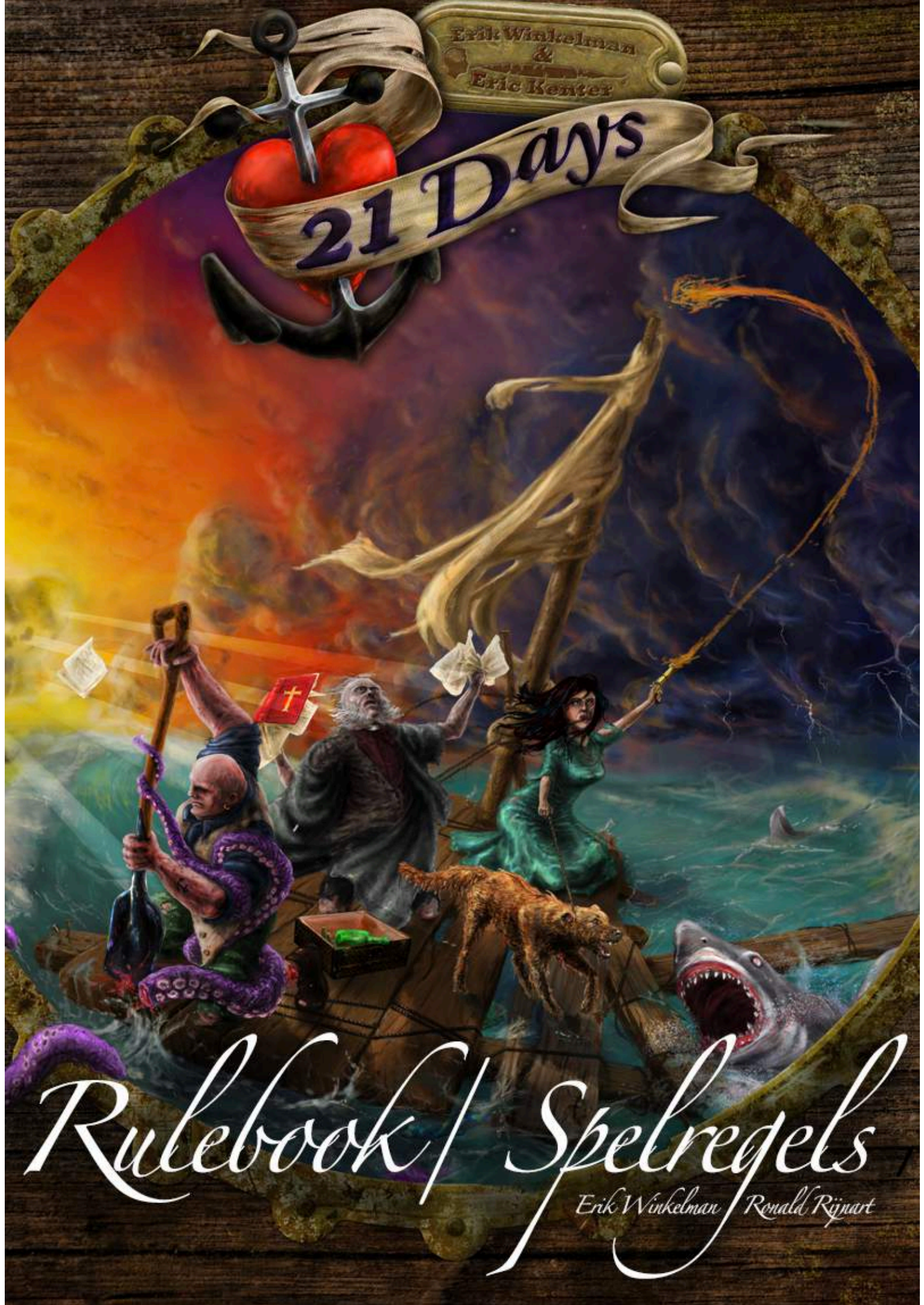


Erik Winkelman
&
Eric Kenter

21 Days



Rulebook / Spelregels

Erik Winkelman / Ronald Rijnart

17 October 1903.



The Esperanza ends up in a terrible storm and loses its battle against the elements. 163 souls perish at sea, but a small group survives this disaster and washes ashore on the isle Juan Ansidad. For weeks they wait, hoping for a miracle, for a rescue party that never comes. Food is in short supply and the realization sets in that if they want to survive, let alone make it home again, they will have to take action. They put together a raft as best they can from pieces of the Esperanza which washed ashore. Four survivors with only their wits about them, very small rations, and a healthy dose of luck, will brave the dangers of the pacific in search of salvation. They record their struggle for survival in the log book you now hold in your hands. A struggle that lasted for 21 days.

Components

1 gameboard, rulebook, 31 logbook cards, 13 survivor cards (3x red, 3x yellow, 3x blue, 4x green), 7 swap location cards, 6 disaster cards, 11 bottle cards, 3 jellyfish cards, 1 shark distance card, 4 marker tokens, 4 colored tokens, 10 Scruffs cards, 6 raft planks, 8 tentacle tokens, 16 hope tokens, 1x starting player token, 4 flip tokens, 1 rescueship token, 9 survivor dice, 4 placement dice, 1 shark die, 1 octopus die, 1 weather die, 1 kite die, 1 white extra placement die, 1 weatherforecast board, 1 compass token, 5 suitcase tokens, 1 cloud token

GOAL OF THE GAME:

21 Days lets you relive the events recorded in the survivors' log over a period of 21 days. The goal of the game is to get (at least) one of the survivors to safety on the 21 day. Only if you work together as a team and choose your actions on the game board wisely you may make it to the ship in time to be rescued.

21 Days, playing the solo game.

When playing the one player version, you have 2 options:

1. **Scruff's Up!** Play the game with Scruffs the dog as the green survivor. During setup pay attention to the instructions in red and be sure to read the extra instruction on page 11.
2. Play the game as a two, three or four player game; you control the 4 survivors (without Scruffs the dog).

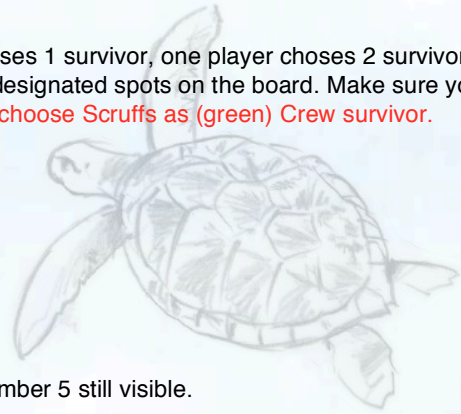


SETUP (2, 3 or 4 player game)



Place the game board on the table. The letters A to K correspond to the letters on the illustration of the game board.

- A. Place the 6 raft planks into the ocean.
- B. 2 players: every player chooses 2 survivors. 3 players: every player chooses 1 survivor, one player chooses 2 survivors. 4 players: every player chooses 1 survivor. Place the survivor cards on the designated spots on the board. Make sure you choose one survivor from each class (color). **When playing 'Scruffs Up!', choose Scruffs as (green) Crew survivor.** (See '21 Days, Scruffs Up!', page 11)
- C. Shuffle the disaster cards and place them, facedown, on the board.
- D. Shuffle the jellyfish cards and place them, facedown, on the board.
- E. Shuffle the bottle cards and place them, facedown, on the board.
- F. Shove the shark distance card partially underneath the board with the number 5 still visible.
- G. Place the 8 octopus tentacles, colored side up.
- H. Shuffle the swap location cards, randomly pick one and place it on the board.



I. Now construct the logbook:

- Sort the logbook cards by week number.
- Place the 'Day 21' card (week 3) on the right side of the logbook face up. This is the final day of the logbook and is not interchangeable.
- Separate the 3 **mandatory cards** from week 3 from the rest of the cards and blindly take one out of the game by placing it back in the box. Shuffle the remaining 2 cards together with the other cards for week 3 and place them face up on top of the 'Day 21' card.
- Add the mandatory card to the deck of 6 'Week 2' cards, shuffle them, and place them face up on top of 'week 3'.
- Shuffle the 7 'week 1' cards and place them face up on top of 'week 2'. You should now have a pile of 21 logbook cards.
- Return the unused logbook cards to the box.

THE MANDATORY CARDS

Week 2 and week 3 have mandatory cards. **You recognise these cards by the ship's wheel on the backside.**



- J. Each survivor is symbolized by 2 dice in his/her color, which, after determining the total strength and the place on the raft of a survivor, will be stacked on top of each other and placed on their designated place on the raft. To determine the total strength, each player rolls the (larger) survivor's dice. **The total of the two survivor's dice is the survivor's total strength.** Survivors not only have a total strength, but also a visible strength. **Visible strength is the number shown on the top die.** Should the total sum of the rolled dice be **less than 20** or **more than 40**, you may roll the dice again. Decide together on which spot on the raft you place the survivors.



The yellow survivor has a total strength of '8'.



The yellow survivor has a visible strength of '2'.

When playing 'Scruffs Up!', first place the green survivor die (Scruffs die) on the spot next to the fishing rod. At the beginning of the game Scruffs has a total strength of 4. (see '21 Days, Scruffs Up!', page 11)

- K. Decide the difficulty of the game by placing the rescueship token on the green, orange or red space of the rescue track. The further to the left you place the rescueship, the more difficult the game will be.

Finally:

- Every survivor gets a smaller die in his color; **the placement die.**
- Place the 16 hope tokens in the token bag.
- Every survivor takes 1 hope token from the token bag. Always place your hope token(s) on the survivors card. **Scruffs doesn't get any hope tokens.**
- Every survivor (randomly) gets one of the four flip tokens. Flip the token in the air for each survivor. The ability on the side that lands face up can be used once during the game (see 'The Fliptokens', page 4).
- Place the shark die and the octopus die next to the board.
- Be sure to discuss each of the survivor's unique abilities as well as the special ability determined by the token toss. Slide the first logbook card face up to the left of the logbook. In doing so, the first 2 days of the logbook will be visible.
- Decide who will be the starting player.

THE FLIPTOKENS



This survivor gets 3 hope tokens on Day 21.



Re-roll any one die from any player once.



Divide 4 strength amongst the survivors



Cancel a disaster card that has already been drawn.



Any 2 survivors may swap places on the raft.

THE GAME BEGINS:

The game begins on day 1 of the logbook. This is your first day at sea. With some luck and some tactics at least one of the survivors will be saved on day 21. How does each day / turn work?

1. SHARK PHASE:

The **shark distance card** will tell you when a group of 4 sharks have found the raft and attack. The starting player slides the Shark distance card one space to the right so that it shows the next number. At the end of the day on which this card shows a '1', an attack will occur, after all other actions and events have been carried out. When the sharks have just attacked (the shark distance card shows a '1'), the starting player shoves the card to the left until it shows the '5'.

IMPORTANT: Also adjust the shark distance card at the start of the game on day 1.

2. MORNING PHASE: Resolve the morning events from the log book (see 'Symbols', page 5).

3. MIDDAY PHASE: CHOOSE AND ACTIVATE LOCATIONS.

When playing 'Scruffs Up!', before choosing and performing actions, first play a Scruffs card. Scruffs strength has to be a '5' or '6'. (see: '21 Days, Scruffs Up!', page 11)



- The starting player first places his placement dice on available locations, then the other player does the same. We encourage you to discuss with each other which locations would be most beneficial for which character. All available locations are recognizable by the illustration of a compass. Do not yet roll the dice.
- Activate the locations, in clockwise order, by rolling the placement dice. Start at the octopus location and end at the fishing location. (see 'locations', page 6/7)

4. EVENING PHASE:

Resolve the evening events. (see: "Symbols", page 5)

5. ATTACK PHASE:

At the end of the day on which this card shows the number '1' an attack will occur. Resolve the attack phase by following the instructions on page 9 underneath the heading 'Shark attack'. After the sharks have attacked the starting player slides the card to the left into its original position and the number '5' is visible.

6. LOGBOOK PHASE:

Prepare the new day, by placing the next day on top of the previous one. There should always be two logbook cards visible; the present day and the next day. Pass along the starting player token to the other player.

DAY 21 / END OF THE GAME

When at least one of your party is still alive on the 21st day he/she hopes to be found by the rescue ship which has scoured the seas looking for you.

At the start of day 21, however, **each character loses 1 strength** due to exhaustion, after which they will have to try to get the rescue ship to notice them. You are unable to carry out any of the actions available to you on the board. **For every 2 hope tokens a survivor may shoot the flare gun.** For those that are in the unfortunate position of not having hope tokens at his / her disposal they may **shout out for help by rolling a die. Every attempt to roll a '6' will cost 2 strength.** A dolphin may help you, but special hope tokens may not be used today. Sharks will not attack on this day. When the rescue ship enters the final spot on the rescue track you will be saved and thereby win the game.



SYMBOLS

You can come across these symbols on the logbook-, bottle-, Scruffs and disaster cards during the different phases. Follow their instructions, from top to bottom, from left to right.



CHOOSE AND ACTIVATE LOCATIONS

The players, starting with the starting player, place their placement dice on the available locations on the board. When all placement dice are distributed, activate the locations, in clockwise order, by rolling the dice. (see 'Locations', page 6/7)



Shuffle the swap location cards and replace the current card for a new one. (see 'Swap location cards', page 7)



The swap location 'Dolphin' is placed, or remains, on the board.



Someone broke the fishing rod! You are unable to use the fishing location on this particular day.



The starting player places his placement die on the octopus location. (see 'Attacks', page 8)



The octopus grabs one of the survivors. Use the color tokens to see who will be the unlucky one to lose 1 character die. This die will be permanently removed from the game.



The starting player takes a disaster card. (see 'Disaster cards', page 9)



Shark '1' or shark '6' attacks. (see 'Shark Attack', page 9)



Shuffle the discarded disaster cards with the unused disaster cards to form the new disaster card deck.



Skip the next day. Begin that day with the shark phase. IMPORTANT: you can't perform this action on day 20.



+2 strength for (in this example) the yellow survivor



Every survivor loses 1 strength.



-2 / -3 strength. Players may decide which survivor(s) loses strength.



One of the survivors falls from the raft and encounters a swarm of jellyfish. (see 'Swarm of jellyfish', page 9)



Move the rescue ship token one space to the left.



Move the rescue ship token one space to the right.



Lose a plank. (see: 'Lose a plank', page 8)

THE MANDATORY CARD: PARANOIA STRIKES!



Hunger, thirst, the burning of the sun and the never ending wave after wave after wave will drive the burliest of men insane! But if you want to stay alive and make it to day 21, the last you thing you will want to lose will be your sanity! Once again your life will be in the hands of a roll of the die. Use the colored tokens to pick a survivor, roll his placement die and the result will tell you by how much total strength you will have lost. This dice roll could be the death of you, however you may keep your wits about you and prevent losing strength by paying 1 hope token for each strength lost.



THE COLORED TOKENS

When you have to choose a survivor, but you have several survivors to choose from, or when the survivor isn't present on the raft anymore (for example because of a shark attack), use these colored tokens. Take the appropriate tokens in your closed hand and let one token fall from your hand.

LOCATIONS

There are six locations where placement dice can be placed. Only after the deployment of the dice, location by location is activated by rolling the dice; starting at "1" and ending at "6". The amount of compasses corresponds to the amount of places available at each location.

1 The Octopus location 1 placement die max

IMPORTANT:

The logbook dictates when this location must be used (the octopus symbol).



This is the only way a placement die can be placed on this location. The starting player places one of his placement dice on this location. When all other dice have been placed the starting player rolls the octopus die. When you roll a blank, the octopus remains asleep and you successfully paddled away from him. The other chosen locations can now be activated. When the die shows a part of the octopus' arm however, you have disturbed the octopus' sleep. The other locations can't be activated, because all survivors will have to use all hands on deck to fight the octopus. (see 'Attacks, Octopus attack', page 8)



2 The flare location 3 placement dice max



On this location the survivors shoot off flares. There are three places to place your dice. When resolving this location you roll the dice and pray for a '6', which will bring the rescue ship closer (you will move to the right on the rescue track).

IMPORTANT: When 3 dice are placed in this location and someone rolls a '1', you will shoot a blank and the rescue ship will not notice you (you will move to the left on the rescue track).

IMPORTANT: The rescue ship may only move to the final spot, the rescue buoy, on day 21 of the logbook. However, each die present at this location when the ship reaches the anchor before day 21, will receive one hope token. This hope token can be given to a survivor of your choice.

3 The Bottle location 2 placement dice max

The world is your oyster and so you can choose to 'receive' or to 'play' a card.

Here you can choose between 2 options:



the 'Receive' location;

Roll a 2, 4 or 6 to receive a message in a bottle



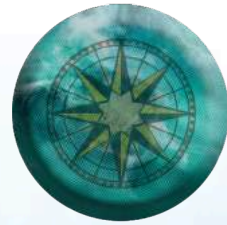
the 'play' location;

Only if you roll a 1, 3 or 5 you get to play your card.

IMPORTANT: When resolving these locations first activate 'receive' then activate 'play'. Cards can not be exchanged between survivors and each survivor may only have 1 bottle card at his disposal. The only way to obtain a new card is to play the old one (see 'The bottle cards, page 10).

4 The Swap location spaces available depend on location

The **swap location** is a variable location. The logbook indicates when a new Swap location card must be placed on the board.



Dolphin: As long as the dolphin card is in play a survivor may change the outcome of any dice roll, this will cost him 3 strength. The die is thrown, from its current location, to the dolphin, which performs its' trick, and flips the die back to you, thereby flipping the die to its' other side. A roll of 1 becomes a 6, a roll of 3 becomes a 4, etc.

IMPORTANT: Dolphins are scared of sharks and the giant octopus and therefore you may not use the dolphin's advantage during the shark- or octopus attack.

Bottle: Receive a card from the bottle location, then play a card. This new card may also be saved to play later in the game. Should the survivor already have a bottle card in his possession, he is allowed to play one of the cards and keep the other one. In that case the new card replaces the old one.



Turtle: When a die is placed on this location, the hope location will award you with a hope token for every 1 or 2 points rolled instead of the regular 3 points per token.



Flare: Survivors can use this location in the same way they can use the regular flare location. For a cost of 1 or 2 hope for each attempt the survivors can try to roll a 6 with a maximum of 3 attempts. The rescue ship moves one place to the right on the rescue track for every 6 that is rolled.

5 The hope location 3 placement dice max

Roll the dice and sum up the total number. For every 3 points you take 1 hope token from the token bag. These hope tokens may be divided between the survivors present at this location. All hope tokens may also be awarded to just one of the survivors present at this location. Hope tokens may be used to prevent disasters, to take advantage of some of the variable locations' effects and they may prove to be very valuable on day 21 (see 'Day 21' on page 4). The hope tokens are limited: 16 in total.

IMPORTANT: When three dice have been placed on this location, any survivor that rolls a 1 has to pay a hope token. However, the roll of 1 is added to the total outcome of the roll when determining the number of hope tokens. When this survivor has no hope tokens this penalty may be ignored.

Don't forget you are allowed to throw your die to the dolphin if it is in play.



THE HOPE TOKENS

There are a limited amount of hope tokens available in the game. When none of the 16 hope tokens are left in the supply, hope tokens can not be obtained. There are 3 special hope tokens, which can be used to alter the result of a rolled die. When using the "+1 / -1" token, a '6' can become a '1' or a '5'. When using the "+2 / -2" token, a '6' can become a '2' or a '4'.

IMPORTANT: When a special hope token is used to alter a die, this hope token is permanently removed from the game.

IMPORTANT: These special hope tokens can't be used on day 21.



6 The fishing location

1 placement die max

To make sure the survivors don't die of hunger and thirst, you have to fish every now and then. Roll the die and gain strength accordingly by adjusting dice.

- Roll of 1 = 1 survivor gains 1 in visible strength
- Roll of 2 = 2 survivors gain 1 in visible strength
- Roll of 3 = 3 survivors gain 1 in visible strength
- Roll of 4 = 4 survivors gain 1 in visible strength
- Roll of 5 = 4 survivors gain 1 in visible strength
- Roll of 6 = 4 survivors gain 1 in visible strength **AND** 1 survivor gains an additional 1 in visible strength

IMPORTANT:

A survivor can gain up to a maximum of 2 strength, even when less than 4 survivors are present on the raft and the outcome of the roll is 4, 5 or 6. A survivor that has "6" as **visible strength** cannot gain more strength. Extra strength can not be added to the lower die, when the top die shows a '6'. A lost die can not return to a survivor.

EXAMPLE DISTRIBUTION FISH:

Each survivor shows the following visible strength: red '5', blue '2', green '6', and yellow '3'. Yellow has chosen the fishing location and rolls a '6'. Each survivor adds '1' to their visible strength, except for green as he already has a maximum strength of '6'. Yellow decides to award blue the remaining '1' extra strength. Each survivor now shows the following visible strength: Red '6', Blue '4', Green '6' and yellow '4'.

ATTACKS; OCTOPUS ATTACK

On days when the log book shows the octopus symbol the starting player has to place one of his placement dice on the octopus location. When resolving the locations the octopus location comes first. The starting player controls the fate of the survivors by rolling the octopus die. When one of the 2 blank sides come up the survivors live to fight another day, the octopus does not wake up and everyone can go about their daily chores.

When the octopus die shows a part of an octopus tentacle you have disturbed the octopus and he will attack the group with each of his tentacles.

The fight that ensues exhausts the survivors and they will be unable to perform any of the actions for the day. As long as the octopus has all of his tentacles he will have 8 attempts to grab hold of the survivors.

Players take turns in rolling a die for each tentacle.

When the result of a roll corresponds with any survivor's visible strength the octopus grabs hold of this survivor.



This survivor fights back by rolling his placement die. When rolling a lower number the octopus wounds the survivor, chucks the poor soul back on the raft resulting in a loss of 1 strength. When the result of the survivor's roll is the same as the octopus' roll the survivor slips away from the tentacle without a scratch. When the survivor's roll is higher he is successful in cutting off the octopus' tentacle and it is permanently removed from the game. The next time the octopus attacks he will have fewer tentacles to attack with and thus fewer attempts.

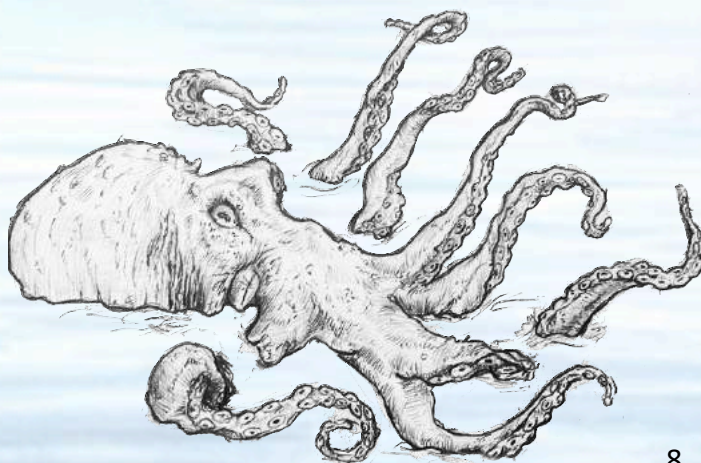
Flip the tentacles' tips to keep count of the octopus' attacks. When the fight is over turn all the tips back to their colored side with the exception of the ones that were cut off and taken out of the game.

When the fight is over proceed to the evening phase of the day.

EXAMPLE OCTOPUS ATTACK:

Each of the survivors show the following visible strength: red '3', blue '1', green '5' and yellow '3'. In this example the octopus only has 3 tentacles left.

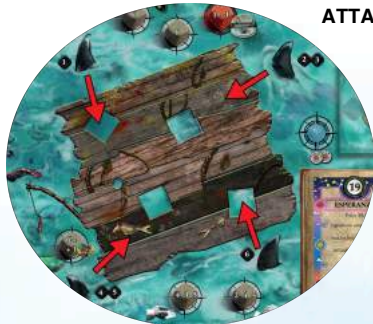
The octopus' first tentacle rolls a '5', which matches green's visible strength, and so green will try to escape the grip of the tentacle. Green's character rolls a '6' and not only succeeds in escaping but manages to cut off a tentacle while doing so. This tentacle is removed from the game. The second attack roll is a '1', which matches blue's visible strength. Blue rolls a '1' and escapes, however the octopus keeps his tentacle. Flip the tentacle's tip to show the players have already dealt with this tentacle. The 3rd attack roll results in a '3'. The colored tokens decide yellow is grabbed by the octopus' arm. The result of the defense roll is a '2'. The octopus wins this round and wounds yellow in the process. Yellow loses 1 strength and now has a visible strength of '2'.



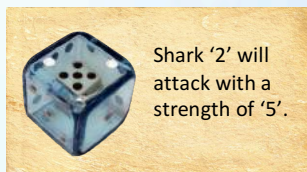
LOSE A PLANK

One of the outer planks drifts away. Use the colored tokens to see at who's survivors side a plank will disappear. Losing planks may bring about the loss of lives. A survivor succumbs to the waves when he/she can no longer hold on to the raft and is lost to the depths of the sea forever.

ATTACKS; SHARK ATTACK



When the shark distance card shows a '1', after resolving the evening phase, sharks will have found the raft and will attack the survivors. The starting player rolls the shark die and compares the number of the outer die with the numbers on the board (next to the shark fins) to determine which shark will attack which survivor. The inner die shows the strength of the shark attack. When the result of this attack roll is higher than the survivor's visible strength, the shark successfully wounds the survivor resulting in a loss of 1 strength. When the result of the attack roll is equal to or lower than the visible strength of the survivor, nothing happens. There are **4 attacks in total** and since sharks can be very unpredictable and cunning creatures it is entirely possible that they will attack the same survivor 4 times. Then set the shark distance card at a distance of '5' again. Should a shark attack a survivor no longer present on the raft, use the colored tokens to determine the new victim (see 'Colored tokens', page 5)



When the logbook shows one of these symbols, Shark 1 or Shark 6 attacks once. For it is already obvious which shark attacks which survivor, you only have to roll the shark die once to see if the shark's attack is successful. Again, should a shark attack a survivor no longer present on the raft, use the colored tokens to determine the new victim (see 'Colored tokens', page 5)

DISASTER CARDS

When the log book shows a disaster symbol, which needs to be resolved during the evening phase, the starting player shuffles the disaster cards and picks a card. The disaster takes place immediately and the players will have to follow the instructions on the card from top to bottom (see page 5 for an explanation of any possible symbols you may encounter). To stop these horrible events from happening the survivors may pool their resources together by spending a number of hope tokens equal to the number shown on the right side of the card. When they do not spend the necessary amount of hope tokens, either by choice or by necessity, disaster strikes. Once the effects of the disaster have been resolved place the card on the discard pile. Reshuffle the discard pile to form a new disaster card deck once all disaster cards have been used.



Example disaster card 1:

The survivors are very weak and exhausted. They lose one day. Also, the discarded disaster cards and the unused disaster cards have to be shuffled to form the new disaster deck. This can be prevented when the survivors hand in 2 hope.

Example disaster card 2:

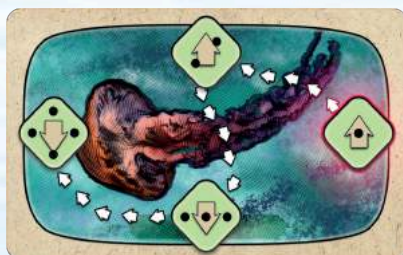
The octopus grabs a survivor; one of the survivors loses one die. Use the colored tokens to decide which survivor. Then the raft loses one plank. Use the colored tokens to decide which survivor. This can be prevented when the survivors hand in 6 hope.



SWARM OF JELLYFISH



When the log book shows the jellyfish symbol your gut feeling may already tell you: "Nothing good can possibly come out of this". Use the colored tokens to decide which survivor gets bumped off the raft when it is hit by a small rogue wave. This survivor finds himself in the middle of a swarm of jellyfish. The only way out of this tight spot is to swim back to the raft avoiding as many of the slimy creatures as possible by taking the safest route. The safest route is determined by taking the top jellyfish card and place it next to the raft, with the outline of the name tag at the bottom. Place the survivor dice on the far right spot on the jellyfish card (the spot with the red glow). He will now use his placement die to swim back to the raft. To prevent from being stung by the jellyfish he will have to pass the dice challenge on the card. Every failed roll will result in a loss of 1 visible strength and considering this is the weakest member of the party he may not make it back alive. The silver lining in all this is that even if he fails one of the dice challenges the survivor still makes it to the next spot albeit in a world of hurt. Whether or not the survivor makes it back to the raft, after 4 rolls the player shuffles the jellyfish cards and places them face down on the board.



EXAMPLE SWARM OF JELLYFISH:

In this example the survivor's first roll has to be higher than a '1', the second roll higher than a '2', the third roll lower than a 3 and the fourth and last roll lower than a '4'. For every challenge that is failed the survivor loses 1 strength. If no more strength is available on the top die it is permanently removed from the game.

THE BOTTLE CARDS



When this card is played a survivor may shoot 4 flares. Every '6' is a success. The dolphin is allowed to help you.



Rotten fish! You want to play this card simply to get rid of the smell especially since each survivor is only allowed to have one bottle card.



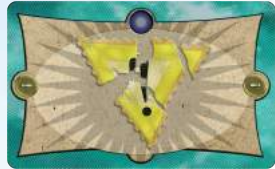
When this card is played move the rescue ship the rescueship 1 space to the right.



The survivor who plays this card receives 4 hope tokens. These tokens may not be divided between the survivors.



Use this card to regain 1 lost plank (the lost plank does not come with a survivor)



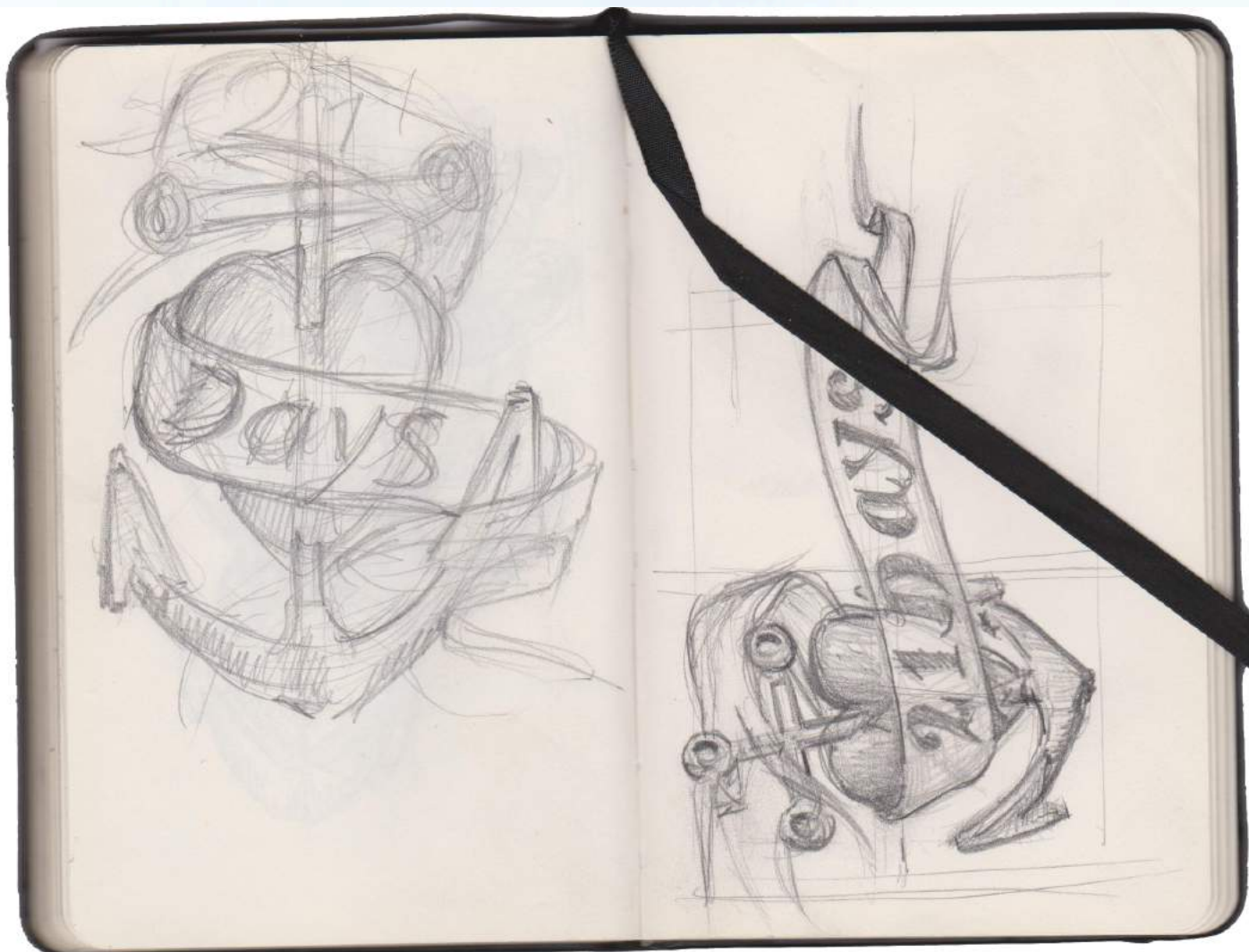
Use this card to cancel having to take a disaster card. Carefully decide when to use the 'play bottle card' location. If the log book does not show the disaster card symbol you do not want to waste this card by standing in the wrong place at the wrong time!



When this card is played, place 3 markers on it. On 3 different days of this survivor's choice, he is allowed to use 1 extra (white) placement die. Each time the extra die is used, remove a marker from this card. When activated, this survivor is not allowed to receive another bottle card.



The survivor who matches the color on the card gains 2 visible strength (this does not bring back a die that was removed earlier from the game). Should this survivor be no longer on the raft, remove the card from the game; you may pick another card should you receive this card at the bottle location.





21 Days. Solo version, Scruffs Up!



Setup:

When playing 21 Days solo you will (randomly) choose 3 human characters, represented by the colors yellow, blue and red, and the amazing dog scruffs who is represented by the color green. Shuffle the Scruffs cards and place them on the paw space on his card. The dog is symbolized by 1 green survivor die on the raft, next to the fishing location. At the beginning of the game, Scruffs has a visible strength of '4'. Place the smaller green die, which will be used to face the challenges on the Scruffs cards, next to his survivor card. Scruffs does not have a placement die, nor can he receive or play hope tokens and bottle cards. However, Scruffs is allowed to do the jellyfish jive.

PLAYING THE SCRUFFS CARDS:

Every day, when Scruffs has a visible strength of 5 or 6, at the beginning of the midday phase, the player in control of Scruffs activates a Scruffs card. Therefore, if Scruffs is a happy healthy puppy (visible strength = 5 or 6), the crew could be in for some good news.

IMPORTANT:

On octopus days you will first place one of the survivor's placement dice on the octopus location, then play a Scruffs card if possible and finally place the other survivors' placement dice.

Every Scruffs card presents a challenge. By rolling the number on the Scruffs card you will receive the reward, after which the card is removed from the game. When you fail the challenge, discard the Scruffs card. When the deck of Scruffs cards has been depleted, simply shuffle the discard pile and place them back on the board. It is always possible to remove a Scruffs' card from the game, even when the effects of the card were already partially applied earlier in the game. **You may remove a Scruffs' card just before taking a new card.**

IMPORTANT:

Dolphins like dogs but they do not like Scruffs, therefore a player can't use the dolphin effect when rolling for Scruffs.

Some Scruffs cards have an effect that lasts a couple of rounds. During these rounds no new Scruffs card can be taken. Use tokens to keep track of the number of times the effect of these cards has been used.

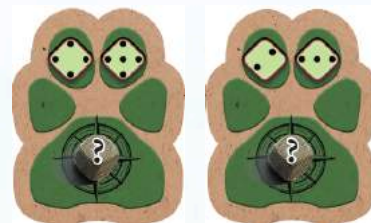
IMPORTANT:

When Scruffs' strength is 4 or less, you can't use the Scruffs cards.

THE SCRUFFS CARDS



Scruffs earns 2 or 3 hope tokens, which must immediately be divided between the other survivors.



Choose a swap location card to place on the swap location.



2 visible strength for Scruffs or one other survivor.



Shove the shark distance card to '5'.



2 re-rolls, for any survivor. Once a day. Use markers to keep track of the number of times the effect has been used.



1 successful flare; move the rescue ship one space to the right. Can not be used on day 21.



Twice the result of any rolled die may be altered; +1 or -1. A '6' may become a '1' and vice versa. Once a day. Use markers to keep track of the number of times the effect has been used.

21 Days *The Kite Expansion*



MATERIAL:
Compass token, 5 suitcase tokens, the kite die

SETUP:
A. Place the compass token on the designated spot on the board.

B. Place the suitcase tokens, facedown, on the designated spot on the board.

HOW TO PLAY:
A new location can be used now, the jellyfish location. A survivor may now choose to dive between the jellyfish, to reach a floating suitcase, hoping to find something useful in it. This will cost him 2 hope. In 3 out of 5 tokens a part of a kite can be found. On the 21st day you can construct this kite and then fly this kite, hereby alarming the rescue ship.

Obtained parts of the kite can be placed on the raft; they belong to all survivors. Yes, even Scruffs!

Apart from shooting flares and shouting out for help, a survivor may choose to roll the kite die. Every attempt to roll a part of the kite will cost him 2 hope. When the die shows a part of the kite, a part of the kite may be

placed on the designated spot on the board (**C**). (the symbol on the die doesn't have to be the same as the symbol on the suitcase token). When the kite is complete (flying!), move the rescueship one space to the right. From now on, you are allowed to use the kite die; every time you roll a kite symbol, the rescueship moves one space to the right.



21 Days *The Weather Expansion*



MATERIAL:
Cloud token (double sided), weatherforecast board (double sided), weather die

SETUP:
Place the weatherforecast board next to the gameboard. When also using the Kite expansion, use the Kite side of the board.

A. Place the cloud token on the starting position of the weatherforecast board.

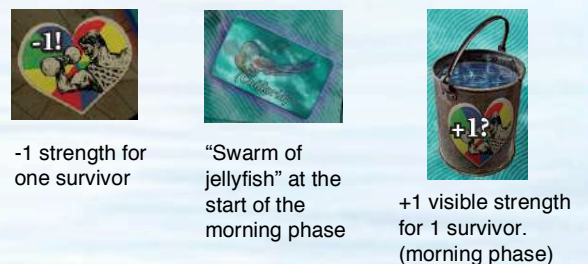
HOW TO PLAY:
Every morning, at the beginning of the morning phase, take a look at the weather forecast. Roll the weather die. When you roll a cloud symbol, you will have to use the weatherforecast board. Place the cloud token, with the right side up (corresponding to the symbol on the rolled weather die) on the starting position (**A**). Then, while resting your thumb on the board, flick the token forward, using only your index finger. The spot your token covers, may have consequences tomorrow. When shoving the cloud token, you are allowed to have 2 attempts. The second attempt is the one you must use. When shoving the lightning side of the cloud token, you only have one chance. Use the dot on the cloud token, when it isn't clear what space the cloud token covers.



When the cloud token covers one of these locations, these locations can't be used tomorrow



Some other symbols (use effect the next day):





Spelregels



17 October 1903.

De Esperanza komt in een vreselijke storm terecht en verliest haar strijd tegen de elementen. 163 Mensen verliezen hun leven, maar een kleine groep overleeft de ramp en spoelt aan op het eiland Juan Ansidad. Weken wachten ze op redding, het voedsel raakt op.. het besef komt dat ze het lot in eigen hand moeten nemen, willen ze ooit nog thuis geraken. Een vlot wordt zorgvuldig in elkaar gezet en met een klein rantsoen vertrekken 4 dappere overlevers de Stille Zuidzee op, op zoek naar redding.

Voor je ligt het gevonden logboek met daarin het verhaal van deze reis, die uiteindelijk 21 dagen geduurd heeft.

Spelmateriaal:

1 spelbord, spelregels, 31 logboekkaarten, 13 karakterkaarten (3x rood, 3x geel, 3x blauw, 4x groen), 7 wissellocatiekaarten, 6 rampkaarten, 11 flessenpostkaarten, 3 kwalkaarten, 1 haaienafstandkaart, 4 markeerfiches, 4 kleurfiches, 10 scruffskaarten, 6 planken, 8 octopusentakels, 16 hoopfiches, 1x startspelerfiche, 4 flipfiches, 1x reddingsschipfiche, 9 karakter-dobbelstenen, 4 inzetdobbelstenen, 1 haaiendobbelsteen, 1x octopusdobbelsteen, 1x wit extra inzetdobbelsteen, 1 weersvoorspellingsbord, 1 kompasfiche, 5 kofferfiches, 1 vliegerdobbelsteen, 1 wolkenfiche, 1 weerdobbelsteen

SPELIDEE

In "21 Days" doorloop je een kalender van 21 dagen.

Het doel van het spel is om met ten minste één karakter op dag 21 opgepikt te worden door een schip. Dit doe je door elke dag de gebeurtenissen op de kalender uit te voeren en door je karakters acties te laten uitvoeren op de verschillende locaties op het bord.

21 Days is zowel met twee spelers als solo te spelen.

Wanneer je het spel solo wilt spelen, dan heb je twee opties:



1. De Scruffsversie. Gebruik het groene karakter, de hond Scruffs. Bij het opzetten van het spel let je op de wijzigingen die in het rood aangegeven staan. Ook neem je de extra uitleg "21 Days, de Scruffsversie" (blz. 21) door.
2. Speel het spel zoals je het met meerdere spelers zou doen; je speelt met de 4 karakters (zonder Scruffs de hond).

SETUP (2, 3 of 4 spelers)



Leg het speelbord op tafel. De letters A t/m K bij de instructies corresponderen met de letters op de illustratie van het speelbord.

- A.** Leg de 6 planken van het vlot in de oceaan.
- B.** 2 spelers: iedere speler kiest 2 karakters. 3 spelers: iedere speler kiest 1 karakter, een speler kiest 2 karakters. 4 spelers: iedere speler kiest 1 karakter. Plaats de karakterkaarten op de daartoe bestemde plaatsen op het bord. Zorg ervoor dat er van elke klasse (kleur) één karakter aanwezig is. **Speel je de Scruffsversie, dan speelt Scruffs de scheepshond (groene kaart) mee (zie: '21 Days, de Scruffsversie', blz. 21).**
- C.** Schud de rampkaarten en leg ze hier in een gedekte stapel op het bord.
- D.** Schud de kwallenkaarten en leg ze hier in een gedekte stapel op het bord.
- E.** Schud de flessenpostkaarten en leg ze hier in een gedekte stapel op het bord.
- F.** Schuif de haaienafstandkaart hier onder het bord; zorg dat alleen vak '5' zichtbaar is.
- G.** Leg hier de 8 armen van de octopus weg, met de gekleurde kant naar boven.
- H.** Schud de wissellocatiekaarten, leg de bovenste open op het bord, en leg de overige kaarten gedekt naast het bord weg.
- I.** Stel nu de kalender samen.



DE VERPLICHTE KAARTEN

Week 2 en week 3 hebben verplichte kaarten.
Je herkent een verplichte kaart aan het scheepsstuur op de achterkant.

- Sorteert de logboekdagen op weeknummer.
- Leg de **verplichte kaart** "Dag 21" (week 3) met de voorkant naar boven op de logboekplaats op het bord aan de rechterkant. Dit is de laatste dag van het logboek.
- Schud de 3 verplichte kaarten uit week 3 en leg er ongezien één terug in de doos. Vul de twee overgebleven verplichte kaarten aan met 4 kaarten van week 3. Schud deze 6 kaarten en leg ze, met de voorkant naar boven, op het logboek op het bord. Leg de overgebleven logboekkaarten van week 3 terug in de doos.
- Haal de verplichte kaart uit de week 2 stapel en schud de verplichte kaart met 6 kaarten van week 2 en leg ze, met de voorkant naar boven, op het logboek op het bord.
- Schud de 7 kaarten van week 1. Leg deze, met de voorkant naar boven, op het logboek op het bord. Je hebt nu een stapel van 21 kaarten op het logboek liggen. De resterende logboekkaarten gaan terug in de doos.

- J.** Elk karakter wordt gesymboliseerd door twee gestapelde dobbelstenen in zijn kleur. Iedere speler werpt de twee (grotere) karakterdobbelstenen van zijn karakters. Mocht het totaal van alle dobbelstenen 20 OF LAGER of 40 OF HOGER zijn, dan mag er opnieuw gerold worden. Stapel de twee dobbelstenen per karakter. Het opgetelde aantal ogen van de dobbelstenen staat voor de totale kracht van het betreffende karakter. Bepaal samen welk karakter op welke plaats op het vlot geplaatst wordt.



Het gele karakter heeft een totale kracht van '8'.

Karakters hebben naast totale kracht ook zichtbare kracht. Zichtbare kracht staat voor het aantal ogen zichtbaar op de bovenste dobbelsteen.

Voor de Scruffsversie; plaats eerst de groene karakterdobbelsteen (Scruffs) met waarde 4 op het veld naast de hengel (zie '21 Days, de Scruffsversie', blz 21).



Het gele karakter heeft een zichtbare kracht van '2'.

- K.** Bepaal de moeilijkheidsgraad. Er zijn 3 mogelijke startplaatsen van de reddingsschip; groen, oranje of rood. Hoe verder het schip naar links staat, hoe lastiger het spel zal zijn. Zet het schip op de gekozen plaats.

Ten slotte:

- * Elk karakter krijgt een (kleinere) dobbelsteen in zijn kleur. Dit is de inzetdobbelsteen.
- * Stop de 16 hoopfiches in de ficheszak.
- * Elk karakter pakt één hoopfiche uit de ficheszak. **Scruffs krijgt géén hoopfiches.** Bewaar je hoopfiche(s) op je karakterkaart.
- * Elk karakter krijgt (willekeurig) één van de 4 flipfiches. Per karakter werp je dit flipfiche op tafel. De kant die boven ligt, is de kant die in werking treedt. (zie 'De flipfiches', blz. 15) Leg het flipfiche bij je karakterkaart.
- * Leg de haaiendobbelsteen en de octopusdobbelsteen naast het bord.
- * Bespreek met elkaar de eigenschappen van de karakters
- * Leg de bovenste logboekkaart aan de linkerkant van de logboekstapel, zodat de eerste 2 dagen van het logboek zichtbaar zijn.

DE FLIPFICHES



3 hoopfiches op dag 21; enkel geldig voor dit



Rol éénmaal een dobbelsteen naar keuze opnieuw.



Verdeel 4 kracht over karakters naar keuze.



Negeer een reeds getrokken rampkaart.



Verwissel 2 karakters van plaats op het vlot.

HET SPEL BEGINT:

Het spel begint op dag 1 van het logboek. Dit is de eerste dag op zee. Met wat geluk en wat tactiek zal minstens één van de karakters gered worden op dag 21. Hoe verloopt een dag?

1. HAAIENFASE:

De haaienafstandkaart geeft aan wanneer een groep van 4 haaien het vlot heeft gevonden en aanvalt.

De startspeler schuift de haaienkaart één vakje naar rechts zodat het nieuwe nummer tevoorschijn komt.

Aan het einde van de dag waarop de kaart op '1' staat vindt er, ná het afhandelen van alle mogelijke acties en gebeurtenissen, een haaienaanval plaats. (zie 'Aanvallen; haaienaanval', blz. 20)

Hebben de haaien zojuist aangevallen, dan schuift de startspeler de haaienkaart terug naar vakje '5'.

Let op: Ook op de eerste dag vindt de haaienfase plaats.

2. OCHTENDFASE: Handel de gebeurtenissen af die in de ochtend plaatsvinden

(zie 'Symbolen', blz. 16).

3. MIDDAGFASE; KIEZEN EN UITVOEREN ACTIES.

Speel je de Scruffsversie, dan begint Scruffs met een Scruffkaart, wanneer zijn kracht 5 of hoger is. (zie '21 Days, de Scruffsversie', blz.).

a. De startspeler plaatst hierna de inzetdobbelstenen van zijn karakters op de beschikbare locaties. De andere speler plaatst nu zijn inzetdobbelstenen op de beschikbare locaties. Beschikbare locaties zijn herkenbaar aan een kompasteken. Uiteraard is het toegestaan te overleggen. Er wordt nog niet gedobbeld.

b. Handel de gebeurtenissen kloksgewijs af, beginnend bij de octopuslocatie en eindigend bij de hengellootatie. (zie 'Locaties', blz. 17/18)



4. AVONDFASE:

Handel de gebeurtenissen af die in de avond plaatsvinden.

5. AANVALFASE:

Laat de haaienkaart een '1' zien, dan vindt er een haaienaanval plaats. (zie 'Aanvallen; haaienaanval', blz. 20)

Nadat de haaien hebben aangevallen, schuift de startspeler de haaienkaart weer naar afstand '5'.

6. LOGBOEKFASE:

Leg de nieuwe dag klaar, door de bovenste rechterkaart op de (afgehandelde) linkerkaart te leggen. Er moeten altijd twee kaarten zichtbaar zijn; de huidige dag en de volgende dag. Geef de startspelerfiche door aan de speler links.

DAG 21 / EINDE VAN HET SPEL

Je hebt het spel gewonnen wanneer er minstens één karakter in leven is én wanneer het reddingsschip je gevonden heeft. Het reddingsschip heeft je gevonden wanneer hij zich op het laatste veld van de reddingsschiplocatie bevindt.

Bij aanvang van dag 21 verliezen alle karakters 1 kracht. Er worden op deze dag géén inzetdobbelstenen gebruikt. Hierna mag elk karakter per 2 van zijn hoopfiches proberen de reddingsschip het vlot te laten vinden, oftewel het laatste veld op de reddingsschiplocatie te laten bereiken, door een flare af te schieten. Een karakter mag ook om hulp roepen. Elke poging (om een '6' te rollen) kost het karakter 2 kracht. Er mag gebruik gemaakt worden van een aanwezige dolfijn. Deze dag vindt er géén haaienaanval plaats.



SYMBOLEN

Tijdens het spel kom je verschillende symbolen tegen op de logboek-, flessenpost-, Scruffs en rampkaarten. Volg hun instructies, van boven naar beneden, van links naar rechts.



KIEZEN EN ACTIVEREN LOCATIES

De spelers, beginnend met de startspeler, plaatsen hun inzetdobbelstenen op de beschikbare locaties op het bord. Wanneer alle inzetdobbelstenen zijn geplaatst, activeer de locaties, kloksgewijs, door de dobbelstenen te werpen. (zie 'Locaties', blz. 17/18)



Schud de wissellocatiekaarten en vervang de oude kaart door een nieuwe. (zie 'Wissellocatiekaarten', blz. 18)



De wissellocatie Dolfijn wordt op het bord geplaatst (of blijft op het bord liggen).



Iemand brak de hengel! Vandaag kan er geen gebruik worden gemaakt van de vislocatie.



De startspeler plaatst één van zijn inzetdobbelstenen op de octopuslocatie. (zie: 'Aanvallen; octopusaanval', blz. 19)



De octopus grijpt een karakter; één karakterdobbelsteen wordt voorgoed van het bord verwijderd. Gebruik de kleurenfiches om het slachtoffer te bepalen.



De startspeler pakt een rampkaart. (zie 'Rampkaarten', blz. 20)



Haai '1' of haai '6' valt aan. (zie 'Aanvallen; haaienaanval', blz. 20)



Schud de afgelegde rampkaarten met de (eventueel nog) ongebruikte rampkaarten en vorm hiermee de nieuwe trekstapel.



Sla de volgende dag over. Begin die day met de haaienfase. LET OP: deze actie kan je niet uitvoeren op dag 20.



+2 kracht voor (in dit voorbeeld) het gele karakter.



Elk karakter verliest één kracht.



-2 / -3 kracht. Spelers mogen zelf besluiten van welk karakter/karakters deze kracht afgaat.



Een van de karakters belandt tussen de kwallen. (zie 'Tussen de kwallen', blz. 20)



Verplaats het reddingsschip één plaats naar links.



Verplaats het reddingsschip één plaats naar rechts.



Verlies een plank. (zie: 'Verlies een plank', blz. 19)



DE KLEURENFICHES



Wanneer je een karakter moet kiezen, maar je hebt keuze uit meerdere karakters, of het karakter is niet meer op het vlot aanwezig (bijvoorbeeld door een haaienaanval), gebruik dan deze kleurenfiches. Neem alle desbetreffende fiches in je gesloten hand en laat er eentje uitvallen om de keuze te laten bepalen.



DE VERPLICHTE KAART: PARANOIA

Paranoia slaat toe op het vlot. Gebruik de kleurenfiches om een karakter te kiezen. Hij werpt een dobbelsteen en vermindert zijn kracht met het aantal geworpen ogen. Dit kan de dood van een karakter betekenen, aangezien de kracht van zijn totale kracht wordt afgehaald. Elke kracht omlaag kan afgekocht worden door het inleveren van één hoopfiche (in bezit van dit karakter).



LOCATIES

Er zijn 6 locaties waar de inzetdobbelstenen geplaatst kunnen worden. Pas ná het inzetten van de dobbelstenen, wordt locatie voor locatie afgehandeld; startend bij '1' en eindigend bij '6'. De kompassymbolen geven aan hoeveel plaatsen er beschikbaar zijn op de locaties.

1 De octopuslocatie

1 inzetdobbelsteen maximaal

Let op: Op deze locatie kun je niet vrijwillig een dobbelsteen inzetten. Het logboek bepaalt wanneer deze locatie gebruikt wordt (het octopus symbool). In elk ander geval kun je hier geen dobbelstenen inzetten. De startspeler zet één van zijn inzetdobbelstenen op de octopuslocatie. Nadat alle overige inzetdobbelstenen zijn geplaatst, werpt de startspeler de octopusdobbelsteen. Wanneer je een deel van een octopusarm werpt, wordt de octopus wakker en vindt er een gevecht plaats. (zie 'Aanvallen, Octopusaanval', blz. 19). De andere locaties deze dag niet geactiveerd worden, de karakters zijn uitgeput na dit gevecht.

Werpt de startspeler echter een lege kant van de dobbelsteen, dan blijft de octopus slapen en kunnen alle andere locaties geactiveerd worden.



2 De Reddingschiplocatie

3 inzetdobbelstenen maximaal

Je schiet hier 1, 2 of 3 lichtkogels af om het reddingschip naar je toe te loodsen. Dit doe je door de inzetdobbelsteen te werpen. Wanneer je een '6' rolt, komt het schip dichterbij en plaatst je het reddingschip één veld naar rechts.

Let op; wanneer je ervoor kiest om met drie dobbelstenen te rollen, dan zorgt elke '1' ervoor dat het schip van de juiste koers afwijkt. Het schip vaart dan één veld per geworpen 1 terug, in plaats van vooruit. Een eventueel aanwezige dolfijn kan dit ongedaan maken, door van 'n reeds geworpen '1' een '6' te maken. (zie 'Wissellocaties / Dolfijn', blz. 18)

Let op: Pas op **dag 21** mag het laatste stukje gevaren worden. Wanneer het reddingschip op het veld met het anker beland is, dan kan hij voorlopig niet verder varen. Wanneer er nu gebruik wordt gemaakt van deze locatie, mag er voor elke aanwezige inzetdobbelsteen één hoopfiche gepakt worden. Dit fiche mag gegeven worden aan een karakter naar keuze.



3 De Flessenpost locatie

2 inzetdobbelstenen maximaal

Hier kan je kiezen uit twee mogelijkheden:



de 'Pak locatie';
Wanneer je een even getal rolt, pak je de bovenste flessenpostkaart.



de 'speel' locatie;
Wanneer je een oneven getal rolt, speel je de eerder bemachtigde flessenpostkaart van dit karakter. De kaart verdwijnt hierna uit het spel.

LET OP: Bij het "uitvoeren van de acties" moet éérs "pak" en daarna "speel" afgehandeld worden.

De bemachtigde kaarten zijn bedoeld voor het daar aanwezige karakter en mogen niet uitgewisseld of afgelegd worden. (mits dit de kracht van een karakter is.) Elk karakter mag maar één flessenpostkaart in bezit hebben; pas nadat de kaart is gespeeld, mag dit karakter een nieuwe flessenpostkaart proberen te bemachtigen.

4 De Wissellocatie

1 of 2 inzetdobbelstenen maximaal

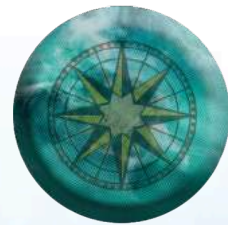
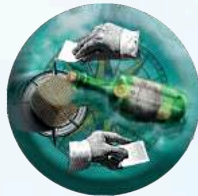
De **WISSELLOCATIE** is een variabele locatie. Het logboek geeft aan wanneer er gewisseld moet worden.



Dolfijn: De wissellocatie "Dolfijn" is géén inzetlocatie; een inzetdobbelsteen kan hier later terecht komen. Een reeds geworpen dobbelsteen mag vanaf een inzetlocatie naar deze dolfijnlocatie verplaatst worden. De dolfijn flipt de dobbelsteen precies ondersteboven. Een "1" wordt een "6", een "3" een "4", etc. Dit kost het desbetreffende karakter 3 kracht.

Let op: Dolfijnen zijn bang voor haaien en grote octopussen en daarom zal de dolfijn je niet te hulp kunnen schieten bij een haaien- of octopusaanval.

Fles: Pak een kaart van de flessenpostlocatie en speel daarna een kaart. De nieuwe kaart mag gespeeld worden, maar mag ook bewaard worden om later in het spel te spelen. Het karakter dat de kaart in bezit krijgt mag kiezen om deze kaart te spelen, óf om de kaart te spelen die hij al in bezit had. In dit geval vervangt de nieuwe flessenpostkaart de oude.



Schildpad: Op de schildpadlocaties kunnen hoopfiches (zie 'Hooplocatie', blz. 18) gemakkelijker verkregen worden. In plaats van 1 hoopfiche per 3 punten, krijgt men op deze locatie 1 hoopfiche per 1 of 2 geworpen punten.



Flare: Hier kunnen lichtkogelpogingen gedaan worden d.m.v. het inleveren van het, naast de dobbelsteen, aangegeven aantal hoopfiches. Per poging moet het karakter de gevraagde hoopfiches inleveren. Maximaal 3 pogingen per karakter.

5 De Hooplocatie

3 inzetdobbelstenen maximaal

Voor elke 3 punten die gerold worden (optelsom van alle geworpen dobbelstenen), ontvangt men één hoopfiche. Deze fiches mogen vrij verdeeld worden onder de, op deze locatie aanwezige, karakters. Het kan dus zijn dat alle hoopfiches aan één karakter gegeven worden. Hoopfiches kunnen gebruikt worden om rampen te voorkomen, of om ingezet te worden op sommige wissellocatiekaarten. Ook op dag 21 zijn hoopfiches nodig (zie 'dag 21', blz. 15). Hoopfiches zijn gelimiteerd: 16 in totaal.

Let op: wanneer er 3 karakters op deze locatie staan, dan zorgt elke '1' ervoor dat een eerder verkregen hoopfiche van dit karakter ingeleverd moet worden. Dus wanneer het groene karakter een '1' rolt, verliest hij één hoopfiche dat hij al in bezit had. Wanneer dit karakter geen hoopfiche(s) in bezit heeft, mag de geworpen '1' genegeerd worden. Een geworpen '1' telt nog wel mee voor het totaal aantal geworpen ogen. Ook op deze locatie kan een (evt. aanwezige) dolfijn te hulp schieten.



DE HOOPFICHES

In het spel zijn 18 hoopfiches aanwezig. Wanneer er geen hoopfiches meer in de voorraad liggen, kunnen er geen hoopfiches verkregen worden. Er zijn 3 speciale hoopfiches, deze kunnen gebruikt worden als hoopfiche, of om om het resultaat van een dobbelsteenworp bij te stellen. Zo kan met een "+1 / -1" fiche een geworpen '6' een '5' of een '1' worden. Met een "+2 / -2" fiche kan een '6' een '2' of een '4' worden.

Let op: Wanneer een speciaal hoopfiche gebruikt wordt om het resultaat van een dobbelsteenworp te beïnvloeden, verdwijnt deze voorgoed uit het spel.

Let op: De speciale hoopfiches mogen niet gebruikt worden op dag 21.



6 De vislocatie

1 inzetdobbelsteen maximaal

Om te zorgen dat de mensen op het vlot niet van honger en dorst omkomen, zal er gevist moeten worden. Rol de dobbelsteen; het resultaat van deze worp betekent dat 1 of meer karakters extra zichtbare kracht krijgen.

1	=	een karakter	+1 in zichtbare kracht
2	=	twee karakters	+1 in zichtbare kracht
3	=	drie karakters	+1 in zichtbare kracht
4 / 5	=	vier karakters	+1 in zichtbare kracht
6	=	vier karakters	+1 in zichtbare kracht EN
		een karakter	+1 extra omhoog in zichtbare kracht.

Let op: Een karakter kan maximaal 2 omhooggaan in kracht. Een karakter dat "6" als **zichtbare kracht** heeft, kan geen kracht bij krijgen. Extra kracht wordt niet toegevoegd aan de onderste dobbelsteen, wanneer de bovenste als zichtbare kracht '6' heeft. Een reeds verloren dobbelsteen kan niet terugkomen in het spel.

VOORBEELD VERDELING VIS:

Op het vlot is de volgende zichtbare kracht aanwezig: Rood: 5 Blauw: 2 Groen: 6 en Geel: 3.

Geel heeft zijn inzetdobbelsteen op de vislocatie gezet en werpt een 6. Elk karakter gaat nu '1' omhoog in zichtbare kracht, behalve groen, aangezien groen '6' als zichtbare kracht heeft. Geel besluit, aangezien hij '6' gerold heeft, één extra kracht te geven aan blauw. Dit zorgt voor de volgende stand in zichtbare kracht: Rood: 6, Blauw: 4, Groen 6 en Geel: 4.



AANVALLEN; OCTOPUSAANVAL

Bij het uitvoeren van de inzetdobbelstenen werpt de startspeler de octopus dobbelsteen. Wanneer een lege zijde van deze dobbelsteen wordt geworpen, blijft de octopus in een diepe slaap en kan men naar de volgende locaties gaan om deze uit te voeren.

Wanneer bij het werpen van de octopus dobbelsteen een deel van een octopusarm geworpen wordt, ontwaakt de octopus en valt hij het vlot aan. Tentakel voor tentakel probeert de octopus de overlevenden te grijpen. De overlevenden vechten echter terug. Dit gaat als volgt: Eerst werp je een dobbelsteen voor één van de (nog aanwezige) tentakels van de octopus. Is dit een getal dat ook zichtbaar is op één of meerdere andere karakterdobbelstenen op het vlot (de **zichtbare kracht**), dan heeft deze persoon de kans om de klap af te weren of om de tentakel van de octopus te vernietigen met een tegenworp. De octopus valt per tentakel maximaal één karakter aan (gebruik de kleurenfiches bij gelijke zichtbare kracht).

Met **een lagere tegenworp** (gebruik hiervoor je inzetdobbelsteen) van het desbetreffende karakter wint de octopus en gaat de aangevallen persoon één kracht omlaag. Met **een gelijk getal** wordt de klap afgeweerd. Met **een hoger getal** dan je zichtbare kracht breng je de octopus schade toe. Voor elke overwinning van een karakter op de octopus, verliest de octopus de desbetreffende tentakel. Dit laat je zien door het fiche van de tentakel te verwijderen. Bij een volgende aanval later in het spel heeft de octopus dan minder tentakels om aan te vallen.

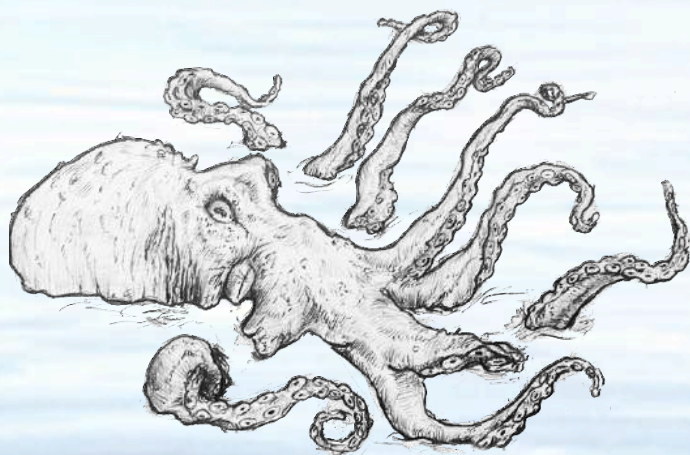
Om de tel bij te houden, draai je elke tentakel na een aanval om (elke tentakel valt één keer aan). Na afloop van het gevecht draai je de nog aanwezige tentakels weer terug naar de gekleurde kant.

Na dit gevecht zijn de karakters zo uitgeput dat alle inzetdobbelstenen ongebruikt van het bord genomen worden. Eventuele avondgebeurtenissen vinden wel gewoon plaats.

VOORBEELD OCTOPUSAANVAL:

Op het vlot is deze zichtbare kracht aanwezig: Rood: 3 Blauw: 1 Groen: 5 en Geel: 3. De octopus is (in dit voorbeeld) in het bezit van 3 tentakels.

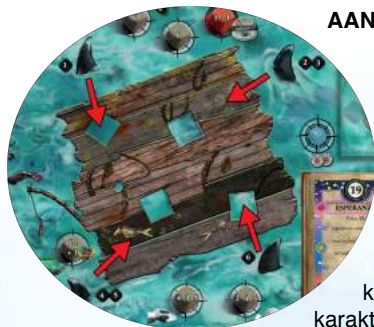
De octopus rolt met zijn eerste tentakel een '5'. Groen wordt nu aangevallen en probeert los te komen. Zijn tegenworp is een '6'. Een gelukke tegenworp én de desbetreffende octopustentakel wordt uit het spel verwijderd. De tweede worp van de octopus is een '1'. Blauw probeert los te komen en rolt een '1'. Een gelukke tegenworp, maar de octopus verliest deze tentakel niet. De 3e worp van de octopus is een '3'. D.m.v. de kleurenfiches wordt bepaald dat geel de pineut is en wordt gegrepen. De tegenworp van geel is een '2'. Geel verliest één kracht en heeft nu als zichtbare kracht een '2'.



VERLIES EEN PLANK

Een van de buitenste planken raakt los en drijft weg. Gebruik de kleurenfiches om te zien aan wiens kant een plank in de golven verdwijnt. Het verliezen van planken kan ook het verliezen van levens betekenen. Een karakter verdwijnt voorgoed van het vlot wanneer hij zich niet meer aan een plank kan vasthouden.

AANVALLEN; HAAIENAANVAL



Wanneer de haaienkaart op afstand '1' staat, hebben de haaien het vlot gevonden en vindt er, na het afhandelen van de avondfase, een haaienaanval plaats. De startspeler werpt de haaiendobbelsteen en vergelijkt het getal op de buitenste dobbelsteen met de nummers op het bord (naast de haaienvinnen) om te zien wie er door welke haai wordt aangevallen. De binnenste dobbelsteen laat de aanvalskracht van de haai zien. Wanneer het geworpen getal hoger is dan de zichtbare kracht van de persoon op het vlot dan bijt de haai en neemt de kracht van dit karakter met één af. Draai de dobbelsteen naar het nieuwe getal. Een karakter kan hierdoor één, of zelfs beide dobbelstenen verliezen. Aangezien het hier om vier aanvallen gaat, herhaal je dit nog drie maal. Mocht een haai een karakter aanvallen, die niet meer op het vlot aanwezig is, gebruik dan de **kleurenfiches** om te zien welk karakter aangevallen wordt (zie 'Kleurenfiches', blz. 16).



Haai '2' valt aan met een kracht van '5'.



Zie je deze symbolen op het logboek staan, dan gaat het om één aanval van haai 1 of haai 6. Aangezien het al duidelijk is welke haai welk karakter aan probeert te vallen hoef je de haaiendobbelsteen nu slechts éénmaal te werpen om te zien of de haai een karakter bijt. Wederom, gebruik de kleurenfiches wanneer een haai een verdwenen karakter zou moeten aanvallen.

RAMPKAARTEN

Wanneer op het einde van een dag het rampensymbool te zien is, schudt de startspeler de stapel rampkaarten en pakt de bovenste kaart van de stapel. Op de rampkaarten staan rampen aangegeven, die, van boven naar beneden, uitgevoerd moeten worden (zie 'Rampkaarten' blz. 20). Om de ramp te voorkomen moet het aantal hoopfiches ingeleverd worden dat rechts op de kaart staat afgebeeld. De karakters mogen samen de hoopfiches hiervoor inleveren, maar de hoopfiches mogen ook van één karakter komen. Wanneer men een ramp niet wil, of kan, voorkomen, dan voer je deze rampen, van boven naar onder, uit. Na afhandeling van de kaart, leg je deze op de aflegstapel. Zijn alle kaarten gebruikt, schud dan de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.



Voorbeeld rampkaart 1:

Door uitputting verliezen de karakters een complete dag. Ook moeten de reeds gebruikte rampkaarten met de (eventueel) nog ongebruikte rampkaarten geschudt om zo de nieuwe rampkaartstapel te vormen. Dit kan voorkomen worden door het (gezamenlijk) inleveren van 2 hoop.

Voorbeeld rampkaart 2:

De octopus grijpt een karakter; één van de karakters verliest een dobbelsteen. Gebruik de kleurenfiches om te bepalen welk karakter gegrepen wordt. Daarna verliest het vlot ook nog eens één plank. Dit kan voorkomen worden door het (gezamenlijk) inleveren van 6 hoop.



TUSSEN DE KWALLEN



Op logboekdagen die beginnen met het kwalpenkaartsymbool, valt een van de karakters in het water. Gebruik hiervoor de kleurenfiches. Hij moet nu terugzwemmen naar het vlot en proberen om zoveel mogelijk kwalpen te ontwijken. Draai de bovenste kwalpenkaart om. Leg de kaart zo weg dat het lichte balkje onderaan het kaartje te zien is. Verplaats de karakterdobbelstenen, dus het complete karakter, van het vlot naar het uiterste plekje tussen de kwalpen (vakje heeft een rode gloed). In 4 dobbelsteenworpen (gebruik hiervoor de inzetdobbelsteen), zwemt hij/zij terug naar het vlot. Om kwalpenbeten te voorkomen, moet elke dobbeluitdaging gewonnen worden; 4x moet er hoger of lager dan het aangegeven getal geworpen worden. Elke mislukte worp zorgt voor vermindering van één kracht. Dit kan de dood van een karakter veroorzaken, aangezien de kracht van de totale kracht afgehaald wordt. Hierna worden alle kwalpenkaarten weer geschud en met de rugkant naar boven op het bord gelegd.



VOORBEELD TUSSEN DE KWALLEN:

In dit voorbeeld moet eerst hoger dan 1, daarna hoger dan 2, lager dan 3 en tenslotte lager dan 4 geworpen worden. Lukt dit niet, dan mag er wel doorgezwommen worden, maar vermindert de kracht van het karakter elke keer met 1. Dit kan als resultaat hebben dat een karakter van 2 dobbelstenen sterk, met nog maar 1 dobbelsteen over weer op het vlot klimt.

DE FLESSIONPOSTKAARTEN



Bij het spelen van deze kaart mogen er 4 flare pogingen gedaan worden. Een dolfijn mag de uitkomst beïnvloeden.



Rotte vis! Bij het spelen van deze kaart gebeurt er niets, behalve dat dit karakter (later in het spel) weer een nieuwe kaart mag bemachtigen.



Bij het spelen van deze kaart, vaart het reddingsschip 1 veld naar rechts.



Het karakter dat deze kaart speelt krijgt 4 hoopfiches. Deze mogen niet verdeeld worden onder de andere karakters.



Gebruik deze kaart om een verloren plank terug te krijgen. (Hiermee krijg je echter niet een verloren karakter terug.)



Wanneer deze kaart gespeeld wordt, hoeft er die avond geen rampkaart getrokken te worden. Denk dus goed na over het moment waarop je probeert deze kaart te activeren, aangezien de kaart alleen werkt op de dag waarop hij gespeeld wordt.



Wanneer je deze kaart speelt, plaats 3 markeerfiches op de kaart. Op drie verschillende dagen naar keuze mag er door de speler van deze kaart één extra (witte) inzetdobbelsteen ingezet worden. Het karakter dat deze kaart heeft geactiveerd mag niet tegelijkertijd nog een flessenpostkaart in bezit hebben.



Het karakter met de desbetreffende kleur gaat 2 omhoog in kracht. Deze kaart kan door een ander karakter gespeeld moeten worden. Een reeds verloren dobbelsteen kan hierdoor niet terug in het spel komen. Wanneer dit karakter niet meer op het vlot aanwezig is, mag deze kaart (wel of niet al in bezit) afgelegd worden. Zou je deze kaart trekken op de flessenpost locatie, leg de kaart af en pak een nieuwe kaart.



21 Days, solo. De Scruffsversie



Vorbereiding:

Je speelt in de solo versie met 3 menselijke karakters en een hond (Scruffs). Kies één gele, één blauwe en één rode karakterkaart. Vul deze 3 karakterkaarten aan met de groene "Scruffs" karakterkaart. Schud de Scruffskaarten en leg deze op de Scruffs karakterkaart (op het hondenpootje). De hond wordt gesymboliseerd door één groene dobbelsteen op het vlot, naast de hengel. Leg deze dobbelsteen met de kracht '4' naar boven op het vlot. Leg ook een groene dobbelsteen op de karakterkaart "Scruffs". Scruffs heeft geen inzetdobbelsteen. De dobbelsteen die op de karakterkaart ligt, wordt gebruikt voor de dobbeluitdagingen op de Scruffskaarten. Scruffs kan tussen de kwallen belanden. Hij kan geen hoopfiches in bezit hebben en geen flessenpostkaarten bijhouden / uitspelen.

HET SPELEN VAN SCRUFFSKAARTEN

Elke dag, als eerste in de middagfase, mag er een hondkaart gepakt worden, wanneer Scruffs '5' of '6' zichtbare kracht heeft. Dus, wanneer Scruffs gezond en blij is, helpt hij de andere karakters.

LET OP: Op "octopusdagen" wordt eerst een karakter op de octopuslocatie gezet, dan wordt er gedobbeld voor een eventuele Scruffskaart en daarna zetten de andere karakters hun inzetdobbelsteen in.

Op elke Scruffskaart staat een dobbeluitdaging. Nadat de dobbeluitdaging gedaan is, en er eventueel een hondkaart bemachtigd is, volgt het inzetten van de overige karakterdobbelstenen. Boven elke kaart staat het te werpen getal / de te werpen getallen. Mocht de worp succesvol zijn, dan treedt de kaart meteen in werking. Daarna verdwijnt deze kaart uit het spel. Kaarten die door het dobbelen niet verkregen zijn, worden, wanneer de stapel is uitgeput, geschud en opnieuw als trekstapel gebruikt.

Let op: een eventueel aanwezige dolfijn kan de uitkomst van de worp niet beïnvloeden.

Let op: Sommige kaarten hebben een effect dat enkele ronden kan duren; een volgende kaart mag pas gepakt worden, als de oude is afgehandeld. Leg op deze kaart tokens om aan te geven hoe vaak de kaart nog gebruikt kan worden. Maar, komt Scruffs kracht onder de '5', dan kunnen ook reeds bemachtigde Scruffs kaarten niet gebruikt worden. Een bemachtigde hondkaart kan ook zonder (geheel) gebruikt te zijn afgelegd worden. Dit kan vlak vóór een dobbelpoging voor een volgende Scruffskaart.

DE SCRUFFSKAARTEN



Scruffs verdient 2 of 3 hoopfiches, die meteen aan 1 of meerdere karakters gegeven moeten worden.



Kies een wissellocatiekaart en leg deze op het bord.



De zichtbare kracht van Scruffs óf van één karakter naar keuze gaat met 2 omhoog.



Schuif de haaienkaart naar '5'.



2x mag een worp, van wie dan ook, opnieuw gedaan worden. Dit mag 1x per dag. Gebruik markeerfiches om aan te geven hoe vaak je deze actie gebruikt hebt.



1 gelukke flare; het reddingsschip vaart één veld verder. NIET te gebruiken op dag 21.



2x mag een worp, van wie dan ook, met '1' verhoogd of verlaagd worden. Een '1' mag een '6' worden (en andersom). Dit mag 1x per dag. Gebruik markeerfiches om aan te geven hoe vaak je deze actie gebruikt hebt.

21 Days - De Vliegeruitbreiding



MATERIAAL:
Kompassfiche, 5 kofferfiches, vliegerdobbelsteen

VOORBEREIDING:

- A.** Leg het kompassfiche op de aangegeven plaats op het bord.
- B.** Leg de kofferfiches, in een gedekte stapel, op de aangegeven plaats op het bord.

SPELUITLEG:

Er is een extra inzetlocatie bijgekomen; de kwallen. Een karakter kan er nu voor kiezen om tussen de kwallen te springen. Dit kost hem 2 hoop. Hij doet dit in de hoop iets kostbaars in in een voorbijrijvende koffer te vinden. In 3 van de 5 koffers zit een onderdeel van een vlieger. Op dag 21 kan door het in elkaar zetten en daarna oplaten van deze vlieger het reddingsschip gealarmeerd worden.

Bemachtigde vliegeronderdelen mogen op het vlot bewaard worden; vanaf nu in het bezit van alle karakters.



Naast het afschieten van flares en het roepen om hulp, mag een karakter nu op dag 21 ook ervoor kiezen om met de vliegerdobbelsteen te werpen. Dit kost het karakter, net als bij het afschieten van een flare, 2 hoop. Wanneer de dobbelsteen een onderdeel van de vlieger laat zien, mag een onderdeel van de

vlieger op de daartoe bestemde plaats op het bord gelegd worden **C.** (illustratie dobbelsteen hoeft niet te corresponderen met illustratie op kofferfiche). Wanneer de vlieger compleet is, vaart het reddingsschip één plaats naar rechts.

Wanneer de vlieger compleet is, mag men de vliegerdobbelsteen blijven gebruiken. Bij elk geworpen vliegeronderdeel vaart het schip één plaats naar rechts.

21 Days - De Weersuitbreiding



MATERIAAL:
Wolkenfiche (dubbelzijdig), weersvoorspellingsbord (dubbelzijdig), weerdobbelsteen

VOORBEREIDING:

Leg het weersvoorspellingsbord naast het speelbord. Speel je het basisspel met de vliegeruitbreiding, leg dan het weersvoorspellingsbord met de vliegerkant naar boven.

- A.** Leg het wolkenfiche op de startplaats op het weersvoorspellingsbord.

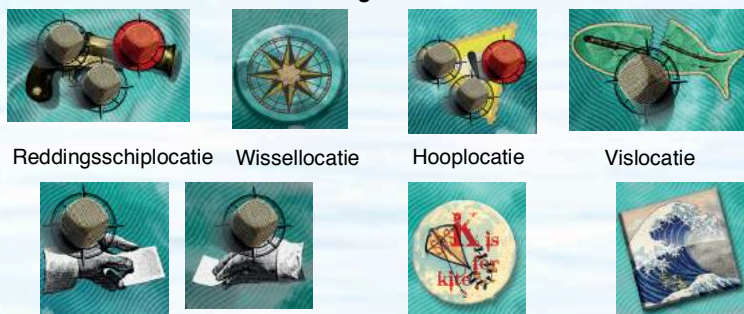
SPELUITLEG:

Begin elke ochtend met het kijken naar de weersvoorspelling voor de volgende dag. Werp de weerdobbelsteen. Wanneer je een wolkenfiche werpt, betekent dit dat je gebruik gaat maken van het weersvoorspellingsbord. Dit werkt als volgt: leg het wolkenfiche met de juiste kant naar boven (corresponderend met het symbool op de dobbelsteen) op de startplaats. Leun met je duim op het bord en tik het fiche met je wijsvinger aan zodat het over het bord heen schuift. De plek die het wolkenfiche raakt (kijk bij twijfel naar de stip op het fiche) kan gevolgen hebben voor de volgende dag. Schuif je met het wolkenfiche waar geen bliksemschicht op staat, dan mag je eventueel een 2^o poging doen en vervalt het 1^o resultaat.



Komt het wolkenfiche op een van deze locaties terecht, dan is deze inzetlocatie morgen niet beschikbaar:

Enkele andere symbolen (gaan in aanvang ochtendfase volgende dag):



-1 kracht voor één karakter



Één karakter valt morgen tussen de kwallen (ochtendfase)



+1 zichtbare kracht voor 1 karakter. (ochtendfase)

Flessenpostlocatie (Speel of Pak)

Kwallenlocatie

Noodweer!
Er mogen GEEN inzetlocaties gebruikt worden!

DE KARAKTERS



Wanneer Magnusson op de octopuslocatie staat, mag hij éénmaal de dobbelsteen opnieuw werpen. Dit kost hem 2 hoop.



Één keer per dag mag Maya zichzelf of iemand anders 1 kracht geven. Dit kost haar 2 hoop.



Wanneer Horvath op de reddingsschiplocatie staat, mag hij per 2 hoop meer pogingen wagen.



Alleen Rosina mag op dag 21 een locatie kiezen en activeren.



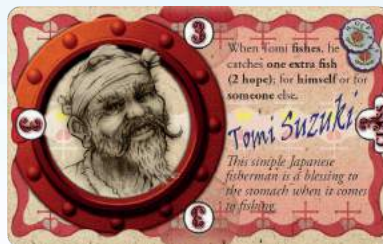
Deze heer krijgt elke ochtend waarop de haaienkaart op '4' of '5' staat één hoop.



Op dag 21 probeert deze dame het schip te lokken met haar krachtige stem. Elke poging kost haar 1 hoop. Maximaal 3 x.



Op dagen waarop Aleta's zichtbare kracht '4' of hoger is, mag ze éénmaal opnieuw de dobbelsteen werpen, voor wie dan ook. Dit kost haar 2 hoop.



Wanneer Tomi vist, vangt hij altijd één Extra vis. Dit kost hem 2 hoop.



Wanneer Mick 3 hoop ontvangt, krijgt hij 1 hoop extra. (Hoop mag van meerdere karakters komen)



Voor 1 hoop mag Jean zijn flessenpostkaart aan iemand anders geven. Dit karakter mag nog geen flessenpostkaart in zijn bezit hebben. Deze kaart mag meteen gespeeld worden.



Wanneer een karakter met deze geestelijke op dezelfde locatie is, mag er hoop uitgewisseld worden.



Pjotr kan een succesvolle aanval van een haai of octopus nog nét voorkomen (na de worp). Dit kost hem 2 hoop.



Op dagen waar Scruffs' zichtbare kracht '5' of '6' is, mag er een Scruffskaart gespeeld worden. Dit gebeurt vlak voor de middagfase.

Gratitude towards the following



Erik Winkelman

A project, more than 5 years in the making, finally coming to an end. Well, end, you might as well call it a beginning! "21 Days" will be exploring the world now, thanks to you backers.
An unbelievable dream came true. So thank you. And thank you.
And thanks again!

Also, without the following people (playtesters, proofreaders, honest friends, supporters, family) the game might look somewhat different.. or may not exist at all.

Patrick Draad, Gert Breugelmanns, Tajs Seelen, Merlijn Timmers, Monica Claasen-Slump, Jeroen Hollander, Frank de Geest, Jeremy Howard, het Ludieke Gezelschap, Bastiaan Nox, Margot van de Spellenwinkel, Fjodor van Veen, Richard Still, Stephanie Schnitzler-Moll, Anneleen Mol, Lina Lo, Keetje & Abbey. Thanks Maarten van Damme for that excellent moody soundtrack!

Finally, Eric Kenter, Ronald Rijnart.. it has been a great honour working with you! I will call you soon for game 2.

Ronald Rijnart

Thank you backers, in particular all backers through Latte's and Literature, friends, family and neighbor who helped realize the production of 21 Days. A special thank you to my wonderful family, Cindy, Aimee, and Ilse for their support, time and patience, and for letting me walk down to the campground's reception area multiple times each day for a decent signal to put the final touches on the game during our summer vacation. An extra special whopping thank you to Erik and Eric for providing me with the opportunity to dabble into the world of publishing and work with you on this project. It's been an inspiring experience and I can't think of a more suitable moment to quote one of my favorite movies of all time, "Louis, I think this is the beginning of a beautiful friendship."

OUR BACKERS:

seb, Aaron Williams, Achim Bergemann, Achim Groeling, Adam B. Wenzel, Alec Wiseman, Alex Maibuam, Alex Ries, Alexander Eulenpesch, Alexander Klatte, Alexander Spahr, Alexandre Cayer, Ambros Tremel, Amy Ganshert, AmyJane and Chandler Walker, André Badke, Andre de Boer, Andreas Fjärrwall, Andrew Blandford, Andrew Kiel, Andrew Stoltman, Andrew Vogel, Angel Gelens, Anika van de Kuijt, Ann-Cathrine Höglund, Annelies van Groezen, Anonymous, Antal Heemstra, Arguset, Arjan Schipper, Arjen Swinkels, Armand Mensen, Arnel C. Lavarías, Arnoud de Vos, Aron Gabellini, Aron Yert, ashley moser, Astrid Pater, Aurelien Dropsy, Axel Ewerling, Barbara Hoffmann-Harteneck, Bart Broekman, Bart van Dijk, Bas en Hendy Oomen, Ben Best, Ben Staver, Benjamin Bosshart, Benthe de Bont, Bert Kielestein, Biff Kloepfer, BoardGameBrothers, Bob Heath, Boris Schust, Brad Fuhrman, Bram Limberger, Brenda Hernandez, Brian, Brian Bargmeyer, Brian Childress, Brian Clark, Briar Miller, Brian Monroe, Brian Simoes, Brian Van Camp, brightbluegorilla, Brodie & Myla Ruttan, Bryan Haakensen, BumbleBeez, Cabel Dawson, Café de Zandloper, Caitlin, Camille et Sofiane Morlet, Capn Howdy, Cara Smith, carlos jerez, Carolien Ligtenberg, Casey Cole, Casper "Emus" Donze, cat, Catalyst LA, Chad Stanke, Charles Pearson, Charles-Etienne Jamme, Charley Hepler, Chet Gray, Chisel Wright, Chris Bédard, Chris & Mieke Mol, Chris N, Chris Rensing, Chris Southwell, Chris Tine, Christel Schmidt, Christian Perron, Christiane Verbeeren, Christopher A Sprunger, Christopher Smith, Christy Wood, Claire Turvey, Clan Shaefer, Claudia en Rob Scheuermann, Clive Patmore, Corinna Vigier, Craig B, Cristina Francken, D. Troost, Dagmare Zondervan, Dan Baines, Dan Rubera, Dani, Daniel Mitchell, Daniel Nicolich, Daniel Pablo López Rodríguez, Daniel Urdzik, Danielle Toebak, Danny Gosens, Daphne & Marcel, Darrell Powers, Dave Bennett, Dave Horn, David Dickinson, David Edsen, David James, David Konvalina, David Lockwood, David Morrison, David St Sauver & Gabrielle Phan, Dawn, De Bril, Dea No, Dean Ranft, Deborah Kreffer, Deman-Vandierenonck VOF, Denis Fischer Würfelkiste, Dennis Senft, Dennis van Hooijdonk, Dimitri Bousé, Djinny, Doctor Zaius, Donald Wisniewski, Dorothe.073, Dorte Klerke , Druid City Games, Wayne Shearill, Ed Kowalczewski, Edo van der Schaaaf, Edward Stafford, Edwin & Mariska, Edwin de Maat, Elsie & Marcel Mol, Eric & Elisabeth, Eric Maher, Eric Schlesinger, Erica Pettit, Erin Patterson, Erwin Habes, Esther, Falco Jacobi, fermin, Flo Flt, Floorrrrtje, François Prat, Frank de Geest, Frank Jaeger, Frank Verhulst, Fulco Timmers, Gambarini Pierre, Garry Jenkins, Gary Barnes, Geert van Rensch, Geertrui vander Meülen, Geoffrey Wood, George Bookelman, Gerard Boom, Gernot Eggen, Gert Jan Kamstra, Ghisel Crielaard, Gilses Pound, Glen Kehoe, Godinne, goodideafactory, GreatScott Saulsbury, Greg Bastin, Griffin Spencer, Guido Augustijn, Guido Randal Lavalley, Hakka Tom, Han Marshall, Hannah Brand, Hayo Siemsen, Heiko Müller, Helle Iversen, Henk Nuninga, Herbert Vincent, Hetty van Beijsterveldt, Hilde van der Bom, Hiroaki Kamidate, Holger Schimmele, Hugo van der Velden, Humberto Eduardo, Ian Allen, Icelif, Ilja Preuß, Ioannis Frantzeskakis, Isaac Villa, Jack Gulick, Jack Krielen, Jacob Brown, Jacob Jan Hannberg Andersen, Jake de Oude, James Hanna, James Price, James Schmidt, James van Niekker, jamie cruse, Jamie K. Miller, Jan Beyen, Jan Stronkman, Jann Norman, Jared Steglich, Jason Horne, Jasper Lackin, Jay Da Costa, Jbob, JC, Jeannie Pleumeekers en Marieke Kootte, Jebb Carrier, Jeff Cox, Jeff Hoffman, Jeff Johnson, Jeff Tjaden, Jen Rumping, Jennifer Fiedorec Hutton, Jennifer Lee, Jens Bischoff, Jens Houtzager, Jens Kaiser, Jeremy Barnes, Jeroen de Oude, Jeroen van Veen, Jerry K Parsons, Jesper Jühne, Jill, Jim Heath, Jo Watts, Joakim Schön, Jody Borgers, Joe Fourhman, Johan Bloem, Johan Simons, John Buitelaar, John L. Vogt, John Wenzel, John Zimmermann, Johnathon Owen, Jolanda Rouwendal-Graaf, Jon, Jonathan E Tornabe, Jonathan Rusten, Joost Landgraf, Joost van Puijenbroek, Jörg Herzog, Jose G Santiago, Joseph R Bartell, Josh Zeigler, Joy Follin, Julia and Rolf Selwyn-Laun, Julian D., Julie Geerts, Jürgen, Angelika und Max Scheel , Justin Parker, Karin Baeten, Karin Winkelman, Katherina and Reto Keller, Keith H, Keith Tan, Ken Scheuber Jr, Keren Rashish, Kevin Doswell, Kevin Fletcher, Kevin P. Cattani, Kevin Vromans, kim, Kim van der Steen, Kimberlee Dixon, Kingsay, Koen Walraevens, Kostas Manikas, Krista Donnelly, Krizia Alba, Ku Hap, Kubu's 'Panda' Canan, Lars Holgaard, Laura Guy, Lee, len, Leon Joffe, Lightshadow, Linda MacKellar, Linsey de Haay, Lisa Große, Lisette Verbaandert, littleprince, Louis-Courtney Jones, Löwenpower LEONhardy, Lukas Gangel, Lukas Gangel, Lukas Jötten, Lynda Kay Orm, M. Triemstra, Maarten, Maarten & Kaat, Maarten Bukkems, Maarten de Tollenaar, MacGuffin, Madelon Willemsen, Mandy, Mandy Koenraad, Manolo Martínez, Manuel Cueto, Manuel van Hecke Albion, Marcel Ferket, Marco Bleij, Marco Heykant, Marco Marelli, Margot van de Spellenwinkel Breda, Marian Herenius, Marieke en Teun, Marieke Oomen, Marielle Driessen, Mariette Beugels, Marijn Bierhof, Mario Forcellati, Marjolein van der Weide, Mark Jimenez, Mark Pond, Mark Reid, Mark van der Horst, Mark Vanhommerig, Markus Pfaff, Markus Plötz, Marlon de Guzman, Martijn Claasen, Martijn de Klerk, Martin Luijpen, Martin Tomov, Martje van den Elshout, Mascha Tholenaar, Mat Thornburg, Mateo Mol, Mathias Reinhard, Mathias Uladak, Matt Strange, Matteo Brotto, Matthew Kokaly, Matthias Leipold, Maurice van Valen, Maxim Y., Me, Meeple Farm, Mery van den Heuvel, Michael Bergan, Michael Bertram, Michael Hälling, Michael Knowles, Michael Späth, Michael Taylor, Michael Wheeler, Michelle Daniels, Michiel Tjepkema, Mike Dibble, Mireille & Marco Vissertoy's SpielGoes, Mitch Freeman, Molly, Garrit & Jack McKee, Monica Blankestijn, Monica Slump, morrow40k, Munkhi, Myriam & Louis, Nastassia, Nate Nash, Ned Davis, Neha Lodha, Nelly Abdullaeva, Nick Kirby-Carter, Nick Waugh, Nicolas D. Lange, Nienke Alberts, Niet doen Sven & Siets, Nikki Verlaan, Noozelmans, Norman Deets II, Nox' Spellenzolder, Oliver"Eppy Hand"TD, Olivier Guéret, Ondrej Klibik, Opaline Sephi, Panagiotis Govostos, Pandur Tamás, Pascal Lüschner, Pascal Roselle, Pat Gallagher, Patrice Renaud, Patrick de Rooij, Patrick Draad, Paul Goddard, Paul N. Wise, Paul Numan, Paul Oliver, Paul Young, Peter Hörlin, Peter Ruscher, Peter van den Bersselaar, Peter Visser, Peter Zehm, Petra Alverti, Petra Kimmel, Phil & Johno BARPIG Guru's, Philip Selesky, Pierre Pettera, pietropaoli, Puckstopper, Quentin Jones, R and R Game Night, R.A. Cabrera - To all...Fair Winds, and Following Seas... Rachael S L Williams, Rachael "Meaty" Moore, Rafael Lopez Diez, Rainer Knoop, Ralder de Hoogh, Ralph Thumm, Randall Anderson, Randolph, Randy Baughman, Ranger Tim, Raphael Ligmanovski Carvalho dos Santos, Raúl Polo Molina, Raúl Polo Molina, Ray Reynolds, Rebecca & Chris Quintana, Rebecca A. Ruhlman, Rebecca and Dennis Post, Renee Boisvert, Renée Kools, Rian Buitendijk, Ricardo Garcia, Rich Dodgin, Rich Jucha, Richard Buschagen, Richard Jackman, Richard Schneider, Rick Bleeker Kroef, Rien Lodder, Rob "oud mobiel'tje" van Seters, Robbin Dekker, Robèr Boonmann, Robin Poelmans, robin van bael, Rodney Crain, Rodrigo Martos, Roger Trombone, RolledUpSocks, Romario "no.1 Backer" Lodder, Ruben 'D1' de Jong, Ruud Verstraaten Het Verboden Rijk, Ryan VanArdsdall ,Sal Zavala, Sally van Oss, Samelito, SammyJ76, Samuel "Professeur !" Tissier, Sander Tjon, Sander van de Waarsenburg, Sandra Dageroth, Sandra Mol, Sarah, Sarah Templeton, Sascha Schneider, Saudi Panda, Scott Hudecki, Scott R., Scott Slonaker, Sean Luttmann, Sean P. Randall, Sebastian Schwarz, Sebastien Datiche, Sergey Pomerantsev, Sergio Hernández, Shane, Shani A., Shaun Hutton, Sielle, Silvana Koevoets, Simon Messer, Simon Stratton, SoRM Gaming, Spooky, StarSeven, Stefan van der Gevel, Stefan Van Everbroeck, Stefanie Timo, Stephanie Boyle, Stephen Hamel, Steve & Vicki Baylus, Steve Manser, Steve Ross, Steve Villalobos, Steven, Stewart Walker, Stonehome Games, Sulakshan Awasthi, Susan Janowski, Susan Schaefer, Sylvain Balat, Sylvain Plante, Sylvana Koevoets, Tabby Norn, Thachary Singler, The Mighty Osbornes, The Pipkins, Thierry Tregaro, Thisj & Lot, Thomas Deno, Thomas Stokes, Tim 'De Onverschrokken' Simons, Tim Kragten, Tim Lind, Tim Stack II, Timo H., Timothy Hyde, Toby Gee, Toni Frottscher, Toon de Bruijn, Toos & Aad Winkelman, Torsten Sammet, Trev, Trimr, Tristan Ward, Trond Harstad, Tyler Reeh, Valentin Golobokin, Venereo, Victor de Jong, Vincent & Karsten Schulmann, Vincent Arebalo, walkerredyey, Wesley Fechter 'the worst survivor in the world', Wijnand Kok, William Creighton, Willy Mac Ouille, Wjekoslaw Beljo, Wolfert, Wonko the Sane, Wouter Nieuwlaat, Yan Kirouac, Yanick Racine, Yann Cardon, Yurr, zachary, Zweiblum2

Eric Kenter

I would like to thank the following persons:
My parents, Will van Gils & Rien Visser's, my girlfriend Annette Verhoef, with all her patience and support, the ever ready and steady Gamers from Dilderdag Game Night John Buitelaar, Ruben D1 de Jong Antoine Ruedisueli, Frans Schuurmans, Bas Jansen.

And in special my digital tutor and b2b buddy, for the knowledge and inspiring hours behind screen and scroll
Roy Emmen

For all those years and projects
Alex Moerings



©2017
Designed by Erik Winkelman
Artwork & graphics: Eric Kenter
www.21daysboardgame.com