

## Reflect

### Spelregels

1. Om het spel te winnen moet bij de laatste worp het juiste aantal ogen worden gegoid om vakje 67 te bereiken, met de meeste fiches. Gooit de speler teveel, dan wordt vanaf nr. 67 terug geteld. De winnaar ontvangt de bonuspot. Als het eindpunt niet bereikt wordt, dan wint de speler die nr. 67 het dichtst benadert; met de meeste fiches.
2. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit mag de eerste worp doen. De speler zet de pion evenveel vakjes vooruit als hij of zij ogen heeft gegoid.
3. De spelers ontvangen bij aanvang van het spel 7 Fiches.
4. Als een speler zes gooit, mag hij of zij de Jager, dat is de grote zwarte pion, verplaatsen naar iedere gewenste plek. Komt een speler op de plaats waar de Jager staat, dan gaat deze speler twee Legers terug.
5. Wie op een vakje met een Leger komt betaalt een Legerbelasting van 1 Fiche.
6. Wanneer je op een bezet vakje komt, mag je de pion die er staat eraf gooien. De pion die wordt geslagen gaat terug naar het vorige leger, of naar het startpunt. Deze speler hoeft geen belasting te betalen. Een speler die op een Leger staat kan er niet afgegooid worden.
7. Wie op een vakje met Bonus komt krijgt de inhoud van de Bonuspot.
8. Komt een speler op een vakje met de afbeelding van een haas, dan wordt op de laptop, of tablet een dilemmavraag van de kleur van de haas aangeklikt. Nadat de speler een keuze heeft gemaakt, of een antwoord heeft geformuleerd, wordt de bijbehorende beloning of bestraffing getoond. Opgelegde betalingen komen in de bonuspot.
9. Voor antwoorden op een open vraag is 1 minuut beschikbaar, bij te houden met de zandloper. Daarna bepalen de medespelers, bij meerderheid van stemmen, of het een goed of een niet zo goed verhaal is dat de speler als antwoord gaf. Bij deze vragen heeft de speler twee alternatieven. Kiest een speler voor **Casus**, dan wordt een eenvoudigere vraag voorgelegd en worden beloningen en bestraffingen gehalveerd. Kiest de speler voor **Arena**, dan wordt de vraag aangevuld met een waardeperspectief van waaruit de vraag beantwoord dient te worden. In de Arena worden beloning en bestraffing verdubbeld.
10. Als een van de spelers op een Leger komt, mogen de andere spelers een schenking doen aan hun medespelers van max. 3 fiches (F).
11. Als een speler niet aan een opgelegde straf kan voldoen, gaat deze terug naar de laatste Leger dat werd gepasseerd, of naar het startpunt. Deze speler hoeft geen Legerbelasting te betalen.