

VOORBEELD BORD OPZET



INLEIDING

De speler kiest strategisch zijn routes om als eerste zijn eigen geheime missie te voltooien. Jouw explorer doorkruist het landschap over wegen en zandvlaktes, door bossen en water om zo tactisch mogelijk bij het volgende coördinaat te komen. Eenmaal aangekomen ontvang je een nieuw coördinaat en een mogelijke aanwijzing waar de treasure zich kan bevinden. Maar let op je mede-explorers! Zij zullen proberen je de loef af te steken met omgevallen bomen en kapotte bruggen. Met de juiste hulpkaarten, een beetje geluk en doorzettingsvermogen heb jij als eerste de missie volbracht en krijg jij de hoogst mogelijke treasure, de overwinning!

DOELGROEP

Het spel is voor volwassenen en kinderen vanaf 8+. Het spel wordt gespeeld met 2 tot 4 spelers.

SPEELDUUR

Duur is vanaf 45 minuten en kan oplopen tot 150 minuten, afhankelijk van het aantal spelers en de moeilijkheidsgraad die gespeeld wordt.

SPELMATERIAAL

- 4 bordsegmenten met een coördinaat kader
- 14 missiekaarten
- 26 treasurekaarten
- 60 coördinatenkaarten
- 42 actiekaarten, waarvan 11 hinderniskaarten, 11 hulpkaarten en 20 infokaarten
- 4 x 2 explorer-pionnen met 3 bijbehorende fiches met route symbol
- Hindernissen en hulpjes, waarvan 8 wandelaars, 10 boomstammen, 6 kapotte bruggen en 4 kruij-door-sluip-door fiches
- 20 "single" fiches en 10 "multi" fiches
- 4 dobbelstenen
- de spelregels

SOORTEN KAARTEN



Missiekaarten



Coördinatenkaarten



Treasurekaarten



Actiekaarten

HET DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je als eerste je missie hebt volbracht. Dit doe je door met je explorer naar coördinaten te lopen en treasures te verzamelen. Maar pas op voor de andere explorers. Zij kunnen je aardig dwarsbomen!

DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL

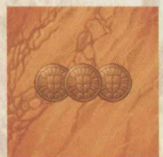
Plaats de 4 bordsegmenten willekeurig in een vlak van 2x2 en plaats het kader met coördinaten om het veld. Geef iedere speler een "omgevallen boomstam" fiche en een wandelaar (zwart). Deze mogen vrij worden ingezet gedurende het spel. Sorteert de coördinatenkaarten. Bij 2 spelers doen de 3+ kaarten niet mee. Schud de missiekaarten, treasurekaarten, coördinatenkaarten en actiekaarten en leg deze als aparte stapels naast het bord. Leg de overgebleven hindernissen naast het bord als voorraad. Iedere speler kiest een kleur (rood, groen, geel of blauw) van zijn explorer en neemt de drie bijbehorende fiches.

Tijdens het spel mag er geen verbond worden gesloten tussen spelers. Iedere speler speelt voor zichzelf, behalve als er in team-verband wordt gespeeld (zie varianten).

Bepaal nu eerst welke moeilijkheidsgraad van de missie wordt gespeeld door het aantal symbolen te kiezen die zijn aangegeven op de achterkant van de kaart (1=makkelijk, 2=gemiddeld, 3=moeilijk). Elke speler neemt 1 missiekaart en bekijkt deze. De missiekaart wordt gesloten bij de speler op tafel gelegd.

DE MISSIEKAARTEN

Elke missie bestaat uit het verzamelen van 1 of meerdere treasures met een minimaal aantal coördinaten. Welke treasure(s) en hoeveel coördinaten er verzamelt moeten worden staat op de gekozen missiekaart aangegeven.



Voorbeeld:
Missiekaart moeilijkheidsgraad 3:
verzamel 1 diamant, 1 goud en 1 saffier met minimaal 11 coördinaten.

DE DOBBELSTENEN

De dobbelstenen behoren bij het landschap op het speelbord. Iedere dobbelsteen staat voor een kleur en heeft zijn eigen hoeveelheid ogen:

<u>Landschap</u>	<u>dobbelsteen</u>	<u>ogen</u>
Water	Blauw	1 t/m 4
Bos	Groen	4 t/m 6
Zand	Wit	5 t/m 8
Paden	Bruin	7 t/m 12

DE TREASUREKAARTEN

Om de missie te volbrengen dienen er treasurekaarten te worden verzameld, zoals aangegeven staat op de missiekaart. Bij een keuzekaart mag er één treasure naar keuze genomen worden voor de missie.



diamant



goud



robijn



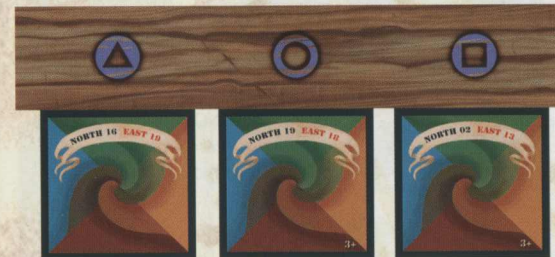
saffier



1 naar keuze

HET SPELVERLOOP

De explorers worden op de thuisposities van het bord geplaatst. Deze bevinden zich op de hoeken van het bord. Op beide hoekcijfers van het kader komt 1 explorer te staan (NORTH 01 en EAST 01, NORTH 30 en EAST 01, enz.). De kleur en hoek wordt door iedere speler zelf gekozen. Iedere speler neemt een missiekaart, bekijkt deze en houdt de kaart gesloten voor zich op tafel. Vervolgens neemt elke speler 3 coördinatenkaarten in volgorde van de stapel en legt deze naast elkaar open voor zich op tafel voor het spelersbord. Tevens markeert hij op het bord de drie coördinaten met zijn kleur fiches en bijbehorend symbol.



Voorbeeld:
Een speler heeft drie coördinatenkaarten genomen en deze open naast elkaar voor zich op tafel gelegd.

De oudste speler begint en bepaalt voor zichzelf naar welk van de 3 coördinaten hij loopt. Dit gebeurt door de kleur van de dobbelsteen te gebruiken van het landschap waar zijn explorer op staat.

EXPLORER REGELS

De speler gooit met de dobbelsteen en verzet (alleen horizontaal of verticaal) met één van zijn explorers het aantal ogen dat gegooid is. Wanneer de explorer op een andere kleur komt op het speelveld, stopt direct het aantal zetten en is de volgende speler aan de beurt. Meer dan 50% van de kleur bepaalt de kleur van het vakje. Vakjes met paden worden altijd volledig als pad geteld. Bij onduidelijke vakjes wordt het vakje geteld als kleur waar de explorer vandaan komt. Eindigt de explorer op een veld dat bezet is door een andere explorer, dan blijft de explorer erachter staan. Een explorer mag niet eindigen op een coördinaat die gemarkeerd is door een andere speler, behalve wanneer er een open schat ligt.

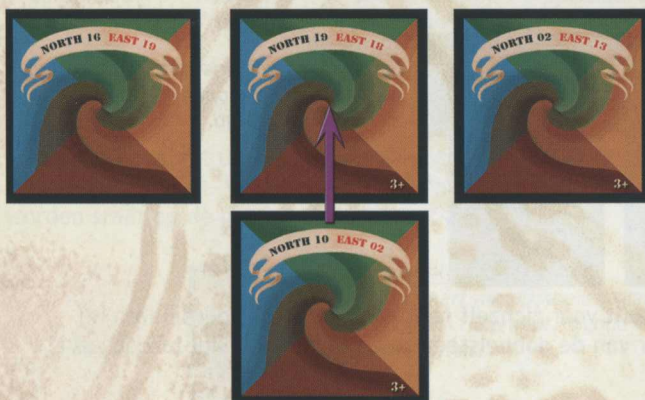
Uitzondering voor de wandelaar: Een wandelaar mag ook op een coördinaat staan die gemarkeerd is met een markeerfiche van een speler.



Voorbeeld:
 Het rode fiche met driehoek is de treasure. De rode explorer staat op de weg. Er wordt met de bruine dobbelsteen 9 gegooid. De explorer verplaatst zich over de weg. Na 6 plaatsen komt de explorer op het zand (wit) en moet de explorer stoppen. Bij de volgende beurt gooit de speler met de witte dobbelsteen.

EEN COORDINAAT LOGGEN

Wanneer een explorer op het door hem gemarkeerde coördinaat arriveert, moet het coördinaat gelogd worden. Dit houdt in dat het fiche wordt verwijderd en een nieuwe coördinatenkaart en actiekaart van de stapel genomen wordt. De nieuwe coördinatenkaart wordt aangelegd onder het coördinaat waar de explorer op staat. Hij verplaatst het markeerfiche naar het nieuwe coördinaat op het bord.



Voorbeeld:
 De explorer is gearriveerd op het coördinaat NORTH 19/EAST 18. De speler heeft een nieuwe coördinatenkaart genomen (NORTH 10/EAST 02) en legt deze op de gelogde coördinatenkaart NORTH 19/EAST 18.

De actiekaart wordt bekeken en afhankelijk van de informatie wordt de kaart open of gesloten voor de speler neergelegd.

ACTIEKAARTEN

De volgende actiekaarten kunnen in bezit komen; INFO, HINDERNIS, HULPJE. De infokaarten worden direct gespeeld. De hindernis- en hulpkaarten worden gesloten bij de speler neergelegd. Elke speler mag maximaal 3 gesloten kaarten (hindernis- en hulpkaarten samen) in bezit hebben. Bij het ontvangen van de 4^{de} kaart, moet er minimaal 1 kaart gespeeld of afgelegd worden op de aflegstapel. Alle hindernis- en hulpkaarten kunnen de gehele beurt gespeeld worden, met een maximum van 2 kaarten per beurt.

Infokaarten

De infokaart wordt direct open neergelegd bij een eigen coördinatenroute naar keuze.



De “gesloten schat” kaart geeft aan dat op het volgende coördinaat een gesloten treasure ligt. Er wordt direct een treasurekaart gesloten op deze kaart neergelegd. Omdat het een gesloten treasure is, hoeft de treasure niet aan de andere spelers getoond te worden.



De “open schat” kaart geeft aan dat op het volgende coördinaat een open treasure ligt. Er wordt direct een treasurekaart open op deze kaart neergelegd. Dat betekent dat iedere speler naar deze treasure mag bewegen en deze treasure mag loggen. De speler die er als eerste is, krijgt alle bijbehorende coördinaten én de treasure van de route. De oorspronkelijke eigenaar krijgt een nieuwe coördinatenkaart en actiekaart.



De “begraven schat” kaart geeft aan dat de treasure ligt begraven en moet direct bij een eigen route naar keuze neergelegd worden. Dat houdt in dat de speler die deze treasure logt een schepje nodig heeft (zie hulpkaarten). Voordat deze route gelogd kan worden, moet er nog eerst bij deze route een infokaart met een open of gesloten schat gevonden worden. Dat betekent dat bij het neerleggen van dit kaartje de route nog niet af is en er coördinaten toegevoegd moeten worden.



Voorbeeld:
 De actiekaart bevat een info waarop staat aangegeven dat de treasure een open treasure is. De “open schat” kaart wordt naar keuze neergelegd, in dit geval onder NORTH 02/EAST 13. Omdat het een open treasure is wordt er direct een treasurekaart van de stapel genomen en open neergelegd op de “open schat” kaart.

Hinderniskaarten

Elke hinderniskaart wordt gesloten bij de speler neergelegd. Hindernissen worden met het bijbehorende fiche gemarkeerd (omgevallen boom, kapotte brug, wandelaar). De hindernis “omgevallen boom” en “wandelaar” kunnen op elk coördinaat van het bord worden geplaatst met uitzondering van alle starthokjes (NORTH 01/EAST 01, etc.). De “kapotte brug” kan alleen op bruggen geplaatst worden. Als de hindernis “omgevallen boom” en “kapotte brug” op een coördinaat ligt die gemarkeerd is door een speler, dan mag het coördinaat toch gelogd worden. Na gebruik wordt elke kaart op de aflegstapel gelegd.



Met de kaart “omgevallen boom” kun je een boomstam plaatsen door het bijbehorende voorwerp neer te leggen op het bord. Dit voorwerp kan door de speler op elk type terrein van het bord geplaatst worden. De spelers mogen niet over de boom en zullen er omheen moeten lopen. Bomen mogen niet tegen elkaar aanliggen en moeten minimaal 2 coördinaten uit elkaar liggen. Een boom ligt op 2 vakjes (horizontaal of verticaal).



Omgevallen boom fiche.



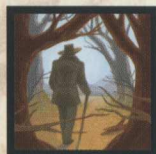
Met de kaart “kapotte brug” kun je een brug laten instorten door het bijbehorende voorwerp op een brug neer te leggen op het bord. Dit voorwerp kan door de speler alleen geplaatst worden op bruggen die niet bezet zijn door een explorer. De spelers kunnen niet over de kapotte brug en zullen er omheen of door het water moeten lopen.



Kapotte brug fiche.



De kaart “verloren schoen” wordt aan een medespeler gegeven die dan zijn eerst komende beurt moet overslaan. De speler die de beurt moet overslaan, legt de kaart nadat hij zijn beurt heeft overgeslagen op de aflegstapel.



Dit is de kaart “(ver)plaats wandelaar” die als hinderniskaart of als hulpkaart gebruikt kan worden. Als hinderniskaart mag er een wandelaar (zwart) op ieder vakje van het bord geplaatst worden. Wanneer een wandelaar binnen 2 vakjes rondom een coördinaat staat (zie volgend voorbeeld), mag het coördinaat niet gelogd worden. Bij gebruik als hulpkaart, dan mag door de speler een wandelaar eenmalig verplaatst worden als extra beurt. De wandelaar kan over het bord verplaatst worden, volgens dezelfde regels als van een explorer.

Er mag maximaal 1 wandelaar per bordsegment geplaatst worden (max. 4 wandelaars op het bord). De wandelaar mag alleen naar een naastliggend segment verplaatst worden als daar geen wandelaar aanwezig is. Als een speler een wandelaar heeft verplaatst, dan mag die wandelaar gedurende die ronde niet meer verplaatst worden.

Wanneer een speler de “(ver)plaats wandelaar” kaart niet in het bezit heeft, dan mag een wandelaar ook verplaatst worden. Dit wordt dan gedaan in plaats van het verzetten van een eigen explorer.



Voorbeeld:

Het rode fiche met driehoekje ligt op het coördinaat waar de rode explorer naar toe moet. De wandelaar (zwart) staat binnen de grens van 2 vakjes rondom het coördinaat. Het coördinaat mag niet gelogd worden, voordat de wandelaar uit het rode vak is.

Hulpkaarten

Elke hulpkaart wordt gesloten bij de speler neergelegd. Na gebruik wordt elke kaart op de aflegstapel gelegd.



Met de kaart “verwijder een hindernis naar keuze” kan een willekeurige hindernis verwijderd worden. De hindernis wordt terug gelegd in de voorraad, waardoor deze opnieuw ingezet kan worden.



Met de kaart “bootje” kun je in het water vier maal zo snel gaan en onder bruggen door varen. De blauwe dobbelsteen wordt gebruikt en het aantal ogen x4 uitgevoerd. De kaart blijft geldig zolang (één van) de eigen explorers zich in het water bevindt. Zodra beide explorers op het vaste land zijn, wordt deze kaart op de aflegstapel gelegd.



Wanneer de kaart “treasure ligt begraven” bij een route ligt, dan heeft de speler die deze treasure bereikt deze kaart “schepje” nodig. Wanneer de kaart “schepje” niet in het bezit is, dan mag een begraven treasure niet gelogd worden.



Met de kaart “kruip-door-sluip-door” mag je een kruip-door-sluip-door fiche neerleggen op het bord. Dat betekent dat je een weg of rivier mag oversteken op die plek (1 positie) zonder dat je van terrein wisselt. Er mogen meerdere kruip-door-sluip-door hulpjes naast elkaar worden geplaatst. Eenmaal gelegde fiches kunnen niet meer verwijderd of verplaatst worden.



kruip-door-sluip-door fiche.



Voorbeeld:

Er is met de witte dobbelsteen 8 gegooid. De speler met de rode explorer wil de weg oversteken. Normaal, wanneer de explorer op de weg komt, stopt de beurt. De speler plaatst een kruip-door sluij-door en kan direct de weg met zijn explorer oversteken en zijn weg vervolgen tot aan het rode fiche en tevens het coördinaat loggen.

EEN ROUTE BEËINDIGEN

Als de explorer op het coördinaat komt van een route met een treasure, dan wordt de treasurekaart bij de speler die deze logt gesloten neergelegd. Het aantal coördinatenkaarten wordt omgeruild voor hetzelfde aantal fiches (single = 1 coördinatenkaart / multi = 5 coördinatenkaarten) en de coördinatenkaarten worden op de aparte aflegstapel gelegd. De single/multi fiches houdt de speler bij zich waarmee het aantal coördinaten wordt aangegeven die hij verzameld heeft. De overige kaarten (infokaarten) worden op de bijbehorende aflegstapel gelegd. De speler die de route bezit mag een nieuwe coördinatenkaart en actiekaart van de stapel nemen. De coördinatenkaart wordt op de lege plaats neergelegd.



Single fiche te gebruiken voor het inwisselen van 1 coördinatenkaart.



Multi fiche te gebruiken voor het inwisselen van 5 coördinatenkaarten.

HET EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste zijn missie volbracht heeft en met beide explorers terug is op zijn thuispositie, legt zijn missiekaart open op tafel. Hij heeft gewonnen. De andere spelers kunnen er voor kiezen om door te spelen.

VARIANTEN

Het spel kan gespeeld worden in verschillende varianten. De volgende varianten zijn mogelijk:

Basisspel

Het basisspel wordt gespeeld met 2 tot 4 spelers en 2 explorers per speler. Bij 2 spelers doen de 3+ kaarten niet mee. Elke speler mag per beurt 1 explorer van zijn eigen kleur verplaatsen. Als beide explorers op hetzelfde type terrein (bv bos) staan mag, nadat er gegooid is met de dobbelsteen, gekozen worden welke explorer verplaatst wordt.

Jonge spelers (8+)

Wanneer het spel met kinderen wordt gespeeld, dan kan er met 1 explorer per speler gespeeld worden en zonder gebruik te maken van de wandelaar.

Teams

Deze variant wordt alleen met 4 spelers gespeeld, waarbij er twee teams worden gevormd van elk twee spelers. De spelers van elk team zitten schuin tegenover elkaar. Beide spelers van hetzelfde team werken aan dezelfde opdracht. Iedere speler gebruik een set van 2 explorers. Het is ook toegestaan om de explorer van je teamgenoot te verplaatsen. Alle regels blijven hetzelfde. Verder is het toegestaan om de strategie te bespreken en elkaar tips te geven tijdens het spelen.