

Dappere reiziger,

Welkom in het door nepnieuws verscheurde dorpje Faketown. Jouw doel is om te ontsnappen uit Faketown en onderweg zoveel mogelijk bewoners te helpen. Wanneer je bewoners helpt, zal dit jouw tocht bespoedigen. Je helpt bewoners door vragen goed te beantwoorden. Wanneer je een vraag niet goed beantwoordt zal dit niet in je voordeel uitpakken. De dappere reiziger die als eerste uit Faketown ontsnapt wint het spel!

Jouw aankomst is helaas niet onopgemerkt gebleven. Wilma Bengel heeft andere plannen met jou. Zijn Bengelbende met bengelaren kan nog wel wat leden gebruiken om Faketown te terroriseren. Je hebt gelukkig 2 rondes om je voorsprong te vergroten. Laat je niet grijpen door Wilma Bengel en zijn bengelaren!

➤ Starten

- Je start het spel met de verdeling van de pionnen.
- 1 van de spelers moet de rol "Game Master" vervullen. De Game Master let op dat de regels goed worden nageleefd. De Gamer Master speelt ook het spel. De speler die het hoogst aantal ogen gooit met de dobbelsteen mag beginnen.
- De speler links van de speler die aan de beurt is stelt de vraag.

➤ Het speelveld

- De kleur van het vakje bepaalt wat voor soort vraag je krijgt.
- Op het bord zijn een aantal vakjes aanwezig die jou direct helpen of tegenwerken.
- Het speelveld heeft een aantal afsnijdroutes. Je mag alleen de afsnijdroute nemen als je hiervoor de juiste invloedkaart hebt.

➤ Kaarten

- Er zijn 4 categorieën vragen.
 - Groen (Feitjes)
 - Geel (Mediawijsheid)
 - Oranje (Geschiedenis)
 - Blauw (Situatie)
- Bij het goed beantwoorden van de vraag krijgt de speler een Invloedkaart. Deze kan je helpen het spel te winnen of te ontsnappen uit de klauwen van Wilma Bengel. Op de kaart zelf staat wanneer je deze kaart mag spelen.
- Bij het fout beantwoorden van de vraag krijgt de speler een Bengelkaart. Deze kaart moet direct gespeeld worden.

- Na het spelen van een Invloedkaart of een Bengelkaart leg je deze onderaan het stapeltje.
 - Je mag maximaal 3 invloedkaarten bewaren. Als je er meer dan 3 hebt, dan moet je er 1 naar keuze wegdoen. Je mag deze kaarten ook spelen wanneer je niet aan de beurt bent.
- Wilma Bengel
- De speler Wilma Bengel zal na de eerste 2 rondes starten.
 - Deze speler kan niet door iemand gekozen worden (NPC).
 - De Game Master gooit aan het einde van de ronde de dobbelsteen voor Wilma Bengel.
 - Wanneer Wilma Bengel jou op het bord inhaalt of op hetzelfde vakje beland, ben je af. Dit geldt niet als je nog een invloedkaart in kan zetten. Deze mag je dan direct inzetten. Let op, het kan zijn dat 1 van de andere spelers jou bevrijdt.
- Einde spel
- De speler die als eerste ontsnapt uit Faketown wint het spel.
 - Het spel eindigt wanneer de eerste speler ontsnapt is uit Faketown.
 - Om te eindigen hoeft de speler niet precies op het laatste vakje te eindigen.