



KUIFJE EN DE VALSTRIK VAN DE TOTEM DHOR

Een spel van Dominique Tellier

2 à 4 spelers

van 7 tot 77 jaar

Verdwenen! Gevlogen!... De 8 ebbehouten totems en de beroemde totem dhor, overblijfselen uit de aloude beschaving, zijn door Rastapopoulos uit het Volkenkundig Museum gestolen. Kuifje en zijn vriendjes gaan onmiddellijk op weg om ze op te sporen. Maar er zijn nagemaakte totems in omloop in de wereld die je in de val lokken en het spoor van de speurders uitwissen. Alleen met een tovercassette kunnen de schatten van het museum teruggevonden worden.

INHOUD VAN DE DOOS

- 1 speelplaat
- 5 personages / 5 voetstukjes
- 4 onderzoek-fiches / 4 ruitertjes
- 20 ebbehouten totems (zwart)
- 2 magneten
- 1 totem dhor (geel)
- 1 magnetische cassette
- 55 "avontuur" kaarten
- 1 dobbelsteen
- 1 speciale dobbelsteen
- de spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Zoveel mogelijk totems te vinden en zo mogelijk de totem dhor.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Zet elk personage op zijn voetstuk vast. Haal de magneten van de 2 plakken af, draai elke totem om (behalve de totem dhor) en zet er een magneet op vast : haal de protectie er af en plak de zelfklevende zijde aan de binnenkant van de totem.

■ Plak op elke kant van de witte dobbelsteen één van de ronde zelfklevende pastilles.

■ Leg de speelplaat op tafel tussen de spelers.

■ Zet een ebbehouten totem op elke afbeelding boven het onderzoek-vakje.

■ Schud de kaarten en leg ze, omgekeerd, op een stapel op de speelplaat.

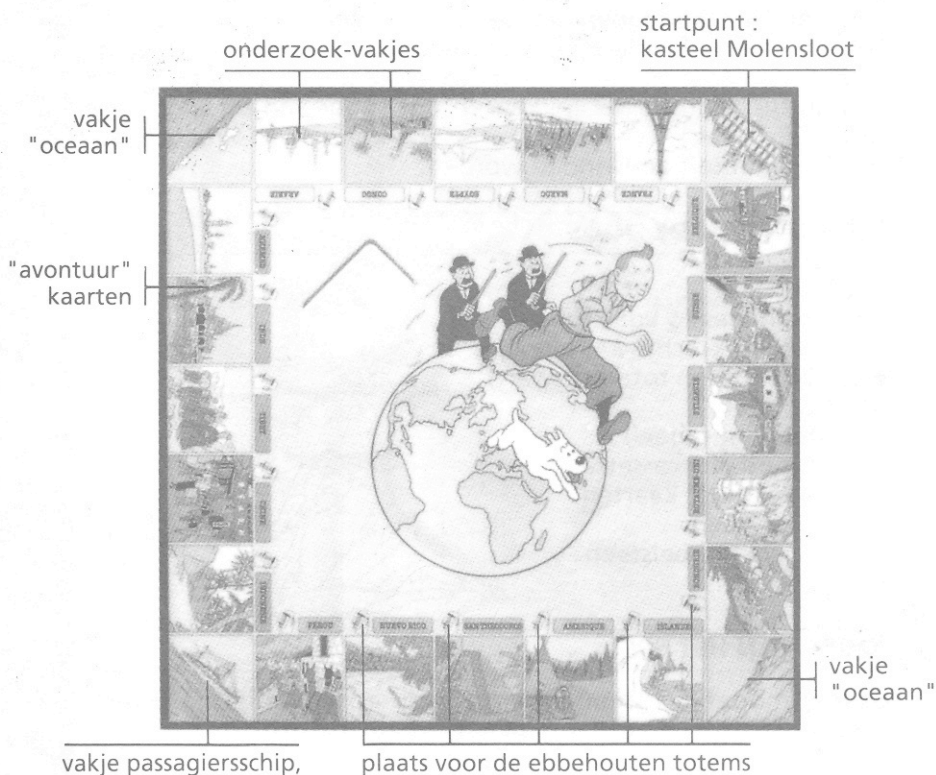
■ Zet de cassette en de totem dhor naast de speelplaat.

■ Plaats Rastapopoulos op het vakje "ocean" waarop een passagiersschip staat afgebeeld.

■ Elke speler kiest een personage uit en zet het op het Kasteel "Molensloot".

■ Iedereen krijgt een onderzoek-fiche van zijn personage en glijdt het ruitertje op 4.

■ Gooi nu de dobbelsteen. Degene die het hoogste gooit, begint te spelen; het spel gaat dan verder in de richting van de wijzers van een klok.



DE "WAPEN" KAARTEN

Alvorens een gevecht tegen Rastapopoulos te beginnen, kan een speler een "wapen" kaartje gebruiken (slechts 1 kaartje per gevecht). Hij telt dan de waarde, die op het witte vierkantje van deze kaart staat (+1, +2, +3 of +4) bij het resultaat van zijn dobbelsteen. Rastapopoulos kan de "wapen" kaart niet gebruiken.

DE "WATERVLIEGTUIG" KAARTEN

Een speler kan een "watervliegtuig" kaart gebruiken voordat hij de dobbelsteen gooit om te spelen. Hij gaat dan op een willekeurig vakje "ocean" staan en speelt. Een gespeelde kaart wordt daarna weer op de stapel gelegd.



DE TOTEM DHOR

- Als alle 8 goede ebbehouten totems ontdekt zijn, wordt de totem dhor op het door Rastapopoulos bezette vakje gezet.
- Om de totem dhor te bemachtigen, moet je je verplaatsen naar het vakje waarop hij staat.
- Als Rastapopoulos hier nog staat, moet de speler een gevecht met hem aangaan. Als Rastapopoulos hier niet meer staat, wint hij onmiddellijk de totem.

EIND VAN HET SPEL

- Het spel is afgelopen zodra één van de spelers de totem dhor heeft bemachtigd.
- Iedere speler telt dan 1 punt per zwarte totem die hij heeft en 2 punten voor de totem dhor.
- De speler die de meeste punten heeft, wint het spel (bij gelijk spel, worden de onderzoek-punten vergeleken en de speler die de meeste heeft, is dan de winnaar).
- De doos is zo ingedeeld dat, na de eerste keer spelen, de plastic figuurtjes in de afzonderlijke vakjes opgeruimd kunnen worden.

BEGIN VAN HET SPEL

- De eerste speler gooit de dobbelstenen.
- Als de  kant boven komt op de speciale dobbelsteen, laat de speler zijn beurt voorbijgaan. Zo niet, dan kan hij zijn worp bewaren of opnieuw de 2 dobbelstenen gooien, zoveel keer als hij wil om een nieuw resultaat te verkrijgen. Maar als hij een  gooit, laat hij zijn beurt voorbijgaan.
- Als het resultaat van de 2 dobbelstenen de speler bevalt, verplaatst hij zijn personage in de door hem gekozen richting, net zoveel vakjes als de gewone dobbelsteen aanwijst. De speciale dobbelsteen wordt later gebruikt.
- Als de speler aankomt op:
 - een vakje "ocean" speelt hij onmiddellijk weer met de 2 dobbelstenen.
 - "Molensloot" dan wint hij 1 onderzoek-punt door zijn ruitertje op zijn onderzoek-fiche naar boven te schuiven (je kan tot een maximum van 4 punten gaan).
 - een onderzoek-vakje : hij mag een onderzoek instellen.

GEHEIM ONDERZOEK

- Een speler mag, als hij dat wil, stiekem een onderzoek instellen naar de totem op een onderzoekje-vakje. Met dit geheime onderzoek kan je geen totem winnen, maar wel ontdekken of deze totem een "goede" dan wel een "strik" is.
- De speler stopt de totem stiekem in de cassette, zonder dat de andere spelers het zien :
 - als de totem op de bodem van de cassette blijft vastzitten, is het een **goede totem**;
 - als hij er weer uitwipt, is het een **"strik" totem**.
 - Na zijn onderzoek, zet de speler de totem **midden** op het onderzoek-vakje. Nu kan er geen geheim onderzoek meer gedaan worden naar de totem.

PUBLIEK ONDERZOEK


- Als de speler op een vakje van een totem komt die al een geheim onderzoek heeft ondergaan (door hemzelf of een andere speler), kan hij in het publiek een onderzoek instellen naar deze totem.
- Hij stopt daarom, openlijk voor de andere spelers, de totem in de cassette;
- als het de goede totem is, bewaart hij hem (hij telt dan 1 punt aan het eind van het spel);
- als het een "strik" totem is, plaatst hij hem midden op de speelplaat en verliest hij één onderzoek-punt door zijn ruitertje te laten zakken op zijn onderzoek-fiche.

RASTAPOPOULOS


- Als een speler op het vakje terecht komt waarop Rastapopoulos staat, moet hij een gevecht met hem aangaan vóór hij een onderzoek kan beginnen. Hij wijst een willekeurige speler aan om de rol van de bandiet te spelen. Beide spelers gooien de gewone dobbelsteen. Degene die het hoogste gooit, wint het gevecht (bij gelijk spel, opnieuw gooien):
- als Rastapopoulos verslagen wordt, kan de speler een onderzoek instellen.
 - als Rastapopoulos wint, verliest de speler 2 onderzoek-punten en gaat zijn beurt voorbij.

DE SPECIALE DOBBELSTEEN

De speler houdt alleen rekening met de speciale dobbelsteen na zich verplaatst te hebben en eventueel een onderzoek gedaan te hebben naar een totem. Als de speciale dobbelsteen aanwijst :

 +1 wint de speler 1 onderzoek-punt

 trekt hij een kaart van de stapel, leest de tekst hardop en doet wat er gevraagd wordt.

 is hij nu verplicht Rastapoulos te verplaatsen (behalve op Molensloot en op het vakje waarop hijzelf staat). Hij kan hem naar een vakje brengen, bezet door één of meer personages en er één aanwijzen om een gevecht aan te gaan. De twee spelers gooien de dobbelsteen. Degene die het hoogste gooit, wint het gevecht (bij gelijk spel, opnieuw gooien) :

- als Rastapopoulos (de aanvallende speler) verslagen wordt, gebeurt er niets;
- als hij het wint, verliest de aangevallen speler 2 onderzoek-punten.

ONDERZOEK-FICHE

Als een speler tot op 0 daalt op zijn onderzoek-fiche, verliest hij alle totems die hij al gewonnen heeft. Deze worden allemaal midden op de speelplaat gezet en kunnen niet meer gewonnen worden. Dan zet de speler zijn personage op Molensloot en schuift zijn ruitertje van zijn onderzoek-fiche naar boven op 4.

DE "AVONTUUR" KAARTEN

38 personages, 12 wapens, 5 watervliegtuigen.

- De meeste "personage"-kaarten worden onmiddellijk gespeeld.
- De "wapen" en "watervliegtuig" kaartjes worden, met de goede kant boven, vóór de speler die ze getrokken heeft, neergelegd en op het juiste moment gespeeld.