

Kosmos



Die neuen ENTDECKER



Een spel van Klaus Teuber

Liefste spelerin, liefste speler

Wanneer je "Die neuen Entdecker" voor de eerste maal speelt, heb je twee mogelijkheden om het spel te leren.

1. Je leest deze spelregels en legt het spel dan uit aan je medespelers. Tijdens het spel laat je de pagina's 25/26 van het boekje "Prof. Easy's - gelijk gespeeld" open voor je liggen. Hier vind je de essentiële fasen van een speelbeurt als overzicht voorgesteld.

of

2. Je verzaakt aan de studie van deze spelregels en start het spel onmiddellijk met de "*Prof. Easy's - gelijk gespeeld*" introductie.

INHOUD

4 nederzettingen

8 steunpunten

67 verkenners

180 ontdekkingskaarten

gouden munten t.w.v. 1 en 5

9 plantenschijfjes:

aardnoten, cacao, ananas, tomaten, tabak, katsjoe (rubber), bonen, aardappelen, maïs

7 hutten van het opperhoofd

1 ontdekkingschip

1 dobbelsteen

1 linnen zakje

1 speelbord

1 Prof. Easy's - gelijk gespeeld (introductiespel)

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Waarover gaat het ? Als ondernemingslustige ontdekkers dringen de spelers in onbekende gewassen door. Nieuwe eilanden worden ontdekt en wie ze met verkenners doorzoekt zal exotische oerwoudplanten vinden. Winnaar is wie bij de ontdekking en de zoektocht van nieuwe eilanden de meeste ontdekkingspunten verkrijgt. Het speelbord bestaat uit 4 gebieden :

- nog niet ontdekt gebied Hier worden nieuwe eilanden ontdekt.
- randvelden Van hier uit wordt het onontdekte gebied bereikt.
- oerwoud Via de 7 paden zoeken verkenners naar de schatten van de nieuwe wereld
- de zeeslang Voor de ontdekking van nieuwe eilanden en voor succesrijke verkenners krijgen de spelers ontdekkingspunten. Deze worden op de velden van de zeeslang bijgehouden.

De schatten uit het oerwoud zijn op 9 plantenschijfjes (telkens 3 met de waarden 5, 10, 15) voorgesteld. De plantenschijfjes worden in het bijgeleverde linnen zakje gestoken. Omdat er steeds maar 7 van deze plantenschijfjes in het spel komen, kan men niet uitrekenen welke schijfjes nu juist in het spel zijn.

De assemblage van de hoofdmanhutten

1 Buig de beide verbindingen van het bovenste deel van de hut lichtjes naar onder.

2 Steek de verbindingen in de beide inkepingen van het onderste deel.

Op elk van de 7 oerwoudvelden wordt een hut gezet.

De ontdekkingskaarten hebben twee verschillende rugzijden:

➤ rugzijde met cijfer

➤ neutrale rugzijde (hiertoe behoren ook de ?-kaarten)

De ontdekkingskaarten worden volgens hun rugzijde gesorteerd. *Opmerking: Op sommige rugzijden met cijfer staat een letter. Deze hebben geen betekenis in het normale spel. Zij zijn enkel nodig voor Prof. Easy's introductiespel.*

De ontdekkingskaarten met hetzelfde cijfer worden op stapeltjes gelegd. De stapels worden omgedraaid. Deze stapels heten "open stapel", omdat het overeenkomstige landschap te zien is.

De ontdekkingskaarten met de neutrale rugzijden worden goed geschud en op 6 min of meer even hoge stapels gelegd. Daarbij speelt het geen rol of er al dan niet één of meerdere vraagtekens als bovenste kaart van een stapel te zien zijn.

Achter ontdekkingskaarten met vraagtekens verbergen zich extra gebeurtenissen. Welke dat zijn lees je in kolom 11.

Met twee wordt er met de kleuren rood en wit gespeeld. Iedere speler krijgt 20 verkenners, 2 steunpunten en 1 nederzetting.

Met drie wordt met de kleuren rood, wit en geel gespeeld. Iedere speler krijgt 15 verkenners, 2 steunpunten en 1 nederzetting.

Met vier wordt met alle kleuren gespeeld. Iedere speler krijgt 12 verkenners, 2 steunpunten en 1 nederzetting.

Iedere speler zet één van zijn verkenners als telsteen op veld "0" van de zeeslang.

Iedere speler krijgt goudstukken ter waarde van 7 als startkapitaal. De overige goudstukken worden naast het speelbord gelegd. Zij vormen de bank. De dobbelsteen en het ontdekkingschip worden klaargelegd. Het ontdekkingschip kan door iedereen gebruikt worden.

De opbouw van het speelbord

Voor het eerste spel worden van de open stapels 7 zeekaarten, twee kaarten met cijfer 5 en de ene bonuskaart met cijfer 10 (rugzijde "7") zoals afgebeeld op de velden van het onontdekte gebied gelegd. Wanneer je het spel opnieuw speelt, kies je best voor een andere opbouw. Voorbeelden hiertoe vind je aan het einde van deze spelregels.

SPELVERLOOP

Overzicht van het spelverloop

- De jongste speler begint.
- Wanneer een speler aan de beurt is, neemt hij het ontdekkingschip en gaat daarmee op ontdekkingsvaart. Heeft hij land ontdekt, dan mag hij op dit land een verkenners, een steunpunt of een nederzetting achterlaten. Daarmee is zijn speelbeurt beëindigd.
- Wanneer een speler zijn zet beëindigt en als gevolg van zijn ontdekkingstocht word(t)(en) één of meerdere eilanden volledig ontdekt, dan komt het tot een eilandwaardering. Nu worden ontdekkingspunten uitgedeeld en succesrijke ontdekkers mogen hun telsteen op de zeeslang vooruitzetten.
- Daarna is de volgende speler volgens de wijzers van de klok aan de beurt en deze krijgt het ontdekkingschip.
- Het spel loop ten einde zodra alle velden van het "onontdekte gebied" ontdekt zijn, d.w.z. met kaartjes 'belegd' zijn.

Verloop van een speelbeurt

- Goudinkomsten dobbelen : Enkel wanneer je minder dan 4 goudstukken bezit.
- Startveld bepalen : Je bepaalt waar je ontdekkingsreis begint.
- Startkosten betalen : Meestal kom je vanaf hier wel het best rond.
- Ontdekkingskaarten aankondigen : Hoe meer je aankondigt, des te groter je ontdekkingskansen
- De ontdekkingsreis : Je ruikt op in het onontdekte gebied
- Eenheid afzetten : Wanneer je tijdens je ontdekkingsreis land ontdekt.
- Gedefinieerd veld opvullen : Leemtes worden opgevuld.

1. Goudinkomsten dobbelen

Wanneer een speler bij het begin van zijn beurt over minder dan 4 goudstukken beschikt, dobbelt hij om goudinkomsten voor alle spelers: De speler krijgt zoveel goudstukken als het geworpen aantal ogen. Alle andere spelers krijgen een goudstuk meer. Dobbelt de speler het roer, dan mag hij als dobbelresultaat 2, 3, 4, 5, of 6 kiezen.

Voorbeeld: Een speler dobbelt het roer. Hij kiest voor het getal "6" en krijgt 6 goudstukken. Alle andere spelers krijgen 7 goudstukken.

2. Startveld bepalen

De speler neemt het ontdekkingschip en zet het op een randveld of op een ontdekt veld (d.i. een met een kaartje belegd veld). Op volgende voorwaarden moet daarbij gelet worden : Het startveld moet met minstens één zeezijde aan een onontdekt veld grenzen. Gaat het bij het startveld om een ontdekt veld, dan moet vanaf hier een weg naar een randveld leiden, d.w.z. het veld moet via de witte puntjeslijn een verbinding met een randveld hebben. Voorbeelden:

- A: Niet veroorloofd, omdat het startveld geen aangrenzend onontdekt veld heeft.
- B: Niet veroorloofd! Het startveld grenst slechts met landzijden aan een onontdekt veld.
- C: Niet veroorloofd! Het startveld bezit geen weg (witte puntjeslijn) naar een randveld.
- D: Veroorloofd ! Het startveld grenst met twee zeezijden aan een onontdekt veld en heeft een uitweg naar een randveld.E: Veroorloofd! Het als startveld gekozen randveld bezit een naburig onontdekt veld.

3. Startkosten betalen

- A) Te betalen randvelden Kiest een speler als startveld een randveld waarop één of twee goudstukken afgebeeld staan, betaalt hij het overeenkomstig aantal afgebeelde goudstukken aan de bank. Kiest hij als startveld een kaartje dat enkel vanaf een te betalen randveld te bereiken is, betaalt hij eveneens zoveel goudstukken als er op het randveld afgebeeld staan.
- B) Tol : Kiest een speler als startveld een kaartje dat door een nederzetting of een steunpunt van een medespeler bezet is, dan betaalt hij deze 2 goudstukken tol. Verkenners kosten geen tolgeld. Kiest hij als startveld een kaartje, waarvan de enige weg naar een randveld over een kaartje met een nederzetting of een steunpunt van een medespeler voert, dan betaalt hij deze evenzeer 2 goudstukken. Liggen meerdere nederzettingen of steunpunten op een weg, dan moet hij aan iedere bezitter van deze eenheden 2 goudstukken betalen.

Voorbeeld : Startveld A: Speler "paars" is aan de beurt. Hij betaalt 1 goudstuk aan de bank, omdat het startveld enkel over een te betalen randveld (één goudstuk) te bereiken is. Hij betaalt bovendien telkens 2 goudstukken aan speler "rood" en "geel" omdat de enige weg naar een randveld over een kaartje met steunpunten van deze spelers voert. Startveld B: De speler betaalt 2 goudstukken aan speler "wit" omdat hij op een kaartje met een wit steunpunt start. Startveld C: De speler betaalt geen startkosten, omdat er een kostenloze verbinding tussen zijn startveld en een randveld bestaat.

4. Ontdekkingskaartjes aangeven en betalen

Voordat de eigenlijke ontdekkingsreis begint, moet de speler aangeven hoeveel ontdekkingskaartjes hij maximaal wil inzetten en eveneens of hij kaartjes van de open dan wel van de verdekte stapel wil trekken. Daarna betaalt hij ineens alle aangegeven kaartjes. Een kaartje van een verdekte stapel kost 1 goudstuk, een kaartje van een open stapel kost 4 goudstukken. Voorbeeld: een speler geeft 4 verdekte kaartjes aan en betaalt 4 goudstukken.

Hij mag gedurende zijn ontdekkingsreis tot 4 kaartjes van een willekeurige verdeckte stapel trekken. of: een speler geeft 2 open kaartjes aan, betaalt 8 goudstukken. Hij mag tijdens zijn ontdekkingsreis 2 willekeurige kaartjes van de open stapels trekken.

Belangrijk : Principieel moet een speler minstens één kaartje aangeven en de aansluitende ontdekkingsreis uitvoeren. Enkel dan, wanneer hij kan bewijzen dat hij de kosten van een ontdekkingsreis niet kan betalen, mag hij er aan verzaken en zijn speelbeurt voortijdig beëindigen.

5. De ontdekkingsreis

Wanneer de speler de ontdekkingskosten betaald heeft, A trekt hij één kaartje van een stapel, B legt hij dit kaartje passend aan het startveld respectievelijk het laatst ontdekte veld met het schip aan en C zet het ontdekkingschip op het kaartje verder. Hij kan deze 3 stappen overeenkomstig het aantal van zijn aangegeven kaartjes herhalen. **Belangrijk**: Wanneer een speler meerdere kaartjes aangegeven en betaald heeft, dan mag hij niet gelijk alle aangegeven kaartjes in eenmaal nemen en dan in willekeurige volgorde aanleggen. Integendeel, de volgorde A,B,C moet steeds gevolgd worden. Een volgend aangegeven kaartje mag pas dan getrokken worden, nadat het schip op het laatst aangelegde kaartje gezet werd.

- A) **Kaartjes trekken** : De speler trekt het bovenste kaartje van één van de 6 verdeckte stapels. Hij heeft de keuze of hij een kaartje zonder of met een vraagteken neemt, in zoverre er eentje bovenaan de stapel ligt. Kaartjes met vraagteken verbergen een gebeurtenis. De betekenis van de gebeurtenissen worden in kolom 11 verklaard. Alle aangegeven kaartjes mogen van willekeurige stapels getrokken worden. Wie kaartjes van open stapels wil nemen, moet dit bij het begin van zijn ontdekkingsreis aangegeven hebben en als ontdekkingskosten 4 goudstukken per aangegeven kaartje betaald hebben. **Belangrijk: Het is niet geoorloofd binnen één ontdekkingsreis zowel kaartjes van de verdeckte als ook van de open stapels te nemen.**
- B) **Kaartjes aanleggen** : Vervolgens moet de speler onderzoeken of het kaartje past. Een kaartje past, wanneer het 1 met één van zijn zeezijden aan een willekeurige zeezijde van het kaartje waarop het ontdekkingschip staat, kan worden aangelegd en 2 alle zijden van het kaartje aan de aangrenzende, reeds gelegde kaartjes past. In de bovenste afbeelding is een kaartje in positie "A" verkeerd aangelegd, omdat land aan de zee van een randveld grenst. In positie "B" is het kaartje juist aangelegd. Soms passen kaartjes niet, hoe men ze ook draait (zie onderste afbeelding). In dit geval komt dat kaartje op een aflegstapel (Het eerste niet passende kaartje is het eerste kaartje van de aflegstapel). Voor een niet passend kaartje mag men geen vervangkaartje nemen en men krijgt er ook geen goudstuk voor terug. Wanneer een ontdekkingskaartje met een vraagteken getrokken wordt en het past niet, dan vindt de overeenkomstige gebeurtenis ook niet plaats (zie ook kolom 11 "De gebeurtenissen"). **Opmerking**: Uiterst zelden komt het voor dat noch de kaartjes van de verdeckte, noch van de open stapel voldoen. In dit geval mag men zich bedienen van de kaartjes van de aflegstapel (zie ook kolom 12).
- C) **Ontdekkingschip voortzetten** : Wanneer een kaartje past, moet het worden aangelegd en het schip op het kaartje voortgezet worden. Daarmee is het veld ontdekt. Dat geldt ook wanneer het ontdekkingschip daardoor in een richting vaart, die de speler niet wil. Voorbeeld: De speler zou graag in de richting van veld "A" op ontdekking gaan en trekt een kaartje (D). Spijtig genoeg past het kaartje, hoe het ook gedraaid wordt, niet op veld "A". Het kaartje past ook niet op veld "B", enkel op veld "C". De speler moet het kaartje op veld "C" leggen en het schip op dit kaartje zetten.

Einde van de ontdekkingsreis

Een speler mag zijn ontdekkingsreis zo lang verderzetten (indien hij de stappen A,B,C herhaalt) tot hij opnieuw:

- zoveel ontdekkingskaartjes getrokken heeft, als hij aangegeven had of
- het ontdekkingschip vastgelopen is of
- hij tijdens zijn ontdekkingsreis een eenheid op het laatst ontdekte veld afzet (zie 6. "Eenheid afzetten)
- Op de beide afbeeldingen zijn doodlopende vaargeulen voorgesteld. Er zijn geen zeezijden waaraan er een kaartje aangelegd kan worden.

Landt een schip in het slop, dan is de ontdekkingsreis ten einde. Aangegeven kaartjes, die niet meer kunnen ingezet worden, vervallen. De speler krijgt het goud dat hij voor deze kaartjes betaald heeft niet terug. Pech wanneer men bijvoorbeeld 4 kaartjes aangegeven heeft en reeds met het eerste vastloopt.

Voorbeeld: een speler geeft 3 kaartjes van de verdeckte stapel aan en betaalt 3 goudstukken. Hij start op kaartje "A" en trekt zijn eerste kaartje (B). Hij legt het passend aan en zet het schip vooruit. Helaas is er aan dit kaartje geen zeezijde, die aan een onontdekt veld grenst. Daarmee is zijn ontdekkingsreis voortijdig beëindigd. Zijn beide nog aangegeven kaartjes vervallen en hij krijgt daarvoor geen goudstuk terug. De speler mag echter nog een eenheid op kaartje "B" afzetten.

6. Eenheid afzetten

Een speler kan op een laatst ontdekt veld tijdens zijn ontdekkingsreis telkens een eenheid afzetten, in zoverre land op het kaartje is afgebeeld. Daarmee is zijn ontdekkingsreis echter onmiddellijk beëindigd en nog aangegeven kaartjes vervallen. Het is niet toegestaan een eenheid op het startveld af te zetten, omdat dit immers geen nieuw tijdens de ontdekkingsreis van de speler ontdekt veld is. Er mag per ontdekkingsreis slechts één eenheid afgezet worden. Voor het afzetten van eenheden moet goud betaald worden:

- Verkenner 1
- Steunpunt 3
- Nederzetting 6

Bij kaartjes met twee gescheiden landdelen moet de speler beslissen op welk landdeel hij zijn eenheid wil afzetten.

Voorbeeld 1: De speler heeft 3 kaartjes aangegeven en betaald. Hij legt de eerste twee kaartjes passend aan en zet telkens het schip vooruit. Als laatste kaartje trekt hij een volledig zeeveld (B). Hij heeft daarmee de kans verkeken een eenheid af te zetten. Deze situatie verduidelijkt waarom het zinvol kan zijn, de ontdekkingsreis vroeger (hier met een eenheid op kaartje A) vrijwillig te beëindigen.

Voorbeeld 2: Speler "wit" heeft 3 kaartjes aangegeven en betaald. Hij start vanaf kaartje "A". Hij trekt het kaartje "B", legt het aan en verzet het schip. Hij trekt kaartje "C". Ook kaartje "C" past. Hij zet het schip vooruit. Nu had de speler nog een derde kaartje mogen trekken. De speler zet echter een steunpunt op kaartje "C" af, waardoor hij de waardevolste eenheid op het volledig ontdekte eiland bezit (zie ook "Eilandwaardering"). Daarmee is zijn beurt beëindigd. Het aangegeven derde kaartje vervalt; de speler krijgt hiervoor geen goud terug.

Verwijderen van eenheden : Nederzettingen en steunpunten mogen pas na een eilandwaardering weer verwijderd en in de voorraad gelegd worden (zie ook "Tactische tips"). Verkenners mogen op elk moment, indien de voorraad op is, van een kaartje of een oerwoudveld verwijderd worden en weer in de voorraad gelegd worden, om ze later opnieuw in te zetten.

7. Gedefinieerd veld opvullen

Met gedefinieerd wordt een enkelvoudig, onontdekt veld aangeduid, wanneer het aan alle vier zijden door kaartjes of randvelden begrensd wordt. Gedefinieerde velden worden direct na het einde van een ontdekkingsreis met een passend kaartje van de open stapel opgevuld. Dezelfde regel geldt ook voor meerdere velden, wanneer ze enkel door land ingesloten zijn en dus niet meer voor het schip bereikbaar zijn. Belangrijk: Op kaartjes waarmee een gedefinieerd veld opgevuld werd, kunnen geen eenheden afgezet worden.

Voorbeeld: Speler "rood" heeft 2 velden ontdekt en zijn schip verzet. Na het afzetten van een verkennersreis is zijn ontdekkingsreis ten einde. Het daarbij ontstane, gedefinieerde veld (A) wordt met een passend kaartje van de open stapel opgevuld. Daardoor is ook een gebied (B) ontstaan, dat slechts door land omgeven is. Ook dit wordt met passende kaartjes gevuld. Na het opvullen van de gedefinieerde velden zijn twee eilanden volledig ontdekt en het komt tot een eilandwaardering.

De eilandwaardering : Wanneer een eiland aan het einde van een speelbeurt compleet ontdekt is, komt het tot een eilandwaardering. Worden twee of meerdere eilanden gelijktijdig ontdekt, dan beslist de speler die aan de beurt is, in welke volgorde de eilanden gewaardeerd worden. De waarde van een eiland is het gelijk aan het aantal kaartjes waaruit het is opgebouwd. Hierbij komt eventueel een bonus van 5 of 10 punten voor elk kaartje met een waterval. Het eiland in het voorbeeld hieronder bezit de eilandwaarde "9".

Ontdekker-rangorde bepalen : Grootste ontdekker van het eiland is de speler die de waardevolste eenheid op het eiland bezit. Hierbij geldt: een steunpunt is waardevoller dan een verkennersreis, een nederzetting is waardevoller dan een verkennersreis of een steunpunt. Heeft slechts één speler een nederzetting op het eiland, dan is deze de grootste ontdekker. Zijn er meerdere spelers met een nederzetting of heeft niemand een nederzetting op het eiland, wint van deze spelers, wie daar meer steunpunten heeft staan.

Heeft men daarbij alweer een gelijke stand, dan is beslissend wie meer verkenners heeft ingezet. Heerst er daarna nog steeds een gelijke stand, dan zijn de betreffende spelers even sterk en daarmee de grootste ontdekkers van dit eiland. Volgens hetzelfde schema worden nadien geplaatste ontdekkers bepaald, voor zover er zich eenheden van meerdere spelers op het eiland bevinden.

Vorderen op de zeeslang : Wie de grootste ontdekker is, rukt met zijn telsteen het aantal velden overeenkomstig de eilandwaarde op. Wie de tweede grootste ontdekker is, mag de halve eilandwaarde (een oneven getal wordt eerst naar boven afgerond) oprukken. Wie derde grootste ontdekker is, mag daarvan weer de helft opschuiven en voor een vierde grootste halveert de eilandwaarde nogmaals. Hebben meerdere spelers dezelfde rang, dan mogen zij allen de eilandwaarde die met hun rang overeenkomt verder gaan. De volgende geplaatste speler krijgt de helft van de eilandwaarde, die deze speler kreeg (zie de pat-situatie in het voorbeeld onder). Bereikt een telsteen veld "50" van de zeeslang, wordt hij op veld "0" gezet en van daar verder gezet. De velden tellen dan voor de bezitter van deze telsteen 50 ontdekkingspunten meer.

In de rechts afgebeelde spelsituatie heeft speler "geel" met zijn laatste aangegeven kaartje de ontdekking van een eiland beëindigd. Hij zet nog een nederzetting af. Hij is met zijn nederzetting de grootste ontdekker en rukt met zijn telsteen 9 velden voorwaarts. Spelers "rood" en "wit" hebben beiden even waardevolle eenheden en mogen als tweede grootste ontdekker 5 velden opschuiven. Speler "paars" gaat als derde grootste ontdekker 3 velden verder.

Eenheden terugnemen : Na de waardering van een eiland nemen de spelers hun steunpunten en nederzettingen van het gewaardeerde eiland weer in hun voorraad. Zij kunnen later weer op andere plaatsen ingezet worden. De verkenners daarentegen worden niet teruggenomen, maar direct op de paden van de hoofdmanhutten gezet.

Verkenners bij de hutten van de hoofdman zetten : Om de beurt neemt iedere speler één van zijn verkenners van het gewaardeerde eiland en zet hem telkens op het vrije veld dat het verst vooraan ligt, van een pad van een willekeurige hoofdmanhut. De speler die aan de beurt is begint; wanneer deze geen verkenners heeft, respectievelijk de volgende speler die een verkenners heeft. Dan volgt de volgende speler. Spelers zonder verkenners worden overgeslagen. Zolang nog meerdere spelers over verkenners beschikken, mag een speler steeds slechts één verkenners zetten wanneer hij aan de beurt is. Wanneer nog één speler verkenners heeft, mag hij ze allemaal in een keer zetten.

Het veld met het punt : Wie een verkenners op het veld met het punt voor een hut zet, trekt een plantenschijfje uit de zak. Hij bekijkt het schijfje, zonder dat de medespelers het kunnen zien. Aansluitend neemt hij de hoofdmanhut en schuift (het best onder de tafelrand) het plantenschijfje tussen het bovenste en het onderste deel van de hut.

Het oogveld : Wie een verkenners op een oogveld zet, mag het plantenschijfje van de bijhorende hut bekijken. Ook dit gebeurt het best onder de tafelrand zonder dat de medespelers kunnen zien.

Voorbeeld:

Na de ontdekkingsreis van speler "geel" is een eiland volledig ontdekt.

De waarde van het eiland bedraagt 17 (12+5). De spelers zetten hun telsteen vooruit:

- Geel: 17 velden
- Wit: 9 velden
- Rood: 5 velden
- Paars: 3 velden
- De spelers nemen steunpunten en nederzetting in hun voorraad terug.

In de volgorde: wit, paars, rood, wit, rood zetten de spelers hun verkenners op voorste vrije plaatsen van willekeurige hutten. Spelers "paars" en "wit" voorzien de betreffende hut van een plantenschijfje. Speler "rood" mag het schijfje van de hut bekijken omdat hij zijn verkenners op een oogveld heeft kunnen zetten.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer alle velden van het onontdekte gebied ontdekt, d.w.z. met ontdekkingskaartjes belegd zijn.

De waardering van de verkenners : De plantenschijfjes worden nu uit de hutten genomen en er open opgelegd. Wie de meeste verkenners op het pad naar een hut bezit, mag met zijn telsteen het op het schijfje aangegeven getal vooruit gaan. Hebben meerdere spelers een gelijk aantal verkenners op een pad, krijgt die speler de punten, wiens verkenner het dichtst bij de hut staat.

Voorbeeld: Speler "rood" en "paars" bezitten beiden evenveel verkenners op het pad naar de hoofdmanhut. Aangezien speler "paars" het dichtst bij de hut staat mag hij 10 velden met zijn telsteen vooruit gaan. Spelers "rood" en "wit" gaan met lege handen naar huis.

Winnaar van het spel : Winnaar is die speler die na alle 7 waarderingen van de verkenners met zijn telsteen op de zeeslang het verst naar voren staat, d.w.z. de meeste punten heeft. Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste goud.

Kaartenstapels zijn opgebruikt: Het kan uitzonderlijk gebeuren dat de kaarten van de verdeckte stapel opgebruikt zijn. In dit geval worden de kaarten van de aflegstapel geschud en worden er 2 nieuwe verdeckte stapels mee gebouwd.

Indien een speler bij de open stapels geen passend kaartje vindt, dan mag hij een passend kaartje van de aflegstapel nemen. Vindt hij er daar ook geen, mag hij in de verdeckte stapels zoeken. Daarna schudt hij deze stapels weer.

De gebeurtenissen (Aantal tussen haakjes) Trekt een speler een ontdekkingskaartje met een vraagteken, dan behandelt hij dit als een normaal kaartje. Hij moet het aanleggen wanneer het past. Daarna moet de gebeurtenis doorgevoerd worden en aansluitend het schip verzet. Past het kaartje niet, dan belandt het op de aflegstapel en de gebeurtenis gaat niet door.

Goudvondst (6) - De speler krijgt 3 goudstukken van de bank.

Piraat (5) - De speler verliest de helft van zijn goudvoorraad. Een oneven aantal wordt afgerond.

Oorspronkelijke bewoner (6) - De speler mag onmiddellijk één van zijn verkenners kosteloos op het dichtste vrije veld van een pad van een hoofdmanhut zetten. Heeft hij er geen meer in voorraad, dan mag hij er één uit het oerwoud of van een ontdekkingskaartje nemen.

Storm (5) - De zet van de speler eindigt onmiddellijk. Hij mag geen eenheid meer afzetten en eventueel nog aangegeven ontdekkingskaartjes vervallen. Zou met het kaartje een eiland volledig ontdekt zijn, komt het echter tot een waardering van het eiland.

Variant "opperste verkenner" van Fritz Gruber

Deze variant leent zich bijzonder voor het spel met twee. Om deze variant te kunnen spelen, markeer je de verkenner aan één zijde met een zwarte stift. De rode en witte verkenners krijgen de getallen 1 - 20. De paarse speelstenen worden beschreven met de getallen 1 - 15, de gele speelstenen met de getallen 1 - 12.

Voordat het spel begint, schrijf je 2 getallen in het geheim op een briefje en schuif je dit onder het speelbord. Met deze beide getallen hebben jullie twee van jullie verkenners als hoofdverkenner. Een hoofdverkenner telt bij de waardering van de verkenners dubbel.

Variaties van de beginopstelling : Voordat je een nieuw spel begint, varieer je de beginopstelling volgens volgende voorstellen. Natuurlijk kan je ook eigen variaties bedenken!

Variant 1: Het onontdekte gebied is 'overlangs' in 2 gebieden onderverdeeld. Door die verdeling kunnen de eilanden van beide gebieden niet samenkomen. De bonuskaarten zijn 2 aantrekkelijke ontdekkingszwaartepunten.

Variant 2: Het onontdekte gebied is dwars in 2 gebieden verdeeld. De bonuskaarten vormen 4 verschillende zwaartepunten in de ontdekking.

Variant 3: Het onontdekte gebied is in 3 gebieden onderverdeeld. De eilanden van deze 3 deelgebieden kunnen niet samenkomen. Met deze variant wordt eerder de bouw van kleine eilanden bevoordeeld. De bonuskaarten vormen 3 zwaartepunten in de ontdekking.

de pagina's 25/26 van het boekje "Prof. Easy's - gelijk gespeeld":

Speloverzicht

Zo, vanaf nu speel je alleen verder. Laat deze pagina's open liggen. Bijkomende vragen worden in de spelregels op de tussen haakjes vermelde kolom verklaard. Wanneer je met twee of met drie speelt, verwijder je de figuren van de gesimuleerde speler en de overtollige verkenners. In het spel met drie heeft iedere speler 15 en in het spel met vier 12 verkenners. Och ja, dat vergat ik bijna: op sommige kaartjes van de verdeckte stapel zijn vraagtekens afgebeeld. Deze kaartjes verbergen een goede of een slechte gebeurtenis. Laat je verrassen! Een verklaring van deze gebeurtenissen vind je op bladzijde 27 van deze introductie: nog veel spelgenot !

Goudopbrengst dobbelen voor iedereen (Spelregels kolom 4) Slechts wanneer je minder dan 4 goudstukken bezit. Je medespelers krijgen één goudstuk meer! Wie het roer werpt, bepaalt 2, 3, 4, 5 of 6 als dobbelresultaat.

Startveld bepalen (Spelregel kolom 4) Je kan het ontdekkingschip op elk randveld of ontdekt veld (kaartje) zetten, voor zover dit minstens aan één onontdekt veld grenst en een uitweg naar een randveld heeft.

Startkosten betalen (Spelregel kolom 5) Bepaal aan de hand van de witte lijn de weg die van het startveld naar een randveld voert. Wanneer er geen kostenloze weg bestaat, geldt: **te betalen randveld:** betaal het afgebeelde aantal goudstukken aan de bank. **Tussen startveld en randveld liggen nederzettingen / steunpunten van een tegenspeler:** betaal per nederzetting / steunpunt 2 goudstukken aan de tegenspeler.

2. Ontdekkingskaartjes aangeven en betalen (Spelregel kolom 5)

- per verdekt kaartje 1 goudstuk
- per open kaartje 4 goudstukken

3. Ontdekkingsreis (Spelregel kolom 6)

- Trek een kaartje.
- Leg het kaartje aan, indien het past.
- Verplaats het schip, indien het kaartje paste.
- Bij een kaartje met een vraagteken voer je de gebeurtenis uit.
- Indien je voldoende kaartjes aangegeven hebt en je geen eenheid afzet, herhaal je deze stap.

4. Eenheid afzetten (Spelregel kolom 7)

5. Je zet een eenheid af op het laatst ontdekte kaartje en betaalt 1, 3 of 6 goudstukken. Door het afzetten van een eenheid eindigt de ontdekkingsreis. Aangegeven, maar niet ingezette kaartjes vervallen.

6. Gedefinieerd veld opvullen (Spelregel kolom 8) Indien door je ontdekking(en) een gedefinieerd veld ontstaan is, vul je dat met een passend kaartje van de open stapel op.

7. Eilandwaardering (Spelregel kolom 9) Indien door je ontdekking(en) een eiland volledig ontdekt werd, volgt een waardering voor alle op dit eiland vertegenwoordigde spelers. Na de waardering van het eiland worden nederzettingen en steunpunten door hun bezitters terug bij zich genomen. **Verkenners** worden om beurt bij de hutten in het oerwoud (Spelregel kolom 10) gezet.