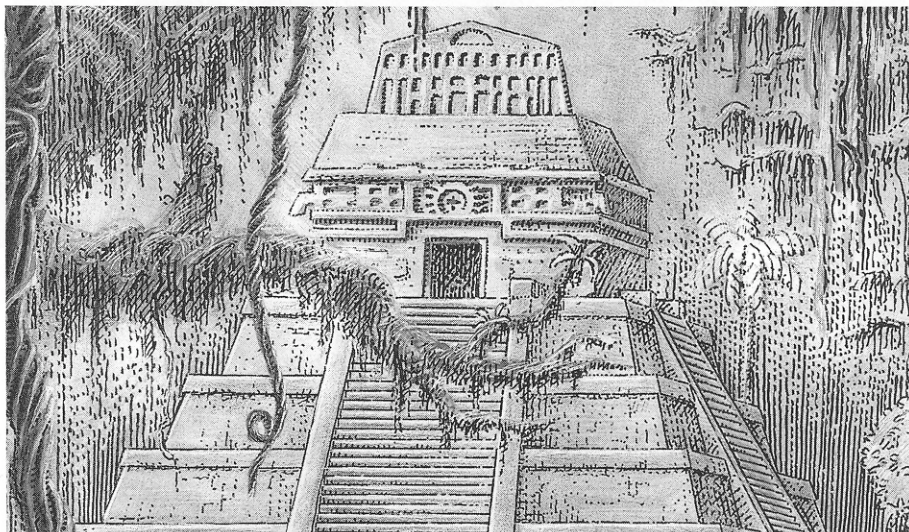


De schat van de Inca's



Ravensburger® Spellen nr. 01 130 8

Auteur: Edith Grein-Böttcher

Grafiek: Matthias Wittig

Een avontuurlijk spel voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar

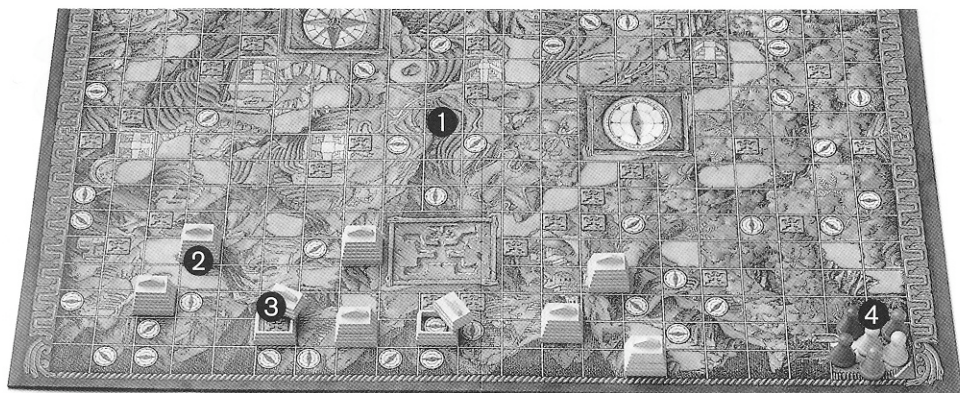
Inhoud:	6 speelfiguren	¹² 8 tempelkaartjes	17 kanskaarten
1 speelbord	9 tempels	160 kompaskaarten	6 reddingskaarten
	2 dobbelstenen	17 risicokaarten	1 schat

Eeuwen zijn voorbij gegaan, sinds de zonen van de zon, de legendarische Inca's, in de bergwouden van Zuid-Amerika hun bloeitijd hebben beleefd.

Sindsdien hoort men niets meer over ze. Alleen het gerucht over hun sprookjesachtige rijkdommen wil maar niet verstommen.

Niemand weet waarom, maar vooral de laatste tijd gaat het gerucht dat daar boven in de bergen in één van de 9 zonnetempels de Incaschat voor het grijpen ligt.

Wie verwondert het dan nog, dat in het kamp, aan de voet van de tropische regenwouden, meerdere expedities hun voorbereidingen treffen...



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩

Inhoud:

① speelbord

② tempels

③ tempelkaartjes

④ speelfiguren

⑤ risicokaarten

⑥ kanskaarten

⑦ kompaskaarten

⑧ reddingskaarten

⑨ dobbelstenen

⑩ schat

Korte spelregels

Waar gaat het in dit spel om?

In een zonnetempel is de schat van de Inca's verborgen. Degene die de schat naar het kamp kan brengen, is winnaar.

Eerst enige voorbereidingen

- | | |
|--|--------|
| 1. Risico- en kanskaarten op 2 stapels leggen | Pag. 3 |
| 2. Het klaarmaken van de Incatempels en het plaatsen | Pag. 3 |
| 3. Kompas- en reddingskaarten uitdelen | Pag. 3 |
| 4. Speelfiguren in het kamp zetten | Pag. 3 |

Het oerwoud-avontuur begint

- | | |
|--|--------|
| 1. Gooien en zetten | Pag. 3 |
| 2. Kompaskaarten inleveren | Pag. 4 |
| 3. Het betreden van speciale velden | Pag. 4 |
| 4. Risico- en kanskaarten pakken | Pag. 4 |
| 5. Het betreden van velden met tempels | Pag. 5 |
| 6. Schat gevonden, wat nu? | Pag. 5 |
| 7. Schat afpakken | Pag. 6 |

**Voor de hele snellen:
in deze kolom de
samenvatting van de
spelregels**

**Kanskaarten en risico-
kaarten omgekeerd op
2 stapels leggen**

**Incatempels vullen en
op de tempelvelden
zetten**

**Iedere speler 5 kom-
paskaarten van elke
richting geven**

**Aan iedere speler een
reddingskaart uitdelen**

**Speelfiguren in het
kamp zetten**

**Iedere speler zet met
z'n eigen expeditie**

**Altijd met 2 dobbel-
stenen gooien**

Zetten

Het kamp verlaten

**Naar keuze het aantal
ogen van 1 of 2**

Voorbereiding

Voordat met de gevaarlijke expeditie in het oerwoud kan worden begonnen, moeten er nog enkele voorbereidingen worden gedaan. Dus nog even geduld – zo meteen begint het!

1. Eerst de kanskaarten goed schudden, en dan omgekeerd op het overeenkomstige veld leggen.

Doe hetzelfde met de risicokaarten.

2. De 9 Incatempels hebben het letterlijk in zich. Maak voor elk spel 4 tempels met het Incateken en 4 tempels met het kompasteken klaar. Haal daarvoor het bovenste gedeelte van de tempel eraf, leg het overeenkomstige kaartje in de tempel en sluit deze weer. Orde moet er zijn, ook in het oerwoud.

In de 9^e tempel wordt de goudschat verstopt, waar al gauw jacht op zal worden gemaakt.

Nu de tempels door elkaar schudden en op de tempelvelden zetten.

3. Iedere speler krijgt als basis-uitrusting van elke windrichting 5 kompaskaarten. De overige kompaskaarten worden naar kleur gestapeld als 'depot' aan een kant van het speelbord gelegd.
4. Omdat er in dit spel geen jokers zijn, krijgt iedere speler 1 reddingskaart, waarmee hij tijdens het spel één maal een weg door het water vindt. Meer informatie daarover op pag. 5 (Waterfeld).
5. Is alles goed voorbereid?
Dan kiest iedere speler een speelfiguur waarmee hij op expeditie gaat. Hij zet deze op het startveld, het kamp rechts onder op het bord, en het spel kan beginnen.

Spelregels

Iedere speler start met z'n speelfiguur, die een expeditie voorstelt, vanuit het kamp. Dit basiskamp is ook het doel, waar slechts 1 speler met de tempelschat zal terugkeren.

De jongste speler opent de jacht en gooit met beide dobbelstenen. Volgens de wijzers van de klok is dan de volgende speler aan de beurt.

Er mag in horizontale en verticale richting worden gezet, maar niet diagonaal.

Bij het verlaten van het kamp kan elk van de 4 aangrenzende oerwoudvelden worden betreden.

De 2 dobbelstenen zijn gegooid: de speler mag nu kiezen of hij het aantal ogen van de eerste of de tweede dobbelsteen

dobbelstenen zetten

vooruit gaat. Hij kan ook het aantal ogen van de 2 dobbelstenen optellen en een grote sprong maken. Elke punt van de dobbelsteen is een veld op het speelbord.

Voorbeeld:

Speler A gooit 4 en 6. Hij kan nu kiezen of hij 4, 6 of zelfs 10 velden het oerwoud in trekt.

Expeditie kan zetten in de richting van alle windstreken

Per beurt mag een speler kiezen welke richting van de 4 windstreken hij inslaat, maar daarbij mag ieder veld slechts één maal worden betreden. De windstreken zijn op het kompas op het speelbord aangegeven.

Voor elke windstreek een kompaskaart

Omdat ook in het oerwoud niets gratis is, moet per beurt voor elke gekozen windstreek één overeenkomstige kompaskaart aan het depot worden afgegeven.

Bij doublet geen kompaskaart afgeven

Nu komt er een goed bericht: **elke** windrichting kan per beurt meerdere keren worden gekozen. Daarvoor is telkens per windrichting slechts één kompaskaart nodig.

En wie een doublet gooit, dus in één worp 2 maal hetzelfde aantal ogen, heeft geluk: deze beurt kost geen kompaskaarten, ook niet voor de speler die de schat heeft.

Weer een voorbeeld:

Speler A had – zoals je misschien nog weet – 6 en 4 gegooid. Hij verlaat het kamp over het veld met de pijl, zet 3 velden in westelijke richting, 2 in noordelijke richting, dan 2 in westelijke richting, nog 3 in noordelijke richting en komt dan op een speciaal veld. Voor deze beurt moet hij één kompaskaart 'noord' en één kompaskaart 'west' aan het depot afgeven.

Kompasveld: kanskaarten pakken

Als deze zet op het bord wordt nagespeeld, dan komt de speelfiguur op een veld met kompas, één van de 5 speciale velden, die als gewone velden worden geteld.

Wie op een **veld met een kompas** komt, moet een kanskaart pakken. De aanwijzingen die daarop staan, zijn altijd positief. Hierdoor krijgen de spelers kompaskaarten. De kaart wordt vervolgens opzij gelegd. Als de stapel op is, wordt er opnieuw geschud. De stapel wordt dan weer op het speelbord gelegd.

Een tip: probeer zo vaak mogelijk op een kompasveld te komen. De kans om te winnen wordt dan groter.

Inca-veld: risicokaart pakken

De **velden met het Incateken** zijn voor spelers met stalen zenuwen.

Wie op zo'n veld komt, moet een risicokaart pakken. Er kunnen zowel positieve als negatieve aanwijzingen op staan, en deze moeten, tenzij anders is aangegeven, direct worden opgevolgd. Als een speler na zo'n aanwijzing weer op een speciaal veld komt, mag hij niet weer een kaart pakken.

**Waterveld =
hindernis**

De risicokaart wordt vervolgens opzij gelegd.
Als de stapel op is, wordt er opnieuw geschud.

De **blauwe watervelden** zijn onoverkomelijke hindernissen. Er blijft niets anders over dan er langs te gaan of een reddingskaart in te zetten. Hiermee lukt het 1 keer in het spel een willekeurige waterloop over te steken. Zet daarvoor over het blauwe waterveld en landt op een normaal loopveld of een veld met een speciaal teken.

Neem deze reddingskaart daarna uit het spel.

In 4 waterlopen liggen kleine eikandjes. Hier houden jagers en opgejaagden een korte pauze voor ze weer verdertrekken. Hierover meer op pag. 6.

De tempelvelden zijn de eerste doelen van ons avontuur. Wie op een tempelveld terechtkomt moet de tempel openen en vindt altijd iets!

- of een kompasteken, dan moet hij een kanskaart pakken, of
- een Incateken, dan moet hij een risicokaart pakken of hij vindt
- de schat!

En dan wordt het pas echt spannend.

Schat gevonden

Als een speler de Incaschat vindt, pakt hij deze uit de tempel en legt deze over z'n speelfiguur. De tempel blijft op het speelbord staan.

Deze tempel mag als enige niet meer door andere spelers worden betreden. Alle overige tempels blijven open staan en worden behandeld als een veld met een Incateken of kompasteken.

**Schat vervoeren:
met beide dobbel-
stenen gooien, maar
slechts het aantal
ogen van 1 dobbel-
steen zetten**

De speler die de schat draagt probeert deze natuurlijk zo snel mogelijk naar het basiskamp terug te brengen. Maar de last weegt zwaar en de weg is lang: de speler mag verder wel met 2 dobbelstenen gooien, maar hij mag alleen de voor hem gunstige dobbelsteen gebruiken. Hij moet voor z'n zetten evenveel kompaskaarten afgeven als de achtervolgers.

Voorbeeld:

De speler met de schat gooit 3 en 6. Omdat hij met '3' op een veld met een kompasteken komt, laat hij de '6' vervallen en zet 3 velden. Hij geeft de overeenkomstige kompaskaarten af en pakt een kanskaart.

Vanaf nu is de jacht op de tempelschat geopend.

**Precies op het veld
van de speler met de
schat terechtkomen,**

Natuurlijk proberen de andere spelers de schat in hun bezit te krijgen. Dit lukt alleen als ze precies op het veld komen waar de speler met de schat staat. In dit geval komt de tem-

schat afpakken

pelschat als buit in het bezit van de succesvolle jager. Deze probeert nu op zijn beurt de schat naar het kamp te brengen.

De speler met de schat verbannen

De vorige drager van de schat wordt verbannen naar een onbewoond eiland. Dat kost hem bij wijze van uitzondering eens geen kompaskaarten. Van daaruit kan de speler de volgende ronde nu als jager, weer meedoen. Hij kan nu het eiland in één van de 4 richtingen verlaten.

Als een jager de drager van de schat op een speciaal veld slaat, dan moet de jager een met het veld overeenkomende kaart pakken.

Schat verdedigen, jager verbannen

En omdat aanval soms de beste verdediging is, kan de drager van de schat ook de jager verbannen. Hij moet dan precies op het veld komen waar een jager op staat. Hij kan deze jager dan naar een eiland verbannen. Ook in dit geval betaalt de banneling daarvoor geen kompaskaarten.

Slechts 1 speelfiguur per veld

Alle velden hebben voor **alle** speelfiguren dezelfde betekenis. En omdat er genoeg velden op het bord zijn, mag op één veld steeds maar één speelfiguur staan. Behalve als een speelfiguur wordt geslagen.

De beide velden met de stapels kaarten en het kompas zijn hindernissen, waar niet overheen mag worden gesprongen.

Kompaskaarten met overleg inzetten

Zo'n oerwoud-avontuur is uitputtend. Wie hier onvoorzichtig handelt, heeft nauwelijks kans dit spel te winnen. Zet de kompaskaarten daarom met overleg in en zorg op tijd voor nieuwe voorraad.

Speler kan niet zetten: 1 x beurt overslaan en 2 kompaskaarten pakken

Als een speler niet meer kan zetten, dan moet hij een beurt overslaan. Hij mag daarvoor 2 kompaskaarten naar keuze uit het depot pakken en de volgende ronde mag hij weer gewoon meespelen.

Geen ruil van kompaskaarten

Het is niet toegestaan, eigen overvloedige kompaskaarten van een windrichting tegen andere ontbrekende kaarten uit het depot te ruilen.

Kompaskaarten op: pech gehad

Mocht het gebeuren dat er in het depot niet meer genoeg kompaskaarten van een windrichting in voorraad zijn, dan hebben alle spelers die op deze richting hebben gezet, pech gehad.

Einde van het spel

De speler van wie de expeditie de tempelschat met een worp met het precieze aantal punten over het veld met de pijl naar het kamp brengt, heeft de jacht gewonnen en krijgt daarmee de erfenis van de zonen van de zon.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort

®

Ravensburger

257206