



BAYON

Abacus Spiele, 2002

WERNER Wolfgang

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten



Inleiding

Bayon, de beroemde tempelsite in Cambodia, heeft zoals andere beroemde oudheidkundige plaatsen op alle continenten een magische aantrekkingskracht voor onderzoekers, avonturiers en gelukzoekers.

Iedereen stelt zijn beste onderzoeksteam samen om wereldwijd de beste vindplaatsen te onderzoeken en iedereen tracht de meest waardevolle schatten op te graven om op die manier rijk en beroemd te worden.

Wie wordt de meest succesvolle expeditieleider ?

Inhoud

- 17 onderzoekers ;
- 1 tolkaart (met een opbouwschets op de rugzijde) ;
- 30 vindplaatsen verdeeld over 5 continenten (te zien aan de rugzijde) ;
- 18 goudkaarten ;
- 1 handleiding.

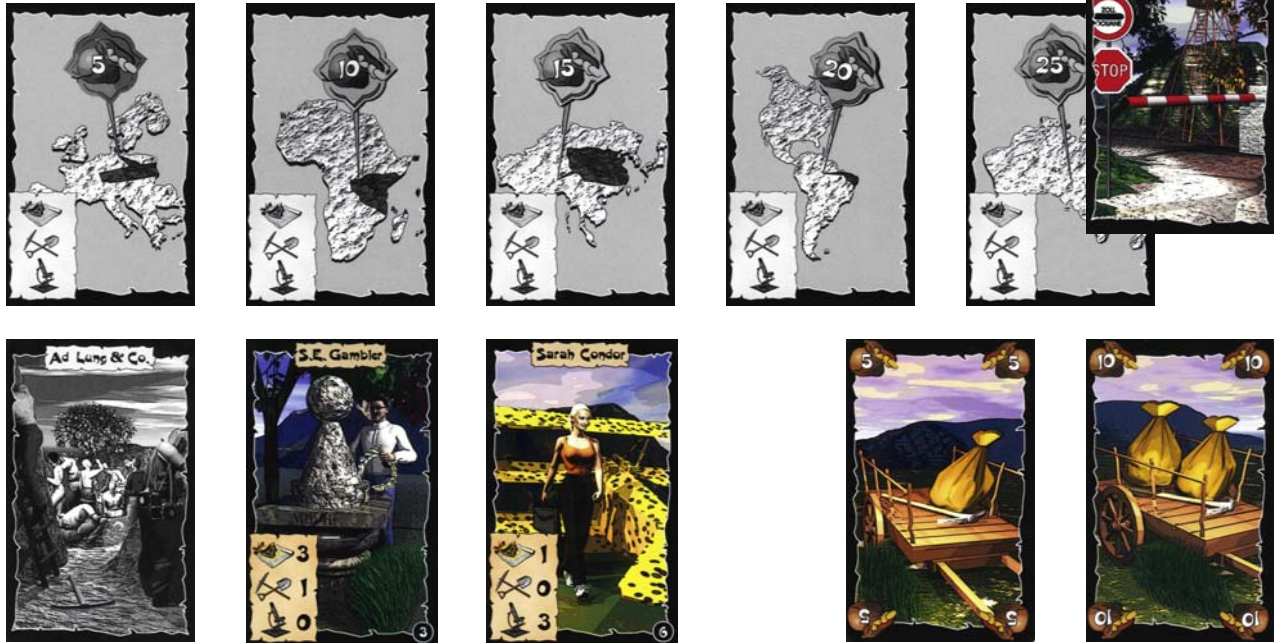
Doel van het spel

Elke expeditieleider tracht de beste onderzoekers in zijn team op te nemen. Deze onderzoekers zijn dankzij hun uitzonderlijke bekwaamheden in staat om de vindplaatsen adequaat te onderzoeken en de schatten op te graven.

De meest succesvolle expeditieleider wint het spel.

Spelvoorbereiding

Kijk voor de voorbereiding van het spel op de rugzijde van de tolkaart.



het basiskamp

de bank

- Vooreerst worden de kaarten gescheiden naar onderzoekers, vindplaatsen en goud.
 - De onderzoekers met de nummers 1 tot en met 6 worden verdekt gemixt en elke speler ontvangt één onderzoeker. De overige onderzoekers worden op de onderzoekerstapel teruggelegd. Iedere speler legt zijn onderzoeker open voor zich neer
 - Uit de onderzoekerstapel worden, afhankelijk van het aantal spelers, de volgende onderzoekers uit het spel gehaald en in het doosje teruggelegd :
 - bij 2 spelers de nummers 10 tot en met 17 ;
 - bij 3 spelers de nummers 14 tot en met 17 ;
 - bij 4 spelers geen.
- De overige onderzoekers worden goed geschud en worden als verdekte afneemstapel klaargelegd. De bovenste twee kaarten worden zichtbaar naast deze stapel gelegd. Deze beide kaarten vormen samen met de afneemstapel het basiskamp
- De vindplaatsen worden gesorteerd naar het continent op de rugzijde. Ze worden per afzonderlijke stapel goed gemixt en als 5 verdekte stapels in het midden van de tafel gelegd.
 - De tolkaart wordt op Australië gelegd.
 - De goudkaarten worden naar waarde gesorteerd en de beide stapels worden als bank eveneens klaargelegd. Elke speler ontvangt 15 goudstukken die hij in de hand neemt.
 - De oudste speler begint.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, heeft één van de volgende mogelijkheden :

- 1. Hij incasseert voor verdere acties 5 goudstukken uit de bank. Zijn beurt is onmiddellijk ten einde. Deze keuze is enkel mogelijk zolang er goudstukken in de bank voorradig zijn.
- 2. Hij huurt een nieuwe onderzoeker in en/of laat zijn onderzoeker acties ondernemen.

Een onderzoeker inhuren

Als de speler beslist om de tweede mogelijkheid te kiezen dan mag hij tijdens zijn beurt op gelijk welk moment (maar alleszins niet tijdens een expeditie en daar komen we later nog op terug) maximaal 1 onderzoeker inhuren. De onderzoeker kan zowel van het basiskamp als van een medespeler worden genomen.

Als de speler de onderzoeker inhuurt van het basiskamp dan kan hij één van de beide openliggende onderzoekers kiezen ofwel de bovenste verdekte onderzoeker van de stapel nemen. Uiteraard mag de speler de verdekte onderzoeker niet eerst bekijken.

Indien een openliggende onderzoeker van het basiskamp werd gekozen, wordt de bovenste kaart van de verdekte onderzoekers op de vrij gekomen plaats blootgelegd.

Tip : Indien er minder dan 3 onderzoekers in het basiskamp aanwezig zijn dan is er geen verdekte stapel meer.

Het inhuren van een onderzoeker uit het basiskamp kost 5 goudstukken. De speler betaalt het bedrag met een goudkaart aan de bank en ontvangt eventueel wisselgeld terug.

Indien een onderzoeker van een medespeler wordt ingehuurd, moet er aan de bezitter van deze onderzoeker 10 goudstukken worden betaald. Van een speler die nog slechts één onderzoeker bezit, mag geen onderzoeker worden afgenomen. De speler legt de nieuwe onderzoeker open bij zijn andere onderzoekers in een horizontale rij voor zich op de tafel.

Een speler mag nooit meer dan 4 onderzoekers in zijn bezit hebben. Van zodra een speler een vijfde onderzoeker inhuurt, moet hij één van zijn onderzoekers afgeven. Hij legt deze onderzoeker verdekt onder de stapel van het basiskamp. Als er hier minder dan 2 onderzoekers liggen, legt hij de onderzoeker open in het basiskamp.

Een onderzoeker acties laten uitvoeren

Een speler mag met elk van zijn onderzoekers welgeteld één van de volgende acties uitvoeren. Dit geldt ook voor de onderzoeker die hij in deze ronde heeft ingehuurd.

- A. Een continent bereizen en informatie vergaren.
- B. Een expeditie doorvoeren.
- C. De tolkaart verplaatsen.

Tip : Om duidelijk aan te geven welke onderzoeker een actie uitvoert, wordt de betreffende onderzoeker een beetje uit de rij geschoven.

A. Een continent bereizen en informatie vergaren

Een continent kan maar worden bereisd als het niet door de tolkaart wordt geblokkeerd.

De speler noemt eerst de onderzoeker en dan het continent waar hij wil reizen. De speler bekijkt de bovenste kaart in het geheim. Op die manier verzamelt hij gegevens en informatie over welke bekwaamheden de onderzoeker in dit continent moet beschikken om een succesvolle expeditie uit te kunnen voeren.

Het is toegelaten dat meerdere onderzoekers hetzelfde continent bereizen. Indien een onderzoeker op hetzelfde continent reist waar in dezelfde ronde reeds een andere onderzoeker van deze speler heeft gereisd dan mag de speler de kaart onder de bovenste kaart bekijken. Het is zeer belangrijk dat de volgorde van de kaarten niet wordt gewijzigd.

B. Een expeditie doorvoeren

De speler bepaalt het continent waar hij zijn expeditie wil doorvoeren. Dit mag ook het continent zijn waar één van zijn andere onderzoekers in dezelfde ronde nog informatie over heeft vergaard.

Het continent dat door de tolkaart wordt geblokkeerd, mag nooit het doel van een expeditie zijn.

De speler betaalt de kosten van de expeditie. De kosten wordt aangegeven op het schild van het continent.

De speler heeft de volgende mogelijkheden om te betalen :

- hij betaalt met goudkaarten aan de bank ;
- hij betaalt met vindplaatsen die hij reeds in vorige rondes heeft verworven. De waarde van de vindplaats wordt aangegeven door het getal in de goudzak op één van de bovenste hoeken van de vindplaatskaart. De vindplaatskaarten die worden gebruikt om een betaling uit te voeren worden verdeckt onder de betreffende stapel van dat continent geschoven. Indien de waarde van een vindplaatskaart onvoldoende is, moet de speler dit met goudkaarten aanvullen.

Belangrijk : In tegenstelling tot de betalingen aan de bank wordt bij een betaling met vindplaatsen het overtollige geld niet terugbetaald.

Aandacht : Vindplaatsen kunnen enkel worden gebruikt voor het betalen van een expeditie en nooit voor het inhuren van een onderzoeker.

Van zodra de noodzakelijke kosten van de expeditie zijn betaald, wordt de bovenste kaart van het continent door de speler blootgelegd zodat alle spelers dit kunnen zien. De kaart toont aan welke bekwaamheden van het onderzoekersteam nodig zijn om deze vindplaats terdege te kunnen exploreren.



De speler tracht nu een onderzoeksteam samen te stellen dat met zijn bekwaamheden de 3 gevraagde waarden bereikt of overtreft. Het onderzoeksteam bestaat uit één of meerdere van zijn onderzoekers. Let er op dat alleen die onderzoekers kunnen worden ingezet die in deze beurt nog geen actie hebben uitgevoerd.

De waarde wordt van elk symbool afzonderlijk samengeteld en vergeleken met de waarde van de vindplaats. Indien alle 3 waarden worden bereikt of overtroffen is de expeditie geslaagd. Wanneer er ook maar één waarde niet wordt bereikt, is de expeditie mislukt. Het is in dit geval niet toegelaten om nog snel een onderzoeker in te huren om achteraf een succesvol team samen te stellen.

Indien de expeditie is geslaagd, ontvangt de speler de vindplaatskaart in de hand. Na een succesvolle expeditie moet één van de onderzoekers zich terugtrekken. Hij wordt door de speler verdeckt onder de stapel van het basiskamp gelegd. Indien er meerdere onderzoekers zijn die aan deze succesvolle expeditie hebben deelgenomen dan mogen zij in deze ronde geen actie meer uitvoeren en worden als dusdanig gemarkeerd (uit de rij geschoven).

Opmerking : Indien een expeditie succesvol werd doorgevoerd, mag er geen aanvullende zwakkere onderzoeker in het team worden opgenomen om hem later in het basiskamp terug achter te laten.

Als de expeditie is mislukt, wordt de vindplaatskaart verdekt onder de stapel van het betreffende continent geschoven. De speler moet ook één van zijn onderzoekers die aan de expeditie hebben deelgenomen afgeven en verdekt onder de stapel in het basiskamp leggen. Daarna is zijn beurt onmiddellijk beëindigd en dit wil zeggen dat geen enkele van zijn onderzoekers nog een actie mag uitvoeren.

Onafhankelijk van het succes van een expeditie wordt de tolkaart op het onderzochte continent geplaatst.

Voorbeeld van een mogelijke spelbeurt

De speler beschikt over de onderzoekers 5 en 13. Als eerste actie vergaart hij met onderzoeker 13 informatie van de piramides in Afrika. Om een succesvolle expeditie te kunnen uitvoeren heeft de speler de volgende bekwaamheden en waardes nodig : kaart 3, schop 1 en microscoop 1.



Onderzoeker 5 kan de opdracht niet alleen vervullen. Onderzoeker 13 heeft reeds informatie vergaard en kan dus niet meer in de expeditie worden ingezet.

Een blik in het basiskamp zegt de speler dat hij eventueel onderzoeker 14 kan inhuren. Met deze onderzoeker kan hij wel een succesvolle expeditie starten aangezien deze onderzoeker samen met onderzoeker 5 de nodige waardes bereikt of overtreft.

De speler huurt daarom de onderzoeker 14 in en betaalt 5 goudstukken aan de bank. De speler voert een succesvolle expeditie uit en betaalt 10 goudstukken.

Aangezien één van de deelnemende onderzoekers terug naar het basiskamp moet, beslist de speler dat onderzoeker 14 naar het basiskamp wordt teruggelegd.

Hij verzet tenslotte ook de tolkaart naar Afrika.

Aangezien al zijn onderzoekers een actie hebben doorgevoerd, is zijn spelbeurt beëindigd.



C. De tolkaart verplaatsen

De speler mag de tolkaart met een actie van zijn onderzoeker op een willekeurig continent plaatsen.

Einde van een spelbeurt

Een spelbeurt is beëindigd als :

- 5 goudstukken van de bank worden genomen om later acties te kunnen uitvoeren ;
of
- alle onderzoekers van een speler een actie hebben uitgevoerd ;
of
- een speler verzaakt aan mogelijke acties van zijn onderzoekers ;
of
- een expeditie is mislukt.

Daarna worden alle onderzoekers van de speler weer netjes in de rij geschoven en de volgende speler met de klok mee is aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is ten einde van zodra een speler een vooraf bepaald aantal goudstukken heeft verkregen :

- bij 2 spelers 250 goudstukken ;
- bij 3 spelers 225 goudstukken ;
- bij 4 spelers 200 goudstukken.

Zowel de waarde van de goudstukken als de waarde van de vindplaatsen die een speler bezit, worden meegeteld.

Om de speelduur te kunnen verlengen of verkorten kan de benodigde geldwaarde worden verhoogd of verlaagd.