

H.E.K.K. ekspedisjon

På ekspedisjon i Europa



STRANGE GAMES

Innhold

- 1 spillebrett** (60x60cm)
- 6 spillerbrett** (17x30cm)
- 1 butikkbrett** (20x30cm)
- 60 markørbrikker** (0.8x0.8cm) i 6 forskjellige farger
- 40 Bykort**
- 40 Reisekort**
- 29 Ekspedisjonskort**
- 66 Utstyr/gjenstandskort**
- 12 spillerbrikker**; 2 av hver farge
- 60 spillvaluta**; 20x1 Trusedollar, 20x5 Trusedollar, 10x10 Trusedollar og 10x20 Trusedollar

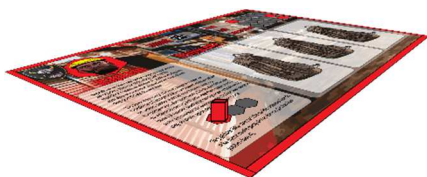
Slik spiller du

Før man starter å spille:

1. Plasser Spillbrettet midt på bordet.
2. Bland alle kortstokkene. Legg By-, Reise- og Ekspedisjons-kortene ved venstre side av spillbrettet som angitt på brettet.
3. Plasser butikkbrettet ved siden av hovedspillbrettet. Trekk 3 gjenstandskort og legg dem, med forsiden opp, i butikken, synlig for alle å se. Trekk deretter 3 kort til. Uten å se på dem, legg dem med forsiden ned på Svartebørsen.
4. Hver spiller trekker et spillerbrett. Hvert spillerbrett har ulik farge. Fordel markørbrikker og spillebrikker i henhold til dette, og plasser markører på startposisjonene på Flytt-, Sult-, og Reparasjonsradene. Spillerbrettet viser også hvor mange Trusedollar hver enkelt spiller starter med (Se feltet «Lommebok»).
5. Hver spiller plasserer en spillebrikke på «Start» på Vinnersporet og en brikke i Horten på kartet.
6. Hver spiller trekker et Ekspedisjons-kort. Dette er din første destinasjon.
7. Spilleren med lengst skjegg starter. Dersom ingen spillere har skjegg(!) skal den laveste spilleren begynne.

PS: Spilleren som spiller Piffen har kontroll over banken og Butikken/Svartebørsen dersom han er med i spillet. Hvis ingen spiller denne karakteren er det ikke viktig hvem som har ansvaret for disse bortsett fra at det ALDRI kan være spilleren som spiller Gnisten som har ansvar for dette.

Husk at hver spiller har ulike evner og svakheter som angitt på spillerbrettene.



Noen av spillerne har indikasjonsrader som viser hvor lang tid det er til neste gang du kan benytte deg av en evne, eller hvor lenge en svakhet varer. Du skal alltid plassere en markør på startfeltet til raden i den runden evnen blir benyttet, eller i den første runden svakheten er gjeldende. Markøren flyttes en plass til høyre hver påfølgende runde, helt til den forsvinner ut av raden.

Å spille spillet

Målet med spillet er å få spillebrikken din fra start til slutt på «Vinnersporet» (Rutene som omkranser spillebrettet). Dette gjør du ved å fullføre ekspedisjoner, utfordre motstanderne dine, og opparbeide deg kunnskap gjennom by- og reisekort (se avsnitt om Vinnersporet).

Hver spillerrunde består av 4 faser:

- 1. Justere sultraden:** Flytt sultraden ett trinn til venstre eller høyre, avhengig av om du reiser eller er i en by. (Se Sultrad for detaljert informasjon).
- 2. Shoppingfase (valgfritt):** Du kan, hvis du vil, bruke Trusedollar i butikken eller på Svartebørsen. Husk at Svartebørsen kun er tilgjengelig i byer. Hvis du vil kjøpe mat eller fikse ekspedisjonsfartøyet ditt, må dette gjøres i denne fasen. (Se Statuslinjer for kjøp av mat eller reparasjon av ekspedisjonsfartøyet ditt).
- 3. Hendelsesfase:** Du kan bestemme om du vil trekke et kort eller om du vil gjøre en liten jobb. Små jobber belønner deg et bestemt antall Trusedollar. Avhengig av om du er i en by eller om du er ute og reiser. I en by tjener du 5 Trusedollar for en jobb, men hvis du er ute og reiser (ikke starter din tur i en by) tjener du 2 Trusedollar for en jobb. Du kan gjøre jobber selv om du reiser over vann. Det er alltid noen som trenger en hånd eller ønsker å kjøpe noe du kan fange eller lage. Hvis du vil trekke et hendelsekort, trekker du et bykort hvis du starter din tur i en by eller et reisekort hvis du ikke er i en by.
- 4. Flyttefase:** Du kan bestemme om du vil ta en liten jobb eller flytte spillebrikken mot din neste destinasjon på spillebrettet. Flyttraden din angir hvor mange skritt du kan flytte. Flyttbaren kan justeres ved hjelp av aktiviteter og/eller hendelser. Hvis du velger å gjøre en jobb i steden for å flytte, se fase 3 for betaling.

Statuslinjene

Statuslinjene angir hvor langt du kan flytte neste runde, om du trenger mat, og om ekspedisjonsfartøyet må repareres. Alle statuslinjer skal endres umiddelbart en hendelse eller handling krever det. (Se bildet for illustrasjon av hvor statuslinjene finnes på spillerbrettet).



Flytt

Flyttraden angir hvor mange skritt du kan bevege deg i fase 4, og startposisjonen for denne linjen er på den skraverte boksen til venstre på flyttraden, (1 flytt). Flytt markøren til høyre eller venstre når hendelser og/eller gjenstander endrer hvor langt du kan flytte deg. Raden anses som full når flyttebrikken plasseres på boksen lengst til høyre. Alle aktiviteter eller handlinger som fyller raden ut over dette har ingen virkning. Det maksimale man kan bevege seg en runde er 5 skritt.

Man kan ikke kombinere å bevege seg over land og vann i samme runde.

Sult

Sultraden indikerer energinivået ditt. Sultmarkøren din starter på boksen lengst til høyre. Hvis markøren noen gang når bunnen (boksen lengst til venstre på linjen), er du utmattet og kan ikke flytte. Sultmarkøren beveger seg ett skritt til venstre hver dag du er ute og reiser. Når du starter din tur i en by, flytter du den ett skritt til høyre. Sultraden justeres i fase 1, før du gjør noe annet. Linjen kan deretter måtte justeres i senere faser, avhengig av handlinger eller hendelser.

Du kan velge å kjøpe mat i fase 2, handlingsfasen. Hvis du gjør det, betal 2 Trusedollar for hver boks på baren din.

Reparasjon av ekspedisjonsfartøy

Reparasjonsraden indikerer ekspedisjonsfartøyets gjeldende tilstand. Startposisjonen når du får et ekspedisjonsfartøy (sykkel eller kano) er den høyre boksen på raden. Hvis brikken når boksen lengst til venstre på raden, anses ekspedisjonsfartøyet som ødelagt og kan ikke repareres. Legg ekspedisjonsfartøyskortet i kastebunken til butikken. Flytt brikken 1 et steg til venstre hver dag du bruker ekspedisjonsfartøyet. Husk at det er valgfritt om du vil bruke ekspedisjonsfartøyet.

Du kan velge å reparere ekspedisjonsfartøyet i fase 2, handlingsfasen. Hvis du gjør det, betal 2 Trusedollar for hver boks på reparasjonsraden som du ønsker å reparere.

Reparasjoner av ekspedisjonsfartøy kan bare gjøres hvis du starter din tur i en by. (Med mindre du har et reparasjonssett for ekspedisjonsfartøy).

Denne linjen gjelder ikke med mindre du eier et ekspedisjonsfartøy. Denne linjen gjelder ikke for Maskinisten.

Butikken / Svartebørsen

Butikken og Svartebørsen er der du kan få kjøpt ekspedisjonsutstyret ditt. Butikken vil alltid ha 3 varer tilgjengelig for deg. Svartebørsen har også 3 varer, men er bare tilgjengelig i byer. Alle kortene fra Svartebørsen er plassert på brettet vendt ned, så ingen spillere vet hvilke gjenstander som er skjult her.

I HEKKspedisjon er det flytende butikker, noe som gjør det mulig å få tilgang til butikker selv om du reiser over vann.

Hver gang en karakter kommer inn i en by, trekkes to nye kort fra utstyrsbunken. Ett legges i den høyre ruten i butikken med forsiden opp, det andre legges i den høyre ruten til Svartebørsen, med forsiden ned. De andre kortene flyttes ett trinn til venstre. Kort som da flyttes ut av brettet, går til kastebunken, med forsiden opp. (Spillere kan nå se hvilke gjenstander de gikk glipp av).

Varer fra Svartebørsen koster 10 Trusedollar (bortsett fra hvis du spiller Bækklæs).

De ulike kortene

Utstyrskort



Utstyr skal plasseres med forsiden opp i ryggsekken på spillbrettet når de er kjøpt. Du kan bruke et hvilket som helst kort her, når du vil i løpet av din tur. Hvis en vare kan brukes flere ganger, kan du velge å bruke alle ladningene i en tur eller spre dem over flere turer. Når du bruker en gjenstand som kan brukes flere ganger, legger du en markør på kortet for å indikere hvor mange ladninger det er igjen med mindre du bruker dem alle på en gang. Når en vare er brukt opp, legger du kortet tilbake i kastebunken til butikken. Man kan alltid velge å kassere/kaste utstyr uten å bruke de. Kortet legges da i kastebunken.

Bykort



Bykort kan bare trekkes når du starter din tur i en by. Hendelsene på kortet trer i kraft umiddelbart, med mindre kortet angir noe annet. **Hver gang man bruker et Bykort stokkes kortene.** Dette er viktig da det ellers kan være muligheter for å gjette seg til riktig svar. Bykortene har to sider med skrift. Siden med «Byhendelser» (Se bildet) skal ligge opp og «Konklusjon»-siden ned, slik at denne ikke syns.

Reisekort



Reisekort kan bare trekkes når du starter din tur utenfor en by. Hendelsene på kortet trer i kraft umiddelbart, med mindre kortet angir noe annet. Når bunken av Reisekort er tom, stokker du kastebunken og plasserer den med forsiden ned på det angitte stedet ved siden av spillebrettet.

Ekspedisjonskort



Hver spiller trekker ett Ekspedisjonskort i begynnelsen av spillet. Når en spiller når sitt ekspedisjonsmål, trekker han umiddelbart to nye kort, velger det ene og plasserer det andre i kastebunken for Ekspedisjonskort sammen med sin fullførte ekspedisjon.

Alternativ regel Dersom man ønsker er lengre spill kan man halvere poengene hvert Ekspedisjonskort gir.

Utfordringer

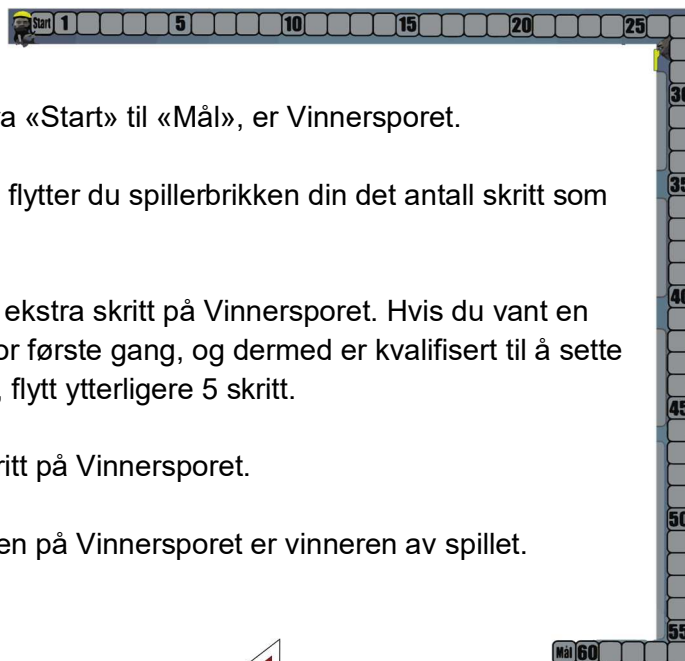
Noen kort forteller deg at du utfordrer en annen spiller. Du kan utfordre enhver spiller, uansett hvor de er plassert for øyeblikket.

Hvis du trekker et utfordringskort erklærer du først hvilken motspiller du ønsker å utfordre, trekk deretter et ekspedisjonskort. Nå er det førstemann! Ekspedisjonskortet plasseres i ett av feltene under «Aktive utfordringer» på spillebrettet, og de konkurrerende spillerne plasserer hver sin markør på kortet (dette for å holde styr på utfordringene dersom det blir mange pågående utfordringer samtidig).

Vinneren av en utfordring får 2 ekstra skritt på vinnerporet. Første gang du vinner mot en motstander, legg en markørbrikke på utfordringstavlen på spillbrettet. Når du kan sette en markørbrikke her, flytt 5 trinn på vinnerporet.

Det kan ikke være mer enn 6 aktive utfordringer til enhver tid. Dersom noen trekker et utfordringskort i løpet av sin tur og det allerede er 6 aktive utfordringer, legges kortet i kastebunken for ekspedisjonskort, og spilleren går videre til fase 4.

Vinnerporet



Rutene rundt kartet, som går fra «Start» til «Mål», er Vinnerporet.

Når du fullfører en ekspedisjon flytter du spillerbrikken din det antall skritt som er angitt under byen på kortet.

Vinneren av en utfordring får 2 ekstra skritt på Vinnerporet. Hvis du vant en utfordring mot en motstander for første gang, og dermed er kvalifisert til å sette en brikke på Utfordringsbrettet, flytt ytterligere 5 skritt.

Hver 1 Kunnskap er verdt 5 skritt på Vinnerporet.

Den første som krysser mållinjen på Vinnerporet er vinneren av spillet.



STRANGE GAMES