

Im Reich der
Wüstengöhne
von Klaus Teuber



Spelregels

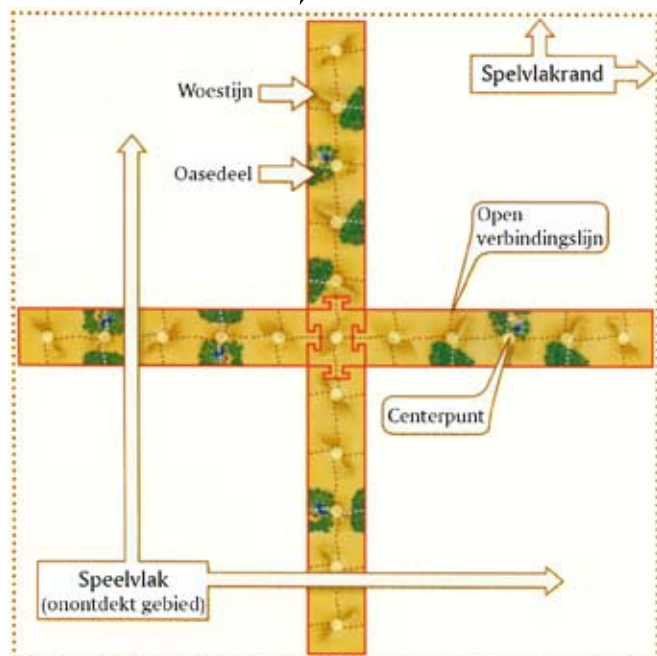
Deze strook afsnijden, anders past het niet netjes in de doos.

Als handelaren doorkruisen de spelers met hun karavanen de woestijn. Ze zijn op zoek naar oasen, waar ze waardevolle goederen, zoals wierrook, mirre, zout en edelstenen, kunnen vinden. Ontdekt een speler een kaart met een oase erop, dan mag hij één van zijn ontdekkers in de oase zetten. Als een oase volledig ontdekt is, wordt deze gewaardeerd. Bij de oasedelen zijn actiefvakjes afgebeeld met goederen, kamelen, water en geruchten. De spelers zetten hun ontdekkers op deze vakjes in de volgorde van de grootte van de pionnen. De winnaar is diegene die op het einde van het spel de meest waardevolle goederen heeft bemachtigd.

Spelmateriaal

- 85 Ontdekkingskaartjes
- 1 Startkruis met 4 zijpaden
- 4 Ontdekkers (pionnen) en 1 karavaan (kameel) in 4 kleuren
- 1 Tulband
- 1 Geruchtentabel
- 6 Geruchtentegeltjes
- 4 Karavaankaarten
- 40 Goederentegeltjes
- 20 Waterstenen
- 10 Kameelkaarten

Voorbereiding



Het startkruis wordt door het middenveld en de 4 zijpaden ineen gepuzzeld. Het startkruis geeft de speelbare vlakke aan. Je ziet op het startveld ronde centerpunten afgebeeld die met stippellijnen met elkaar verbonden zijn. Deze centerpunten zijn omgeven van woestijn of grenzen aan een stukje oase. De 4 lege vierkante vlakken die samen met het startkruis het geheel tot het spelvlak maken, zijn onontdekt gebied. Je kunt deze bereiken door de open verbindingslijnen.

Elk ontdekkingskaartje bezit een centerpunt waarvan 4 stippellijnen vertrekken. Ze worden omgeven door woestijn, maar kunnen ook delen van oasen bezitten. Als het kaartje een oase bezit, is het mogelijk dat het een actiefvakje heeft.



De ontdekkingskaartjes worden gesorteerd op basis van de nummers op hun achterkant en in gesloten stapeltjes naast de spelvlakte gelegd.



Elke speler trekt 1 kaart van stapel 1 en legt dit open voor zich neer in zijn voorraad.

Elke speler kiest een kleur en neemt hiervan de pionnen (ontdekkers) en het kameel (karavaan). De kamelen worden op één van de eindvelden van het startkruis gezet.



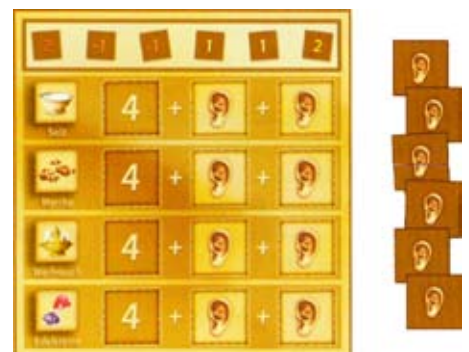
Opmerking: De ontdekkers hebben allemaal een verschillende hoogte. Zet je ze echter per kleur opeen, dan zie je dat de torens allemaal even hoog zijn.

Elke speler krijgt een karavaankaart en legt deze open voor zich neer. Deze karavanen bestaan uit 2 kamelen, die elk 2 goederen met zich mee kunnen nemen, 1 hoofdman, 1 verkenners en 1 kameelherder. Meerdere kamelen kunnen in de loop van het spel verkregen worden.



De geruchtentabel wordt op een vrije plaats naast het spelvlak gelegd. Op deze tabel worden de waarden van de goederen bepaald. Alle goederen hebben een startwaarde van "4", maar dit kan tijdens de loop van het spel veranderen.

De geruchtentegels worden ge-mengd en dicht naast de tabel gelegd. Door het toekennen van tegels aan bepaalde goederen kunnen de waarden van de goederen veranderen.



De waterstenen, kameelkaarten en goederentegeltjes (best gesorteerd) worden ook op een vrije plaats naast het speelveld gelegd.

Elke speler krijgt bij het begin 2 waterstenen.

De jongste speler krijgt de tulband en zet deze op zijn hoogste ontdekker. Deze speler begint ook met het spel.

Spelverloop

1. Karavaan verplaatsen

De speler die aan de beurt is mag zowel zijn karavaan verplaatsen als laten staan.

2. Ontdekken

Staat een speler met zijn karavaan op een ontdekkingskaart dat minstens 1 open verbindingslijn heeft, dan kan hij een nieuw kaartje ontdekken. Dit doet hij door een ontdekkingskaart passend aan de open verbindingslijn te leggen.

- Past het kaartje niet, dan legt hij het in zijn voorraad en is zijn beurt voorbij.
- Past het kaartje wel, dan moet hij het kaartje aansluiten en zijn karavaan verder verplaatsen. Indien er zich een oase op dit kaartje bevindt, mag de speler één van zijn ontdekkers hierop plaatsen (zie detail). Hierna is de normale beurt van de speler voorbij.

3. Oasewaardering

Als een speler een oase met een ontdekkingskaart voltooid (de oase moet volledig omgeven zijn door woestijn, of tegen de speelrand lopen), ontstaat er na zijn beurt een oasewaardering (zie detail).

4. Hoofdman gebruiken – bonusbeurt

Na zijn gewone beurt, mag een speler zijn hoofdman inzetten (kostprijs: 1 watersteen) en verkrijgt hierdoor een bonusbeurt. In deze bonusbeurt mag een speler alle zetten uitspelen die hij bij zijn gewone beurt ook gebruikt (karavaan verplaatsen en ontdekken).



Detail van het spelverloop

1. Karavaan verplaatsen

Als een speler aan de beurt is kan hij zijn karavaan laten staan en van hieruit verder ontdekken, of naar een ander veld trekken en van daaruit verder ontdekken.

De centerpunten op een ontdekkingskaart zijn verbonden met witte en/of bruine verbindingslijnen. Een karavaan wordt langs deze verbindingslijnen verplaatst. Een karavaan mag zich zover verplaatsen als de speler verkiest, maar alleen over de bruine verbindingslijnen. Trekt een speler over een witte verbindingslijn, dan eindigt zijn verplaatsing op het eerstvolgende centerpunt (behalve met de Kameelherder, zie hieronder).

Het veld waar een karavaan zijn verplaatsing beëindigt, mag niet door een andere karavaan bezet zijn. Je mag over een

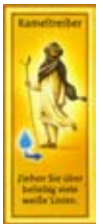
andere karavaan als je tocht verder gaat dan de bezette tegel.

Voorbeeld: De Rode speler verplaatst zijn karavaan van vakje "A" naar vakje "B". Hij moet daar stoppen, omdat hij niet over een witte verbindingslijn is getrokken. Omdat links van het B-vakje een vrije plaats is, mag hij deze nog ontdekken.



De kameelherder inzetten

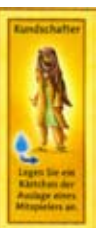
Wij tijdens zijn beurt zijn kameelherder (zie karavaankaart) wilt inzetten, betaalt een watersteen en mag zijn karavaan dan over zoveel witte verbindingslijnen verplaatsen als de speler zelf wilt.



2. Ontdekken

Staat een speler met zijn karavaan op een ontdekkingskaart dat minstens 1 open verbindingslijn heeft, dan kan hij een nieuw kaartje ontdekken. Dit doet hij door een ontdekkingskaart passend aan de open verbindingslijn te leggen. Dit kan in meerdere manieren gebeuren:

- Hij trekt het bovenste ontdekkingskaartje van de actieve stapel en probeert het passend aan één van zijn open zijanten te leggen. Dit geldt dus voor het ontdekkingskaartje waar zijn karavaan zich bevindt.
- Hij trekt het bovenste ontdekkingskaartje van de actieve stapel, legt deze bij zijn voorraad en gebruikt één van de ontdekkingskaarten uit zijn voorraad om passend aan één van de open zijanten te leggen waar zijn karavaan zich bevindt.
- Hij gebruikt zijn Verkenner (kostprijs: 1 watersteen) en legt één van de ontdekkingskaarten uit de voorraad van een andere speler passend aan één van de open zijanten waar zijn karavaan zich bevindt. Als schadevergoeding mag deze andere speler een ontdekkingskaart uit de actuele stapel nemen en in zijn voorraad leggen.



Belangrijk: De ontdekkingskaarten worden op volgorde getrokken. Eerst moet stapel 1 leeg zijn voor met aan stapel 2 kan beginnen enz. De stapel met het laagste getal is de actuele stapel.

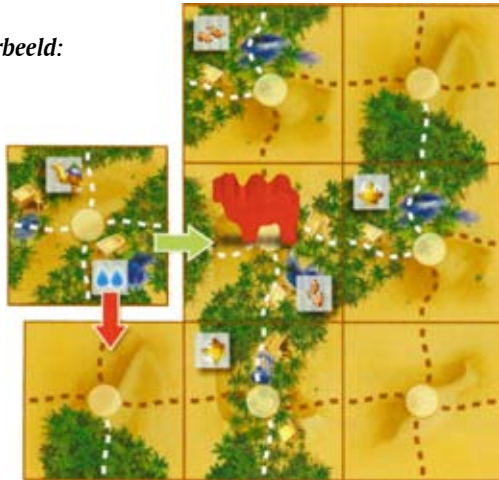
Passend aanleggen betekend:

Een ontdekkingskaart moet zo gelegd worden dat deze met alle kaarten die reeds op het speelveld liggen mooi aanpassen. Witte lijnen moeten aan witte lijnen aansluiten, dit geldt ook voor de bruine lijnen, afgehakte oaseranden mogen niet tegen woestijnranden aanliggen. Je kunt de

kaartjes makkelijk draaien om ze passend te maken.

- Als er slechts 1 passende methode is, moet de speler dit kaartje aanleggen en zijn karavaan op het centerpunt zetten.
- Als er meerder passende manieren zijn, dan heeft de speler de keus om zijn kaartje te leggen waar hij wil.
- Zijn er geen manieren om het kaartje te doen passen, dan moet het in de voorraad van de speler gelegd worden.

Voorbeeld:



Het ontdekkingskaartje past wel rechts (groene pijl), maar niet onderaan (rode pijl). Hoe je het ook draait of keert, dit kaartje kun je niet passend maken.



Dit ontdekkingskaartje past perfect. De speler legt het kaartje neer en zet zijn karavaan op het centerpunt. Hij mag hier zelfs een ontdekker op de oase plaatsen.

Woestijn

Neemt een speler een ontdekkingskaart met alleen woestijn afgebeeld, zet hij zijn karavaan op dit centerpunt en mag hij verder trekken en nogmaals ontdekken.



Voorraad voorwaarden

Als een speler 3 ontdekkingskaarten in zijn voorraad heeft liggen, mag hij geen ontdekkingskaart meer van de actuele stapel nemen. Hij kan nog wel zijn **verkenners** gebruiken om een ontdekkingskaart van een andere speler te roven. Dit kaartje moet hij dan passend aanleggen.

De speler kan zijn voorraad ook reduceren door zijn karavaan

naar een ontdekkingskaart te gaan waar wel de mogelijkheid is om bepaalde ontdekkingskaarten aan te leggen.

Kan de speler zo'n veld in zijn tocht niet bereiken, dan is voor hem de enige mogelijkheid dat hij zijn karavaan zo plaatst dan hij in zijn volgende beurt of in een bonusbeurt wel goed kan doorspelen.

Van het moment dat de voorraad van de speler weer minder is dan 3, mag hij terug ontdekkingskaarten van de actuele stapel nemen.

Opmerking: Het kan per uitzondering gebeuren dat geen van de ontdekkingskaarten in een voorraad van 3 aanpassen. De speler mag dan voor zijn karavaantocht 1 van zijn ontdekkingskaarten uit zijn voorraad weg leggen. Deze kaart komt dan niet meer in het spel.

Het speelveld

Door het startkruis wordt een speelveld van 11 op 11 vlakken vast gelegd.

Buiten deze rand mag niet meer ontdekt worden.

Tegen de rand mogen zowel woestijn als oase afbeeldingen komen te liggen. De oase sluit daar dan ook af.

Ontdekkers plaatsen

Als een speler een kaart heeft ontdekt met een oase erop, dan mag hij daar een ontdekker op plaatsen.

- De ontdekker kan alleen tijdens dezelfde tocht geplaatst worden.
- De ontdekker wordt op een vrije plaats van de oase gezet, niet op een centerpunt, de woestijn of een activetak.
- Als er meerder oasedelen, die door woestijn worden verdeeld, op het kaartje staan, moet de speler één van deze oasedelen uitkiezen om er zijn ontdekker te plaatsen.
- Als de speler geen ontdekker meer ter beschikking heeft, omdat al zijn ontdekkers al op het veld staan, kan hij geen ontdekker meer plaatsen.

Maar:

- Als de speler tijdens zijn tocht geen ontdekker plaatst, dan mag hij een ontdekker naar keuze van het bord nemen en terug in zijn voorraad leggen. Deze ontdekker kan hij dan in zijn volgende beurt weer inzetten.

3. Oasewaardering

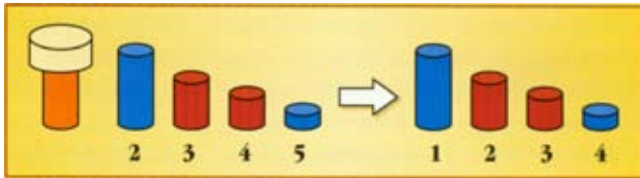
Als samen liggende oasedelen volledig door woestijn zijn omringd of aan de rand van het speelveld grenst, dan heeft zich deze oase voltooid en volgt er een oasewaardering.



Voorbeeld: De Blauwe speler ontdekt een kaartje (met rode rand), plaatst zijn karavaan op het centerpunt en zet zijn ontdekker op de bovenste oasedeel. Hij heeft hiermee de oase voltooid, omdat deze volledig omringd is met woestijn en de rand van het spel. Er volgt er een oasewaardering.

Een speler neemt alle ontdekkers uit deze oase en stelt ze naar grootte in een rij op. De ontdekker met de tulband is altijd de hoogste ontdekker en staat vooraan in de rij.

Bestaat deze rij uit minstens 2 ontdekkers (van dezelfde of verschillende eigenaars) dan moet degene met de hoogste ontdekker 1 watersteen betalen. Als hij die niet kan betalen moet hij zijn ontdekker uit het spel nemen en in zijn voorraad zetten. De nu ontstane hoogste ontdekker hoeft geen watersteen meer te betalen. Is er slechts 1 ontdekker in de oase, hoeft die geen watersteen te betalen.



Voorbeeld: Een speler zet alle ontdekkers in de oase netjes op een rij. De Oranje speler heeft de hoogste speler, omdat zijn ontdekker de tulband draagt. Hij kan echter de watersteen die hij hiervoor moet betalen niet afgeven en moet zijn ontdekker uit het spel halen. Deze gaat terug in zijn voorraad.

De speler met de hoogste ontdekker neemt nu zijn ontdekker en plaatst die op een actievakje. Dan mag de speler met de 2^{de} hoogste ontdekker zijn ontdekker op een actievakje plaatsen en er wordt zo doorgespeeld tot de rij op is.



Voorbeeld: In de volgorde blauw, rood, rood, blauw worden nu de ontdekkers op de actievakjes van de oase gezet. De spelers voeren deze acties uit. De Oranje speler geeft de Tulband aan de speler links van hem, die deze dan weer op zijn hoogste ontdekker plaatst.

Naargelang welke actievakjes een speler heeft gekozen, voert hij één van de volgende acties uit:

Mirre, Wierrook, Edelsteen of Zout

De speler neemt desbetreffende goederentegel en legt die op één van de vrije plaatsen van zijn kamelen. Als de speler geen plaats meer vrij heeft, kan hij de goederentegel achterwege laten, of maakt hij een plaatsje vrij door het te vervangen met een ander goederentegel. De weggenomen goederentegel wordt terug bij de andere goederen naast het spelbord gelegd.

Kameel

De speler neemt een Kameeltegeltel en legt deze bij zijn karavaan.

Gerucht

Als er nog tegels in de geruchtenvoorraad liggen, dan neemt de speler zo'n tegeltel, bekijkt hij dit kaartje stiekem (zodat andere spelers het niet zien) en legt het op een vrije plaats in de geruchentabel.

Als alle geruchentegels op zijn, dan mag de speler één van de geruchentegels op de tabel stiekem bekijken. Hij mag dan kiezen of hij het laat liggen of uit de tabel verwijderd. Uiteraard is de geruchtenvoorraad nu niet meer leeg en moeten de tegels eerst weer op de tabel geplaatst worden eer met weer geruchentegels op de tabel kan bekijken en eventueel verwijderen.

Het is goed mogelijk dat er meer ontdekkers dan actievakjes in een oase zijn. De kleinste ontdekkers hebben dan pech gehad.

Als alle acties zijn uitgevoerd, dan worden de ontdekkers terug in de voorraad genomen. Deze kunnen bij de volgende tocht weer worden gebruikt.

Belangrijk: Diegene die zijn ontdekker met de Tulband op het bord heeft gebruikt, moet na het einde van de oasewaardering de Tulband aan zijn linker buur geven. Hij plaatst die Tulband dan op de hoogste ontdekker die hij in voorraad heeft.

Einde van het spel

Van het moment dat de speler die het laatste ontdekkingskaartje van de 5^{de} stapel heeft genomen, heeft elke speler nog 1 beurt, ook diegene die het laatste kaartje heeft getrokken. Het spel is nu voorbij.

De geruchentegels op de geruchentabel worden omgedraaid en de waarde van de goederen worden uitgerekend. De basiswaarde van deze goederen is altijd 4, de waarden van de geruchentegels op de tabel worden er dan bij opgeteld of af getrokken.

Elke speler berekend de goederen die hij in zijn karavaan heeft verzameld. De speler met de hoogste waarde is de winnaar. Bij gelijke stand wordt gekeken wie de meeste waterstenen heeft overgehouden.

Spelen met 2 spelers

“Ontdekker in het rijk van de Woestijnzonen” speelt zich het best met 3 of 4 spelers. Maar ook het spel met maar 2 spelers kan interessant zijn als je al wat ervaring in dit spel hebt.

We raden in het spel met 2 spelers de stapel “1” van de ontdekkingskaarten weg te laten en meteen met stapel “2” beginnen.

beknopt spelverloop

De actieve speler heeft keuzes uit onderstaande handelingen.

Er wordt in wijzerszin gespeeld.

Het spel eindigt als het laatste ontdekkingskaartje is getrokken, elke speler is dan nog eens aan de beurt en wordt er een inventaris gemaakt van de waarden van de goederen. De speler met de hoogste eindscore wint.

Karavaan verplaatsen of laten staan

Een karavaan mag zich vrij over de bruine lijnen begeven, maar na een witte lijn stopt zijn tocht op de eerst volgende centerpunt. Gebruikt de speler zijn **Kameelherder** (kostprijs: 1 watersteen), dan mag hij verder over de witte lijnen trekken. Een tocht mag niet op een plaats eindigen waar zich al een andere karavaan bevindt. Je mag wel langs andere karavanen heen trekken.

