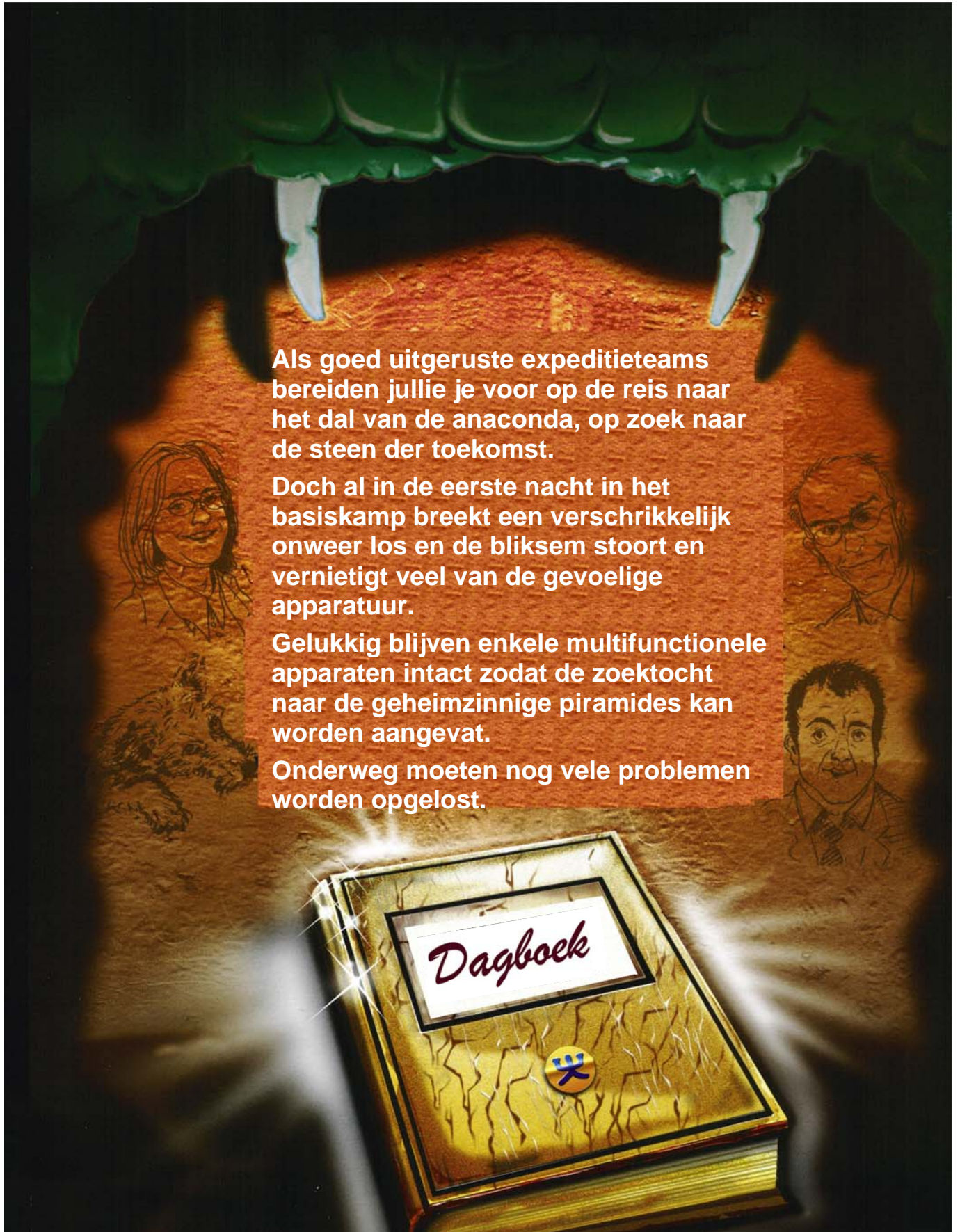


Anaconda  
Ravensburger, 2002  
Siemens Business Services  
Fantasy Factory  
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar  
± 90 minuten



Als goed uitgeruste expeditieteams bereiden jullie je voor op de reis naar het dal van de anaconda, op zoek naar de steen der toekomst.

Doch al in de eerste nacht in het basiskamp breekt een verschrikkelijk onweer los en de bliksem stoort en vernietigt veel van de gevoelige apparatuur.

Gelukkig blijven enkele multifunctionele apparaten intact zodat de zoektocht naar de geheimzinnige piramides kan worden aangevat.

Onderweg moeten nog vele problemen worden opgelost.

## Het spel in het kort

In dit tactische spel vertegenwoordigt elke speler met zijn spelfiguur een expeditie.

De expeditieleden trekken door het dal van de anaconda. Onder de piramides vinden zij verschillende symbolen die allen te maken hebben met de wonderbaarlijke wereld van de moderne communicatieapparatuur. Onder sommige piramides zijn ook zeer belangrijke en waardevolle jokers te vinden.

In de loop van het spel moeten de expedities zoveel mogelijk schatkaarten verzamelen, de beide jokerstenen trachten te verzamelen en zich goed memoriseren onder welke piramide welk symbool te vinden is. De schatten en de jokerstenen moeten worden verzameld en tegen de medespelers worden verdedigd.

De speler die aan het einde van het spel met de beide jokerstenen het steenkleurige veld van de anaconda betreedt en de opgave kan oplossen die daar wordt gesteld, kan als winnaar het dal van de anaconda verlaten.

## Spelmateriaal



# Spelvoorbereidingen



Alvorens het eerste spel kan worden gestart, moeten de piramidekaartjes voorzichtig uit het stanskarton worden losgemaakt en in de onderkant van de piramides worden gedrukt.



Alle speelkaarten worden eerst gesorteerd per symbool aan de achterzijde.

Elke stapel wordt daarna zeer grondig gemixt en vervolgens verdekt (met het symbool naar boven) naast het speelbord gelegd.



Elke speler kiest een spelfiguur. Elke spelfiguur bestaat uit **zes identieke energiestenen**.

De spelfiguur wordt op een vrije plaats in het basiskamp gezet.

Aan het begin van het spel trekt iedere speler **7 kompaskaarten** van de verdekte stapel en neemt de kompaskaarten, verdekt voor de andere spelers, in de hand.



De stapel gebeurteniskaarten blijft voorlopig verdekt aan de rand van het speelbord liggen.



De 7 anacondakaarten komen pas kort voor het einde in het spel.

## Schatkaarten trekken

Iedere speler trekt om te beginnen **één schatkaart** van de **verdekte stapel** (met één piramide op de achterkant) en legt deze kaart open op de tafel.

De schatkaarten met twee piramides op de achterkant komen later in het spel.



## Uitzondering

Als een speler de jokerkaart trekt, moet hij deze kaart onmiddellijk verdekt tussen de stapel mixen en een nieuwe kaart trekken.





Nadat alle spelers één kaart hebben getrokken, worden de resterende schatkaarten (met één piramide op de achterkant) op een **verdekte stapel** op het voorziene veld op het speelbord gelegd.

## Een blik onder de eerste piramides

Elke speler mag **onder drie piramides kijken**, maar zo dat de medespelers niet kunnen zien wat er onder de piramide staat. Het is van het allergrootste belang om de symbolen die men onder de piramides heeft gezien, in het geheugen te prenten.

Als een speler toevallig onder de piramide kijkt met het anacondasymbool heeft dit op dit moment geen enkel gevolg.

## Spelverloop

De speler met de kortste haarsnit mag het spel aanvatten. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.



### Schatkaarten blootleggen

De startspeler neemt de bovenste schatkaart van de stapel, draait de kaart om en legt ze voor iedereen zichtbaar bovenop de stapel.

**Voor alle spelers geldt nu dezelfde opdracht: "Wie lukt er in om als eerste de piramide te bereiken waaronder dit symbool staat afgebeeld?"**.

Voor hen die het symbool (in het voorbeeld een GSM) al hebben gezien onder een piramide is het natuurlijk eenvoudig. Voor de andere spelers betekent dit zoeken, zoeken en nog eens zoeken.

## Hoe kunnen de spelers zich verplaatsen ?

Anaconda is een tactisch spel waarbij niet de dobbelstenen de hoofdrol spelen, maar wel de kompaskaarten. De kompaskaarten tonen hoever en waarheen een speler kan gaan.

Als een speler aan de beurt is, speelt hij eerst één van zijn zeven kompaskaarten uit. Hij heeft de volledige vrije keuze. Normalerweise speelt hij de kaart uit die hem snel en op de beste manier naar de piramide voert die hij wil bereiken.

Een uitgespeelde kompaskaart wordt op een aflegstapel gelegd en door een nieuwe kaart van de voorraadstapel vervangen.

### Belangrijk

Zodra de laatste kompaskaart van de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

De speler mag zijn spelfiguur in de windrichting zetten die op de uitgespeelde kompaskaart wordt aangegeven.

### Voorbeeld

In dit voorbeeld mag de speler in totaal **5 velden** naar het noorden (groene speelbordrand) **en/of** naar het oosten (blauwe speelbordrand) gaan.



## Kompaskaarten met een getal

Hoever een spelfiguur kan worden verplaatst, wordt bepaald door het getal dat op de kaart is afgedrukt of dat met de dobbelsteen of dobbelstenen moet worden gegooid.

De spelfiguur moet telkens het volledige aantal bewegingspunten opgebruiken.



Als een speler een kompaskaart uitspeelt met het kleurrijke jokersymbool, dan mag hij zijn spelfiguur in de vier windrichtingen verplaatsen als hij daar zin in heeft.

In alle geval mag een spelfiguur in één zet nooit op zijn uitgangpositie terugkeren.

## Kompaskaarten met één dobbelsteensymbool

Na het uitspelen van een kompaskaart met één dobbelsteensymbool, moet de speler eerst met de beide dobbelstenen dobbelen.

Daarna moet hij één dobbelsteen kiezen en met dit aantal ogen mag hij zijn spelfiguur verplaatsen.

De kompaskaart geeft de windrichting aan.



ofwel 1 ofwel 3 velden ver

## Kompaskaarten met twee dobbelsteensymbolen

Na het uitspelen van een kompaskaart met twee dobbelsteensymbolen, moet de speler eerst met de beide dobbelstenen dobbelen.

Daarna mag de speler zijn spelfiguur verplaatsen ofwel volgens het aantal ogen van de ene dobbelsteen ofwel volgens het aantal ogen van de andere dobbelsteen ofwel om het aantal ogen van de som van de beide dobbelstenen.

De kompaskaart geeft de windrichting aan.



ofwel 3 ofwel 4 ofwel 7 velden ver

### Opmerking

Bij een **dubbelworp** (een worp met dobbelstenen met gelijke ogen) mag de speler op een willekeurig vrij veld van het speelbord worden gezet. Als hij over een energieveld passeert, krijgt hij hiervoor **geen** verloren **energiesteen terug**.



Binnen één zet mag een spelfiguur nooit op een zelfde veld naar voor en onmiddellijk terug naar achter worden gezet.  
Heen en terugzetten is dus verboden.  
Een **diagonale zet** is eveneens **niet toegelaten**.

## Het groene symbool op de kompaskaart

Op vele kompaskaarten is een kleine gebeurteniskaart afgedrukt. De speler die zo een kompaskaart uitspeelt, moet eerst zijn normale speelbeurt uitvoeren.

Daarna moet hij een gebeurteniskaart van de verdeckte stapel nemen. De kaart wordt luidop voorgelezen en moet onmiddellijk worden uitgevoerd.



## De gebeurteniskaarten

De gebeurteniskaarten brengen de spelers in een fictieve en vrij kritieke spelsituatie die met de hulp van elektronisch hulpmateriaal zoals analyse-apparaat, PDA, digitale camera, GSM, navigatiesysteem en laptop meestal kunnen worden opgelost.

Als de speler inderdaad beschikt over de gevraagde apparatuur dan wordt hij daarvoor beloond. Als hij niet beschikt over de nodige apparatuur dan zal hij nadeel ondervinden.

### Belangrijk

De fictieve en kritieke spelsituatie die op de gebeurteniskaart wordt vermeld, moet uiteraard niet door de spelers worden nagespeeld.

Wat wel van exclusief belang is in de spelsituatie, die op de bovenste helft van de gebeurteniskaart wordt geschetst, zijn de elektronische apparaten die worden vermeld (in het voorbeeld rood gedrukt).

Het is zeer interessant voor de speler als hij het eerste apparaat in zijn bezit heeft (in ons voorbeeld is dat de GSM).

Het is nog beter voor de speler als hij ook het tweede apparaat in zijn bezit heeft (in ons voorbeeld is dat het navigatiesysteem).

De gevraagde apparaten zijn onderaan de kaart nog in het klein afgedrukt.

In ons voorbeeld zou het voor de speler het beste zijn als hij een schatkaart van een GSM en een navigatiesysteem heeft.

Als hij geen GSM heeft (1), moet hij één beurt overslaan.

Als hij wel een GSM heeft maar geen navigatiesysteem (2) dan mag hij in zijn volgende beurt ook diagonaal gaan.

Als hij de beide schatkaarten voor zich heeft liggen (3), dan geldt voor hem de derde alinea. Hij mag nu twee verloren energiestenen terugnemen.

Je hebt zeer dringend medicamenten nodig voor je team. Geef met je **GSM** je positie door aan de helikopter.

Met de hulp van het **navigatiesysteem** kan je jou positie veel meer exact doorgeven.

- 1  = 1 beurt overslaan
- 2  = in de volgende beurt is diagonaal gaan toegelaten
- 3  = 1 energiesteen nemen  
= 1 energiesteen nemen

## Teamwerk loont

Als een speler maar één van de beide gevraagde kaarten heeft, kan hij aan een medespeler vragen om de ontbrekende tweede schatkaart symbolisch af te staan. De tweede schatkaart blijft bij de medespeler liggen maar ze wordt symbolisch voor het overwinnen van deze gebeurtenis afgestaan.

De beloning van de derde alinea wordt dan onder deze spelers verdeeld.

De medespeler die helpt, mag zijn deel van de beloning kiezen uit de derde alinea. De andere speler ontvangt dan het overige deel van de beloning.

## De landing op een piramideveld

De speler die aan het einde van zijn speelbeurt exact op een van de vier beige piramidevelden landt, **mag** onder deze piramide kijken. De **nieuwsgierige blik** kost hem in alle geval **één energiesteen**.

De energiesteen wordt van de spelfiguur afgenomen en in de doos teruggelegd.



Als zich onder de piramide het gezochte symbool bevindt van de blootgelegde schatkaart, dan mag de speler de schatkaart nemen en behouden.

## Alle spelers krijgen nu een nieuw doel

De speler die de actuele schatkaart heeft gewonnen, legt de volgende (de bovenste) van de schatkaarten voor alle spelers bloot.

## De blootgelegde schatkaart vormt het nieuwe doel voor alle spelers

De speler die met zijn spelfiguur als eerste deze piramide bereikt, mag de kaart bij zich nemen.

## De speler die de pech heeft om een schatkaart bloot te leggen met het symbool van de anaconda moet onmiddellijk 1 energiesteen van zijn spelfiguur afgeven !

Als alle gewone schatkaarten zijn opgebruikt, worden de schatkaarten met twee piramides op de achterkant op een **verdekte stapel** op het voorziene veld op het speelbord gelegd.

## Een valse piramide blootleggen

Als een speler per vergissing een piramide blootlegt die niet werd gezocht, gebeurt er voorlopig niets met hem. Uiteraard is het belangrijk om het symbool goed in te prenten.

## Jokersteen

Als de jokerpiramide moet worden gevonden en een speler is daarin gelukt, wordt deze schatkaart uit het spel genomen.

Als beloning ontvangt de speler **1 gouden jokersteen** die hij onder zijn spelfiguur plaatst.

Vanaf dit moment kan de bezitter van de jokersteen zijn eigen speelbeurt met 1 veld verlengen als hij dat wil. Als dezelfde speler ook de tweede jokersteen bezit, mag hij zijn speelbeurt met 2 velden verlengen.



## De anacondapiramide

De speler die deze piramide blootlegt, **verliest** onmiddellijk **één extra energiesteen** (in totaal dus twee energiestenen).

De enige uitzondering is het feit als er effectief naar deze piramide wordt gezocht. In dat geval ontvangt de speler bij het blootleggen van de piramide de anacondakaart die hij mag behouden.



## Het dobbelduel

Als twee spelfiguren aan het einde van hun zet exact op hetzelfde veld landen, vindt er een **dobbelduel** plaats **om jokerstenen of schatkaarten**.

De **aanvaller** moet met slechts **1 dobbelsteen** een hoger ogen aantal gooien dan de verdediger. De **verdediger** heeft in alle geval meer kans omdat hij zich met **2 dobbelstenen** mag verdedigen. De verliezer van het dobbelduel verliest een jokersteen aan de winnaar. Als de verliezer geen jokersteen heeft, verliest hij een schatkaart aan de winnaar. De winnaar mag zelf de schatkaart kiezen. Als de verliezer geen jokersteen of schatkaart heeft, verliest hij een energiesteen.

In alle geval mag de winnaar de **verliezer** in willekeurige richtingen **15 velden** verplaatsen.

## De speciale velden



### Anacondaveld

Het betreden of het doorkruisen van een anacondaveld is niet toegelaten.



### Energieveld

De speler die op een energieveld landt of een energieveld doorkruist, ontvangt onmiddellijk van de watergeest 1 verloren energiesteen van zijn kleur terug. Deze steen wordt terug op de eigen energiesteen gestoken.



### Pterosauriër

De speler die aan het einde van zijn speelbeurt exact op een pterosauriërveld landt, mag zijn spelfiguur onmiddellijk op een ander vrij pterosauriërveld op het speelbord zetten. In zijn 'vlucht' naar dit veld kan er geen energie worden getankt op een energieveld. In zijn volgende beurt moet de speler vanuit dit veld verder te voet (hij mag dus niet opnieuw vliegen).

## Einde van het spel

De speler die met een exacte zet en met de beide jokerstenen aan boord op het doelveld van de anaconda landt, moet nu de laatste beproeving doorstaan. Het aantal energiestenen dat de speler nog over heeft, speelt geen rol.

De speler trekt één anacondakaart van de stapel en leest de kaart luidop voor. De speler moet de drie gevraagde schatkaarten kunnen afgeven.

Als de speler niet in het bezit is van de drie gevraagde schatkaarten, dan mag hij in de plaats van de ontbrekende schatkaarten de piramides aanwijzen waaronder zich de gezochte symbolen bevinden. De aangewezen piramides worden opgeheven en gecontroleerd.



### De opgave is opgelost

Proficiat, je bent de winnaar van het spel.

### De opgave is niet opgelost

Als de speler een verkeerde piramide aanwijst dan heeft hij de laatste beproeving niet doorstaan. Zijn spelfiguur wordt door zijn linkerbuurman 20 velden in willekeurige richtingen verplaatst.



De jokerstenen worden afgenomen en worden naast elkaar (op twee velden) in het basiskamp gelegd.

Deze jokerstenen zijn nu vrije prooien voor alle spelers. De speler die er in lukt om met een exacte zet op één van de beide velden te landen, mag deze jokersteen onder zijn spelfiguur plaatsen.

Nu is het de hoogste tijd om met het spel te beginnen.

Als er nog vragen zouden zijn, worden die alfabetisch opgelost in het hoofdstuk 'Ditjes en datjes'.

## Ditjes en datjes

### Basiskampvelden

De velden van het basiskamp mogen zoals normale velden worden betreden en doorkruist.

### Energiestenen

Als een speler al alle 6 energiestenen bezit en hij ontvangt nog een energiesteen dan moet hij een speler aanduiden die in zijn plaats een energiesteen ontvangt.

### Energiestenen verloren

Als een speler al zijn energiestenen heeft verloren, verdwijnt hij onherroepelijk uit het spel. Als hij een jokersteen heeft, blijft die onbeheerd in de jungle staan. De speler die er in lukt om met een exacte zet op dit veld te landen, mag deze jokersteen onder zijn spelfiguur plaatsen.

### Energie tanken

De speler die vrijwillig een beurt overslaat, ontvangt 1 energiesteen terug.



## Gebeurteniskaarten

De gevolgen van een gebeurteniskaart worden uitgevoerd.

Enkele voorbeelden:

- Een blik onder een piramide kost in dit geval geen energiesteen.
- Bij het blootleggen van de anacondapiramide moet er geen extra piramide worden afgegeven.
- De landing op of het doorkruisen van een energieveld levert geen energiesteen op.
- De landing op een pterosauriërveld levert geen extra vlucht op.

In het algemeen eindigt een zet die door een gebeurteniskaart wordt uitgelokt meestal op een piramide of respectievelijk aan de rand van het speelbord.

## Jokersteen

In het spel zijn er twee jokerstenen. Zij komen in het spel op het moment dat een speler de piramide bereikt waaronder zich het gezochte jokersymbool bevindt.

In een dobbelduel kan een speler één of de beide jokerstenen verliezen.

## Kaartenruil

De speler die vrijwillig een beurt overslaat, mag 3 van zijn kompaskaarten afgeven en 3 andere van de stapel nemen.

## Overspringen van spelfiguren

De spelfiguren van de tegenstanders mogen te allen tijde worden oversprongen. Het veld dat wordt oversprongen wordt uiteraard wel meegeteld.



### Piramideveld overspringen

Een piramideveld mag niet worden oversprongen.



### Schatkaarten (2 piramides)

Als alle schatkaarten met één piramide zijn opgebruikt, worden onmiddellijk de acht schatkaarten met twee piramides verdeckt op het voorraadveld gelegd.



### Schatkaarten aflegveld

Het aflegveld van de schatkaarten mag niet worden betreden of oversprongen.



### Schatkaarten verzamelen

Een speler mag ook meerdere dezelfde schatkaarten verzamelen.

In het voorbeeld heeft de speler twee GSM's verzameld.

## Zetbereik

Een zet die door een kompaskaart niet volledig kan worden benut, mag niet worden uitgevoerd.