

De vlucht naar

PANAMA

DOEL VAN HET SPEL

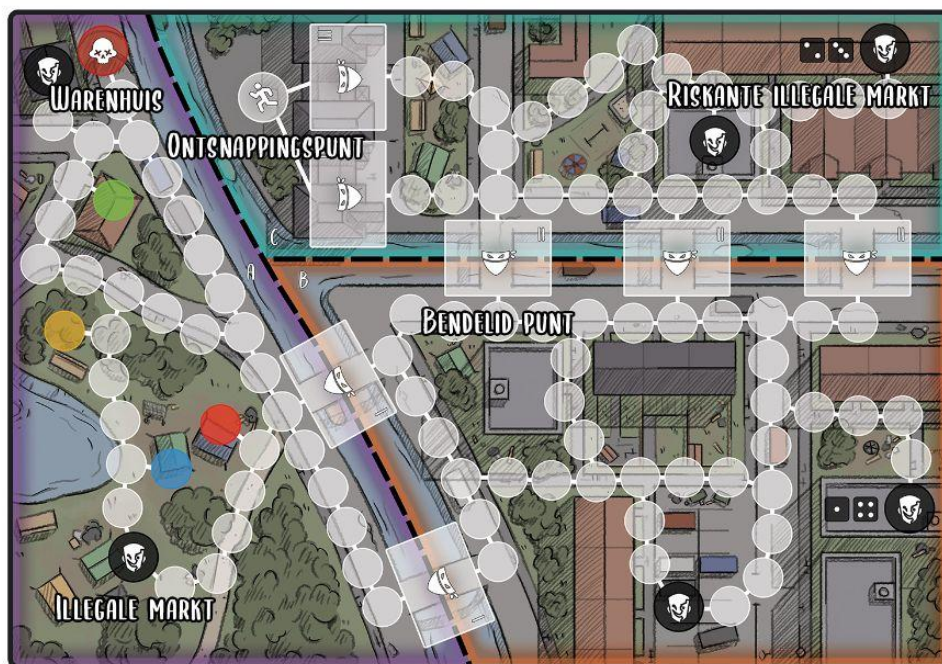
In de vlucht naar Panama willen de arme spelers graag weg uit Nederland, maar dit gaat niet zomaar.

Doordat Nederland te duur is geworden groeit de armoede, wat als gevolg weer heeft dat er meer criminaliteit is. Veel mensen sluiten zich aan bij straatbendes, deze bendes blokkeren de speler waardoor je niet zomaar uit Nederland kan vluchten.

De bendeleden willen graag eten, drinken of voorwerpen van een bepaalde waarde voordat de speler mag passeren, maar hoe zorg je ervoor dat je deze bendeleden kan afkopen als je eigenlijk geen geld hebt? Precies, je gaat je eigen organen verkopen op de illegale markt voor geld waarmee je de benodigde marktkarten kan kopen. Met een beetje geluk kun je de organen of kaarten van een andere speler stelen.

Als speler moet je ervoor zorgen dat je het ontsnappingspunt bereikt voordat je geen hart of lever meer hebt. Zonder deze organen is het helaas game over.

SPEL MATERIAAL



Zone kaarten



Speelpionnen

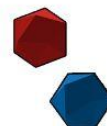


Hangjongeren



Marktkaarten
eten, drinken, voorwerpen

Illegale marktkaarten
wapens



Betalingskenmerk



Orgaanborden



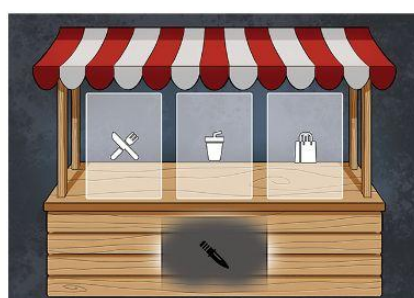
Organen



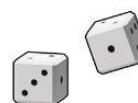
Geld
€5, €10, €20, €50



Bedeleden
rank I, rank II, rank II



Marktbord



Dobbelstenen
1 voor gooien, 1 voor overig

SPEL VOORBEREIDING

Klap het speelbord uit.

Iedere speler kiest een speelpion, zet deze pion op het corresponderende kleur rondje op het bord in Zone A.

Schud alle (illegale) marktkarten en leg deze stapels afgedekt op het marktbord. Draai alleen de bovenste kaarten om van de legale marktkarten, de wapenkaarten blijven gedurende het hele spel afgedekt.

Schud ook de benedeleden kaarten en leg de juiste rank benedeleden afgedekt op de juiste plekken.

Elke speler ontvangt:

- Een zone kaart.
- Een orgaanbord met bijbehorende organen.
- €25 startgeld.
- 1 hangjongeren pion in de kleur van hun speelpion.
- Betalingskenmerk stukken in de kleur van hun speelpion.
- 1 willekeurige wapenkaart.

SPEL VERLOOP

De speler die het hoogste gooit, begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Binnen een beurt kan een speler enkele acties doen:

- Dobbelen om het maximaal aantal stappen te bepalen.
- Maximaal 1 legale kaart kopen van de markt.
- Illegale markt bezoeken om organen of kaarten te verkopen. Een wapen kan alleen op de riskante illegale markt worden gekocht, maximaal 1 kaart per beurt.
- Een andere speler beroven van een legale marktkkaart of orgaan.

Een speler mag in elke gewenste richting lopen. Een speler moet minimaal 1 stap zetten per beurt maar niet als een speler op de illegale markt is, bij een bendelid, in het warenhuis of op het ontsnappingspunt. Tijdens een beurt mag een speler maximaal 1 keer dezelfde speler proberen te beroven. Een andere speler beroven mag wel.

Legale markt

Per beurt mag een speler maximaal 1 legale marktkkaart kopen. Als er een kaart is gekocht wordt de volgende van de afgedekte stapel onthuld.

Deze kaarten mogen vanaf elke locatie, behalve het warenhuis, worden gekocht.

(Riskante) Illegale markt

Op de illegale markt kunnen organen en kaarten worden verkocht, een speler mag zoveel verkopen als ze willen.

Er zijn riskante illegale markten aanwezig waar de speler alleen binnen kan komen als de speler één van de getoonde ogen dobbelt. Gooit de speler een ander aantal ogen? Dan wordt deze verplaatst naar het warenhuis voor mensenhandel.

Wapens kunnen alleen op de riskante illegale markt worden gekocht, maximaal 1 per speler per beurt. Elke wapenkaart heeft een vaste prijs, €20. De stapel wapenkaarten ligt op de kop, de speler weet dus niet welk wapen ze ontvangen.

Het warenhuis

Als een speler naar het warenhuis wordt verplaatst moet de speler de eerstvolgende beurt proberen te ontsnappen. De enige actie die een gekidnapte speler kan doen is dobbelen. Bij een EVEN dobbelworp mag de speler meteen weer meedoen en het warenhuis verlaten. Bij een ONEVEN dobbelworp verliest de speler een orgaan naar keuze.

Per beurt mag een speler 1 ontsnappingspoging doen. Na 3 beurten mag de speler het warenhuis verlaten, ook als de speler een oneven getal dobbelt.

Eigen organen oogsten

Een speler kan op de illegale markt meteen hun eigen organen oogsten en verkopen.

Speler beroven

Om een andere speler te beroven van een LEGALE marktkkaart of orgaan moet de aanvallende speler binnen hun beurt op hetzelfde vak of een vak naast de verdedigende speler terechtkomen.

De aanvaller moet aangeven of ze een marktkkaart of orgaan willen van de verdediger. De verdedigende speler kiest welk, van hun eigen, orgaan of marktkkaart de aanvaller ontvangt.

De verdedigende speler kan er voor kiezen dat het product zonder gevecht wordt afgepakt, of om ervoor te vechten.

Gevecht tussen spelers

Om te vechten kan de verdedigende speler een wapenkaart spelen, hierop staat een aantal schade die het wapen doet. Elk wapenkaart van de verdedigende speler doet + 1 schade. De aanvallende speler kan er voor kiezen om ook een wapenkaart te spelen. Bij een gelijk aantal schade wint de verdediger.

De spelers mogen meerdere wapenkaarten spelen tijdens hun gevecht. Als de aanvallende speler's schade minder is dan die van de verdedigende speler dan behoudt deze hun product. Als de aanvaller wint dan ontvangt deze het product.

Alle gebruikte wapenkaarten moeten worden afgelegd.

Bendelid betalen

Als een speler op een bendelid vak terecht komt, wordt dit bendelid onthuld. Elk bendelid vraagt een bepaalde waarde van een categorie legale marktkarten. Als een speler langs dit bendelid wil zal de speler dit bendelid moeten afkopen. Dit kan door marktkarten, of een combinatie van marktkarten, van de gevraagde categorie en waarde te betalen aan dit bendelid.

De speler kan ook kaarten met een hogere waarde dan wordt gevraagd inleveren, de speler krijgt overige waarde NIET terug. De marktkarten die de speler gebruikt om af te kopen moeten worden afgelegd.

Een speler kan een bendelid alleen met de juiste categorie marktkart(en) afkopen, er kan niet met geld worden betaald.

Als de speler het bendelid heeft afgekocht dan komt er een betalingskenmerk van de speler hun kleur op dit bendelid te liggen. Een speler mag altijd langs afgekochte bendeleden heen weer naar verschillende zones.

Overig

Tussen de hangjongeren en warenhuis, illegale markt of bendelid, moet minimaal 1 lege plek zijn. Als een huurmoordenaar een bepaald bendelid omlegt dan vervallen de betalingskenmerken die bij dit bendelid horen.

Een speler mag zo veel rondes als ze willen op een illegale markt of bendelid blijven staan.

Als een speler een bendelid of illegale markt bereikt mag de speler nog verder lopen, mits de speler nog stappen over heeft.

Een speler kan NIET worden beroofd door een andere speler op de illegale markt, het warenhuis, een bendelid of het ontsnappingspunt.

Verkochte kaarten of organen moeten worden afgelegd.

SPEL WINNEN

Als een speler één van de laatste bendeleden (rank III) heeft betaald, wordt de speler meteen verplaatst naar het ontsnappingspunt. Zodra een speler het ontsnappingspunt bereikt kan deze speler niet meer af en is deze speler klaar.

De eerste speler die op het ontsnappingspunt terecht komt ontvangt per beurt €10, net zolang tot het spel eindigt.

De tweede speler die het ontsnappingspunt bereikt ontvangt per beurt €5.

Zodra een tweede speler het ontsnappingspunt bereikt hebben de overige spelers nog 3 beurten voordat de boot naar Panama vertrekt. Als de overige speler(s) dan nog niet bij het punt zijn, blijven ze in Nederland en hebben ze verloren.

Van de levende, ontsnapte spelers wint de speler die de meeste waarde bezit. Hiervoor tellen fysiek geld, bezit van marktkarten en organen mee.

Bij minder dan 4 spelers ontvangt alleen de eerste speler op het ontsnappingspunt de €10 bonus en gaan de 3 beurten voor de overige spelers meteen in.

UITLEG ICONEN



Eten



Drinken



Voorwerp



Wapen



Warenhuis



Illegale markt



Bendelid



Ontsnappingspunt