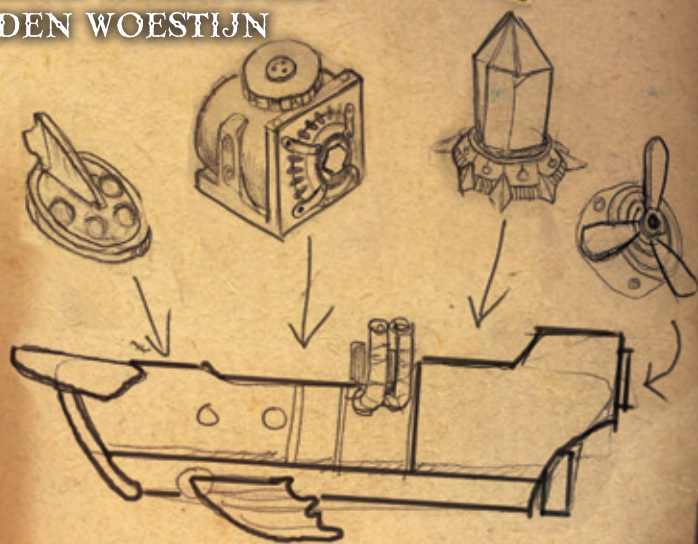
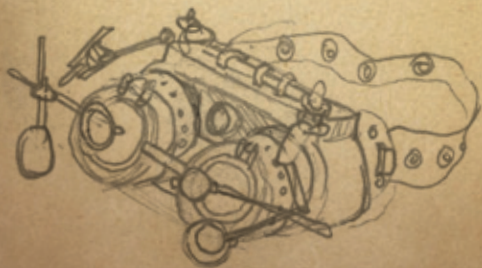


DE VERGETEN STAD

EEN AVONTUURLIJKE ZOEKTOCHT
IN DE VERBODEN WOESTIJN

Jouw team van avonturiers is uitgezonden op een missie om een oude stad in de woestijn uit te graven en een legendarische vliegmachine terug te halen waarvan de geruchten gaan dat deze vliegt op de kracht van de zon. Enkele seconden voordat op de kracht van de zon. Enkele seconden voordat jullie bestemming wordt bereikt, veroorzaakt een zandstorm uit onverwachte hoek dat je helikopter een noodlanding moet maken. Eenmaal gestrand in de uitgestrekte woestijn en blootgesteld aan de meedogenloze storm, is jullie enige hoop om te overleven snel de stad uit te graven, de onderdelen van de vliegmachine te vinden, deze te herstellen en huiswaarts te vliegen. Echter, als één van je teamgenoten sterft van de dorst of als de storm te krachtig wordt, verliest je hele team en zijn jullie voor eeuwig verloren in de Vergeten Stad.



SPELMATERIAAL

49 kaarten:

- 31 stormkaarten
- 12 uitrustingskaarten
- 6 avonturierkaarten

48 zandtegels

- 24 dubbelzijdige woestijn/
stad-tegels
- 6 speelfiguren
- 6 aanwijzers

4 vliegmachine-onderdelen:

- propeller
- motor
- zonnekristal
- navigatiemodule

1 zandstormmeter

- 1 zandstormmeter standaard
- 1 vliegmachine

VOORBEREIDING

1. Bekijk de tegels

Bekijk de 24 woestijn/stad-tegels om een indruk te krijgen hoe ze er aan elke kant uitzien (zie "Speciale tegels en symbolen" voor meer informatie). Leg ze daarna gedekt neer (met de woestijnkant naar boven). **Belangrijk: Je mag nu niet meer de andere kant van de tegels bekijken!**



2. Maak de woestijn

Schud de woestijn/stad-tegels en leg ze (met de woestijnkant naar boven) in een vierkant van 5 bij 5 tegels, waarbij het veld in het midden leeg blijft (zie afbeelding rechts). Leg alle tegels in dezelfde richting neer, zodat het kompas overal in de hoek linksboven ligt. Laat daarbij wat ruimte tussen de tegels. Dit vormt de woestijn waar de Vergeten Stad onder bedolven is. De speelfiguren verplaatsen hierover als over een speelbord. Het lege veld in het midden van de woestijn stelt de zandstorm voor die tijdens het spel over het bord "beweegt".



3. Leg de zandtegels neer

Leg 8 zandtegels op het speelbord zoals is weergegeven in de afbeelding rechts. Leg ze met de lichte kant (zonder "X") naar boven. Leg de overige zandtegels in een voorraad naast het bord.

6. Verdeel de kaarten

Sorteer de kaarten: maak aparte stapels met stormkaarten (rode achterkant), uitrustingskaarten (met tandwielen op de achterkant) en avonturierkaarten. Schud de stormkaarten en leg deze in een gedekte stapel boven de woestijn, waarbij het kompas naar het noorden wijst. Schud de uitrustingskaarten en leg deze in een gedekte stapel naast de woestijn.



4. Leg de vliegtuigonderdelen klaar

Verwijder de 4 onderdelen van de vliegtuig en leg ze naast het bord. Deze onderdelen liggen begraven onder het woestijnzand en je team probeert deze onderdelen te vinden.

5. Bepaal de kracht van de zandstorm

Plaats de zandstormmeter in de standaard en bevestig een aanwijzer aan de meter aan de zijde met het juiste aantal spelers (zie hoeken onderaan) en bepaal de moeilijkheidsgraad om het spel te spelen. (Bijvoorbeeld, als je met 3 spelers speelt en dit is de eerste keer dat je een coöperatief spel speelt, zet de aanwijzer dan op het beginnersniveau, boven het symbool voor drie spelers.)



Plaats de meter in de standaard.



Bepaal de moeilijkheidsgraad

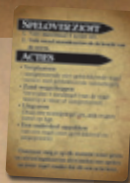
7. De avonturiers verschijnen

Schud de 6 avonturierkaarten en geef er willekeurig 1 aan elke speler. Lees je rol en de speciale eigenschap hardop voor, zodat je teamgenoten weten wat jouw speciale eigenschap is (zie "Ontmoet de avonturiers" voor meer informatie). Het is belangrijk om te bedenken hoe je de speciale eigenschappen van je teamgenoten kunt gebruiken om het spel te winnen. Op de voorkant van jouw kaart staat ook de veldfles van jouw avonturier. Bevestig een aanwijzer aan de linkerkant van de kaart en schuif deze naar het hoogste niveau van je veldfles (4 in de meeste gevallen). Wanneer je water drinkt, schuif je de aanwijzer omlaag. Pak de speelfiguur die overeenkomt met de kleur van je avonturierkaart en plaats deze op de tegel met de noodlandingsplaats. Leg overgebleven avonturierkaarten en de bijbehorende speelfiguren terug in de doos.



SPELVERLOOP

Kies wie het spel mag beginnen. Daarna zijn de spelers na elkaar, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt. Elke beurt verloopt als volgt:



1. Voer maximaal 4 acties uit

2. Trek zoveel stormkaarten als de kracht van de storm

Deze stappen van een beurt worden hieronder beschreven. Op de achterkant van elke avonturierkaart staat ook het overzicht van een beurt.

1. VOER MAXIMAAL 4 ACTIES UIT

Je mag elke beurt maximaal 4 acties uitvoeren (je kunt dus 0, 1, 2, 3 of 4 acties uitvoeren). Je teamgenoten mogen (en worden aangeraden!) je advies te geven voor de beste acties voor jouw beurt. Kies een combinatie van de volgende acties:

- Verplaatsen
- Uitgraven
- Zand wegscheppen
- Een onderdeel opgraven

Verplaatsen

Je mag je speelfiguur naar een aangrenzende, niet geblokkeerde tegel verplaatsen voor 1 actie per verplaatsing: omhoog, omlaag, naar links of naar rechts, maar niet diagonaal. Je mag ook tussen niet-geblokkeerde tunneltegels verplaatsen voor 1 actie per verplaatsing. (Zie "Tunnels" voor meer informatie.) **Een tegel is "geblokkeerd" als er 2 of meer zandtegels op liggen.** Je mag ook nooit de lege plek betreden waar de zandstorm zich bevindt.



Zand wegscheppen

Je mag zandtegels verwijderen van de tegel waar je op staat of van een aangrenzende tegel (boven, onder, links of rechts) voor 1 actie per zandtegel. Wanneer je een zandtegel verwijdert, leg deze terug in de voorraad naast het bord.

Uitgraven

Als je speelfiguur op de woestijnkant van een tegel staat en er liggen geen zandtegels op deze tegel, dan mag je deze voor 1 actie uitgraven. Draai de tegel om zodat de "uitgegraven" (stad) kant zichtbaar is. Let daarbij op dat de symbolen, in relatie tot het noorden, zich rechtsonder in de hoek bevinden. Handel daarna het symbool af op deze tegel (zie "Speciale tegels en symbolen" voor meer informatie).

Opmerking: Je kunt de actie uitgraven niet ongedaan maken. Als je eenmaal een tegel hebt omgedraaid, moet de actie volledig worden afgerond.

Een onderdeel opgraven

Voor 1 actie mag je een gevonden vliegtuigonderdeel van het spelbord pakken als je op de betreffende tegel staat, mits deze niet-geblokkeerd en uitgegraven is. Plaats het onderdeel voor je neer. Zodra je team de vier onderdelen heeft verzameld, kom je samen op de landingsplaats waar je het vliegtuig kunt herstellen en kunt opstijgen voor de overwinning!

Opmerking: Als het onderdeel zich op een niet-uitgegraven tegel bevindt, moet je deze eerst uitgraven voordat je het kunt pakken.

Water delen en uitrusting uitwisselen

Naast de bovengenoemde acties kunnen spelers, die op dezelfde tegel staan, op elk moment tijdens het spel water aan elkaar geven en uitrustingskaarten uitwisselen zonder dat dit een actie kost. Om water te delen, schuift de ene speler zijn aanwijzer 1 of meer niveaus omlaag en de andere speler schuift zijn aanwijzer hetzelfde aantal niveaus omhoog.

Opmerking: Je kunt nooit meer water krijgen dan de maximale hoeveelheid water die in je veldfles past.

Voorbeeld van een beurt :

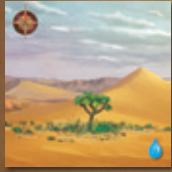


De waterdrager voert 4 acties uit:

Actie 1 en 2 zijn het wegscheppen van zand (verwijder bij elke actie 1 zandtegel). Actie 3 is naar een aangrenzende tegel verplaatsen en actie 4 is uitgraven, waarbij de tegel waar de waterdrager op staat wordt omgedraaid.

SPECIALE TEGELS EN SYMBOLEN:

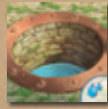
Water (3 tegels)



Drie woestijntegels hebben een watersymbool in de hoek rechtsonder om aan te geven dat er mogelijk een waterput op de andere kant van de tegel staat. Wanneer een tegel met dit symbool wordt uitgegraven en er

staat daadwerkelijk een put op afgebeeld, krijgt iedere speler die op dat moment op de tegel staat eenmalig (en enkel direct na het omdraaien van de tegel) twee water (schuif de aanwijzer op je veldfles twee niveaus omhoog). Het is handig om met je teamgenoten af te spreken om op deze tegel te verzamelen, voordat je deze uitgraaft om het maximale voordeel te krijgen.

Let op: Één van de watertegels is een luchtspiegeling! Als je deze tegel uitgraaft, ontvangt niemand water.



waterput



luchtspiegeling

Tandwielen (12 tegels)



Wanneer je een tegel uitgraaft met dit symbool in de hoek rechtsonder, heb je een waardevolle uitrusting gevonden die jouw team kan helpen tijdens het spel. Trek direct een uitrustingskaart van de stapel, leg deze open voor je neer en lees de tekst hardop voor. Houd de kaart bij je totdat je besluit deze te gebruiken. **Belangrijk:** Uitrustingskaarten kunnen enkel gebruikt worden door de speler die deze in zijn bezit heeft. Ze mogen ook zonder dat het een actie kost uitgewisseld worden met een andere speler die op dezelfde tegel staat. De meeste uitrustingskaarten kunnen op ieder moment gespeeld worden (zie de tekst op de kaart), maar ze kunnen nooit het effect van een stormkaart terugdraaien wanneer deze eenmaal getrokken is. Er is geen handlimiet.

Aanwijzingen onderdeellocaties



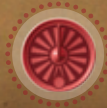
rij



kolom

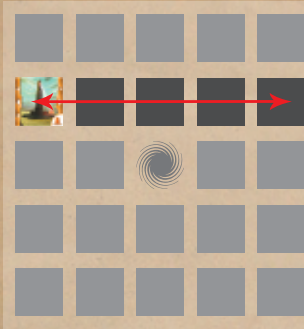
(2 tegels per vliegmachine-onderdeel)

Verborgen onder de woestijn liggen aanwijzingen waar de vier onderdelen van de vliegmachine te vinden zijn. Er zijn twee aanwijzingen voor elk onderdeel, die samen de tegel aanwijzen waar het onderdeel gevonden kan worden: één aanwijzing geeft de rij aan (de oost/west richting) en de andere aanwijzing de kolom (de noord/zuid richting). Wanneer je de tweede aanwijzing van een onderdeel vindt, plaats je direct het betreffende onderdeel op de tegel waar de rij en kolom samenkomen.

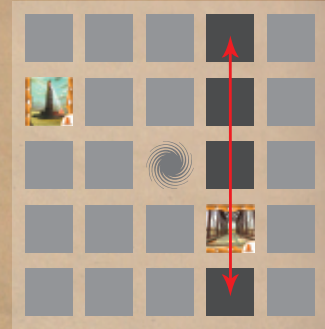


Voorbeeld:

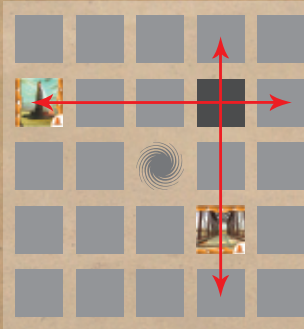
1



2



3



4



onderdeellocatie

1 Wanneer de spelers de eerste aanwijzing vinden, weten ze dat het zonnekristal zich ergens in de tweede rij bevindt (onthoud dat de storm ervoor kan zorgen dat de tegels verplaatsen en de locatie van deze aanwijzing kan veranderen). 2 Wanneer de tweede aanwijzing is uitgegraven, 3 kunnen de spelers de locatie van dat onderdeel bepalen en 4 plaatsen het direct op de aangegeven tegel. Wanneer de storm deze tegel verplaatst, verplaatst dit onderdeel met de tegel mee.

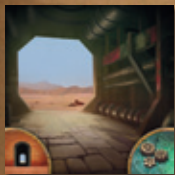
Opmerkingen:

- Je kunt pas een onderdeel op een tegel plaatsen als beide aanwijzingen gevonden zijn, ook al heb je een idee waar het onderdeel ligt (onthoud dat tegels tussentijds kunnen verplaatsen).
- Als beide aanwijzingen op de locatie van de storm samenkomen, plaats het onderdeel dan op het lege veld. De tegel die daarna tijdens de zandstormfase in dit lege veld komt te liggen, wordt de locatie waar dit onderdeel gevonden kan worden.



Tunnels (3 tegels)

De Vergeten Stad had een ondergronds tunnelstelsel – de perfecte bescherming tegen de brandende zon en een snelle manier om ergens te komen. Je mag voor 1 actie tussen elke twee uitgegraven tunneltegels verplaatsen. Echter, je mag niet naar een tunneltegel verplaatsen waar twee of meer zandtegels op liggen.



Tunnels bieden ook bescherming tegen het effect van “De zon brandt” kaarten. **Spelers die op tunneltegels staan hoeven geen water te drinken** wanneer een “De zon brandt”-kaart wordt getrokken (zie “Trek zandstormkaarten” voor meer informatie).

Landingsplaats (1 tegel)

Dit is een belangrijke tegel, omdat de spelers op deze tegel samen moeten komen om de vliegtuig te herstellen zodra alle onderdelen zijn verzameld. Zorg dat deze niet geblokkeerd wordt door zandtegels!



2. TREK ZANDSTORMKAARTEN




Nadat je je acties hebt uitgevoerd, moet je de rol van de zandstorm aannemen! Trek zoveel zandstormkaarten van de stapel als het niveau van de storm volgens de zandstormmeter. (Bijvoorbeeld, als het niveau 3 is, trek je 3 kaarten.) Trek de kaarten één voor één en leg ze met de windroos naar beneden open naast de aflegstapel voor stormkaarten. Nadat de effecten van de stormkaarten zijn afgehandeld, leg je deze open op de aflegstapel.

Opmerking: Je mag op elk moment tijdens het spel de aflegstapel met de stormkaarten bekijken.



De wind blaast

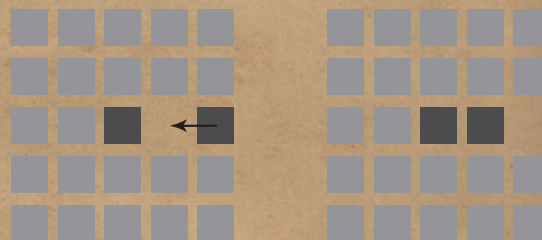
Deze kaarten “blazen” het aantal tegels weergegeven op de kaart door de hoeveelheid vierkanten, in het lege veld op het bord (die de zandstorm voorstelt). Alle speelfiguren, zandtegels en/of vliegtuigonderdelen op die tegels verplaatsen met de tegels mee als ze worden weggeblazen.

Bijvoorbeeld, als op de kaart  is afgebeeld, schuif dan twee tegels naar links. Schuif de tegel die direct rechts van het lege veld ligt naar het lege veld zoals afgebeeld:



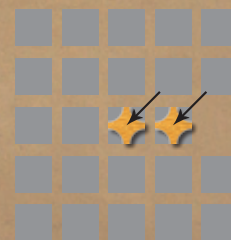
Schuif de eerste tegel in de “storm”.

Nadat de eerste tegel is verschoven, herhaal je dit voor de tegel die nu direct naast het lege veld ligt.



Schuif de tweede tegel in de “storm”.

Nadat de tegels zijn verschoven, leg je een zandtegel op elke tegel die zojuist is verschoven. (Let op: Ook op een uitgegraven tegel kan een zandtegel komen te liggen. De uitgegraven tegel wordt niet omgedraaid.)



Leg een zandtegel op elke tegel die is verschoven.



toegankelijk



geblokkeerd

Er is geen limiet aan het aantal zandtegels dat op een tegel kan liggen. Echter, zodra de tweede zandtegels op een tegel wordt gelegd, is deze tegel geblokkeerd (spelers kunnen deze tegel niet betreden), totdat er slechts 1 of geen zandtegels op liggen. Leg de tweede en volgende (3^e, 4^e, 5^e, etc.) zandtegels met de "X"-kant naar boven om aan te geven dat de tegel geblokkeerd is.

Opmerking: Als je in het spel een zandtegels op een tegel moet leggen waar een onderdeel van de vliegtuigmachine op ligt, til dan eerst het onderdeel op, plaats de zandtegels en plaats daarna het onderdeel terug op de zandstapel.

Bedolven

Als je speelfiguur op een tegel staat waar 2 of meer zandtegels op liggen, word je "bedolven" door het zand en moet je eerst zandtegels verwijderen tot er slechts één of geen over zijn voordat je andere acties kunt uitvoeren. Teamgenoten mogen tijdens hun beurt ook helpen door zandtegels te verwijderen van de tegel waarop een speler staat, die door het zand is bedolven.

Afbreken van de storm

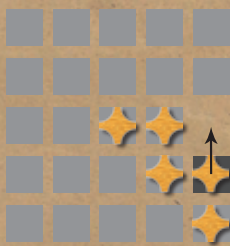
Als je geen tegels meer kunt verschuiven om de stormkaart volledig uit te voeren (omdat de storm zich naar de rand van het bord heeft verplaatst), worden de resterende effecten van deze kaart genegeerd. Er worden dan geen verdere tegel(s) verschoven en er wordt geen zandtegels geplaatst voor de ontbrekende tegel.

Voorbeeld:

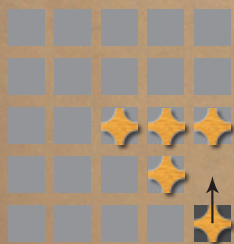
1



2



3



4



- 1 De speler trekt de kaart "De wind blaast 3x naar het noorden".
- 2 Hij verschuift de eerste tegel onder het stormveld naar het noorden,
- 3 daarna verschuift de tweede tegel naar het noorden. Er is geen derde tegel die kan verschuiven, dus stopt hij met verschuiven van tegels en
- 4 legt 1 zandtegels op elke tegel die verschoven is. Omdat er nu twee zandtegels op deze tegels liggen zijn deze vanaf nu geblokkeerd.

Begraven onder het zand

Als je tijdens het spel een zandtegels moet plaatsen op een tegel en er liggen geen zandtegels meer in de voorraad, wordt je hele team onder het zand begraven en verliezen jullie het spel!


De storm wordt sterker

Er zijn 3 "De storm wordt sterker"-kaarten in de stapel met stormkaarten. Als je een "De storm wordt sterker" kaart trekt, schuif dan de aanwijzer op de zandmeter één niveau omhoog. Dit is de hoeveelheid kaarten die je moet trekken vanaf de beurt van de volgende speler. Als de zandstormmeter het niveau met het doodshoofd bereikt, is de storm te krachtig geworden en worden alle spelers door de wind weggeblazen en verliezen zij het spel.



De zon brandt

Er zijn 4 "De zon brandt"-kaarten in de stapel met stormkaarten. Als je een "De zon brandt"-kaart trekt, moeten alle spelers die niet op een tunneltegels staan of beschermd worden door het zonnescild 1 water drinken

(schuif de aanwijzer op je veldfles 1 niveau omlaag). Als een speler het  symbool bereikt op zijn veldfles, sterft die speler van de dorst en hebben jullie het spel verloren.



Als de stapel met stormkaarten op is

Als de stapel stormkaarten op is, schud dan de stormkaarten op de aflegstapel en leg ze gedekt terug in een nieuwe trekstapel. Als dit tijdens de zandstormfase gebeurt, ga dan door met kaarten trekken van de nieuwe trekstapel.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel winnen

Zodra jullie de vier onderdelen van de vliegtuigmachine hebben verzameld, moeten alle spelers naar de landingsplaats gaan om de vliegtuigmachine te herstellen, de motor te starten om weg te vliegen en het spel te winnen. *Belangrijk:* De landingsplaatstegel mag niet geblokkeerd zijn, anders kun je er niet op komen om de overwinning te claimen.

Het spel verliezen

Er zijn 3 manieren om het spel te verliezen:

- 1 **Dorst:** Een speler bereikt het  symbool op zijn veldfles.
- 2 **Begraven:** Je moet een zandtegels neerleggen, maar er liggen geen zandtegels meer in de voorraad.
- 3 **Weggeblazen:** De zandstormmeter bereikt het niveau met het  symbool.

MOEILIKHEIDSGRAAD

Zodra je het beginnersniveau hebt gewonnen, start het spel eens met de zandstormmeter op het normale, elite of legendarische niveau. Speel ook eens met een andere samenstelling avonturiers.

EEN WOORD VAN DE UITGEVER

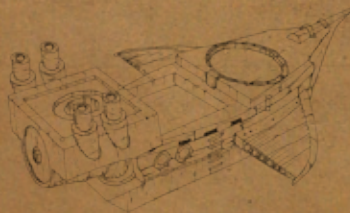
Toen we *Het Verboden Eiland* in 2011 uitbrachten hadden we een flauw vermoeden dat we een populair spel hadden gemaakt, maar nooit gedacht dat we gevraagd zouden worden om een vervolg te maken. Welnu, een paar jaar later is dat toch gebeurd. Onze uitdaging voor auteur Matt Leacock was om een spel te bedenken dat vergelijkbare elementen had (coöperatief spel, modulaire bord), terwijl het spelmechanisme totaal anders zou zijn. Daarnaast wilden we dat het tegelijkertijd nieuwe spelers zou aanspreken en de uitdaging zou vergroten voor degenen die het gevoel hadden *Het Verboden Eiland* meester te zijn. Dit heeft geleid tot een nieuw spel met vernieuwende spelmechanismen, zoals een verschuivend bord, persoonlijke uitrustingen en een unieke manier om de vliegmachine-onderdelen te vinden. Hopelijk hebben we onze doelen bereikt en ben je enthousiast geworden voor dit nieuwe avontuur!

COLOFON

Spelontwerp: Matt Leacock
Illustraties: Tyler Edlin
Coverillustratie: C.B. Canga
Nederlandse vertaling: Patrick Draad
Eindredactie: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries



© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative

70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | Tel: 617-924-6006

e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2013 Gamewright, a division of Ceaco Inc.

All rights reserved.

ONTMOET DE AVONTURIERS



Archeoloog

De archeoloog kan 2 zandtegels verwijderen van een tegel voor 1 actie.



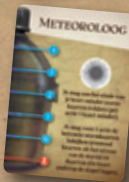
Klimmer

De klimmer kan naar geblokkeerde tegels verplaatsen (tegels waar 2 of meer zandtegels op liggen). Hij mag daarbij één andere speler meenemen. Spelers op de tegel waar de klimmer staat zijn niet bedolven en kunnen zelfs de tegel verlaten als er 2 of meer zandtegels op liggen.



Verkenner

De verkenner mag verplaatsen naar, zand wegscheppen van, of duinkanonnen gebruiken op diagonaal aangrenzende tegels.



Meteoroloog

De meteoroloog mag acties gebruiken om aan het einde van zijn beurt minder stormkaarten te trekken (1 kaart per actie). Hij mag ook 1 actie gebruiken om de bovenste stormkaarten te bekijken (zoveel kaarten als het niveau van de storm) en mag één van deze kaarten onder de stapel met stormkaarten leggen. De overige kaarten legt hij in willekeurige volgorde terug. Als hij kiest om kaarten te bekijken, dan moet dat gebeuren tijdens de actiefase.



Navigator

De navigator mag een andere speler maximaal 3 niet-geblokkeerde tegels verplaatsen (inclusief tunnels) voor 1 actie. Hij mag de verkenner diagonaal verplaatsen en de klimmer over geblokkeerde tegels. Als de klimmer op deze manier wordt verplaatst, mag hij zijn speciale eigenschap gebruiken om één andere speler mee te nemen – inclusief de navigator!



Waterdrager

De waterdrager krijgt 2 water op reeds uitgegraven putten voor 1 actie. Hij mag ook op elk moment water geven aan spelers op een aangrenzende tegel zonder dat dit een actie kost. De waterdrager begint het spel met 5 water (in plaats van 4).

Vraag ook naar deze toptitels van White Goblin Games:



Bouw pagodes, sticht provincies en sluit dorpen aan. Een tactisch tegellegspel voor de hele familie.
voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar



Lukt het jou om als eerste al jouw staafjes kwijt te raken? Behendigheid, motoriek én tactiek!
voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar



Creëer je eigen wereld! Het leukste familiespel onder tijdsdruk.
voor 1-4 spelers vanaf 8 jaar



Strijd om de beste bouwplaats bij de piramide van Gizeh. Een spel met veel interactie, bluff en tactiek.
voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar



www.whitegoblingames.nl



Happy Faces Everywhere