuur op het pijl-veld voor je doel en is beschermd, dan kun je met deze kaart ook in het doel gaan.



Zet je figuur direct achter de dichtstbijzijnde figuur. Je springt er dus niet overheen, maar komt op het veld direct erachter.

SYMBOL „NIET IN HET DOEL“: je mag met deze kaart niet in het doel zetten en ook geen figuur bewegen, die al op een doelveld staat.



Spring over 1 of 2 groepen en zet je figuur op het **volgende vrije veld na de groep**. Je beslist of je over 1 of 2 groepen springt.

Een groep bestaat uit één of meer figuren, die direct achter elkaar staan. Als je uit een groep springt, dan tellen de figuren die voor je in de groep staan, al als eerste groep.

SYMBOL „NIET IN HET DOEL“: je mag met deze kaart niet in het doel zetten en ook geen figuur bewegen, die al op een doelveld staat.