

PUNTENTELLING

De speler(s) met de **hoogste totale waarde** aan diamanten in een kleur draait/draaien die kaarten om en leggen deze gedekt voor zich neer (als meerdere mensen de meerderheid hebben, mogen ze dus allemaal de betreffende kaarten omdraaien). Doe dit voor alle 6 kleuren apart.

Iedere speler telt nu de waarden van alle kaarten die nog open voor zich liggen bij elkaar op. Dit zijn strafpunten. De speler met de minste strafpunten wint het spel. Bij een gelijke stand is van hen de speler met het hoogste aantal kaarten (open én gedekte) voor zich op tafel de winnaar.

Een speler kan uitsluitend winnen als hij van ten minste één kleur de hoogste waarde aan diamanten heeft (dit heft de betovering op). Heeft een speler aan het einde van het spel geen gedekte kaarten, dan heeft hij het spel hoe dan ook verloren.

Arjan



Kees



Pieter



Marieke



Voorbeeld: Arjan heeft in rood en oranje de meerderheid, Marieke in paars en oranje, en Kees in groen, geel en blauw. De punten op deze kaarten worden niet geteld. Alle overige kaarten leveren strafpunten op. Pieter heeft weliswaar de minste strafpunten, maar heeft in geen enkele kleur de meerderheid en kan dus niet winnen. Marieke wint het spel met de minste strafpunten én de meerderheid in ten minste één kleur.

Spelregelaanpassingen bij 2 spelers:

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijziging toe:

Draai vóór de puntentelling alle 18 opzijgelegde kaarten om. Deze kaarten zijn van een virtuele derde speler. Deze telt mee bij het bepalen van de hoogste waarde per kleur en zou dus kunnen verhinderen dat een speler bepaalde kaarten mag omdraaien. Het is zelfs mogelijk dat de virtuele speler wint.



Alle rechten voorbehouden
Made in XX
Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.
Auteur: Felix Bernat Julian
Illustraties: Rogier van Beek
999games.nl/klantenservice
0900 - 999 0000
Klantenservice:
www.999games.nl
NL - 1320 AG Almere
Postbus 60230
999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
© 2020 999 Games b.v.



HET VERHAAL

Jullie hebben een schatkaart van het eiland Kadora in bezit gekregen. X geeft de locatie van de schat aan! Maar... er wordt gewaarschuwd dat de schat betoverd is. Na maanden op zee komen jullie uiteindelijk op het eiland aan en vinden jullie in een grot de enorme partij gekleurde diamanten, die direct onder de zeerovers worden verdeeld.

Maar terug in de kajuit zitten jullie vast. De betovering blijkt geen fabeltje. De boot blijft stilliggen en jullie kunnen niet meer van het eiland wegkomen. Hoe meer diamanten je bezit, hoe zwaarder de betovering. De enige manier om de betovering op te heffen, is om van één kleur de meerderheid te bezitten. Die diamanten mag je houden. Je probeert dus zo snel mogelijk van alle overige diamanten af te komen. Maar niemand geeft ze zomaar af. En dan begint het grote ruilen...

Wie kan er straks uitvaren? En wie moeten er voor altijd met de rest van de schat op het eiland achterblijven?

SPEELMATERIAAL

- 72 speelkaarten



Er zijn kaarten in 6 verschillende kleuren, met 3 soorten diamanten en waarden die weliswaar van 1 tot en met 5 lopen, maar in elke kleur ontbreekt 1 van deze waarden.

- De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler die van ten minste één kleur de meeste diamanten heeft, dingt mee naar de winst. Maar alle andere diamanten leveren strafpunten op. De speler met de minste strafpunten wint het spel.

VOORBEREIDING

- Schud alle 72 kaarten en leg afhankelijk van het aantal spelers een aantal kaarten af zonder deze te bekijken.
- Leg de afgelegde kaarten **gedekt** aan de zijkant van de tafel, maar wel zo dat de kleuren en het aantal kaarten per kleur voor alle spelers goed zichtbaar zijn.
- Geef iedere speler 4 kaarten. Iedere speler mag zijn eigen kaarten bekijken. De spelers mogen op elk moment de **achterkanten** van alle kaarten van de andere spelers bekijken.
- Draai vervolgens 12 nieuwe kaarten om en vorm daarmee een vierkant van 12 kaarten, zoals hiernaast afgebeeld.
- Verdeel de overige kaarten in 2 gedekte trekstapels en leg die aan weerszijden van het vierkant. Spreid deze kaarten dan in overlappende rijen uit met de achterkant naar boven, zodat de kleur van iedere kaart zichtbaar is en de volgorde ongewijzigd blijft. Dit wordt de gezamenlijke buit genoemd.
- De speler die als laatste op een eiland is geweest, begint het spel.



SPELVERLOOP

Elke beurt bestaat uit **4 stappen**, waarna de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt is:

1. Gewonnen kaart(en) weggeven
2. Kaart op tafel leggen en kaarten van tafel terugnemen
3. Kaart trekken
4. De tafel aanvullen

1. Gewonnen kaart(en) weggeven

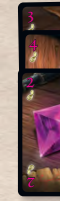
Je hebt kaarten in je hand, maar later in het spel komen er ook kaarten voor je op tafel te liggen. Dit zijn **jouw** diamanten en noemen we je **gewonnen buit**. In de eerste beurt(en) liggen hier nog geen kaarten en kun je deze fase overslaan.

Als er wel kaarten voor je liggen:

De actieve speler mag er aan het begin van zijn beurt voor kiezen om uit zijn gewonnen buit **van één kleur** alle kaarten weg te geven aan een speler die **geén** kaarten in deze kleur in zijn gewonnen buit heeft. Dit mag hij uitsluitend doen als hij van die kleur op dat moment als enige speler de hoogste waarde in die kleur heeft. Bij een gelijke stand tussen spelers hebben beide spelers de hoogste waarde in die kleur en kan hij dit dus niet doen.

Waarom zou je dat doen? Als je wel een paar kaarten in een bepaalde kleur hebt, maar niet denkt met de hoogste waarde in die kleur te eindigen, kun je deze kaarten beter weggeven. Dit worden anders namelijk strafpunten.

Arjan



Pieter



Voorbeeld: Arjan heeft van beide spelers de hoogste waarde in geel voor zich liggen. Omdat hij er geen vertrouwen in heeft dat hij aan het einde van het spel ook de hoogste waarde heeft, geeft hij al deze gele kaarten aan Pieter, die deze voor zich neerlegt. Hij mag dit niet doen met de blauwe diamanten omdat Pieter deze kleur al voor zich heeft liggen.

2. Kaart op tafel leggen en kaarten van tafel terugnemen

De actieve speler legt een kaart van zijn hand op een open plek op tafel. Daarbij moet hij rekening houden met het blok van 4 bij 4. Hij mag zijn kaart niet buiten dit blok leggen.

Vervolgens **moet** de speler kaarten uit het blok terugnemen als de som van alle kaarten in een kolom en/of rij waarin hij zijn kaart heeft gelegd **10 of meer** bedraagt.

Eerst kijkt hij naar de betreffende **kolom** (verticaal). Als de som van alle kaarten in deze kolom (inclusief de gelegde kaart) 10 of meer bedraagt, moet hij **alle andere** kaarten in deze kolom die een overeenkomst met zijn gelegde kaart hebben (dezelfde kleur, dezelfde soort of beide) uit het blok nemen. De gelegde kaart blijft liggen. Is de som lager dan 10, dan blijven alle kaarten in de kolom liggen. **Daarna** doet hij hetzelfde met de **rij** (horizontaal) waarin hij de kaart heeft gelegd.

De kaarten die hij uit het blok pakt, gaan niet naar de hand van de speler, maar hij legt deze in zijn gewonnen buit open voor zich op tafel. Hij legt de kaarten per kleur gesorteerd in een overlappende rij, zodat de waarden op de kaarten voor alle spelers zichtbaar zijn.

9



12

Voorbeeld: Arjan legt deze gele kaart in het blok. Omdat de kolom waar hij de kaart heeft gelegd nu een totale waarde van 12 heeft, neemt hij alle kaarten uit die kolom met dezelfde kleur (geel) of dezelfde diamant. Deze legt hij open voor zich neer. De waarde van de rij is lager dan 10, dus daar neemt hij geen kaarten uit.

Uitzondering: Volle tafel

Legt een speler zijn kaart zo dat er **geen open plekken** meer zijn én hij **geen overeenkomstige kaarten** uit de betreffende kolom en rij terug **mag** nemen (omdat die waarde 10 niet bereiken), dan **moet** hij alle **andere** kaarten in deze kolom die geen overeenkomst met zijn gelegde kaart hebben uit het blok nemen. De gelegde kaart blijft liggen. Daarna doet hij hetzelfde met de rij (horizontaal) waarin hij de kaart heeft gelegd. De som van de kaarten is niet van belang.

Voorbeeld: Arjan legt een gele kaart op de laatste vrije plek in het blok, waardoor dat nu vol is. Omdat zowel de kolom als de rij waarin hij de kaart legt een waarde lager dan 10 heeft, moet hij uit zowel deze kolom als deze rij alle kaarten die niet geel zijn, en niet de diamant op de gelegde kaart tonen van tafel pakken. De gele diamant uit dezelfde rij blijft dus liggen.



8



7

3. Kaart trekken

De speler trekt de bovenste kaart van een trekstapel naar keuze (de gezamenlijke buit) en vult zo zijn hand tot 4 kaarten aan. Als één stapel leeg is, heeft hij geen keuze meer. Zodra de laatste gedekte kaart van de gezamenlijke buit is getrokken, wordt het einde van het spel ingeluid.

4. De tafel aanvullen

Zijn er op dit moment méér dan 4 lege plekken op tafel, dan vult de speler deze aan totdat er weer exact 4 lege plekken zijn.

Hij neemt de kaarten van de trekstapel waarvan hij in stap 3 een kaart heeft getrokken. Hij legt een genomen kaart open op de in de leesrichting (vanuit zijn gezichtspunt gezien en te beginnen in de linkerbovenhoek van het blok) eerste open plek. Hij herhaalt dit totdat er exact 4 lege plekken in het blok over zijn.

Opmerking: deze 4 lege plekken zijn dus niet per se de 4 middelste plekken, zoals aan het begin van het spel.



Ook als in deze stap de laatste kaart van de gezamenlijke buit wordt genomen, wordt het einde van het spel ingeluid.

EINDE VAN HET SPEL

Nadat de laatste kaart is getrokken (stap 3) of genomen (stap 4) en beide trekstapels dus leeg zijn, komt iedere speler nog eenmaal aan de beurt (inclusief de speler in wiens beurt dit gebeurde). Daarna legt iedere speler zijn handkaarten ook in zijn gewonnen buit en sorteert hij deze op kleur.