

# SPELREGELS

Het doel van Treasure Island is om de plaats te ontdekken van een geheime tempel, door gebruik te maken van tips in de opdracht. Dit spel heeft één gewoon puzzelstuk (met de tempel) en 4 puzzelstukken, met een uniek mechanisme, waardoor je ze van vorm kan veranderen.

- 1** Kies een opdracht. Elke opdracht toont een schattenkaart van een eiland, dat verdeeld is in zeshoekige gebieden. Er zijn gebieden met water (blauw), heuvels (lichtgroen), bergen (grijs) en bossen (donkergroen). Vaak ontbreken er stukken van de kaart (witte zeshoeken). Hoe moeilijker de opdracht is, hoe minder tips je krijgt over de juiste plaats van de verschillende gebieden.
- 2** Plaats de puzzelstukken op het spelbord zodat kleur van de gebieden overeenkomt met diegene die getoond worden in de opdracht:
  - Als een gebied wit is in de opdracht, mag je zelf kiezen welk soort puzzelstuk je daar legt.
  - De positie van de tempel wordt **NOOIT** getoond in een opdracht, maar soms toont een opdracht een "lege" heuvel op de plaats waar deze tempel zich bevindt!
  - De positie van het schip wordt natuurlijk ook nooit getoond. Opdrachten tonen hiervoor een "leeg" blauw gebied.
  - Elk van de transformeerbare puzzelstukken kan veranderd worden in 4 verschillende vormen, door de twee delen te verschuiven of te roteren ten opzichte van elkaar. Enkel het puzzelstuk met de tempel kan niet van vorm veranderd worden.
  - Transformeerbare puzzelstukken hebben aan twee zijden openingen tussen de twee delen. Je kan een puzzelstuk enkel van vorm veranderen, wanneer deze openingen naar elkaar gericht zijn. TIP: Alvorens je start met de opdrachten, probeer de 4 verschillende mogelijkheden van elk puzzelstuk uit. Elk puzzelstuk is anders.
- 3** Je hebt de oplossing gevonden, wanneer alle puzzelstukken op het spelbord passen EN de gebieden overeenkomen met de opdracht. Hierdoor ken je ook de plaats van de tempel met de schat. Er is maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.