

# SPELREGELS

Het MITSUBISHI SPACE GAME wordt gespeeld met twee tot zes spelers en bestaat uit de volgende elementen:

- een opbergetui
- een steunonderdeel in piepschuim
- een groot speelbord
- 66 "Model"-kaarten (van elk van de 11 Mitsubishi-modellen zijn er zes kaarten)
- 33 "Kans"-kaarten (een aantal verrassingen voor hardnekkige spelers!)
- zes horizontaal te monteren pionnen
- zes rode voetstukken waarop de pionnen moeten gemonteerd worden
- een rode teerling.

Let op: Wanneer u het spel samenstelt, moet de vouw van het bord precies in de daartoe voorziene inkeping in het piepschuimen steunonderdeel geplaatst worden.



## Doel van het spel

Als eerste alle 11 modellen uit het Mitsubishi-gamma verzamelen: Carisma, Colt, Eclipse, L200, L300, Lancer, Pajero, Space Gear, Lancer Station Wagon, Space Runner, Space Wagon.



## Begin van het spel

- Geef elke speler een pion
- Plaats de pionnen op het startvak
- Plaats de 66 "Model"-kaarten en de 33 "Kans"-kaarten omgekeerd op de daartoe voorziene vakken
- Er wordt geloot wie er begint.



## Verder verloop van het spel

- De speler die begint, gooit de teerling en gaat op het parcours zoveel vakken vooruit als hij punten gooit.
- Het parcours telt verschillende soorten vakken.

Hierna volgt de uitleg voor elk vak:



2 vakken met een *Rood Licht*: verplaats uw pion naar het volgende vak met een Rood Licht



2 vakken met een *Groen Licht*: verplaats uw pion naar het volgende vak met een Groen Licht



2 vakken met een *Pion-Omwisseling*: ruil uw pion om voor die van een tegenspeler naar keuze



7 vakken met een *Omwisseling van de Model-Kaarten*: ruil één van uw "Model"-kaarten om voor een "Model"-kaart van een tegenspeler naar keuze



10 *Kans-vakken*: trek een "Kans"-kaart, lees ze luidop en volg nauwgezet de daarop vermelde instructies



1 centraal vak: wanneer een speler op het centraal vak terechtkomt, neemt hij twee "Model"-kaarten die hij met de afbeelding naar boven voor zich plaatst



13 vakken zonder illustratie: u hoeft niets te doen

- 
- Telkens wanneer een speler voorbij het centraal vak gaat, neemt hij een "Model"-kaart die hij met de afbeelding na boven voor zich plaatst (zo vervolledigt hij zijn gamma!).
  - Na de eerste speler is het de beurt aan de tweede speler, aan de derde speler, en zo verder tot het einde van de pa
  - De speler die als eerste alle 11 modellen uit het Mitsubishi gamma verzameld heeft, is gewonnen.

**Veel plezier met het MITSUBISHI SPACE GAME!**