

De Koetsrit naar Duivelsfort (© 2006)

Auteurs: Michael Palm en Lukas Zach

Kaartspel voor 3 tot 10 spelers vanaf 12 jaar of ouder.

Duur: 30-60 minuten (langer indien 9-10 spelers)

Inhoud:

10 karakterkaarten (beide zijden kunnen gebruikt worden)

10 beroepskaarten

10 verbondskaarten (5 van de Orde en 5 van het Broederschap)

21 voorwerpen voor de reisbagage

9 “Drank der Macht” kaarten

Spelershandleiding

Idee van het spel:

De koetsier drijft zijn paard met gevaarlijke snelheid steeds hoger de berg op doorheen regen en wind. Bliksemschichten tonen in de verte de contouren van een immens kasteel – Duivelsfort. Je voelt dat de koetsier er zo snel mogelijk wenst aan te komen gezien hij zich ongemakkelijk voelt door zijn passagiers in de koets. Zij behoren één voor één tot de twee machtigste verbonden op aarde en zij proberen uit te vissen of ze bondgenoten zijn gedurende deze rit. Geheime voorwerpen veranderen van eigenaar om zo belangrijke informatie te verkrijgen en om deze krachtige voorwerpen in veiligheid te brengen bij bondgenoten om zo de overwinning te kunnen bemachtigen.

De Reisvoorbereiding (voorbereiding van het spel):

- Elke speler kiest een karakterkaart en neemt deze in zijn hand. De overgebleven **karakterkaarten** worden terug in de doos gestopt.
- Alle **beroepskaarten** worden geschud. Elke speler ontvangt één kaart en legt deze omgekeerd (dus **met de afbeelding naar beneden**) op tafel voor zich uit. De overgebleven beroepskaarten worden in een omgekeerde stapel op tafel gelegd.
- De verdeling van de **verbondskaarten** is afhankelijk van het aantal spelers:
 - **Even aantal spelers:**
 - 4 spelers: 2 Orde (OR) kaarten en 2 Broederschap (BR) kaarten
 - 6 spelers: 3x OR en 3x BR
 - 8 spelers: 4x OR en 4x BR
 - 10 spelers: 5x OR en 5x BR

De verbondskaarten worden geschud en één kaart per speler wordt **omgekeerd** naast de beroepskaart gelegd. De overgebleven verbondskaarten en “Drank der Macht” kaarten worden in deze setting niet gebruikt en worden terug in de doos gestopt.

- **Ooneven aantal spelers:**
 - 3 spelers: 2x OR en 2x BR
 - 5 spelers : 3x OR en 3x BR
 - 7 spelers : 4x OR en 4x BR
 - 9 spelers : 5x OR en 5x BR

De verbondskaarten worden geschud en één kaart per speler wordt **omgekeerd** naast de beroepskaart gelegd. De overgebleven verbondskaarten worden niet gebruikt en worden terug in de doos gestopt.

- **De “Drank der Macht” kaarten:**

Iedere speler ontvangt een “Drank der Macht” kaart indien er een **oneven aantal spelers** aan het spel deelneemt. Men legt deze kaart met de beeltenis naar boven voor zich uit op tafel. De overschot wordt terug in de doos gestopt.

- **De reisbagage/Voorwerpen:**

*Tip voor de eerste rit: om het spel te vergemakkelijken gebruik je enkel de **voorwerpen met een zegel** (in de linker onderhoek van de kaarten). De overgebleven voorwerpkaarten worden terug in de doos gestoken. Tijdens verdere ritten kan je dan ook voorwerpen zonder zegel naar hartelust aan het spel toevoegen. Hierdoor verandert de spelduur en wordt een zekere variatie in het spel verzekerd.*

- Eerst worden de twee **tassen** uit de voorwerpkaarten verwijderd. De andere **kaarten mét zegel** worden geschud en er worden twee kaarten minder dan het aantal spelers weerhouden. Deze kaarten worden bij de twee tassen gevoegd en geschud. Elke speler ontvangt één kaart (met de beeltenis naar beneden) en neemt deze in zijn hand als zijn reisbagage.

De overgebleven kaarten met de zegels en de eventuele kaarten zonder zegel die aan het spel werden toegevoegd, worden geschud en omgekeerd in een stapel op tafel gelegd.

*Opmerking: bij drie spelers ontvangt iedere speler 2 voorwerpen als zijn reisbagage. Beide tassen en 4 andere voorwerpen (zie eerder) worden dus aan de spelers gedeeld. De “Zwarte Parel” kaart wordt uit het spel verwijderd **bij het spelen met drie spelers**. Wanneer men met **tien spelers** is wordt de kaart “Mantel” uit het spel verwijderd.*

Spelers mogen ten allen tijde **al hun eigen kaarten** bekijken.

Reisinformatie:

Karakterkaarten:

Deze kaarten worden gebruikt om je steun voor de aanvaller of de verdediger te tonen tijdens ene gevecht. Karakterkaarten worden in de hand gehouden, maar behoren niet tot de reisbagage.

Verbonden:

Gedurende het spelverloop trachten de spelers uit te vissen wie een bondgenoot van hun eigen verbond is door middel van het ruilen en verzamelen van voorwerpen en informatie. Met behulp van de vergaarde informatie moet men drie voorwerpen van het eigen verbond verzamelen om de overwinning te kunnen opeisen. “De Orde van Open Geheimen” heeft **3 sleutels** nodig om de overwinning te kunnen binnenhalen en “Het Broederschap van Ware Leugens” heeft **3 kelken** nodig.

Beroepen:

- Elk beroep heeft een privilege dat de speler een voordeel biedt. Sommige voordelen mogen zo vaak als gewenst gebruikt worden, terwijl anderen slechts eenmalig kunnen aangewend worden.
- Indien een speler wenst gebruik te maken van zijn beroeps-voordeel moet hij de kaart draaien met de beeltenis naar boven en het voordeel luidop voorlezen en de regels van dit voordeel volgen. Dit mag op eender welk tijdstip gebeuren (zelfs tijdens andermans beurt) tenzij anders vermeldt door de kaart. Eens omgedraaid, moet de beroepskaart omgekeerd blijven liggen.

- Beroepen die slechts eenmalig mogen gebruikt worden, kunnen gereactiveerd worden door hen terug in het spel te brengen met behulp van de “Mantel” kaart of door het voorwerp “Foliant” in te ruilen. De kaarten worden dan terug -met de beeltenis naar beneden- voor de respectieve spelers gelegd en kunnen opnieuw gebruikt worden.
- De reisgids met betrekking tot de beroepen (zie verder) kan nuttig zijn mochten er verdere vragen tijdens het spel naar voren komen.

Reisbagage/Voorwerpen:

- De voorwerpen verworven tijdens het spel vormen de reisbagage. Zij bevatten mogelijkheden die de spelers van voordelen kunnen voorzien. Een maximum aantal voorwerpen mogen deel uitmaken van de bagage, afhankelijk van het aantal spelers:
 - 3 spelers: 8 voorwerpen
 - 4 spelers: 6 voorwerpen
 - 5 of meer spelers: 5 voorwerpen

Belangrijk: Indien een speler op eender welk ogenblik te veel bagage zou hebben, moet hij onmiddellijk zoveel **voorwerpen** naar eigen keuze weggeven dan nodig is om het maximaal aantal kaarten toegelaten niet te overschrijden. Voorwerpen mogen niet weggegeven worden voor eender welke andere reden.

- Indien ene speler een voorwerp wenst te gebruiken, kan hij dit doen op ieder moment toegelaten door de kaart. Men toont de kaart, leest de tekst luidop, gehoorzaamt dit en neemt het voorwerp terug in de hand.
- De voorwerpen gids (zie verder) kan nuttig zijn mochten er verdere vragen tijdens het spel naar voren komen.

“De Drank der Macht” kaarten (enkel indien een oneven aantal spelers):

In ritten met een **oneven** aantal spelers kunnen deze kaarten als steun dienen voor het verbond dat zich in de minderheid (in aantal) bevindt omdat zij als **één** sleutel/kelk tellen voor hen.

Belangrijk: De meeste beroepen, voorwerpen en “Drank der Macht” kaarten beïnvloeden de fundamentele regels of spreken deze zelfs tegen. In zulke gevallen zijn de regels op de kaarten prioriteit.

De rit begint (het verloop van het spel):

- de speler met de meeste reiservaring is de beginspeler.
- Aan het begin van zijn beurt, heeft de speler de keuze tussen **één** van **vier** mogelijkheden:
 - A. Passen: geen actie wordt ondernomen
 - B. Een voorwerp omruilen
 - C. Een andere speler aanvallen
 - D. De overwinning opeisen
- Er wordt kloksgewijs gespeeld.

A. Passen:

Een speler mag passen als hij niet wenst gebruik te maken van één van de drie andere mogelijkheden.

B. Een voorwerp omruilen:

- Bij zijn beurt biedt de speler aan om één van zijn voorwerpen (met de **beeltenis naar beneden**) te ruilen met een speler naar keuze.

- De gekozen speler kijkt naar de kaart en beslist dan of hij al dan niet wil ruilen. Hij **moet** weigeren te ruilen indien zijn reisbagage enkel uit één van de twee tassen bestaat en de andere tas wordt aangeboden om te ruilen.
- Indien hij de ruil aanvaardt, houdt hij het aangeboden voorwerp en geeft een eigen voorwerp naar keuze (met de **beeltenis naar beneden**) terug. Deze speler mag deze kaart niet weigeren en neemt het nieuwe voorwerp in zijn handen.
- Veel voorwerpen geven de speler die deze kaart wegdoet bepaalde privileges (deze kaarten beginnen met “Ruil deze kaart om en je mag...”). In dit geval moet de speler die de ruil aanvaardde het voorwerp dat hij kreeg eerst afroepen. Hij leest de tekst luidop en de speler die dit voorwerp wegdeed moet onmiddellijk de opdracht uitvoeren. Dan roept de speler die de ruil begon eveneens het voorwerp af dat hij kreeg indien deze de speler een bepaald privilege toestaat en de voormalige eigenaar van dit voorwerp voert onmiddellijk de gegeven opdracht uit.
***Uitzondering:** Indien de kaart met de “Gebroken Spiegel” wordt geruild, worden beide geruide kaarten niet vernoemd en wisselen de voorwerpen zonder woorden.*
- Voorwerpen met mogelijkheden die niet tot uiting komen bij het ruilen veranderen altijd van eigenaar zonder afgeroepen te worden (vb sleutel, dolk,...).
- Indien een speler de ruil weigert, geeft deze de kaart -zonder een woord te zeggen- terug en eventuele voordelen komen niet tot uiting.
- Na een ruilpoging, al dan niet succesvol, eindigt de beurt.

C. Een speler aanvallen:

- Je mag een andere speler aanvallen om zo geheime informatie te verwerven. Je wijst dan een andere speler aan en zegt: “Ik val je aan!”. De aanvallende speler wordt de **aanvaller** genoemd en de aangevallen speler is de **verdediger**.
- De aanvaller legt zijn karakterkaart met het zwaardsymbool naar boven gericht voor zich neer op tafel. De verdediger doet het zelfde, maar dan met het schildsymbool naar boven gericht.
- Kloksgewijs te beginnen van bij de aanvaller uit, beslissen de andere spelers wie zij wensen te steunen in deze strijd. Een speler die de aanvaller steunt, legt zijn karakterkaart met het zwaardsymbool naar boven gericht neer op tafel en een speler die de verdediger steunt doet dit met het schildsymbool naar boven gericht. Indien een speler niet wenst deel te nemen aan het gevecht houdt hij zijn karakterkaart in zijn handen.
- Hierna mogen de spelers in eender welke volgorde gebruik maken van de mogelijkheden van hun beroepen en/of voorwerpen. Beroepskaarten die met dit doel gebruikt worden, worden met de beeltenis naar boven gericht en blijven zo verder neerliggen op de tafel. Indien een speler voorwerpen gebruikt moet hij deze voor zich uit neerleggen met de beeltenis naar boven.
- Van zodra niemand nog nieuwe kaarten wil neerleggen wordt het resultaat van alle kaarten betrokken in het gevecht bepaald:
De aanvaller ontvangt één punt voor ieder zwaard, de verdediger krijgt zoveel punten als het aantal schilden die neerliggen. Indien er kaarten neerliggen die zowel een zwaard- als een schildsymbool tonen, mag de eigenaar van die kaart bepalen welk symbool telt.
- De speler (aanvaller/verdediger) met het hoogste aantal punten wint het gevecht en mag beslissen over het lot van de verliezer:
 - Hij mag **ofwel de waarheid betreffende het beroep én het verbond** eisen hetgeen betekent dat hij de desbetreffende kaarten mag bekijken **OF**

- Hij mag de **reisbagage van de verliezer bekijken**. De verliezer moet al zijn voorwerpen aan de winnaar overhandigen. De winnaar mag een voorwerp eruit pikken en deze aan zijn eigen reisbagage toevoegen (voorwerp mag niet getoond worden). Indien dit het laatste voorwerp betrof van de verliezer moet de winnaar één van zijn voorwerpen kiezen en deze terug aan de verliezer geven. Dit telt niet als ruil en de privileges van het voorwerp komen **niet** tot uiting.
- Indien het gevecht tussen aanvaller en verdediger **onbeslist** eindigt (gelijk aantal punten), mag de aanvaller een voorwerpkkaart van de stapel nemen. Deze mogelijkheid vervalt indien er geen kaarten meer zijn.
- Na gebruik worden de voorwerpen terug in de handen genomen van de respectieve eigenaars en kunnen zij ten allen tijde opnieuw gebruikt worden. De gebruikte beroepskaarten blijven met de beeltenis naar boven gekeerd voor hun eigenaars op tafel liggen.
- Hiermee eindigt de beurt van de aanvaller.

D. De overwinning opeisen (einde van het spel):

Indien een speler denkt dat zijn verbond de nodige objecten bezit én hij bezit er hier minstens één zelf van, mag hij de overwinning opeisen. Zijn verbond heeft nood aan, ofwel:

- 3 sleutels of 3 kelken OF
- 2 sleutels + een tas met de sleutel, respectievelijk 2 kelken + tas met de kelk.

Bij een oneven aantal spelers kan het verbond dat zich in de minderheid (wat betreft aantal spelers) bevindt, ook winnen met de volgende combinaties:

- 2 sleutels + 1 “Drank der Macht” kaart, respectievelijk 2 kelken + 1 “Drank der Macht” kaart OF
- 1 sleutel + de tas met de sleutel + 1 “Drank der Macht” kaart, respectievelijk 1 kelk + de tas met de kelk + 1 “Drank der Macht” kaart.

- De speler staat recht en verkondigt, als lid van de Orde:
“De Orde van Open Geheimen bezit de drie sleutels der macht en wij eisen absolute onderdanigheid van het Broederschap.”
Of, indien lid van het Broederschap:
“Het Broederschap van Ware Leugens bezit de drie kelken der intrige en wij eisen absolute onderdanigheid van de Orde.”
- De speler draait dan zijn verbondskkaart, beroepskaart en al zijn voorwerpskaarten om.
- Vervolgens vernoemt hij alle andere bondgenoten van zijn verbond die een voorwerp bezitten dat nodig is voor de overwinning. Dezen draaien op hun beurt hun kaarten om en tonen hun voorwerpen. Alle leden van het bondgenootschap winnen indien de verklaring correct blijkt te zijn. De spelers van het andere genootschap winnen indien de overwinning onrechtmatig werd opgeëist.

Opmerking: Een speler kan ook in zijn eentje winnen indien hij het voorwerp “Het Wapenzegel van de Loge” gebruikt. (zie ook de voorwerpen gids)

Nu kan de rit beginnen. De rest van de handleiding expliciteert enkel de speciale mogelijkheden van alle kaarten en beantwoordt enkele gedetailleerde vragen die tijdens het spel kunnen rijzen.

Er wordt ook een geavanceerde drie-speler versie voorgesteld.

De auteurs wensen alle reizigers een spannende koetsrit en veel plezier.

Beroepen handleiding:

Diplomaat:

“Je mag in het spel éénmaal van een bepaalde speler eisen dat hij een specifiek voorwerp van jouw keuze ruilt. Dit mag enkel gedurende je eigen beurt. Je beurt eindigt indien de speler het gevraagde voorwerp niet bezit.”

Opmerking: Dit voordeel mag additioneel gebruikt worden tijdens een normale beurt en laat een specifieke ruil toe. Indien een tegenspeler stelt dat hij het gevraagde voorwerp niet in zijn bezit heeft, moet hij zijn voorwerpen tonen aan de speler die de beroepskaart speelde.

Dokter:

“Je mag in het spel éénmaal de gevolgen van een gevecht voorkomen onmiddellijk na het gevecht.”

Opmerking: De dokter hoeft niet betrokken te zijn geweest in het gevecht zelf. Door gebruik te maken van dit privilege ontvangt de winnaar geen informatie betreffende het beroep of het verbond van de verliezer en mag hij tevens niet naar diens reisbagage kijken. De beurt van de winnaar eindigt ook onmiddellijk.

Duellist:

“Je mag in het spel éénmaal als aanvaller of verdediger eisen dat niemand zich mag mengen in het gevecht. Gedurende dit gevecht mag je 1 punt (+1) toevoegen aan je totaal.”

Opmerking: Dit privilege mag ook gebruikt worden nadat de andere spelers al hun steun hebben toegezegd en/of hun voorwerpen of beroepen hebben uitgespeeld.

Gifmenger:

“Je mag in het spel éénmaal de winnaar van een gevecht aanduiden, echter niet indien je zelf de aanvaller/verdediger bent.”

Opmerking: Dit privilege mag ook gebruikt worden nadat de andere spelers al hun steun hebben toegezegd en/of hun voorwerpen of beroepen hebben uitgespeeld.

Grootmeester:

“Je mag 1 punt (+1) aan je totaal toevoegen indien je in het gevecht de verdediger bent.”

Opmerking: Dit privilege mag ook gebruikt worden nadat de andere spelers al hun steun hebben toegezegd en/of hun voorwerpen of beroepen hebben uitgespeeld.

Helderziende:

“Je mag in het spel éénmaal tijdens jouw beurt naar de stapel met voorwerpen kijken en er twee voorwerpen uitpikken. Schud de stapel opnieuw en leg de gekozen voorwerpen in eender welke volgorde met de beeltenis naar beneden terug bovenop de stapel.”

Opmerking: Dit privilege mag op ieder moment tijdens jouw beurt gebruikt worden en wordt best niet té laat tijdens de rit gebruikt vermits de voorwerpen vrij snel in het spel komen. De helderziende kan perfect in combinatie met de “Geheime tas” gebruikt worden om een welbepaald voorwerp te bemachtigen.

Hypnotiseur:

“Je mag, indien je de aanvaller bent, iemand aanduiden die zich afzijdig moet houden van het gevecht zelfs nadat deze zijn steun al heeft betuigd.”

Opmerking: Dit privilege dient onmiddellijk uitgespeeld te worden nadat de spelers hun steun hebben betuigd en niet later (dit betekent dus vóór het uitspelen van de voorwerpen en beroepen). De aangeduide speler mag ook geen beroep/voorwerp uitspelen tijdens dit gevecht.

Lijfwacht:

“Wanneer je een speler steunt in zijn strijd mag deze 1 punt (+1) toevoegen aan zijn totaal.”

Opmerking: Dit privilege telt niet voor jezelf, maar enkel indien je een andere speler steunt in zijn gevecht.

Priester:

“Je mag in het spel éénmaal een gevecht voorkomen vooraleer de andere spelers hun steun betuigen. Indien de aanvaller minstens twee voorwerpen in zijn bezit heeft, moet hij een voorwerp naar zijn keuze aan jou afgeven. De beurt van de aanvaller is hierna ten einde.”

Opmerking: De priester mag zijn privilege enkel gebruiken vóór de spelers hun steun betuigen. Hij moet zelf niet betrokken zijn in de strijd. De keuze van het voorwerp wordt gemaakt door de aanvaller.

Slager:

“Je mag 1 punt (+1) aan je totaal toevoegen indien je in het gevecht de aanvaller bent.”

Opmerking: Dit privilege mag niet gebruikt worden als de slager een andere speler verdedigt of zelf de verdediger is.

Voorwerpen handleiding:

Dolk:

“Je mag 1 punt (+1) toevoegen aan je totaal indien je de aanvaller bent. Dit telt niet als je een andere speler steunt in zijn strijd.”

Foliant:

“Ruil dit om en je mag van beroep wisselen met je ruilpartner. Beroepen die reeds omgedraaid waren, worden terug met de beeltenis naar beneden gekeerd.”

Opmerking: Beroepen die slechts éénmaal in het spel mogen gebruikt worden mogen hierna opnieuw gebruikt worden. Zij komen terug in het spel door ze met de beeltenis naar beneden te keren en mogen terug gebruikt worden.

Vrijbrief:

“Ruil dit om en je mag alle voorwerpen van je ruilpartner bekijken.”

Geheime tas (Sleutel):

“Ruil dit om en je mag een voorwerp van de stapel nemen. Het mag niet geruild worden voor een andere tas. De tas wordt een sleutel van zodra alle voorwerpen in het spel zijn.”

Geheime tas (Kelk):

“Ruil dit om en je mag een voorwerp van de stapel nemen. Het mag niet geruild worden voor een andere tas. De tas wordt een kelk van zodra alle voorwerpen in het spel zijn.”

Opmerking: Bij het ruilen van de tas mag je enkel het specifieke deel luidop lezen dat zegt dat een voorwerp van de stapel mag genomen worden. Zeg niet luidop of deze tas in een sleutel, dan wel een kelk zal veranderen later in het spel. Wanneer een speler in het bezit is van één tas en er wordt hem de tweede tas aangeboden, dan moet hij deze ruil weigeren.

Zodra alle voorwerpen in het spel zijn en de tassen veranderd zijn in hetzij een sleutel, hetzij een kelk dan moeten zij ook zo vernoemd worden luidop. Dit is belangrijk voor als de

diplomaat voor een specifiek voorwerp vraagt en in het geval van een verboden “tas-ruil” omdat de “sleutel” nu mag geruild worden voor de “kelk”.

Gifring:

“Je wint een strijd die onbeslist eindigde indien je de aanvaller dan wel de verdediger bent.”

Handschoenen:

“Je mag 1 punt (+1) toevoegen aan je totaal indien je de verdediger bent. Dit telt niet als je een andere speler steunt in zijn strijd.”

Kelk:

“Het Broederschap mag de overwinning opeisen indien het in het bezit is van ten minste drie kelken.”

Opmerking: Let op de kaart “Geheime tas (Kelk)”. Deze vormt een kelk van zodra alle voorwerpen in het spel zijn.

Mantel (gebruik enkel in een spel met 3-9 spelers):

“Ruil dit om en je mag een nieuw beroep kiezen uit de overgebleven beroepen en het met de beeltenis naar beneden voor je op tafel neerleggen. Leg je oude beroepskaart weg in het midden.”

Opmerking: Het gebruik van de mantel geeft je de mogelijkheid een kaart te nemen van de stapel met de overgebleven beroepskaarten. Het oude beroep wordt terug op de stapel met beroepen gelegd. Beroepen die slechts éénmaal in een spel mogen gebruikt worden, komen terug in het spel en mogen gebruikt worden zelfs indien zij reeds gebruikt werden.

Monokel:

“Ruil dit om en je mag naar de verbondskaat van je ruilpartner kijken.”

Zweep:

“Indien je een speler steunt in zijn verdediging tijdens een gevecht, mag deze 1 punt (+1) toevoegen aan zijn resultaat.”

Sleutel:

“De Orde mag de overwinning opeisen indien het in het bezit is van ten minste drie sleutels.”

Opmerking: Let op de kaart “Geheime tas (Sleutel)”. Deze vormt een sleutel van zodra alle voorwerpen in het spel zijn.

Zwarte Parel (gebruik enkel in een spel met 4-9 spelers):

“Moet altijd aanvaard worden indien aangeboden tijdens een ruil. De speler in het bezit van de Zwarte Parel mag de overwinning niet opeisen.”

Sextant:

“Ruil dit om en je mag een bepaalde richting aangeven. Alle spelers moeten hierna een voorwerp naar eigen keuze doorgeven aan zijn buur in de aangegeven richting.”

Opmerking: Dit doorgeven telt niet als een ruil. De specifieke mogelijkheden van de voorwerpen worden niet geactiveerd. De kaart die voor de sextant werd geruild blijft geactiveerd zelfs indien de betrokken speler deze kaart doorgaf aan zijn buurman omdat deze actie veroorzaakt wordt door een ruil.

Het Wapenzegel van de Loge:

“Je mag je eigen overwinning opeisen indien je in het bezit bent van het wapenzegel én 3 kelken en/of sleutels (vb 2 sleutels + 1 kelk).”

Opmerking: In dit geval wint de speler op zijn eentje zonder zijn bondgenoten van zijn genootschap die zelfs niet vernoemt dienen te worden. “Geheime tassen” tellen ook mee, tenminste indien zij reeds veranderd zijn in sleutels/kelken. “De Drank der Macht” kaarten tellen niet mee!

Werpmissen:

“Indien je een speler steunt in zijn aanval tijdens een gevecht, mag deze 1 punt (+1) toevoegen aan zijn resultaat.”

Gebroken Spiegel:

“Deze kaart moet aanvaard worden indien aangeboden bij een ruil. Het voorwerp dat je in ruil ontvangt voor de gebroken spiegel komt niet in actie.”

Opmerking: Beide kaarten worden niet vernoemd en wisselen van eigenaar zonder woorden bij een ruil.

“Drank der Macht” kaarten handleiding (enkel bij een oneven aantal spelers):

De Drank der Macht:

“Deze kaart telt als sleutel/kelk indien jouw bondgenootschap in de minderheid (in aantal) is. Hij kan niet in combinatie met het “Wapenzegel van de Loge” gebruikt worden.

Opmerking: Deze kaart telt als een sleutel/kelk enkel voor die speler die de overwinning eist en dit enkel wanneer hij lid is van het bondgenootschap dat in de minderheid is.

Tips voor de eerste rit (voor beginners):

- Tracht niet alles te memoriseren aangezien dit niet nodig is voor de overwinning.
- Probeer bij de start van het spel niet kost wat kost je voorwerpen te behouden. Ruil hen liever om, zelfs als je vermoedt dat zij een gunstig effect hebben. Je krijgt sowieso nog kaarten met andere goede effecten.
- Weiger geen voorwerp louter omwille van het feit dat zijn effect je tegenstander een groot voordeel oplevert. Bij een volgende ruil zal jij het zijn die van het voordeel kan profiteren.
- Beide “Geheime Tassen” bevinden zich van in het begin in het spel omdat zij nieuwe voorwerpen in het spel brengen. Het is daarom essentieel ze te ruilen en ze niet bij te houden.
- Indien je ontdekt dat een speler tot jouw genootschap behoort, probeer dit dan te laten merken door vb hem te steunen in een gevecht of door nuttige voorwerpen te ruilen met hem.
- Heb je bij de start van het spel een voorwerp dat niemand wenst te ruilen? Val dan iemand aan! Indien je het gevecht wint, vergaar je belangrijke informatie over je tegenstrever. Indien de strijd onbeslist eindigt, mag je een kaart van de stapel nemen en zelfs indien je de strijd verliest is dit nadelig: je tegenstrever mag dan naar jouw verbondkaart kijken en uit het verdere verloop kan je dan afleiden of hij jouw bondgenoot is of niet afhankelijk van zijn reacties (vb steun in een gevecht of niet).

Meer hints, variaties en antwoorden op vaak gestelde vragen kan je vinden op:

<http://www.Ludocreatix.com/kutschfahrt>

Variaties

Smokkelen:

Wanneer de tekst van een voorwerp begint met de woorden “Ruil dit om...” mag de speler die het voorwerp omruilt beslissen of het voordeel van het voorwerp tot uiting mag komen. De kaart wordt niet luidop benoemt indien het voordeel van het voorwerp niet tot uiting komt. De kaart wisselt dan van eigenaar en blijft onbekend voor de anderen.

Waarzeggen:

In deze variatie kan je ook winnen wanneer je weet dat het concurrerende bondgenootschap reeds de drie voorwerpen heeft verzameld om de overwinning te kunnen eisen. Om dit te bereiken moet de speler de overwinning eisen aan het begin van zijn beurt, vervolgens zijn kaarten omdraaien met de beeltenissen naar boven gericht en hierna vernoemt hij énkél dié spelers van het andere genootschap die de drie noodzakelijke voorwerpen in hun bezit hebben. Indien zijn verklaring correct blijkt te zijn, toont de speler waarzeggers capaciteiten en wint zijn bondgenootschap. In het andere geval wint de concurrentie.

Gevorderde 3-speler variatie:

Schud 10 ipv 4 verbondskarten bij het begin van het spel. Iedere speler krijgt er drie gedeeld. De overige kaarten worden –onbekeken- terug in de doos gestopt. Nu kijkt iedere speler naar zijn 3 kaarten. Je zal van één verbond 2 of 3 kaarten hebben en dat is jouw bondgenootschap voor het hele spel. Hierna leggen alle spelers hun 3 kaarten met de beeltenis naar beneden in een rij voor hen uit op tafel en start het spel zoals normaal. Indien iemand een gevecht wint mag hij naar de beroepskaart kijken van de verliezer én één van de drie verbondskarten (met het voorwerp “Monokel” mag je ook enkel één kaart bezien).

Opmerking: De volgorde van de rij waarin de verbondskarten zijn neergelegd mag door geen enkele speler veranderd worden. De drie kaarten moeten in hun originele positie blijven liggen gedurende het hele spel door!

Graag hadden wij een groot aantal Koets test-rijders en regelschrijvers bedankt, in het bijzonder C. en B. Naegele, S. en K. Adlung, Andree, Anita, Daniel, Lars, Philipp, Thomas en alle test spelers van de “Zeetrol”. Onze speciale dank voor Michael Andersch wiens toewijding, testresultaten en ideeën geleid hebben tot een nieuwe en snelle Koetsrit.

Eender welke gelijkenis met bestaande plaatsen of figuren berust louter op toeval.