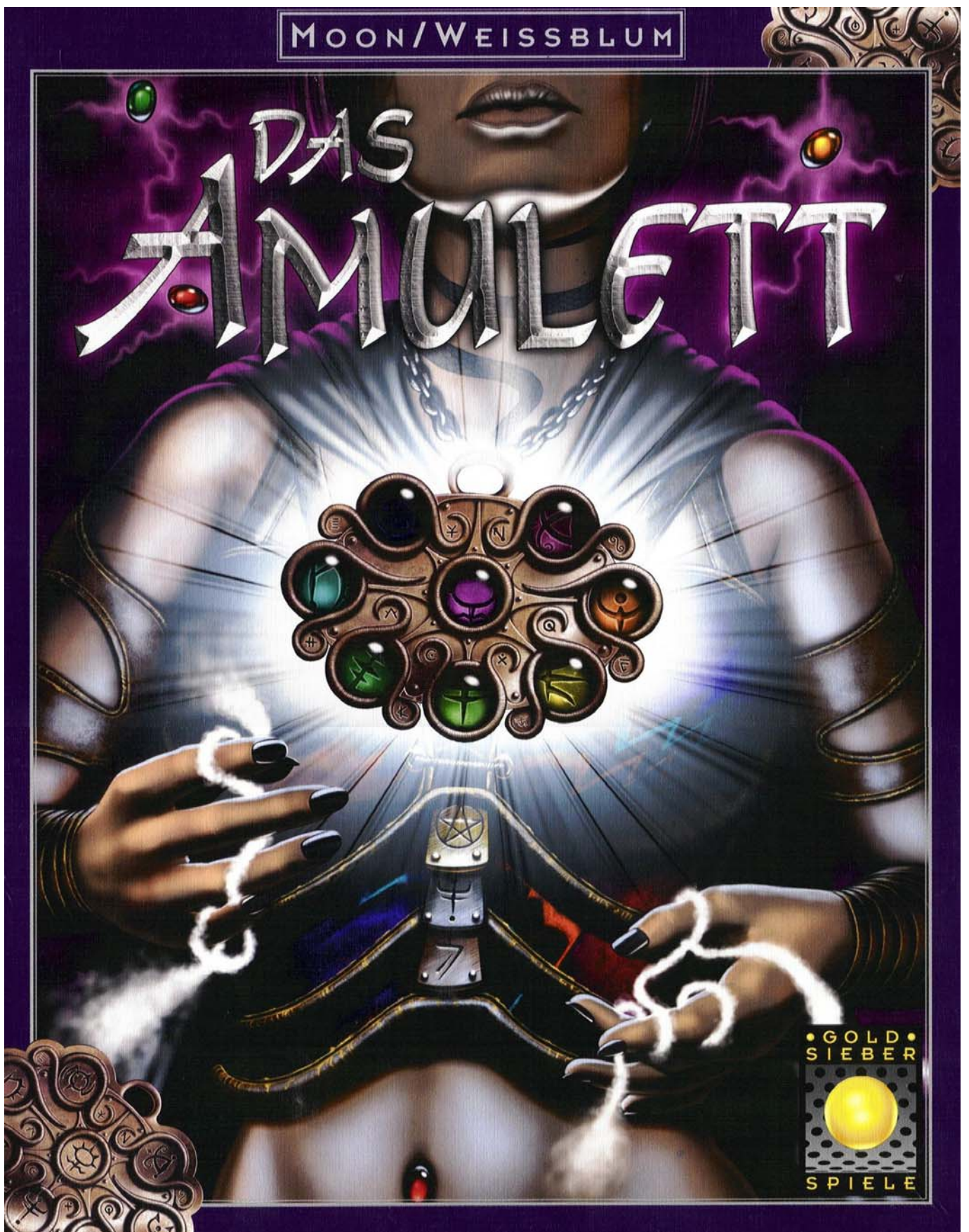


MOON/WEISSBLUM

DAS AMULETT



Das Amulett
Goldsieber, 2001
Alan R. MOON & Aaron WEISSBLUM
3 - 6 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin om een amulet te bezetten met magische edelstenen. De speler die als eerste **7 verschillend gekleurde** of **8 willekeurige edelstenen** heeft verzameld, wint het spel.

Hierbij is het van doorslaggevend belang op welke wijze men zijn toverspreuken inzet en welke waardevolle metalen men kan verzamelen. Belangrijk om weten is het feit dat de uitwerking van de toverspreuken vroeg of laat verzwakt. Daarom is het van het grootste belang dat de tovenaar ook voldoende tactisch inzicht heeft om tijdig aan de begeerde edelstenen te geraken.

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord

In de **4 stadsdelen** accepteert men alle 4 metaalsoorten. Het jokersymbool staat voor alle 4 metaalsoorten.

De **grote muur** scheidt gebieden van het zuidelijke landsdeel. Enkele toverspreuken werken enkel aan de grote muur. Voor de beweging van de reisgezelschappen vormt de muur geen hindernis.



De **centrale stad** is door een stadsmuur omgeven. In elk geval gelden de vier stadsdelen als één eigen gebied. De beide stadsdelen aan de linkerkant grenzen aan de grote muur.

De **piramides** hebben enkel een betekenis in samenhang met enkele toverspreuken.

In de **watergebieden** vraagt men naar goud.

112 metaalkaarten

Van elk metaal (goud, zilver, koper en ijzer) vindt men 28 stuks.



In de blauwe watergebieden vraagt men naar goud.



In de groene woudgebieden vraagt men naar zilver.



In de met sneeuw bedekte berggebieden vraagt men naar ijzer.



In de zandkleurige steppegebieden vraagt men naar koper.

33 toverspreukkaarten



Zij bezorgen de spelers metaalkaarten en hebben vaak bijzondere eigenschappen.

60 zwarte, vierkanten energiestenen



Met deze stenen kan men toverspreuken veilen en dankzij de energiestenen blijven toverspreuken in het spel.

52 edelstenen

Enkele toverspreuken werken in samenhang met deze edelstenen:

7x rood 7x geel 7x groen 7x kleurloos



Deze edelstenen hebben geen betekenis voor de toverspreuken:

4x wit 4x lichtblauw 4x donkerblauw 4x grijs 4x oranje en 4x bruin



6 rondfiches met de cijfers 3, 4, 4, 5, 5, 6



Geeft het aantal ruilmogelijkheden en bewegingen aan van het reisgezelschap in de edelsteenfase.

6 amuletten



Worden gebruikt voor de bewaring van de edelstenen.

2 toverhoeden



De startspelersteen en een reisgezelschap.

1 stoffen buidel

1 spelreglement

Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd.
- De **52 edelstenen** worden in de buidel gestopt en grondig geschud. Vervolgens worden ze willekeurig één voor één uit de buidel genomen en in volgorde over de speelgebieden verdeeld volgens deze regels:
 - in elk van de 4 stadsdelen komen er telkens 3 edelstenen te liggen
 - in de andere gebieden worden telkens 2 edelstenen gelegd.
- De **6 rondfiches** worden in de lege buidel gestopt en klaargelegd naast het speelbord.
- De **metaalkaarten** worden op basis van soort gesorteerd en op **4 aparte stapels** naast het speelbord klaargelegd.
- Elke speler ontvangt **één metaalkaart van elke soort** en neemt deze ter hand.



- Elke speler ontvangt **10 energiestenen** en legt deze als voorraad, goed zichtbaar, vóór zich op de tafel. Overtollige energiestenen verdwijnen in de doos.
- De toverspreukkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Elke speler ontvangt **2 toverspreukkaarten** die hij open voor zich op de tafel legt. Op elk van de toverspreuken legt hij **2 energiestenen** uit zijn voorraad.



Opmerking

Ervaren spelers verdelen hun toverspreukkaarten overeenkomstig het hoofdstuk 'De toverspreuken' op pagina 11 aan het einde van de handleiding.

- Een **toverhoed** wordt gebruikt om de woonplaats van het reisgezelschap aan te duiden en wordt in het stadsdeel met de piramide gezet.



- De **tweede toverhoed** duidt de **startspeler** aan. Hij wordt bij het begin van het spel aangeduid door de medespelers en hij ontvangt de toverhoed.

Het speelbord

Het speelbord bestaat uit **24 gebieden**.

In elk gebied kan een bepaald metaal worden geruild tegen edelstenen. Dit metaal wordt met een symbool aangeduid in het betreffende gebied.



In de 5 blauwe watergebieden betreft het AURUM (goud).



In de 5 groene bosgebieden betreft het ARGENTUM (zilver).



In de met sneeuw bedekte berggebieden betreft het FERRUM (ijzer).



In de zandkleurige steppegebieden betreft het AES (koper).



In de 4 stadsdelen worden alle 4 metaalsoorten geaccepteerd. Daarom draagt een stadsdeel steeds een jokersymbool.

In het gedeelte linksonder op het speelbord staan er **in 8 gebieden piramides**.



De **grote muur** in de bovenste helft van het speelbord scheidt de 5 gebieden in het noorden en de 6 gebieden (waarvan 2 stadsdelen) in het zuiden.



Voor de beweging van het reisgezelschap vormen de grote muur en de piramides geen hindernis. Enkele toverspreuken werken echter alleen in gebieden naast de grote muur of in gebieden met een piramide.

De donkergrijze stadsmuur rond de 4 stadsdelen heeft geen specifieke betekenis in het spel.

De toverspreukkaarten



Op elke toverspreukkaart kan men **rechts boven de energiekosten** van de spreuk vinden. Het aantal bliksems (1 of 2) geeft aan hoeveel energiestenen de speler in de energiefase van de spreuk moet verwijderen.

Bovenaan links staat afgebeeld **hoeveel en welke metaalkaarten** de speler in de metaalfase van elke ronde voor deze spreuk ontvangt. Voor elk jokersymbool mag hij een willekeurige metaalsoort kiezen.

Enkele spreuken leveren de speler geen metaalkaarten op, maar bieden andere voordelen. Sommige **toverspreuken** hebben bovendien een bijzondere eigenschap die op de kaart staat beschreven.

De **kleur van de toverspreukkaart** geeft aan **in welke spelfase** de bijzondere eigenschap kan worden ingezet (grijs: metaalfase, rood: edelsteenfase, blauw: energiefase).



Meer uitleg over de toverspreuken vindt men aan het einde van deze handleiding.

Spelverloop

Het spel loopt over **een onbekend aantal** spelrondes.

Elke spelronde bestaat uit 4 spelfases:

toverspreukfase

metaalfase

edelsteenfase

energiefase

1. toverspreukfase

De startspeler neemt van de verdeckte stapel van de toverspreukkaarten zoveel kaarten als er medespelers zijn en legt deze kaarten als kleine verdeckte stapel naast het speelbord.

De **bovenste kaart** van de kleine stapel wordt **blootgelegd**.

Om de beurt bieden de spelers nu energiestenen voor deze toverspreuk. De spelers mogen alleen energiestenen bieden die ze op dat moment in hun voorraad hebben.

De startspeler begint en biedt een aantal energiestenen naar keuze. De andere spelers volgen, met de wijzers van de klok mee, waarbij zij het voorgaande bod naar keuze kunnen verhogen.

Zodra elke speler **één keer heeft geboden of gepast**, ontvangt de speler die het hoogste bod plaatste de toverspreukkaart.

Hij legt de toverspreuk **zichtbaar vóór zich** op de tafel en hij legt de door hem geboden energiestenen erbovenop.

Deze speler ontvangt nu de **startspelersteen** (toverhoed). Hij draait de volgende toverspreuk van het kleine stapeltje om (de bovenste kaart) en doet het eerste bod of past.

De andere spelers volgen opnieuw met de wijzers van de klok mee.

Zodra de laatste kaart van de stapel een eigenaar heeft gevonden, eindigt de toverspreukfase. Een speler mag nooit meer energiestenen bieden dan hij daadwerkelijk bezit, anders moet hij passen.

Als niemand een bod doet op een toverspreuk dan belandt deze (zonder te worden vervangen door een andere) onder de grote voorraadstapel toverspreuken.

Aandacht

In de toverspreukfase mogen er geen toverspreuken worden ingezet !



2. metaalfase

De startspeler begint.

Eerst mag hij de toverspreuken gebruiken die actief kunnen zijn tijdens de metaalfase (grijs).



Hij krijgt nu voor elk **afzonderlijk symbool** dat zich linksboven op de **voor hem liggende toverspreuken** afgebeeld staat één metaalkaart van de overeenkomstige stapel.

Voor elk **jokersymbool** mag hij een **willekeurige metaalkaart** kiezen.

De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee. Ook zij kunnen de passende toverspreuken gebruiken en krijgen metaalkaarten zoals hierboven werd beschreven.

Als een speler op basis van zijn toverspreukkaart een metaalsoort zou ontvangen waarvan er geen kaarten meer voorhanden zijn, mag hij een metaalkaart nemen van een willekeurige andere stapel.

3. edelsteenfase

In deze fase mogen de spelers de toverspreuken gebruiken die tijdens deze fase actief zijn (rood).



Rondefiche trekken

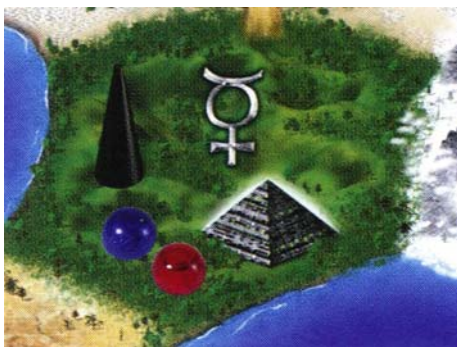
Eerst trekt de startspeler een willekeurige rondefiche uit de buidel. Het cijfer hierop geeft aan hoe vaak het reisgezelschap zich in deze ronde beweegt.

Om dit aantal te kunnen onthouden worden er even veel rondefiches uit de buidel genomen als het getrokken cijfer aangeeft. Ze worden verdekt op de tafel gelegd. Na elke beweging van het reisgezelschap wordt één van deze fiches terug in de buidel gelegd.



Ruil

Het symbool in het gebied waarin het gezelschap zich bevindt, geeft aan welk metaal nodig is om te ruilen voor één van de in dit gebied liggende edelstenen.



De startspeler begint de ruilhandel. Hij biedt een willekeurig aantal kaarten van de benodigde metaalsoort aan ter ruil. De andere spelers mogen nu (met de wijzers van de klok mee) het voorgaande bod naar believen verhogen.

Als het wordt gevraagd, moet een speler aan zijn medespelers vertellen hoeveel metaalkaarten hij in totaal in zijn hand heeft.

Als een speler het bod niet wil of kan verhogen, moet hij passen en neemt hij niet meer deel aan deze ruil.

Als alle spelers op één na hebben gepast, ontvangt de overblijvende speler de toverhoed en wordt hij **onmiddellijk** de nieuwe startspeler.

Hij ruilt vervolgens het door hem geboden aantal metaalkaarten voor één van de edelstenen in het gebied.

De door hem geboden metaalkaarten legt hij open voor zich neer op de tafel. Als hij daarvoor de benodigde toverspreukkaarten bezit, kan hij een aantal kaarten van zijn bod terug ter hand nemen. Vervolgens krijgen alle spelers (met de wijzers van de klok mee), die op basis van hun toverspreukkaarten daarop aanspraak kunnen maken, kaarten uit zijn bod terug (voor zover deze kaarten nog voorhanden zijn natuurlijk). Pas daarna worden de resterende metaalkaarten terug op hun overeenkomstige stapel gelegd.

De speler neemt de gekozen edelsteen en legt deze op zijn amulet. Als er zich meer dan één edelsteen op het gebied bevinden, mag hij er slechts één uit kiezen. Als hij de passende toverspreuken bezit, kan hij ook meerdere edelstenen uit dit gebied nemen.

Als geen enkele speler een bod doet, eindigt de ruilhandel onmiddellijk. De startspeler beweegt het gezelschap dan gewoon verder.

Reisgezelschap bewegen

Na de ruil moet de startspeler het gezelschap naar een aangrenzend gebied bewegen waarin zich nog minimaal één edelsteen bevindt. Het is niet toegestaan om het gezelschap in hetzelfde gebied te laten staan.

Als er geen aangrenzende gebieden zijn met minimaal één edelsteen, mag de startspeler het gezelschap naar een willekeurig veld op het speelbord bewegen waarop zich nog wel minimaal één edelsteen bevindt. In dit nieuwe gebied wordt de volgende ruil doorgevoerd.

Rondfiche terugleggen

Nu wordt één rondfiche terug in de buidel gestopt. Zolang er nog rondfiches op het speelbord liggen, wordt een nieuwe ruil doorgevoerd, anders eindigt de edelsteenfase.

4. energiefase

Elke toverspreuk verbruikt nu energie. In de hoek rechts bovenaan staan de energiekosten per ronde (1 of 2 bliksems) aangegeven.



De startspeler begint. Hij mag eerst nog zijn toverspreuken voor deze fase (blauw) benutten.



Daarna neemt de speler, in overeenstemming met het aantal bliksems op de toverkaart, energiestenen weg van ieder van zijn toverspreukkaarten. De energiestenen belanden terug in zijn eigen voorraad.

Toverspreukkaarten waarop geen energiestenen meer liggen, worden terug verdekt onder de stapel toverspreukkaarten gelegd.

Als een speler meerdere toverspreuken moet afgeven, mag hij zelf beslissen in welke volgorde hij ze onder de stapel legt.

De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Zelfs als een speler in deze fase al heeft gespeeld, mogen andere spelers (aan de hand van de benodigde toverspreuken) nog energiestenen van zijn toverspreukkaarten verwijderen.

Deze speler moet dan eventueel (nogmaals) toverspreukkaarten zonder energiepunten onder de voorraadstapel leggen.

Bij toverspreukkaarten waarvoor 2 energiestenen nodig zijn, kan het gebeuren dat na het wegnemen van energiestenen er nog slechts één energiesteen op de kaart overblijft.

Deze spreuk mag desondanks nog gewoon worden gebruikt tot ook de laatste energiesteen wordt verwijderd.

Einde van het spel

Het spel eindigt **onmiddellijk** zodra een speler **of 7 edelstenen van verschillende kleuren** **of 8 willekeurig gekleurde edelstenen** op zijn amulet heeft liggen.

Deze speler wint het spel.



De toverspreukkaarten

Aan het begin van het spel

Aan de ervaren 'Das Amulett-spelers' raden wij aan om af te wijken van de, aan het begin van de handleiding, beschreven spelvoorbereiding. We stellen voor om de eerste toverspreuken op de volgende manier te verdelen: aan het begin van het spel ontvangen alle spelers telkens vier toverspreuken. Alle spelers zoeken tegelijkertijd twee toverspreukkaarten uit, die ze graag zouden willen behouden, en leggen deze twee kaarten verdeckt voor zich af. De beide andere toverkaarten worden teruggegeven.

De teruggegeven kaarten worden samen met de overige kaarten zeer grondig gemixt en als verdeckte stapel naast het speelbord gelegd.

De beide toverspreukkaarten die een speler nu voor zich heeft afgelegd, kunnen naar believen met energiestenen worden belegd. In het geheim beslist elke speler hoeveel energiestenen hij op elke toverkaart wil leggen. Zodra alle spelers hebben beslist, worden de kaarten omgedraaid met de beeltenis naar boven en wordt duidelijk hoeveel energiestenen op welke toverkaarten werden gelegd.

In het verdere verloop van het spel

In elke ronde vindt er een toverspreukfase plaats. In deze fase kunnen nieuwe toverspreuken worden behaald. De toverspreukkaart gaat altijd naar die speler die daarvoor de meeste energiestenen biedt. De geboden energiestenen worden direct op de kaart gelegd.

Toverspreuken en energiestenen

Omdat elke spreuk in elke ronde minstens één energiesteen verbruikt, bepaalt het aantal van de geboden energiestenen automatisch de levensduur van een toverspreuk. De energiestenen worden ronde na ronde van de toverkaarten weggenomen.

Toverspreukkaarten waarop geen energiestenen meer liggen, worden onmiddellijk onder de verdeckte stapel met de toverspreukkaarten geschoven. Zolang een spreuk nog over één energiesteen beschikt, blijft hij voor de speler liggen en kan hij worden benut. Dat geldt ook voor een toverspreuk die twee energiestenen verbruikt en waarop nog slechts één energiesteen ligt.

De volgorde van de toverspreuken

Het tijdstip waarop de bijzondere eigenschappen van de toverspreuk kunnen worden ingezet, wordt bepaald door de kleur van de fase en door de tekst van de spreuk.

Als er geen tijdstip wordt bepaald door de tekst dan kan de speler deze spreuk alleen in de desbetreffende fase inzetten als hij aan de beurt is. Als de speler dan meerdere spreuken kan inzetten, bepaalt hij zelf in welke volgorde hij de spreuken zal inzetten.

Het kan gebeuren dat verschillende spelers hun spreuken op hetzelfde moment willen inzetten. Op dat moment beslist de 'zitvolgorde'. De zitvolgorde begint altijd met de startspeler, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Zulke situatie kan bijvoorbeeld ontstaan als twee verschillende spelers de beide volgende spreuken bezitten: "Brandend verlangen" en "Magische reis".



Meerdere spreuken met een gelijkaardige werking

Vele spreuken gelijken op elkaar in hun uitwerking. De uitwerkingen van zulke toverspreuken kunnen elkaar versterken.

Een voorbeeld hiervan zijn de spreuken "Invloed", "Invloed van de bouwmeester" en "Invloed van de farao's".



Als een speler bijvoorbeeld deze drie spreuken bezit en hij wint de ruil in een gebied met een piramide aan de grote muur, dan kan hij tot 5 kaarten van zijn bod terugnemen.

De symboliek van de toverspreukkaarten

Op de onderste rand van de toverspreukkaarten wordt de bijzondere eigenschap van de spreuk nog eens met symbolen aangeduid.



Zo kunnen ervaren spelers zeer snel de waarde en de betekenis van de spreuk herkennen.

Naast de gekende symbolen voor de metalen worden ook nog de volgende symbolen gebruikt:



één van deze edelstenen



het bod



de kaart



de toverhoed



de piramide



de grote muur



een energiesteen



de symbolen vóór de dubbelpunt stellen een voorwaarde voor

De toverspreuken afzonderlijk

11 grijze kaarten (metaalfase)



Magie van de barnsteen

Voor elke gele edelsteen in je bezit ontvang je 2 goudkaarten als extra inkomen. Bovendien mag je de edelstenen behouden.



Magie van de diamanten

Voor elke kleurloze edelsteen in je bezit ontvang je 2 zilverkaarten als extra inkomen. Bovendien mag je de edelstenen behouden.



Magie van de robijn

Voor elke rode edelsteen in je bezit ontvang je 2 koperkaarten als extra inkomen. Bovendien mag je de edelstenen behouden.



Magie van de smaragden

Voor elke groene edelsteen in je bezit ontvang je 2 ijzerkaarten als extra inkomen. Bovendien mag je de edelstenen behouden.



Teleportatie

Het nieuwe gebied voor de edelsteen kan volledig vrij worden gekozen, er geldt geen beperking.

Zes kaarten

Deze kaarten hebben geen speciale toverspreuk maar leveren extra metaalkaarten of een extra hoog inkomen.



19 rode kaarten (edelsteenfase)

Als het niet anders wordt aangegeven, telt een toverspreuk in de edelsteenfase voor elk gebied waardoor het reisgezelschap trekt.



Brandend verlangen

Vóór het trekken van de rondfiche mag je, buiten de spelersvolgorde om, een extra metaal kiezen. Dit metaal blijft voor elke ruil in de edelsteenfase gelden. Als geheugensteuntje kan men een kaart van dit metaal onder de rondfiche leggen.



De vloek van Croesus

Van de aangeboden kaarten mag je één uitzoeken en in de hand nemen. Dat geldt ook als het bod van jezelf kwam.



De vloek over de gierigheid

Van de aangeboden kaarten mag je één uitzoeken en in de hand nemen. Dat geldt ook als het bod van jezelf kwam.



Invloed

Om de ruil te kunnen winnen, moet je genoeg metaalkaarten bezitten. Pas als je moet betalen, geef je twee kaarten minder af.



Invloed van de bouwmeester

Om de ruil te kunnen winnen, moet je genoeg metaalkaarten bezitten. Pas als je moet betalen, geef je twee kaarten minder af.



Geschenk

Als je het bod om een ruil hebt gewonnen, neem je nog een tweede edelsteen uit het zelfde gebied (voor zover een tweede edelsteen voorhanden is).



Invloed van de farao's

Om de ruil te kunnen winnen, moet je genoeg metaalkaarten bezitten. Pas als je moet betalen, geef je twee kaarten minder af.



Geschenk van de bouwmeester

Als je het bod om een ruil in een veld met een piramide hebt gewonnen, neem je nog een tweede edelsteen uit het zelfde gebied (voor zover een tweede edelsteen voorhanden is).



Metamorfose van ijzer

Elke ijzerkaart die je bezit wordt een joker en kan als metaalkaart naar keuze worden ingezet.



Geschenk van de farao's

Als je het bod om een ruil in een veld met een piramide hebt gewonnen, neem je nog een tweede edelsteen uit het zelfde gebied (voor zover een tweede edelsteen voorhanden is).



Geweldige macht

Nadat jij hebt geboden, moet de speler die het volgende bod doet minstens 2 kaarten meer bieden als jij. Alleen de speler met de spreuk 'superioriteit' moet niet verhogen. Deze spreuk is nog sterker.



Metamorfose van koper

Elke koperkaart die je bezit wordt een joker en kan als metaalkaart naar keuze worden ingezet.



Metamorfose van goud

Elke goudkaart die je bezit wordt een joker en kan als metaalkaart naar keuze worden ingezet.



Magische reis

Het aantal gebieden wordt niet bepaald door het toevallig trekken van een rondfiche. Jij kiest, en dit buiten de spelersvolgorde om, de rondfiche.



Goddelijke metamorfose

Als het reisgezelschap zich in één van de acht piramidevelden bevindt, worden al jou metaalkaarten omgevormd tot jokers.



Swing van de feniks

Je moet in alle geval een gebied kiezen waarin nog minstens één edelsteen voorhanden is.



Metamorfose van zilver

Elke zilverkaart die je bezit wordt een joker en kan als metaalkaart naar keuze worden ingezet.



Metamorfose van steen

Als het reisgezelschap zich in één van de 11 gebieden aan de grote muur bevindt, worden al jou metaalkaarten omgevormd tot jokers.



Superioriteit

Tij moet het bod voor de ruil niet verhogen. Het laatste bod herhalen is dankzij deze spreuk voldoende. Deze spreuk is ook sterker als 'Geweldige macht' en ook dan moet je het bod niet verhogen.

3 blauwe kaarten (energiefase)



Zuigkracht van het licht

Tij mag één van de openliggende toverspreuken van een van jou medespelers uitkiezen. De energiesteen komt terug in de voorraad van deze speler.



Zuigkracht van de duisternis

Tij mag één of twee van de openliggende toverspreuken van een van jou medespelers uitkiezen (ook van verschillende spelers). Verwijder in totaal hoogstens 2 energiestenen. De energiesteen komt terug in de voorraad van de betroffende speler of spelers.



Energiebogen

Als men energiestenen van energiebogen op een andere toverspreukkaart legt, kan de spreuk van de desbetreffende kaart nog een of meerdere rondes langer worden ingezet. De levensduur van de spreuk 'energiebogen' wordt daardoor uiteraard verkort.

Het is mogelijk om alle energiestenen van deze toverspreuk over één of meerdere andere spreuken te verdelen. Daarna wordt deze spreuk 'energiebogen' onmiddellijk onder de stapel geschoven.