



Im Reich der Jadegöttin

Kosmos, 2007

Klaus TEUBER

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 90 minuten

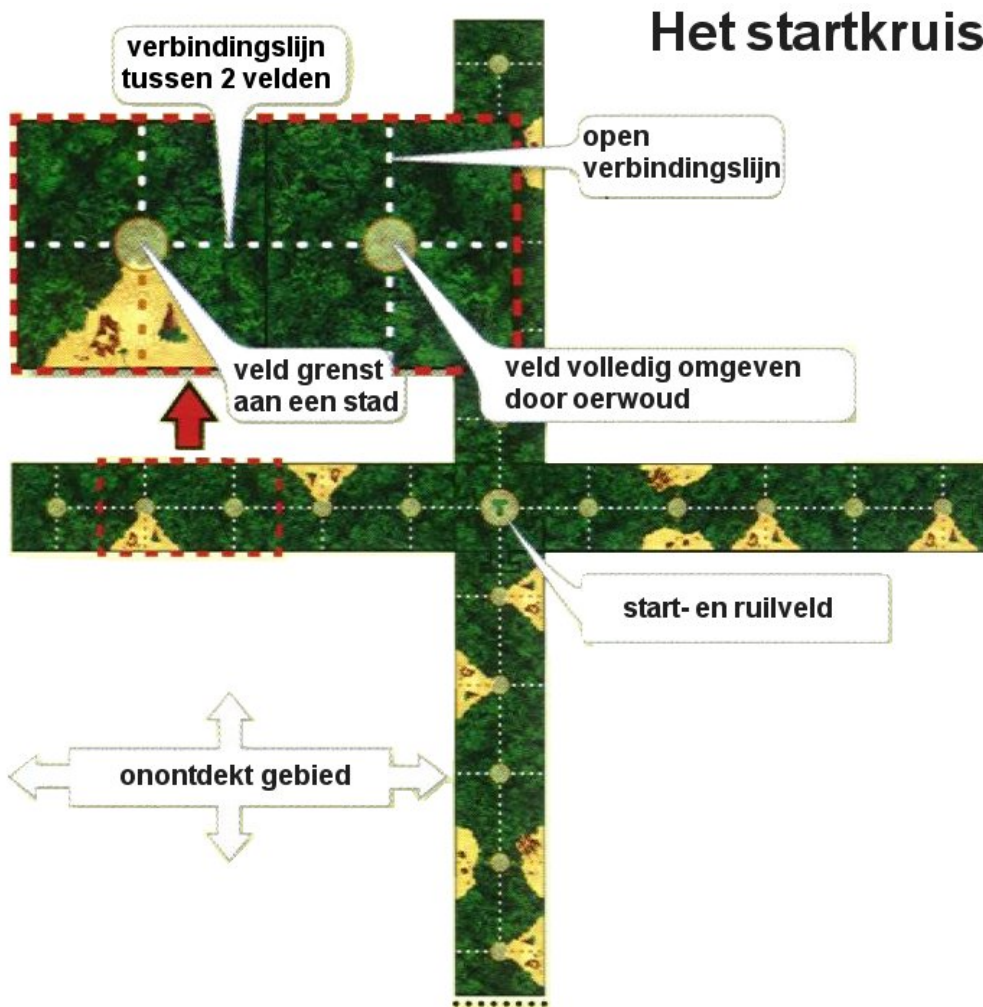
Spelmateriaal

- 85 ontdekkerstegels;
- 38 goudmunten (32x 1 en 6x 5);
- 1 startkruis met één centraal veld (start- en ruilveld) en 4 stroken
- 4 figurensets in vier kleuren, telkens bestaande uit 1 jeep, 3 figuren met één archeoloog en telkens één figuur met twee en drie archeologen;
- 72 artefactfiches
- 4 rekjes met twee voetjes en 6 aflegstrookjes

Waarover gaat het ?

Diep in het bijna ondoordringbare oerwoud werden de restanten van de 'vergeten stad', een teloorgegangene cultuur, ontdekt. De spelers dringen met hun jeeps door in het oerwoud en ontdekken steeds meer delen van de vergeten stad en zetten hier hun archeologen af. Als een regio van de vergeten stad compleet wordt ontdekt, worden het goud en de brokstukken (artefacten) van standbeelden van de beroemde Jadegodin gevonden. Iedere speler probeert om met zijn gevonden brokstukken zo veel mogelijk beelden samen te stellen.

Spelvoorbereiding



Het startkruis wordt samengesteld uit het start- en ruilveld en de 4 stroken. Op het startkruis zijn ronde velden afgebeeld die door lijnen met elkaar zijn verbonden. De velden zijn omgeven door oerwoud. Sommige velden grenzen aan een deel van de vergeten stad. De regio buiten het kruis is onontdekt gebied. Tot dit onontdekt gebied voeren **open verbindingslijnen**.

- ⇒ Alle ontdekkerstegels worden op de rugzijde gedraaid, zeer grondig gemixt en daarna verdeeld in zes, ongeveer even hoge, verdeckte stapels. Deze verdeckte stapels worden naast het speelvlak gelegd.
- ⇒ Iedere speler trekt één tegel van een stapel naar keuze en legt die als vitrine open voor zich neer.
- ⇒ De artefactfiches worden aan één zijde van het speelvlak verdeckt op een hoopje gelegd. Vijf artefactfiches naar keuze worden blootgelegd. Er zijn goed bewaarde artefacten (een letter op een gouden veld) en slecht onderhouden artefacten (letter op een zwart veld).



- ⇒ Iedere speler ontvangt een rekje, twee voetjes en 6 aflegstrookjes. De aflegstrookjes worden in de horizontale gleuven van het rekje geklikt. De voetjes worden met hun gleuven in de gleuven van het rekje geschoven. Elke speler plaatst zijn rekje zo voor zich neer dat de medespelers geen inzichtmogelijkheid hebben.
- ⇒ Iedere speler kiest een kleur en ontvangt in deze kleur een figurenset.



- ⇒ Iedere speler plaatst zijn jeep op het start- en ruilveld.
- ⇒ Iedere speler ontvangt 5 goudmunten met de waarde '1'. Tijdens het spel is het aan te raden dat iedere speler zijn goud achter zijn rekje verborgen houdt.

Spelverloop

1. Jeep verplaatsen

De speler die aan de beurt is, mag zijn jeep verplaatsen of laten staan.

2A. Ontdekken

Als de jeep van een speler op een veld staat dat minstens één open verbindinglijn bezit of als de jeep naar zulk een veld wordt verplaatst, probeert de speler om een ontdekkerstegel passend aan te leggen (te ontdekken).

- Als de tegel niet past, legt hij deze tegel in zijn vitrine en zijn reguliere speelbeurt is ten einde.
- Als de tegel past, moet de speler zijn jeep op het veld van deze tegel plaatsen. Toont de tegel een deel van de vergeten stad, mag hij **één archeologefiguur afzetten** (zie pagina 6). Daarna is zijn reguliere speelbeurt voorbij.
- Als een speler met een tegel een compleet door oerwoud omgeven regio van de vergeten stad heeft gevormd, komt het na zijn speelbeurt tot een opgraving van de archeologische vondsten (zie pagina 6) waarbij goud en artefacten worden gevonden.

2B. Artefacten ruilen

Als de jeep van de speler op het start- en ruilveld staat of als de jeep naar dit veld wordt verplaatst, mag hij tot twee van zijn artefacten ruilen. Daarna is zijn reguliere speelbeurt voorbij.

BONUSBEURT

*Na elk van zijn reguliere speelbeurten mag een speler **éénmaal voor 1 goudstuk één bonusbeurt** (een tweede direct aansluitende speelbeurt) kopen.*

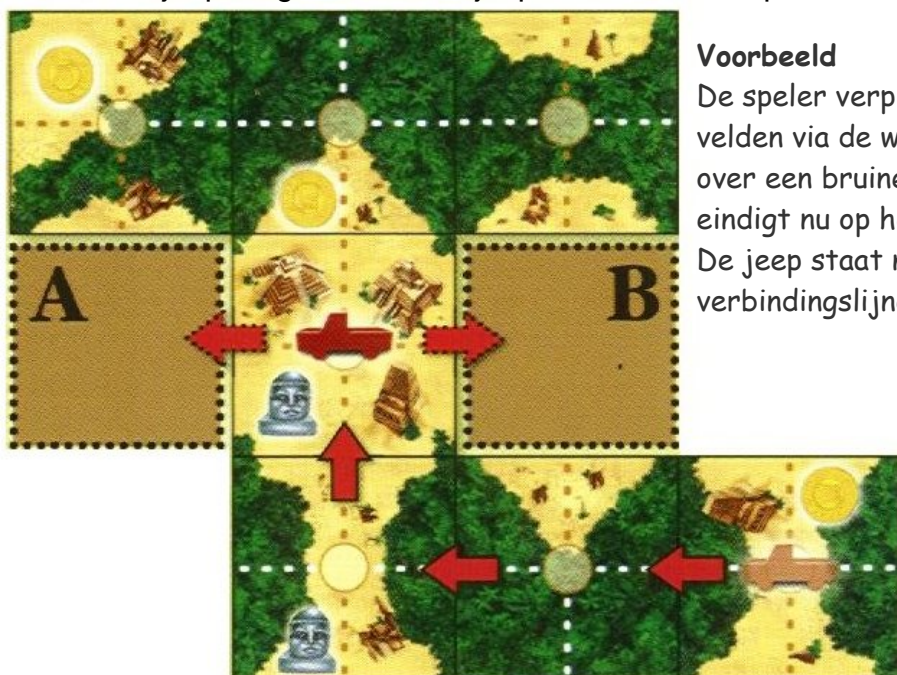
De speler die voor deze optie kiest, kan nogmaals alle mogelijkheden, die hij ook in zijn eerste speelbeurt had, opnieuw kiezen (jeep verplaatsen ofwel artefacten ruilen of ontdekken).

Spelverloop in detail

1. Jeep verplaatsen

Als een speler aan de beurt is, kan hij zijn jeep ofwel op dit veld laten staan en van daaruit ontdekken ofwel naar een ander vrij veld reizen en van daaruit ontdekken. Een jeep wordt langs de verbindinglijnen verplaatst. De velden zijn verbonden door witte of bruine lijnen. Een jeep kan willekeurig ver worden verplaatst zolang hij enkel over witte verbindinglijnen wordt verplaatst.

Zodra een speler met zijn jeep over een bruine verbindingslijn reist, eindigt de rit van de jeep op het veld daarachter. Het veld waarop de jeep zijn rit beëindigd, mag nog niet zijn bezet door een andere jeep. De enige uitzondering is het start- en ruilveld waarop meerdere jeeps mogen staan. Een jeep mag wel over de jeep van een medespeler worden gezet.



Voorbeeld

De speler verplaatst zijn jeep eerst over meerdere velden via de witte verbindingslijnen en tot slot over een bruine verbinding. De rit van de jeep eindigt nu op het veld daarachter.

De jeep staat nu op een veld met 2 open verbindingslijnen (A en B).

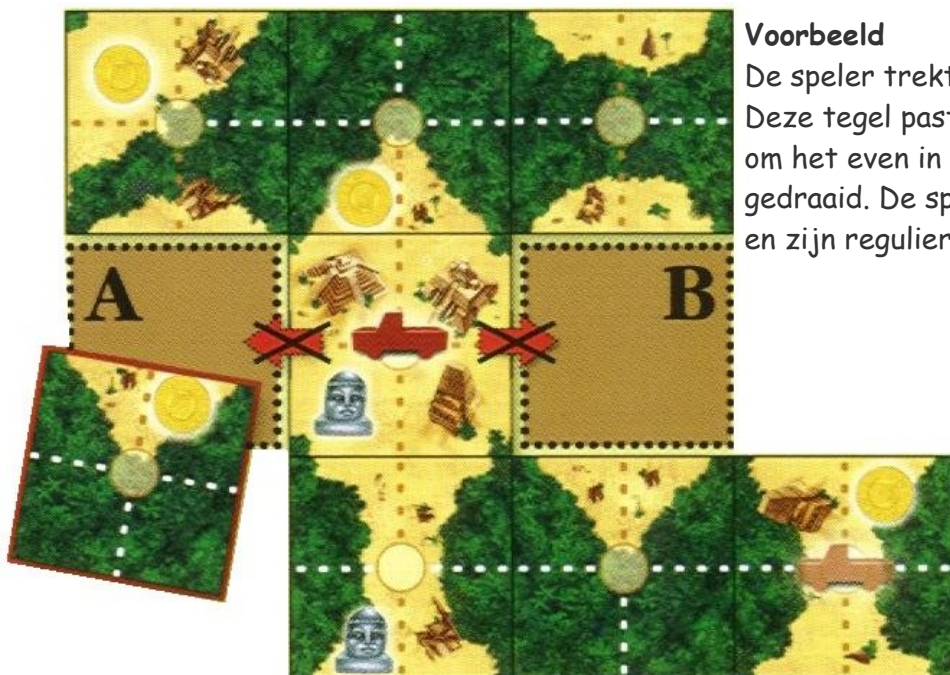
2A. Ontdekken

Staat (eventueel na een verplaatsing) de jeep van een speler op een veld of wordt de jeep naar een veld verplaatst met één of meer open verbindingslijnen, trekt deze speler

- **ofwel** een bovenste tegel van één van de stapels en probeert hij deze tegel passend aan een open verbindingslijn aan te leggen;
- **ofwel** trekt hij geen tegel en legt een tegel uit zijn vitrine passend aan.

PASSEND AANLEGGEN

De tegel moet zo worden aangelegd dat elke zijde van deze tegel past aan de tegels die al werden afgelegd of aan het startkruis. Witte lijnen moeten aan witte lijnen (oerwoud aan oerwoud) en bruine lijnen moeten aan bruine lijnen (vergeten stad aan vergeten stad) grenzen. meestal zal een speler een tegel moeten draaien om een passende positie te vinden.



Voorbeeld

De speler trekt de rood omrande tegel. Deze tegel past noch links (A) noch rechts (B) om het even in welke positie de tegel wordt gedraaid. De speler legt deze tegel in zijn vitrine en zijn reguliere speelbeurt is voorbij.

Als er een passende positie is, moet de speler deze tegel aanleggen en zijn jeep op het veld van deze tegel zetten. Als er geen passende positie is, moet de speler de tegel open in zijn vitrine leggen.

OERWOUD

Als een speler een tegel heeft aangelegd waarop enkel oerwoud is afgebeeld, zet hij zijn jeep op het veld van de tegel en mag nogmaals met zijn jeep rijden. Afhankelijk op welk veld de speler zijn jeep verplaatst, mag hij vervolgens gans normaal ontdekken of artefacten ruilen.



BEGRENZING VAN DE VITRINE TOT 3 TEGELS

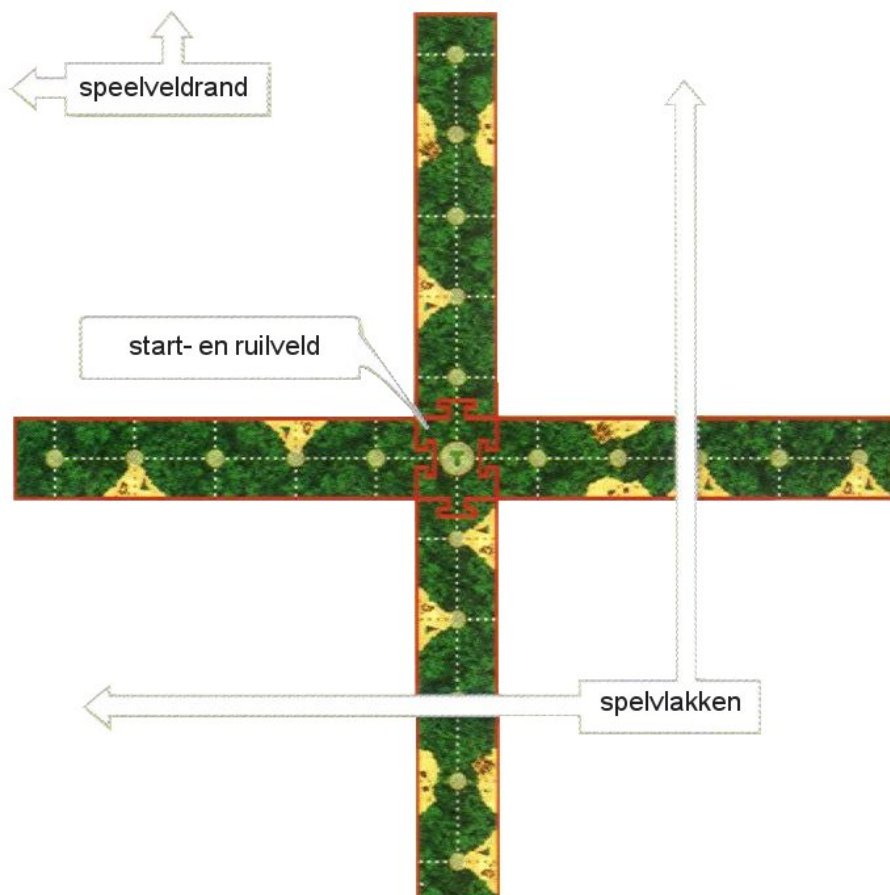
Zodra de vitrine van een speler uit 3 tegels bestaat, mag hij geen ontdekkerstegel trekken van een stapel. Hij moet nu eerst proberen om zijn vitrine te reduceren met minstens 1 tegel door zijn jeep te verplaatsen naar een veld met een open verbindinglijn waaraan hij een tegel uit zijn vitrine passend kan aanleggen. Kan een speler in zijn speelbeurt zulk een veld niet bereiken, kan hij toch proberen om zijn jeep in een betere positie te manoeuvreren om in de volgende ronde of in een eventuele bonusronde toch een tegel uit zijn vitrine passend aan te leggen. Zodra de vitrine van een speler uit minder dan drie tegels bestaat, mag hij bij het ontdekken opnieuw een tegel van de één van de stapels trekken.

OPMERKING

Zeer zelden kan het toch gebeuren dat een speler 3 tegels in zijn vitrine heeft en voor geen enkele tegel een passende aanlegmogelijkheid heeft. In dat geval mag de speler, vóór hij zijn jeep verplaatst, één tegel uit zijn vitrine verdekt onder een stapel schuiven en de bovenste tegel van deze stapel trekken.

DE BEGRENZING VAN HET SPEELVLAK

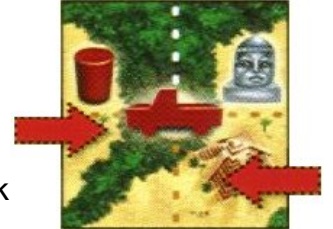
Met het startkruis wordt een speelvlak gecreëerd van 11 x 11 velden. Buiten de randen van dit speelvlak mag geen enkele tegel worden aangelegd (ontdekt). Tegels mogen aan de randen zowel met de oerwoudzijde als met de zijde van de vergeten stad worden aangelegd.



Archeologenfiguren afzetten

Als een speler een tegel passend heeft aangelegd en zijn jeep op deze tegel heeft geplaatst, mag hij, als een deel van de vergeten stad op deze tegel is afgebeeld, **één** van zijn archeologenfiguren op het deel van de vergeten stad afzetten.

- Het afzetten van een figuur met **één archeoloog is kosteloos**.
Het afzetten van een figuur met **twee archeologen kost 1 goud** en het afzetten van een figuur met **drie archeologen kost 2 goud**.
- Toont de tegel 2 of meer delen van de vergeten stad, die door oerwoud worden gescheiden, plaatst de speler zijn archeologenfiguren op een deel naar keuze.
- Principeel geldt dat een archeologenfiguur maar op één tegel mag worden afgezet die in dezelfde speelbeurt werd ontdekt of respectievelijk werd aangelegd



Voorbeeld

De speler heeft een tegel getrokken die links passend kan worden aangelegd. Hij legt de tegel aan en plaatst zijn jeep op deze tegel. Vervolgens zet hij één figuur met één archeoloog op het afgebeelde deel van de vergeten stad. Aan de rechterkant (B) zou alleen maar een tegel hebben gepast die aan drie zijdes een afbeelding had van de vergeten stad.

ARCHEOLOGEN TERUGHALEN

Als een speler in zijn speelbeurt geen figuur afzet, mag hij naar keuze één van zijn archeologenfiguren van het speelvlak verwijderen en terug in zijn voorraad leggen. Deze archeologenfiguur kan hij dan in zijn volgende speelbeurt (of ook in een eventuele aanvullende bonusbeurt) opnieuw inzetten.

Opgraving van de archeologische vondsten

Als samenhangende delen van de vergeten stad alleen nog door oerwoud of respectievelijk door oerwoud en de rand van het speelvlak zijn omgeven, is een regio van de vergeten stad compleet ontdekt en komt het tot een opgraving van de archeologische vondsten.

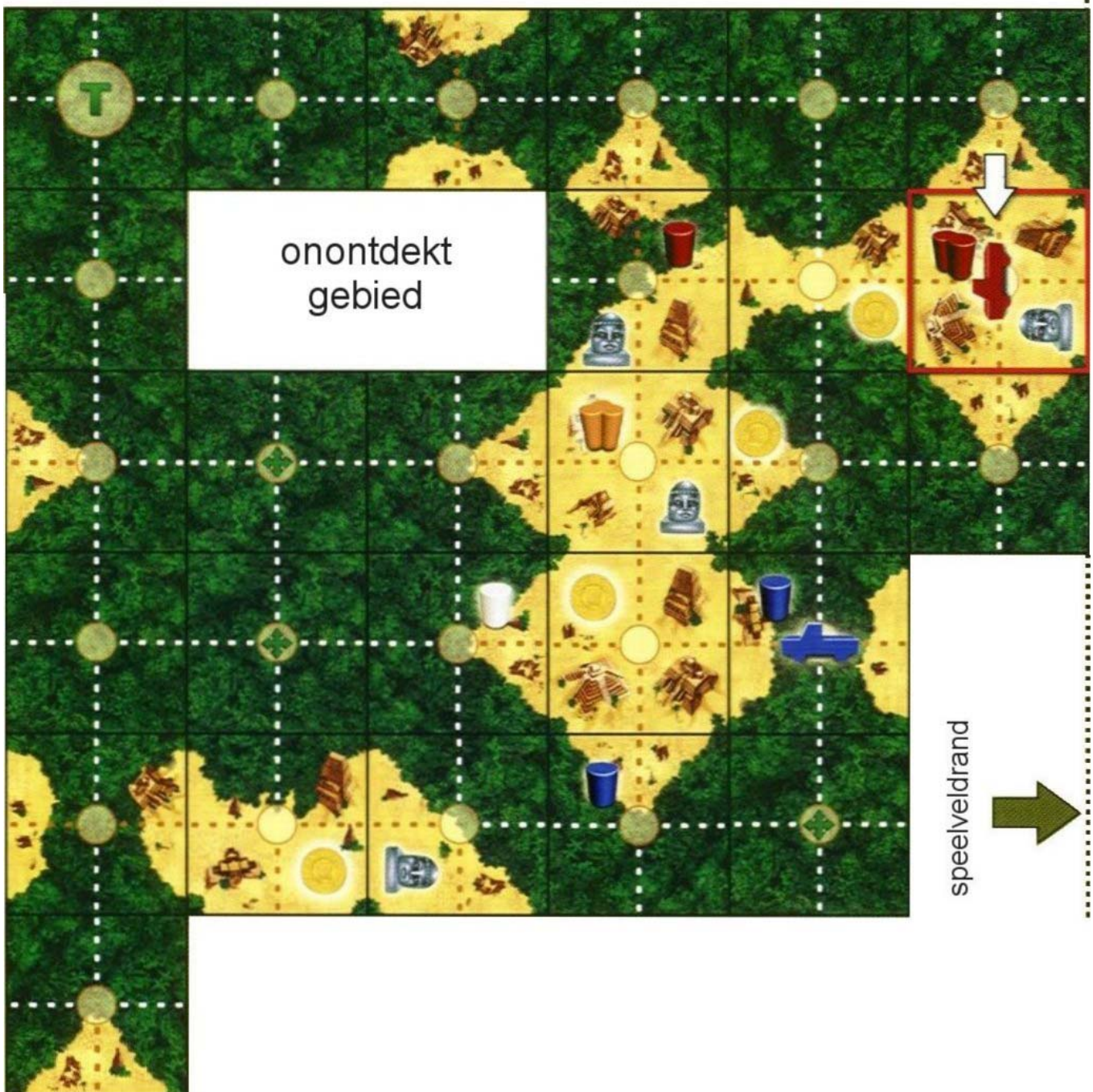
- ⇒ De speler of spelers met de **meeste archeologen** in een regio, mogen zoveel verdeckte artefacten nemen als het aantal artefactensymbolen (koppen) er in de regio zijn afgebeeld.
- ⇒ De speler of spelers met de **tweede meeste archeologen** ontvangen de helft van het aantal artefacten dat de speler of spelers met de meeste archeologen hebben ontvangen. Een oneven getal wordt eerst naar boven afgerond.



- ⇒ De speler of spelers met de **derde meeste archeologen** ontvangen opnieuw de helft van het aantal artefacten dat de speler of spelers met de tweede meeste archeologen hebben ontvangen. Een oneven getal wordt eerst naar boven afgerond.
- ⇒ De speler of spelers met de **minste archeologen** ontvangen opnieuw de helft van het aantal artefacten dat de speler of spelers met de derde meeste archeologen hebben ontvangen. Een oneven getal wordt eerst naar boven afgerond.
- ⇒ De speler of spelers die **geen archeologen** in een regio hebben, ontvangen uiteraard geen artefacten.

Als er maar één kop in een regio staat, ontvangt alleen de speler (of spelers) met de meeste archeologen één artefact.

Iedere speler die met minstens één archeoloog op een opgraving van een archeologische vondst is betrokken, ontvangt bovendien nog zoveel goud als het aantal goudmunten dat in de regio is afgebeeld.



Voorbeeld

Speler Rood legt de rood gemarkeerde tegel passend aan en zet een figuur met 2 archeologen af. Een regio van de vergeten stad is volledig ontdekt omdat alle stadsdelen van de regio zijn omgeven door oerwoud of door de rand van het speelveld. De regio herbergt drie artefactsymbolen (kop) en 3 goudmunten. Spelers Geel en Rood hebben elk met telkens drie archeologen de meerderheid in de regio en trekken elk 3 verdekte artefactfiches. Speler Blauw heeft de tweede meeste archeologen en ontvangt 2 verdekte artefactfiches. Speler Wit ontvangt nog 1 verdekte fiche.

Iedere speler die in deze regio is vertegenwoordigd, ontvangt bovendien nog 3 goudmunten. Daarna nemen alle spelers hun archeologen terug in hun eigen voorraad.

2B. Artefacten ruilen

De speler die met zijn jeep op het ruilveld staat of naar het ruilveld gaat, mag één van zijn artefacten kosteloos tegen één van de vijf openliggende artefacten ruilen.

Als alternatief is het ook toegelaten dat men voor 1 goud tot 2 verdekte artefactfiches trekt en tot 2 fiches naar keuze terug verdekt aflegt.

Einde van het spel

Het spel kan op twee verschillende manieren stoppen:

1. Een speler trekt de laatste ontdekkerstegel. Nu is iedere speler (ook de speler die de laatste tegel heeft getrokken) nog éénmaal aan de beurt. Daarna eindigt het spel.
2. Er resten na de opgraving van de archeologische vondsten geen verdekte artefactfiches meer. In dit geval eindigt het spel onmiddellijk met de beurt van de speler die de opgraving heeft uitgelokt.

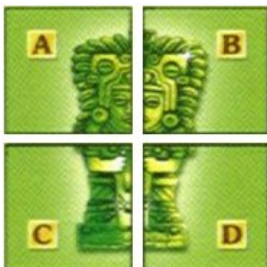
De waardering van de artefactfiches

Iedere artefactfiche telt één punt.

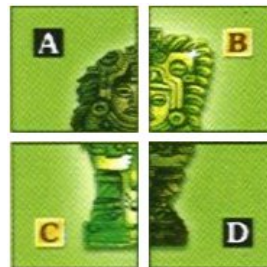
Ieder compleet beeld dat met goed bewaarde en slecht onderhouden of alleen met slecht bewaarde artefacten is samengesteld, levert een bonus op van 3 punten.

Ieder compleet beeld dat alleen met goed bewaarde artefacten is samengesteld, levert een bonus op van 5 punten.

De speler die in totaal het hoogste puntenaantal bereikt, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste artefactfiches bezit. Als er dan nog een gelijke stand bestaat, wint van die spelers de speler met het meeste goud.



Dit beeld bestaat uit alleen maar goed onderhouden delen en levert 5 bonuspunten op



Dit beeld bestaat uit goed onderhouden en slecht bewaarde delen en levert 3 bonuspunten op