

AUTEUR: CÉDRICK CHABOUSSIT, ILLUSTRATIES: MAUD CHALMEL.

DANKWOORD:

CÉDRICK: 'Met dank aan het spel *Time Bomb* voor het spelidee. Ik dank ook alle testspelers en uitgevers die het prototype bestudeerden en mee op punt stelden. Ik dank Studio H omdat ze meteen geloofden in dit tweedracht zaaiende spel vol emoties en plotwendingen. En ik dank Maud Chalmel voor het prachtige artwork.'

MAUD: 'Ik dank de kleine kosmische krachten die mijn ideeën, mijn inspiratie en mijn handen beïnvloeden. Ik bedank ook, en vooral, het volledige team van Studio H voor hun vertrouwen en sympathie.'



ALL RIGHT RESERVED
© STUDIO H 2021

S · H · A · M · A · N · E · N

SPELREGELS

JULLIE ZIJN SJAMANEN.

AL ZOLANG ALS DE SJAMANEN BESTAAN, BESCHERMEN ZE DE GEESTENWERELDEN TEGEN DE SCHADUWEN. HUN MISSIE WAS NOOIT EERDER ZO MOEILIJK. ZE MOETEN HET EVENWICHT IN DE WERELDEN HERSTELLEN VOOR HET EINDE VAN DE MAANCYCLUS, ANDERS ZAL HET HELE UNIVERSUM IN CHAOS VERVALLEN. MAAR WAT ALS ER TEGENSTAND UIT EIGEN KRING KOMT?

ENKELE SJAMANEN BLIJKEN NAMELIJK OMGEKOCHT DOOR DE SCHADUWEN EN PROBEREN HET EVENWICHT IN HET GEHEIM TE VERSTOREN... BEHOOR JE MISSCHIEF ZELF TOT DIE GROEP? ZUL JE DE PLANNEN VAN DE ANDERE SJAMANEN TIJDIG DOORZIEN EN STA JE AAN DE JUISTE KANT IN DEZE EEUWENOUDE STRIJD?

OPZET EN DOEL VAN HET SPEL

Shamans is een slagenspel met een wisselend aantal ronden. Elke ronde stelt een maancyclus voor waarin Sjamanen en Schaduwen de strijd aangaan. Elke ronde worden de spelers willekeurig in het geheim ingedeeld in twee teams: de Sjamanen en de Schaduwen. De teams veranderen dus elke ronde.



De Sjamanen winnen de ronde als ze alle Schaduwen uitgeschakeld hebben of als de schaduw pion niet aan het einde van het tijdspoor is wanneer alle kaarten gespeeld zijn.



De Schaduwen winnen de ronde als de schaduw pion de maan aan het einde van het tijdspoor bereikt.

INHOUD

- 1 speelbord
- 1 pion
- 14 tegels
- 61 kaarten
- 42 fiches

Spelers scoren punten als ze tot het winnende team behoren en door vele effecten tijdens het spel. De speler die aan het einde van het spel de meeste overwinningpunten heeft, wint het spel.

SPELMATERIAAL

1 SPEELBORD

met daarop de 7 geestenwerelden en het tijdspoor.

12 ARTEFACT tegels:

- 5 Rituele dolken
- 2 Poorten
- 3 Maanschilden
- 2 Waarheidsmaskers



1 SCHADUW pion



1 STARTSPELER tegel



1 ECLIPS tegel



42 OVERWINNINGS puntenfiches



61 KAARTEN

5 personenkaarten



56 wereldkaarten, in 7 kleuren, met de getallen 1-8



VOORBEREIDING

- Leg het speelbord (A) in het midden van de tafel.

- Leg het juiste aantal kaarten klaar, afhankelijk van het aantal spelers:

	SJAMAAN- KAARTEN	SCHADUW- KAARTEN	KLEUREN	GETALLEN
3	2	1	De 5 kleuren onder aan het speelbord.	Getallen 1-6 (30 kaarten)
4	3 (allemaal)	1	De 5 kleuren onder aan het speelbord + bruin ('4').	Getallen 1-6 (36 kaarten)
5	3 (allemaal)	2 (allemaal)	Alle kleuren, ook rood ('5').	Getallen 1-8 (alle 56 kaarten)

- In een spel met 3 of 4 spelers leg je de ongebruikte kaarten terug in de doos.
- Leg de overwinningspuntenfiches naast het speelbord (B).
- Geef de startspelertegel (C) aan de oudste speler.



VOORBEREIDING NIEUWE RONDE

- Plaats de schaduw-pion (D) op het tijdspoor, op het vakje waarnaast het juiste aantal spelers staat.
- Schud de 12 artefacttegels gedekt. Leg 2 tegels open op de daarvoor voorziene plekken (E). Schud de 10 overblijvende artefacttegels met de eclipsstegel (willekeurige zijde naar boven) en leg ze als een gedekte trekstapel naast de open artefacttegels (F). Als de eclipsstegel bovenaan ligt, schud de stapel dan opnieuw tot de eclipsstegel niet meer zichtbaar is.
- Geef iedere speler 1 personenkaart. De spelers leggen hun personenkaart gedekt voor zich (G). Ze mogen te allen tijde naar hun eigen personenkaart kijken.
- Verdeel de wereldkaarten (H) onder de spelers op basis van het aantal spelers:

3 : 9 / 11

Leg overgebleven kaarten (bij 3 spelers: 3 kaarten; bij 5 spelers: 1 kaart) bij het speelbord, bij de betreffende wereld (I).

- De speler met de startspelertegel is de eerste Gids van de ronde.



VERLOOP VAN EEN BEURT

De Gids kiest een wereldkaart uit zijn hand en legt ze open voor zich. Die kaart geeft het Doel aan: de geestenwereld die de Sjamanen deze beurt beschermen. Daarna **MOETEN** de andere spelers, met de klok mee, een kaart spelen:

- Als een speler een kaart speelt met dezelfde kleur als het Doel (dezelfde geestenwereld), legt hij ze open voor zich neer. De kaart wordt afgehandeld als alle spelers een kaart gespeeld hebben.
- Als een speler een kaart speelt met een andere kleur dan het Doel (een andere geestenwereld), zet hij onmiddellijk de schaduw-pion 1 stap vooruit op het tijdspoor. Als de schaduw-pion daardoor de maan met het schaduw-symbool bereikt, winnen de Schaduwen meteen de ronde. De speler legt de kaart bij de betreffende wereld op het speelbord. Als daardoor alle kaarten van die wereld bij de wereld liggen (in een spel met 3 of 4 spelers zijn er 6 kaarten per wereld, in een spel met 5 spelers 8 kaarten), voert de speler die de laatste kaart legde, meteen het ritueel van die wereld uit (zie 'De Wereldrituelen', blz. 5).

OPMERKING: De spelers mogen vrij kiezen welke kaart ze spelen, ze hoeven geen kleur te bepalen. Ze mogen over hun kaarten praten, maar niet over de kleur, de wereld of het getal.



KAARTEN AFHANDELEN

Als alle spelers een kaart gespeeld hebben, kijken de spelers wie de laagste en wie de hoogste kaart in de kleur van het Doel speelde.

OPMERKING: Als een speler als enige de kleur van het Doel speelde (als Gids) of als alle andere spelers die de kleur speelden, uitgeschakeld werden, speelde hij de laagste **EN** de hoogste kaart in de kleur van het Doel.

Handel de kaarten strikt in deze volgorde af:

♦ De speler die de laagste kaart in de kleur van het Doel speelde:

Hij kiest een artefacttegel: hij neemt een van de twee openliggende tegels of de bovenste tegel van de gedekte trekstapel. Als hij de bovenste tegel van de trekstapel neemt, mag hij de tegel gedekt voor zich leggen. Tenzij het een Waarheidsmasker is, daarvan wordt het effect meteen uitgevoerd. Als hij een openliggende artefacttegel neemt, draait hij een nieuwe tegel open.

Als de eclipsstegel tevoorschijn komt, voeren de spelers meteen het effect uit.

EFFECT VAN DE ECLIPSTEGEL

Iedere speler moet een kaart uit zijn hand naar links of rechts doorgeven, afhankelijk van de richting van de pijl op de eclipsstegel. Verwijder daarna de eclipsstegel.



OPMERKING: Als niet alle spelers nog een kaart in de hand hebben, geven alleen spelers met minstens één kaart in de hand een kaart door en ontvangen ze er één.

EFFECTEN VAN DE ARTEFACTTEGELS



POORT

Leg deze tegel voor je. Je mag hem op eender welk moment afgeven om de schaduw pion 1 stap vooruit of achteruit te zetten op het tijdspoor.

ONTHOUD: Als de schaduw pion de maan bereikt, op welk moment dan ook, winnen de Schaduwen onmiddellijk de ronde.

Je kunt de Poort spelen wanneer je wilt, ook juist voor je uitgeschakeld wordt of de schaduw pion de maan bereikt.



WAARHEIDSMASKER

Als je deze tegel neemt, ook als je hem van de gedekte trekstapel neemt, **MOET** je onmiddellijk je personenkaart bekendmaken.



RITUELE DOLK

Leg deze tegel voor je. Je moet hem afgeven om een andere speler te elimineren tijdens een Neutralisatieritueel (zie blz. 5).



MAANSCHILD

Leg deze tegel voor je. Als je aan het einde van een ronde minstens twee zulke tegels bezit en niet uitgeschakeld bent, krijg je 2 overwinningspunten.

2 ♦ De speler die de hoogste kaart in de kleur van het Doel speelde:

Hij verzamelt eerst alle kaarten die open voor de spelers liggen. Vervolgens legt hij ze naast het speelbord bij de betreffende wereld zodat alle getallen zichtbaar zijn. Als daardoor alle kaarten van die wereld gespeeld zijn, moet de speler onmiddellijk het ritueel van die wereld

uitvoeren. Je herkent het ritueel aan het symbool bij die wereld (zie 'De Wereldrituelen' hieronder). Als er nog spelers kaarten in hun hand hebben, wordt de speler die de hoogste kaart speelde, de nieuwe Gids en begint een nieuwe beurt. Anders eindigt de ronde.

DE WERELDRITUELEN



STABILISATIERITUEEL

Zet de schaduw pion 2 stappen achteruit op het tijdspoor **OF** neem een artefacttegel (een openliggende of een van de trekstapel).



TRANSFORMATIERITUEEL

Wissel van personenkaart met een andere speler. Je mag je nieuwe personenkaart onmiddellijk bekijken. Je kunt dus midden in een ronde van team veranderen!



VERLICHTINGSRITUEEL

Neem 1 overwinningspunt uit de voorraad.



NEUTRALISATIERITUEEL

Als een Rituele dolk open voor je ligt, **MOET** je die afleggen. Kies een andere speler. Die is uitgeschakeld tot het einde van de ronde.

OPMERKING: Als je een Rituele dolk gedekt voor je hebt liggen, hoeft je die niet om te draaien. Er gebeurt dan niets. Ook als je geen Rituele dolk hebt, gebeurt er niets.

EFFECTEN VAN UITSCHAKELING

De uitgeschakelde speler maakt zijn personenkaart bekend.

■ **Als een Sjamaan uitgeschakeld wordt:** Zet de schaduw pion 1 stap vooruit op het tijdspoor voor elke handkaart die de uitgeschakelde speler nog bezit. Mogelijk winnen daardoor de Schaduwen de ronde. De uitgeschakelde speler legt zijn handkaarten gedekt opzij. Ze worden deze ronde niet gebruikt. Daardoor worden bepaalde werelden niet voltooid.

■ **Als een Schaduw uitgeschakeld wordt:** Als hij de laatste Schaduw was, winnen de Sjamanen onmiddellijk de ronde. Anders (alleen bij 5 spelers) legt de uitgeschakelde speler zijn handkaarten bij de passende werelden. De schaduw pion blijft staan. Er kan een kettingreactie ontstaan aan voltooide werelden. De speler die de Schaduw uitschakelde, voert de Wereldrituelen in willekeurige volgorde uit. Daarna gaat het spel voort.

OPMERKING 1: Verwijder de artefacttegels van de uitgeschakelde speler tot het einde van de ronde uit het spel.

OPMERKING 2: Leg eventueel de kaarten die de uitgeschakelde spelers speelden, bij de betreffende wereld, maar negeer het getal bij het vaststellen wie de hoogste en laagste kaart speelde. Speelde de uitgeschakelde speler als enige een kaart in de kleur van het Doel, dan kiest hij de nieuwe Gids.

EINDE VAN DE RONDE OF HET SPEL

Een ronde kan op enkele manieren eindigen:

1. **Als de spelers geen handkaarten meer hebben:**
De Sjamanen hebben de geestenwereld beschermd en winnen de ronde.
2. **Als de laatste Schaduw uitgeschakeld is:**
De Sjamanen hebben alle Schaduwen ontdekt en winnen de ronde.
3. **Als de schaduw pion de maan bereikt:**
De Schaduwen zijn erin geslaagd de geestenwereld te verstoren en winnen de ronde.

- Als de Sjamanen de ronde winnen, krijgt iedere Sjamaan die niet uitgeschakeld werd, 2 overwinningpunten.
- Als de Schaduwen de ronde winnen, krijgt iedere Schaduw die niet uitgeschakeld werd, 3 overwinningpunten.

- Als een speler niet uitgeschakeld werd en 2 (of 3) Maanschilden bezit, krijgt hij nog 2 overwinningpunten.
- Als niemand aan het einde van een ronde 8 of meer overwinningpunten heeft, begint een nieuwe ronde. Geef de startspelertegel door naar links. De spelers behouden alleen overwinningpunten. Artefacttegels, personen- en wereldkaarten worden verzameld voor de nieuwe ronde.

Zodra een speler 8 of meer overwinningpunten heeft, wint de speler met de meeste overwinningpunten het spel. Bij een gelijkspel blijven de spelers ronden spelen tot één speler de meeste overwinningpunten heeft.

OPMERKING: Schaduwen winnen de ronde NIET als ze alle Sjamanen uitschakelden maar de schaduw pion niet de maan bereikt heeft aan het einde van de ronde.

VOORBEELD VAN EEN BEURT

DAAN



Daan is de Gids en speelt de paarse 1. De paarse wereld is dus het Doel van deze beurt.

LISA



Lisa bekent kleur en speelt de paarse 6.

JULIE



Julie speelt de rode 6.



De schaduw pion gaat daarvoor 1 stap vooruit op het tijdspeer.



Julie legt de kaart bij de rode wereld. Omdat nog niet alle kaarten van die wereld gespeeld zijn, gebeurt er niets.

LARS



Lars speelt de bruine 5.



De schaduw pion gaat daarvoor opnieuw 1 stap vooruit op het tijdspeer.



Lars legt de kaart bij de bruine wereld. Dat is de achtste en laatste bruine kaart.



Bij de bruine wereld hoort het Neutraliseringsritueel. Lars heeft een Rituele dolk. Hij besluit om Daan uit te schakelen.



Daan onthult zijn personenkaart: hij is Sjamaan! Hij heeft nog 4 handkaarten.

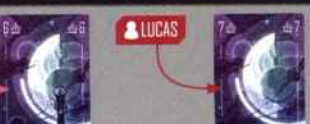


Daardoor gaat de schaduw pion 4 stappen vooruit op het tijdspeer. Daan legt zijn kaarten gedekt opzij.

LUCAS



Ten slotte speelt Lucas de paarse 7.



Alle spelers hebben een kaart gespeeld. De spelers handelen nu de kaarten af die overeenstemmen met het Doel. Daan is uitgeschakeld, zijn kaart wordt bij de paarse wereld gelegd, maar het getal wordt genegeerd.

KAARTEN AFHANDELEN

LISA



Van de niet-uitgeschakelde spelers die de Gids volgden, speelde Lisa de laagste paarse kaart.



Lisa krijgt daarom een artefacttegel. Ze kiest het Maanschild, want dan heeft zij 2 Maanschilden en dat betekent dat ze aan het einde van de ronde 2 overwinningpunten krijgt, als ze tenminste niet uitgeschakeld wordt.

LUCAS



Lucas speelde de hoogste paarse kaart. Hij neemt de 3 paarse kaarten die gespeeld werden en legt ze bij de



paarse wereld. Hij legt zo de laatste kaart van die wereld en mag het Verlichtingsritueel van de paarse wereld uitvoeren. Hij krijgt onmiddellijk 1 overwinningpunt. De beurt is ten einde. Lucas wordt Gids in de volgende beurt.



voeren. Hij krijgt onmiddellijk 1 overwinningpunt. De beurt is ten einde. Lucas wordt Gids in de volgende beurt.