

Der Schatz der Erdgeister

Auteur: Rüdiger Dorn

Uitgegeven door Piatnik 1998

Een betoverend familiepel voor 2 - 4 avonturiers vanaf 12 jaar.

In een op alle landkaarten vergeten gebergte vindt er een spannende schattenjacht plaats tussen verschillende stammen dwergen. Diep onder de aarde bevindt er zich een verlaten mijn waarin, volgens de legende van de oudsten, een reusachtige goudschat van de aardgeesten verborgen ligt. Je moet je dwerg begeleiden doorheen de mijn met zijn gangen en schachten met hun vele geheime doorsteekplaatsen, kronkelwegen en de vele donkere hoekjes. Maar opgepast! De anderen slapen niet want ze maken jacht op de sleuteldrager. Het is immers enkel met hem mogelijk om de schatkamer te openen! Het is de speler die, met zijn sleuteldrager en naargelang het aantal spelers met 3, 4 of 5 van zijn dwergen, de schatkamer kan binnendringen die het spel wint.

Inhoud :

- 1 speelbord
- 4 plaatjes "Bijzondere velden" (langs beide zijden bedrukt)
- 34 speelfiguren (10x rood, 10x blauw, 8x groen en 6x geel)
- 31 speelkaarten (12x extrabeurt, 9x spion, 4x ontvoering en 6x sleuteldrager)
- 1 vel zelfklevers met punten

Het speelbord

Bestaat uit vier gangen die samen een cirkel vormen. De drie met een pijl gemarkeerde velden duiden het begin van elke gang aan en vormen dus de ingang. Naast elke gang zijn er verschillende "bijzondere velden" afgebeeld. Elke gang op zich is door zijn ingang van de vier schachten gescheiden. In het snijpunt van deze vier schachten, in het midden van het speelbord, ligt de schatkamer. De laatste twee velden van elke schacht voor de schatkamer vormen samen met deze laatste een beschermzone. Figuren die op deze velden staan zijn beschermd tegen ontvoeringen (later meer hierover)

Spelvoorbereiding :

Wanneer je het spel voor de eerste maal speelt moet je nog een zelfklever aanbrengen op elke dwerg :

Zes dwergen van elke kleur krijgen op de onderkant een zelfklever met een getal (1 - 6). Op de overige dwergen (bij de groene, blauwe en rode) worden de blanco zelfklevers (dus zonder getal) aangebracht.

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel geplaatst
- Aan iedere schacht wordt er aan één zijde een "bijzondere velden" plaatje aangelegd
- iedere speler krijgt 3 "extrabeurt" kaarten en 1 ontvoeringskaart alsook:
 - bij 2 spelers 10 figuren van een kleur en 4 spionkaarten,

bij 3 spelers 8 figuren van een kleur en 3 spionkaarten,
 bij 4 spelers 6 figuren van een kleur en 2 spionkaarten.

Belangrijk : wanneer je met drie of vier speelt moeten de spelers in elk geval de dwergen met de getallen 1 - 6 gebruiken!

- De zes kaarten met de sleuteldrager worden goed geschud en één van deze kaarten wordt open naast het speelbord gelegd. Het getal op deze kaart geeft aan welke dwerg bij alle spelers de sleuteldrager is.
- Alle kaarten en figuren die men niet nodig heeft worden terug in de doos gelegd.

Spelverloop :

De jongste speler begint. De overige spelers volgen in wijzerzin.

Wanneer een speler aan beurt is moet hij een van de volgende acties uitvoeren :

1 of 2 figuren inzetten : de speler plaatst 1 of 2 van zijn figuren telkens op een willekeurig vrij ingangsveld (= veld met een pijl) en dit in een willekeurige gang.
Tip : het is aangeraden om niet onmiddellijk alle figuren te plaatsen, dit om later in het spelgebeuren te kunnen ingrijpen met de overgebleven figuren.

of

1 of 2 figuren te verplaatsen : De speler verplaatst 1 of 2 figuren evenveel velden vooruit als er gezamenlijk figuren (eigen en vreemde) in deze gang respectievelijk schacht staan. Hierbij wordt ook de figuur die men verplaatst bijgerekend. De figuren die in een donkere hoek staan worden echter niet meegerekend (zie verder bij "bijzondere velden"). De figuren die bij de ingang van een schacht staan tellen voor deze schacht maar niet voor de 2 aanpalende gangen.

Vb.: Er bevinden zich vier figuren in de gang. Wanneer de speler figuur X wil verplaatsen mag hij deze vier velden verzetten. De figuur op de ingang van de schacht telt niet bij deze gang en wordt bijgevolg niet meegeteld bij het verplaatsen.
 Voor het verplaatsen tellen de volgende regels:

- In de gangen wordt er steeds in wijzerzin verplaatst.
- Op elk veld in de gang kan er maar één figuur staan.
- In de schachten mag men in een willekeurige richting verplaatsen, vooruit of achteruit (maar niet in een en dezelfde beurt)
- Op elk veld in de schacht kunnen er maximum 4 figuren staan, in de schatkamer daarentegen een onbepaald aantal.
- Men mag niet in de plaats van 2 figuren te verplaatsen 1 figuur tweemaal verplaatsen. Dit kan men enkel met een extrabeurt kaart!
- Een figuur kan slechts een schacht binnengaan wanneer hij precies op de ingang van de schacht terecht komt (= velden tussen de gangen) Wanneer je te ver moet gaan moet men voorbij de ingang van de schacht naar de volgende gang.
- Men moet ook precies de schatkamer bereiken. Is de verplaatsing te ver dan verzet men zijn figuur over de schatkamer in een willekeurige ander schacht waarbij de schatkamer ook als veld telt!

Opgepast: het is niet toegelaten om een figuur in te zetten en een ander figuur te verplaatsen. In elke beurt is slechts één van beide acties mogelijk. Het is wel toegestaan om tegelijk één van zijn kaarten (ontvoering, spion, extrabeurt) uit te spelen. Deze kaart wordt dan uit het spel genomen (terug in de doos gelegd).

"Bijzondere kaarten" :

Men heeft drie verschillende "Bijzondere kaarten" :

Extrabeurt : Deze kaart laat de speler toe om na zijn beurt nog een ander figuur in te brengen respectievelijk te verplaatsen. Hierbij mag men ook de pas ingezette of reeds verplaatste figuur opnieuw gebruiken!

spion : Deze kaart laat een speler toe om voor of na zijn beurt de onderzijde van een willekeurige figuur te bekijken dit om de sleuteldrager van een medespeler te vinden. Men mag de onderzijde indien men dit wenst ook aan alle andere medespelers tonen!

Ontvoering : Deze kaart laat een speler toe om voor of na zijn beurt een willekeurige figuur van een tegenspeler naar een veld van een willekeurig gang of schacht te verplaatsen. In de gang moet het een vrij veld zijn in de schacht mag men de figuur op een reeds bezet veld plaatsen. Van zodra een figuur op de beschermzone staat mag hij niet meer ontvoerd worden! De laatste twee velden van elke schacht voor de schatkamer vormen samen met deze laatste een beschermzone.

Bijzondere velden

Komt een speler met zijn figuur op een veld in de gang dat naast een Bijzonder veld ligt dan heeft hij de mogelijkheid zich op dit aangrenzende bijzondere veld te plaatsen van deze zijgang en om de daar aangeduide actie uit te voeren. Hetzelfde geldt ook voor de speler die op een veld in de schacht komt waarnaast een bijzonder veld op een plaatje ligt. Men is niet verplicht op een bijzonder veld te gaan staan, men moet het ofwel onmiddellijk doen of er van afzien. In een latere beurt mag men niet meer op dat bijzondere veld staan dus enkel onmiddellijk na het verplaatsen!

Men heeft drie soorten "bijzondere velden" :

De donkere hoek : De figuren die zich in een donkere hoek bevinden tellen niet mee bij de verplaatsingradius. Om de figuren terug uit hun donkere hoek te krijgen moet het aanliggende veld van deze gang vrij zijn. Het verplaatsen uit een donkere hoek kost geen enkel verplaatsingspunt net als het verplaatsen naar een donkere hoek.

opgepast : medespelers kunnen een figuur op het aangrenzend veld plaatsen en daarmee verhinderen dat de figuur uit de donkere hoek kan komen. Wat erg gevaarlijk kan zijn voor de sleuteldrager! (voor velden in de schacht geldt dit van zodra er vier figuren staan)

De sluipweg : De figuur kan onmiddellijk van de ingang van de sluipweg naar de tegenover liggende uitgang verplaatst worden. (het veld in de gang mag niet bezet

zijn, op het veld in de schacht mogen maximum 3 figuren staan) van daar wordt de figuur op het aangrenzende veld geplaatst.

de geheime gang : De figuren kunnen op een willekeurig ander geheime gang veld geplaatst worden. Daar aangekomen wordt de figuur dadelijk op het betreffende aanliggende speelveld geplaatst. Betreft het hier om een veld van een gang dat door een andere figuur bezet is of een veld van een schacht dat reeds door vier figuren bezet is mag men niet naar ginds verplaatsen en moet men een andere geheime gang kiezen.

einde van het spel :

Het spel eindigt van zodra:

- bij 2 spelers een speler 6 van zijn figuren
- bij 3 spelers een speler 5 van zijn figuren
- bij 4 spelers een speler 4 van zijn figuren

in de schatkamer kan brengen.

Heeft een speler die het spel beëindigd zijn sleuteldrager in de schatkamer dan wint hij het spel. Indien dit niet het geval is wint die speler die naast zijn sleuteldrager de meeste figuren in de schatkamer heeft kunnen brengen

Is geen enkele speler in staat om zijn sleuteldrager in de schatkamer te brengen wint de speler die het spel heeft beëindigd.

Variante voor de schattenzoekers die niet houden van verrassingen

:

Het spel wordt tactischer wanneer bij de opbouw van het speelbord de "bijzondere velden" zo gelegd worden dat geen enkele geheime gang zichtbaar is. Men vindt dan enkel in de gangen nog geheime doorgangen.



Date Last Modified: 02-05-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief