

Relikt
Amigo, 2006
Rüdiger DORN
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Spelmateriaal

➡ 120 speelkaarten

↪ 60 avontuurkaarten
(met de getallen 1 - 12 in 5 kleuren)



↪ 5 kampkaarten
(in 5 kleuren)



↪ 35 actiekaarten
(5 sets van 7 kaarten)



↪ 20 schatkaarten
(8 blauwe en 12 rode kaarten)



Spelidee en doel van het spel

Wie heeft er nog nooit van gedroomd om op de rug van een olifant door het dichte struikgewas van een jungle te reizen ? Door muggen geplaagd, het voorhoofd nat van het zweet, de meest waaghalzige avonturen belevend en aan het einde van al die inspanningen van je zwerftocht beloond worden met edelstenen van een onschatbare waarde ?

In dit kaartspel is dit - toegegeven met een beetje veel fantasie - allemaal mogelijk.

De spelers kruipen in de rol van schatzoekers en proberen in de loop van het spel de kostbare schatten op te graven en de vervloekte schatten door te spelen aan de medespelers.

De speler die aan het einde van het spel de meest waardevolle schatten heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De kampkaarten

Iedere speler ontvangt aan het begin van het spel een kampkaart die hij voor zich op de tafel neerlegt. De kampkaarten blijven gedurende de rest van het spel voor de spelers liggen, zodat iedere speler weet met welke kleur er wordt gespeeld.

Bij minder als 5 spelers worden de resterende kampkaarten uit het spel verwijderd.

De avontuurkaarten

De avontuurkaarten in de kleur van de kampkaarten die uit het spel zijn verwijderd, worden eveneens uit het spel verwijderd.

Alle avontuurkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna ontvangt iedere speler vier avontuurkaarten die hij in de hand neemt. De resterende avontuurkaarten worden verdekt als voorraadstapel van de avontuurkaarten in het midden van de tafel gelegd.

De schatkaarten

De schatkaarten worden zeer grondig gemixt. Daarna worden drie willekeurige schatkaarten verdekt uit het spel genomen. De resterende schatkaarten worden verdekt als tweede voorraadstapel (nu van de schatkaarten) in het midden van de tafel gelegd.

De bovenste vier kaarten van de schatkaarten worden **blootgelegd en open in een rij** voor de schatstapel gelegd (zie voorbeeld pagina 5). Elke blootgelegde schatkaart vormt het begin van een rij van avontuurkaarten, de **avontuurrijen**. In de loop van het spel zullen de spelers avontuurkaarten aan deze rijen afleggen.

Het aantal edelstenen op de schatkaart bepaalt hoeveel avontuurkaarten er in die avontuurrij onder deze schatkaart moeten worden afgelegd en geeft ook de puntenwaarde aan van deze schatkaart bij de waardering.

De schatkaarten met de kostbare blauwe edelstenen tellen bij de waardering als pluspunten, de schatkaarten met de vervloekte rode edelstenen tellen eventueel als minpunten.

Aandacht

Als een speler twee schatkaarten met rode edelstenen met dezelfde puntenwaarde voor zich heeft liggen, wordt dit schatkaartenpaar als pluspunt en niet als minpunt gewaardeerd..

De actiekaarten

Iedere speler ontvangt een willekeurige set van zeven actiekaarten met hetzelfde Romeinse cijfer op de rugzijde. Met deze actiekaarten kunnen de spelers invloed uitoefenen op de avontuurrijen. Iedere speler mixt zijn actiekaarten zeer grondig en legt zijn actiekaarten als **verdekte stapel** voor zich neer. De bovenste drie actiekaarten van zijn stapel neemt iedere speler bij het begin van het spel in zijn hand.

Spelverloop

De speler die de meest waardevolle sieraden draagt, begint het spel.

Een avontuurkaart uitspelen

De speler die aan de beurt is, speelt één willekeurige avontuurkaart uit door ze open in één rij van de open schatkaarten te leggen. Daarna moet hij één avontuurkaart van de avontuurstapel trekken, zodat hij na zijn speelbeurt **opnieuw vier avontuurkaarten** in de hand heeft.

Daarna wordt er verder gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Aandacht

De gespeelde avontuurkaart telt altijd voor de speler die de gelijkgekleurde kampkaart bezit. In het verloop van het spel zal iedere speler proberen om zoveel mogelijk kostbare schatten voor zich te verzamelen en de andere spelers trachten op te zadelen met de vervloekte rode schatten. Daarom is het tactisch zeer belangrijk om goed doordacht en verstandig af te wegen welke avontuurkaarten aan welke schatkaarten worden aangelegd.

Een actiekaart uitspelen

In de eigen speelbeurt **mag** een speler **welgeteld één actiekaart** uitspelen. De actiekaart moet **vóór** het spelen van de avontuurkaart worden uitgespeeld. De uitgespeelde actiekaart wordt **open** op een aflegstapel in het midden van de tafel gelegd, waarbij de bovenste uitgespeelde actiekaart goed zichtbaar moet zijn voor alle spelers.

De speler die een actiekaart heeft uitgespeeld, trekt na zijn speelbeurt een nieuwe actiekaart van zijn stapel, in zover deze stapel nog niet is opgebruikt.

Een schat opgraven

Als een avontuurrij 'vol' is, dat betekent dat er zoveel avontuurkaarten in een rij onder de schatkaart liggen als er edelstenen op de schatkaart zijn afgebeeld (om het even of het blauwe of rode zijn), wordt deze avontuurrij gewaardeerd.

De getalwaarden van alle gelijkgekleurde avontuurkaarten worden opgeteld. De speler wiens kleur de hoogste getalwaarde heeft, mag de schat opgraven. Dus los van het feit welke spelers de avontuurkaarten hebben gespeeld, ontvangt de speler met de grootste totaalwaarde de schatkaart van de gewaardeerde rij en hij legt deze kaart verdekt voor zich neer.

Na het opgraven van de schat worden de avontuurkaarten van de gewaardeerde avontuurrij op een gescheiden aflegstapel gelegd. Een nieuwe schatkaart wordt blootgelegd en open op de vrij gekomen plaats gelegd.

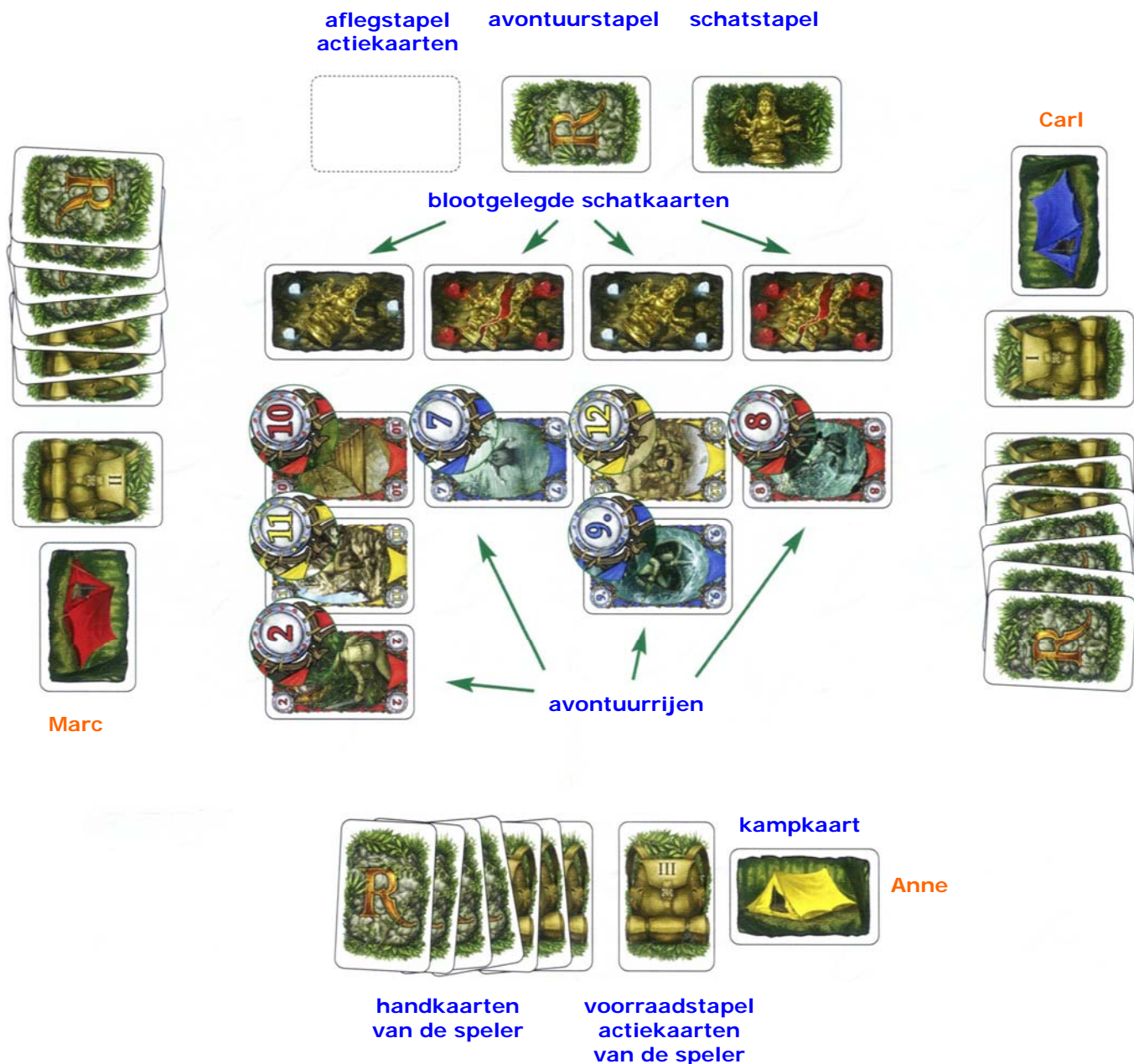
Deze schatkaart vormt het begin van een nieuwe avontuurrij.

Een gelijke stand

Als meerdere spelers een gelijke hoogste totaalwaarde hebben in een 'volle' avontuurrij, dan ontvangt geen enkele speler de schatkaart.

De avontuurkaarten van deze avontuurrij worden wel op de aflegstapel gelegd, maar de schatkaart blijft op haar plaats liggen (de schatkaart wordt dus niet door een nieuwe schatkaart vervangen).

Voorbeeld van het opgraven van een schat in een spel met drie spelers



De avontuurrij van de schatkaart met de drie blauwe edelstenen is 'vol' en de schat kan dus worden opgegraven. De getalwaarden van alle gelijkgekleurde avontuurkaarten van deze avontuurrij worden nu samengeteld. Er ligt in deze rij een gele 11, een rode 10 en een rode 2. De som van de rode kaarten is het grootst en daarom mag Marc, als speler met de rode kleur, de schat opgraven. Hij ontvangt de schatkaart en legt deze kaart verdekt voor zich neer.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als alle schatkaarten op één na werden opgegraven. Iedere speler telt zijn pluspunten op (het aantal blauwe edelstenen) en trekt van deze som het aantal minpunten (het aantal rode edelstenen) af.

Aandacht

Als een speler twee schatkaarten met rode edelstenen met dezelfde puntenwaarde voor zich heeft liggen, wordt dit schatkaartenpaar als pluspunt en niet als minpunt gewaardeerd:

- ⇒ - 4 en - 4 = 4
- ⇒ - 5 en - 5 = 5
- ⇒ - 6 en - 6 = 6.

Voorbeeld

Carl heeft de volgende schatten opgegraven: een blauwe 3, een blauwe 5, tweemaal een rode 4 en een rode 5. In het totaal heeft Carl $3 + 5 + 4 - 5 = 7$ punten.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Verklaring van de actiekaarten



Fles rum

De speler ruilt zijn eigen kampkaart met die van een medespeler naar keuze. De schatten die tot nu toe zijn opgegraven blijven bij de speler liggen.



Kompas

De speler speelt in zijn speelbeurt **twee** avontuurkaarten uit. Daarna trekt hij twee avontuurkaarten van de avontuurstapel in de hand.



Blinddoek

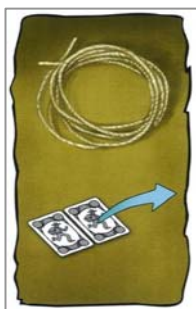
De speler speelt zijn volgende avontuurkaart verdekt in een rij. De verdekte avontuurkaart wordt pas blootgelegd als de avontuurrij wordt gewaardeerd.



Verrekijker

De speler kiest een medespeler die zijn avontuurkaarten open moet tonen. In plaats van één van zijn eigen avontuurkaarten te spelen, neemt de speler een avontuurkaart naar keuze van zijn medespeler en legt die kaart in een avontuurrij.

De medespeler neemt daarna zijn kaarten terug in de hand en trekt een kaart van de avontuurstapel.



Lasso

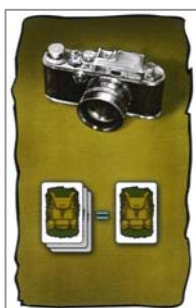
De speler trekt een open afgelegde avontuurkaart uit een avontuurrij in plaats van een kaart van de avontuurstapel.



Pistool

De speler vervangt een open afgelegde avontuurkaart uit een avontuurrij door een avontuurkaart uit zijn hand.

De afgelegde avontuurkaart moet in kleur of in getalwaarde overeenstemmen met de gespeelde avontuurkaart. De vervangen avontuurkaart wordt op de aflegstapel gelegd.



Fotocamera

De speler 'kopieert' de laatst gespeelde actiekaart. Hij voert dezelfde actie uit alsof hij de bewuste laatst gespeelde kaart had gespeeld.

Een kopie van de fotocamera is niet toegelaten.



27 oktober 2006