

# FRIEDEMANN FRIESE

# VRIJDAG

*Je bent Vrijdag en je brengt je dagen door op een onbewoond eiland. Als Robinson plotseling kapseist met zijn boot en aan wal komt op jouw strand, wordt je rust verstoord. Om Robinson een kans te geven het eiland weer te verlaten, leer jij hem nieuwe vaardigheden zodat zijn overlevingskansen tegen de gevaren van het eiland toenemen.*

*Als Robinson er aan het einde van het spel in slaagt om twee piraten te verslaan, zal hij het eiland succesvol verlaten en heb jij je geliefde rust terug. . .*

## Kort speloverzicht

“Vrijdag” is een soloavontuur. Als speler probeer je Robinson door het spel heen te leiden. Hij zal zonder te sterven van twee piraten moeten winnen om het eiland uiteindelijk te kunnen verlaten. De stapel gevechtskaarten stelt zijn vaardigheden voor. Aan het begin van het spel is Robinson nog niet zo handig. In verhouding is Robinson wel erg gezond en hij begint dan ook met veel levens. Je hebt twee manieren om Robinson te helpen: Je kunt de gevaren van het eiland bestrijden en zo extra gevechtskaarten krijgen om Robinsons kansen te verbeteren. Of je verliest bewust van sommige gevaren en betaalt daarvoor met Robinsons levenspunten om ongewenste gevechtskaarten uit het spel te verwijderen.

Tijdens het spel verbeter je dankzij beide mogelijkheden de kwaliteit en de kwantiteit van je gevechtskaarten en helpt daarmee Robinson, die met zijn nieuw verworven vaardigheden en wijsheid ook van grotere gevaren kan winnen. Het leven op het eiland is echter energieverblindend en daarom moet Robinson steeds verouderingskaarten aan zijn stapel gevechtskaarten toevoegen. Deze kaarten zijn vaak erg vervelend, dus houd hier rekening mee bij het maken van je plannen.

Het is dus aan jou: gebruik Robinsons levenspunten slim en kies de juiste gevaren om Robinson sterk en gezond te houden voor het eindgevecht tegen beide piraten. Het spel heeft meerdere moeilijkheidsgradaties. Eerst leggen we het eenvoudigste spel uit – moeilijkheidsgraad 1. Zodra je deze moeilijkheidsgraad goed doorlopen hebt, kun je de drie volgende gradaties proberen en steeds de volgende uitdaging aangaan. Lukt het je uiteindelijk in moeilijkheidsgraad 4 om het spel te verslaan?

## Speelmateriaal

72 speelkaarten, bestaande uit:

- 3 niveaukaarten (groen, geel en rood)
- 59 gevechtskaarten, bestaande uit:
  - 18 Robinsonstartkaarten
  - 11 verouderingskaarten (8 normaal, 3 moeilijk)
  - 30 gevaar/kenniskaarten
- 10 piratenkaarten

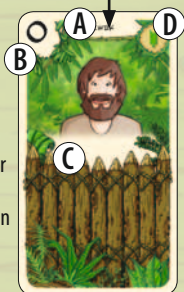
22 levenspunten

3 voorraadtableaus

- A** titel
- B** gevechtswaarde
- C** mogelijke speciale eigenschap
- D** # levenspunten voor vernietiging
- E** verouderingskaarten
  -  normaal
  -  moeilijk

## GEVECHTSKAARTEN

Robinsonstartkaarten en verouderingskaarten



Gevarenkant (boven)

- A** titel
- B** aantal kosteloze kaarten
- C** gevaarwaarde van de niveaus (groen, geel, rood)

## GEVECHTSKAARTEN

Gevaar/kenniskaarten



Kenniskant (onder)

- D** titel
- E** gevechtswaarde
- F** mogelijke speciale eigenschap
- G** # levenspunten voor vernietiging

## Vorbereiding

Je eerste spel begint op moeilijkheidsgraad 1:

- 1 Sorteert de niveaukaarten en leg ze in een open stapel voor je. De groene kaart is zichtbaar bovenop de stapel. Het spel begint met het groene niveau.
- 2 De verouderingskaart "heel dom" wordt uit het spel verwijderd. Sorteert de overgebleven 10 verouderingskaarten in twee stapels (7x **A** en 3x **B**), schud beide stapels en leg ze op elkaar als één gedekte stapel op het verouderingstableau. Leg de normale verouderingskaarten **A** boven op de stapel. De verouderingskaarten worden later in het spel gebruikt.
- 3 Schud de 18 startkaarten en leg ze voor je als gedekte stapel op het Robinsonvoorraadtableau. Dit zijn je eerste gevechtskaarten in de Robinsonstapel.
- 4 Schud de 30 gevaarkaarten en leg ze als gedekte stapel op het gevaartableau.
- 5 Schud de piratenkaarten en trek twee willekeurige kaarten. Leg de piraten open op tafel, dit zijn je tegenstanders in de finale. Leg de overige piratenkaarten terug in de doos, deze kaarten worden niet meer gebruikt tijdens dit spel.
- 6 Neem 20 levenspunten voor Robinson en leg ze naast de Robinsonstapel. Neem nog 2 levenspunten en leg deze apart in de doos.
- 7 Je hebt nog wat meer ruimte nodig naast de Robinsonstapel en de gevaarstapel voor de kaarten die je aflegt.



## Spelverloop



Tijdens het spel help je Robinson iedere beurt tegen één gevaar te vechten. Je begint het spel in het "groene niveau", als de gevaren nog vrij onschadelijk zijn. Helaas zijn Robinsons vaardigheden dat ook (dat wil zeggen: je gevechtskaarten in de Robinsonstapel).

Iedere beurt voer je de volgende acties in volgorde uit:

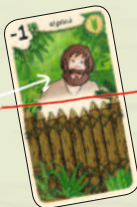
### 1. Trek twee gevaarkaarten.

Trek de bovenste twee kaarten van de gevaarstapel en bekijk ze. Kies een van deze twee kaarten als het gevaar waartegen Robinson gaat vechten en leg deze open vóór de Robinsonstapel. Leg de andere kaart af op de gevaaraflegstapel.

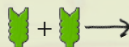
### 2. Vecht tegen het gevaar.

Het witte hokje  aan de linkerkant op de gevaarkaart geeft het aantal gevechtskaarten aan dat je kosteloos mag trekken om tegen het gevaar te vechten. Om het gevaar te bestrijden moet je tijdens "moeilijkheidsgraad 1" evenveel of meer gevechtspunten hebben dan de groene gevechtswaarde . Trek één voor één de kaarten van de Robinsonstapel en leg ze open links naast de gevaarkaart. Je mag nieuwe kaarten trekken en aan de linkerkant leggen tot je net zoveel kaarten hebt getrokken als het aantal in het witte hokje aangeeft. Nadat je alle kosteloze kaarten getrokken hebt, mag je meer kaarten trekken, maar hiervoor offer je 1 levenspunt op per kaart die je trekt. Leg de geofferde levenspunten terug in de spelvoorraad. Leg de extra kaart(en) open rechts naast de gevaarkaart.

1 kosteloze  
kaart



2 extra  
kaarten ...



... voor 1  
levenspunt  
per kaart!

Iedere keer nadat je een gevechtskaart getrokken hebt, kun je kiezen om de speciale eigenschap van een van de openliggende gevechtskaarten te gebruiken (het maakt niet uit of deze kaart links of rechts ligt). Je mag zelf de volgorde bepalen waarin je de eigenschappen gebruikt. Je mag een speciale eigenschap van een kaart slechts één keer per gevecht gebruiken. Draai de kaart 90° als je zijn speciale eigenschap gebruikt. Nadat deze eigenschap volledig uitgevoerd is, kun je de volgende eigenschap gebruiken van een andere kaart (zie het overzicht van de speciale eigenschappen op pagina 10). De speciale eigenschappen van de verouderingskaarten moet je in ieder geval gebruiken!

Nadat je minimaal één gevechtskaart hebt getrokken tegen het gevaar, kun je ervoor kiezen om niet meer kaarten te trekken, zelfs als je minder kaarten getrokken hebt dan het aantal in het witte hokje aangeeft. Je kunt hier om twee redenen voor kiezen: omdat je al genoeg gevechtspunten hebt om te winnen van het gevaar (zie 3. Win je van het gevaar? hieronder) of omdat je opzettelijk wilt verliezen van het gevaar (zie 4. Verlies je van het gevaar?).

*Tijdens het spel is het erg belangrijk dat je steeds de keuze maakt of je meer levenspunten wilt betalen om een gevecht te winnen of dat je opzettelijk verliest en betaalt om zo van slechte kaarten af te komen. Beide opties zijn een belangrijk onderdeel van het spel!*


Het gevecht is niet automatisch afgelopen. Je mag alle overgebleven speciale eigenschappen eerst nog gebruiken. Pas als je het gevecht wilt beëindigen, vergelijk je jouw gevechtspunten met de gevaarwaarde en beëindig je het gevecht.

### **3. Win je van het gevaar?**

Als de som van alle gevechtspunten op alle open gevechtskaarten groter of gelijk is aan de gevaarwaarde (van het huidige niveau), dan win je het gevecht en leg je de gevaarkaart samen met de gespeelde kaarten op de Robinsonaflegstapel. De verkregen gevaarkaart verandert nu in een gevechtskaart. Vanaf nu gebruik je de kenniskant van de kaart.

### **4. Verlies je van het gevaar?**

Als je het gevecht opzettelijk verliest en de som van alle gevechtspunten op alle open gevechtskaarten kleiner is dan de gevaarwaarde, dan moet je levenspunten betalen gelijk aan het aantal gevechtspunten dat je tekort komt (het verschil tussen de gevaarwaarde en je totale aantal

gevechtspunten). Voor ieder levenspunt dat je betaalt, mag je een gespeelde gevechtskaart vernietigen en uit het spel verwijderen. Om een verouderingskaart te vernietigen heb je twee levenspunten  nodig. Leg de onverslagen gevaarkaart op de gevaaraflegstapel en leg de (overgebleven) gevechtskaarten op de Robinsonaflegstapel. Je mag geen extra levenspunten "offeren" om meer ongewenste kaarten te verwijderen.



### **Voorbeeld (Win je van het gevaar?):**

nadat Robinson een levenspunt geofferd heeft, verkent hij succesvol het eiland dankzij een geniaal moment. Vanaf nu kan hij het wapen in volgende gevechten gebruiken.

## **5. Opnieuw beginnen bij actie 1.**

Als er nog minimaal 2 gevaarkaarten in de gevaarstapel over zijn, begin je opnieuw met actie 1. Trek 2 gevaarkaarten, kies er één en vecht hiertegen.

Als de gevaarstapel leeg is, gaat het spel verder met het volgende (zwaardere) niveau. Leg de bovenste niveaukaart in de doos en vervolg het spel met het volgende niveau (na het "groene niveau" volgt het "gele niveau", na het "gele niveau" volgt het "rode niveau" en na het "rode niveau" vecht je uiteindelijk tegen de piraten). Aan het begin van een nieuw niveau schud je de gevaaraflegstapel en begin je weer bij actie 1.

Als er aan het einde van een niveau nog precies één kaart in de gevaarstapel over is, trek je deze kaart en beslis je of je tegen deze kaart wilt vechten op het huidige niveau. Je kunt er ook voor kiezen om deze kaart direct op de gevaaraflegstapel te leggen en verder te gaan met het volgende niveau (zoals wanneer de gevaarstapel leeg is).

## Geen gevechtskaarten meer in de Robinsonstapel

Gedurende het gehele spel gelden de volgende regels:

Als je een gevechtskaart van de Robinsonstapel moet (of wilt) trekken, maar er zijn niet genoeg kaarten over, trek dan kaarten tot de stapel leeg is. Neem dan de bovenste kaart van de verouderingsstapel en schud deze kaart mee met de Robinsonaflegstapel (bekijk de verouderingskaart niet!). Leg alle kaarten weer op het tableau en trek van deze nieuwe Robinsonstapel de kaarten die je nog nodig hebt. Je schudt de Robinsonaflegstapel pas als je een gevechtskaart moet trekken en dat niet meer kunt (je schudt dus niet direct nadat je de laatste kaart van de Robinsonstapel getrokken hebt).

## De finale: confrontatie met de piraten

Nadat je voor de derde keer de gevaarstapel hebt doorgewerkt, vecht je tegen de twee piraten. De overgebleven gevaarkaarten in de gevaaraflegstapel worden niet meer gebruikt tot de puntentelling aan het einde van het spel (met uitzondering van één piraat – zie pagina 11).

Je kiest één van de piraten, legt hem vóór Robinson en begint een gevecht zoals beschreven bij actie 2. De piraten werken precies hetzelfde als de gevaarkaarten. Nadat je de eerste piraat verslagen hebt, vecht je direct verder tegen de andere. Je moet winnen van de piraten! Je mag niet beslissen om te verliezen en met levenspunten te betalen. Als je gespeelde gevechtskaarten niet genoeg gevechtspunten opleveren om de piraat te verslaan, moet je levenspunten offeren om meer gevechtskaarten te trekken.

## Einde van het spel

Als je de tweede piraat verslagen hebt, win je het spel.

Als je tijdens het spel een levenspunt moet betalen en je hebt er geen meer over, verlies je onmiddellijk het spel. Het is niet erg om nul levenspunten te hebben, maar zodra je nog een levenspunt nodig hebt, verlies je het spel!

## Een uitgebreid voorbeeld van een gevecht:

Robinson probeert tijdens het groene niveau om de “Wilde Dieren” te verslaan. Hij heeft 4 gevechtspunten nodig om dit gevecht te winnen en om de kenniskaart als nieuwe gevechtskaart te krijgen. Nadat hij de tweede kosteloze kaart getrokken heeft, heeft hij al 3 gevechtspunten. Maar dan trekt hij een verouderingskaart en deze verlaagt het totaal naar 1 gevechtspunt.



getrokken gevechtskaarten



gevaarkaart

Robinson kan een van de volgende keuzes maken:

- 1. Het eenvoudige idee:** ik trek de laatste van mijn 4 kosteloze kaarten (zie het witte vakje op de gevaarkaart).
- 2. Het interessante idee:** ten eerste gebruik ik de “visie”; ik bekijk de volgende 3 kaarten en sorteer ze zo, dat de beste kaart in deze situatie bovenop de Robinsonstapel ligt (en misschien leg ik de minst handige kaart wel af). Ten tweede trek ik deze kaart kosteloos en hopelijk win ik dan het gevecht.



**3. Het listige idee:** ten eerste gebruik ik de “visie”, maar ik leg de slechtste kaart bovenop de stapel. Ten tweede trek ik deze kaart kosteloos en met behulp van de “uitrusting” ruil ik zowel de verouderingskaart als de slechte kaart om zodat ik de 2 bovenste kaarten van de Robinsonstapel trek. Hopelijk win ik dan het gevecht.

**4. Het andere idee:** ook nu speel ik de “visie”, ik leg weer de slechtste kaart (voor dit idee is dat hopelijk een kaart met 0 gevechtswaarde) bovenop de stapel en ik trek deze kosteloos. Hierna verlies ik vrijwillig het gevecht. Op dit moment kost me dat 3 levenspunten: 4 (de gevaarwaarde van de “Wilde dieren”) – 1 (de som van alle gevechtswaardes:  $0+3-2=+1$ ). Ik mag deze 3 levenspunten gebruiken om zowel de verouderingskaart (voor 2 levenspunten) als de slechtste kaart (vermoedelijk voor 1 levenspunt) voor de verdere duur van het spel te verwijderen. Dit betekent natuurlijk dat ik de “Wilde dieren” niet win als nieuwe kenniskaart: de drie gevechtspunten en de speciale eigenschap van deze kaart zijn wel erg sterk!

**5. Het riskante idee:** ik probeer te winnen en ik probeer tegelijkertijd de verouderingskaart te vernietigen. Ik kan de speciale eigenschap van de “Wilde dieren” natuurlijk niet gebruiken, aangezien ik nog vecht tegen dat gevaar. Maar misschien heb ik een andere gevechtskaart in mijn Robinsonstapel die ik kan gebruiken om de verouderingskaart te vernietigen. Ten eerste trek ik de vierde kosteloze kaart. Ten tweede gebruik ik de “visie” om de volgende 1,2 of 3 kaarten op de Robinsonstapel te bekijken. Als ik de benodigde kaart vind, offer ik 1 levenspunt op om deze kaart te trekken en leg ik de kaart rechts van de gevaarkaart. Als dit plan mislukt, heb ik nog steeds de speciale eigenschap “2x ruilen” van de “uitrusting” als mijn plan B.

Er zijn nog veel meer mogelijkheden voor Robinson om tegen dit gevaar te vechten. Je beste beslissing in dit voorbeeld hangt misschien ook af van het aantal levenspunten dat je nog overhebt en van welke gevechtskaarten je al in je Robinsonstapel hebt. . .

Jouw grote uitdaging is om het beste plan te bedenken voor dit soloavontuur!

Nu ben je klaar om aan je eerste spel te beginnen. De speciale eigenschappen hoef je pas te lezen als ze tijdens de gevechten opduiken. Je kunt de speciale eigenschappen van de piraten negeren totdat je tegen ze gaat vechten.

## Speciale eigenschappen van de gevechtskaarten

### startkaarten en kenniskaarten

Tijdens een gevecht kun je de speciale eigenschappen van alle openliggende gevechtskaarten gebruiken in een volgorde naar keuze. Als je een speciale eigenschap gebruikt, moet je deze volledig uitvoeren voordat je de speciale eigenschap van een andere kaart kunt gebruiken.

**+1 leven:** je mag 1 levenspunt uit de doos nemen en deze toevoegen aan Robinsons voorraad (maximaal 22 levenspunten).

**+2 levens:** je mag tot 2 levenspunten uit de doos nemen en deze toevoegen aan Robinsons voorraad (maximaal 22 levenspunten).

**+1 kaart:** je mag kosteloos 1 extra gevechtskaart trekken (leg deze rechts van de gevaarkaart).

**+2 kaarten:** je mag kosteloos tot 2 extra gevechtskaarten trekken (leg deze rechts van de gevaarkaart).

**1x vernietig:** je mag 1 van de andere getrokken gevechtskaarten omdraaien en gedekt neerleggen. De eigenschappen van deze kaart vervallen en tellen niet mee voor het gevecht, maar de kaart telt nog steeds als een gevechtskaart met een gevechtswaarde van 0. Deze kaart kan niet verwijderd worden door speciale eigenschappen! Vernietig deze kaart aan het einde van het gevecht en verwijder deze uit het spel.

**1x verdubbelen:** je mag de gevechtswaarde van 1 andere getrokken gevechtskaart verdubbelen. Je mag maar één keer per gevecht de waarde van een kaart verdubbelen. Als je deze eigenschap meerdere keren bezit, moet je ze gebruiken op verschillende gevechtskaarten! Deze eigenschap wordt pas geactiveerd aan het einde van het gevecht als je de gevechtswaarde en de gevaarwaarde vergelijkt.

**1x kopieer:** je mag de speciale eigenschap van 1 andere getrokken gevechtskaart kopiëren om deze opnieuw te gebruiken. Je mag dezelfde eigenschap vaker kopiëren als je meerdere keren de eigenschap “kopiëren” hebt.

**niveau -1:** als je tegen een gevaar vecht in “niveau geel” of “niveau rood”, mag je de waarde van het gevaar 1 niveau verlagen (voorbeeld: als je tegen een gevaar vecht in “niveau geel”, controleer dan nu de groene gevaarwaarde in plaats van de gele.) Deze eigenschap wordt pas geactiveerd aan het einde van het gevecht als je de gevechtswaarde en de gevaarwaarde vergelijkt. Deze eigenschap is nutteloos in “niveau groen” en tegen de piraten.

**3 kaarten sorteren:** je mag één voor één tot 3 kaarten van de Robinsonstapel trekken en bekijken. Je mag hierna maximaal 1 kaart afleggen en je moet de overige kaarten gedekt op de Robinsonstapel terugleggen in een volgorde naar keuze.

**1x ruilen:** je mag 1 van de andere getrokken gevechtskaarten die open op tafel liggen afleggen (je mag een kaart kiezen waarvan je de speciale eigenschap al gebruikt hebt) en een nieuwe kaart trekken. Leg deze nieuwe kaart op de plaats van de afgelegde kaart. Als de nieuwe kaart een speciale eigenschap heeft, mag je deze nu of later in het gevecht gebruiken.

**2x ruilen:** je mag tot 2 van de andere getrokken gevechtskaarten ruilen. Je moet de eerste ruilactie helemaal uitvoeren voor je aan de tweede mag beginnen. Je mag direct de nieuwe kaart die je net getrokken hebt weer ruilen tijdens de tweede ruilactie (je mag dan de speciale eigenschap van deze geruilde kaart niet eerst gebruiken).

**1x onder de stapel:** je legt 1 van de andere getrokken gevechtskaarten onderaan de Robinsonstapel. Als je een van de kosteloze kaarten aan de linkerkant kiest, mag je in ruil hiervoor een nieuwe kaart trekken. De Robinsonstapel moet ten minste 1 kaart bevatten om deze actie uit te kunnen voeren. Als de Robinsonstapel leeg is, schud dan nu de Robinsonaflegstapel (zie “Geen gevechtskaarten meer in de Robinsonstapel” op pagina 7.)

## verouderingskaarten

Je moet de speciale eigenschappen van de verouderingskaarten gebruiken tijdens het gevecht tegen de gevaarkaart! Als je een van deze kaarten vernietigt of uit het spel verwijdert met behulp van een speciale eigenschap, dan vervalt de speciale eigenschap van de verouderingskaart (dit geldt ook tijdens het gevecht tegen de piraten).

**-1 levens:** aan het einde van het gevecht moet je 1 (extra) levenspunt betalen, ook als je het gevecht gewonnen hebt. Je mag dit levenspunt niet gebruiken om een van de getrokken gevechtskaarten te vernietigen!

**-2 levens:** aan het einde van het gevecht moet je 2 (extra) levenspunten betalen, ook als je het gevecht gewonnen hebt. Je mag deze levenspunten niet gebruiken om een (of meer) van de getrokken gevechtskaarten te vernietigen!

**hoogste kaart = 0:** als je het resultaat van het gevecht controleert, geldt de hoogste onveranderde positieve gevechtswaarde van een van je getrokken gevechtskaarten als 0 gevechtspunten. Als je meerdere kaarten hebt met dezelfde hoogste gevechtswaarde, wordt maar één van deze kaarten beïnvloed.

**stop:** als je deze kaart aan de linkerkant van de gevaarkaart moet leggen, moet je onmiddellijk stoppen met het trekken van kosteloze kaarten, zelfs als je nog niet al je toegestane kosteloze kaarten getrokken hebt. Als je deze kaart aan de rechterkant van de gevaarkaart moet leggen, heeft deze kaart alleen een gevechtswaarde van 0, de eigenschap "stop" heeft geen effect aan deze kant. Als je deze kaart verwijdert of vernietigt tijdens het gevecht, mag je het trekken van kosteloze kaarten hervatten als je nog kosteloze kaarten zou mogen trekken.

## piratenkaarten

Vijf normale piratenkaarten bevatten alleen de gevaarwaarde **(A)** en het aantal kosteloze kaarten **(B)** dat je tegen deze piraten mag trekken. Vijf andere piraten hebben ook speciale eigenschappen **(C)**, de instructies hiervoor zijn verschillend.



· **Elke extra gevechtskaart kost 2 levens:** nadat je alle kosteloze kaarten getrokken hebt, moet je 2 levenspunten betalen voor iedere extra gevechtskaart die je trekt tegen deze piraat (in plaats van het gebruikelijke 1 levenspunt per extra kaart). Als je nog maar 1 levenspunt overhebt en je moet nog kaarten trekken, dan leg je dit levenspunt terug in de doos en verlies je het spel.

- **Slechts de helft van de gevechtskaarten telt (verouderingskaarten tellen mee):** je mag slechts de gevechtswaarde van de helft van de getrokken gevechtskaarten gebruiken. Je moet hoe dan ook alle verouderingskaarten meetellen, zij nemen elk een van de schaarse plaatsen in. Als je een oneven aantal kaarten hebt, mag je het aantal in jouw voordeel naar boven afronden.
- **Iedere open gevechtskaart telt voor +1 gevechtspunt:** aan het einde van het gevecht tel je 1 punt bij je gevechtswaarde op voor elke getrokken gevechtskaart (Robinsonstartkaarten, verouderingskaarten, kenniskaarten en kaarten die door speciale eigenschappen gevechtskaart zijn geworden).
- **Vecht tegen alle overgebleven gevaarkaarten samen:** tel alle rode gevaarpunten van de overgebleven gevaarkaarten (“niveau rood”) in de gevaaraflegstapel bij elkaar op voor de gevaarwaarde van deze piraat. Tel alle waarden in de witte hokjes op voor het aantal gevechtskaarten dat je kosteloos mag trekken voor dit gevecht. (Als je aan het einde van het spel je punten telt, tellen al deze gevaarkaarten nog steeds voor -3 punten!)
- **+2 gevaarpunten voor elke verouderingskaart die is toegevoegd:** tel voor je het gevecht tegen deze piraat begint het aantal verouderingskaarten dat je tijdens het spel toe hebt moeten voegen aan je gevechtskaarten. Tel voor iedere verouderingskaart +2 gevaarpunten op bij de gevaarwaarde van deze piraat. Je kunt de overgebleven verouderingskaarten tellen op het verouderingstableau (je begint het spel met 10 kaarten op dit tableau en 11 kaarten voor moeilijkheidsgraad 3 en 4 – zie onder).

### Als je alle gevaren gemakkelijk verslaat...

Je kunt dit spel in verschillende moeilijkheidsgraden spelen. Ga steeds grotere uitdagingen aan tot je uiteindelijk het spel wint in de hoogste moeilijkheidsgraad! Maak de volgende aanpassingen in de Voorbereiding:

Moeilijkheidsgraad 1 (volgens de spelregels hierboven): de verouderingskaart “heel dom” wordt uit het spel verwijderd. Je begint met 18 Robinsonstartkaarten en 20 levenspunten plus 2 extra levenspunten in de doos.

Moeilijkheidsgraad 2: neem de bovenste kaart van de verouderingsstapel en schud deze extra kaart mee met de 18 Robinsonstartkaarten (bekijk de verouderingskaart niet!).

Moeilijkheidsgraad 3: neem de verouderingskaart “heel dom” en schud deze samen met de andere verouderingskaarten. Doe dit voordat je een verouderingskaart trekt om aan je Robinsonstartkaarten toe te voegen.

Moeilijkheidsgraad 4: begin met slechts 18 levenspunten plus 2 extra levenspunten in de doos. Dit is het echte spel!

## Puntentelling

Je kunt na ieder spel je overwinningspunten berekenen. Word je wijzer door ervaring?

1. Neem al je gevechtskaarten (ook in de Robinsonaflegstapel) en tel alle gevechtswaardes bij elkaar op. Elke verouderingskaart heeft nu een waarde van -5, ongeacht de werkelijke gevechtswaarde.
  2. Tel hierbij 15 punten op voor iedere verslagen piraat (onverslagen piraten worden niet meegeteld).
  3. Tel 5 punten op voor ieder levenspunt dat nog in Robinsons voorraad over is (dit kan alleen als je gewonnen hebt).
  4. Trek 3 punten af voor iedere gevaarkaart die nog in de gevaarstapel en in de gevaaraflegstapel over is.
- Als je steeds je score bijhoudt, kun je de verschillende spellen en je successen met elkaar vergelijken. Uiteraard apart voor iedere moeilijkheidsgraad! Hoe hoger de moeilijkheidsgraad, hoe moeilijker het zal zijn om hoog te scoren!

... alles wat je altijd al had willen weten:

### Tijdens het gehele spel mag je:

... beide aflegstapels bekijken (de Robinson- en de gevaaraflegstapel).

... het aantal kaarten tellen in alle drie de stapels (Robinson-, gevaar- en verouderingsstapel).

... alle vernietigde kaarten bekijken.

Dit is geen geheugenspel, dus je hebt toegang tot alle openbare informatie.

### De gevechtspunten en de speciale eigenschappen van de Robinsonstartkaarten:

Robinsonstapel:  $1x"2"$ ,  $3x"1"$ ,  $8x"0"$ ,  $5x"-1"$  en  $1x"0$  (+2 levens)"

Normale verouderingskaarten:  $1x"-1"$ ,  $2x"-2"$ ,  $1x"-3"$ ,  $2x"0$  (hoogste kaart=0)",  $1x"0$  (-1 leven)",  $1x"0$  (stop)"

Moelijke verouderingskaarten:  $1x"-4"$ ,  $1x"-5"$ ,  $1x"0$  (-2 levens)"

### Het Vrijdag-project

Iedere Vrijdag schrijft Friedemann in zijn Vrijdag-blog: [www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de) – helaas alleen in het Duits. Tot nu toe zijn als gevolg hiervan twee spellen gepubliceerd: in 2010 "Schwarzer Freitag" (Kosmos) en nu "Vrijdag".

**Auteur:** Friedemann Friese

**Grafische vormgeving:** Marcel-André Casasola Merkle

**Grafische vormgeving & ontwerp:** Harald Liesche

**Vertaling:** Angelique den Brok

**Eindredactie:** Daniël Hogetoorn

© 2011 2F-Spiele

Made in Germany

**Uitgever en distributeur:**

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice: 0900 - 999 0000

[Klantenservice@999games.nl](mailto:Klantenservice@999games.nl)

Alle rechten voorbehouden



