SPELREGELS

WELKOM BIJ HET GEWELDIGE AVONTUUR VAN DE SCHATZOEKERS VAN DE KUALA-ARCHIPEL! HIER VIND JE HET SPELVERLOOP EN TIPS HOE JE HET BESTE VAN HET SPEL KUNT MAKEN.

COMMUNICATIE

Communicatie tussen de spelers is onmisbaar om de raadsels die je tegenkomt op te lossen, gebouwen te verkennen en andere ingrijpende beslissingen te kunnen nemen. Elke actie moet een beslissing van de groep zijn! Vorm een team en beslis gezamenlijk waar jullie naartoe gaan en ervaar levendige avonturen.

Beslissingen nemen en spelleider

Om spanningen te voorkomen, stemt de groep voor elke beslissing (de meerderheid beslist). Lukt het niet om een beslissing te foreceren, dan beslist de spelleider. Je kunt de oudste speler spelleider maken of op een andere manier een spelleider kiezen.

Intensieve spelbeleving

We adviseren om iemand aan te wijzen die het avontuur hardop voorleest, zodat iedereen zich goed in het verhaal kan inleven. Dit is echter uitsluitend mogelijk als alle spelers op dezelfde locatie starten!

AANTAL SPELERS EN DE INVLOED DAARVAN

Je kunt *De Schatzoekers van de Kuala-Archipel* solo spelen of in een groep van 2, 3 of 4 spelers. Iedere speler speelt een karakter met zijn of haar eigen vaardigheden. Op de achterkant van elk boek staat een lijst van specifieke acties.

Zijn er minder dan 4 spelers, dan kan het voorkomen dat je een actie tegenkomt die door een niet deelnemend karakter moet worden uitgevoerd. Stel dat een doorgang je te gevaarlijk lijkt en dat je denkt dat alleen Neta er doorheen kan, dan ga je eenvoudigweg terug naar waar je vandaan kwam. Maak je daar geen zorgen over, want het scoresysteem houdt rekening met het aantal spelers. Hoewel sommige schatten niet bereikbaar zijn in de soloversie, zal dat je score niet beïnvloeden. Daarom is het aantal te vinden schatten kleiner als met minder spelers wordt gespeeld. Verder zijn sommige raadsels wellicht lastiger voor jongere spelers. Ook hier houdt het scoresysteem rekening mee. Samengevat: het aantal spelers en de leeftijden van de deelnemers hebben geen invloed op de uiteindelijke score!

VOORWERPEN EN SCHATTEN

Op jullie avontuur kunnen jullie voorwerpen vinden die jullie nuttig achten. Ieder karakter kan op elk moment niet meer dan 2 voorwerpen in bezit hebben. Wil je een voorwerp meenemen, maar zijn je zakken vol, dan moet je van voldoende voorwerpen afkomen om ruimte voor nieuwe te maken (omdat je geen onmenselijke krachten hebt, kun je geen rotsen, bomen of boten meenemen). Mocht je op welke manier dan ook naar een locatie teruggaan, dan mag je geen voorwerpen of schatten tellen of meenemen die je al eerder hebt verzameld.

PERSOONLIJKE KARAKTERVAARDIGHEDEN

Tijdens het avontuur ziet iedere speler bepaalde elementen of aanwijzingen die alleen hij kan zien. In zo'n geval is de speler die deze specifieke informatie krijgt in staat om naar het door dat nummer aangegeven plaatje te gaan. De andere spelers moeten dan op instructies wachten: ziet de speler een plaatje met zijn initialen in de hoek, dan moeten zijn teamgenoten blijven staan waar ze zijn. Is er geen plaatje met zijn initialen, dan mogen zijn teamgenoten zich bij hem voegen.

Zijn er 2 spelers die op hetzelfde moment een nummer zien dat alleen zij kunnen zien, dan mag slechts één van hen naar het aangegeven plaatje. Beslis als team wie er gaat. De spelers kunnen deze spelregel negeren als ze met de "superzoek"-variant spelen. Deze techniek, die aan het begin van het spel moet worden gekozen, staat de spelers toe om op hetzelfde moment verschillende verborgen plaatjes te verkennen. Hou in gedachten dat dit het spel eenvoudiger en daardoor de score lager maakt.

DE RAADSELS

Het spel bevat heel veel raadsels! Deze zijn aan de bovenkant van een plaatje met een symbool aangegeven. Na het oplossen ervan krijgen de spelers bijna altijd een antwoord met een nummer van het plaatje waar ze naartoe moeten. Het oplossingsplaatje toont hetzelfde symbool om te bevestigen dat ze het raadsel correct hebben opgelost. Is dat niet het geval, dan is er iets misgegaan en moeten de spelers terug naar het plaatje met het raadsel om een nieuwe poging te doen het op te lossen. De spelers mogen niet meer dan 2 pogingen doen een raadsel op te lossen. Meer pogingen doen haalt de spanning en het plezier uit het spel!

Komen de spelers er niet uit, dan moeten ze een alternatieve route zoeken. Soms moet een speler in zijn eentje een raadsel oplossen en mag hij uitsluitend om hulp vragen als het boek dat aangeeft. Geeft het boek niet aan dat hij geholpen mag worden, dan moet die speler het raadsel in zijn eentje oplossen!

DE REIS

Raloo Pali heeft de spelers 5 dagen gegeven om hun missie te voltooien. Elke keer dat de spelers deze symbolen ⊙☐ zien, moeten ze 1 dag op hun missieblad afvinken. Ongeacht het aantal keer dat de spelers het betreffende plaatje bezoeken, kost het symbool erop maar 1 dag, tenzij specifiek anders aangegeven. Maak een notitie op het plaatje of noteer het nummer ervan op het blad om je ervan te verzekeren dat je niet teveel dagen afvinkt.

EEN PAAR TIPS

- Aan het begin van het spel mogen de spelers ervoor kiezen om de "grote ontdekker"-variant te spelen. Ze mogen dan zo lang over het avontuur doen als ze willen, zelfs langer dan de 5 dagen die Raloo Pali ze heeft gegeven. Onthoud wel dat dit in de uiteindelijke score wordt meegenomen.
- Doen er jonge spelers mee, dan kunnen de spelers ervoor kiezen om het spel af en toe te onderbreken en op een later tijdstip verder te gaan. Het is ook mogelijk om het avontuur in te korten (eindig na bijvoorbeeld 3 dagen).
- Bekijk elk plaatje ZEER NAUWKEURIG, want er kunnen veel dingen in verborgen zijn: geheime doorgangen, voorwerpen, vallen. Hoe meer spelers er meedoen, hoe meer kans op unieke interacties.
- Aarzel niet om indien nodig notities op het missieblad te maken. Dat maakt het eenvoudiger om je stappen na te kijken, een raadsel op te lossen, enzovoort.
- Speel niet vals! Je besteelt dan alleen jezelf van de lol van het avontuur!
- Komen de spelers ondanks verwoede pogingen niet achter de oplossing van een raadsel, dan kunnen ze op 999games.nl/adventure-by-book het document met oplossingen downloaden.

ALLE SPELERS OPENEN NU HUN BOEK OP BLZ. 5 EN STARTEN HET AVONTUUR!

SCHATTEN

ROBIJNEN ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PARELS ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

BEELDJES ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DAGEN

⊙ ☐☐☐☐☐ GA NAAR 204.

VOORRAAD

•

NOTITIES

Ga naar 999games.nl/adventure-by-book om meer exemplaren van het missieblad af te drukken.