

HET VERBODEN EILAND™

EEN BELEVENIS...VOOR WIE DURFT

2 TOT 4 SPELERS | VANAF 10 JAAR

Het Verboden Eiland was de verborgen schuilplaats van de Archeërs, een oude mystieke beschaving. De mythe wil dat de Archeërs de vier elementen van de Aarde beheersten -vuur, wind, water en aarde- met vier heilige schatten: het Kristal van Vuur, het Standbeeld der Wind, de Kelk der Oceaan en de Steen der Aarde. Omdat de schatten in kwade handen catastrofale schade zouden aanrichten, verborgen de Archeërs ze in het geheim op het Verboden Eiland en ontwierpen dat zo dat het zou zinken als indringers ze ooit probeerden te roven. Na de mysterieuze ondergang van hun rijk bleef het Verboden Eiland eeuwenlang verborgen... tot nu.

Weet jouw team als eerste het eiland te betreden, de schatten te vinden en het er levend van af te brengen?

INHOUD

58 kaarten:

- 28 schatkaarten (rode achterkant)
 - 5 van elke schat (4 schatten)
 - 3 Het water stijgt!
 - 3 Helikoptervlucht
 - 2 Zandzakken

- 24 overstromingskaarten (blauwe achterkant)
- 6 avonturierkaarten

24 dubbelzijdige eilandtegels

6 houten pionnen

4 schatfiguren:

- De Steen der Aarde
- Het Standbeeld der Wind
- Het Kristal van Vuur
- De Kelk der Oceaan

1 waterstand

1 waterstandmeter



DOEL

Jullie team van avonturiers moet samenwerken om te voorkomen dat het Verboden Eiland zinkt, opdat je genoeg tijd hebt om de vier schatten te pakken te krijgen. Als je ze eenmaal hebt moet je bij de Dwazenlandplaats zien te komen en met de helikopter ontsnappen om te winnen. Maar als het eiland is gezonken, voordat de missie is volbracht hebben jullie verloren!

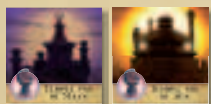
VOORBEREIDING

1. MAAK HET VERBODEN EILAND Schud de 24 eilandtegels en leg ze willekeurig neer met de gekleurde illustratie naar boven (niet de blauw-witte kant) op de volgende wijze: maak eerst een vierkant van 4 x 4 tegels in het midden van de tafel. Leg dan 2 tegels naast de middelste 2 tegels van iedere zijde van het vierkant. **(Belangrijk: laat wat ruimte tussen de tegels)** Dit is het Verboden Eiland waarover de pionnen zich verplaatsen zoals over een spelbord.

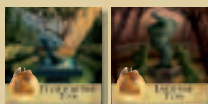


2. PLAATS DE SCHATTEN Zet de vier schatfiguren rondom het eiland.

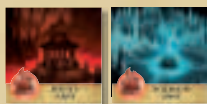
Jullie team zal deze schatten tijdens het spel proberen te bemachtigen door 4 bijbehorende schatkaarten af te leggen op een van de bijbehorende eilandtegels. Neem de tijd om de 8 tegels te vinden waar je de schatten kunt verkrijgen. Iedere schat is op twee tegels te verkrijgen, zoals aangegeven met het symbool in de linker onderhoek:



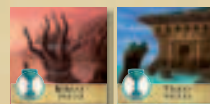
De Steen der Aarde



Het Standbeeld der Wind



Het Kristal van Vuur



De Kelk der Oceaan

3. SORTEER DE KAARTEN Verdeel de kaarten in drie stapels: de overstromingsstapel (blauwe achterkant), de schatstapel (rode achterkant) en de avonturierkaarten (6 kaarten).



overstromingsstapel

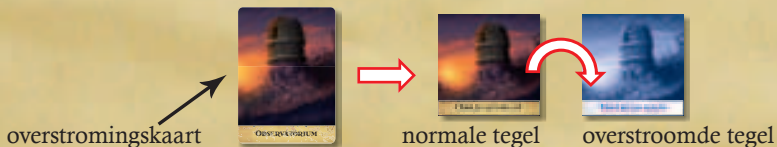


schatstapel



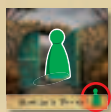
avonturierkaarten

4. HET EILAND BEGINT TE ZINKEN Schud de overstromingskaarten en leg ze in een gedekte trekstapel naast het eiland. Trek de bovenste 6 kaarten één voor één en leg deze open naast de trekstapel. Dit is de aflegstapel voor de overstromingskaarten. Draai voor iedere getrokken kaart de bijbehorende tegel om naar de blauwwitte 'overstroomde' zijde.



5. DE AVONTURIERS KOMEN AAN

Schud de 6 avonturierkaarten en geef iedere speler willekeurig een kaart. Ieder van jullie neemt de rol aan van een avonturier met een speciale eigenschap die alleen jij kunt gebruiken. Lees aan iedereen voor welk karakter je hebt en welke speciale eigenschap deze bezit; dit staat onderaan de kaart. Het is gemakkelijker om te winnen als je goed samenwerkt en elkaars eigenschappen zo goed mogelijk benut.



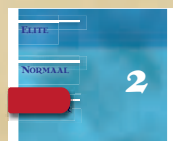
Neem de pion van de kleur van je avonturierkaart en zet hem op de bijbehorende eilandtegel. (Zoek naar de pion van dezelfde kleur in de rechter onderhoek van de Poorten en de Dwazenlandplaats) De overgebleven avonturierkaarten en pionnen gaan terug in de doos. **Let op: het is mogelijk om op een overstroomde tegel te beginnen!**

6. DEEL SCHATKAARTEN UIT

Schud de schatstapel grondig en geef iedere speler 2 kaarten. **Leg je kaarten open voor je neer**, zodat iedereen ze goed kan zien. Dit is je 'hand'. Als iemand een 'Het water stijgt!'-kaart gekregen, geef hem dan een andere kaart en schud de 'Het water stijgt!'-kaart weer door de stapel. Leg de trekstapel met schatkaarten gedekt naast het speelveld. **Let op: de aflegstapel voor de schatkaarten komt naast de trekstapel.**



7. BEPAAL DE WATERSTAND Maak de waterstandmeter links aan de waterstand vast en zet hem op de moeilijkheidsgraad naar keuze, afhankelijk van het spelniveau dat je wilt spelen. (Zet hem bijvoorbeeld op het Beginnerniveau als het de eerste keer is dat je een coöperatief spel speelt)



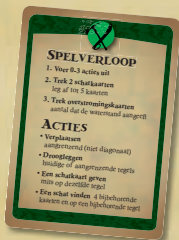
Let op: je mag altijd in zowel de aflegstapel van de overstromingskaarten als in die van de schatkaarten kijken.

SPELVERLOOP

De speler die het kortst geleden op een eiland is geweest mag beginnen. Het spel gaat daarna met de klok mee. In je beurt voer je de volgende drie stappen in deze volgorde uit:

1. Voer maximaal 3 acties uit
2. Trek 2 kaarten van de schatstapel
3. Trek zoveel overstromingskaarten als de waterstand aangeeft

De verschillende stappen worden hierna uitgelegd. Merk ook op dat achterop iedere avonturierkaart een kort overzicht van het spelverloop staat.



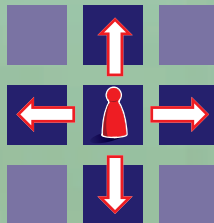
1. VOER MAXIMAAL 3 ACTIES UIT

Je mag iedere beurt 0-3 acties uitvoeren. Je teamgenoten mogen (en worden aangemoedigd om) je advies geven met betrekking tot welke acties je het beste uit kunt voeren. Je mag naar keuze de volgende acties combineren:





- verplaatsen
- droogleggen
- een schatkaart geven
- een schat vinden

VERPLAATSEN

Voor 1 actie per stap mag je je pion verplaatsen naar een aangrenzende eilandtegel. Je mag naar links, rechts, boven of beneden verplaatsen (niet diagonaal). Je mag op een overstroomde tegel staan, maar je mag niet op de plek van een verdwenen tegel staan (of er overheen bewegen).



Uitzonderingen:



-  De verkener mag ook diagonaal bewegen.
-  De piloot mag één keer per beurt voor 1 actie naar een eilandtegel naar keuze gaan.
-  De navigator mag per actie andere spelers maximaal 2 stappen verplaatsen.
-  De duiker mag voor 1 actie over één of meer overstroomde en/of verdwenen tegels verplaatsen.

DROOGLEGGEN

Voor 1 actie per keer mag je een aangrenzende (links, rechts, boven of onder) overstroomde eilandtegel of de tegel waarop je pion staat droogleggen. Om een eilandtegel droog te leggen draai je hem simpelweg van de blauwwitte kant naar de gewone 'droge' kant.



Uitzonderingen:

-  De ingenieur mag voor 1 actie maximaal 2 tegels droogleggen.
-  De verkener mag ook diagonaal aangrenzende tegels droogleggen.

EEN SCHATKAART GEVEN

Je mag 1 of meer schatkaarten aan een speler geven als zijn pion op dezelfde tegel staat als de jouwe. Het kost 1 actie per kaart die je weg wilt geven. (Zie 'Handlimiet' voor de beperkingen) **Je mag geen speciale actiekaarten weggeven.**



Uitzondering:

 De koerier hoeft niet op dezelfde tegel te staan om schatkaarten weg te geven.

EEN SCHAT VINDEN

Je mag voor 1 actie 4 schatkaarten van een schat inleveren om deze schat te vinden. Je pion moet daarvoor op een van de bijbehorende tegels staan:

Leg af	Pion op bijbehorende tegel	Vind
	 -OF- 	
	 -OF- 	
	 -OF- 	
	 -OF- 	

Opmerkingen:

- Leg de kaarten af als je een schat vindt en zet de schat voor je neer.
- Je kunt een schat nog steeds vinden als de tegels overstroomd is.

2. TREK 2 KAARTEN VAN DE SCHATSTAPEL

Nadat je je acties hebt uitgevoerd moet je 2 kaarten van de schatstapel trekken en open bij je andere handkaarten leggen. Trek de kaarten één voor één. Als je een 'Het water stijgt!'-kaart trekt, dan leg je deze niet bij je andere handkaarten, maar moet je de instructies opvolgen en deze kaart daarna op de aflegstapel met schatkaarten leggen.

SCHATKAARTEN

Er zijn 5 exemplaren van iedere schat in de stapel. Het doel is om 4 dezelfde schatkaarten te verzamelen om de corresponderende schat op het Verboden Eiland te vinden. Je mag schatkaarten aan andere spelers geven door de actie 'Een schatkaart geven' uit te voeren.



SPECIALE ACTIEKAARTEN

Er zijn 2 soorten speciale actiekaarten in de schatstapel die je tijdens het spel kunnen helpen: **Helikoptervlucht** (3x) en **Zandzakken** (2x). Deze kaarten leg je bij je handkaarten en kun je op ieder moment inzetten – zelfs tijdens de beurt van een andere speler. **Het spelen van een speciale actiekaart kost geen actie.** Leg deze kaarten af nadat je ze gespeeld hebt.



Opmerking: je mag een speciale actiekaart ook nog inzetten als je hem af zou moeten leggen.



HET WATER STIJGT!-KAARTEN

Er zijn 3 'Het water stijgt!'-kaarten in de schatstapel. Als je zo'n kaart trekt, doe je direct het volgende:

1. Verplaats de waterstandmeter omhoog zodat deze het volgende niveau op de waterstand aanwijst. Dit getal geeft aan hoeveel overstromingskaarten aan het einde van iedere beurt getrokken worden.



2. Neem alle kaarten van de aflegstapel met overstromingskaarten,

schud ze goed en leg ze bovenop de overstromingsstapel. Dit betekent dat eerder getrokken kaarten weer terugkomen!



3. Leg de 'Het water stijgt!'-kaart op de aflegstapel met schatkaarten.



Opmerkingen:

- Als je een 'Het water stijgt!'-kaart trekt, mag je geen vervangende kaart trekken.
- Als je 2 'Het water stijgt!'-kaarten trekt, wordt de aflegstapel met overstromingskaarten slechts één keer geschud, maar stijgt de waterstandmeter wel 2 niveaus.
- Als je een 'Het water stijgt!'-kaart trekt en er liggen geen kaarten in de aflegstapel met overstromingskaarten, dan stijgt de waterstandmeter 1 niveau.

ALS DE SCHATSTAPEL OP IS

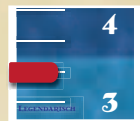
Als de laatste kaart van de schatstapel getrokken is, schud je direct de aflegstapel en maak je daarmee een nieuwe schatstapel.

HANDELIJMIET

Je mag slechts 5 kaarten in je hand hebben, inclusief schat- en speciale actiekaarten. Als je ooit 6 of meer kaarten in je hand hebt (bijvoorbeeld doordat je kaarten hebt getrokken of van een andere speler hebt ontvangen) moet je direct het overschot afleggen. Als je een speciale actiekaart aflegt mag je hem nog inzetten voor je hem aflegt.

3. TREK OVERSTROMINGSKAARTEN

Nadat je 2 kaarten van de schatstapel hebt getrokken neem je nu de rol aan van het Verboden Eiland! Trek zoveel overstromingskaarten van de overstromingsstapel als de waterstandmeter aangeeft. (Als het niveau bijvoorbeeld 3 is trek je 3 kaarten). Trek de kaarten één voor één en leg ze open op de aflegstapel. Zoek voor iedere kaart de bijbehorende tegel en doe het volgende:



- Als de bijbehorende tegel niet overstromd is draai je hem om naar de overstromde kant.



- Als de bijbehorende tegel al overstromd is, verdwijnt deze in de diepte!
Verwijder de tegel en de bijbehorende overstromingskaart uit het spel.



Opmerkingen:

- Je kunt een tegel niet droogleggen als deze eenmaal uit het spel is.
- Het is niet mogelijk de kaarten Zandzakken of Helikoptervlucht te spelen als een tegel in de diepte verdwijnt.

PIONNEN OP OVERSTROOMDE TEGELS

Als een pion op een tegel staat die overstromt, til hem dan op en zet hem terug op de tegel. Als een pion op een tegel staat die op het punt staat te verdwijnen dan moet deze onmiddellijk naar een aangrenzende tegel (links, rechts, boven of onder) 'zwemmen' (ook als deze overstromd is). Als een pion niet van een verdwijnende tegel naar een direct horizontaal of verticaal aangrenzende tegel kan zwemmen, zinkt hij mee de diepte in en is het spel verloren!

Uitzonderingen: De duiker mag naar de dichtstbijzijnde tegel zwemmen. De verkenner mag diagonaal zwemmen. De piloot mag naar een tegel naar keuze vliegen.

ALS DE OVERSTROMINGSTAPEL OP IS

Als ooit de laatste kaart van overstromingstapel wordt getrokken, schud dan direct de overstromingskaarten op de aflegstapel en maak een nieuwe gedekte overstromingstapel.

EINDE VAN HET SPEL

HET SPEL WINNEN

Ga naar de Dwazenlandplaats! Zodra alle vier schatten gevonden zijn moet iedereen zijn pion naar de Dwazenlandplaats brengen. Als iedereen daar staat gaat het spel door, totdat één van de spelers een Helikoptervlucht speelt. Jullie team kan dan veilig het eiland verlaten en heeft het spel gewonnen!



Opmerking: Je kunt het spel winnen als de Dwazenlandplaats overstroomd is.

HET SPEL VERLIEZEN

Er zijn vier manieren om te verliezen:

1. Als beide Tempels, Grotten, Tuinen of Paleizen verdwenen zijn voordat je de bijbehorende schat hebt gevonden.
2. Als de Dwazenlandplaats verdwijnt.
3. Als een speler op een verdwijnende tegel staat en niet naar een andere tegel kan zwemmen.
4. Als de waterstand het niveau met het doodshoofd bereikt.

MOEILIKHEIDSGRAAD

Als je het spel een keer op het Beginnersniveau gewonnen hebt kun je proberen de waterstand te laten beginnen op Normaal, Elite of Legendarisch. Probeer het ook eens met een andere combinatie van avonturiers.

EEN WOORD VAN DE UITGEVER

Het is een grote eer om het nieuwste spel te presenteren van de meester van het coöperatieve spel, Matt Leacock. Er zijn zoveel dingen aan dit spel waar we van houden: de prachtige illustraties, het samenwerken in het spel, de innovatieve spelregels en de onuitputtelijke mogelijkheden die de kaarten en tegels bieden. Sta niet te kijken als je hart sneller gaat kloppen bij het spelen van dit spel – het is een spel dat direct een adembenemende atmosfeer creëert vol spanning en opwindning!

Een spel van Matt Leacock

Illustraties: C.B. Canga

Vertaling: Peter Hein van Mulligen, Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries, Johan Kuipers



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®

70 Bridge Street | Newton, MA 02458

Tel: 617-924-6006 | Fax: 617-969-1758

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

©2010 Gamewright, a division of Ceaco

All worldwide rights reserved.



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl