



# Ontgrendeld!

## Stap voor stap naar de grote schat

Een razendspannend geheugenspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

**Auteurs:** Leo Colovini & Teodoro Mitidieri • **Illustratie:** Gus Batts • **Redactie:** Thade Precht

**Licentiegever:** studiogiochi • **Duur van het spel:** ca. 20 minuten



Je bent met je vrienden op ontdekkingsstocht in een oud en verlaten kasteel. Nieuwsgierig zwerven jullie door de vele gangen en kamers tot jullie uiteindelijk in een grote torenkamer belanden. In de stenen vloer zitten verschillende diepe gleuven en er liggen drie enorme sleutels klaar. Jullie trekken snel je conclusie, steken een sleutel in een gleuf en waarachtig: in het midden van de kamer opent zich als bij toverslag een luik, net lang genoeg om een kamer te onthullen vol met fonkelende edelstenen. En zo begint de grote schattenjacht! Met een goed geheugen, een beetje geluk en een gezonde dosis moed proberen jullie de sleutels in de juiste gleuven te steken en zo veel mogelijk edelstenen te emachtigen. Maar wees voorzichtig: Wie een verkeerde gleuf kiest, blijft met lege handen achter!

**De speler die aan het einde van het spel de meeste edelstenen heeft verzameld, wint het spel.**

## Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste in een echt kasteel was, begint. In deze beurt kies je willekeurig een van de 3 sleutels uit:

### Steekt deze sleutel nog niet in het spelbord?

Dan steek je hem in een willekeurige vrije gleuf in een willekeurig ontgrendeld gedeelte.



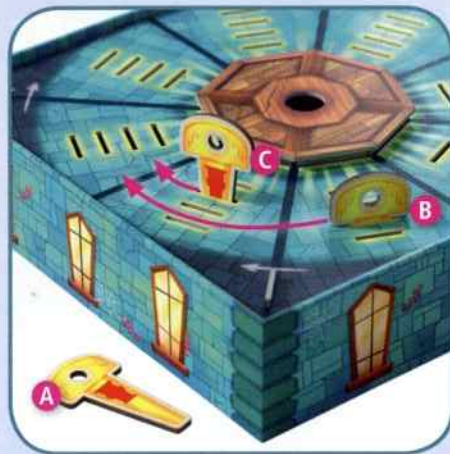
Een gedeelte is **vergrendeld** wanneer er al een sleutel met de rode markering uit omhoog steekt.

Steek de sleutels **voorzichtig** en **recht** in de gleuven, zodat ze niet scheef gaan staan.



### Steekt deze sleutel al in het spelbord?

Trek hem er dan eerst uit en steek hem in een willekeurige vrije gleuf met de klok mee in het volgende, niet vergrendelde gedeelte. Vergrendelde gedeeltes worden overgeslagen.



*Voorbeeld: Valerie is aan de beurt. Ze kan sleutel A in elk gedeelte steken behalve het gedeelte dat is vergrendeld door sleutel C. Sleutel B moet ze, omdat het volgende bereik al is vergrendeld door sleutel C, met de klok mee in het volgende gedeelte steken. Sleutel C moet ze met de klok mee in het volgende gedeelte steken.*

### Erewoord van schatzoekers

Geen van jullie mag van boven stiekem in de gleuven spieken om daarmee je voordeel te doen!



Daarna controleer je of er een beloning op je wacht.

#### Kon je de gekozen sleutel er tot de aanslag insteken?

- **Nee – de rode markering steek er nog uit**

Jammer, jij blijft met lege handen achter. Neem een edelsteen uit de schatkamer en leg hem in de open hoek van het spelbord - deze is verloren voor alle spelers. De sleutel laat je zitten en het betreffende gedeelte is nu vergrendeld. Je beurt is voorbij en de volgende speler mag spelen.

- **Ja – de rode markering is niet meer te zien**

Super, de schat is binnen handbereik! De hoeveelheid edelstenen waarmee je wordt beloond, komt overeen met het aantal sleutels dat in het gekozen gedeelte steekt. Dat zijn dus minimaal 1 en maximaal 3 edelstenen. Alle spelers zeggen samen het betreffende aantal.



Nu heb je twee mogelijkheden:

- **Stoppen**

Pak het aantal edelstenen uit de schatkamer en leg ze voor je neer. De sleutel laat je zitten waar hij zit. Jouw beurt is nu voorbij en de volgende speler mag spelen.

- **Op eigen risico verder spelen**

Trek dezelfde sleutel weer uit de gleuf en steek hem in een willekeurige vrije gleuf met de klok mee in het volgende, niet vergrendelde gedeelte.

Nu controleer je of er weer een beloning op je wacht.

**Kon je de sleutel er weer tot de aanslag insteken?**

De kleur van de edelstenen speelt geen rol, het gaat alleen om het aantal dat je verzamelt.





- **Nee – de rode markering steek er nog uit**

Jammer, je hele beloning is weg en je blijft met lege handen achter. Hier geldt de hiervoor beschreven 'nee'-regel: neem een edelsteen uit de schatkamer en leg hem in de open hoek van het spelbord. De sleutel laat je zitten. Jouw beurt is voorbij en de volgende speler mag spelen.

- **Ja – de rode markering is niet meer te zien**

Fantastisch! Je krijgt weer tot zoveel edelstenen als er sleutels in dit gedeelte steken en die mag je aan je al verdiende edelstenen toevoegen. Alle spelers tellen gezamenlijk hoeveel edelstenen je mag nemen.

Nu mag je nog een keer kiezen: stoppen en de beloofde beloning incasseren of op eigen risico verderspelen.

Als je verder speelt, kan je jouw beloning weer verhogen, of je raakt alles kwijt. Hierna is jouw beurt hoe dan ook voorbij, omdat je de sleutel per beurt maximaal drie keer mag verplaatsen.



*Voorbeeld: Valerie heeft in haar beurt gekozen voor sleutel A.*

*Daarna steekt ze hem in een vrije gleuf in het gedeelte waarin sleutel B al zit. De sleutel glijdt er tot de aanslag in en Valerie maakt kans op 2 edelstenen (omdat in dit gedeelte 2 sleutels zitten). Alle spelers zeggen samen het getal 2. Valerie kan nu haar beurt beëindigen en de 2 edelstenen veiligstellen.*

*Ze besluit echter om op eigen risico verder te spelen. Ze trekt sleutel A er weer uit en steekt hem, met de klok mee, niet in het volgende gedeelte omdat dat is vergrendeld door sleutel C, maar in een gleuf in het gedeelte daarna. De sleutel glijdt weer tot de aanslag in de gleuf en Valerie maakt weer kans op een edelsteen als beloning (omdat in dit gedeelte 1 sleutel zit). De spelers zeggen samen het totaal van de twee potentiële beloningen, dus 3. Valerie kan nu haar beurt beëindigen en de 3 edelstenen veiligstellen. Ze besluit echter om op eigen risico nog één keer verder te spelen. Ze trek sleutel A weer uit de gleuf en steek hem in een gleuf met de klok mee in het volgende gedeelte. Nu glijdt de sleutel echter niet tot de aanslag in de gleuf en blijft de rode markering zichtbaar. Ze had haar winst naar 4 edelstenen kunnen verhogen, maar verliest nu alles en blijft met lege handen achter. Ze neemt een edelsteen uit de schatkamer en legt hem in de open hoek van het spelbord. Haar beurt is voorbij en de volgende speler mag spelen.*

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de schatkamer helemaal leeg is. Het kan gebeuren dat de laatste speler niet meer volledig uitbetaald kan worden. In dat geval wint de speler die de meeste edelstenen heeft verzameld. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Jullie hoeven de onderconstructie en het spelbord niet uit elkaar te halen. Leg de sleutels er plat bovenop en zet het geheel in de doos.

### Zo blijft de grote schattenjacht altijd onvoorspelbaar en spannend:

Ter voorbereiding op spelen in de toekomst kunnen jullie, bij voorkeur direct na het einde van het spel, het spelbord aan de open hoek optillen en eraf halen. Neem vervolgens voorzichtig de geperforeerde plaat uit de onderconstructie. Draai deze naar keuze een niveau terug of verder of ruil hem met de andere geperforeerde plaat. Zet alles weer in elkaar. Klaar!