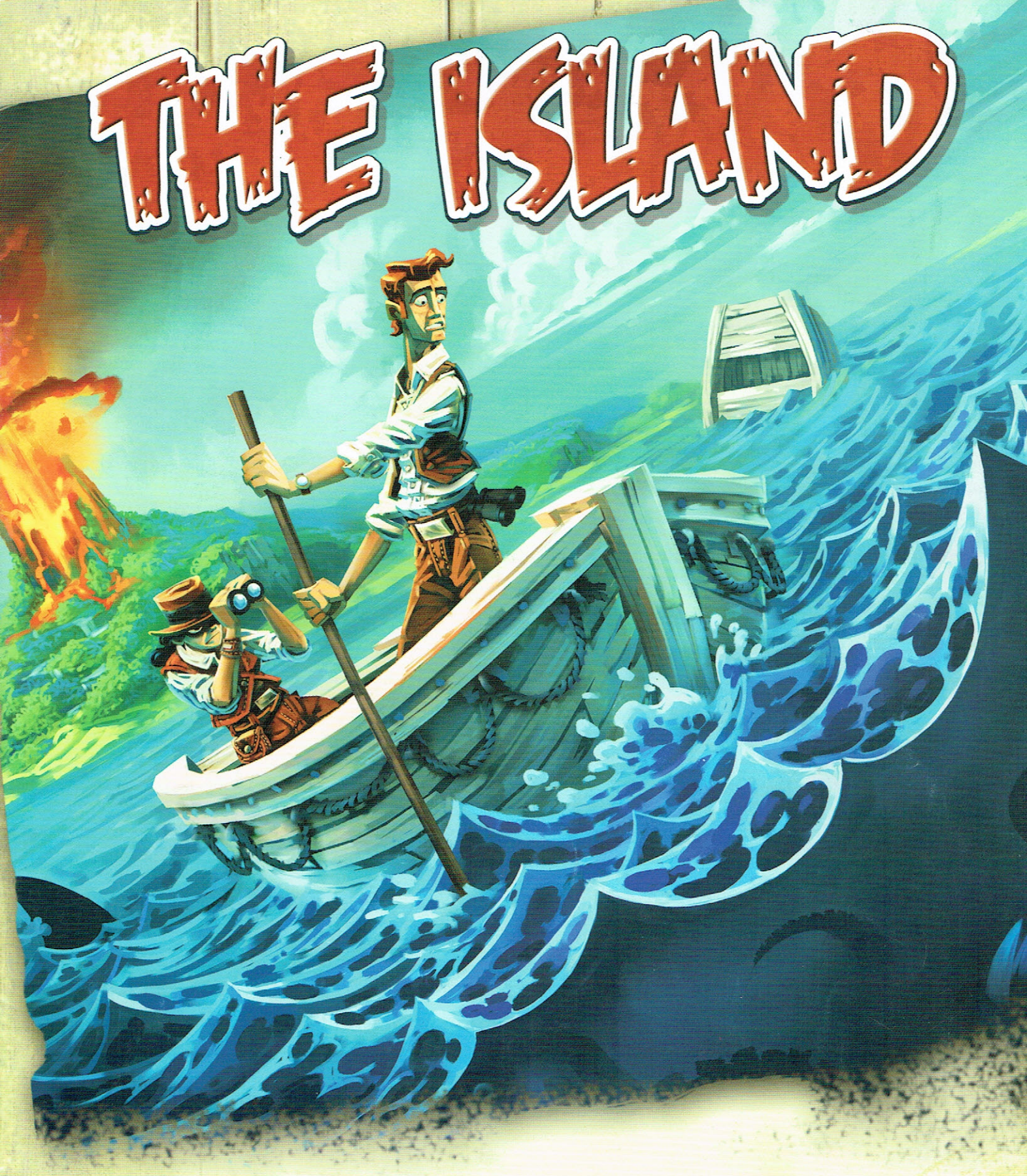
THE ISLAND



SPELREGELS

Je staat aan het hoofd van een groep dappere ontdekkingsreizigers met een missie op een eiland vol gevaren en schatten. Plots besluit een voorheen slapende vulkaan om van zich te laten horen! De aarde begint te schudden en het eiland zakt langzaam weg in de zee. Je moet zoveel mogelijk van je avonturiers redden om het spel te winnen.

Doel

Draai aan het eind van het spel alle ontdekkingsreizigers die je naar veiliger oorden gebracht hebt om en tel de erop gedrukte waarden op. De speler met de grootste totale waarde (en dus niet noodzakelijk de speler met het grootst aantal in veiligheid gebrachte ontdekkingsreizigers) wint het spel.

Materiaal

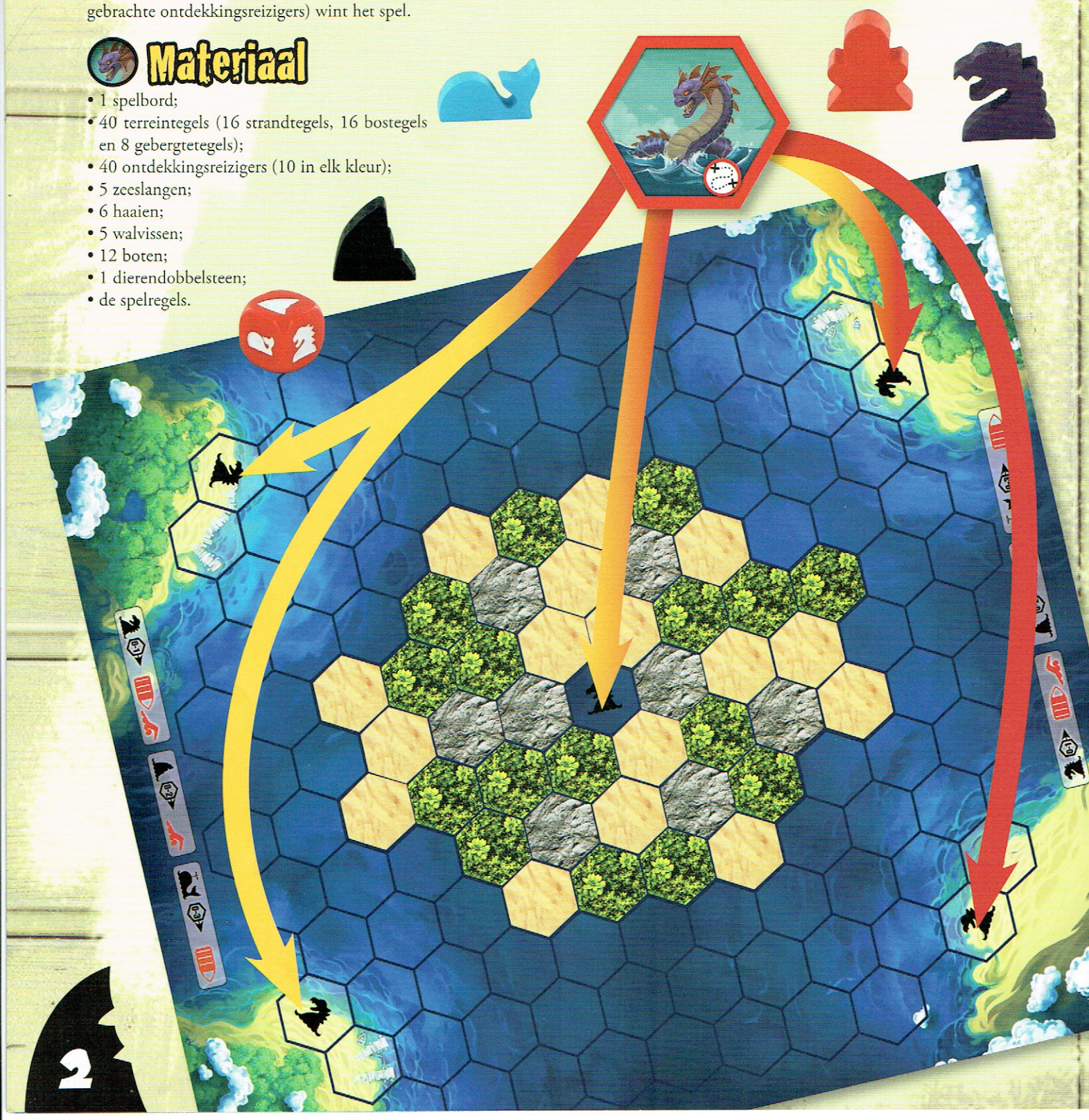
- 1 spelbord;
- 40 terreintegels (16 strandtegels, 16 bostegels en 8 gebergtetegels);
- 40 ontdekkingsreizigers (10 in elk kleur);
- 5 zeeslangen;
- 6 haaien;
- 5 walvissen;
- 12 boten;
- 1 dierendobbelsteen;
- de spelregels.

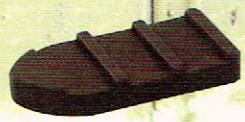
Voorbereiding van het spel

1. Plaats de vijf zeeslangen op de velden op het spelbord met een zeeslangsymbool.

2. Meng de Terreinfiches met de afbeelding (strand, bos of berg) naar boven en leg ze willekeurig op zeevelden in het zwart omrande gebied op het spelbord. Zo krijg je een eiland met strand-, bos- en bergtegels en een zeeslang op het zeeveld in het midden.

3. Elke speler kiest een kleur en neemt de 10 bijhorende ontdekkingsreizigers.





4. Elke speler krijgt 2 boten.

5. De resterende boten, de haaien en de walvissen worden voorlopig aan de kant gelegd (ze verschijnen later in het spel).

6. Bepaal wie als eerste mag spelen (hierna de 'startspeler' genoemd).

Onder elke ontdekkingsreiziger staat een waarde van 1 tot 6 gedrukt. Bekijk je ontdekkingsreizigers goed, maar houd hun waarde geheim voor de andere spelers. Probeer te onthouden waar je welke ontdekkingsreizigers hebt gezet, want de waarde op de pion bepaalt hoeveel punten je verdient wanneer je de pion in veiligheid brengt op een eiland. Deze waarde verwijst in feite naar het aantal schatten dat de ontdekkingsreiziger bij zich heeft.

7. Te beginnen met de startspeler en vervolgens met de wijzers van de klok mee plaatsen de spelers om beurt één van hun ontdekkingsreizigers op een verlaten terreintegel (een tegel waar geen andere ontdekkingsreiziger staat). Laat de waarde op de onderkant van je ontdekkingsreizigers niet zien aan je tegenspelers wanneer je ze op het bord plaatst. Dit gaat zo door totdat elke speler zijn tien ontdekkingsreizigers op het bord geplaatst heeft. Bij een spel met minder dan vier spelers blijven bepaalde Terreintegels leeg.

8. Te beginnen met de startspeler en vervolgens met de wijzers van de klok mee plaatsen de spelers om beurt één van hun boten op een leeg zeeveld (een zeeveld waar er geen boot of zeeslang ligt) dat aan een terreintegel grenst. Dat gaat zo door totdat elke speler zijn twee boten geplaatst heeft.

Belangrijke opmerking in verband met ontdekkingsreizigers

Eenmaal het spel begonnen is, mag je de waarde van je ontdekkingsreizigers niet meer bekijken noch bekendmaken, zelfs niet indien ze een eiland bereiken waar ze veilig zijn of uit het spel verwijderd worden.

Verloop van het spel

Te beginnen met de startspeler en vervolgens met de wijzers van de klok mee komen alle spelers nu één voor één aan de beurt.
Tijdens je beurt moet je volgende acties uitvoeren in onderstaande volgorde:

1. Speel een terreintegel uit je hand

Eén keer per beurt mag je een terreintegel spelen die je tijdens een vorige beurt bemachtigd hebt. Deze actie sla je natuurlijk over tijdens je eerste beurt en in eender welke beurt waarin je geen enkele terreintegel op handen hebt.

2. Verplaats je ontdekkingsreizigers en/of boten

Je mag in totaal drie verplaatsingspunten verdelen over een willekeurige combinatie van ontdekkingsreizigers en/of boten. Je kunt bijvoorbeeld twee ontdekkingsreizigers een veld verplaatsen zodat ze in een boot kunnen stappen en vervolgens de boot in kwestie nog een veld verplaatsen. Het doel is je ontdekkingsreizigers op een boot te zetten en ze dan naar een naburig eiland te voeren. Lees het onderdeel « Ontdekkingsreizigers en boten verplaatsen » hieronder voor meer informatie.

3. Verwijder een terreintegel

Je moet voorzichtig een terreintegel van het eiland verwijderen. Elke ontdekkingsreiziger die op die tegel stond, wordt nu op het vrijgekomen zeeveld geplaatst. Bekijk nauwkeurig de achterkant van de tegel zonder die aan de andere spelers te tonen en ga naar het onderdeel « Informatie van een terreintegel gebruiken » hieronder voor meer details.

Je moet twee voorwaarden respecteren wanneer je een terreintegel verwijdert. Ten eerste moet je een tegel kiezen die ten minste aan één zeeveld grenst (dat mag ook een zeeveld zijn waar oorspronkelijk een terreintegel op lag). Ten tweede moeten eerst de strandtegels, vervolgens de bostegels en ten slotte de bergtegels verwijderd worden: de gebieden die net boven zeeniveau liggen, gaan als eerste ten onder. Indien een strandtegel volledig omringd is door bos- en/of bergtegels, wordt die tegel als laatste strandtegel verwijderd (zelfs indien die tegel niet aan een zeeveld grenst). Hetzelfde geldt voor een bostegel die volledig door bergtegels omringd is.

4. Werp de dobbelsteen en verplaats een dier

Je moet met de dierendobbelsteen gooien.
Vervolgens mag je overeenkomstig het resultaat van je worp een reeds op het spelbord aanwezig dier (zeeslang, haai of walvis) een aantal velden verplaatsen om een andere speler aan te vallen of je eigen ontdekkingsreizigers te beschermen. Lees het onderdeel « Het resultaat van je worp gebruiken » hieronder voor meer informatie.

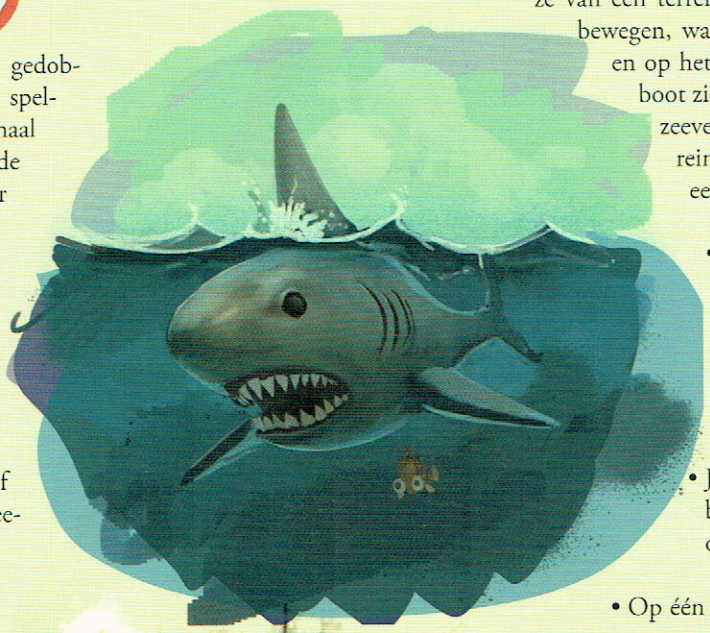
Het resultaat van je worp gebruiken

De zeeslangen, haaien en walvissen hebben geen enkel effect op elkaar. Ze kunnen perfect op hetzelfde zeeveld staan. Indien het bewuste dier nog niet in het spel is, gebeurt er niets.

Zeeslang
Heb je een zeeslang geworpen, mag je één van de op het spelbord aanwezige zeeslangen naar een aangrenzend zeeveld verplaatsen. Komt de zeeslang op een zeeveld terecht waar er zich een boot met passagiers bevindt, worden zowel de boot als de passagiers uit het spel genomen. Verwijder ook alle zwemmers op het zeeveld. Indien de boot leeg is, blijft hij liggen.

Haai
Heb je een haai gedobbeld, mag je één van de op het spelbord aanwezige haaien één of twee zeevelden verplaatsen. Komt de haai op een zeeveld terecht waar er zich één of meerdere zwemmers bevinden, mag de haai niet verder bewegen. Verwijder alle zwemmers van het zeeveld waar de haai zich bevindt. Als er op dat zeeveld een boot ligt, blijft de boot gewoon liggen.

Walvis
Heb je een walvis gedobbeld, mag je één van de op het spelbord aanwezige walvissen maximaal drie zeevelden verplaatsen. Komt de walvis op een zeeveld terecht waar er zich een boot met passagiers bevindt, mag de walvis niet verder bewegen. De boot wordt uit het spel verwijderd, en alle passagiers worden zwemmers. Bevindt er zich op het zeeveld ook een haai, worden de zwemmers uit het spel verwijderd. Een walvis heeft geen enkele invloed op zwemmers of lege boten die zich op hetzelfde zeeveld als de walvis bevinden.



Ontdekkingsreizigers en boten verplaatsen

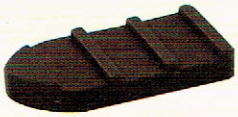
Ontdekkingsreizigers op het land

- Je mag een ontdekkingsreiziger van een terreintegel naar een naburige terreintegel verplaatsen zelfs indien op die tegel al één of meerdere ontdekkingsreizigers staan.
- Je mag een ontdekkingsreiziger van een terreintegel naar een boot verplaatsen die zich op een naburig zeeveld bevindt.
- Je mag een ontdekkingsreiziger van een boot naar een andere boot verplaatsen die zich op een naburig zeeveld bevindt.
- Je mag een ontdekkingsreiziger in een boot plaatsen waar er zich al ontdekkingsreizigers van een andere kleur bevinden (maar maximum 3 per boot).
- Je mag enkel je eigen ontdekkingsreizigers verplaatsen.
- Heeft een ontdekkingsreiziger het eiland verlaten (door aan boord van een boot te gaan of door een zwemmer te worden), mag die niet langer terreintegels betreden.

Ontdekkingsreizigers in het water (de zwemmers)

- Ontdekkingsreizigers worden zwemmers wanneer ze van een terreintegel naar een naburig zeeveld bewegen, wanneer ze van een boot springen en op het zeeveld terecht komen waar die boot zich bevindt, of wanneer ze op een zeeveld terechtkomen nadat een terreintegel wordt verwijderd of nadat een walvis een boot doet kapseizen.
- Je mag een zwemmer in een beurt maar één zeeveld verplaatsen. Wanneer een zwemmer van een terreintegel of een boot naar een zeeveld verplaatst wordt, geldt dit als een verplaatsing van één veld.
- Je mag enkel een zwemmer op een boot zetten indien ze zich beiden op hetzelfde zeeveld bevinden.
- Op één zeeveld kunnen er zich meerdere zwemmers bevinden.

- Als je een zwemmer naar een zeeveld verplaatst waar zich een zeeslang of haai bevindt, wordt de zwemmer onmiddellijk uit het spel verwijderd. Dit betekent dat zwemmers dit type zeevelden niet kunnen passeren.



De boten

- Wanneer een boot leeg is, kan eender welke speler die boot van een zeeveld naar een willekeurig ander zeeveld verplaatsen (één verplaatsingspunt per veld).

- Op een zeeveld kan op één en hetzelfde moment maximaal één boot liggen.

- Een boot kan op één en hetzelfde moment maximaal drie ontdekkingsreizigers vervoeren (ongeacht de kleur).

- Zitten er ontdekkingsreizigers van verschillende kleuren op een boot, dan controleert de speler met het grootste aantal ontdekkingsreizigers de boot. Je kunt enkel een boot verplaatsen als je die controleert.

- Hebben meerdere spelers evenveel ontdekkingsreizigers op een boot, controleren ze allemaal de boot.

- Verplaats je een boot met één of meerdere ontdekkingsreizigers naar een zeeveld met een zeeslang of walvis, wordt de boot onmiddellijk uit het spel genomen en worden de passagiers zwemmers (ligt er op het zeeveld een haai of een zeeslang, worden deze zwemmers uit het spel verwijderd).

Een veilig eiland bereiken

- Ontdekkingsreizigers op een boot kunnen aan land gaan wanneer de boot zich op één van de twee zeevelden bevindt die aan één van de veilige eilanden grenzen. Aan land gaan kost één bewegingspunt per ontdekkingsreiziger. De boot blijft op hetzelfde zeeveld liggen totdat de boot opnieuw verplaatst wordt.

- Het kost één bewegingspunt om een zwemmer vanaf een zeetegel aan land te laten gaan.

- Je ontdekkingsreizigers kunnen op elk veilig eiland aan land gaan, en dus niet enkel op het eiland dat zich voor je bevindt.

Informatie van een terreintegel gebruiken

Wanneer je een terreintegel verwijdert (fase 3 onder Verloop van het spel hierboven), bekijk je voorzichtig de achterkant zonder die aan de andere spelers te laten zien. Er bestaan drie types tegels:

1. Tegels die onmiddellijk gespeeld worden.
2. Tegels die je aan het begin van je beurt speelt.
3. Tegels die je buiten je beurt speelt (ter verdediging).

Tegels die onmiddellijk gespeeld worden (groene rand)

Zie je één van onderstaande symbolen, toon dan de tegel onmiddellijk aan de andere spelers, voer de overeenkomstige acties uit en verwijder dan de terreintegel uit het spel.

Neem een haai uit de voorraad en plaats de haai op het zeeveld waar de zojuist verwijderde terreintegel lag. Elke zwemmer op dat zeeveld wordt uit het spel genomen.

Neem een walvis uit de voorraad en plaats de walvis op het zeeveld waar de zojuist verwijderde terreintegel lag.

Neem een boot uit de voorraad en plaats de boot op het zeeveld waar de zojuist verwijderde terreintegel lag. Plaats eventuele zwemmers die zich op dit zeeveld bevinden op de boot. Bevinden er zich meer dan drie zwemmers op het zeeveld, dan beslist de speler die de terreintegel weggenomen heeft welke ontdekkingsreizigers aan boord gaan.

Wervelwind: Neem alle zwemmers, zeeslangen, haaien, walvissen, boten en ontdekkingsreizigers uit het spel die zich bevinden op het zeeveld waar de zojuist weggenomen terreintegel lag of op één van de aangrenzende zeetegels.

Vulkaanuitbarsting: zie het onderdeel « Einde van het spel ».

Tegels die je aan het begin van je beurt speelt (rode rand)

Zie je één van onderstaande symbolen, leg dan de tegel verdekt voor je (in je 'hand' met tegels). Vervolgens mag je één keer per ronde in fase 1 van je beurt één van de tegels die je op hand hebt uitspelen zoals aangegeven onder Verloop van het spel.
Een gespeelde tegel wordt onmiddellijk uit het spel verwijderd.

Een dolfijn komt een van je zwemmers helpen! Verplaats een van je zwemmers 1 tot 3 zeevelden.

De wind zit gunstig! Verplaats een boot die je controleert maximum 3 zeevelden.

Verplaats een al op het spelbord aanwezige zeeslang naar keuze naar eender welk leeg zeeveld.

Verplaats een al op het spelbord aanwezige haai naar keuze naar eender welk leeg zeeveld.

Verplaats een al op het spelbord aanwezige walvis naar keuze naar eender welk leeg zeeveld.

Tegels die je buiten je beurt speelt (ter verdediging) (rode rand)

Zie je ten slotte één van onderstaande symbolen, leg dan de tegel zo voor je (in je « hand » met tegels) dat het symbool op de tegel geheim blijft. Deze tegels kunnen enkel in de beurt van een tegenspeler gespeeld worden, en dus niet in je eigen beurt. Het zijn « verdedigende » tegels aangezien je ze speelt als reactie op een verplaatsing van een dier door een tegenstander. Gespeelde tegels worden onmiddellijk uit het spel verwijderd. Zo speel je deze tegels:

Verplaatst een andere speler een haai naar een zeeveld waar er zich zwemmers van jouw kleur bevinden, mag je deze terreintegel spelen om de haai uit het spel te verwijderen (voordat hij jouw zwemmers aanvalt). Alle zwemmers blijven op het zeeveld.

Verplaatst een andere speler een walvis naar een zeeveld waar er zich een boot bevindt die jij controleert, mag je deze terreintegel spelen om de walvis uit het spel te verwijderen (voordat hij de boot doet kapseizen). Je boot blijft op het zeeveld liggen.

Einde van het spel

Aan de onderkant één van de bergtegels staat een vulkaan afgebeeld. Wanneer een speler deze tegel trekt, verwoest een vulkaanuitbarsting de restanten van het eiland en komen alle ontdekkingsreizigers om die op dat moment nog niet op een veilig eiland aan land gegaan zijn. Het spel zit erop.
Draai aan het eind van het spel alle ontdekkingsreizigers die je naar veiliger oorden gebracht hebt om en tel de erop gedrukte waarden op. De speler met de grootste totale waarde (en dus niet noodzakelijk de speler met het grootst aantal in veiligheid gebrachte ontdekkingsreizigers) wint het spel.
Het kan gebeuren dat je geen ontdekkingsreizigers meer kan verplaatsen, terwijl het spel nog niet gedaan is. In dat het geval gaat het spel gewoon verder, maar sla je fase 2 onder Verloop van het spel (verplaats je ontdekkingsreizigers en/of boten) in jouw beurt gewoon over.

Spel met twee spelers

Speel je met twee, kan je twee kleuren per speler gebruiken. Op die manier vermijd je dat het eiland te schaars bevolkt is en dat het spel minder leuk zou zijn. Tel op het einde van het spel de punten op die je met elke kleur behaald hebt.

Uitdagingen

Hieronder vind je een aantal varianten of uitdagingen die het spel wat gevarieerder en complexer maken.

Uitdaging n°1: Overbevolkt!

Tijdens de voorbereiding van het spel mogen de spelers tot twee ontdekkingsreizigers op elke terreintegel plaatsen behalve op de terreintegels die zich naast zeetegels en dus aan de kust van het eiland bevinden. Je mag maar één ontdekkingsreiziger plaatsen op elke terreintegel die naast een zeetegel en bijgevolg aan de rand van het eiland ligt.

Uitdaging n°2: Tot de laatste man!

Het spel eindigt wanneer de laatste ontdekkingsreiziger van het spelbord verwijderd wordt (omdat hij gered is of omdat hij door een dier of wervelstorm is uitgeschakeld). Behandel de tegel met de vulkaanuitbarsting als een wervelstormtegel en speel verder indien er nog ontdekkingsreizigers op het spelbord staan.

Uitdaging n°3: Iedereen gelijk!

De winnaar van het spel is de speler die op het einde van het spel de meeste ontdekkingsreizigers in veiligheid gebracht heeft op de veilige eilanden. Er wordt geen rekening gehouden met de getallen op de pionnen.

Uitdaging n°4: Atlantis verdronken!

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer de laatste terreintegel van het bord genomen wordt. Behandel de tegel met de vulkaanuitbarsting als een wervelstormtegel en speel verder indien er nog terreintegels op het spelbord liggen.

Credits

Spelontwerp: Julian Courtland-Smith
Ontwikkeling: Kevin Nesbitt en Stephen M. Buonocore
Illustraties en maquette: David Ausloos (www.ausloosdesign.be)
Productie: Stephen M. Buonocore en Kevin Nesbitt
Dieren bedacht door: Andrew White
Vertaling: Bart Hillewaert
"The Island" illustraties: Jean-Brice Dugait en Stéphane Gantiez
"The Island" maquette: Asmodee

STRONGHOLD GAMES
www.StrongholdGames.com

ASMODEE

Tegels die onmiddellijk gespeeld worden

Neem een haai uit de voorraad en plaats de haai op het zeeveld waar de zojuist verwijderde terreintegel lag. Elke zwemmer op dat zeeveld wordt uit het spel genomen.

Neem een walvis uit de voorraad en plaats de walvis op het zeeveld waar de zojuist verwijderde terreintegel lag.

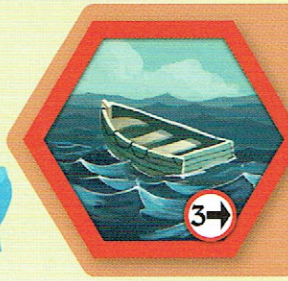
Neem een boot uit de voorraad en plaats de boot op het zeeveld waar de zojuist verwijderde terreintegel lag. Plaats eventuele zwemmers die zich op dit zeeveld bevinden op de boot. Bevinden er zich meer dan drie zwemmers op het zeeveld, dan beslist de speler die de terreintegel weggenomen heeft welke ontdekkingsreizigers aan boord gaan.

Wervelwind: Neem alle zwemmers, zeeslangen, haaien, walvissen, boten en ontdekkingsreizigers uit het spel die zich bevinden op het zeeveld waar de zojuist weggenomen terreintegel lag of op één van de aangrenzende zeetegels.

Vulkaanuitbarsting: zie het onderdeel « Einde van het spel ».

Tegels die je aan het begin van je beurt speelt

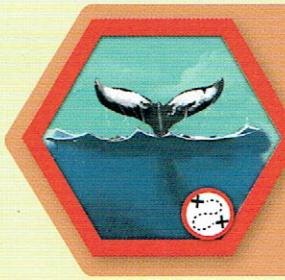
Een dolfijn komt een van je zwemmers helpen! Verplaats een van je zwemmers 1 tot 3 zeevelden.



De wind zit gunstig! Verplaats een boot die je controleert maximum 3 zeevelden.

Verplaats een al op het spelbord aanwezige zeeslang naar keuze naar eender welk leeg zeeveld.

Verplaats een al op het spelbord aanwezige haai naar keuze naar eender welk leeg zeeveld.



Verplaats een al op het spelbord aanwezige walvis naar keuze naar eender welk leeg zeeveld.

Tegels die je buiten je beurt speelt

Verplaatst een andere speler een haai naar een zeeveld waar er zich zwemmers van jouw kleur bevinden, mag je deze terreintegel spelen om de haai uit het spel te verwijderen (voordat hij jouw zwemmers aanvalt). Alle zwemmers blijven op het zeeveld.

Verplaatst een andere speler een walvis naar een zeeveld waar er zich een boot bevindt die jij controleert, mag je deze terreintegel spelen om de walvis uit het spel te verwijderen (voordat hij de boot doet kapseizen). Je boot blijft op het zeeveld liggen.