

Harald Lieske

# Das Gold der INKA



Das Gold der Inka  
Queen Games, 2005  
LIESKE Harald  
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten



## Doel van het spel



Tijdens de jacht naar het goud van de Inka's wil elke speler niet alleen als eerste avonturier de schat in handen hebben, maar wil hij ook de uitgang opnieuw bereiken en dit uiteraard liefst vóór de andere schattenjagers.

Om de gevaarlijke afgronden en ravijnen van de tempel te kunnen overwinnen, moeten de ruitvormige bodemstukken op de juiste manier worden bewogen. Sommige van hen vertonen muren waarmee men de medespelers de weg naar de schat kan bemoeilijken.

Ook voor de slangen in de tempel moet men goed oppassen omdat het passeren van de slangen telkens een waardevol actiepoint kost. Dan is men voor slangenvrije wegen erg dankbaar.

## Spelmateriaal

### ► 1 speelbord (bestaat uit 6 delen)

Het speelbord toont de binnenzijde van de oeroude Inka-tempel. De bodem ontbreekt gedeeltelijk zodat het niet zo eenvoudig wordt om het centrum te bereiken.

De rand van het speelvlak mag niet worden overschreden.

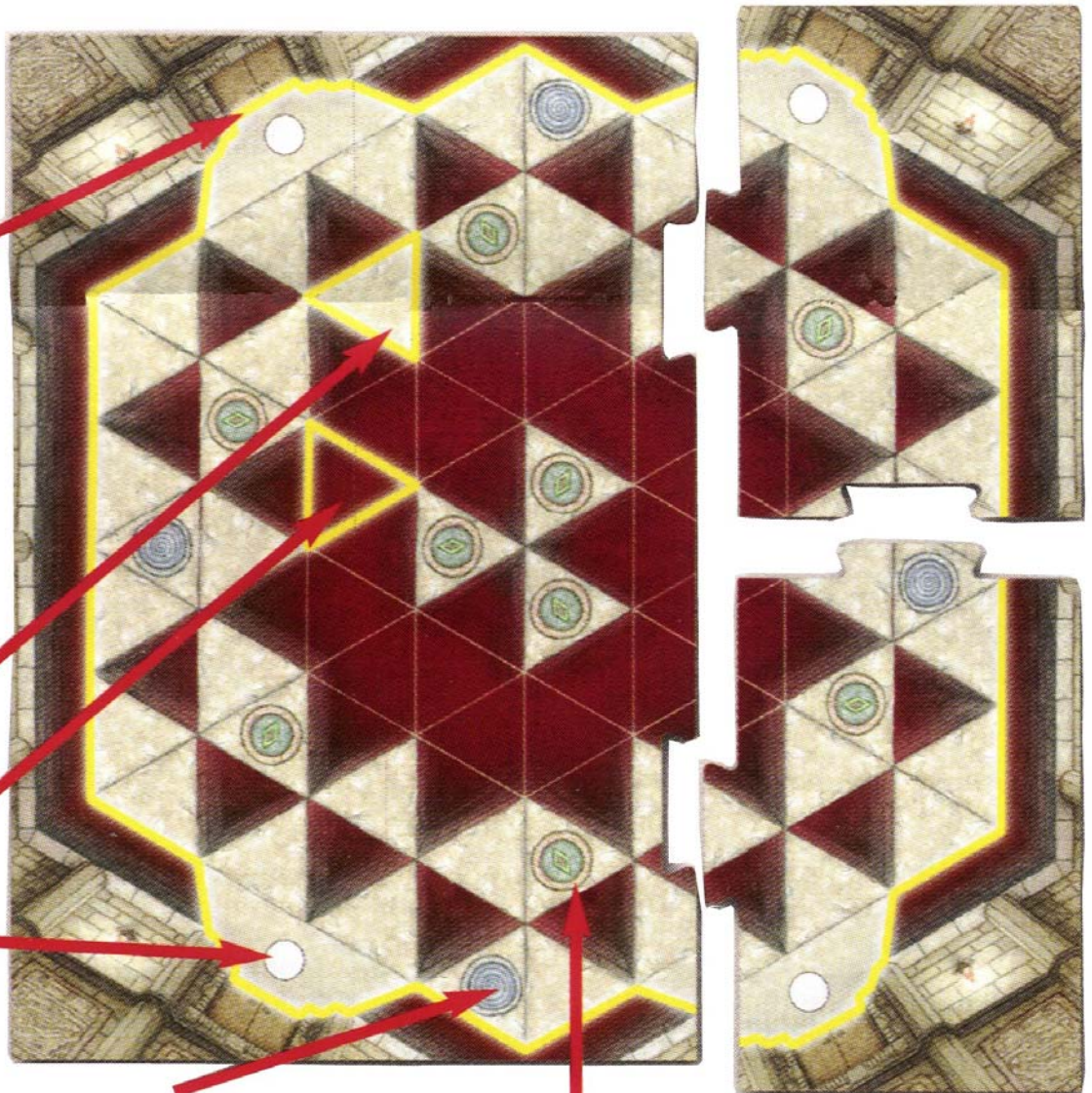
Het speelbord is onderverdeeld in **driehoekige speelvelden**:

de **vaste bodem**

en de **afgrond**

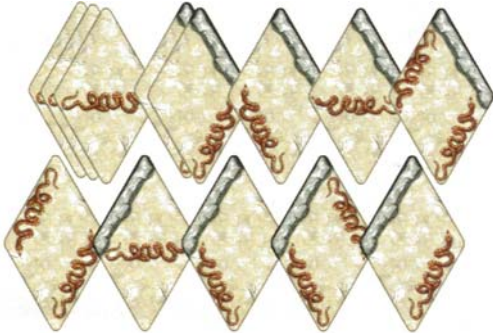
een **startveld**

Speciale velden: **geheime gang** en **ruitsymbol**.



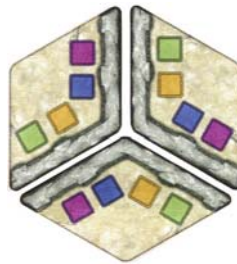
### 13 wegruiten

Zij worden over het speelbord verdeeld en kunnen tijdens het spel worden bewogen.



### 3 doelruiten

Zij worden in het midden van de tempel gelegd.



### 4 spelfiguren

Te beginnen vanaf de startvelden, trekken de spelers met hun spelfiguur naar het centrum om van daaruit één voor één de Inka-beeldjes van de eigen kleur te verzamelen.



### 4 blokkadestenen

Deze blokkadestenen worden gebruikt om velden of wegruiten te blokkeren.



### 12 Inka-beeldjes

Iedere speler probeert om zo snel mogelijk zijn Inka-beeldjes te bergen.



### 1 handleiding



## Spelvoorbereiding

Het **zesdelige speelbord** wordt op de correcte wijze in elkaar gepuzzeld en wordt in het midden van de tafel gelegd.

De **doelruiten** worden in het midden van het speelbord gelegd zoals is aangegeven op de tekening hiernaast.

Daarna worden de **wegruiten** zeer grondig gemixt en verdekt klaargelegd.

Iedere speler neemt een **spelsteen** en een **blokkadesteen** van zijn kleur en ook de daarbijbehorende **Inka-beeldjes** die op de gelijkgekleurde velden van de doelruiten worden geplaatst.

De drie  
doelruiten  
worden in het  
midden van het  
speelbord  
gelegd.



### Opmerking

In een spel met minder dan 4 spelers wordt het overtollige spelmateriaal in de doos gelegd.

# Spelverloop

## De startopstelling van het labirint van de tempel

De jongste speler begint het spel. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. Eén voor één zoekt iedere speler zich een vrij startveld uit en plaatst daar zijn speelsteen.

Daarna moeten de 13 wegruiten op het speelbord worden geplaatst. Te beginnen met de startspeler trekt om de beurt iedere speler een wegruit van de verdekte stapel en plaatst deze wegruit open op het speelbord.

### Opmerking

In deze fase kunnen al potentiële wegen in de richting van het midden worden gelegd of verhinderd.

Bij het **plaatsen van de wegruiten** gelden de volgende regels:

- Een **ruit** moet **altijd 2 speelvelden** bedekken.
- Het speelt hierbij geen rol of deze speelvelden de bodem of de afgrond tonen.
- Symbolen mogen worden bedekt.
- Het is **niet toegelaten** om andere wegruiten of doelruiten volledig of gedeeltelijk te overdekken.
- Ruiten mogen aan het begin van het spel **niet zodanig** worden geplaatst dat ze het startveld van een speler volledig blokkeren met muren.



Ruiten mogen niet over elkaar worden gelegd (ook niet gedeeltelijk).



De tweede ruit mag niet zo worden gelegd dat een startveld wordt geblokkeerd.

## Een speelbeurt uitvoeren

De speler die aan de beurt is, voert **4 fases na elkaar** uit.

Iedere speler heeft **per speelbeurt in totaal 3 actiepunten (AP)** die hij kan gebruiken en die hij naar believen kan verdelen over de **tweede** en de **derde** fase.

### Fase 1: De eigen blokkadesteen verwijderen

Als de eigen blokkadesteen zich op dit moment op het speelbord bevindt, moet hij nu worden verwijderd en opzij worden gelegd.

Dit kost **geen actiepunt**.

### Fase 2: Bewegen van de wegruiten

Een wegruit kan voor de prijs van **1 actiepunt** worden bewogen. Bewegen betekent ofwel worden verschoven in de richting van één van de kanten ofwel worden gedraaid om één van de hoeken.

Bij het **bewegen van de wegruiten** gelden de volgende regels:

- ⇒ Wegruiten mogen **niet op velden of over velden** worden bewogen waarop zich een andere ruit, een speelsteen of een blokkadesteen bevindt.
- ⇒ Een wegruit met een **blokkadesteen** mag **niet** worden bewogen.
- ⇒ Het is wel **toegelaten** om een **wegruit** te bewegen **waarop zich een speelsteen** bevindt (de speelsteen wordt mee bewogen).
- ⇒ Een wegruit mag **in één richting willekeurig ver** worden verschoven of gedraaid. Dat kost **1 actiepunt**. De beweging eindigt uiterlijk bij een **hindernis** (de rand van het speelbord, een andere ruit, een blokkadesteen of een speelfiguur).

Een ruit mag ook meermaals achter elkaar worden bewogen.

Er mogen ook meerdere ruiten na elkaar worden bewogen.

### Belangrijk

Elke beweging kost telkens **1 actiepunt**.

### Opmerking

Doelruiten zijn geen wegruiten en mogen in de tweede fase niet worden bewogen.



De wegruit kan in dit voorbeeld tot 2 velden ver in de richting van één van de pijlen worden verschoven.



### Toegelaten draaibewegingen van de wegruiten

Twee voorbeelden:

- Voor ruit A zijn er 4 mogelijkheden om de ruit te draaien rond het gemarkeerde scherpe hoekpunt.
- Voor ruit B zijn er 2 mogelijkheden om de ruit te draaien rond het gemarkeerde stompe hoekpunt.



Als de ruit tijdens een draaiing op een hindernis botst (een andere ruit of een veld met een blokkade), moet de draaiing eerder eindigen, ook als de overlapping zelfs maar zeer gering is.

### Fase 3: Bewegen van de spelfiguur

De speler mag enkel zijn spelfiguur bewegen over de bodem van de tempel (over speelvelden en over ruiten).

Bij het **bewegen van de spelfiguur** moet op de volgende zaken worden gelet:

- ⇒ Men mag **nooit op of over** velden met een **afgrond** zetten.
- ⇒ Men kan **nooit door een muur** gaan.
- ⇒ Men mag **nooit** op velden of wegruiten met een spelfiguur of blokkadesteen **blijven staan**.
- ⇒ Als de spelfiguur een slang overschrijdt dan kost dit **1 actiepoint per slang**. Dit betekent ook dat men zijn spelfiguur, zolang ze geen slangen overschrijdt, kosteloos mag verplaatsen.

#### Opmerking

Op doelruiten mogen meerdere spelfiguren staan, maar geen blokkadesteen.



Deze spelfiguur kan in dit voorbeeld maar in één richting worden bewogen. Als de spelfiguur wordt bewogen tot aan de rand dan kost dit 2 actiepunten omdat de spelfiguur op zijn weg twee slangen overschrijdt.

### Een eigen Inka-beeldje nemen

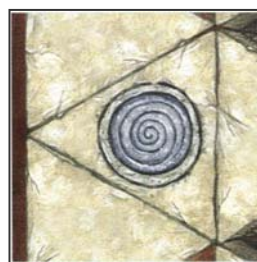
Als een spelfiguur **een doelruit bereikt** waarop een **Inka-beeldje van de eigen kleur** staat, dan mag de speler dit beeldje bij zich nemen.

### Speciale velden 'Geheime gang' en 'Ruitsymbool'

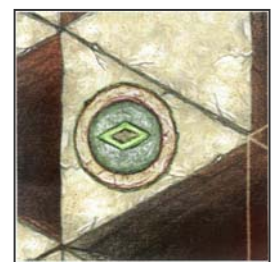
Als een speler op een veld landt met een **'geheime gang'** dan mag hij zijn spelfiguur naar een onbezet ander veld met een 'geheime gang' bewegen. Deze beweging kost **1 actiepoint**.

Als een speler op een veld landt met een **'ruitsymbool'** dan mag hij een doelruit naar keuze bewegen. De regels van het bewegen van een ruit gelden uiteraard hier ook.

De beweging van een doelruit kost **1 actiepoint**.



veld met een 'geheime gang'



veld met een 'ruitsymbool'

### Fase 4: Een blokkadesteen inzetten

Nadat een speler zijn actiepunten heeft ingezet, mag hij nu zijn blokkadesteen op een willekeurig vrij veld van het speelbord of op een wegruit plaatsen. Dit kost geen actiepoint.

Actiepunten die niet werden gebruikt, kunnen niet in een volgende ronde worden ingezet. Zij vervallen aan het einde van de speelbeurt.



#### Opmerking

Blokkadestenen mogen nooit op doelruiten worden geplaatst.

# Einde van het spel

Als een speler de drie Inka-beeldjes van zijn kleur heeft verzameld, dan kan hij met zijn spelfiguur op weg naar een uitgang naar keuze.

De speler die als eerste zijn drie beeldjes heeft verzameld en daarna als eerste één van de vier uitgangen heeft bereikt, wint het spel.

## Opmerking

Zodra een speler al zijn eigen Inka-beeldjes heeft verzameld, zullen de andere spelers natuurlijk proberen om zijn weg naar de uitgang te blokkeren.

## Das Gold der INKA

Je staat aan de ingang van de Inka-tempel. Diep in het centrum van de oeroude muren wacht de fantastische schat.

Je moet nu nog enkel het labyrint zien te overwinnen om de schat te kunnen bergen.

**1** Wegruiten maken het voor de spelers mogelijk om de schat te bereiken.

Door het draaien en verschuiven van deze ruiten baant elke speler zich een weg door het labyrint of maakt hij het de andere spelers moeilijk om de schat te kunnen bereiken.

Als de wegruiten goed geplaatst zijn, dan kan de schatzoeker de weg bewandelen.

**2** Hij moet nog wel opletten voor de slangen want zij zorgen voor een extra hindernis.

Zodra hij alle drie schatten heeft geborgen, moet hij nu als eerste de uitgang bereiken om het spel te winnen.

**Auch für 2 auf spielbar**

Een eenvoudig en snel aan te leren bordspel voor de ganse familie. Pittige bewegingselementen zorgen telkens voor nieuw spelplezier.

**Art.Nr.: 7005**

Autor: Harald Lieske  
Grafik: Harald Lieske  
Realisation: Bernd Dietrich  
Inhalt: 1 Spielregel, 1 Spielplan, 20 Holzfiguren, 16 Rauten.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.  
© 2005 Queen Games. D-53842 Troisdorf, Germany.

