



A Lees eerst de stap 1 t/m 9 van dit overzicht door. Op de achterkant van dit blad (B) vind je de volledige spelregels.

Speloverzicht

Onontdekt gebied

Ontdekte wereld

Startveld

Scorespoor

6 Op de afbeelding zie je bij C een eiland, dat helemaal ontdekt is. De speler, die de belangrijkste eenheid op het eiland bezit (in dit geval een nederzetting), krijgt de meeste winstpunten. Deze winstpunten worden op het scorespoor aan de rand van het speelbord bijgehouden. Hoe groter het eiland blijkt te zijn, hoe meer punten er worden verdiend.

7 Niet alleen de zeeën worden verkend: ook op de nieuw ontdekte landmassa's zijn allerlei interessante vondsten te doen. Wie ontdekt de gewassen van de Nieuwe Wereld, zoals de tomaat en de aardappel? Bezit je op het eiland een fort of een nederzetting, dan leveren de ontdekkingsfiches extra punten op.

8 Wie zich door het trekken van een ontdekkingslegel met een vraagteken in gevaarlijke wateren waagt, moet rekening houden met stormen en piraten. Anderzijds kan de vondst van goudscherven of de ontdekking van verloren steden het harde leven van een ontdekkingsreiziger veraangetamen.

9 Als alle tegels op het speelbord zijn gelegd, wint de roemrijkste ontdekkingsreiziger: de speler, wiens pion het verst op het scorespoor staat.

1 Welkom in de tijd van de ontdekkingsreizigers! Eindeloos strekt de onbekende oceaan zich voor je uit. Wat wacht je daar achter de horizon? Exotische eilanden? Nieuwe werelddelen? Enorme rijkdommen?

2 Ontdekkingsreizen zijn kostbaar. Elke ontdekkingslegel, die je op het speelbord wilt neerleggen, kost één goudstuk. Je vermogen wordt bijgehouden op je schatkistkaart.

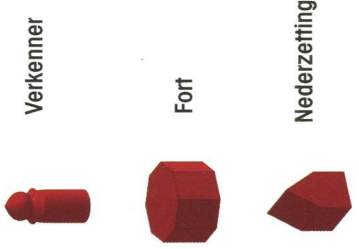
3 Gelukkig geniet je elke beurt inkomsten. Alle spelers krijgen evenveel goudstukken, maar de hoeveelheid is elke ronde verschillend. De inkomsten worden door de draaiplaat bepaald.

4 Je koerst elke beurt met je schip vanaf de rand van de bekende wereld naar onontdekte gebieden. Heb je genoeg goud voor een korte ontdekkingsreis (de tocht naar A kost 1 ontdekkingslegel) of voor een langere reis, die meerdere tegels kost?

5 Land in zicht! Je ontdekkingsreis eindigt op een tegel met land. Zet je een verkennerschip op land en betaal je 1 goudstuk (B)? Of bouw je meteen een fort (3 goudstukken) of een nederzetting (6 goudstukken)?

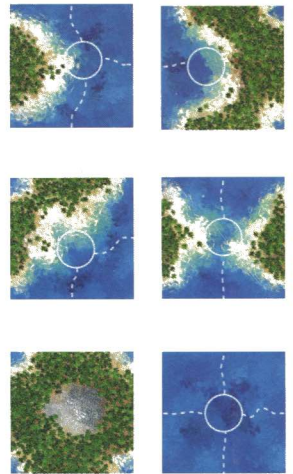
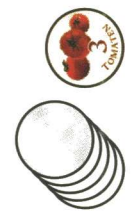
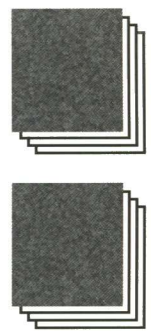


Eenheden



Schatkistkaart

Inkomstenkaart met draaiplaat



Verklarende tabel

Reservetegels

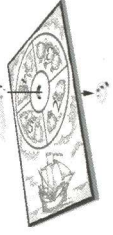
Ontdekkingsfiches

Stapels met ontdekkingslegels

Voor je eerste spel is het aan te bevelen om het speloverzicht (A) op de achterkant van dit blad te lezen. De afbeelding laat je de opbouw van het speelbord zien. Ook wordt duidelijk waar het spel om gaat. Aan deze kant (B) staan de spelregels. Als je ze doorgelezen hebt kan je direct spelen. In het "logboek" (C) staat een uitgewerkte speelbeurt, een beschrijving van de bijzondere gebeurtenissen (zie de verklarende tabel) en de speciale regels omtrent de reserve tegels en een vroegtijdig einde van het spel.

Spelvoorbereiding

- *Alvorens met het spel te beginnen worden de ontdekkingstegels, de kartonnen kaarten en de ontdekkingstegels voorzichtig uit de stansvorm gedrukt. De pijl wordt van boven af door de inkomstenkaart heen gedrukt.*
- De reservetegels en de ontdekkingstegels worden van elkaar gescheiden. De reservetegels zijn aan de achterkant met cijfers gemarkeerd. Ze worden op nummer gesorteerd en op 6 stapels naast het speelbord gelegd.
- De overige ontdekkingstegels worden goed geschud en op 5 verdekte stapels naast het speelbord gelegd.
- De ontdekkingstegels worden ook geschud en verdekt op een stapel naast het speelbord gelegd.
- De verklarende tabel voor bijzondere gebeurtenissen wordt naast het speelbord gelegd.
- Elke speler kiest een kleur en ontvangt daarin een nederzetting, twee forten, drie verkenners en zijn scorepion. Ook krijgt ieder een schatkisakaart met een goudpion. Deze steek je in het vierde gatje van je schatkisakaart. Je scorepion zet je op het startveld van het scorespoor langs de rand van het bord.
- De jongste speler ontvangt de inkomstenkaart en het schip. Zij of hij begint het spel.



5. Ontdekkingstegels aanleggen

Past de tegel, dan leg je hem op het speelbord, en wel op het vakje, waar het schip naartoe vaart.

Past de tegel op meerdere manieren, dan mag je zelf beslissen hoe deze neergelegd wordt.

6. Het schip zetten

Je zet het schip langs de stippellijn op de nieuwe tegel.

7. De bijzondere gebeurtenissen

Heb je een tegel met een vraagteken gespeeld, dan wordt, nadat deze op het speelbord is geplaatst, de gebeurtenis voorgelezen en toegepast. De gebeurtenis geldt alleen voor de speler die aan de beurt is. In het verdere verloop van het spel heeft het voorval geen betekenis meer. Een precieze beschrijving van de bijzondere gebeurtenissen vind je in het logboek.

Als de tegel niet op het bord geplaatst kan worden, dan vervalt de bijzondere gebeurtenis.

8. Het omdraaien van meerdere ontdekkingstegels

Als je meerdere ontdekkingstegels hebt aangekondigd, dan mag je er opnieuw een uitspelen. Je mag ook direct je beurt beëindigen, bijvoorbeeld als je op een juist gespeelde tegel wilt bouwen. Uiteraard moet je daar wel land ontdekt hebben.

9. De ontdekkingstreis beëindigen

Je moet je reis beëindigen wanneer je:

- alle gekochte tegels gebruikt hebt;
- een tegel zo geplaatst hebt, dat er vandaan géén stippellijn naar onontdekt gebied loopt. De rand van het bord geldt als ontdekt gebied.

Je mag je beurt vroegtijdig beëindigen, ook als je nog kaartjes over hebt. Je legt die kaartjes direct af. Je krijgt géén goud terug voor ongebruikte kaartjes.

10. Bouwen

Heb je vrijwillig danwel gedwongen je reis beëindigd op een tegel met land, dan mag je je daar vestigen.

De bouwkosten worden op je schatkisakaart afgeboekt. De bouwkosten zijn:

| | |
|--------------|--------|
| Verkenner | 1 goud |
| Fort | 3 goud |
| Nederzetting | 6 goud |

Zijn er op de juist gespeelde tegel twee aparte landmassa's te zien, dan mag je kiezen op welke kust je je vestigt. Je speelstukken worden pas verwijderd als het eiland helemaal ontdekt is, waarna ze opnieuw inzetbaar zijn.

Uitzondering: Een verkenner mag je aan het einde van je beurt van het speelbord wegnemen, om deze in een latere beurt op een andere locatie te gebruiken. Het voor de verkenner betaalde goud krijg je niet terug.

Reservetegels inzetten

Is er aan het einde van je ontdekkingstreis een open ruimte waarin slechts één tegel past, omdat alle aangrenzende gebieden ontdekt zijn, wordt er op deze lege plek een passende reservetegel gelegd. Hoe dat precies in zijn werk gaat lees je in het logboek.

Het is verstandig, om voordat je verder leest het uitvoerige spelvoorbeeld in het logboek te volgen.

Inkomsten

De eerste speler geeft steeds voor zijn beurt de wijzer van de inkomstenkaart een draai. Hij doet dit ook voor de eerste beurt. Alle spelers zetten de goudpion op hun goudvoorraadkaart zoveel vakjes vooruit als de wijzer aangeeft. Meer dan 12 goud kan je niet bezitten, de rest vervalt gewoon.

Ontdekkingsvaart

1. Het plaatsen van het schip

Als je aan de beurt bent zet je het schip op een cirkel aan de rand van het speelbord of op de cirkel op een al gespeelde tegel. Van deze cirkel moet minstens één stippellijn naar onontdekt gebied leiden.

Let op: Vertrek je later in het spel vanaf ontdekt gebied, waar een speelstuk van een andere speler staat, brengt dit kosten met zich mee. Je moet je goudpion zoveel plaatsen terug zetten als het speelstuk waard is.

De waarde annex kostprijs staat op ieders schatkisakaart. Dit goud gaat niet naar de eigenaar van het bewuste speelstuk.

Staat er b.v. een fort, dan zet je je goudpion drie gaatjes terug.

Als je deze kosten niet kunt betalen en geen ander vertrekpunt hebt, moet je je beurt overstaan.

2. Ontdekkingstegels aankondigen

Je annoneert nu, hoeveel ontdekkingstegels je voor je tocht koopt en wilt gebruiken. Voor elke tegel die je koopt moet je één goud betalen, en je goudpion één plaats terugzetten. Je moet minstens één tegel kopen en spelen. Je betaalt alle tegels vooruit. Als je ze niet allemaal kunt gebruiken, heb je pech: je krijgt geen goud terug. Als er één niet past, mag je daarvoor geen vervangende tegel trekken. Je mag alleen een volgende proberen, als die van tevoren gekocht en betaald was.

3. Ontdekkingstegels spelen

Als je aan de beurt bent, trek je van één van de vijf stapels de bovenste ontdekkingstegel. Als je de keus hebt, mag je een tegel met een vraagteken trekken.

4. Past de tegel?

De tegel mag alleen neergelegd worden, als:

- je met het schip langs de stippellijn op de nieuw aangelegde tegel kan komen.
- alle zijden aan alle aangrenzende eerder gespeelde tegels en de rand van het speelbord passen.

Past de tegel niet, dan wordt het uit het spel verwijderd en in de doos gelegd. Zie verder onder 2.

Waardering van een eiland

1. Wie is de machtigste ontdekkingstreizer?

Als aan het einde van een ontdekkingstreis (speelbeurt) een eiland helemaal ontdekt is, dan worden winstpunten toegekend aan de spelers, die zich op dat eiland gevestigd hebben. Er wordt gekeken, wie de **machtigste kolonist** is.

- De machtigste kolonist is de speler, die het **waardevolste** gebouw op het eiland bezit. Een nederzetting is waardevoller dan een fort, een fort is waardevoller dan een verkenner.

Wanneer één speler een nederzetting op een eiland heeft gebouwd, dan is die daar de machtigste speler. Zijn er meerdere spelers met een nederzetting of heeft niemand er een gebouwd, dan wint degene die de er meeste forten bezit. Als er geen beslissing valt dan geeft het aantal verkenners de doorslag. Is er zelfs dan nog een gelijkke stand, dan zijn deze spelers allebei de machtigste kolonist.

- Bevindt zich op het eiland minstens één fort of nederzetting, dan wordt er een extra ontdekking gedaan. De op dat eiland machtigste kolonist (bij gelijke stand dus meerdere spelers) neemt een **ontdekkingstegelsfiche** van de stapel en legt deze open voor zich neer.

Als er geen ontdekkingstegels meer zijn, vervalt de bonus.

2. Vaststelling van de waarde van het eiland

Nu wordt de **waarde van het eiland** vastgesteld. Het aantal tegels, waaruit het eiland is opgebouwd en - indien aanwezig - de waarde van het ontdekkingstegelsfiche worden bij elkaar opgeteld. Zouden er meerdere spelers fiches trekken, dan geldt het fiche met de hoogste waarde.

- De **machtigste** kolonist krijgt de volledige waarde (= aantal tegels + waarde van fiche) van het eiland uitbetaald in winstpunten.
- De op één na **belangrijkste** ontdekkingstreizer krijgt de halve waarde (= aantal kaartjes + waarde van fiche gedeeld door 2).
- De op twee na belangrijkste ontdekkingstreizer krijgt de helft van de op één na belangrijkste enz.

Bij oneven waarden wordt er na het halveren naar beneden afgerond.

- Zijn er meerdere spelers, die dezelfde plaats innemen, dan krijgen ze allemaal hetzelfde aantal winstpunten. Hebben bijvoorbeeld 2 spelers de tweede plaats bereikt, dan krijgen ze elk de helft van de eilandwaarde als winstpunten.

- Vervolgens verzetten de spelers hun scorepion op het scorespoor, al naar gelang er winstpunten zijn behaald.
- Aansluitend nemen ze hun eenheden van het afgerekende eiland weg en leggen deze weer voor zich neer. Ze zijn opnieuw inzetbaar.

Lees nu in het logboek het voorbeeld van een eindafrekening.

Einde van het spel

- Het spel eindigt, wanneer alle velden van het speelbord met tegels bedekt zijn. Is er met het neerleggen van de laatste tegel een eiland ontstaan, dan wordt deze alsnog afgerekend.
- Tot slot wordt er een ontdekkers-bonus aan de speler gegeven, die de meeste ontdekkingstegels bezit. Deze speler mag de pion op het scorespoor zoveel plaatsen naar voren zetten als hij of zij fiches heeft (dus 5 fiches betekenen 5 plaatsen vooruit). Geldt dit voor meerdere spelers, dan gaan er dus meerdere pionnen naar voren.

- Wie daarna het verst gevorderd is op het scorespoor, heeft het spel gewonnen.
- Het kan bij uitzondering voorkomen dat alle ontdekkingstegels op zijn en niet alle velden op het speelbord met tegels bedekt kunnen worden. Over dit uitzonderingsgeval leest men alles in het logboek.

LAND IN ZICHT!

C

Logboek



Dit supplement bevat niet de spelregels!

Hier vind je uitgebreide **voorbeelden**, de precieze beschrijving van de **bijzondere gebeurtenissen** en de bijzondere spelregels voor het gebruik van **reservetegels** en in geval van een **voortijdig einde van het spel**.

Spelmateriaal

| | |
|--|---|
| 1 speelbord | 24 speelstukken in verschillende kleuren: |
| 1 inkomstenkaart met draaipijl | 12 verkenners, 8 forten en 4 nederzettingen |
| 120 ontdekkingstegels inclusief | 20 ontdekkingsfiches: 5x1, 7x2, 6x3, 2x4 |
| 38 reservetegels | 4 goudpionnen |
| 1 tabel voor bijzondere gebeurtenissen | 4 schatkistkaarten |
| | 1 houten schip |

Beschrijving van bijzondere gebeurtenissen

1. Storm:

(3 x)



Er steekt een storm op. Je beurt is voorbij! Je mag geen eenheden afzetten en geen verdere ontdekkingstegels spelen.

2. Vijandige inboorlingen:

(3 x)



Als je hier wilt vestigen, kost dat tweemaal zoveel goud als normaal. Een verkenner kost hier 2, een fort 6 en een nederzetting 12 goud.

3. Vriendschappelijke inboorlingen:

(3 x)



Je mag een ontdekkingsfiche trekken en open voor je neerleggen. De waarde van deze vondst wordt echter niet op het scorespoor vastgelegd.

4. Piraten:

(4 x)



Je verliest de helft van je goud. Het verlies wordt direct op je schatkistkaart verwerkt. Bij breuken wordt je overgebleven goud naar beneden afgerond (voorbeeld: je had 5 goudstukken. Na het bezoek van de piraten heb je nog 2 goudstukken over).

5. Ruïnes:

(3 x)



Je ontdekt de resten van een oude cultuur, en wordt beloond met 3 overwinningspunten. Je zet je scorepion 3 plaatsen vooruit.

6. Goud:

(4 x)



Je vindt 3 goudstukken. Je zet je goudpion 3 gaatjes vooruit, maximaal op 12 (de rest vervalt). Je mag het goud direct uitgeven.

VOORBEELD VAN EEN SPEELBEURT

(Zie afbeelding rechtsboven)

Bill, de **jongste speler**, is aan de beurt. Daarmee begint een **nieuwe ronde**.

| | |
|---|--|
| Goudinkomsten bepalen | Bill geeft een slinger aan de wijzer op de inkomstenkaart en bepaalt daarmee hoeveel goud alle spelers krijgen. De uitkomst is 4 - helemaal niet slecht! Alle spelers zetten hun goudpion vier gaatjes vooruit. Omdat Swaan haar pion al op 10 heeft staan, en ze niet verder dan 12 kan, krijgt ze er deze ronde maar 2 bij! |
| Schip plaatsen | Nadat iedere speler zijn goudpion vooruit heeft gezet, begint Bill aan zijn ontdekkingsstocht. Hij zet het schip op tegel A . Omdat zich hier een verkenner van Pien bevindt, zijn er kosten te betalen. Bill moet zijn goudpion een gaatje terugzetten. Maar dat vindt hij niet erg, want hij wil deze beurt trachten om het eiland helemaal te ontdekken. |
| Ontdekkingstegelsannonceren | Dan annonceert Bill, hoeveel ontdekkingstegels hij gaat spelen. Zijn goudpion staat op 9. Daar kan je aardig wat van doen. Hij roept "Vier!" en zet zijn goudpion 4 gaatjes terug op 5. |
| Ontdekkingstegels spelen | Met de nodige lef neemt Bill van één van de vijf stapels een tegel met een vraagteken . De gevolgen van deze "kanstegel" worden pas na het leggen ervan toegepast. |
| Past de tegel? | Bill mag zijn eerste tegel op veld B of op veld C leggen, omdat het schip langs de stippellijn op die velden kan komen en omdat de tegel op beide plekken past. |
| Ontdekkingstegel plaatsen | Omdat de eerste tegel past, moet deze aangelegd worden. Bill beslist, dat hij de tegel op veld B legt. |
| Schip verzetten | Bill verplaatst het schip langs de stippellijn naar de pas gelegde tegel op B. |
| Bijzondere gebeurtenis | Omdat de tegel geplaatst kon worden, vindt de bijzondere gebeurtenis nu plaats. Geluk gehad! Vriendelijke inboorlingen helpen Bill om een nieuw gewas te ontdekken. Hij mag een ontdekkingsfiche trekken. Dat levert nu nog niets op, maar het kan voor de ontdekkingsbonus aan het einde van het spel beslissend zijn! |
| Nog een tegel spelen? | Nu speelt Bill zijn tweede tegel. Roekeloos als hij is, trekt hij er nog een met een vraagteken. Ja hoor, piraten! Maar, Bill heeft weer geluk: de tegel past niet , en wordt afgelegd. Bijna was Bill de helft van zijn goud kwijt. Nu trekt hij zijn derde tegel, deze keer zonder vraagteken. Hij plaatst hem op veld D. |
| Het einde van de ontdekkingsreis | Door plaatsing van een reservetegel op veld E is het eiland helemaal in kaart gebracht. Bill wil zijn beurt vroegtijdig beëindigen met het plaatsen van een eenheid op veld D. Hoewel hij nog een ontdekkingstegel tegoed had, mag hij niet verder varen. |
| Een eenheid afzetten | Bill bouwt een fort op veld D en zet zijn goudpion 3 gaatjes terug op 1. |
| Reservetegels plaatsen | Omdat veld E aan alle kanten door tegels omsloten is, is er een blind veld ontstaan. Hier wordt nu een passende reservetegel (met het getal 5 aan de achterkant) geplaatst. |

VOORBEELD VAN DE WAARDERING VAN EEN EILAND

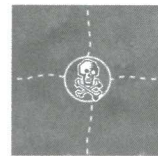
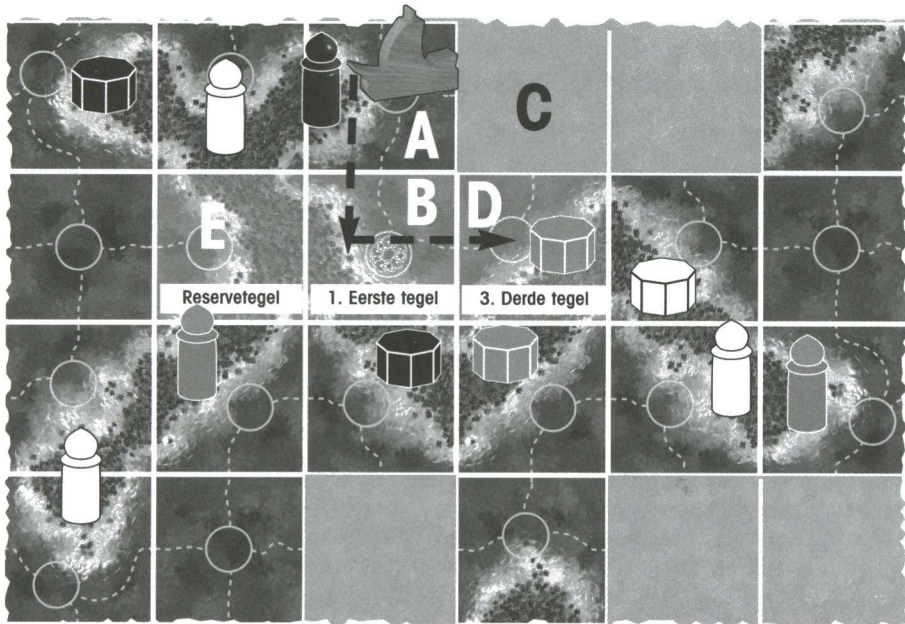
(zie afbeelding rechtsboven)

Het zojuist ontdekte eiland wordt nu **gewaardeerd**.

| | |
|---|---|
| Wie is de belangrijkste ontdekkingsreiziger? | Nu wordt bepaald, wie de belangrijkste ontdekker van dit eiland is. Géén van de spelers heeft er een nederzetting gebouwd. Daarin is iedereen gelijk. Nu wordt gekeken, wie de meeste forten bezit. Swaan heeft één fort, maar Bill en Pien hebben elk twee forten op het eiland gebouwd. Nog steeds is er een gelijke stand. Nu is beslissend, wie de meeste verkenners op het eiland heeft. Dat is Bill, die twee verkenners heeft, tegen Pien één. Hoewel Swaan maar liefst drie verkenners op het eiland bezit, worden die niet meer meegeteld, omdat ze er geen forten heeft. Bill trekt als belangrijkste ontdekker een ontdekkingsfiche van de stapel en legt die open voor zich neer. Hij heeft tomaten ondekt, met een waarde van drie punten. |
| Wat is de waarde van het eiland? | Dan wordt de waarde van het eiland vastgesteld. Daartoe wordt het aantal tegels, waaruit het eiland bestaat, geteld (14). Daarbij wordt de waarde van het ontdekkingsfiche (3) opgeteld. De waarde van het eiland is 17. Bill krijgt als belangrijkste ontdekkingsreiziger het volledige puntenaantal als overwinningpunten en zet zijn scorepion 17 vakjes vooruit op het scorespoor. Pien is tweede en krijgt de helft van de punten, naar boven afgerond, dus 9 overwinningpunten op het scorespoor. Daarvan krijgt Swaan de helft, naar boven afgerond, dus 5 overwinningpunten op het scorespoor. |

Nu is Bill's beurt werkelijk voorbij, en geeft hij het schip door aan Swaan, die annonceert, hoeveel tegels ze koopt.

■ Bill ■ Pien □ Swaan



2. Tweede tegel - past niet!

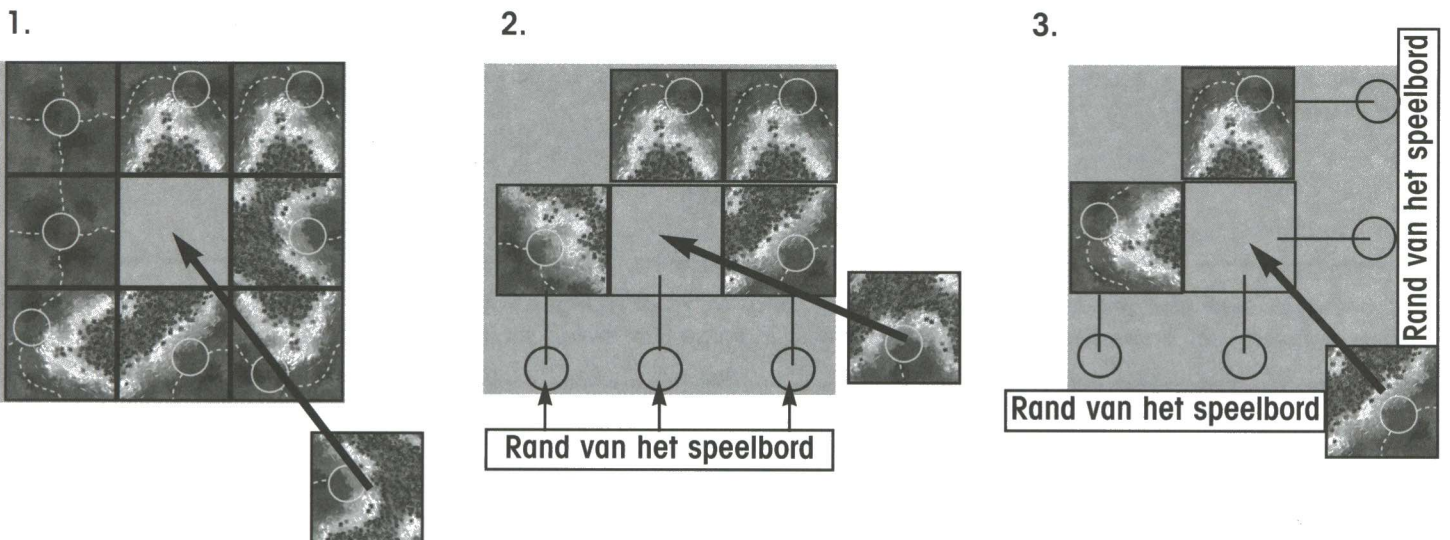
Waarde van het eiland =

14 ontdekkingstegels +  = 17

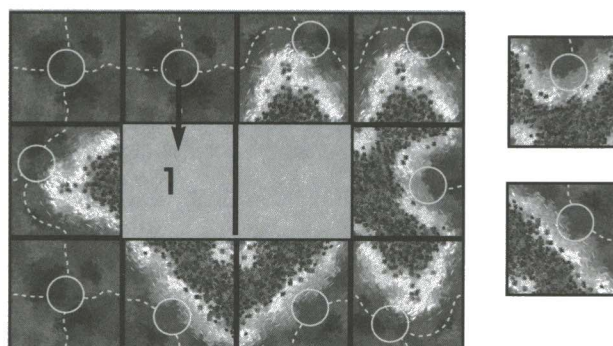
Zo worden reservetegels geplaatst:

- Wanneer er aan het einde van een ontdekkingsreis een **blind veld** is ontstaan, waar maar op één manier één of meerdere tegels passen, omdat de plek helemaal door tegels en/of de rand van het bord omsloten is, word(en) er passende **reservetegels** geplaatst.

Hieronder mogen zoals aangegeven reservetegels geplaatst worden:

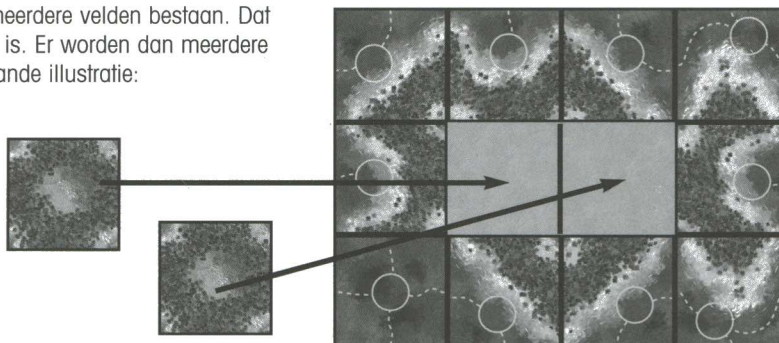


Hieronder mogen geen reservetegels geplaatst worden, omdat op beide velden twee soorten tegels passen:



In het uitzonderlijke geval, dat er géén juiste reservetegels meer voorhanden zijn, wordt er een andere (reserve)tegel verdekt op dat veld gelegd.

- In sommige gevallen kan een blinde plek uit meerdere velden bestaan. Dat gebeurt, wanneer het geheel door land omgeven is. Er worden dan meerdere reservetegels met nummer 6 geplaatst. Zie bijgaande illustratie:

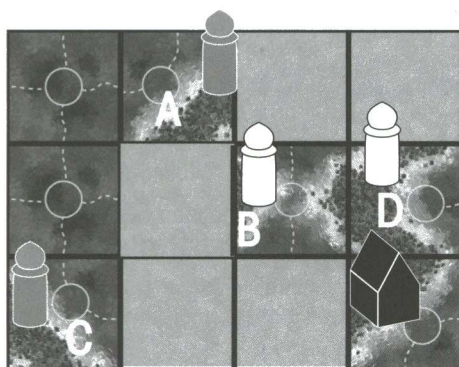


Opgelet: reservekaartjes worden pas aan het einde van een ontdekkingsreis geplaatst, dus nadat de speler al zijn ontdekkingstegels heeft gespeeld en eventueel een eenheid aan land heeft gezet. Is er een een blinde plek ontstaan terwijl de speler nog ontdekkingstegels mag plaatsen, dan mag hij doorspelen en proberen om de juiste tegel te trekken, opdat hij daar nog een eenheid aan land kan zetten.

De ontdekkingstegels zijn op: een voortijdig einde van het spel!

Als de 5 stapels met ontdekkingstegels op zijn, en er zijn nog onontdekte velden, dan eindigt het spel nadat de laatste ontdekkingstegel is gelegd, eventuele reservetegels zijn gelegd, en de laatste eenheid aan land is gezet.

De niet geheel ontdekte eilanden worden dan geteld en gewaardeerd alsof ze wél helemaal ontdekt zijn. Witte vlekken op de kaart worden niet gewaardeerd, en er worden géén ontdekkingsfiches meer getrokken. Zo kunnen er bijvoorbeeld eilanden van één punt ontstaan.



Voorbeeld:

De eilanden A, B en C zijn één punt waard. Het eiland D levert zwart 3 punten op en wit de helft (2 punten).

- De spelers kunnen ook besluiten om de afgelegde tegels opnieuw te gebruiken. Daarbij bestaat een kleine kans, dat sommige soorten tegels op zijn en ook dit geen soelaas biedt.



Op twee ontdekkingstegels staat een stippellijn op land. Wij vragen begrip voor deze grafische fout. Probeer vooral niet, zoals ene Fitzcarraldo in de gelijknamige film, met je schip overland te reizen!

Lieve spelvrienden,

Hartelijk dank in het vertrouwen in onze producten. De komende jaren zullen wij een keur aan interessante Nederlandstalige bordspellen uitbrengen. Op die manier proberen wij de interesse voor deze hobby nieuw leven in te blazen. Ieder jaar vindt in april in Het Beursgebouw te Eindhoven Het Spellenspektakel plaats. Hier kan de consument drie dagen lang zijn spellen hart ophalen: kijken, spelen en kopen! Heb je vragen over dit spel? Je mag ons elke maandag t/m vrijdag voor 12.00 bellen: 0294 - 410999. 's Middags kunnen wij geen regelvragen beantwoorden.

Over de auteur:

Klaus Teuber leeft met zijn familie in de buurt van Darmstadt. De tandarts heeft al viermaal een "Spel van het jaar" bedacht. Land in zicht! is het product van een jongensdroom, om over dit onderwerp een populair gezelschapsspel te maken.

Grafische vormgeving: Franz Vohwinkel
 Redactie: TM-Spiele GmbH
 Vertaling: Michael Bruinsma
 Copyright: 1996 Simba Toys

Distributie Nederland:
 999 Games bv
 Flevolaan 70
 1382 JZ Weesp
 0294 - 410999

Land in Zicht! heet oorspronkelijk Entdecker en is in licentie door 999 Games bv in Nederland uitgegeven.

Alle rechten voorbehouden. Made in Germany

