

VOLGENDE PATIËNT

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar



Spelregels



00226

Inleiding:

De arme Lucas is in het ziekenhuis beland en wacht op de spelers die hem beter moeten maken. Dit kan als zij de strijd aanbinden met zijn kwelgeesten: Karel Koorts, Greetje Griep, Harrie Hoest, Berend Buikloop en Snotterige Lotte. Deze virussen (dat zijn kleine beestjes die iemand ziek kunnen maken) moeten verslagen worden door de viruspolitie (dat zijn de spelers). Geen gemakkelijke opdracht voor de spelers als je het stelletje virussen bovenaan het speelbord zo eens bekijkt!

Inhoud van de doos:



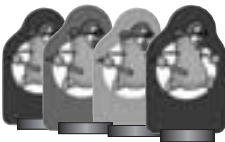
speelbord



makkelijkere vragenkaarten met een groene cirkel op de rug



moeilijkere vragenkaarten met een rode cirkel op de rug



4 speelpionnen (de viruspolitie)



4 gevangenskaarten voor de virussen



1 speciale dobbelsteen



viruspolitiefiches



3 blauwe dobbelstenen



5 x 5 virus-chips



3 rode dobbelstenen



5 virusschijven

Het spel in het kort:

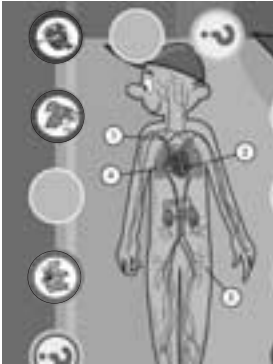
De spelers (de viruspolitie) mogen vragen beantwoorden als ze op bepaalde vakjes komen. Als ze dit goed doen, worden ze beloond met viruspolitiefiches. Deze heb je nodig om te duelleren met de virussen Karel Koorts, Harrie Hoest, Greetje Griep, Berend Buikloop en Snotterige Lotje. Als je zo'n duel wint, leg je een chip van dat virus in jouw gevangenis. De speler die het eerste een chip van ieder virus heeft ingerekend, wint Volgende Patient.



Voorbereiding:

De eerste keer spelen.

- Druk alle fiches, chips, schijven en pionnen uit het karton.
- Doe de 4 viruspolitiepien in de zwarte voetjes.
- Leg het speelbord in het midden.
- Iedere speler krijgt een speel pion, een gevangenskaart van dezelfde kleur en twee viruspolitiefiches.
- De vragenkaartjes worden gesorteerd (let op de cirkels op de rug) en op de vakjes op het speelbord gelegd.



- De spelers zetten hun pion op het startvak op de buik van Lucas.
- Rondom Lucas aan de randen van het bord zie je 6 verschillende banen. Hierop zie je vakjes van de virussen. Leg de 5x5 virus-chips met de cijferzijde naar beneden op tafel en hussel ze door elkaar, zodat niemand weet welke chip welke waarde heeft. Leg ze vervolgens op de vakjes op de zes banen. Kleur op kleur. Dus Berend Buikloop fiches komen op Berend Buikloop vakjes en zo verder. Voor ieder virus zijn er 5 vakjes.

Het spel begint:

Hoe ga je vooruit?

Er wordt gespeeld met de witte dobbelsteen. Hierop staat een 1, een 2, een 3, een 4 en twee keer een ★. Als je 1, 2, 3, of 4 gooit moet je precies dat aantal vakjes verzetten; gooi je de ★, dan mag je kiezen of je 1, 2, 3 of 4 vakjes vooruit wil. Een soort joker dus.

Wie het hoogste gooit mag beginnen.

Je mag kiezen welke van de 6 baantjes aan de rand je gaat lopen. Als je het baantje doorlopen hebt, keer je terug op het startpunt en kies je een nieuw baantje. Je volgt de baantjes in de richting van de pijl. Als je aan het eind van



een baantje komt, moet je altijd stoppen op het startvak bovenop Lucas. Ook als je meer had gegooid. Je bent dan de rest van je worp kwijt. Pas in de volgende beurt mag je een nieuw baantje gaan verkennen.

Extra regel: Als je een ★ gooit, mag je in één keer doorspringen naar het startvak bovenop Lucas. Ook als dit bijvoorbeeld nog tien vakjes verwijderd is. Dit is handig als er op de rest van het baantje niets meer van je gading ligt.

De vragen:

Op ieder baantje staat een aantal vakjes waar je, als je erop komt, een vragenkaartje moet nemen. Op die met de groene rand krijg je een vragenkaartje met groene rand; op die met een rode rand krijg je een vragenkaartje met een rode rand. Je linker buurman neemt het bovenste kaartje van het stapeltje op het speelbord en leest de vraag en de vier mogelijke antwoorden voor. Als je het

goede antwoord geeft, krijg je fiches:

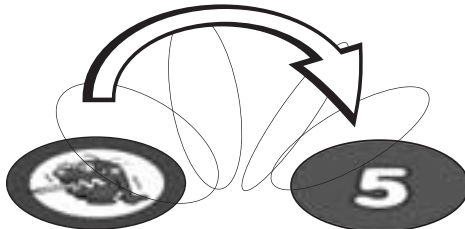
hoeveel, dat staat op het kaartje aangegeven. Deze viruspolitiefiches leg je voor je neer. Je hebt ze nodig om te duelleren. Je buurman leest vervolgens de toelichting onderaan het kaartje ook even voor. De kaartjes gaan weer onderop de stapel.



De virus-chips:

Als je op een vakje landt waar een virus-chip ligt, mag je (als je durft) de chip omdraaien. Als je dat doet, móet je minstens één keer duelleren. Je mag een chip alleen omdraaien als je dat virus nog **niet** hebt.

Je moet proberen van ieder virus er één te verslaan. Ze zijn niet allemaal even sterk. Karel Koorts is het sterkste. Maar ook bij hem kun je mazzel hebben: meestal heeft zijn chip een waarde van 5, maar er is er één van 1.



Duelleren:

Je hebt besloten de virus-chip om te draaien en moet dus duelleren:

Je linker buurman speelt voor het virus en krijgt evenveel virusschijven als het cijfer dat onderop de virus-chip staat. Jij speelt met de viruspolitiefiches die je hebt verzameld met het goed beantwoorden van vragen. Zolang je (nog) drie of meer fiches hebt, gooi je met de drie rode dobbelstenen, daarna gooit je buurman met de drie blauwe dobbelstenen. Tenminste, zolang hij nog drie schijven heeft.







Als jij of je buurman minder fiches of schijven hebben dan drie, moet hij of jij met minder dobbelstenen gooien. Je speelt dan tegen een overmacht.







Beide spelers hebben de dobbelstenen gegooid. Leg beide worpen op volgorde van hoog naar laag. Vergelijk dan wie het hoogste heeft gegooid. Dus jouw hoogste dobbelsteen tegen die van hem; jouw tweede dobbelsteen tegen zijn tweede en jouw laagste tegen zijn laagste.

Voor iedere dobbelsteen van jou die hoger is, moet je tegenstander een schijf inleveren. Bij een gelijke dobbelsteen, win jij en moet je tegenstander dus een schijf inleveren.

Als jij verliest (lager hebt gegooid) moet jij een viruspolitiefiche inleveren. Dit fiche gaat terug naar de pot.

Als je wilt, mag je na een keer gooien stoppen, maar je kunt ook door dobbelen. Want je moet immers de tegenstander helemaal verslaan. Dat wil zeggen: al zijn schijven wegspeken. Misschien moet je daar wel 5 of meer keer voor gooien. Elke keer gooien jij en je tegenstander de dobbelstenen, tot jij wilt stoppen of tot dat jij of je tegenstander blut zijn. Als je wint mag je de virus-chip hebben. Die leg je op het vakje van die kleur in je gevangenis. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Je linkerbuurman	Jij
<i>wint</i> 	
	 <i>wint</i>
<i>wint</i> 	

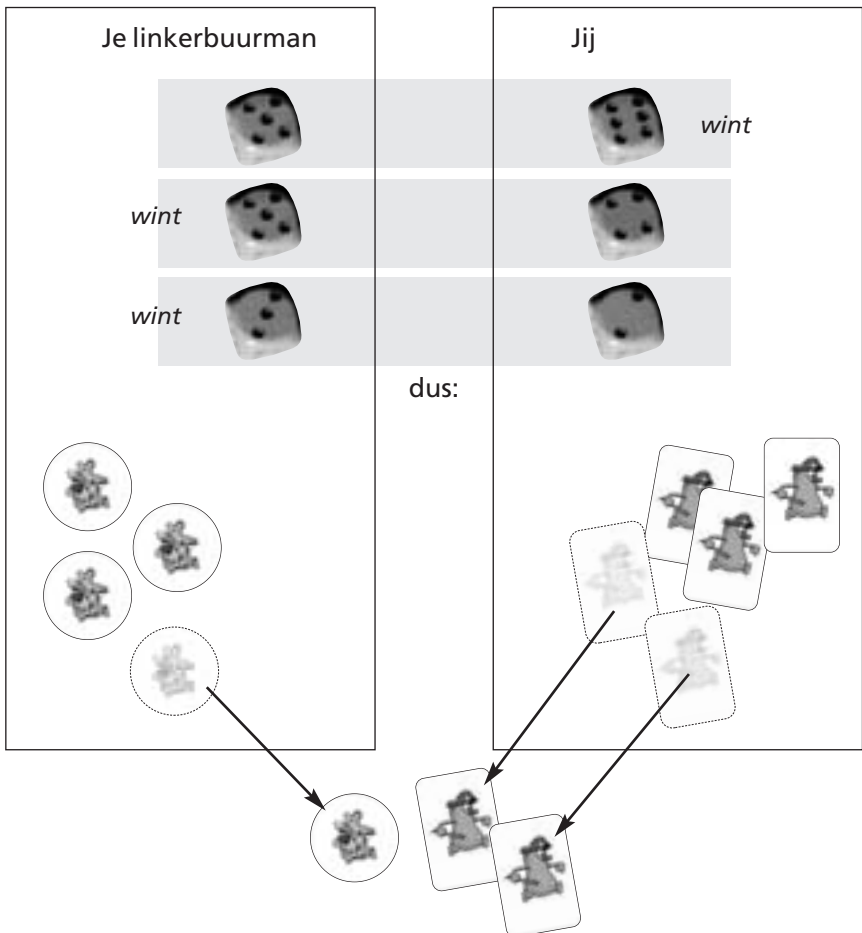
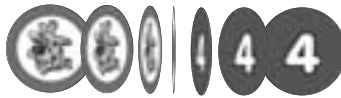
Je linkerbuurman	Jij
<i>wint</i> 	
	 <i>wint</i>
	 <i>wint</i>

Voorbeelden:

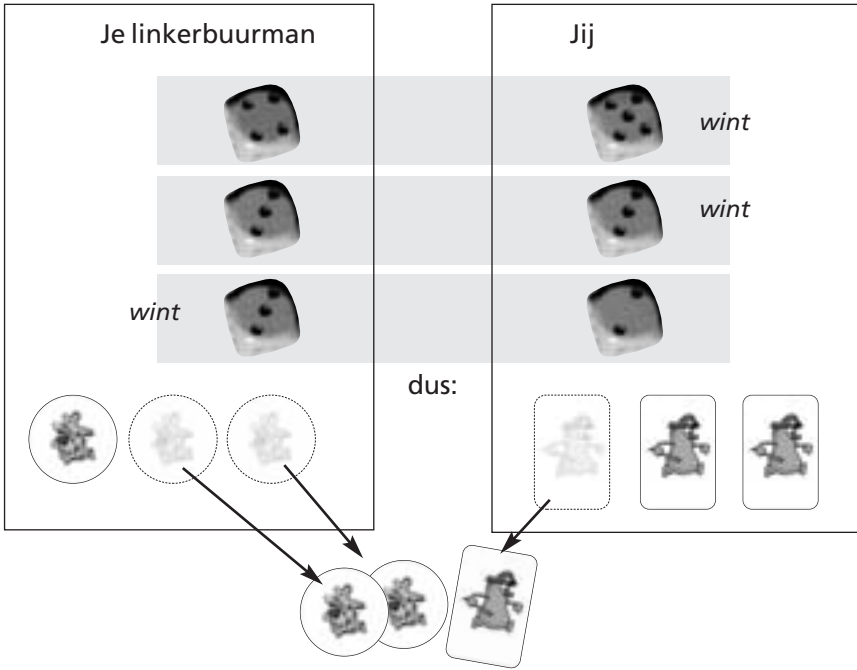


Je hebt 5 viruspolitiefiches verzameld.

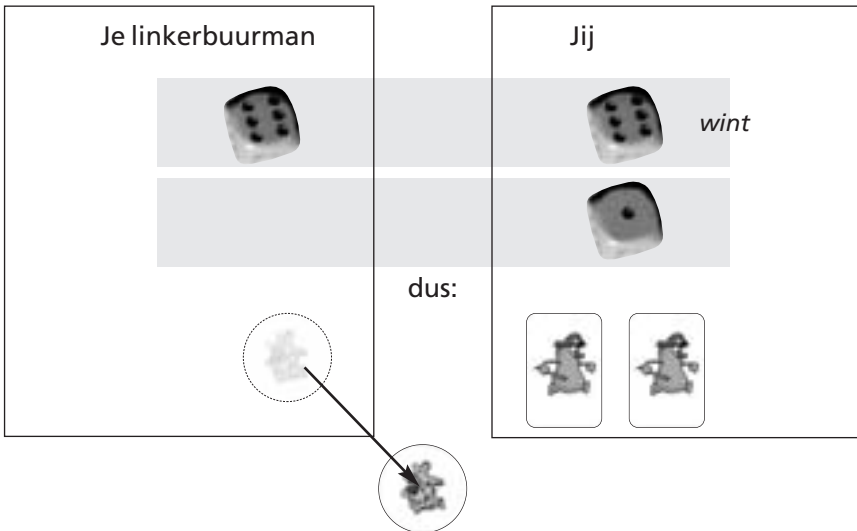
Je draait een blauwe virus-chip van Harrie Hoest om. Deze heeft een waarde van 4. Je linker buurman speelt voor Harrie en ontvangt dus 4 virus-schijven. Jij gooit met de drie rode dobbelstenen. Je gooit 6, 4 en 2. Je buurman gooit 5, 5 en 3. Jij wint de eerste steen, maar je buurman wint de tweede en de derde. Je buurman levert een van zijn schijven in en jij twee fiches. Jouw fiches gaan terug naar de pot.



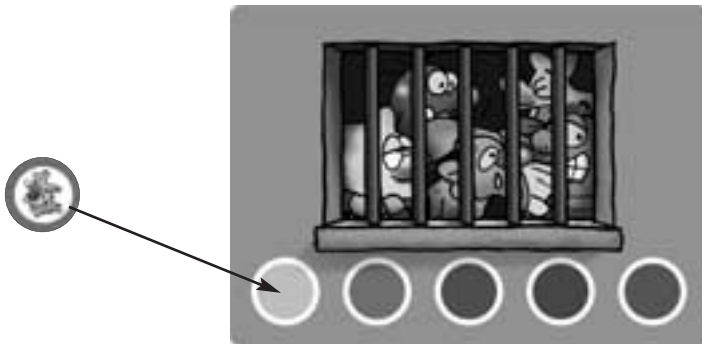
Je hebt dus nog drie fiches over en je buurman drie schijven. Je besluit om verder te dobbelen: je gooit 5, 3 en 2. Je buurman gooit 4, 3 en 3. Jij wint de eerste en de tweede (bij een gelijke worp win jij); je verliest de derde. Dat gaat terug naar de pot.



Jij hebt nog twee fiches over en hij nog een schijf. Jij mag met twee dobbelstenen gooien en hij nog maar met één. Je gooit 6 en 1. Hij gooit 6. Jij wint. Dus hij levert zijn laatste schijf in.



Jij mag de blauwe chip van Harrie Hoest hebben en legt hem op je gevangenskaart.



Einde van het spel:

Volgende patiënt is afgelopen, zodra een speler 5 verschillende virussen op zijn gevangenskaart heeft liggen. Dat is de winnaar van het spel.



VOLGENDE PATIËNT is een spel van Kai Haferkamp.

Illustraties: Ucco van Egmond

Opmaak: i-Matic en Sjef Smets

Redactie van de vragen: Anneke van Huisseling

Medische adviezen: Fleur Sprangers

Testpanel: Floris Hardorff, Nicky van Katswaarde,
Floris Kruisheer en Marnix Timmer



Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



© 2003 Jumbo International, Amsterdam
www.jumbo.nl



00226