

DE SPOEDKLUS

Sidekix draait op volle toeren. Pakketten gaan de deur uit, klantvragen worden opgepakt en de planning lijkt onder controle. Tot er plotseling een bericht binnenkomt. Een klant heeft met spoed hulp nodig. De deadline is krap, de opdracht moet direct worden opgepakt en fouten zijn geen optie. Het is aan jou om De Spoedklus te volbrengen.

Daarvoor moet je snel schakelen, het overzicht bewaren en op het juiste moment de juiste keuzes maken. Maar zoals bij elke spoedklus verandert er onderweg van alles. De planning schuift, er komt nieuwe informatie binnen en niet iedereen geeft meteen prijs wat die weet of van plan is. Gelukkig hoeft je het bij Sidekix nooit alleen te doen...

De Together Heroes staan voor je klaar, elk met hun eigen kracht. Zet ze slim in, houd het overzicht en speel tactisch. Wie De Spoedklus het vaakst succesvol afrondt, verdient de titel: De Ultieme Sidekick.

Speelmateriaal

In dit spel heb je steeds één geheime kaart in je hand. Deze toont welke held, gebeurtenis of welk hulpmiddel jij op dat moment in handen hebt.

- 16 speelkaarten
- 4 overzichtskaarten, met hierop de uitleg van alle effecten van de kaarten
- 14 Sidekix-badges (inclusief 1 reserve)
- De spelregels (uitlegvideo beschikbaar via QR-code op de doos)

De speelkaarten

Het spel bevat 16 speelkaarten. Iedere kaart stelt een held, gebeurtenis of hulpmiddel voor uit de wereld van Sidekix. Hoe hoger het getal linksboven op de kaart, hoe sterker je positie aan het einde van de ronde. De tekst onderaan de kaart laat zien welk effect deze kaart geeft op het moment dat hij wordt gespeeld.

De Sidekix-badges

Elke Sidekix-badge staat voor één succesvol afgeronde Spoedklus. Hoe meer badges je verzamelt, hoe dichterbij je de titel van De Ultieme Sidekick komt.

Voorbereiding

Schud alle 16 speelkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Leg de bovenste kaart van de stapel gedekt en ongezien apart. Deze kaart kan door Daadkrachtige Dash gebruikt worden als de trekstapel leeg raakt.

Speel je met 2 spelers? Leg dan naast de afgesloten kaart de volgende 3 kaarten van de stapel open naast de trekstapel neer. Deze kaarten doen deze ronde niet mee, maar zijn wél inzichtelijk voor iedereen. Speel je met meer dan 2 spelers, dan doen alle overige kaarten mee.

Elke speler trekt vervolgens één kaart van de stapel en houdt deze geheim in zijn of haar hand.

Degene die het kortst bij Sidekix werkt, heeft nog het meest te bewijzen. Jij mag beginnen! De jongste speler mag natuurlijk ook.

Spelverloop

Iedere ronde staat voor één Spoedklus. De spelers zetten hun kaarten slim in om deze succesvol af te ronden.

Een ronde eindigt wanneer:

- de trekstapel aan het einde van een beurt leeg is, of
- alle spelers op één na zijn uitgeschakeld.

De winnaar van de ronde heeft De Spoedklus succesvol afgerond en ontvangt een Sidekix-badge. Daarna komt een nieuwe Spoedklus binnen en begint een nieuwe ronde. Het spel eindigt zodra een speler het benodigde aantal badges heeft verzameld en zich De Ultieme Sidekick mag noemen.

- 2 spelers -> 7 Sidekix-badges
- 3 spelers -> 5 Sidekix-badges
- 4 spelers -> 4 Sidekix-badges

Een speelbeurt

Ben jij aan de beurt?

1. Trek de bovenste kaart, je hebt er nu twee.
2. Speel één van de twee kaarten.
3. Voer het effect van de kaart uit.

Je moet altijd één van de twee kaarten spelen. Passen is niet toegestaan.

De gespeelde kaarten blijven voor elke speler open op tafel liggen, in de volgorde waarin ze werden gespeeld. Zo kun je onthouden welke kaarten en effecten al zijn gespeeld.

Na het uitvoeren van het effect gaat de beurt met de klok mee verder naar de volgende speler.

Uitgeschakeld

Word je tijdens De Spoedklus uitgeschakeld? Dan leg je de kaart uit je hand open neer, zonder het effect uit te voeren. Je doet daarna niet meer mee tot de ronde is afgelopen.

Einde van een ronde

Blijft er nog maar één speler over? Dan eindigt de ronde direct en wint die speler automatisch.

Is de trekstapel aan het einde van iemands beurt leeg en zijn er nog meerdere spelers over? Dan tonen alle overgebleven spelers hun laatste kaart. De speler met de hoogste kaart wint de ronde en ontvangt een Sidekix-badge.

Hebben meerdere spelers dezelfde hoogste kaart? Dan wint de speler met het hoogste totaal van de open gespeelde kaarten op tafel. Is dat ook gelijk? Dan wint de speler die het dichtst bij Sidekix woont. Die speler kon De Spoedklus namelijk het snelst oppakken.

De winnaar schudt alle kaarten en begint met het oplossen van de volgende Spoedklus.

Together Heroes

Hieronder volgt een overzicht van de 8 soorten kaarten in het spel.

8: De Sidekick (1)

"Every Hero Needs a Sidekick."

Dit is degene naar wie iedereen kijkt wanneer het erop aankomt. De Sidekick draagt het volste vertrouwen van het team en is daarmee het meest waardevolle dat je in handen kunt hebben. Wie De Sidekick verliest, verliest ook de kracht om De Spoedklus te volbrengen.

Effect

Als je De Sidekick speelt, ongeacht hoe en waarom, lig je direct uit de ronde.

7: De Escalatie (1)

"Alleen jij weet of dit al onder controle is."

Een situatie die dreigt te escaleren, wil je het liefst zelf onder controle houden. Maar niet iedereen wacht op jou. Ambitieuze Ace ziet een kans om meteen door te pakken en Daadkrachtige Dash laat een probleem nooit lang liggen. Werk je met een van hen samen, dan wordt De Escalatie meteen aangepakt, of je er klaar voor bent of niet.

Effect

In tegenstelling tot andere kaarten werkt De Escalatie uitsluitend wanneer je deze in je hand hebt.

Als je 'm speelt gebeurt er niets. Heb je De Escalatie én Ace of Dash in je hand? Dan heb je geen keuze en moet je De Escalatie spelen. Je hoeft de andere kaart in je hand daarbij niet te tonen.

Je mag De Escalatie óók spelen als je geen Ace of Dash in je handen hebt. *Wie De Escalatie in handen heeft, laat niet altijd zien wat er echt speelt.*

6: Ambitieuze Ace (1)

"Altijd gaan voor beter."

Ambitieuze Ace neemt geen genoegen met "goed genoeg". Hij denkt vooruit, ziet kansen voordat anderen ze zien en durft risico's te nemen om het maximale uit een situatie te halen. Terwijl anderen bezig zijn met wat nú gebeurt, kijkt Ace al naar wat hierna mogelijk is. Hij weet dat één slimme zet het verschil kan maken tussen meedraaien... of het worden van De Ultieme Sidekick.

Effect

Kies een andere speler en wissel jouw handkaart met die van die speler.

5: Daadkrachtige Dash (2)

"Doelgericht Aanpakken."

Wanneer alles blijft hangen, staat Daadkrachtige Dash op. Ze voelt precies aan wanneer het tijd is om te handelen. Dash brengt beweging terug wanneer een situatie dreigt vast te lopen. Ze wacht niet tot iemand anders het oplost. Ze zorgt dat het direct gebeurt.

Effect

Kies een speler. Dat mag je ook zelf zijn. Die speler legt zijn of haar handkaart open af en trekt direct een nieuwe kaart van de trekstapel. Is de stapel leeg? Dan trekt die speler de afgesloten kaart.

Legt een speler hierdoor De Sidekick af? Dan ligt die speler direct uit de ronde.

Zijn alle andere spelers beschermd door Bono? Dan moet je jezelf kiezen.

4: Behulpzame Bono (2)

"Laat mij je helpen."

Wanneer de druk stijgt en de spanning oploopt, blijft Behulpzame Bono rustig. Hij ziet waar spelers vastlopen, springt bij zonder gevraagd te worden en zorgt dat je kan blijven draaien. Hij helpt je door je even uit de wind te houden, zodat je weer vooruit kan.

Effect

Tot je volgende beurt ben je beschermd tegen effecten van andere spelers. Andere spelers mogen jou in die tijd niet kiezen voor een actie.

3: Samen Sepp (2)

"Samen op zoek naar De Ultieme Sidekick."

Samen Sepp gelooft dat je samen verder komt dan alleen. Hij brengt spelers bij elkaar en zorgt dat ieders kracht zichtbaar wordt. Zo wordt duidelijk wie op dat moment het sterkst staat om De Spoedklus verder te brengen.

Effect

Kies een andere speler en vergelijk samen (in het geheim) jullie handkaarten. De speler met de laagste kaart ligt uit de ronde. Hebben beide spelers dezelfde waarde? Dan gebeurt er niets en blijven beide spelers in het spel.

2: Bono's Bril (2)

"Zie wat anderen nog niet zien."

Bono's Bril is uitgerust met een ingebouwde scan. In één oogopslag pikt de drager verborgen signalen op en legt bloot wat voor anderen onzichtbaar blijft. Precies wat je nodig hebt om een stap voor te blijven.

Effect

Bekijk de handkaart van één andere speler. Je mag deze informatie niet aan andere spelers laten zien.

1: No-Nonsense Niño (5)

"Gewoon doen."

No-Nonsense Niño houdt niet van vaagheid, twijfel of eindeloze discussies. Hij zegt waar het op staat en prikt direct door verborgen plannen heen. Waar anderen blijven zoeken naar antwoorden, stelt Niño gewoon de vraag die ertoe doet.

Effect

Kies een andere speler en noem een kaartnaam waarvan jij denkt dat die speler hem in zijn of haar hand heeft. Behalve No-Nonsense Niño, die mag je niet noemen. De gekozen speler antwoordt alleen met ja of nee. Gok je goed? Dan ligt die speler direct uit de ronde. Gok je fout? Dan gebeurt er niets.