

SYMBOLEN en KAARTEN



De **DEUGDEN- EN ZONDENSCHIIF**
Draai aan de schijf en ontvang de bijbehorende zonden- of deugdenkaart. De speler met de pion van deze zonde ontvangt een **VRUCHT DES LEVENS**.



De **RODE STEEN**
Lever een **ZONDENKAART** in. De speler rechts van je trekt deze kaart en legt deze onderop de stapel.



De **GOUDEN STEEN**
Zet op het **PASPOORTVEL** een krul door deze zonde.



De **VRUCHT DES LEVENS**
Je ontvangt één vrucht. Hiermee mag je in een volgende beurt een extra stap heen of terug zetten. Met **DRIE** vruchten kun je een willekeurige zondenkaart aftroeven.

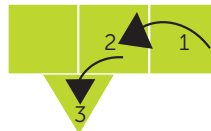


De **DUIVEL**
Kies een speler uit die zijn opdrachtkaart moet wisselen voor aan andere opdracht.



PARADIJS

EINDBESTEMMING
TIP: Zorg dat je genoeg vruchten hebt om extra stappen erbij of eraf te zetten om **precies** op de driehoek te komen.



De **ZONDENKAARTEN** belemmeren de tegenstander in het spel of geven jou een voorsprong. Hoe? Dat staat op de kaart. Na inzet verlaat de zondenkaart het spel.



Met de **DEUGDENKAARTEN** kun je de tegenoverliggende zonde aftroeven. Na inzet verlaat de deugdenkaart het spel.

SPEL KLAARZETTEN en START



1. Maak stapeltjes van alle kaarten die bij elkaar horen.
2. Iedere speler krijgt **ZEVEN VERSCHILLENDE ZONDENKAARTEN**.
3. Iedere speler trekt één **KARAKTERKAART**. Plaats de pion op de startpositie van je personage.
4. Iedere speler neemt een **OPDRACHTKAART** van de stapel. Deze opdrachtkaart is geheim. Laat deze niet zien aan je medespelers.
5. Elke speler krijgt een **PASPOORTVEL**.
6. Ieder gooit met de **CIJFERDOBBELSTEEN**. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen.
7. Vertel wie je bent (**KARAKTERKAART**) en het spel gaat van start.

JE BENT AAN DE BEURT

- Je mag zowel **VOOR- ALS ACHTERUIT** stappen zetten.
- Voordat je gooit, bepaal je of je een **ZONDENKAART** wilt inzetten. Je mag in één beurt meerdere zondenkaarten inzetten. Na gebruik verlaat de zondenkaart het spel. Let op, elke pion geniet onschendbaarheid voor een bepaalde zonde (zie zondenkaarten).
- Gooi met de **CIJFERDOBBELSTEEN**. Het aantal ogen bepaalt het aantal plaatsen dat je voor- of achteruit mag zetten.
- Met de inzet van een **VRUCHT DES LEVENS** mag je een extra stap (voor- of achteruit) op het speelveld kopen. Elke vrucht is één stap. Na gebruik verlaat de vrucht het spel.
- Gooi je het getal **ZEVEN**, dan heb je geluk! Je verdient een **VRUCHT** en je mag, indien je dat wenst, van plaats wisselen met een willekeurige speler die op het **GROENE SPEELVELD** staat. Daarna mag je ook nog de zeven stappen zetten. Wil je niet wisselen dan heb je alleen het geluk van de zeven stappen en de extra vrucht.
- Kom je op een **SYMBOOL** (zie symbolen) dan valt er meestal iets te verdienen of met de duivel te pesten.

DE ANDER IS AAN DE BEURT

- Je medespeler zet een **ZONDENKAART** tegen je in. Je kunt de zondenkaart aftroeven als je de tegenovergestelde deugdenkaart hebt.
- Je medespeler draait met de **DEUGDEN- EN ZONDENSCHIIF**. Draait de speler de zonde die jouw karakter vertegenwoordigt, bv gulzigheid en jij bent Vogelbek, dan heb je een **VRUCHT** verdient.

WINNAAR

- Je bent winnaar als jij als eerste je **EINDBESTEMMING** hebt bereikt en de drie werelden hebt bezocht. Laat je paspoort en opdrachtkaart zien. Let op: je moet precies op de eindbestemming komen

