

De helden van Kaskaria

Een tactisch avontuur vol fantasie voor 2 - 4 helden van 6 - 99 jaar.

Auteur: Benjamin Schwer
Illustraties: Jann Kerntke
Duur van het spel: ca. 20 minuten

Het fantastische land Kaskaria staat in rep en roer. Vijandige trollen hebben de schat van de voorouders en de magische amulet van de stam gestolen. Zonder de schat en de amulet vrezen de Kaskariërs de toorn van hun voorvaders. Onmiddellijk vertrekken moedige helden op hun vliegende schubbenvlerken en snelle klippenlopers om de schat en de amulet weer in handen te krijgen. De weg leidt hen diep de vulkaankrater in, naar de schuilplaats van de gevaarlijke trollen. Red zoveel mogelijk stukken uit de schat van de voorvaders en maak de magische amulet afhandig van de vijandige trollen. Wie met het grootste deel van de schat terugkomt, staat in hoog aanzien en wordt onthaald als de dapperste held van Kaskaria!

NEDERLANDS

Spelmateriaal

1 spelbord, 4 schubbenvlerken (in 4 kleuren), 4 klippenlopers (in 4 kleuren), 55 spelkaarten (18 x goudkaart, 9 x kaart met schubbenvlerk, 18 x kaart met klippenloper, 9 x „+2“-kaart, 1 x watervalkaart), 80 goudstukken, 1 magische amulet, 1 handleiding



goudkaart



kaart met schubbenvlerk



kaart met klippenloper



+2"-kaart



watervalkaart

Opbouw van het spel



1. Dorp langs de klippenweg: startpunt van de klippenlopers
2. Dorp aan de waterval: startpunt van de schubbenvlerken
3. Uitlegplaats voor kaarten
4. Afneemstapel
5. Aflegstapel
6. Vulkaankrater: schuilplaats van de trollen

Leg het spelbord in het midden van de tafel. De goudstukken leg je als schat naast het spelbord. De magische amulet leg je op het vulkaanveld in het midden van het spelbord. Kies een kleur om te spelen en neem beide bijbehorende spelfiguren. Zet de schubbenvlerk op het startveld rechts bij het dorp aan de waterval. De klippenlopers starten links bij het dorp aan de klippenweg. Ongebruikte figuren leg je terug in de doos. Zoek de watervalkaart en leg die aan de kant. Meng de overige kaarten en leg deze als afneemstapel op het gepaste veld van het spelbord.

Om beurt neemt elke speler een kaart van de afneemstapel tot hij er vijf in zijn hand heeft. Daarna worden 3 kaarten van de afneemstapel open op de uitlegplaats gelegd. Steek nu de watervalkaart ergens in de onderste helft van de afneemstapel.

Nu kan het avontuur beginnen!

Verloop van het spel

Er wordt om beurten kloksgewijs gespeeld. De jongste held begint en kan kiezen uit twee actiemogelijkheden:

• Een kaart nemen

Neem een kaart van de afneemstapel (kaarten met verdeckte afbeelding) **of** van de uitlegplaats en neem deze in de hand. Als een kaart van de uitlegplaats wordt genomen, wordt er meteen een nieuwe kaart van de afneemstapel genomen en op de uitlegplaats gelegd. Na het nemen van een kaart is het de beurt aan de volgende held.

NEDERLANDS

• Een kaartenset uitspelen en acties uitvoeren

Als je 2 **of meer** kaarten van **dezelfde kleur** in de hand hebt, mag je deze samen als kaartenset uitspelen. De kaartenset kan verschillende motieven hebben – van belang is enkel dat de kaarten dezelfde kleur hebben. Per beurt mag je telkens slechts één kaartenset uitspelen!

Afhankelijk van het motief onderneem je met de kaarten van de uitgespeelde kaartenset dadelijk de volgende acties:

- **Klippenloper** of **schubbenvlerk**: Per uitgespeelde kaart mag je met de overeenkomstige figuur op de bijbehorende weg een veld vooruitgaan.
- **Goud**: Je vindt een goudstuk op je weg. Voor elke uitgespeelde goudkaart neem je een goudstuk van de schat en leg je het voor je.
- **„+2“-kaart**: Bij deze kaart mag je 2 kaarten nemen – ofwel van de uitlegplaats, ofwel van de afneemstapel. Je mag ook één kaart van de uitlegplaats en één kaart van de afneemstapel nemen. Als je een kaart van de uitlegplaats neemt, vervang je die **METEEN** door een kaart van de afneemstapel.

Na het uitvoeren van de actie leg je de kaarten open op de aflegstapel. Daarna is het de beurt aan de volgende held.

Voorbeelden:



Janne speelt 4 blauwe kaarten uit. Met haar schubbenvlerk vliegt ze naar het volgende veld, ze krijgt twee goudstukken uit de voorraad en mag nog 2 kaarten nemen. Ze neemt de eerste kaart van de uitlegplaats, die meteen weer tot 3 kaarten wordt aangevuld. Janne neemt de tweede kaart van de afneemstapel. Vervolgens legt ze de uitgespeelde kaarten open op de aflegstapel.



Peter speelt 3 oranje kaarten uit. Hij gaat 2 velden vooruit met zijn klippenloper en krijgt een goudstuk uit de voorraad. Daarna legt ook hij zijn uitgespeelde kaarten open op de aflegstapel.

Watervalkaart



De wilde waterval schudt de stapel kaarten door elkaar. Als een held de watervalkaart neemt, of deze wordt omgedraaid om de uitlegplaats aan te vullen, wordt het spel meteen onderbroken. Leg de watervalkaart, de aflegstapel en de afneemstapel op elkaar, meng alle kaarten goed en leg ze als een nieuwe afneemstapel op het juiste veld. Daarna gaat het spel verder waar het gestopt werd.

Belangrijke heldenregels:

• Een held mag niet te voorzichtig zijn!

Je mag maximaal 10 kaarten in je hand houden, ten laatste dan moet je bij je volgende beurt een kaartenset uitspelen.

• Een held trekt op met kameraden!

Op een veld mogen ook meerdere figuren staan.

• Een held laat zich niet in de war brengen!

Opgelet! De kleur van de kaartenset heeft niets te maken met de kleur van je spelfiguren.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als een klippenloper of schubbenvlerk de schuilplaats van de trollen in de vulkaan bereikt en hun de magische amulet afhandig maakt. Wie met zijn figuur op de vulkaan terechtkomt, mag de gouden amulet bij zijn goudstukken leggen. De overige acties van zijn uitgespeelde kaarten worden nog uitgevoerd.

Puntentelling

De helden krijgen extra goudstukken op basis van de positie van hun schubbenvlerk en klippenloper. Wie dichterbij de vulkaan geraakt is, heeft blijk gegeven van meer moed en krijgt een groter deel van de schat. Als helden op dezelfde plaats staan, krijgen ze hetzelfde aantal goudstukken.

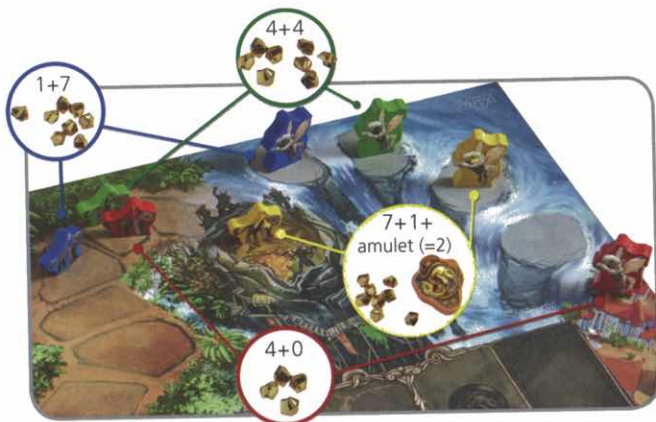
Bij de beoordeling wordt geen plaats overgeslagen: als er tweemaal een eerste plaats is, krijgt de volgende held de goudstukken voor de tweede plaats.

De goudverdeling bij de slotbeoordeling is als overzicht ook op het spelbord afgebeeld:



- De helden met een klippenloper/schubbenvlerk op de eerste plaats, krijgen telkens **zeven** goudstukken.
- De helden met een klippenloper/schubbenvlerk op de tweede plaats, krijgen telkens **vier** goudstukken.
- De helden met een klippenloper/schubbenvlerk op de derde plaats, krijgen telkens **één** goudstuk.
- De helden met een klippenloper/schubbenvlerk op de vierde plaats, gaan met lege handen terug.
- De amulet is goed voor **twee** goudstukken.

Voorbeeld:



De held met de gele klippenloper, die de vulkaan bereikt heeft, krijgt 7 goudstukken en bovendien de magische amulet, goed voor nog twee goudstukken.

De helden met de groene en rode klippenlopers, die samen op de tweede plaats staan, krijgen telkens 4 goudstukken. De held met de blauwe klippenloper op de derde plaats krijgt 1 goudstuk.

De held met de blauwe schubbenvlerk krijgt 7 goudstukken, omdat hij op de eerste plaats staat. Voor de groene schubbenvlerk op de tweede plaats, krijgt de held 4 goudstukken en de held met de gele schubbenvlerk op de derde plaats, krijgt 1 goudstuk. Voor de rode schubbenvlerk op de vierde plaats, krijgt de held helaas niets.

Vervolgens tellen alle helden hun goudstukken bij de slotbeoordeling en hun voordien verzamelde goudstukken. De held met de meeste goudstukken wint en verdient voor zijn moed hoog aanzien van het hele volk van Kaskaria. Bij gelijke stand wint de held die de amulet kon redden.

Variant voor onverschrokken Kaskariërs

De regels van het basisspel gelden, met uitzondering van de volgende wijzigingen bij het uitspelen van de kaarten en hun acties:

- **Een held moet snel zijn!**

Als een held 2 klippenlopers van dezelfde kleur uitspeelt, mag hij met zijn klippenloper 3 velden verder in plaats van 2.

- **Een moedige held wordt beloond!**

Wie 2 goudkaarten van dezelfde kleur uitspeelt, krijgt 5 goudstukken uit de voorraad in plaats van 2.

Wie meer risico's neemt en op lucratieve kaarten wacht, wordt bij deze variant beloond.

Les héros de Kaskaria

Une première aventure tactique et fantastique pour 2 à 4 héros de 6 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer

Illustration : Jann Kerntke

Durée du jeu : env. 20 minutes

Le pays fantasmagorique de Kaskaria est en pleine effervescence. De sinistres trolls ont dérobé le trésor des ancêtres et l'amulette magique de la tribu. Dépossédés de ce trésor et de leur amulette, les habitants de Kaskaria redoutent la colère de leurs aïeux. Sans plus attendre, de courageux héros enfourchent leur griffon reptilien volant et leur « arpenteur des crêtes » super rapide pour reprendre le trésor et l'amulette. Leur quête les mènera dans les profondeurs du cratère volcanique, où se terrent les redoutables trolls.

Récupérez la plus grande part possible du trésor des ancêtres et reprenez l'amulette magique aux sinistres trolls. Celui qui repartira les bras les plus chargés de trésors jouira d'une estime illimitée de la part des habitants et sera sacré « super héros » de Kaskaria !

FRANÇAIS

Matériel du jeu

1 plateau de jeu, 4 griffons reptiliens (de 4 couleurs différentes), 4 arpenteurs des crêtes (de 4 couleurs différentes), 55 cartes (18 cartes « or », 9 cartes « griffon reptilien », 18 cartes « arpenteur des crêtes », 9 cartes « + 2 », 1 carte « cascade »), 80 pépites d'or, 1 amulette magique, 1 règle du jeu



cartes « or »



cartes

« griffon reptilien »



cartes

« arpenteur des crêtes »



cartes « + 2 »



carte « cascade »

Déroulement du jeu



1. Village au bout du sentier des crêtes : point de départ des arpenteurs des crêtes
2. Village au bord de la cascade : point de départ des griffons reptiliens
3. Présentoir à cartes
4. Pile de pioche
5. Pile de défausse
6. Cratère du volcan : cachette des trolls

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Les pépites d'or forment le trésor et sont placées à côté du plateau de jeu. L'amulette magique se place sur la case du volcan située au milieu du plateau de jeu.

Choisissez les deux figurines de jeu de la couleur de votre choix. Placez le griffon reptilien sur la case départ de droite (= village de la cascade). Les arpenteurs des crêtes prennent le départ à gauche (= village situé au bout du sentier des crêtes). Rangez dans la boîte les figurines dont vous ne vous servez pas.

Trouvez la carte cascade et mettez-la de côté. Mélangez les cartes restantes et formez avec la pile de pioche à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu.

Les joueurs tirent une carte de la pioche à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils en aient 5 en main.

Retournez ensuite 3 cartes de la pile de pioche et posez-les faces visibles sur le présentoir.

Ensuite, glissez la carte « cascade » dans la moitié inférieure de la pile de pioche.

L'aventure peut maintenant commencer !

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le héros le plus jeune commence et choisit d'effectuer l'une des deux actions suivantes :

• tirer une carte

Tire une carte de la pile de pioche face cachée ou prends-en une face visible dans un emplacement du présentoir. Ajoute ta nouvelle carte à ta main. Lorsque la carte est prise dans le présentoir, une nouvelle carte de la pile de pioche est aussitôt retournée et posée sur l'emplacement vide. Une fois qu'une carte est tirée, c'est au tour du héros suivant.

OU

• jouer un ensemble de cartes pour exécuter des actions

Si tu as **2 cartes ou plus** de la **même couleur** en main, tu peux les abattre ensemble. Ces cartes peuvent présenter différents motifs, l'important étant uniquement leur couleur. Il n'est possible de jouer qu'un seul ensemble de cartes par tour !

En fonction de leur motif, les cartes abattues ensemble entraînent les actions suivantes, qui sont aussitôt exécutées :

- **Arpenteurs des crêtes** ou **griffons reptiliens** : chaque carte abattue te permet d'avancer la figurine correspondante d'une case vers l'avant sur le parcours.
- **Or** : tu trouves une pépite d'or en chemin. Pour chaque carte « or » abattue, tu reçois une pépite d'or du trésor, que tu poses devant toi.
- **Carte « + 2 »** : cette carte te permet de tirer 2 cartes : soit des cartes faces visibles du présentoir, soit des cartes faces cachées tirées de la pioche. Tu peux aussi prendre une carte visible du présentoir et en tirer une autre dans la pioche. Si tu prends une carte visible du présentoir, celle-ci est **IMMÉDIATEMENT** remplacée par une carte tirée de la pile de pioche.

Une fois cette action effectuée, les cartes abattues sont placées faces visibles dans la pile de défausse. C'est ensuite au tour du héros suivant.

Exemple :



Mia joue 4 cartes bleues. Son griffon reptilien vole jusqu'à la prochaine case, elle reçoit 2 pépites d'or de la réserve et peut tirer encore 2 cartes supplémentaires. Elle prend une première carte dans le présentoir, qui est aussitôt remplacée pour que les 3 emplacements soient occupés. Mia tire ensuite une seconde carte de la pile de pioche. Enfin, elle dépose les cartes qu'elle a abattues dans la pile de défausse faces visibles.



Pierre joue 3 cartes de couleur orange. Il avance son arpenteur des crêtes de 2 cases et reçoit 1 pépite d'or de la réserve. Enfin, il dépose lui aussi les cartes qu'il a abattues dans la pile de défausse.

Carte « cascade »



Les eaux de la cascade sont déchaînées et mettent la pile de cartes sens dessus dessous. Lorsqu'un héros tire la carte « cascade » ou si elle est retournée pour couvrir un emplacement inoccupé, le jeu est aussitôt interrompu. Regroupez la carte « cascade », la pile de défaussée et la pile de pioche, mélangez bien toutes ces cartes. Elles constituent la nouvelle pile de pioche que vous placez sur l'emplacement prévu à cet effet. Ensuite, la partie reprend là où elle s'était arrêtée.

Règles importantes applicables aux héros :

- **Un héros ne doit pas se montrer trop prudent !**
Vous ne devez pas garder plus de 10 cartes en main. Si vous avez atteint ce nombre, vous serez obligé d'abattre un ensemble de cartes lors de votre prochain tour.
- **Un héros voyage en bonne compagnie !**
Une case peut accueillir plusieurs figurines.
- **Un héros ne se laisse pas déstabiliser !**
Attention ! La couleur des ensembles de cartes n'a rien à voir avec la couleur de tes figurines de jeu.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un arpenteur des crêtes ou un griffon reptilien a atteint la cachette des trolls dans le volcan et s'est emparé de l'amulette magique. Le héros qui avance une figurine sur la case du volcan peut poser l'amulette dorée avec ses pépites d'or. Il exécute aussi les actions des autres cartes qu'il a abattues.

Classement final

Les héros obtiennent des pépites d'or supplémentaires en fonction de la position de leurs figurines. Les griffons reptiliens et les arpenteurs des crêtes font l'objet de classements distincts. Celui qui s'est le plus rapproché du volcan s'est distingué par son courage et reçoit une part plus importante du trésor. Lorsque plusieurs héros ont atteint la même position, ils reçoivent le même nombre de pépites d'or.

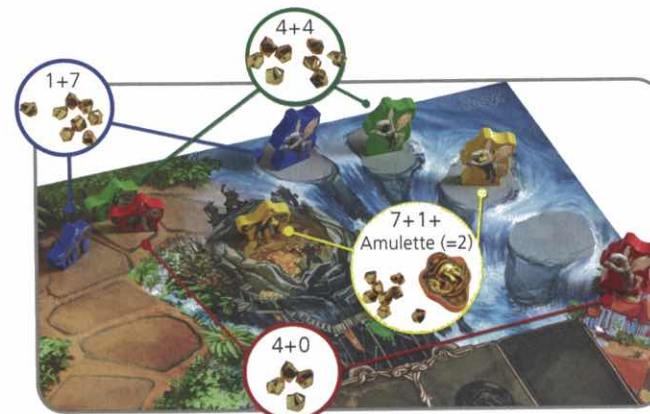
Aucune place du classement ne reste vacante : si deux héros sont ex aequo en première place, le héros suivant reçoit le nombre de pépites d'or correspondant à la deuxième place.

Lors du classement final, l'or est réparti selon l'aperçu ci-contre, qui figure également sur le plateau de jeu :



- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en première position reçoivent chacun **7** pépites d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en deuxième position reçoivent chacun **4** pépites d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en troisième position reçoivent chacun **1** pépite d'or.
- Les héros dont l'arpenteur des crêtes/griffon reptilien est en quatrième position repartent les mains vides.
- L'amulette compte pour **2** pépites d'or.

Exemple :



Le héros dont l'arpenteur des crêtes jaune a atteint le volcan reçoit 7 pépites d'or, mais aussi l'amulette magique qui vaut 2 pépites d'or.

Les héros dont les arpenteurs des crêtes vert et rouge sont tous deux en deuxième position reçoivent 4 pépites d'or chacun. Le héros dont l'arpenteur des crêtes bleu occupe la troisième position reçoit 1 pépite d'or.

Le héros au griffon reptilien bleu reçoit 7 pépites d'or, car il est en première position. Le héros dont le griffon reptilien vert arrive en deuxième position reçoit 4 pépites d'or, et celui dont le griffon reptilien jaune se trouve en troisième position reçoit 1 pépite d'or. Le griffon reptilien rouge qui occupe la quatrième position ne rapporte aucune pépite à son héros.

Enfin, tous les héros additionnent les pépites d'or qu'ils ont obtenues lors du classement final avec celles collectées durant la partie. Le héros qui a le plus grand nombre de pépites d'or est le gagnant et son courage lui vaut l'estime de tout le peuple de Kaskaria. En cas d'égalité, le héros qui a remporté l'amulette ressort vainqueur.

Variante pour des héros de Kaskaria particulièrement intrépides

Les règles du jeu générales s'appliquent avec la modification suivante, lors de l'abattage des cartes et de l'exécution des actions :

- **Un héros doit faire preuve de rapidité !**
Lorsqu'un héros abat 2 cartes « arpenteur des crêtes » de la même couleur, il peut faire avancer cette figurine de 3 cases au lieu de 2.
- **Un héros courageux sera récompensé !**
Celui qui abat 2 cartes « or » de la même couleur reçoit 5 pépites d'or de la réserve au lieu de 2.

Dans cette variante, celui qui prend des risques et attend d'avoir des cartes avantageuses est récompensé pour ses efforts.