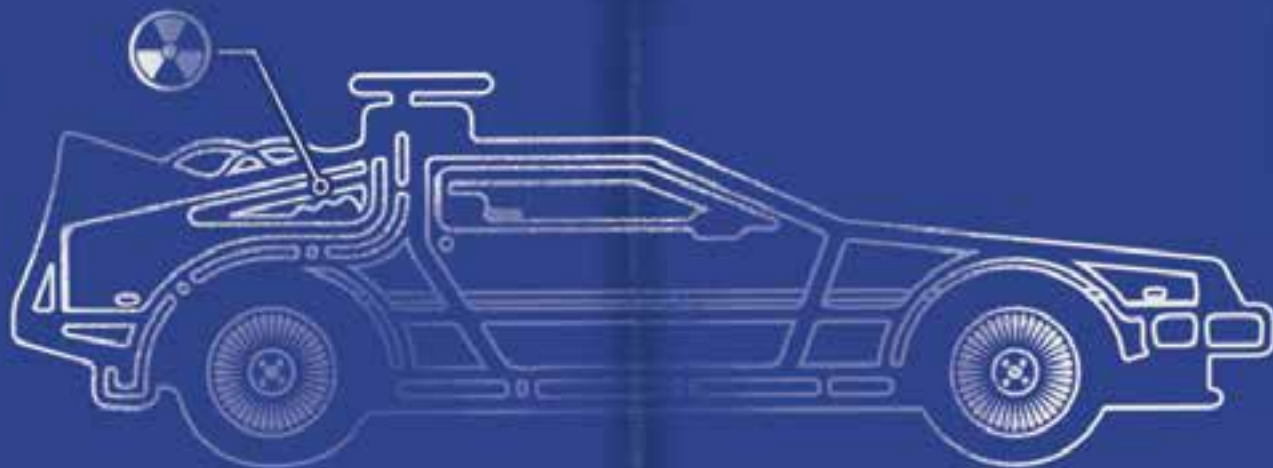


# BACK TO THE FUTURE DICE THROUGH TIME

HANDLEIDING



BY CHRIS LEDER, KEN FRANKLIN, AND KEVIN RODGERS

LEEFTIJD: 10+

SPELERS: 2-4

SPEELDUUR: 45-60 MINUTEN

## DOEL

Great Scott! Biff heeft de DeLorean gestolen en heeft een joyride door de tijd gemaakt. Werk samen om belangrijke gebeurtenissen uit de *Back to the Future* film trilogie compleet te maken en verloren voorwerpen te zoeken en terug te brengen. De spelers winnen als zij alle voorwerpen naar de juiste locatie in het juiste jaar terugbrengen.

## INHOUD

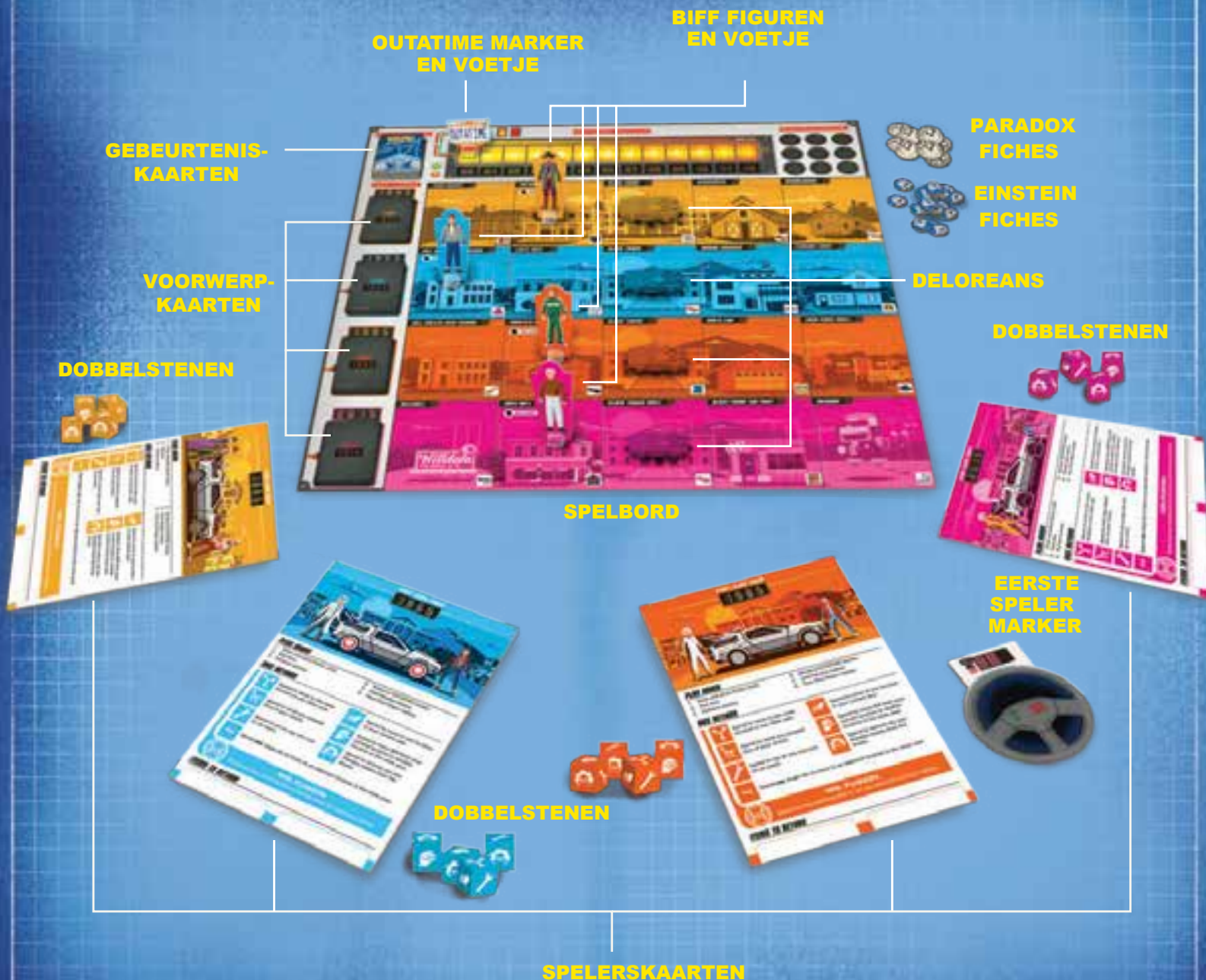
- 1 Spelbord
- 4 Spelerskaarten
- 4 DeLoreans
- 4 Biff figuren en plastic voetjes (voor 1885, 1955, 1985 en 2015)
- 16 dobbelstenen
- 72 gebeurteniskaarten
- 20 voorwerpkaarten (5 kaarten voor 1885, 1955, 1985, en 2015)
- 20 Paradox fiches
- 24 Einstein fiches
- 1 OUTATIME Marker en voetje
- 1 Eerste Speler Marker
- Handleiding

## VOORBEREIDING

1. Leg het spelbord in het midden op tafel. Elk jaar heeft een gemarkeerde **“Biff Start”** plaats; zet elke Biff figuur op start in het juiste jaar.
2. Schud de gebeurteniskaarten en leg ze als stapel met de afbeelding naar beneden op het spelbord op de aangegeven plaats. Laat links wat ruimte over voor aflegstapels.
3. Schud de Einstein fiches en plaats ze met de afbeelding naar beneden naast het bord en naast de Paradox fiches.
4. Schud de voorwerpkaarten en maak voor ieder jaar een stapel. Leg een aantal voorwerpkaarten met de afbeelding naar beneden op hun plaats links van ieder jaar, gebaseerd op de moeilijkheidsgraad van het spel dat je wilt spelen:
  - **Science Experiment (beginner):**  
2 voorwerpkaarten per jaar
  - **This Is Heavy! (standaard):**  
3 voorwerpkaarten per jaar
  - **Great Scott! (moeilijk):**  
4 voorwerpkaarten per jaar
  - **Nobody Calls Me Chicken! (absurd):**  
5 voorwerpkaarten per jaarLeg alle overige voorwerpkaarten weer in de doos zonder ernaar te kijken.
5. Plaats de **OUTATIME marker** op het startveld van de **OUTATIME tracker** op het spelbord.
6. Elke speler kiest een kleur en neemt de overeenkomstige DeLorean, vier dobbelstenen en spelerskaart, en zet dan de DeLorean op de klokkentoren van het jaar dat overeenkomt met de kleur van de DeLorean. De speler die het verst door de tijd heeft gereisd (de oudste speler) neemt de Eerste Speler Marker.

Het spel gaat beginnen!

# VOORBEELD SPELVOORBEREIDING



## GAMEPLAY

*Back to the Future: Dice Through Time* bestaat uit een aantal rondes. Een ronde bestaat uit de volgende stappen:

1. Pak gebeurteniskaarten van de stapel
2. Gooi de dobbelstenen
3. Voer acties uit
4. Zet de **OUTATIME Marker**
5. Voeg **Paradox** fiches toe
6. Geef de Eerste Speler Marker door

### 1: Pak en plaats gebeurteniskaarten

De speler met de Eerste Speler Marker pakt een aantal gebeurteniskaarten afhankelijk van het aantal spelers:

- 2 spelers: **3** gebeurtenissen
- 3 spelers: **5** gebeurtenissen
- 4 spelers: **8** gebeurtenissen

Als de gebeurteniskaarten op zijn, schud je de aflegstapel en maakt een nieuwe trekstapel.

Vervolgens draai je de gebeurteniskaarten die je hebt gepakt één voor één om. Als je een speciale gebeurtenis om-draait, voer je de actie op de kaart meteen uit. Sommige speciale gebeurtenissen hebben een direct effect, dat je meteen moet uitvoeren voordat je de kaart wegdoet. Als je meerdere Speciale gebeurtenissen omdraait, moet je de directe effecten uitvoeren in de volgorde waarin ze werden omgedraaid.

#### Biff icon



Als een gepakte kaart een Locatie gebeurtenis is, leg je deze op de overeenkomstige plek op het spelbord in het juiste jaar en op de juiste locatie. Als een Gebeurteniskaart het Biff icoon heeft, moet je de Biff figuur van dat jaar meteen naar deze locatie verplaatsen. Er kan meer dan één gebeurtenis op dezelfde locatie worden geplaatst.

4

### 2: Dobbelstenen gooien

Voordat je gooit, mag elke dobbelsteen die een vorige ronde op het spelbord is geplaatst, door hun eigenaren (zie **Rippling Dobbelstenen**) weer in hun hand genomen worden. Spelers gooien dan tegelijkertijd hun dobbelstenen.

### 3: Acties uitvoeren

Beginnend met de eerste speler en spelend met de klok mee, krijgen alle spelers een beurt en gebruiken hun dobbelstenen om acties uit te voeren. Spelers moeten hun beurt helemaal afmaken voordat de volgende speler aan de beurt is. Acties worden uitgevoerd door een dobbelsteen "uit te geven".

**Vergeet niet samen te werken om gebeurtenissen op te lossen en voorwerpen terug te brengen!**

Acties worden uitgevoerd door dobbelstenen "uit te geven"; plaats een dobbelsteen op je spelerskaart om aan te geven dat hij is uitgegeven. Eenmaal uitgegeven, kan een dobbelsteen deze beurt niet meer worden gebruikt. Om een gebeurtenis compleet te maken, moet je dobbelstenen uitgeven die overeenkomen met de iconen op de betreffende Gebeurtenis-kaart (zie Gebeurtenissen compleet maken en Voorwerpen Vinden). Afhankelijk van je worp, kunnen dobbelstenen ook uit-gegeven worden om onderstaande acties uit te voeren:



#### FLUX CAPACITOR

Uitgeven om te verplaatsen naar dezelfde locatie in een ander jaar.



#### ARROW (pijl)

Uitgeven om te verplaatsen naar elke locatie in je huidige jaar.



### **FIST** (vuist)

Uitgeven om Biff te verplaatsen van je huidige locatie naar een andere locatie in hetzelfde jaar.



### **LIGHTNING** (bliksem)

Uitgeven om elke ongebruikte dobbelsteen van je keuze opnieuw te gooien.



### **DOC BROWN**

Uitgeven om twee Paradox fiches van het spelbord te verplaatsen.



### **WRENCH** (moersleutel)

Uitgeven om te gebruiken als een willekeurig icoon bij een gebeurtenis.

## Extra dobbelsteenacties:

Elke dobbelsteen mag uitgegeven worden om een locatie naar links of rechts te verplaatsen in jouw jaar.

Elke twee overeenkomende dobbelsteenresultaten kunnen gebruikt worden om **MR. FUSION te activeren!** Je mag twee dobbelstenen met gelijke resultaten uitgeven om één van bovenstaande resultaten te behalen, wat gebruikt kan worden om een actie uit te voeren of om een gebeurtenis compleet te maken.

Bijvoorbeeld, een speler die twee 🎲 gooit, mag **MR. FUSION gebruiken om** 🤖 te maken om een gebeurtenis

Gebeurtenissen compleet maken en voorwerpen vinden Om een gebeurtenis compleet te maken en een locatie leeg te maken, moet je DeLorean op die locatie zijn, en je moet dobbelste(e)n(en) uitgeven die overeenkomen met de ico(o)n(en) op de Gebeurteniskaart. Bijvoorbeeld om de "Lou's Cafe" gebeurtenis compleet te maken,



moet je dobbelstenen uitgeven met de 🤖 en 🛠️ iconen. Gebeurtenissen mogen niet compleet gemaakt worden terwijl de Biff figuur op de locatie is. Je moet Biff verplaatsen door een 🎲 te gebruiken of door MR. FUSION te gebruiken voor twee gelijke dobbelstenen om de 🤖 te winnen.

Er mogen twee of meer Gebeurtenissen op dezelfde locatie liggen, wat het moeilijker maakt om het ruimte-tijd continuüm te herstellen. Als dat gebeurt moet je alle gebeurtenissen op die locatie tegelijk compleet maken. Het is mogelijk dat je dobbelstenen moet rippl om andere spelers te helpen om de locatie leeg te maken. (zie *Rippling Dobbelstenen*).

Als je een locatie leegmaakt, leg je alle ccompleet gemaakte Gebeurtenissen links van het spelbord. Verwijder elk Paradox fiche van die locatie. Pak dan één voorwerpkaart van de stapel van het jaar waarin je zit (zelfs als je meerdere Gebeurtenissen compleet heb gemaakt).



Leg deze onderaan je spelerskaart.

De Voorwerpkaart geeft het jaar en de locatie aan waar hij moet worden teruggelegd. Afbeeldingen van voorwerpen op elke locatie geven ook aan waar voorwerpen moeten worden teruggelegd.

Je mag maximaal twee Voorwerpkaarten per keer hebben. Als je een gebeurtenis compleet maakt terwijl je al twee Voorwerpkaarten hebt, mag je geen andere pakken. Als je een gebeurtenis compleet maakt en er zijn geen voorwerpkaarten van dat jaar meer, krijg je geen voorwerp.

*Let op: afhankelijk van de positie van de OUTATIME Marker en het aantal gebeurtenissen in het spel, mag je nog steeds Gebeurtenissen in jaartallen compleet maken zonder voorwerpen. Zie Advance OUTATIME Marker en Add Paradox fiches.*

## Voorwerpen terugbrengen

Je mag tijdens je beurt, als je op een locatie bent die overeenkomt met één van de zoekgeraakte voorwerpen die je bij je hebt, een voorwerp meteen terugleggen als er geen Biff of incomplete Gebeurteniskaarten op die locatie zijn. Als je een Gebeurtenis compleet maakt en/of een Biff figuur van de locatie verzet, mag je daarna ook het voorwerp terugleggen.

Als je een voorwerp hebt teruggelegd, leg je hem met de afbeelding naar boven op een aflegstapel naast het spelbord. Je krijgt twee beloningen voor het terugleggen van een voorwerp:

1. **Je hebt geholpen het ruimte-tijd continuüm te repareren! Zet de OUTATIME marker een veld naar links op de OUTATIME tracker.**
2. **Je verdient een Einstein fiche! Pak een Einstein fiche en plaats het op het bord.**

## Einstein Fiche

Elke keer als je een voorwerp op de juiste plaats en in de juiste tijd teruglegt, haalt je trouwe assistent Einstein hulp voor je! Einsteins bonussen verstrekken een icoon, die spelers kunnen uitgeven als een dobbelsteen.

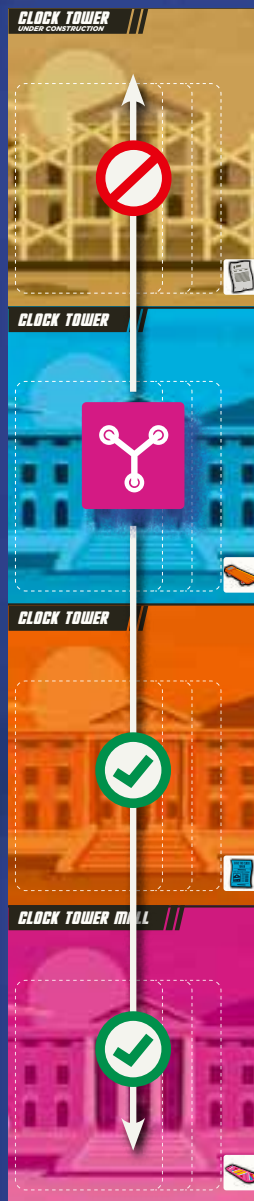
Elke speler mag een Einstein fiche uit het spel halen tijdens 3: Acties uitvoeren voor het effect.



## Rippling Dobbelstenen

Omdat de consequenties voor het verstoren van de tijdlijn desastreus kunnen zijn, is het soms nodig om je toekomstige ik te helpen. Tijdens je beurt, kun je kiezen om een dobbelsteen die nog niet gebruikt is op je DeLorean locatie te plaatsen (zonder het resultaat te veranderen).

Bij een volgende beurt, kan elke speler op die locatie of op dezelfde locatie in een toekomstig jaar, een rippled dobbelsteen uitgeven, en deze dan terugleggen op z'n eigen spelerskaart. Bijvoorbeeld (**Voorbeeld 1**), als je een dobbelsteen ripple op het Clock Tower veld in 1955,



**Voorbeeld 1: Rippling**

mag de volgende speler hem uitgeven op het Clock Tower veld van 1955, 1985 of 2015. Hij kan niet gebruikt worden in 1885, omdat dat in het verleden is.

Je mag een rippled dobbelsteen niet op een andere locatie gebruiken. Rippled dobbelstenen mogen teruggevraagd worden door hun eigenaar bij het begin van een ronde tijdens de eerste fase van de ronde (*Trek Gebeurtenis-kaarten*) voordat de dobbelstenen gegooid worden.

## Je andere ik tegenkomen

Als je je andere ik tegenkomt, verzwakt dat het ruimte-tijd continuüm, hoewel het soms een risico is dat je moet nemen. Als je DeLorean op een locatie komt waar al een DeLorean staat, moet je meteen als straf de OUTATIME marker twee velden verder zetten. (De OUTATIME marker gaat alleen vooruit als DeLoreans elkaar tegenkomen; als je je beurt beëindigt met twee DeLoreans op dezelfde locatie, gaat de OUTATIME marker de volgende ronde niet vooruit.)

## 4: OUTATIME Marker vooruit zetten

Als alle spelers hun beurt beëindigd hebben in een ronde, kijk je welk jaar de meest locaties heeft die bedekt zijn met Gebeurtenissen. Tel de locaties die door Gebeurtenissen

bedekt zijn in dit jaar, zet dan de OUTATIME Marker dat aantal vooruit. Als er meer dan één Gebeurteniskaart op dezelfde locatie ligt, wordt het beschouwd als één locatie.

Bijvoorbeeld (afb. 2), als 1885 en 1955 allebei één locatie hebben die bedekt is met een Gebeurtenis-kaart, 1985 drie locaties en 2015 twee locaties, dan moet je de OUTATIME Marker drie plaatsen richting Game Over plaatsen.



Voorbeeld 2

Als het jaar met de meeste locaties ook enkele Paradox fiches heeft, zet de OUTATIME Marker dan één **extra** veld per Paradox fiche dat in dat jaar aanwezig is naar rechts. Als er twee jaartallen zijn met de meeste locaties met gebeurteniskaarten, tel dan de Paradox fiches en Gebeurtenissen in het vroegste jaartal en zet de OUTATIME Marker dat aantal vooruit.

**Als de OUTATIME Marker het Game Over veld bereikt, is de tijd op! Iedereen houdt op te bestaan; het spel eindigt en de spelers verliezen! Great Scott!**

### 5: Voeg Paradox fiches toe

Voeg Paradox fiches toe aan alle locaties die bedekt zijn met Gebeurtenissen in het jaar dat de OUTATIME Marker vooruit is gezet. Op elke locatie mag maar één Paradox fiche liggen. Volgens het voorbeeld hierboven, zou 1985 drie Paradox fiches krijgen – één op iedere locatie met Gebeurtenissen.

### 6: De Eerste Speler Marker doorgeven

Geef de Eerste Speler Marker door aan de speler die links van je zit. De volgende ronde begint.

## HET SPEL WINNEN

Zodra het laatste zoekgeraakte voorwerp naar zijn eigen jaar en locatie is teruggebracht, winnen de spelers het spel! Het ruimte-tijd continuüm is gerepareerd en Doc en Marty hebben Hill Valley (en het universum) gered van een catastrofe!

# CREDITS

Game Design: Chris Leder, Ken Franklin, Kevin Rodgers

Illustration: Matt Taylor, Pilot

Game Development: Steve Warner

Graphic Design: Sam Dawson

Special thanks to all our playtesters!



Instructions: © 2020 Ravensburger  
North America, Inc. All rights reserved.  
Ravensburger.com

USe01



Back to the Future™ is © Universal City Studios  
LLC and Amblin Entertainment, Inc.  
All Rights Reserved.

Ravensburger