



# SYNERGY

## VOEL JIJ JE MEDESPELERS GOED AAN?

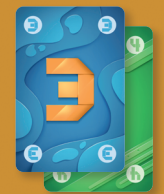
Missie na missie richten jullie je erop om de perfecte rondes te spelen. Alle elementen kunnen samen een harmonieuze symfonie van kleuren en getallen worden waarin de synergie groter is dan de som der afzonderlijke delen. Zorg er dus in elke ronde niet alleen voor dat je zelf je opdracht haalt, maar dat ook je medespelers succesvol zijn. Help elkaar, versterk elkaar, en vind in elke missie de synergie.



15 **DUBBELZIJDIGE** **MISSIEKAARTEN** LAAT DEZE STAPEL OP VOLGORDE LIGGEN!



1 **SUPERKAART** EN 1 **HYPERKAART**



50 **CIJFERKAARTEN** (5 **KLEUREN**)



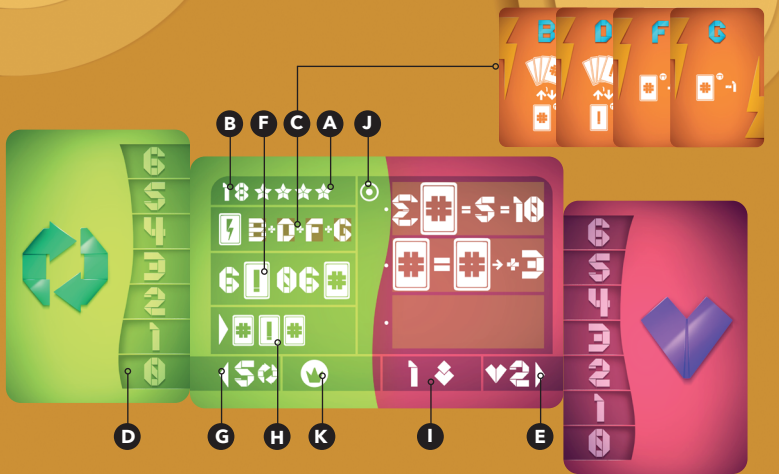
35 **OPDRACHTKAARTEN** (5 **KLEUREN**)



5 **DUBBELZIJDIGE** **ACTIEKAARTEN**



1 **LEVENSKAART** EN 1 **RONDEKAART**



### BEGINOPSTELLING

Elke speler kiest de tien cijferkaarten en zeven opdrachtkaarten van eenzelfde kleur. De niet gebruikte setjes kaarten gaan terug in de doos. De kleuren zorgen ervoor dat je kunt herkennen welke speler met welke kleur speelt.

Kies de missie uit die jullie gaan spelen, en leg deze midden op tafel. De sterren op de missiekaart geven de moeilijkheidsgraad aan (A). Hoe meer sterren, hoe moeilijker. De missies zijn genummerd van 1 tot 30 (B) en kunnen zo op volgorde worden gespeeld. Jullie kunnen er ook voor kiezen om af te wijken van de volgorde en zelf een missie uit te kiezen. Wel raden we aan voor het eerste spel een missiekaart met 1 ster te nemen.

Als de missie aangeeft dat er actiekaarten (C) mogen worden gebruikt, leg dan de juiste actiekaarten naast de missiekaart. Hetzelfde geldt voor de superkaart/hyperkaart. Deze kaarten zitten bij het openen van de doos op specifieke plekken tussen de missiekaarten verborgen; speel

je de missies op volgorde van nummer, dan komen de actiekaarten, met als de superkaart en de hyperkaart, vanzelf tevoorschijn wanneer ze voor het eerst nodig zijn bij de daaropvolgende missies.

Leg de rondekaart links naast de missiekaart, zodanig dat de teller op nul staat (D). Leg de levenskaart rechts naast de missiekaart, zodanig dat de teller gelijk staat aan het aantal levens van de missie (E). Na elke behaalde ronde schuif je de rondekaart één omlaag. Na elk verloren leven schuif je de levenskaart één omhoog. Kom je op 0 dan heb je de missie verloren.

De missiekaart geeft ook aan met hoeveel opdrachtkaarten en cijferkaarten in je hand je de missie begint (F). Als je de missie niet met alle cijferkaarten en/of opdrachtkaarten begint, schud je ze (in twee afzonderlijke stapels) en leg je deze gedekt voor je neer. Daarna pak je het aantal aangegeven kaarten van de stapels in je hand.

### DOEL VAN HET SPEL EN MISSIES

Het doel van het spel is om gezamenlijk de gekozen missie te volbrengen. Je wint samen, of je verliest samen.

### MISSIES UITVOEREN EN RONDES

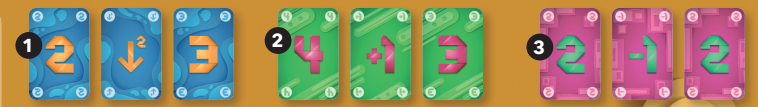
Op de missiekaart staat het aantal rondes dat de groep succesvol moet afronden (G). Elke ronde die niet slaagt, kost de groep een leven. Elke ronde die wel slaagt, brengt de groep dichtbij de overwinning.

**LET OP!** Tijdens het gehele verloop van een missie mogen de spelers geen informatie uitwisselen over welke cijferkaarten en/of opdrachtkaarten ze zouden kunnen of moeten spelen of welke kaarten ze in hun hand hebben! Wel mogen de spelers met handgebaren hint naar informatie die al voor iedereen zichtbaar op tafel ligt.

### EEN RONDE BESTAAT UIT DE VOLGENDE STAPPEN:

1. Check op de missiekaart de volgorde van het spelen van cijfer- en opdrachtkaarten (H). Meest voorkomend is cijfer-opdracht-cijfer.
2. Alle spelers kiezen de eerst benodigde kaart uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich op tafel. Zodra elke speler een kaart heeft neergelegd, worden ze tegelijk opgedraaid.
3. Alle spelers kiezen een tweede kaart uit hun hand en leggen deze gedekt naast de eerste kaart. Ook deze kaarten worden tegelijk opgedraaid.
4. **(Alleen bij een missie met actiekaarten:)** Zonder overleg met de andere spelers mag een speler of mogen spelers een actiekaart pakken en de actie uitvoeren. Elke actiekaart mag tijdens een volledige missie maar één keer ingezet worden. Zijn er geen actiekaarten (meer) of wil niemand een actiekaart inzetten, dan wordt deze stap overgeslagen. Nadat de actie op de kaart is uitgevoerd, wordt de actiekaart afgelegd.
5. Alle spelers kiezen een derde kaart (altijd een cijferkaart) uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich op tafel. Zodra elke speler een kaart heeft neergelegd, worden ze tegelijk opgedraaid.

Vervolgens wordt gekeken hoeveel spelers hun opdracht hebben gehaald. Om te bepalen of een opdracht gehaald is of niet, wordt per speler gekeken naar de som van hun twee cijferkaarten.



**VOORBEELD**  
SPELERS 1 EN 3 ZIJN SUCCESVOL: SPELER 3 IS PRECIES 1 ONDER SPELER 1 GEEINDIGD, SPELER 1 IS EEN NA LAAGSTE GEWORDEN. SPELER 2 MOEST PRECIES 1 BOVEN EEN ANDERE SPELER EINDIGEN, WAT NIET IS GELUKT.

**OPDRACHTEN NAAR RECHTS:** de door jou gekozen opdrachtkaart schuift één speler door naar rechts.

**OPDRACHTEN NAAR LINKS:** de door jou gekozen opdrachtkaart schuift één speler door naar links.

**ONEVEN:** als tweede cijferkaart moet je een oneven cijferkaart spelen.

**EVEN:** als tweede cijferkaart moet je een even cijferkaart spelen.

**LAAG NAAR HOOG:** je tweede cijferkaart moet hoger zijn dan je eerste cijferkaart.

**HOOG NAAR LAAG:** je tweede cijferkaart moet lager zijn dan je eerste cijferkaart.

**NIET HOGER DAN 7:** de som van beide cijferkaarten mag niet hoger zijn dan zeven.

**NIET LAGER DAN 5:** de som van beide cijferkaarten mag niet lager zijn dan vijf.

**GEEN DUBBELE CIJFERS:** je mag geen twee cijferkaarten spelen van dezelfde waarde.

**GELIJKE CIJFERS PLUS 3:** bij twee gelijke cijferkaarten (kleur en waarde) wordt waarde 3 opgeteld.

**1 = 6:** elke cijferkaart met waarde 1 krijgt waarde 6. De cijferkaart blijft wel oneven.

**SOM 5 IS 10:** een som van 5 krijgt waarde 10.

**VERSCHIL:** de som wordt bepaald door het verschil te nemen tussen beide cijferkaarten in plaats van ze bij elkaar op te tellen. Dus, een 1 en een 5 (in elke volgorde) geeft een som van 4, twee maal een 3 geeft een som van 0.



De missiekaart geeft aan wanneer een ronde geslaagd is: hebben genoeg spelers in de groep hun opdracht gehaald, dan is de ronde geslaagd. Bij **(I)** wordt aangegeven hoeveel spelers maximaal mogen falen in hun opdracht, zonder dat de groep de ronde verliest.

**Haalt de groep een ronde**, dan verliest de groep geen leven en wordt de rondekaart een ronde opgeschoven. Elke speler die zijn of haar opdracht heeft gehaald, neemt één van de beide net gespeelde cijferkaarten terug in de hand. De overige twee kaarten worden open en goed leesbaar vóór de speler op tafel afgelegd in een aflegrij. Heeft een speler een opdracht niet gehaald, dan mag deze speler geen kaart terug in de hand nemen en moet alle drie de net gespeelde kaarten open en zichtbaar in de eigen aflegrij leggen.

**Haalt de groep de ronde niet**, dan blijft de rondekaart gelijk en verliest de groep wél een leven. De levenskaart wordt dan omhoog geschoven naar het volgende (lagere) cijfer. Alle spelers, **ook de speler(s) die de opdracht niet hebben gehaald**, mogen één van de beide net gespeelde cijferkaarten terug in de hand nemen.

Voordat de nieuwe ronde begint moeten alle spelers hun hand aanvullen met één nieuwe cijferkaart en één nieuwe opdrachtkaart van hun gesloten trekstapels. Is een trekstapel leeg, dan vul je je hand vanuit die stapel niet meer aan. Heeft een van de spelers op enig moment in het spel niet meer genoeg cijferkaarten in de hand om een opdracht te spelen, dan heeft de groep de missie onmiddellijk verloren.

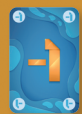
#### OPDRACHTKAARTEN

Elke speler speelt in een ronde twee cijferkaarten en één opdrachtkaart. De opdrachtkaart geeft aan wat de speler in die

specifieke ronde moet bereiken met de som van de beide cijferkaarten. Er zijn zeven verschillende opdrachtkaarten:



De som is exact één hoger dan de som van een van de andere spelers.



De som is exact één lager dan de som van een van de andere spelers.



De som is exact gelijk aan de som van een van de andere spelers.



De som is niet gelijk aan de som van elk van de andere spelers. De som is dus uniek.



De som is een waarde tussen de waardes van beide directe burens in. Het maakt niet uit welke van de burens hoger en welke lager is.



#### ACTIEKAARTEN

Sommige missies geven aan dat er een of meerdere actiekaarten mogen worden geactiveerd om de missie makkelijker te maken. Elke actiekaart kan gedurende een missie maar één keer worden ingezet. Na de tweede gespeelde kaart van elke ronde kan iedere speler **zonder overleg** een actiekaart pakken en uitvoeren.



De som is de op een na hoogste van alle spelers. Hebben meerdere spelers dezelfde som, dan nemen deze spelers dezelfde plek in de rangorde aan. *Voorbeeld: Sietse speelt deze opdrachtkaart en zijn som is 7.*

*Vicky en Irene hebben beide 8 als som. Sietse haalt zijn opdracht.*



De som is de op een na laagste van alle spelers. Ook hier geldt: hebben meerdere spelers dezelfde som, dan nemen deze spelers dezelfde plek in de rangorde aan. En zo kan ook bij vijf spelers een speler tegelijk de op een na hoogste als de op een na laagste waarde hebben, als de sommen van de spelers bijvoorbeeld 8, 8, 5, 3 en 3 zijn.

Er zijn tien verschillende actiekaarten:

**A.** Eén cijferkaart naar keuze uit je eigen aflegstapel terug in de hand nemen.

**B.** Jouw cijferkaart op tafel omwisselen met een cijferkaart in je hand.

**C.** Twee cijferkaarten naar keuze uit je eigen aflegstapel terug in de hand nemen.

**D.** Jouw opdrachtkaart op tafel omwisselen met een opdrachtkaart in je hand.

**E.** Twee opdrachtkaarten op de tafel omwisselen met elkaar.

**F.** De waarde van een cijferkaart verhogen met 1.

**G.** De waarde van een cijferkaart verlagen met 1.

**H.** Het aantal te behalen opdrachten deze ronde verlagen

met 1. Bijvoorbeeld, bij een missie waarbij 4 van de 4 spelers de opdracht moeten behalen om een ronde verder te komen, hoeven na het spelen van de actiekaart die ronde nog maar 3 van de 4 spelers hun opdracht te halen.

**I.** Twee cijferkaarten op de tafel omwisselen met elkaar.

**J.** De som van deze speler telt deze ronde niet mee. Deze speler hoeft de opdracht niet te halen, en de som bepaalt ook niet mee of andere spelers hun opdracht hebben gehaald of niet. De speler moet wel een tweede cijferkaart spelen, en kiest na de ronde één cijferkaart uit om terug in de hand te nemen.

Na het activeren van een actiekaart leg je de kaart af. Deze actiekaart kan tijdens de huidige missie niet meer worden ingezet.

**LET OP!** Voor het overzicht is het praktisch om actiekaarten F en G, wanneer een speler deze activeert, voor het restant van de ronde naast een cijferkaart te leggen, zodat er makkelijker geteld kan worden. Daarna kan deze actiekaart worden afgelegd. Evenzo kan het handig zijn om actiekaarten H en J direct na het activeren nog tot het einde van de ronde zichtbaar bij een speler of bij de groep spelers te laten liggen.

Sommige actiekaarten veranderen tijdelijk een algemene regel of een missieregel. Daar waar een actiekaart in conflict komt met een algemene regel of een uitdaging, gaat de actiekaart altijd voor.

#### UITDAGINGEN

Hoe verder je komt in de missies, hoe moeilijker deze worden. Dit komt deels doordat bij sommige missies uitdagingen zijn toegevoegd **(J)**. Het overzicht van deze uitdagingen vind je op de achterflap van deze spelregels, zodat het altijd makkelijk vindbaar is.

**LET OP!** Als cijferkaarten of opdrachtkaarten door een uitdaging van speler wisselen, dan blijven die kaarten bij die spelers, en worden daar aan het einde van de ronde open afgelegd. Spelers kunnen dus kaarten van meerdere kleuren voor zich op tafel hebben liggen. Via de actiekaarten die aangeven dat er kaarten terug in de hand mogen worden genomen, mogen deze spelers dan ook kiezen uit alle kaarten van hun aflegrij, ongeacht de kleur.

#### SUPER EN HYPER

Na het winnen van een aantal missies kan er een nieuw symbool verschijnen op de missiekaart: het super- en/of het hypersymbool **(K)**.



Dit is de superkaart. Geef deze kaart aan een van de spelers. Om een ronde succesvol te volbrengen, moet deze speler behoren tot de spelers die de opdracht hebben volbracht. Als er wel voldoende spelers hun opdracht halen, maar deze speler niet, verliest de groep dus alsnog de ronde (en een leven).



Dit is de hyperkaart. Geef deze kaart aan een van de spelers. Om de missie te behalen, moet deze speler elke ronde zijn of haar opdracht hebben volbracht. Dus ook rondes waarin de groep een leven verliest. Verliest de speler met deze kaart een opdracht, dan verliest de groep de gehele missie.

**LET OP!** Spelers met een superkaart of hyperkaart mogen geen gebruikmaken van de actiekaarten H en J.

#### EINDE VAN HET SPEL

De spelers winnen het spel als zij succesvol de gekozen missie afronden. Gefeliciteerd!

De spelers verliezen het spel onmiddellijk als:

- Ze tijdens een van de gekozen missies geen levens meer overhebben, of;
  - Een van de spelers niet meer voldoende cijferkaarten heeft om aan een opdracht te voldoen, of;
  - Een van de spelers niet aan de gevraagde uitdaging kan voldoen, of;
  - De speler met de hyperkaart een ronde niet haalt.
- Probeer het nog eens!

#### CREDITS

**Auteur:** Robert Brouwer

**Illustraties:** Gustavo Furstenaar

**Grafische vormgeving:** Vicky Trouerbach

**Uitgever:** Jolly Dutch

**Versie:** 2023

*De auteur dankt alle speltesters. Speciale dank aan: Daan Reid, Frank Knottnerus en Maarten Venema*

BEKIJK ONZE  
UITLEGVIDEO

