

Wolfgang Kramer / Michael Kiesling

Versunkene Stadt



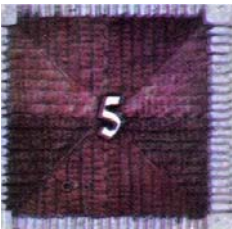
Versunkene Stadt
Clementoni, 2004

KRAMER Wolfgang & KIESLING Michael
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

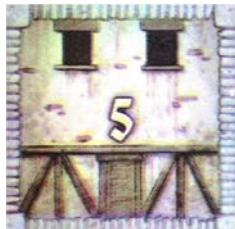


Spelmateriaal

- 10 huizen met een getal ;



bovenkant



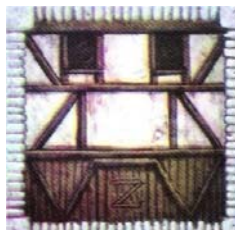
zijkant met deur



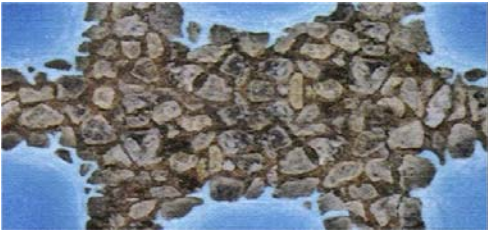
zijkant zonder deur

- 2 huizen zonder getal ;

Deze twee huizen hebben geen betekenis voor het spel.



- 30 straten ;



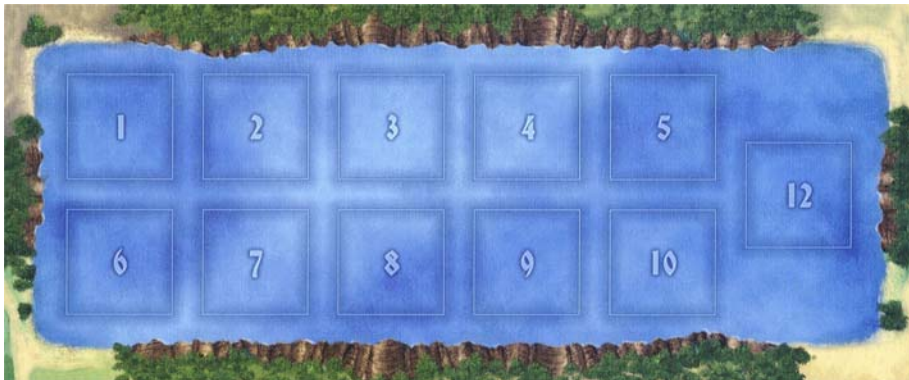
- 44 schatten in 4 kleuren (oranje, geel, wit en rood) ;
De schatten zijn telkens in de vier kleuren genummerd van 1 tot en met 10 en dan nog vier schatten met het nummer 12 ook in de vier kleuren.



- 4 avonturiers ;



- 4 avontuurtafels ;



- 1 watergeest ;



- 8 watergeestfiches ;



- 24 bewegingskaarten in 4 kleuren ;



- 3 dobbelstenen ;

beige : 1, 2, 2, 3, 3, 4

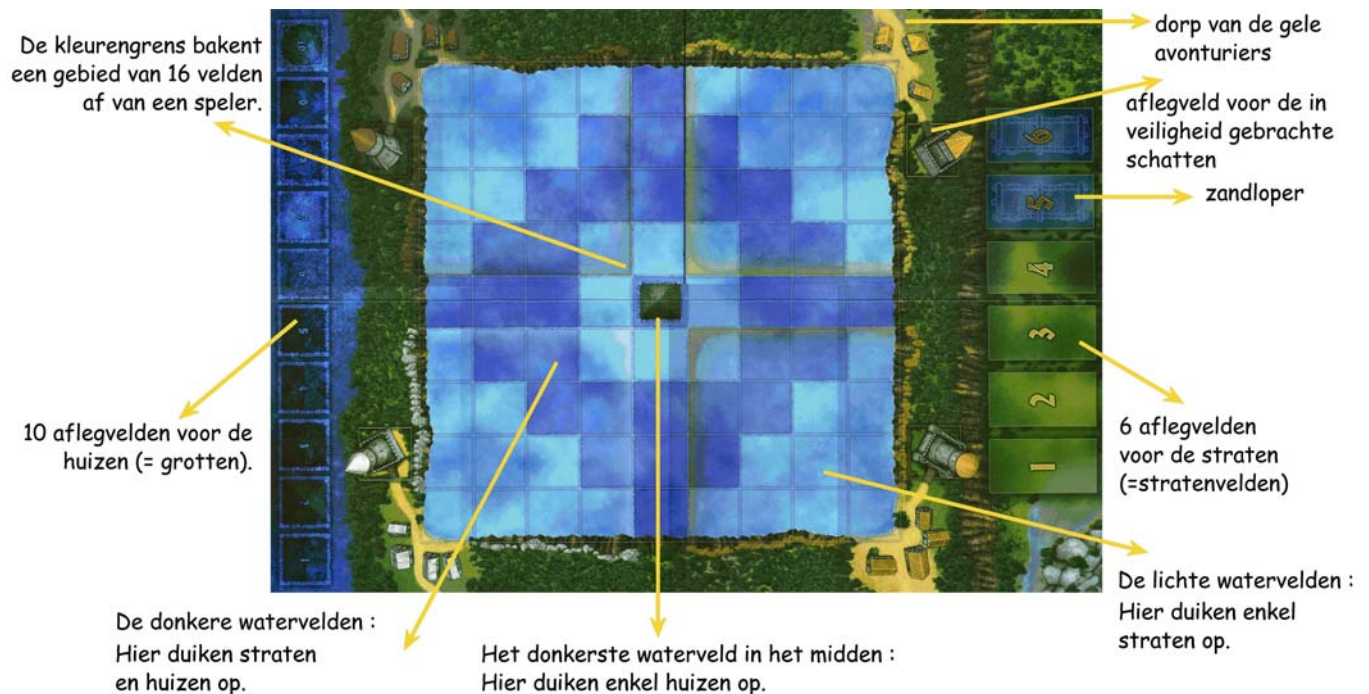
paars : 0, 1, 1, 2, 2, 3

zwart : 0, 1, 2, 2, 3, 3



- 4 overzichtkaartjes met beknopte spelregels ;

- 1 speelbord.



Geschiedenis en doel van het spel

Honderden jaren geleden werd de stad door een echte vloedgolf getroffen. Maar het noodlot was de stad toch nog goed gezind. In plaats van de volledige stad te verwoesten en te vernielen, overspoelde het water de stad. De stad zank zonder te veel schade naar de bodem van de zee. De stad rust nu te midden van alle schatten en wordt bewaakt door de watergeest.

Geleidelijk laten de spelers de stad met magische krachten weer uit het water opduiken. Op de zoektocht naar de schatten trekken zij door de straten van huis naar huis. Alles wat zij vinden, nemen zij mee. Steeds als zij naar hun dorp weerkeren, kunnen zij de schatten voor de watergeest in veiligheid brengen. Een speler die in de klauwen van de watergeest geraakt, verliest alles. De watergeest, die zich kwaad maakt door de rustverstoring, achtervolgt de indringers en laat alles zinken wat zij bij zich dragen.

De winnaar van het spel wordt de speler die de meeste schatten in veiligheid heeft gebracht in zijn dorp.

Spelvoorbereiding

Vooraleer het eerste spel kan worden gespeeld, moeten de verschillende onderdelen voorzichtig uit het stanskarton worden losgemaakt.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Elke speler ontvangt in de door hem gekozen kleur :

- ⇒ 1 avonturier ;
- ⇒ 6 bewegingskaarten ;
- ⇒ 11 schatten ;
- ⇒ 1 avontuurtafel ;
- ⇒ 1 speloverzicht.

De avonturier wordt in zijn dorp gezet.

Elke speler neemt zijn bewegingskaarten in de hand. De spelers leggen de avontuurtafel en het speloverzicht voor zich neer. De schatten worden met de huiskant naar boven (het dak) op de avontuurtafel gelegd : schat 1 op veld 1, schat 2 op veld 2 ... enzovoort.

Op het stratenveld nummer 1 worden bij 2 spelers 20, bij 3 spelers 23 en bij 4 spelers 26 straten met de voorzijde naar boven klaargelegd.

Op de stratenvelden met de nummers 2 tot en met 5 wordt telkens één straat met de blauwe rugzijde naar boven gelegd.

Het stratenveld nummer 6 blijft vrij. De overige straten worden terug in de doos gelegd.

De huizen met de nummers 1 tot en met 9 worden op de desbetreffende grotten gelegd (huis 1 op grot 1, huis 2 op grot 2 ... enzovoort). Huis 10 wordt op het veld in het midden van het speelbord gelegd. De watergeest wordt op huis 10 gelegd.

In een spel met 2 spelers wordt er gespeeld met de beige dobbelsteen, in een spel met 3 spelers wordt er met de zwarte dobbelsteen gespeeld en in een spel met 4 spelers wordt er met de paarse dobbelsteen gespeeld. De dobbelstenen die niet worden gebruikt, worden terug in de doos gelegd.

De 8 watergeestfiches worden naast het speelbord klaargelegd.

In een spel met twee spelers, kiezen de spelers kleuren die zich diagonaal tegenover elkaar bevinden.

Spelverloop

De jongste speler begint het spel. Vanaf dan wordt er steeds gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, speelt één bewegingskaart uit.

Bewegingskaart uitspelen

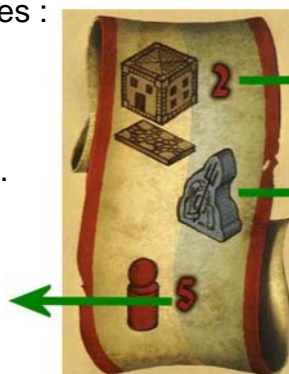
De speler kiest een kaart en legt deze kaart open voor zich op de tafel.

Elke kaart biedt de speler 3 mogelijke acties :

- ⇒ **straten en huizen duiken op ;**
- ⇒ **de avonturier bewegen ;**
- ⇒ **de watergeest bewegen.**

De volgorde van deze acties is willekeurig.

Het onderste getal geeft aan hoever de eigen avonturier mag worden verplaatst (de zetpunten).



Het bovenste getal geeft aan hoeveel straten en/of huizen (= bouwelementen) op het speelbord opduiken.

De watergeest wordt verplaatst.

De uitgespeelde kaarten blijven zolang open voor de speler op de tafel liggen tot hij geen kaarten meer in de hand heeft. Pas vanaf dat moment mag hij alle kaarten opnieuw in de hand nemen.

Straten en huizen duiken op

Er moeten net zoveel bouwelementen worden gelegd als door de bewegingskaart wordt aangegeven. Per beurt kan echter maximaal één huis opduiken. Een speler die bijvoorbeeld 3 bouwelementen kan laten opduiken, heeft de keuze tussen 3 straten of twee straten en één huis.

Straten duiken op doordat een speler de bovenste straat van de stapel neemt (om te beginnen van de eerste stratenstapel) en deze op het meer legt. De straten kunnen op alle vrije velden van het meer opduiken met uitzondering van het donkerste waterveld in het midden van het speelbord. De straten mogen andere straten en huizen aanraken. Als de straten elkaar enkel aan de hoeken raken dan zijn ze niet verbonden.

Straten mogen niet zo worden afgelegd dat ze een avonturier verhinderen om zijn dorp te verlaten of te betreden.

Huizen duiken op doordat een speler een willekeurig huis uit de grotten neemt. De huizen kunnen alleen opduiken vanuit de donkere velden van het meer. De huizen mogen elkaar niet aanraken, ook niet aan de hoeken.

Zowel huizen als straten kunnen zo opduiken dat ze apart liggen en enkel door het water zijn omgeven.

De avonturier bewegen

De avonturier zoekt zich een weg naar de huizen om de daar liggende schatten te bergen. Hij kan maximaal zo ver worden bewogen als wordt aangegeven door het onderste getal van de uitgespeelde bewegingskaart.

Een avonturier kan alleen worden verplaatst over straten en over huizen. Hij mag zich niet verplaatsen over watervelden. Elke straat (=1 veld) en elk huis (=1 veld) kost één zetpunt.

Een avonturier kan horizontaal en verticaal worden bewogen, nooit diagonaal.

Op een straat of op een huis kunnen meerdere avonturiers staan. In één beurt kan een avonturier zowel voorwaarts als achterwaarts worden bewogen.

Als een avonturier een huis betreedt om een schat te bergen of als hij terugkeert naar zijn dorp om één of meerdere schatten in veiligheid te brengen, mag hij onmiddellijk daarna zijn weg vervolgen voor zover hij natuurlijk nog beschikt over voldoende bewegingspunten.

Schatten bergen en in veiligheid brengen

Op de avontuurtafel liggen om te beginnen alle schatten met de huiszijde naar boven.



In de loop van het spel komen de avonturiers in de huizen op het speelbord. Van zodra een huis wordt betreden, draait de speler de overeenkomstige schat op de avontuurtafel om zodat de schatzijde zichtbaar wordt.

In één beurt en zolang een avonturier onderweg is op de straten en de huizen, kunnen willekeurig veel huizen worden betreden en evenveel schatten worden geborgen (= met de schatzijde naar boven leggen).



De schatten die op de avontuurtafel liggen zijn nog niet beveiligd tegen de watergeest. Pas vanaf het moment dat de speler met zijn avonturier in het dorp is teruggekeerd, mag hij de blootgelegde schatten op zijn avontuurtafel wegnemen en ze met de schatzijde naar boven op het veld met de toren leggen.

Op dit veld zijn de schatten in veiligheid gebracht en kunnen ze niet meer in de klauwen van de watergeest terecht komen.

Aan het einde van het spel worden deze schatten ook gewaardeerd.



Als er op de avontuurtafel nog schatten liggen met de huiszijde naar boven dan wil dit zeggen dat de avonturier deze huizen nog moet bezoeken om de schatten te kunnen bergen.

Als er op de avontuurtafel nog schatten liggen met de schatzijde naar boven dan wil dit zeggen dat de avonturier deze schatten al wel heeft geborgen maar nog niet in veiligheid heeft gebracht.

Als er lege velden op de avontuurtafel zijn te zien dan wil dit zeggen dat de avonturier deze schatten in zijn dorp heeft gebracht en dat deze schatten in veiligheid zijn.

Voorbeeld

De gele speler speelt de volgende bewegingskaart (3 bouwelementen leggen en 4 velden verplaatsen). Vanuit zijn dorp laat hij 2 straten en vervolgens huis 9 opduiken.

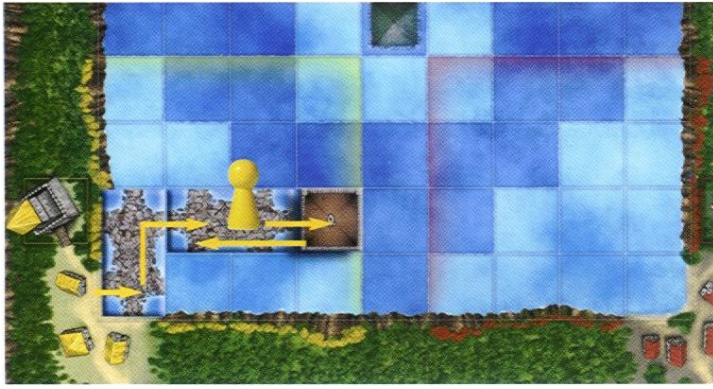


Nu mag hij zijn avonturier nog maximaal 4 velden bewegen.

Hij vertrekt vanuit zijn dorp en gaat tot op huis 9 (straat + straat + huis = 3 bewegingspunten).

Daarna draait hij de schat van dit huis op zijn avontuurtafel om (schat 9).

De schat 9 ligt nu zichtbaar op zijn avontuurtafel. Vervolgens gebruikt hij zijn laatste bewegingspunt om terug te keren naar het dorp en hij zet zijn avonturier op de straat.



Als de avonturier in zijn volgende beurt terug in het dorp wordt geplaatst dan heeft hij de schat in veiligheid gebracht.

De watergeest bewegen

Op een willekeurig moment in zijn beurt kan een speler beslissen om de watergeest te bewegen, voor zover de watergeest niet volledig door water is omgeven.

Aan het begin van het spel bevindt de watergeest zich op huis 10 in het midden van het speelbord.

De watergeest beweegt zich zoals de avonturiers. Hij kan dus enkel over straten en in huizen gaan. De watergeest mag niet in de dorpen van de avonturiers komen.

Als de watergeest zich in een gebied van een speler bevindt dan mag hij door die speler tot en met 3 velden (in een spel met 3 en 4 spelers) en tot en met 4 velden (in een spel met 2 spelers) worden bewogen. Het gebied van een speler is afgebakend door een kleur zowel aan de oever als in het water.

Als de watergeest zich buiten een gebied van een speler bevindt dan moet die speler met de dobbelsteen gooien om de watergeest te bewegen. De watergeest mag dan het gegooide aantal ogen worden bewogen, maar ook minder.



Als de watergeest zich op een bouwelement bevindt dat geen enkele verbinding heeft met een straat of een huis en dus volledig is omgeven door water, dan mag de watergeest niet worden verplaatst. Hij blijft gewoon staan.

Als de watergeest zich op een straat bevindt die gedeeltelijk in een gebied van een speler ligt, dan behoort dit ook tot het gebied van de speler.



Voorbeeld

De watergeest bevindt zich in het gele gebied omdat de straat waarop hij staat gedeeltelijk in het gele gebied ligt.

Huizen en straten duiken onder

Alle huizen en straten die door de watergeest worden verlaten, dit wil zeggen waarover hij zich heeft bewogen, duiken onder en worden van het speelbord genomen. Daar hoort ook het bouwelement bij van waar de watergeest is gestart.

⇒ De huizen worden terug op de overeenkomstige grotten gelegd.

⇒ De straten worden met de rugzijde naar boven voorlopig op het stratenveld 2 verzameld.

Als huis 10 is ondergedoken dan kan later in het midden van het speelbord elk willekeurig huis op deze plaats opduiken.



Voorbeeld

De gele avonturier was al in de huizen 5 en 9 geweest. De betreffende schatten liggen met de schatzijde naar boven op zijn avontuurtafel. De watergeest wordt door één van de medespelers 3 velden ver bewogen over de straten tot aan de gele avonturier. Huis 5 en de beide straten duiken onder.

De avonturiers moeten terug naar hun dorp

Elke avonturier die op een bouwelement staat dat onderduikt, moet terug in zijn dorp worden geplaatst. Zolang de zet van de watergeest eindigt op het bouwelement waarop ook de avonturier staat, gebeurt er niets met de avonturier. De avonturier blijft gewoon op hetzelfde bouwelement staan (zie afbeelding hierboven). Misschien heeft de avonturier in zijn volgende beurt de kans om aan de watergeest te ontsnappen.

Het is pas vanaf het moment dat de watergeest het bouwelement verlaat, waarop de avonturier staat, dat de avonturier terug naar zijn dorp moet. Alle schatten van deze avonturier die met de schatzijde naar boven op zijn avontuurtafel liggen, moeten opnieuw op de rugzijde worden gedraaid zodat de huiszijde zichtbaar wordt. Deze schatten moeten dan opnieuw worden geborgen. Als schadevergoeding ontvangt de speler een watergeestfiche. Als de speler zelf de watergeest heeft verplaatst dan ontvangt de speler uiteraard geen watergeestfiche.



Voorbeeld

Als de watergeest door een andere speler wordt verplaatst zoals aangegeven in de afbeelding dan moet de gele avonturier in zijn dorp worden gezet omdat de straat waarop hij staat onder het water verdwijnt.

De gele speler draait de beide schatten 5 en 9 terug op hun huiszijde en hij ontvangt een watergeestfiche.

De straten duiken onder.



De avonturiers kunnen over of op het bouwelement worden gezet waarop zich de watergeest bevindt zonder dat hen iets gebeurt.

Voorbeeld

De gele avonturier heeft 3 mogelijkheden om zijn dorp te bereiken :

- 4 zetpunten : straat met de watergeest, straat, straat en dorp (zie afbeelding) ;
- 5 zetpunten : huis 5, straat met de watergeest, straat, straat en dorp ;
- 6 zetpunten : huis 5, straat met de watergeest, huis 9, straat, straat en dorp.

De watergeest kan de gele avonturier niet hinderen. Alle schatten die met de schatzijde naar boven op zijn avontuurtafel liggen, worden in het dorp in veiligheid gebracht.



Voorbeeld van een volledige beurt van de gele avonturier



De speler speelt de bewegingskaart '4 bouwelementen leggen en de avonturier 3 velden verplaatsen'. De speler doet vervolgens zijn zet.



Speler geel bouwt 4 straten en verplaatst zijn avonturier 3 velden verder op huis 9 en hij draait schat 9 op zijn avontuurtafel op de schatzijde.

Daarna verplaatst hij de watergeest 3 velden verder op huis 4 bij de rode avonturier.



De straten waarover de watergeest werd gezet, verdwijnen onder water.

De watergeestfiche

De speler die aan de beurt is, kan één watergeestfiche inzetten. Met de hulp van deze fiche mag hij zijn avonturier extra velden, aanvullend bij zijn normale zetpunten van zijn bewegingskaart, verder zetten.

Het aantal extra velden dat de avonturier kan gebruiken, wordt bepaald door het aantal huizen (niet het aantal schatten) dat zich op zijn avontuurtafel bevindt.



Een speler kan meerdere watergeestfiches bezitten. Per beurt kan een speler echter maar één watergeestfiche inzetten. De uitgespeelde fiche komt onmiddellijk terug in de voorraad.

Voorbeeld

Een speler speelt de bewegingskaart '2 bouwelementen leggen en de avonturier 5 velden bewegen' uit. Schat 3 bevindt zich al in zijn dorp. Op zijn avontuurtafel zijn 9 huizen en 5 schatten te zien.

De speler bouwt een straat en een huis. Vervolgens geeft hij zijn watergeestfiche af en hij kan maximaal 14 velden verder gaan (5 velden van zijn bewegingskaart en 9 velden van de schatten die op zijn avontuurtafel met de huiszijde naar boven liggen).

De schatten die de speler tijdens zijn tocht laat opduiken draait hij op zijn avontuurtafel met de schatzijde naar boven.



De meest waardevolle schat : de schatkist

Op het veld in het midden van het speelbord kan maar één huis opduiken, nooit een straat.

Het huis in het midden is een bijzonder huis. De speler die zich op of over dit huis beweegt mag niet alleen de schat van dit huis op zijn avontuurtafel op de schatzijde draaien, maar hij mag bovendien ook nog de schat met de waarde 12 op de schatzijde leggen.

Als de schat van het huis al op de schatzijde lag of al in het dorp in veiligheid werd gebracht, dan wordt enkel de schat met de waarde 12 op de schatzijde gedraaid.

De schatkist wordt als een normale schat behandeld. Ook deze schat moet in veiligheid worden gebracht in het dorp.



Een beurt van een speler is ten einde

De beurt van een speler eindigt na de acties :

- ⇒ **straten en huizen duiken op** : de actie die de speler moet uitvoeren ;
- ⇒ **de avonturier bewegen** : de actie die de speler kan uitvoeren ;
- ⇒ **de watergeest bewegen** : de actie die de speler kan uitvoeren.

Daarna is de linkerbuurman van de speler aan de beurt.

Einde van het spel

De straten sturen het einde van het spel. Als de stapel met de straten op het eerste stratenveld is opgebruikt, wordt de stapel met de gezonken straten onmiddellijk, eventueel onder bepaalde omstandigheden zelfs in het midden van een beurt van een speler, op het tweede stratenveld op de voorzijde gedraaid.

De speler die nu straten laat opduiken, neemt de straten van het tweede stratenveld. De straten die nu zinken, worden met de rugzijde naar boven verzameld op het derde stratenveld.

Als ook de stapel op het tweede stratenveld is opgebruikt, worden de straten op het derde stratenveld omgedraaid en als nieuwe afneemstapel gebruikt. De straten die nu zinken worden verzameld op het vierde stratenveld.

Als ook de stapel op het derde stratenveld is opgebruikt, worden de straten op het vierde stratenveld omgedraaid en als nieuwe afneemstapel gebruikt. De straten die nu zinken worden verzameld op het vijfde stratenveld ... enzovoort.



Voorbeeld

De stapel van de stratenvelden 1 tot en met 4 zijn al opgebruikt. De straten die nu opduiken worden van het vijfde stratenveld genomen. Straten die nu zinken worden verzameld op het zesde stratenveld. Als ook de stapel van het vijfde stratenveld is opgebruikt, eindigt het spel. Een zandloper wordt zichtbaar. De ronde die werd begonnen, wordt nog tot het einde gespeeld zodat iedere speler evenveel keer aan de beurt is geweest.

Het spel eindigt als zich één van de twee mogelijke situaties voordoet :

⇒ Een speler heeft alle schatten (1 tot en met 10 en 12) in zijn dorp in veiligheid gebracht.

⇒ De stratenstapel op veld 5 is opgebruikt en de zandloper is zichtbaar.

Omdat elke speler evenveel keer aan de beurt moet komen, wordt de begonnen ronde nog tot aan het einde gespeeld.

Eindigt het spel omdat de zandloper zichtbaar wordt, kunnen de spelers die hun beurt nog mogen afmaken de straten laten opduiken van het zesde stratenveld en de straten die terug onderduiken eveneens op het zesde stratenveld leggen.

De speler die de meeste schatten in zijn dorp in veiligheid heeft gebracht, wint het spel. Als er meerdere spelers zijn die een gelijk aantal schatten in veiligheid hebben gebracht, worden de waardes van de schatten in het dorp opgeteld. De speler met de hoogste som wordt van deze spelers de winnaar.

Speciaal geval : de straten zijn opgebruikt

In een zeer zeldzaam geval kan het gebeuren dat tegen het einde van het spel de stratenstapel volledig is opgebruikt.

Er kunnen uiteraard alleen maar nieuwe straten opduiken als er voordien andere straten zinken. In dit geval is de actie '**straten en huizen duiken op**' geen verplichte actie meer.

Strategische tip

Welk huis een speler laat opduiken, speelt aanvankelijk geen enkele rol. Om bij een gelijke stand meer kansen te hebben is het natuurlijk wel van belang om een schat met een hogere waarde in veiligheid te brengen.

Uiteraard is het ook belangrijk om huizen, waarvan de medespelers nog geen schatten bezitten, niet te laten opduiken in de nabijheid van deze spelers.

Varianten

Een kortere speelduur

Dit kan men verkrijgen door huis 1 en schat 1 niet te gebruiken.

Zonder watergeestfiches

De spelers die een harder spel willen, kunnen ook zonder watergeestfiches spelen. De speler die terug naar zijn dorp moet, ontvangt geen watergeestfiches !

De profregels



De beide wezenlijke veranderingen in vergelijking met de regels van het basisspel zijn de regels betreffende het opduiken en onderduiken van de stad en de regels in verband met de beweging van de watergeest.

De regels van het basisspel blijven gelden met de volgende wijzigingen :

- Er wordt gespeeld zonder dobbelsteen.
- De eigen gebieden spelen geen rol meer.
- Op het eerste stratenveld worden in een spel met 2 spelers 14, in een spel met 3 spelers 18 en in een spel met 4 spelers 22 straten met de voorzijde naar boven gelegd. Voor de stratenvelden 2 tot en met 5 gelden de regels van het basisspel.
- Huis 10 wordt in zijn grot geplaatst. Het speelbord is aan het begin van het spel leeg.
- De watergeest wordt naast het huis 10 in de grot gezet.
- De beide acties 'straten en huizen duiken op' en 'de avonturier bewegen' mogen door de speler willekeurig worden opgedeeld. Zo mag een speler dus beginnen met het bouwen (opduiken van huizen en straten), dan de avonturier bewegen en daarna opnieuw bouwen.
- Er zijn opduikfases en onderduikfases.

Het spel begint met de opduikfase.

De opduikfase

In deze fase zinken er geen straten en huizen. Straten en huizen kunnen in deze fase enkel opduiken. Het bewegen van de avonturier en het opduiken van de bouwelementen verloopt zoals in het basisspel.

De speler die een huis laat opduiken, kan ook het huis nemen dat naast de watergeest staat. De watergeest blijft zolang in een grot tot de onderduikfase begint.

Tijdens de opduikfase kan de watergeest wel binnen de grotten worden verzet : Elke keer als een avonturier op het speelbord op of over het huis wordt gezet van de grot waar zich de watergeest bevindt, mag de speler de watergeest in een andere grot zetten. Hij mag de watergeest in een lege grot plaatsen maar ook in een grot waarin zich nog een huis bevindt. Aan het begin van het spel staat de watergeest in grot 10. Als huis 10 opduikt, blijft de watergeest in grot 10. Van zodra een speler nu zijn avonturier op of over huis 10 beweegt, mag hij de watergeest in een andere grot zetten.

Als de watergeest in een grot wordt gezet waarin zich nog een huis bevindt, dan blijft de watergeest daar zolang staan totdat een speler dit huis laat opduiken en een speler zijn avonturier op of over dit huis laat bewegen en de watergeest mag verzetten.

Van zodra de laatste straat van het eerste stratenveld wordt weggenomen, eindigt de opduikfase. Het is goed mogelijk dat nog niet alle huizen zijn opgedoken.

Daarna volgt onmiddellijk de onderduikfase.

Als de speler, die de laatste straat op het meer heeft gelegd, zijn beurt nog niet heeft beëindigd, blijft hij aan de beurt en zet zijn beurt in de onderduikfase verder.

De onderduikfase

Van zodra de laatste straat van het eerste stratenveld werd weggenomen, duikt de watergeest onmiddellijk op een huis in het meer op.

Op welk huis de watergeest opduikt wordt nu uitgelegd :

⇒ Als de watergeest in een grot zonder huis staat, wordt de watergeest op dit huis gezet.

Voorbeeld

De watergeest staat in grot 5. Huis 5 bevindt zich al op het meer. De watergeest wordt op huis 5 gezet.

⇒ Als de watergeest in een grot met een huis staat, wordt de watergeest op het huis met het grootste getal gezet.

Voorbeeld

De watergeest staat in grot 5 naast huis 5. De huizen 7, 9 en 10 zijn ook nog niet opgedoken. De watergeest duikt op en wordt op huis 8 gezet dat zich al op het speelbord bevindt.

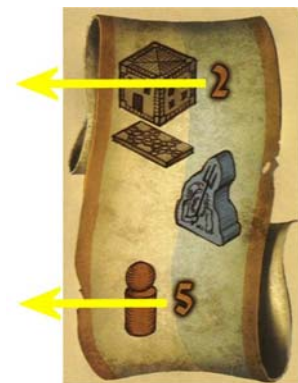
Het opduiken van de watergeest kost geen zetpunten.

De watergeest stuurt het onderduiken van de stad

De watergeest kan zoveel velden worden verplaatst als het getal naast de bouwelementen op de bewegingskaart aangeeft.

Het eerste getal geeft aan hoever de watergeest kan worden verplaatst (de zetpunten van de watergeest).

Het tweede getal geeft aan hoever de eigen avonturier kan worden verplaatst.



De speler die in de opduikfase de laatste straat heeft genomen, kan de watergeest onmiddellijk bewegen in zoverre hij zijn punten nog niet heeft verbruikt voor het laten opduiken van straten en huizen.

Als de speler geen punten heeft dan wordt de watergeest door de volgende speler bewogen.

De watergeest beweegt zoals in de basisversie. Alle bouwelementen die hij verlaat, duiken onder. De ondergedoken straten worden om te beginnen op het tweede stratenveld verzameld. Als er avonturiers op een bouwelement staan dat onderduikt dan worden ze zoals in het basisspel in hun dorp gezet.

Aandacht

Gedurende de onderduikfase worden er geen straten en huizen op het meer gelegd.

Van zodra de watergeest op een geïsoleerd bouwelement wordt gezet en niet meer kan worden bewogen, eindigt de onderduikfase. De watergeest wordt van dit bouwelement tegen de betaling van de zetpunten van de watergeest in een willekeurige grot gezet. De speler die de watergeest heeft verbannen, bepaalt de locatie. Het bouwelement van waaruit de watergeest verdwijnt, duikt eveneens onder.

Van zodra de watergeest opnieuw in een grot staat, begint onmiddellijk de nieuwe opduikfase. Straten en huizen worden opnieuw op het meer gelegd en de watergeest kan zich opnieuw binnen de grotten verplaatsen.

De straten worden nu van het tweede stratenveld genomen.

Als de speler die de watergeest naar zijn grot heeft verbannen nog punten over heeft dan laat hij in zijn beurt nog willekeurig straten en huizen opduiken.

De tweede opduikfase eindigt als alle starten van het tweede stratenveld zijn weggenomen.

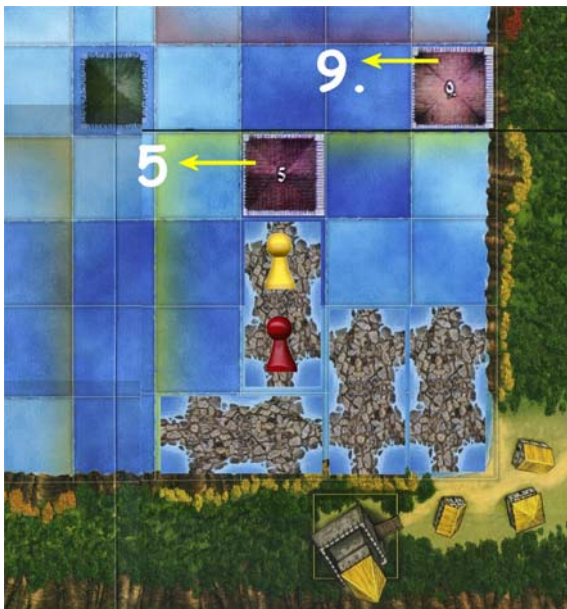
De watergeest duikt opnieuw op en de stad duikt weer onder. De straten die nu onderduiken, worden op het derde stratenveld verzameld.

Na de tweede onderduikfase begint de derde opduikfase ... enzovoort.

Aandacht

Een onderduikfase kan best heel kort zijn (er duiken minder dan 4 bouwelementen onder) maar kan ook best lang duren (er duiken meer dan 10 bouwelementen op).

Voorbeeld van het opduiken van de watergeest



De watergeest bevindt zich in grot 9.

Op het eerste stratenveld liggen nog twee straten.

De afbeelding toont hoe het speelbord er uitziet aan het begin van de beurt van speler rood.



Speler rood speelt de bewegingskaart '4 bouwelementen leggen en de avonturier 3 velden bewegen'.

Hij bouwt eerst een straat en verbindt de huizen 5 en 9 met elkaar. Dan beweegt speler rood de avonturier over huis 5 op huis 9 (3 velden) en draait de beide schatten op zijn avontuurtafel om.

Omdat hij nu op huis 9 staat mag hij de watergeest binnen de grotten verzetten. Hij verplaatst de watergeest van grot 9 naar grot 5.

Vervolgens legt hij de laatste straat naast huis 5. De watergeest duikt op in huis 5.



Rood heeft nog twee bouwpunten over die onmiddellijk zetpunten voor de watergeest worden. Hij verplaatst de watergeest 2 velden in de richting van het dorp van de gele avonturier.

De afbeelding toont hoe het spelbord er uitziet na de zet van de speler rood.

Strategische tip

Het voorbeeld maakt twee doorslaggevende punten aanschouwelijk :

- ⇒ De spelers moeten de stapel met de straten in het oog houden om niet te worden verrast door het plotse opduiken van de watergeest.
- ⇒ Het verplaatsen van de watergeest in de grotten kan van zeer groot belang zijn.

Voorbeeld van het onderduiken van de watergeest



De afbeelding toont hoe het spelbord er uitziet aan het begin van de beurt van speler geel.

Speler geel speelt eveneens de kaart '4 bouwelementen leggen en de avonturier 3 velden bewegen'.

Hij verplaatst de watergeest één veld dichterbij in de richting van zijn dorp. De straat waarop de watergeest stond, duikt onder. Door deze zet is de watergeest geïsoleerd. Hij kan niet meer worden bewogen.

Speler geel zet de watergeest nu met het tweede bouwpunt in een willekeurige grot. De straat waarop de watergeest stond, duikt eveneens onder. Nu begint een nieuwe opduikfase. Geel heeft nog twee bouwpunten over. Hij bouwt een straat direct vanuit zijn dorp en hij laat huis 8 opduiken. Hij verplaatst zijn avonturier 3 velden verder op huis 8 en hij draait schat 8 op zijn avontuurtafel op de schatzijde. De afbeelding toont het spelbord na de zet van geel.



Einde van het spel

Van zodra de zandloper op het vijfde stratenveld zichtbaar wordt, begint de laatste onderduikfase van het spel. Als deze fase is beëindigd en als de watergeest niet meer kan bewegen, eindigt het spel.

Het spel kan ook vroeger eindigen als een speler er in slaagt om alle schatten in de toren van zijn dorp in veiligheid te brengen.

In de beide situaties wordt de begonnen ronde nog tot aan het einde gespeeld zodat elke speler evenveel keer aan de beurt is geweest.

De watergeestfiches

Ook in de profversie kan er met of zonder watergeestfiches worden gespeeld.

