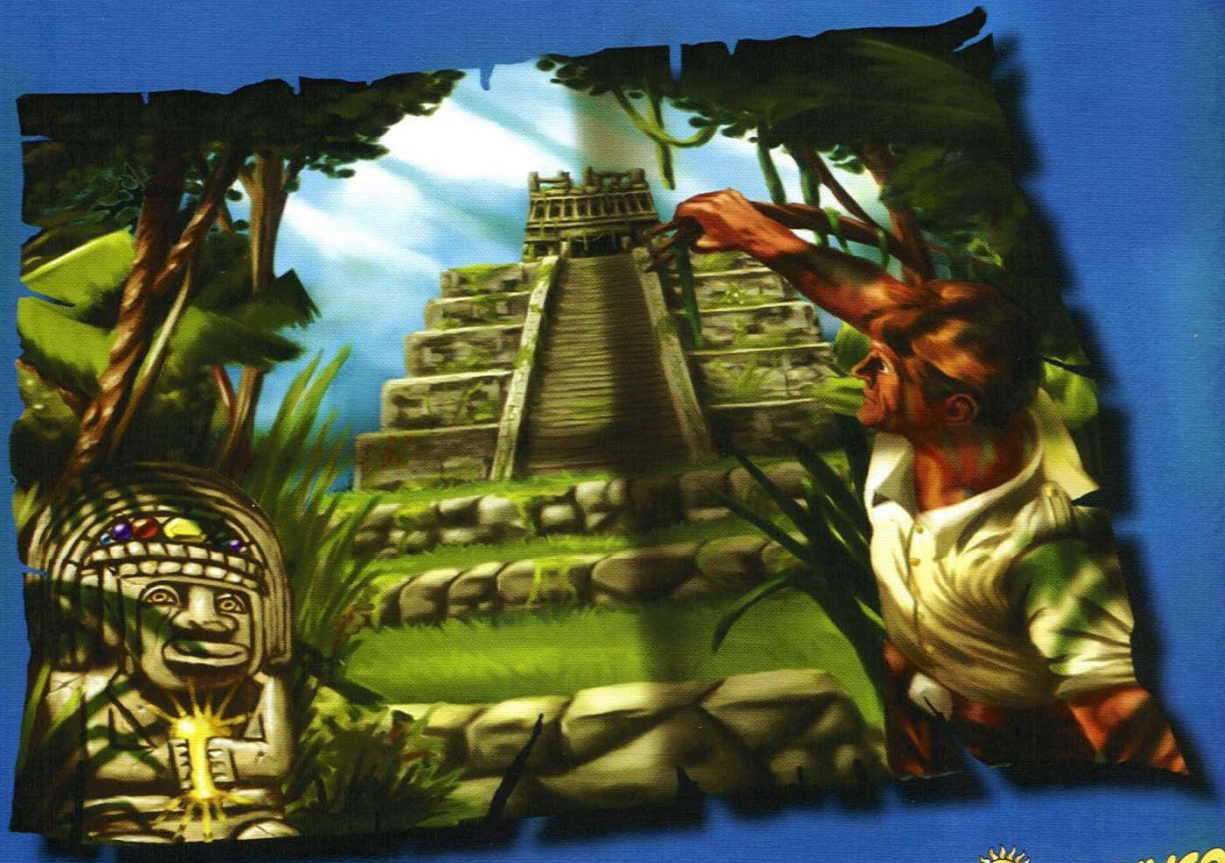


Alan R. Moon's and Bruno Faidutti's

INCAN GOLD



Funagain Games
www.funagain.com



Incan Gold

Funagain Games, 2006

Alan R. MOON & Bruno FAIDUTTI

3 - 8 spelers vanaf 8 jaar

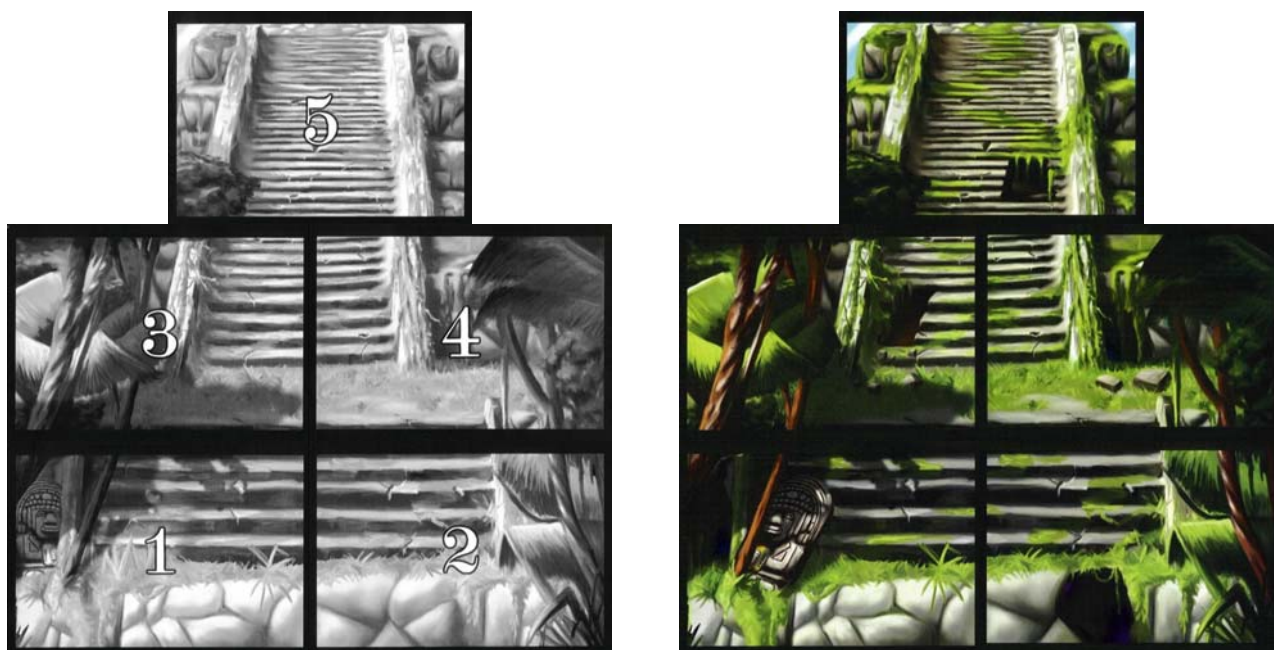
± 30 minuten

Spelidee

De spelers van Incan Gold zijn avonturiers die gelokt werden door de wilde geruchten dat de tempels van de Inca's enorm veel schatten bezitten: turkoois, obsidiaan en, als men veel geluk heeft, stukjes goud. Uiteraard wordt er ook gezegd dat de tempels vol gevaar zitten en dat het weggemen met de schatten niet zo eenvoudig is. De speler die op tijd weet en beseft dat hij genoeg heeft, kan misschien veilig de tempel verlaten en de ultieme winnaar worden.

Spelmateriaal

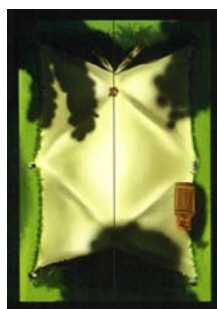
⇒ **5 tempelkaarten** om het speelbord samen te stellen



⇒ **16 spelerskaarten**
(8 toortskaarten en 8 kampkaarten)



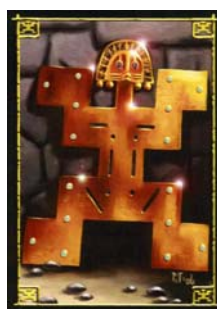
⇒ **8 tentkaarten**
(worden normaal gezien geplooid)



⇒ **30 zoektochtkaarten**
(15 schatkaarten en 15 gevaarkaarten)



⇒ **5 artefactkaarten**



⇒ **110 schatten**
- 60 turkoois (waarde 1)
- 30 obsidiaan (waarde 5)
- 20 goud (waarde 10)

⇒ **1 handleiding**

Spelvoorbereiding

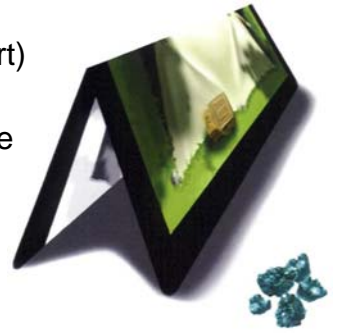
Iedere speler ontvangt een set van 2 spelerskaarten (toortskaart en kampkaart) en een tent. De tentkaart wordt netjes in twee geplooid.

De tempel wordt opgebouwd in het midden van de tafel (met de zwart-wit zijde naar boven).

De vijf artefactkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en onder elke tempelkaart wordt verdekt één artefactkaart geschoven.

De schatten worden naast de tempel gelegd.

Startspeler wordt die speler die als laatste iets van goud in zijn hand hield.



Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in vijf rondes.

De spelers met de grootste rijkdom (uitgedrukt in schattenwaardes) na de vijfde ronde wordt de winnaar van dit spel.

Een spelronde

De startspeler begint. Hij markeert het begin van de ronde door de corresponderende tempelkaart om te draaien (op de groene zijde). Bij de start van het spel is dit dus kaart 1.

De startspeler toont ook de artefactkaart die onder de tempel verborgen zat. Het gerucht gaat dat deze schat in dit deel van de tempel kan worden gevonden. De artefactkaart wordt verdekt gemixt in de stapel van de zoektochtkaarten. Deze stapel vormt de voorraadstapel voor deze ronde. Als het artefact niet wordt gevonden in deze ronde kan het misschien in één van de volgende rondes worden ontdekt.

Een spelronde bevat een variabel aantal speelbeurten.

Elke beurt verloopt als volgt:

1. Spelers kiezen

De spelers die zich nog in de tempel bevinden, beslissen of zij blijven of teruggaan.

- ⇒ Dit gebeurt door verdekt ofwel de toortskaart (blijven) ofwel de kampkaart (teruggaan) voor zich neer te leggen.
- ⇒ Als alle spelers (die zich nog in de tempel bevinden) hun kaart hebben neergelegd, roept de startspeler: " NU " en alle spelers leggen tegelijkertijd hun kaart bloot.

OPMERKING

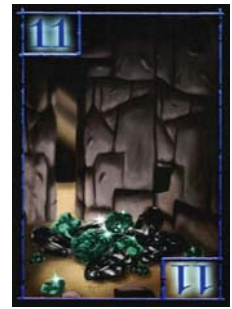
De eerste keer dat een zoektochtkaart zal worden omgedraaid, is er uiteraard nog geen enkele reden om de expeditie te verlaten. Daarom kan men deze stap de eerste keer beter overslaan en er van uit gaan dat alle spelers in de tempel gaan.

2. Spelers gaan verder in de tempel

De startspeler legt de bovenste kaart van de verdekte voorraadstapel (zoektochtkaarten) bloot en legt deze kaart naast de vorige kaart zodat er gaandeweg een avonturenpad van kaarten zal worden gevormd (de allereerste kaart wordt direct naast de tempel gelegd).

Het kan behulpzaam zijn om gevaarkaarten staand en schatkaarten liggend naast elkaar te leggen om zo een duidelijker onderscheid te maken.

- ⇒ Als de kaart **een schatkaart** is (een genummerde kaart met een blauwe rand), betekent dit dat de spelers een schat hebben gevonden. De waarde van de schat (het getal op de kaart) wordt verdeeld over de spelers die nog in de tempel zitten.



Voorbeeld

Stel dat er nog vier spelers in de tempel zitten en de schatkaart met de waarde 11 wordt gevonden dan ontvangt iedere speler 2 turkooize stenen.

De schatten leggen de spelers **naast** hun tent, dus **niet in** hun tent. De resterende schatten blijven achter op de zoektochtkaart (in ons voorbeeld 3).

- ⇒ Als de kaart **een artefact** is (gele rand), blijft deze kaart op het avonturenpad liggen. Deze kaart is extra punten waard aan het einde van het spel, maar alleen voor die speler die slim genoeg is om deze kaart veilig naar het kamp te loodsen.
- ⇒ Als de kaart **een gevaar** toont (rode rand), gebeurt er één van de volgende situaties:



1. Als er nog **geen andere gevaarkaart** van dit type werd afgelegd, gebeurt er niets. De spelers hebben nu een glimp kunnen opvangen van het gevaar en het noodlot dat er in de tempel loert.

OPMERKING

Als dit de eerste kaart van de zoektocht is, is er uiteraard ook nog geen enkele reden om de tempel te verlaten en mag onmiddellijk de tweede zoektochtkaart worden blootgelegd.

2. Als dit de **tweede gevaarkaart** van een type is dat al eerder werd afgelegd, schrikken de spelers zich een hoedje, rennen weg uit de tempel en deze ronde is voorbij. Alle spelers die zich nog in de tempel bevonden, geven al hun schatten terug die zij in deze ronde hebben vergaard (dit zijn de schatten die naast hun tent liggen). Deze tweede gevaarkaart wordt verwijderd van het avonturenpad.

Als de ronde nog niet voorbij is, beslissen de spelers, die in de tempel zijn gebleven, opnieuw of ze in de tempel blijven of teruggaan naar het kamp (zie punt 1. De keuze van de spelers). De startspeler blijft dezelfde totdat alle spelers de tempel hebben verlaten of door een gevaar uit de tempel zijn verdreven.

3. Spelers verlaten de tempel

Als één of meerdere spelers kiezen om de tempel te verlaten, gebeurt het volgende:

- Zij verdelen evenredig alle schatten die zijn achtergebleven op de schatkaarten van het avonturenpad van deze ronde. Als het aantal schatten niet evenredig kan worden verdeeld, blijven de resterende niet te verdelen schatten achter op de kaart.

Voorbeeld

Als twee spelers de tempel verlaten en er drie schatten op het avonturenpad liggen, ontvangt iedere speler één schat en één schat blijft achter op de kaart.

→ De spelers komen terug in het kamp en plaatsen alle schatten die zij in deze ronde hebben ontvangen **in** hun tent. Deze schatten zijn nu veilig en kunnen niet meer verloren worden.

→ Artefacten

Als er meer dan één speler besluit om de tempel te verlaten, ontvangt niemand artefacten. Als er slechts één speler besluit om de tempel te verlaten op dat moment, mag hij alle artefacten oppikken die op het avonturenpad liggen.

De artefacten worden bewaard naast de tenten van de spelers en zijn ook veilig.

De **eerste drie** artefacten bij het verlaten van de tempel hebben een waarde van **5 punten**. Om dit te kunnen onthouden wordt een steen van obsidiaan op deze kaarten gelegd.

Elke **volgende** artefactkaart die van het avonturenpad wordt weggenomen, heeft een waarde van **10 punten** en krijgt een gouden steen.



→ De spelers die de tempel hebben verlaten, leggen hun spelerskaart met de kampzijde naar boven voor zich neer. Zij nemen niet verder deel aan deze ronde.

OPMERKING

Alle spelers kunnen elkaars tent duidelijk zien, ook wat er naast ligt, maar niet wat in de tent zit.

4. Einde van een ronde

Een ronde kan op twee manieren worden beëindigd: Ofwel hebben alle spelers de tempel vrijwillig verlaten ofwel werden ze opgeschrikt door het tweede gevaar van hetzelfde type en werden ze uit de tempel gedreven.

Als de ronde eindigt omdat een tweede gevaarkaart van hetzelfde type werd blootgelegd, wordt deze tweede kaart van hetzelfde type verwijderd uit het spel en onder de tempelkaart van deze ronde gelegd vooraleer de voorraadstapel wordt gemixt.

Als er artefacten op het avonturenpad blijven liggen, worden deze kaarten uit het spel verwijderd, pech voor de expeditie.

Als de ronde is beëindigd, geeft de startspeler alle zoektochtkaarten aan zijn linkerbuurman. Deze persoon wordt de nieuwe startspeler.

Een nieuwe ronde wordt gestart en volgt dezelfde regels.

Einde van het spel

Het spel wordt gespeeld in 5 rondes. Na de vijfde ronde worden de tenten geopend en de spelers tellen hun schatten. De schatten worden op de volgende manier gewaardeerd:

- turkoois: 1 punt
- obsidiaan: 5 punten
- goud: 10 punten
- artefacten: 5 of 10 punten

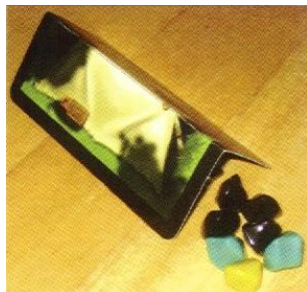
De spelers met de grootste rijkdom (uitgedrukt in schattenwaardes) is de winnaar. Als de score gelijk is, wint van die spelers de spelers met de meeste artefacten.

Aandacht

In deze uitvoering van het spel zijn de artefacten nieuw. Als men wenst te spelen met de originele regels van het spel ' DIAMANT ', heeft men simpel de artefacten te verwijderen. Voor de rest blijft alles hetzelfde.

Tenten

De tenten kunnen op drie verschillende manieren worden gemaakt:



gevouwen met een scherpe rand



gevouwen met een afgeronde rand



rond gevouwen

12 december 2007