GameOne spelregels.

1. **GameOne** is een **kaart-bordspel**.
2. **Het spel** kun je spelen met **twee of vier spelers**.
3. **Deze speluitleg is verder bedoeld voor vier spelers die twee teams vormen**. Team wit tegen team grijs.
4. Het doel is om samen met je teamgenoot als eerste **vijf pionnen aaneengesloten op nummer volgorde in een rij te plaatsen**, gebruikmakend van je speelkaarten en/of tien pionnen binnen te spelen.

Voor Wat heb je nodig.

Een **tweedelige GameOne-bordspel.**

**Tien witte pionnen**.

**Tien grijze pionnen**.

Een **grijs/witte pion** (de zogenaamde **delerpion**).

**Vier stapels van 54 speelkaarten** (actiekaarten).

**Twee pionhouders om tien pionnen te huisvesten**.

**Vier pechhanddopjes** of **vier pechhandkaartjes**.

---------------------------

**Doel van het spel;**

**Bij 4 spelers vorm je twee teams van elk 2 spelers. De teamspelers zitten schuin tegenover elkaar.**

**Eén team speelt met de 10 witte pionnen en het andere team speelt met de 10 grijze pionnen.**

**Alle spelers spelen met een eigen stapel van 54 actiekaarten, die ze eerst zorgvuldig schudden.**

1. **Basisopstelling**: Elk team plaatst **twee pionnen** van hun eigen kleur op start op het spelbord. De startvakjes zijn genummerd met een 1 of een 2.
2. De **delerkegel** (wit/grijs van kleur) wordt met de witte kant naar boven geplaatst aan de zijde van het spelbord waar de **jongste speler** zich bevindt.
3. **Vier pechhandkaarten** worden met het kruis naar beneden op het spelbord gelegd. Eén per speler.
4. De jongste speler van team wit **begint met het spel**.
5. Alle vier de spelers nemen **zes bovenste actiekaarten** van hun eigen stapel actiekaarten.
6. De jongste speler speelt **één kaart naar eigen keuze**. Na het spelen van een kaart gaat de speler een actie uitvoeren met een pion of pionnen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om een kaart te spelen enz.
7. De spelers spelen om beurten **met de klok mee**, rechtsom.
8. Nadat alle vier de spelers hun **zes actiekaarten** hebben gespeeld, leggen ze de gespeelde kaarten op hun **pasgedeelte op of nabij het spelbord**.
9. Vervolgens nemen alle spelers weer **zes nieuwe actiekaarten** van hun eigen trekstapel.
10. Nu wordt de **delerkegel naar de eerstvolgende speler** verplaatst (degene die met de grijze pionnen speelt). De delerkegel is bedoeld om te onthouden wie er aan de beurt is om de eerste kaart te spelen.
11. Als alle **54 actiekaarten** van de vier spelers zijn gespeeld, schudden de spelers zorgvuldig hun actiekaarten en gaat het spel verder waar ze gebleven waren.
12. Als je **geen enkele actiekaart kunt spelen**, moet je passen met alle actiekaarten in je hand. De zogenaamde **paskaarten** laat je aan de tegenstanders zien en leg je vervolgens met de beeldzijde naar beneden op het pasgedeelte van het spelbord.
13. Als je een kaart kunt spelen, **moet je dat doen**.
14. Tijdens het spel kun je de **pionnen van de tegenstander eraf gooien en wisselen**. Pionnen die worden verwijderd, plaats je netjes in de **pionnenhouder van de tegenstander**.
15. Pionnen op hun eigen kleurvakje zijn veilig en kunnen op die positie niet worden geslagen.
16. Een witte pion op een wit vakje staat veilig en een grijze pion op een grijs vakje staat ook veilig.

Je moet pionnen op nummervolgorde binnen spelen.

Betekenis van de **actiekaarten**.

**2**: Zet een eigen pion **twee stappen voorwaarts**.

**3**: Zet een eigen pion **drie stappen voorwaarts** of **drie stappen terug**.

**4**: Zet een eigen pion **vier stappen voorwaarts**.

**5**: Zet een eigen pion **vijf stappen voorwaarts**. Of splits het getal vijf door twee. Op deze manier mag je twee eigen pionnen verplaatsen. Bijvoorbeeld in 1 en 4 stappen vooruit of in twee en drie stappen vooruit. Ook mag je een eigen pion 2 stappen vooruit zetten en een andere eigen pion drie stappen terug uit zetten.

**6**: Zet een pion van de tegenstander **zes stappen voorwaarts**.

**7**: Zet een eigen pion **zeven stappen voorwaarts**.

**8**: Zet een eigen pion **acht stappen voorwaarts**.

**9**: Zet een eigen pion **negen stappen voorwaarts**.

**10**: Zet een eigen pion **tien stappen voorwaarts** en alle pionnen die je onderweg passeert, worden van het spelbord gespeeld.

**Boer**: Wissel een eigen pion van positie die op het spelbord staat met een pion van de tegenstander.

**Vrouw**: Zet een eigen pion **twaalf stappen voorwaarts**.

**Heer**: Zet een eigen pion op de **startpositie 2** of zet een eigen pion **2 stappen vooruit**.

**Aas**: Zet een eigen pion op de **startpositie 1** of zet een eigen pion **één stap voorwaarts**.

**Joker**: Je mag of een eigen pion of een pion van de tegenstander **1, 2, 3, 4 of 5 stappen voorwaarts** verplaatsen. Of je mag een pion van de tegenstander **3 stappen terug** zetten.

Als een pion op een **rood vakje** wordt gespeeld, moet deze pion **onmiddellijk van het spelbord worden verwijderd**.

**Pechhand.**

**Je mag één keer tijdens het spelen zes van je 54 speelkaarten, wisselen voor zes nieuwe kaarten.**

**Als je zes gepakte kaarten bijvoorbeeld heel slecht of juist heel goede kaarten zijn mag je die zes kaarten vrijwillig ruilen/wisselen.**

**Je voegt de zes kaarten toe aan je trekstapel en schud de kaarten om daarna zes nieuwe kaarten te pakken.**

**Als je de pechhand kaart nog niet gebruikt hebt ligt die kaart met het kruis naar beneden op het spelbord en heb je hem wel benut dan draai je de pechhand kaart met het kruis naar boven.**

**-----------------------------------------**

Geparkeerde pion.

Je mag als team één pion in het thuishonk van de tegenstander plaatsen. Dat noemen we een geparkeerde pion.

Op deze manier kun je verhinderen dat de tegenstander daar op dat moment zijn pion niet neer kan zetten.

Een geparkeerde pion kunnen spelers wegspelen door of een 6-kaart of een jokerkaart te spelen.

**Winnaar of een gelijk spel ?**

**Het team dat als eerste vijf pionnen aaneengesloten in een rij heeft krijgt 1+ punt. Het team dat als eerste tien pionnen binnen heeft krijgt 10+ punten**

**Stel je voor dat team wit als eerste vijf in een rij maakt en 9 pionnen binnen speelt dan hebben ze ook 10 + punten .**

**Een gelijkspel is op deze manier dus ook mogelijk.**

**------------------------**

**Have Fun.**