



Einauge sei wachsam !

Amigo, 2009

Wolfgang KRAMER & Michael KIESLING

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

# Einauge

## sei wachsam!

### Spelmateriaal

⇒ 56 eilandkaarten (in 8 kleuren)



⇒ 1 speelbord: 'De piratentafel van Eénoog'



⇒ 40 juwelen



⇒ dukaten  
(25x 1, 15x 5 en 11x 10)



⇒ 8 scheepskarten



⇒ 28 sabelkaartjes  
(23x 1 en 5x 5)



⇒ 1 handleiding

# Spelidee en doel van het spel

Moedige piraten, voorwaarts !

Midden in de grote oceaan liggen de eilanden waarop Eénoog onmetelijke rijkdommen heeft verstopt. Dukaten, sabels, schatkisten en vooral kostbare juwelen zijn er daar te vinden. Natuurlijk willen alle piraten hiervan het meeste voor zichzelf.

Ergerlijk genoeg komen de spelers, bij het bergen van de schatten, serieus in elkaars vaarwater. Bovendien is er dan ook nog Eénoog die zijn schatten goed bewaakt en alleen met sabels op het juiste moment kan worden overwonnen.

De spelers ontvangen juwelen als ze eilandkaarten kopen of al vechtende verkrijgen.

De speler met de **meeste juwelen** aan het einde van het spel, wint.

## Spelvoorbereiding

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.

Iedere speler ontvangt **2 sabels**, **1 juweel** (waarde 1) en **20 dukaten**. De overige sabels, juwelen en dukaten worden als voorraad naast het speelbord gelegd.

Afhankelijk van het aantal spelers worden alle eilandkaarten van één of meerdere kleuren uitgesorteerd en spelen niet mee:

- 2 spelers: drie kleuren naar keuze worden terug in de doos gelegd;
- 3 spelers: twee kleuren naar keuze worden terug in de doos gelegd;
- 4 spelers: één kleur naar keuze wordt terug in de doos gelegd;
- 5 spelers: alle eilandkaarten spelen mee.

De uitgesorteerde eilandkaarten worden terug in de doos gelegd.

De overige eilandkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel naast de piratentafel gelegd.

**Zes eilandkaarten** worden blootgelegd en open als vitrine naast de tafel van Eénoog gelegd. De **bovenste eilandkaart** van de voorraadstapel wordt open op de tafel van Eénoog gelegd op één van de zes mogelijke plaatsen.

De **acht scheepskaarten** worden onder de verdekte voorraadstapel gelegd.

voorraadstapel



de piratentafel van Eénoog



de vitrine

## De eilandkaarten



Er zijn eilandkaarten in acht kleuren. Van iedere kleur zijn er zeven verschillende eilanden die zich onderscheiden in prijs en opbrengst.

Aan de **onderste rand** van iedere eilandkaart staat de prijs van de kaart. Dit aantal dukaten moet een speler betalen om de eilandkaart uit de vitrine te kunnen kopen (*in de afbeelding bijvoorbeeld 4 dukaten*).

Aan de **bovenste rand** staat wat de bezitter van de eilandkaart ontvangt nadat hij deze kaart heeft verworven (*in de afbeelding 1 sabel en 1 dukaat alsook 2 schatkisten voor de eindafrekening*).

**Sabel, dukaten** en **juwelen** ontvangt de speler onmiddellijk als hij de kaart verwerft. Hij legt de kaart open voor zich op de tafel.

Voor de schatkisten ontvangt de speler voorlopig niets.

De **schatkisten** worden pas aan het einde van het spel gewaardeerd.

## Meerdere eilandkaarten van één kleur

In de loop van het spel verzamelen de spelers eilandkaarten en leggen ze in kleurenrijen voor zich op de tafel. Eilandkaarten van eenzelfde kleur worden daarbij verticaal onder elkaar gelegd zodat men te allen tijde de opbrengst van de kaarten kan zien. Zodra een volgende kaart in een kleurenrij wordt gelegd, ontvangt de speler **onmiddellijk** sabels, dukaten en juwelen **van alle kaarten van deze kleurenrij**. Per kleur mag maar één kleurenrij worden gebouwd.

### Voorbeeld

Als eerste koopt de speler de groene eilandkaart voor 5 dukaten. Hij ontvangt 1 sabel en 2 dukaten.

In zijn volgende beurt koopt hij de groene eilandkaart voor 4 dukaten en legt die op de eilandkaart met de prijs van 5. Hij ontvangt onmiddellijk 2 sabels en 3 dukaten.

Tot slot koopt de speler nog de groene eilandkaart met de prijs van 8. Hij ontvangt 2 sabels, 3 dukaten en 2 juwelen.

Als er geen groene eilandkaart meer bijkomt, heeft de speler aan het einde van het spel 3 schatkisten verzameld in de kleur groen.



## Spelverloop

De jongste speler begint het spel. Daarna komen de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aan bod.

De speler die aan de beurt is, voert **achtereenvolgens** de volgende acties uit:

1. Hij **moet** één eilandkaart uit de vitrine kopen.
2. Hij **mag** vechten voor één eilandkaart van de piratentafel van Eénoog.
3. Hij **moet** van de vitrine één eilandkaart op de piratentafel van Eénoog leggen (deze actie vervalt als er al zes eilandkaarten op de piratentafel liggen).
4. Hij **moet** één of twee nieuwe eilandkaarten van de voorraadstapel blootleggen in de vitrine.

## 1. Een eilandkaart kopen

De speler **moet** één van de zes eilandkaarten uit de vitrine kopen die naast de piratentafel van Eénoog ligt. Hij betaalt de prijs die op de onderste rand staat in dukaten aan de voorraad.

De gekochte kaart legt de speler open bij zijn overige eilandkaarten van deze kleur.

Als de speler nog geen kaart van deze kleur heeft, begint hij een nieuwe kleurenrij.

Hij ontvangt **onmiddellijk** sabels, dukaten en juwelen **voor alle kaarten van deze kleurenrij** (zie voorbeeld op de vorige pagina). De schatkisten spelen pas bij de eindafrekening aan het einde van het spel een rol.

**Sabels** heeft een speler nodig om te strijden voor de eilandkaarten van Eénoog.

**Dukaten** heeft een speler nodig om volgende eilandkaarten uit de vitrine te kunnen kopen.

**Juwelen** moet een speler zoveel mogelijk verzamelen zodat hij er aan het einde van het spel meer heeft dan zijn medespelers.

Sabels, dukaten en juwelen legt de speler open voor zich neer.

In het geval een speler onvoldoende dukaten bezit om een eilandkaart te kopen, moet hij juwelen of een eilandkaart verkopen. Per juweel ontvangt hij 3 dukaten uit de voorraad, voor een eilandkaart ontvangt hij 5 dukaten. Juwelen worden terug in de voorraad gelegd, de kaart gaat uit het spel.

## 2. Vechten voor een eilandkaart van Eénoog

De speler **mag** van de tafel van Eénoog een eilandkaart nemen als hij hiervoor **3 sabels** in de voorraad legt. Als er op de eilandkaart die hij wil nemen een sabel is afgebeeld, moet hij **4 sabels** afgeven.

Ook de eilandkaarten die een speler van Eénoog heeft verkregen, legt hij open bij zijn andere eilandkaarten in de desbetreffende kleurenrij. Ook nu ontvangt hij onmiddellijk sabels, dukaten en juwelen **voor alle kaarten** van deze kleurenrij.

## 3. Een eilandkaart op de piratentafel van Eénoog leggen

De speler **moet** één eilandkaart uit de vitrine nemen en die op een plaats naar keuze op de piratentafel leggen. De speler moet deze actie doen ook als hij voorheen niet gevochten heeft voor een eilandkaart van Eénoog.

Deze actie vervalt als er op de piratentafel van Eénoog al zes eilandkaarten liggen.

## 4. Nieuwe eilandkaarten in de vitrine leggen

De vitrine wordt met kaarten van de voorraadstapel opnieuw aangevuld tot zes stuks.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Het einde van het spel is in zicht zodra een speler de eerste scheepskaart van de stapel blootlegt en in de vitrine plaatst. Alle andere spelers komen nu nog éénmaal aan de beurt, daarna volgen de slotronde en de eindafrekening.

De speler die na de eindafrekening de meeste juwelen bezit, wint het spel.

## Scheepskaarten

Scheepskaarten zijn jokerkaarten en kunnen aan een kleurenrij naar keuze worden toegevoegd en leveren dan, zoals gewoonlijk, opbrengsten op.

In elk geval **mag een kleurenrij maximaal uit zeven kaarten bestaan.**

Een scheepskaart kan ook afzonderlijk worden afgelegd, de kaart vormt dan het begin van een nieuwe kleurenrij.

## Slotronde

In de slotronde kan om de beurt iedere speler nog vechten om één eilandkaart door 3 of 4 sabels af te geven. Hij kan deze eilandkaart nemen van de piratentafel van Eénoog of uit de vitrine. Eilandkaarten met een sabel kosten 4 en eilandkaarten zonder sabel kosten 3 sabels.

De kaarten leveren uiteraard, zoals gewoonlijk, opbrengsten op.

## Eindafrekening

In de eindafrekening worden eerst sabels in dukaten omgezet en dan dukaten in juwelen geruild.

→ Voor elke sabel ontvangt een speler 3 dukaten.



→ Voor elke 5 dukaten ontvangt een speler 1 juweel.



### Schatkisten

De spelers ontvangen juwelen voor de schatkisten die zij bezitten.

**Elke eilandkleur wordt afzonderlijk gewaardeerd.**

- ⇒ De speler die de **meeste** schatkisten van een kleur bezit, ontvangt **7 juwelen.**
- ⇒ De speler met de **tweede meeste** schatkisten van een kleur, ontvangt **4 juwelen.**
- ⇒ De speler met de **derde meeste** schatkisten van een kleur, ontvangt **1 juweel.**

Bij een gelijke stand ontvangen alle spelers van die gelijke stand het volle puntenaantal. De eerstvolgende plaats vervalt. Als maar één speler schatkisten van een kleur heeft, ontvangt hij 7 juwelen. Als een speler in een kleur geen kaarten heeft of alleen kaarten zonder schatkisten ontvangt hij geen juwelen.

**De speler met de meeste juwelen wint het spel !**

### Voorbeeld

In de rode eilandkleur heeft speler A vijf schatkisten verzameld, speler B drie en speler C geen. Speler A ontvangt 7 juwelen voor de kleur rood, speler B ontvangt 4 juwelen en speler C geen. In de blauwe eilandkleur hebben zowel speler A als speler B wel eilandkaarten, maar op geen enkele eilandkaart is een schatkist afgebeeld. Daarom ontvangen ze geen juwelen voor deze eilandkleur. In de groene eilandkleur hebben speler A en speler B elk 3 schatkisten, speler C heeft 1 schatkist. Speler A en speler B ontvangen elk 7 juwelen, speler C ontvangt nog 1 juweel.

## Variant

Aanvullend aan de normale basisregels zijn er nu bij de eindafrekening ook juwelen te verdienen voor de verzamelde eilandkaarten van een verschillende kleur:

<b>eilandkleuren</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>juwelen</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	<b>28</b>

### Voorbeeld

Speler B heeft aan het einde van het spel eilandkaarten in zes verschillende kleuren. Hij ontvangt hiervoor extra 15 juwelen.