

# DIE AUGEN DER KALI

## Doel

De speler die de hoogste waarde aan edelstenen heeft kunnen stelen van de godin vooral-eer ze ontwaakte, wint het spel.

## Spelmateriaal

- \* 1 spelbord, 1 slaaf, 2 ogen-kaarten (Kali slapend en ontwakend)
- \* 90 edelstenen : 50 groene smaragden (waarde 1), 20 rode robijnen (waarde 5), 20 blauwe diamanten (waarde 10)
- \* 38 voetafdrukkaarten (16 x 1 voetafdruk, 12 x 2, 6 x 3 en 4 x 4)
- \* 12 geruis-kaarten, 2 schrik-kaarten (ogen van Kali)

## Spelvoorbereiding

18 voetsporen leiden over stenen naar de rustplaats van de godin. Naast de voetsporen zijn één of meer edelstenen afgebeeld. Over het gelaat de beide ogen-kaarten op elkaar gelegd zodat de slapende Kali zichtbaar is. Elke speler ontvangt edelstenen ter waarde van 40 punten en verbergt deze voor de medespelers. De overige juwelen worden in de tempel van Kali op het spelbord gelegd. De slaaf wordt op het startveld, de eerste trede met één voetspoor, gezet. De kaarten worden gemengd en vormen een verdekte stapel. Tot het einde van het spel mogen ze niet meer opnieuw gemengd worden.

## Spelverloop

De spelers volgen elkaar op in uurwijzerzin. De eerste speler krijgt de stapel, neemt er de bovenste kaart van, legt deze open voor zich af en volgt de daarop vermelde aanwijzingen. De kaarten hebben verschillende uitwerkingen :

### **1) Kaarten met voetafdrukken**

De speler beweegt de slaaf het aantal afgebeelde stappen in de richting van Kali. Vervolgens neemt hij uit de het tempel van Kali die edelstenen die afgebeeld staan op het veld waarop de slaaf tot stilstand komt. Deze edelstenen worden naast de slaaf op het spelbord gelegd.

De speler kan dan verder kaarten nemen (a) of stop zeggen (b)

- a) Een speler kan een nieuwe kaart van de stapel nemen. Toont deze opnieuw voetafdrukken, dan kan hij de slaaf verder zetten en nieuwe edelstenen oprapen, enz... Hij kan zo lang kaarten nemen totdat 1) hij stop zegt, 2) hij een geruis-kaart trekt, of 3) een schrik-kaart omdraait.

b) Een speler na een kaart omgedraaid te hebben omgedraaid steeds stop zeggen. ~~Hem~~ kan hij de ganse buit in zijn zak steken, uitgezonderd als een andere speler een 'overname' uitvoert (zie verder). Als een speler stop gezegd heeft, begint de volgende speler opnieuw met de slaaf op veld 1.

## **2) Geruis-kaarten**

Een geruis-kaart duidt op gevaar omdat dit geruis de slaaf van de godin verstoort heeft. De slaaf vlucht terug naar het startveld en de door hem verzamelde edelstenen worden terug bij Kali gelegd. Bovendien moet de speler  $1/4$  - en na de eerste schrik-kaart zelfs  $1/2$  - van zijn reeds verzamelde edelstenen als boete betalen aan de godin. De beurt van deze speler is voorbij.

## **3) Schrik-kaart**

Deze kaart kondigt het ontwaken van de godin aan - en het nakent einde van het spel - en een van de ogen-kaarten wordt van Kali verwijderd. De eerste schrik-kaart heeft dezelfde uitwerking als een geruis-kaart, maar moet de speler  $1/2$  van zijn edelstenen inleveren. Zodra de eerste kaart gespeeld is, worden alle opbrengsten verdubbeld en moet de speler bij een geruis-kaart  $1/2$  van zijn vermogen inleveren.

## **4) Overname**

Nadat een speler stop heeft geroepen, kan één van de medespelers een overname aanmelden. Dit betekent dat hij de beurt van de andere speler overneemt en gewoon verder speelt in zijn plaats. De speler wiens beurt wordt overgenomen, ontvangt voor deze overname edelstenen, nl. 1 als de gezamenlijke waarde van alle op het spelbord naast de voetsporen liggende edelstenen (de buit uit deze beurt)  $< 10$  bedraagt, 10 als de waarde ligt tussen 10 - 20, 20 als waarde ligt tussen 20 - 40, en 40 als waarde  $> 40$ . De speler die de beurt overnam, moet nu opnieuw minimaal één kaart omdraaien en mag pas daarna zijn beurt stoppen.

## **Einde van het spel**

Het spel wordt beëindigd als a) de tweede schrik-kaart getrokken wordt, of als b) de slaaf aankomt bij Kali.

- a) De tweede schrik-kaart doet de godin ontwaken. Als straf hiervoor moet de speler die Kali wekte zijn ganse vermogen aan edelstenen afgeven. De andere spelers tellen de waarde van hun edelstenen. De rijkste wint het spel.
- b) Als een speler de slaaf tot voorbij het achttiende veld brengt, verjaagt de godin. Hij ontvangt hiervoor alle resterende edelstenen van Kali. Het spel stopt, de rijkste speler wint.