

ILOS

De recente ontdekking van de verloren Ilôs-archipel heeft bij velen de lust naar rijkdom aangewakkerd. Deze oeroude bakermat van een uitgestorven beschaving puilt uit van goud en zeldzame grondstoffen, die kooplieden vanuit de hele wereld aantrekken.

Iedere speler leidt als één van deze kooplieden een machtige handelsvloot om deze nieuwe wereld te ontdekken. Verken de oeroude ruïnes, exploiteer plantages, sticht handelsposten, bouw forten als bescherming tegen piraten en manipuleer de koersen van waardevolle grondstoffen.

SPELMATERIAAL

(A) 90 ACTIEKAARTEN:

Actiekaarten tonen het type en de kosten van de acties die de spelers kunnen uitvoeren.



VOORBEREIDING

Schud alle actiekaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Laat ernaast ruimte voor een aflegstapel.

(B) 5 ZICHTSCHERMEN (1 PER KLEUR) EN 5 PRODUCTIETABLEAUS



Iedere speler gebruikt zijn zichtschermbord om zijn grondstoffen-voorraad voor de andere spelers te verbergen.

Zijn productietableau geeft de grondstoffen aan die de speler aan het einde van zijn beurt produceert.

VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een zichtschermbord en een productietableau. Hij legt zijn productietableau vóór zijn zichtschermbord.



(C) IEDERE SPELER: 5 SCHEPEN EN 10 PIONIERS IN ZIJN KLEUR

Een speler gebruikt schepen om nieuwe gebieden te verkennen, eilanden te exploiteren en aan piraterij te doen.

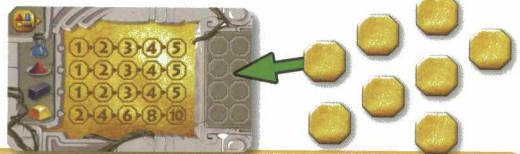
Hij gebruikt pioniers om plantages, mijnen en gebouwen (forten en handelsposten) in het spel te brengen en tempels te verkennen. Het spel nadert zijn einde als een speler zijn laatste pionier zet.

Iedere speler neemt de 10 pioniers en 5 schepen in de kleur van zijn zichtschermbord.

Deze vormen zijn voorraad en moeten voor alle spelers zichtbaar zijn.

VOORBEREIDING

(D) DE KOERSENTABEL EN 10 PRIJSVERHOOGINGSFICHES (WAARVAN 2 RESERVE)



Kies een startspeler en leg de koersentabel bij hem. Leg 8 prijsverhogingsfiches op de daarvoor bedoelde velden aan de rechterkant van de tabel (doe de 2 resterende fiches in de doos).

VOORBEREIDING

(E) 20 TEGELS

Tegels stellen de eilanden van de Ilôs-archipel voor, die de spelers willen verkennen en exploiteren.



Vorm een gedekte verkenningstapel: schud alle tegels gedekt. Vorm een gedekte stapel met 4 tegels per speler. Doe de resterende tegels zonder deze te bekijken terug in de doos. Trek de eerste 3 tegels en leg deze open in het verkenningsgebied. Elke keer dat een tegel uit het verkenningsgebied wordt gespeeld, trekken de spelers een nieuwe tegel van de verkenningstapel en leggen deze ter vervanging in het verkenningsgebied.

VOORBEREIDING

(F) 152 GRONDSTOFFENFICHES (EBBENHOUT, SPECERIJEN, KLEURSTOFFEN EN GOUD)



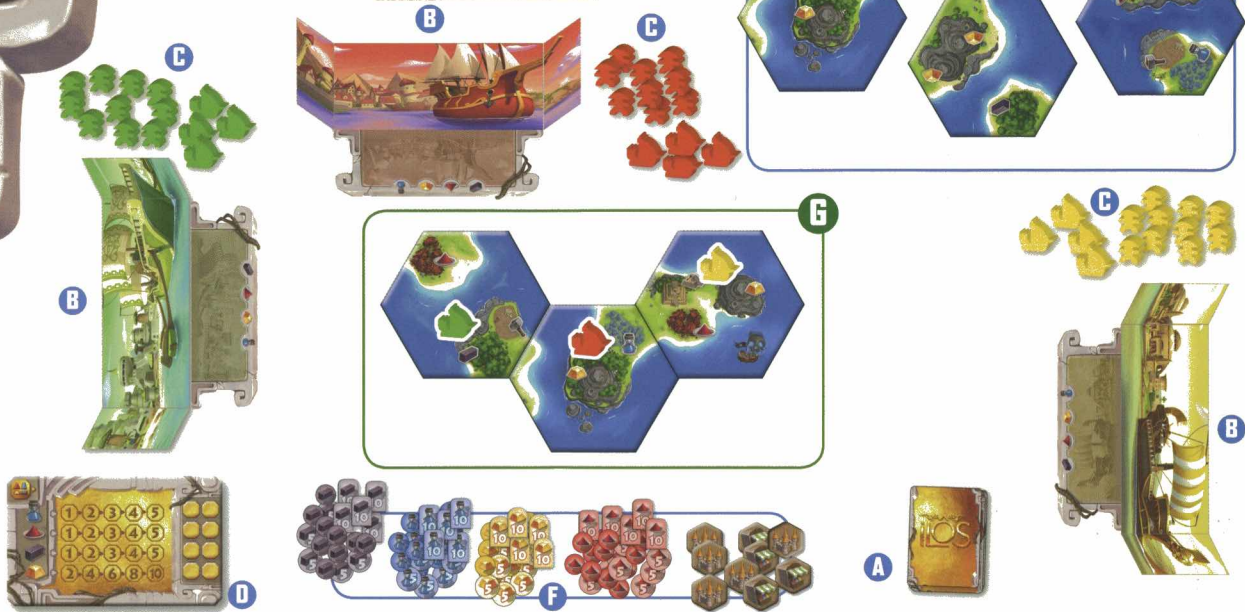
EN 10 GEBOUWENFICHES



Leg alle grondstoffen- en gebouwenfiches als algemene voorraad op tafel. Als in deze spelregels wordt gesproken van een grondstoffenfiche, wordt een fiche met waarde 1 bedoeld. Een fiche met waarde 5 geldt als 5 fiches met waarde 1. De spelers mogen op elk moment met de algemene voorraad wisselen.

VOORBEREIDING

STARTOPSTELLING BIJ 3 SPELERS



KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert de rijkste te worden. Daartoe moet hij grondstoffen verzamelen. Tijdens het spel verandert de handelswaarde daarvan echter. Aan het einde van het spel krijgt iedere speler zoveel punten voor elk van zijn grondstoffen als in de koersentabel wordt aangegeven.

EERSTE EILANDEN (G)

Er wordt met de klok mee gespeeld.

- Iedere speler trekt 5 kaarten (A), neemt deze in zijn hand en bekijkt deze (hij houdt ze voor de andere spelers geheim).

Opmerking: is een speler aan het begin van het spel niet tevreden met zijn hand, dan mag hij eenmalig zoveel kaarten afleggen als hij wil en nieuwe kaarten trekken tot hij er weer 5 heeft.

- De startspeler begint.
- De eerste eilanden van Ilôs ontdekken: de startspeler kiest een tegel uit het verkenninggebied, legt deze midden op tafel en zet een schip aan één van de kusten. Trek dan de bovenste tegel van de verkenningstapel en leg

Voorbeeld voorbereiding 4 spelers:

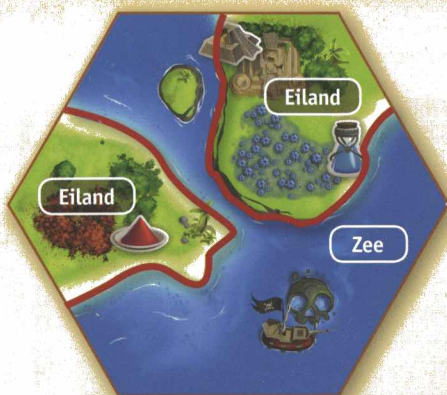
- Oranje is startspeler. Hij legt een tegel en zet één van zijn schepen aan de kust.
- Dan is groen aan de beurt. Hij legt zijn tegel aan de eerste en kiest ervoor om zijn schip aan de kust van het andere eiland te zetten.
- Zwart is als 3^e aan de beurt. Hij legt zijn tegel aan de eerste en zet zijn schip aan de kust van een ander eiland.
- Geel is de laatste. Hij legt zijn tegel aan de eerste en de tweede, en zet zijn schip aan hetzelfde eiland als oranje.

deze open in het verkenninggebied. In beurtvolgorde doen de andere spelers hetzelfde, waarbij ze de gespeelde tegel zo moeten aanleggen dat daarmee ten minste 1 eiland wordt vergroot.

TEGELINDELING

Speciale locaties

- Ruïne
- Bouwlocatie
- Piratennest



Kust

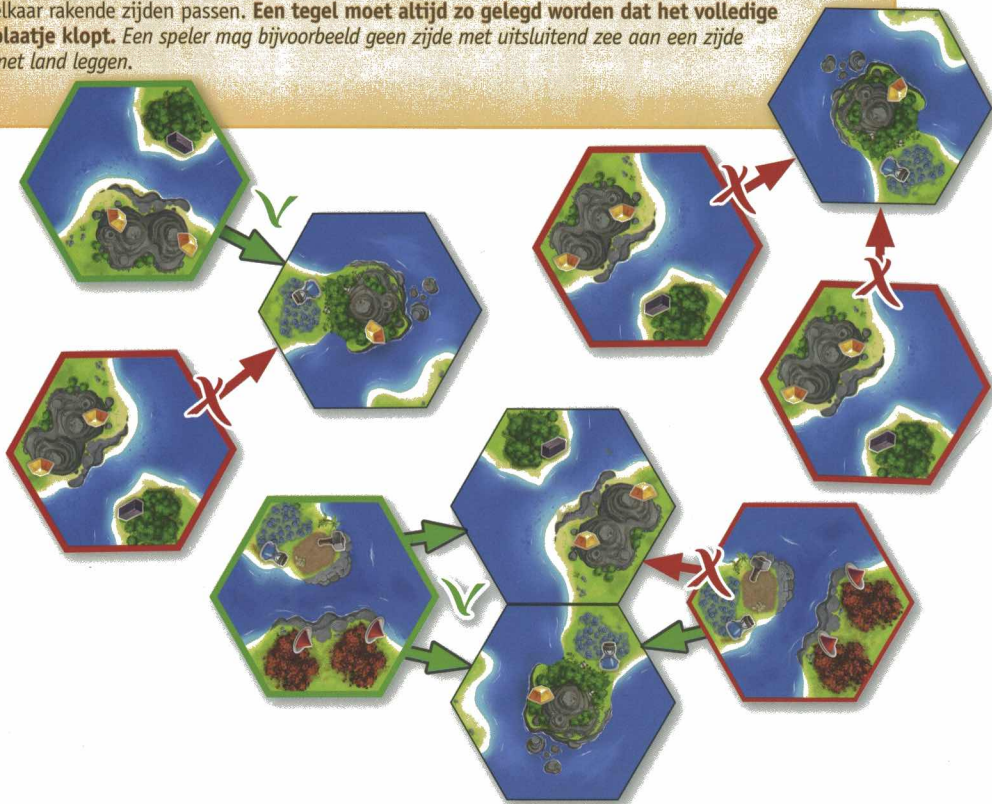
Grondstoffenlocatie

- Ebbehout
- Kleurstoffen
- Specerijen
- Goud

VERKENNINGSREGELS

Een speler die een tegel speelt, moet zich aan de volgende spelregels houden:

Eilanden uitbreiden: hij moet één van de landzijden van zijn tegel passend aan een landzijde van een tegel die al in het spel is leggen. Hij mag de tegel aan meer tegels tegelijk leggen als alle elkaar rakende zijden passen. **Een tegel moet altijd zo gelegd worden dat het volledige plaatje klopt.** Een speler mag bijvoorbeeld geen zijde met uitsluitend zee aan een zijde met land leggen.



Eilanden: verbonden delen van eilanden vormen samen 1 eiland. Een eiland kan bestaan uit 1 deel (op een tegel zonder aangrenzende tegels) of uit meer delen op verschillende tegels die met elkaar verbonden zijn. Een schip aan de kust van een eiland heeft toegang tot het hele eiland, ongeacht het aantal tegels waar het uit bestaat.



VERDUIDELIJINGEN

Schip: een speler mag niet bouwen op een eiland waar geen van zijn schepen aan de kust voor anker liggen (zie Overzicht van de actiekaarten). Eén schip is voldoende om op het hele eiland te mogen bouwen, ongeacht uit hoeveel tegels het bestaat. Schepen op het speelveld staan de speler ook toe om extra kaarten te trekken.

Piraterij: een speler die een schip op een piratennest zet, geeft het de taak om aan piraterij te doen. De invloed van het schip strekt zich uit over de eilanden die zich op de tegel met het betreffende schip bevinden, ongeacht het aantal tegels waaruit de eilanden bestaan. Een speler die een kaart speelt om een actie uit te voeren op een eiland waar een piratenschip van een andere speler invloed heeft, moet de hogere "piraterijkosten" betalen in plaats van de gewone kosten, tenzij hij een fort op het eiland heeft gebouwd om zich ertegen te beschermen (zie Overzicht van de actiekaarten).

Pionier: pioniers stellen de acties van een speler op de eilanden voor. Een speler die zijn tiende pionier zet, zorgt ervoor dat het spel bijna afgelopen is. Een eenmaal gezette pionier kan niet worden verplaatst of verwijderd. De speler profiteert er de rest van het spel van. **Een door een pionier bezette locatie is niet meer beschikbaar voor de andere spelers.**

Lege/beschikbare locaties: een locatie is leeg/beschikbaar als deze niet door een pionier bezet is.

SPELVERLOOP

Te beginnen bij de startspeler en daarna met de klok mee voert iedere speler steeds zijn beurt uit totdat het spel is afgelopen.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende 3 fasen in de aangegeven volgorde uit:

1/ ACTIEKAARTEN SPELEN (OPTIONEEL)

De kaarten van een speler stellen zijn acties voor. De speler die aan de beurt is, mag zoveel kaarten spelen als hij wil en kan (eventueel ook geen). **Om een actiekaart te spelen**, moet hij eerst de betreffende kaart afleggen en de kosten ervan in kaarten of grondstoffen betalen. Leg gespeelde en betaalde kaarten op een open aflegstapel naast de gedekte stapel (zie Overzicht van de actiekaarten).



KAARTINDELING

Actie

Kosten: aantal af te leggen handkaarten

Piraterijkosten: aantal af te leggen handkaarten als een piratenschip van een andere speler invloed op het eiland heeft

Voorwaarde: aantal benodigde eigen schepen aan het betreffende eiland om deze actie te mogen spelen

Kosten in grondstoffen

Speciale eigenschap

AANTAL KAARTEN IN HET SPEL

30x Schip	12x Gebouw
20x Plantage	6x Ruïne
10x Goudmijn	12x Markt

2/ GRONDSTOFFEN PRODUCEREN

De speler die aan de beurt is, ontvangt zoveel grondstoffen van de betreffende soorten uit de algemene voorraad als hij op zijn productietableau heeft. Hij legt deze achter zijn zichtscherf.

Voorbeeld: de speler ontvangt 2 goud, 1 steen en 1 hout, en legt deze achter zijn zichtscherf.

3/ KAARTEN TREKKEN

De speler die aan de beurt is trekt 3 kaarten plus 1 kaart per schip dat hij op het speelveld heeft plus 1 kaart voor elk fort dat hij heeft gebouwd. Er is geen limiet aan het aantal handkaarten van een speler.

TREKKEN

- 3 kaarten
- +1 kaart per eigen schip op het speelveld
- +1 kaart per fort dat hij heeft gebouwd

Is de gedekte stapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

In het zeldzame geval dat zowel de gedekte als de aflegstapel leeg is, trekt de speler zijn kaarten uit de gedekte hand van de speler met de meeste kaarten.

Na het trekken van kaarten is zijn linkerbuurman aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is bijna afgelopen als een speler zijn tiende pionier op het speelveld zet. De spelers maken de ronde nog af, zodat iedere speler in het spel even vaak aan de beurt is geweest.

Alle spelers leggen daarna de grondstoffen die op hun productietableau liggen in de algemene voorraad terug en tonen de grondstoffen die achter hun zichtscherf liggen. **Elke grondstof is zoveel waard als zijn marktprijs** (aangegeven door de koersentabel).

De speler met de hoogste totale waarde wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste pioniers op het speelveld heeft. Is dat ook gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.



OVERZICHT VAN DE ACTIEKAARTEN

SCHIP

Kosten: 1 kaart afleggen

Voorwaarde: geen

Functie: de speler zet een schip uit zijn voorraad op het speelveld of verplaatst er één dat hij in het spel heeft. (👉)

• Bij een eiland aan land gaan:

De speler zet zijn schip aan de kust van een eiland dat al in het spel is of hij legt een tegel uit het verkenninggebied aan en zet zijn schip aan de kust op de juist gespeelde tegel. De speler mag direct op het betreffende eiland bouwen als hij de benodigde kaart speelt en de bijbehorende kosten betaalt.

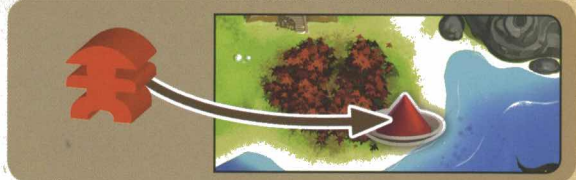
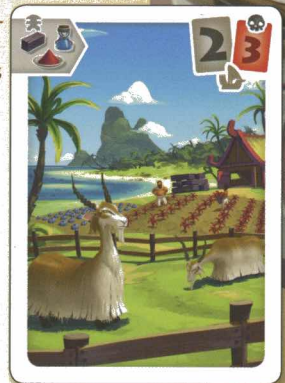


PLANTAGE

Kosten: 2 kaarten afleggen, of 3 als er piraten zijn.

Voorwaarde: de speler moet één van zijn schepen aan het eiland hebben.

Functie: de speler zet 1 pionier (♠) uit zijn voorraad op een beschikbaar grondstoffsymbool (ebbenhout, specerijen of kleurstoffen) op het eiland. Hij legt een fiche van de betreffende grondstoffensoort op zijn productietableau.



Onthoud: elk schip aan een eiland of op een piratennest geeft zijn eigenaar 1 kaart extra bij het trekken van kaarten.

Onthoud: de speler moet een nieuwe tegel volgens de gebruikelijke spelregels leggen. Alle zijden moeten dus aan elkaar passen. Trek direct een nieuwe tegel en leg deze in het verkenninggebied. Is de verkenningstapel leeg, dan worden er geen tegels meer ter vervanging getrokken.

• **Een piratennest bezetten:** de speler zet zijn schip op een beschikbaar piratennest dat al in het spel is. Hij mag met deze actie geen nieuwe tegel in het spel brengen. Het piratenschip heeft invloed op alle (delen van) eilanden die zich op deze tegel bevinden of zich daarvandaan uitstrekken. Vanaf nu moeten andere spelers de piraterijkosten betalen (in plaats van de gewone kosten) als ze een actie op het betreffende eiland uitvoeren.



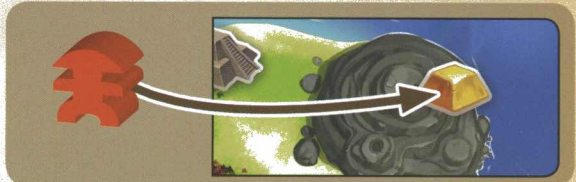
Opmerking: een speler kan een fort bouwen om zich (geen anderen) op het betreffende eiland tegen piraterij te beschermen.

GOUDMIJN

Kosten: 5 kaarten afleggen, of 7 als er piraten zijn.

Voorwaarde: de speler moet 2 van zijn schepen aan het eiland hebben.

Functie: de speler zet 1 pionier (♠) uit zijn voorraad op een beschikbaar goudsymbool op het eiland. Hij legt een goudfiche op zijn productietableau.



Voorbeeld: de oranje piraat heeft uitsluitend invloed op eilanden 1 en 2, omdat een deel van de kustlijnen van deze eilanden zich op de tegel met het piratennest bevinden. Andere spelers moeten de piraterijkosten betalen als ze iets op deze eilanden willen bouwen.

Eilanden 3 en 4 zijn veilig.



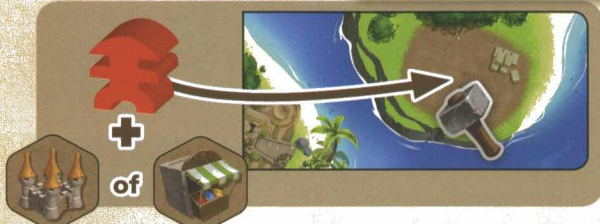
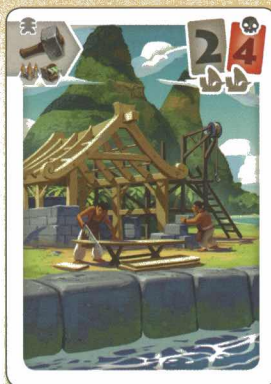
OVERZICHT VAN DE ACTIEKAARTEN

GEBOUW

Kosten: 2 kaarten afleggen, of 4 als er piraten zijn.

Voorwaarde: de speler moet 2 van zijn schepen aan het eiland hebben.

Functie: de speler legt 1 gebouwenfiche als fort of handelspost op een beschikbare bouwlocatie op het betreffende eiland. Hij zet dan 1 pionier (♣) uit zijn voorraad op het juist neergezette gebouw.



- **Fort:** een fort beschermt de eigenaar ervan tegen piraten aan dit eiland. De speler betaalt voor een actie op dit eiland de gewone kosten (in plaats van de piraterijkosten). Een fort staat de eigenaar ervan ook toe om in de fase "Kaarten trekken" 1 extra kaart te trekken.

- **Handelspost:** een handelspost geeft de eigenaar ervan de mogelijkheid om 1 grondstof (ebbenhout, specerijen of kleurstoffen, maar geen goud) van één van de plantages met een pionier (het is niet van belang of dat een eigen of één van een andere speler is) op het betreffende eiland te kopiëren. Hij legt een fiche van de betreffende grondstoffensoort uit de algemene voorraad op de handelspost en één op zijn productietableau.

RUÏNE

Kosten: 7 kaarten afleggen.

Voorwaarde: de speler moet één van zijn schepen aan het eiland hebben.

Functie: de speler zet 1 pionier (♣) uit zijn voorraad op de ruïne. Hij neemt direct 3 goud uit de algemene voorraad en legt dit achter zijn zichtscherm. Een ruïne produceert geen grondstoffen aan het einde van een beurt, dus de speler legt niets op zijn productietableau.



MARKT

Kosten: 1 grondstof naar keuze vanachter het zichtscherm afleggen.

Voorwaarde: een speler mag niet meer dan 1 marktkaart per beurt spelen.

Functie: de speler verhoogt de prijs van de afgelegde grondstof door de oude prijs met een prijsverhogingsfiche af te dekken. Er zijn maar 8 prijsverhogingsfiches in het spel, dus deze actie kan niet meer dan 8 keer tijdens het spel worden gespeeld. Na deze 8 keer is de marktactie niet langer beschikbaar. Spelers kunnen marktkaarten nog wel als betaalmiddel gebruiken. Het is niet toegestaan om de laatste prijs van een rij af te dekken (de prijs van elke grondstof kan dus ten hoogste viermaal worden verhoogd).



• De prijs van specerijen is naar 2 verhoogd.

CREDITS

© 2017 La Boîte de Jeu

© 2017 Origames

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Frédéric Guérard

Illustraties: Paul Mafayon

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Alle rechten voorbehouden.
Made in China

ILOS

OVERZICHT

De beurt van een speler bestaat uit 3 fasen:

1- ACTIEKAARTEN SPELEN (OPTIONEEL)

2- GRONDSTOFFEN PRODUCEREN

3- KAARTEN TREKKEN

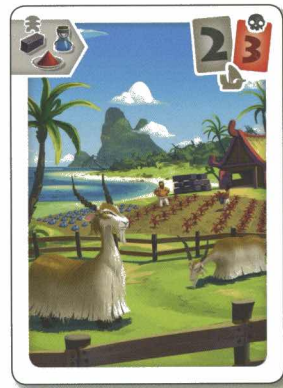
Trek 3 kaarten
+1 per schip (🚢) +1 per fort (🏰).



SCHIP

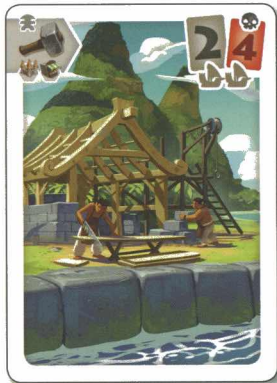
Verplaats of zet een schip (🚢):

- naar of op een piratennest dat al in het spel is.
- naar of aan de kust van een eiland dat al in het spel is.
- naar of aan de kust van een eiland op de tegel die je juist hebt gelegd.



PLANTAGE

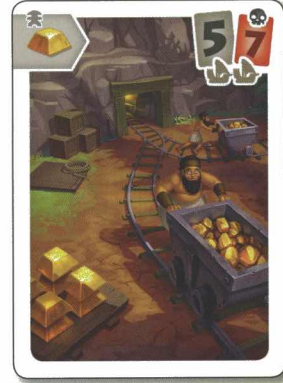
Zet een pionier (👤) op een beschikbaar ebbenhout-specerijen- (📦) of kleurstoffensymbol (🧵) op het eiland.



GEBOUW

Bouw een gebouw en zet er een pionier (👤) op:

- Een fort beschermt je tegen piraten en staat je toe om tijdens de fase "Kaarten trekken" 1 extra kaart te trekken.
- Een handelspost staat je toe om 1 plantage met een pionier (ebbenhout-specerijen (📦) of kleurstoffen (🧵)) te kopiëren.



GOUDMIJN

Zet een pionier (👤) op een beschikbaar goudsymbol (👉) op het eiland.



RUÏNE

Zet een pionier (👤) op de ruïne en neem direct 3 goudfiches (👉).



MARKT

Leg 1 grondstoffenfiche vanachter je zichtscherf af om de prijs van de betreffende grondstof te verhogen.