

Emerald

voor 2 - 5 spelers vanaf 10 jaar

In een nest van goud en edelstenen voelt het babydraakje Emerald zich op zijn best. Niet in het minst omdat ook mama draak een oogje in het zeil houdt, zeker nu ze weet dat talrijke ridders in de buurt op schattenjacht zijn. In de bergen in de omgeving is het immers vergeven van goud en edelstenen. En zo bewaakt de draak de ingang van haar hol, om elke indringer de pas af te snijden. Desalniettemin slaagt een enkeling er toch in om een deel van de drakenschat te bemachtigen.

Spelbenodigheden

- 1 spelbord
- 1 dobbelsteen (met de getallen 1 t/m 3)
- 1 draak
- 1 drakenspoor (houten balk)
- 25 ridders (telkens 5 in de 5 spelerskleuren)
- 24 edelsteenkaarten (telkens 6x robijn, smaragd, granaat en turkoois)
- 25 goudkaarten (telkens 5x de waarden 1 t/m 5)
- 5 bonuskaarten (telkens 1 voor elke edelsteensoort + 1 met alle edelsteensoorten)
- 4 drakenschatkaarten (met de waarde 5)
- 2 dummy-kaarten (varkentje, niet gebruikt in het spel)
- spelregels in 3 talen

Over het spelbord

Het spelbord toont de burcht met 4 torens en een hoofdgebouw als startplaats voor de ridders. Een weg voert van de burcht naar het hol en de schat van de draak. De eerste 6 velden van de weg lopen door weiland, de laatste 9 velden door een gang in een grot. Boven deze gang is plaats voorzien voor 9 stapels met edelsteenkaarten en het houten drakenspoor. Onder de gang is ruimte gelaten voor 9 stapels met goudkaarten. Zie ook de afbeelding in het originele spelregelboekje ter verduidelijking

Vorbereidingen

- Het spelbord wordt in het midden van de tafel opgevouwen.
- De 4 drakenschatkaarten worden in de rechtse helft van de schatkamer, op de afbeelding van de ridder gelegd.
- De 5 bonuskaarten voor de edelstenen worden binnen handbereik naast het spelbord gelegd.
- Het houten drakenspoor wordt naast de eerste vier velden van de onderaardse gang gelegd.
- Op het vierde veld van de onderaardse gang is een draak afgebeeld. Op dit veld wordt de draak zodanig naast het drakenspoor gezet dat zijn hoofd in de richting van de ingang van de grot wijst.
- De dobbelsteen wordt klaargelegd.
- De goudkaarten worden goed geschud.
- De edelsteenkaarten worden eveneens goed geschud.
- De goud- en edelsteenkaarten worden op de daarvoor voorziene plaatsen op het spelbord verdeeld; afwisselend in stapeltjes van 2 of 3 kaarten zoals getoond op het spelbord. De bovenste kaart van elk stapeltje wordt met de afbeelding naar boven gelegd. De twee goud- en edelsteenkaarten die nadien overblijven worden onbekeken in de doos weggelegd. Deze worden in het spel niet meer gebruikt.
- Elke speler kiest een kleur en ontvangt overeenkomstig het aantal spelers een aantal ridders:

5 spelers	4 ridders
3 en 4 spelers	5 ridders
2 spelers	8 ridders (4 van 2 kleuren)
- De overige ridders worden in het spel niet gebruikt en in de doos opgeborgen. Nu plaatst elke speler 1 ridder op elke startplaats. De kleuren van de startplaatsen hebben niets te maken met de kleuren van de ridders. Bij 2 en 5 spelers wordt het centrale gebouw niet gebruikt.

Spelverloop

De spelers bewegen hun ridders over de weg in de richting van de schatkamer. Daarbij kunnen ze in de onderaardse gang goud- en edelsteenkaarten verzamelen. Bereiken ze de schatkamer, krijgen ze nog meer kostbaarheden. Tijdens hun avontuur moeten de ridders echter opletten voor de draak. Komt de draak bij een ridder terecht, neemt zij hem gevangen. Als de ridder de vrijkoopsom in goud dan niet kan betalen, is hij uit de strijd. De speler die het meeste goud en edelstenen vergaart, wint het spel.

De spelers duiden een startspeler aan. Als een speler zijn beurt beëindigt, gaat de beurt in wijzerzin verder.

RIDDER VERPLAATSEN

Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij één of twee ridders verplaatsen. Het is echter niet toegelaten om eenzelfde ridder in één beurt tweemaal te bewegen. Een ridder die de startplaats verlaat, komt direct op de weg terecht. Elk veld op de weg telt als een stap. Ridders wisselen onderling niet van startplaats.

De speler moet een ridder precies zoveel plaatsen (stappen) bewegen als er zich ridders bevinden op het veld of de startplaats van waarop de ridder zijn beweging begint. Daarbij wordt de verplaatste ridder zelf ook meegeteld. *Voorbeeld: Staan op een veld 3 ridders, de eigen ridder(s) inbegrepen, zet een speler één van zijn ridders vanop dit veld 3 plaatsen verder.*

Ridders bewegen altijd in de richting van de schatkamer; nooit terug naar de burcht! Het laatste weideveld en het eerste onderaardse veld, liggen naast elkaar. Van het ene op het andere gaan, wordt beschouwd als elke gewone stap.

DE SCHATKAMER | Achter het laatste veld van de onderaardse gang, ligt de schatkamer. Van de gang in de schatkamer gaan, wordt als een gewone stap beschouwd. Bereikt een ridder de schatkamer, vervallen de eventuele overtollige stappen die hij mag doen en wordt op één van de vier stelplaatsen in de schatkamer gezet. Een speler die de schatkamer bereikt, neemt één van de drakenschatkaarten en legt ze open (met de puntzijde naar boven) voor zich neer. Daarmee eindigt zijn beurt.

KAARTEN NEMEN

Naast elk veld in de onderaardse gang liggen in totaal 5 goud- en edelsteenkaarten. Eindigt de beweging van een ridder op zulk een veld waarnaast ten minste één kaart ligt, moet die speler één van de open kaarten naast dit veld nemen. Als er zowel een goud- als edelsteenkaart open liggen, kiest de speler zelf welke van de twee hij neemt. Ligt onder de genomen kaart nog een verdeckte kaart, wordt deze nu omgedraaid. Wanneer een speler een kaart neemt, is daarmee ook zijn beurt onmiddellijk ten einde (ook wanneer het ridderkaart uit de schatkamer is).

Tip: Tijdens zijn beurt mag een speler twee ridders verplaatsen, maar moet zijn beurt echter vroegtijdig beëindigen wanneer hij in de onderaardse gang een kaart neemt. Daarom kan het interessant zijn om eerst een ridder te verplaatsen die zijn beweging beëindigt op een veld in de weide of op een veld in de grot waarnaast geen kaart meer ligt.

GOUDKAARTEN | De gewonnen goudkaarten worden toegedekt in de hand genomen. Bij het einde van het spel is elke kaart evenveel goudstukken (punten) waard als het getal dat erop staat. Goudkaarten kunnen ook gebruikt worden om gevangen ridders weer vrij te kopen (zie verder).

EDELSTEENKAARTEN | Edelsteenkaarten leggen de spelers open (met de puntenzijde naar boven) voor zich neer. Elke edelsteenkaart is aan het einde van het spel 1 goudstuk waard. Edelsteenkaarten kunnen niet gebruikt worden om de draak te betalen.

BONUSKAARTEN | De speler die er als eerste in slaagt om van elke edelsteensoort een kaart te bemachtigen, krijgt op het ogenblik dat hij de vierde soort in zijn bezit krijgt, ook de bonuskaart "4 verschillende edelstenen". Bij het einde van het spel is deze kaart 4 goudstukken waard. De vier overige bonuskaarten, worden pas bij het einde van het spel uitgereikt aan de spelers die van elke afzonderlijke edelsteensoort (alleen) de meeste kaarten bezitten. Elk van deze kaarten is eveneens 4 goudstukken waard.

DE DRAAK

DRAAK VERPLAATSEN | Beëindigt een ridder zijn beweging op een veld naast het drakenspoor of op het veld waarop de draak zich bevindt, komt de draak in beweging. Ligt naast dit veld nog een kaart, moet de speler deze eerst nemen.

De speler die zijn ridder verplaatste, werpt met de dobbelsteen en verplaatst de draak evenveel velden als de dobbelsteen aangeeft.

De draak wordt altijd in de richting verplaatst waarnaar haar hoofd wijst. Bereikt hij zo het laatste veld naast het drakenspoor, wordt ze omgedraaid en loopt in de tegenovergestelde richting verder. Op die manier loopt de draak altijd heen en weer naast het drakenspoor. Het omdraaien van de draak op zich, geldt niet als een verplaatsing.

RIDDER GEVANGEN NEMEN | De draak vangt een ridder pas nadat ze haar beweging voltooid heeft. Eindigt die beweging op een veld waarop geen ridder staat, gebeurt er verder niets.

Eindigt de draak haar beweging echter op een veld waar een ridder staat, wordt deze ridder door de draak gevangen genomen. Komt de draak op een veld met meerdere ridders terecht, beslist de speler die de draak verplaatste welke ridder gevangen genomen wordt: ook wanneer hij niet anders kan dan één van zijn eigen ridders gevangen te nemen. De andere ridderfiguren die dan op hetzelfde veld staan, gaan vrijuit en kunnen later weer normaal bewegen worden.

De speler wiens ridder gevangen genomen wordt, moet nu beslissen of hij zich wil vrijkopen of niet. Kan of wil hij dit niet, wordt de ridderfiguur in het drakennest in de schatkamer geplaatst, en is deze uit het spel. Uiteraard krijgt een uitgeschakelde ridder geen drakenschatkaart voor zijn roemloze aftocht, hoewel hij zich voor de rest van het spel in de schatkamer bevindt.

RIDDER VRIJKOPEN | Om te voorkomen dat een speler één van zijn ridders uit het spel ziet verdwijnen, kan hij op het ogenblik dat de draak hem gevangen neemt, zijn ridder weer vrijkopen door de draak een goudkaart uit zijn hand te geven. De waarde op de kaart is van geen belang voor het vrijkopen. De bewuste goudkaart wordt daarna uit het spel genomen. De vrijgekochte ridder blijft op het veld met de draak staan en kan later weer normaal bewegen worden.

Belangrijk: Een ridder kan alleen met behulp van goudkaarten vrijgekocht worden. Het is niet mogelijk om de draak te verleiden met edelsteen-kaarten, drakenschatkaarten of bonuskaarten.

DRAKENSPOOR VERSCHUIVEN | Nadat de draak zich bewogen heeft, wordt het drakenspoor één veld in de richt van de schatkamer verschoven. Van zodra het drakenspoor het laatste veld voor de schatkamer bereikt heeft, blijft het spoor daar voor de verdere duur van het spel liggen en wordt dus niet meer verschoven. Vanaf dan beweegt de draak zich nog enkel op de vier velden voor de ingang van de schatkamer.

Het kan soms gebeuren dat de draak haar beweging op het veld naast het drakenspoor eindigt, dat het verst van de schatkamer verwijderd is. Als het drakenspoor dan naar rechts verschoven wordt, staat de draak uitzonderlijk niet meer naast het spoor, maar ervoor. Van zodra een ridder zijn beurt beëindigt op een veld naast het spoor of op het veld waar de draak staat, komt de draak opnieuw in beweging en loopt dan weer als voorheen naast het drakenspoor.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler de laatste drakenschatkaart neemt of wanneer een speler nog slechts 1 ridder in het spel heeft.

Dan worden de vier overgebleven bonuskaarten voor de afzonderlijke edelsteensoorten uitgereikt aan de spelers die van de betreffende edelsteensoorten de meerderheid bezitten. Hebben meerdere spelers gezamenlijk de meerderheid in een edelsteensoort, wordt de bonuskaart van die soort niet uitgereikt.

Waardering

Nu tellen alle spelers het aantal gewonnen goudstukken. Daarbij telt elke **goudkaart** voor evenveel goudstukken als de **waarde** die erop staat (1 t/m 5), elke **drakenschatkaart** voor **5 goudstukken**, elke gewonnen **bonuskaart** voor **4 goudstukken** en elke **edelsteenkaart** voor **1 goudstuk**.

De speler met het hoogste totaal wint! Bij gelijke stand wint de speler met de meeste drakenschatkaarten; geldt ook daarvoor een gelijke stand, is het aantal gewonnen edelsteenkaarten bepalend.

Regels voor 2 spelers

In een spel voor 2 personen wordt op precies dezelfde manier gespeeld als hierboven beschreven. Alleen bij het verplaatsen van de ridders geldt een extra beperking. Omdat elke speler ridders van twee kleuren bezit, mag hij per beurt slechts ridders van één kleur bewegen. De speler mag zelf kiezen met welke kleur hij in zijn beurt speelt.

