Treasure Hunter

Een spel van Richard Garfield
voor 2-6 schatzoekers vanaf 8 jaar

Inleiding en doel van het spel

In Treasure Hunter gaan spelers op zoek naar legendarische schatten. Deze zoektocht leidt hen naar drie gebieden: de top van de ijsberg, het midden van de jungle en de diepte van de lavagrot.
Aan het begin van elk van de vijf spelronden verzamelt iedere speler negen kaarten met daarop avonturiers, waakhonden, munten en acties.
aarna begint de zoektocht naar de schatten.
In elk gebied zijn twee schatten te vinden. Eén daarvan gaat naar de speler met de hoogste krachtwaarde van al zijn avonturiers, de andere gaat naar de speler met de laagste krachtwaarde. Spelers die noch de hoogste noch de laagste waarde hebben krijgen niets.
Met actiekaarten kunnen spelers hun avonturiers versterken, voordat de schat verdeeld worden.
Onder de schatten bevinden zich waardevolle artefacten en magische spreuken (die veel geld op kunnen leveren), maar ook dingen die niemand graag wil hebben!
Nadat de schatten zijn gevonden, moet je je waakhonden inzetten om je te verdedigen tegen gemene goblins. Heb je te weinig waakhonden, dan moet je enkele munten inleveren. Na vijf spelrondes tellen de spelers hun schatten en munten om te bepalen wie de beste schatzoeker is!

Spelmateriaal

- **1 spelbord (dubbelzijdig – bestaande uit twee delen)**

achterzijde: puntenspoor voor het einde van het spel

- **1 spelrondefiche**

- **12 scorefiches**

Om de punten aan het einde van het spel bij het houden

- **82 munten**

42x koper *20x zilver* *20x goud*

- **39 edelstenen**

27x 10 *12x 20*

Edelstenen hebben een waarde van 10 of 20

- **22 goblintegels**

Achterkant

- **54 schattegels**

30x artefact (25x positief & 5x negatief) *Achterkant*

20x gele toverspreuken

4x grijze toverspreuken

- **75 kaarten**

36x avonturierkaarten:
(12x ijsberg, 12x jungle, 12x lavagrot)

Achterkant

12x geld
(4 met koper, zilver, goud)

12x waakhond *15x actie*

- **1 spelregels en 1 bijlage**

Voorbereiding van het spel

1) Leg de spelborddelen tegen elkaar in het midden van het speelgebied. Het **spelbord** toont het spelrondespoor en de drie gebieden: ijsberg, jungle en lavagrot. In elk gebied kunnen twee schatten worden gevonden. Aan de rechterkant is ruimte voor drie goblintegels.

2) Schud de **kaarten** en leg deze in een gedekte stapel naast het spelbord. Dit is de trekstapel.

3) Sorteer de **munten** naar waarde en leg ze samen met de **edelstenen** in een algemene voorraad naast het spelbord.

4) Geef iedere speler munten met een totale waarde van 15.

5) Leg het **spelrondefiche** op het onderste veld van het spelrondespoor.

6) Schud de **goblintegels** gedekt en leg deze, zoals afgebeeld, onder het spelbord.
Trek drie goblins en leg er één open op elk goblinveld.

7) Schud de ***schattegels*** gedekt en maakt daarmee twee even grote stapels.

Eén stapel is de trekstapel voor moeilijk-te-vinden schatten (MAX-velden) en de andere stapel is voor makkelijk-te-vinden schatten (MIN-velden). Leg de stapels, zoals afgebeeld, onder het spelbord.

Trek daarna drie schatten van elke stapel en leg deze van boven naar beneden open op de daarvoor bestemde velden.

8) Bepaal willekeurig een **kaartdeler.**

De kaarten

Avonturierkaarten:

Dit zijn avonturiers die door de spelers op pad worden gestuurd om schatten te zoeken. Elke avonturier heeft een krachtwaarde van 1 t/m 12. Het gekleurde kader geeft aan in welk gebied deze avonturier op schattenjacht gaat: blauw = ijsberg, groen = jungle, rood = lavagrot.

Muntkaarten:

Aan het einde van elke spelronde krijgen de spelers koperen, zilveren en gouden munten voor hun muntkaarten (afhankelijk van hetgeen op de kaart is afgebeeld)

Waakhondkaarten:

Als de avonturiers op schattenjacht zijn, beschermen waakhonden het kamp tegen goblins die het kamp proberen te overvallen en munten te stelen. De klauwwaarde geeft de kracht van de hond aan en de gehoorzaamheidswaarde is van belang bij een gelijke stand.

Actiekaarten:

Met deze kaarten kunnen spelers het spel beïnvloeden.

In de bijlage worden deze kaarten uitgebreid toegelicht.

De schatten

Artefacten:

Het cijfer geeft aan hoeveel de schat aan het einde van het spel oplevert. Let op… sommige artefacten kosten juist geld in plaats van iets op te leveren!

Gele toverspreuk

Grijze toverspreuk

Toverspreuken:

Spreuken hebben geen vaste opbrengst.

Geel: Deze spreuken kunnen worden gebruikt aan het einde van een ronde. Op elke spreuk is de voorwaarde aangegeven waaraan moet worden voldaan om een bepaalde munt te krijgen. Als een speler meerdere malen aan de voorwaarde voldoet, krijgt hij ook meerdere malen munten. Als de spreuk gebruikt is, wordt deze uit het spel verwijderd.

Grijs: Grijze spreuken worden **aan het einde van het spel** gebruikt en leveren de spelers extra munten op.

In de bijlage worden de spreuken uitgebreid toegelicht.

De goblins

Goblins:

Deze gemene wezens stelen het eerlijk verdiende geld van de spelers als zij op schattenjacht zijn. Enkel **waakhonden** kunnen **de goblins op afstand houden.**

De klauwwaarde geeft de kracht van de goblin aan. De geldwaarde geeft aan hoeveel geld je verliest als je de goblin niet kunt tegenhouden.

Elke goblintegel die je **aan het einde van het spel** bezit levert 1 koperen munt op.

Spelverloop

Treasure Hunter duurt 5 spelronden; elke spelronde bestaat uit 3 fases:

- **Fase 1: Stel je hand samen**
- **Fase 2: Speel je kaarten**
- **Fase 3: Gebruik gele toverspreuken en bereid de volgende spelronde voor**

Opmerking: *De wijzigingen van de spelregels in een spel met twee spelers vind je op pagina 6.*

Fase 1: Stel je hand samen

De kaartdeler geeft **iedere speler** gedekt **9 kaarten** van de trekstapel. De spelers nemen deze kaarten op hand; de overgebleven kaarten vormen een trekstapel naast het spelbord.

Daarna kiest iedere speler **één van zijn kaarten** en legt deze gedekt voor zich neer.

Als alle spelers een kaart hebben gekozen, geven ze **de overgebleven kaarten** gedekt door naar de speler naast zich. In de 1e, 3e en 5e spelronde geeft men de kaarten aan de speler links van hem; in de 2e en 4e spelronde aan de speler rechts van hem.

Herhaal deze stappen **totdat iedere speler 9 kaarten gedekt** voor zich heeft liggen.

Opmerking: *Spelers mogen altijd hun gekozen kaarten bekijken. De laatste kaart wordt niet gekozen; iedere speler neemt de kaart die hij van de speler naast hem krijgt.*

Tenslotte nemen de speler hun kaarten op hand en gaat het spel verder met fase 2.

Voorbeeld (van het kiezen van de eerste twee kaarten):

A) Frank kiest de blauwe 2 en legt deze gedekt voor zich neer. Hij geeft de overgebleven acht kaarten aan de speler links van hem. (Het symbool naast het spelrondefiche geeft aan in welke richting kaarten worden doorgegeven).

B) Hij ontvangt acht kaarten van de spelers rechts van hem. Hij kiest nu de rode 12 en geeft de overgebleven zeven kaarten door naar links.

Fase 2: Speel je kaarten

Deze fase bestaat uit drie stappen in deze volgorde: **A: Schatten zoeken** **B: Goblins verslaan** **C: Munten pakken**

A: Schatten zoeken

De spelers bepalen wie de moeilijk-te-vinden schatten en wie de makkelijk-te-vinden schatten krijgt in de drie gebieden: ijsberg, jungle en lavagrot. Ze beginnen met de ijsberg.

Iedere speler legt **al zijn** ijsberg **avonturierkaarten (blauw kader) open** voor zich neer. Men mag geen kaarten met een blauw kader op hand houden. Daarna berekent iedere speler **de totale krachtwaarde** van zijn avonturiers. Vervolgens kunnen spelers actiekaarten uit hun hand spelen om deze krachtwaarde te beïnvloeden (zie hieronder).

Als dat is gebeurd, gaat het spel verder:

De speler met de **hoogste krachtwaarde** krijgt de **moeilijk-te-vinden schat.**

(De schattegel links van MAX)

De speler met de **laagste krachtwaarde** krijgt de **makkelijk-te-vinden schat.**

(De schattegel rechts van MIN)

In geval van een gelijke stand voor de hoogste en/of laagste krachtwaarde, wint van hen degene met de kaart met de **hoogste krachtwaarde.**

Belangrijk: *Spelers die geen ijsberg kaart hebben gespeeld (omdat ze er geen hadden) en spelers met een krachtwaarde van nul of minder kunnen geen schat krijgen.*

Actiekaarten spelen:

Als alle spelers hun kaarten voor de huidige locatie hebben gespeeld, mag de kaartdeler een actiekaart spelen gevolgd door de andere spelers (volgens de wijzers van de klok). Elke keer als een actiekaart is gespeeld, mogen andere spelers en de speler zelf reageren door ook een actiekaart te spelen.

Als niemand meer een actiekaart wil spelen of als niemand wil reageren op een gespeelde actiekaart, worden de schatten verdeeld.

Opmerking: *In de bijlage worden de actiekaarten uitgebreid beschreven.*

slechts één speler ijsberg kaarten heeft gespeeld, krijgt hij **beide** schatten: de moeilijk-te-vinden en de makkelijk-te-vinden schat. Als niemand ijsberg kaarten heeft gespeeld, worden de twee schattegels uit het spel genomen en gaan terug in de doos.
Spelers leggen de verkregen schattegels open voor zich neer.

Voorbeeld (zonder actiekaarten):

Ani heeft de hoogste krachtwaarde (30). Zij krijgt de moeilijk-te-vinden schat.

Frank krijgt de makkelijk-te-vinden schat, omdat hij de laagste krachtwaarde (3) heeft.

Jenny krijgt niets.

Voorbeeld (gelijke stand):

Jenny en Frank hebben beiden de laagste krachtwaarde. Omdat Jenny de kaart met de hoogste krachtwaarde heeft gespeeld (6) krijgt zij de gele toverspreuk.

Voorbeeld (met actiekaarten):

1) Frank heeft de hoogste krachtwaarde (18) en Ani is tweede (16). Er zijn nog geen actiekaarten gespeeld.

2) Ani speelt haar "Flaming Sword"en verhoogt haar krachtwaarde met 4 naar 20.

3) Frank reacts by playing his Animal Companion, doubling his adventurer sum, giving him the highest total again with 36. Hij krijgt nu de moeilijk-te-vinden schat en Ani krijgt niets.

Doorloop dezelfde stappen om te bepalen **wie de schatten krijgt in de** jungle **en de** lavagrot.
In de jungle moeten spelers jungle avonturierkaarten spelen (groen kader) en in lavagrot natuurlijk lavagrot avonturierkaarten (rood kader).

B: Goblins verslaan

Spelers mogen nu om te beginnen de actiekaart “Scaregoblin” of “Mystery Mule” spelen (zie bijlage).

Daarna leggen alle spelers hun waakhonden open voor zich neer en bepalen hun totale klauwwaarde.

Vervolgens vergelijkt iedere speler **zijn klauwwaarde met de klauwwaarde van elke afzonderlijke goblin:**

Als zijn **klauwwaarde gelijk of groter is dan die van de goblin,** dan is de goblin verslagen en **verliest de speler geen munten.**

Als zijn **klauwwaarde kleiner is dan die van de goblin, dan steelt de goblin munten** van de speler. Het aantal munten is aangegeven op de tegel. De speler moet die munten op deze tegel leggen.

Opmerking: *In het uitzonderlijke geval dat een speler die bestolen wordt geen munten heeft, gebeurt er verder niets.*

Tenslotte **vergelijken de spelers hun klauwwaarde met elkaar.** De speler met de **hoogste klauwwaarde** krijgt elke goblin die is verslagen inclusief de munten op die tegel, die gestolen waren van andere spelers.

Spelers leggen de munten en goblins gedekt voor zich neer.

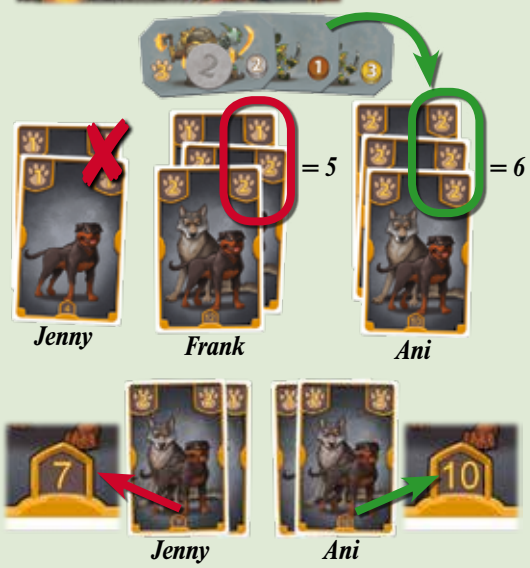
Elke goblin die niet door die speler is verslagen gaat terug in de doos. De gestolen munten op deze tegel gaan terug naar de algemene voorraad.

In case of a **tie** for the highest paw quality, the tied player with the **highest discipline quality** watchdog card claims the goblin tiles.

Voorbeeld (goblins verslaan):

De klauwwaarde van Jenny is 2. Hiermee kan ze de twee onderste goblins verslaan.

De bovenste goblin met klauwwaarde 3 is te sterk voor haar en ze moet een zilveren munt op die tegel leggen.



Voorbeeld (goblins krijgen):

Ani heeft de hoogste klauwwaarde (6). Ze krijgt de drie goblins én de zilveren munt die was gestolen van Jenny.

Voorbeeld (gelijke stand):

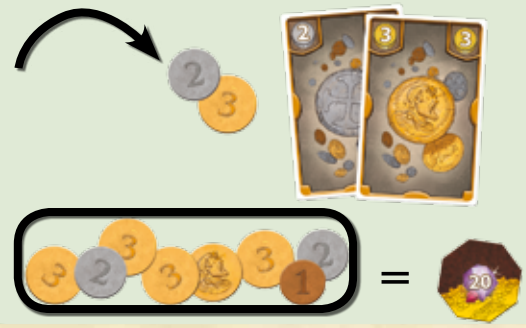
Zowel Jenny als Ani hebben een klauwwaarde van 3. Ani heeft de hoogste gehoorzaamheidswaarde en daarmee wint ze de gelijke stand.

C: Munten pakken

Iedere speler legt **al zijn muntkaarten** voor zich neer en **ontvangt** koperen, zilveren en gouden munten uit de voorraad **volgens zijn kaarten.**

Opmerking: *Edelstenen (waarde 10 en 20) maken het makkelijker om de munten te tellen. Spelers kunnen op elk moment munten inwisselen voor edelstenen en andersom. Ook mogen munten worden ingewisseld voor munten met een vergelijkbare waarde. Aan het einde van het spel hebben edelstenen een waarde van 10 of 20.*

Alle spelers met ongebruikte actiekaarten op hand moeten deze open voor zich neer afleggen.



Voorbeeld:

Frank krijgt een zilveren en een gouden munt uit de voorraad. Daarna ruilt hij munten met een totale waarde van 20 om voor een edelsteen.

Fase 3: Gebruik gele toverspreuken en bereid de volgende spelronde voor

Gebruik gele toverspreuken:

Iedere speler mag nu één of meer gele toverspreuken gebruiken.

Als de speler een toverspreuk gebruikt, **krijgt** hij het aangegeven **aantal munten** uit de voorraad en legt de **toverspreuktegel terug in de doos.**

Een speler is niet verplicht om gele toverspreuken te gebruiken in de spelronde waarin hij deze heeft gekregen.

Aan het einde van het spel zijn gele toverspreuken niets waard.

Opmerking: *In de bijlage worden de toverspreuken uitgebreid beschreven.*

Voorbeeld:

Ani heeft 4 jungle avonturierkaarten in deze spelronde gespeeld. Ze gebruikt de toverspreuk “Sterk team” en krijgt 4 zilveren munten (4 x 2).

Bereid de volgende spelronde voor

- **Schud alle kaarten en leg deze in een gedekte trekstapel.** De volgende speler (volgens de wijzers van de klok) wordt de nieuwe kaartdeler.
- **Trek drie tegels** van elke stapel met schattegels (moeilijk-te-vinden en makkelijk-te-vinden) en leg deze van boven naar beneden op de betreffende velden.
- Leg een goblintegel van de stapel op elk goblinveld.

!! Belangrijk: *In de vijfde spelronde kan men geen gele toverspreuken krijgen! Als deze worden getrokken, leg deze dan in de doos en trek een vervangende schat, totdat je een grijze toverspreuk of artefact trekt.*

- Verplaats het spelrondefiche naar het volgende veld. De nieuwe spelronde kan beginnen!

Opmerking: *Sla deze stap in de vijfde spelronde over en ga verder met het einde van het spel.*

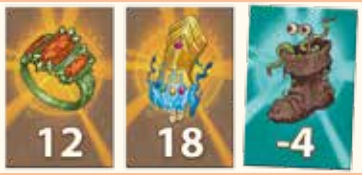
Einde van het spel

Het spel is afgelopen na de vijfde spelronde. De spelers bepalen hun eindscore:

Draai het spelbord om, zodat het scorespoor zichtbaar is.

Ieder speler neemt twee scorefiches van dezelfde kleur en legt er één voor zich neer en het andere naast het scorespoor.

Iedere speler scoort zijn munten op het scorespoor:

1) Totale waarde in munten voor **grijze toverspreuken**		*= 6*
2) Totale waarde in munten voor **artefacten**		*= 26*
3) Totale waarde in munten voor verkregen **goblintegels**		*= 3*
4) Totale waarde van **munten en edelstenen.**		*= 41*

Voorbeeld:

Ani berekent haar score: 6 (grijze toverspreuken) + 26 (artefacten) + 3 (goblintegels) + 41 (munten en edelstenen). Voor elke onderdeel zet ze haar scorefiche vooruit op het scorespoor. Haar eindscore is 76.

De speler met het hoogste aantal is de beste schatzoeker en wint het spel. In geval van een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Wijziging spelregels in een spel met twee spelers

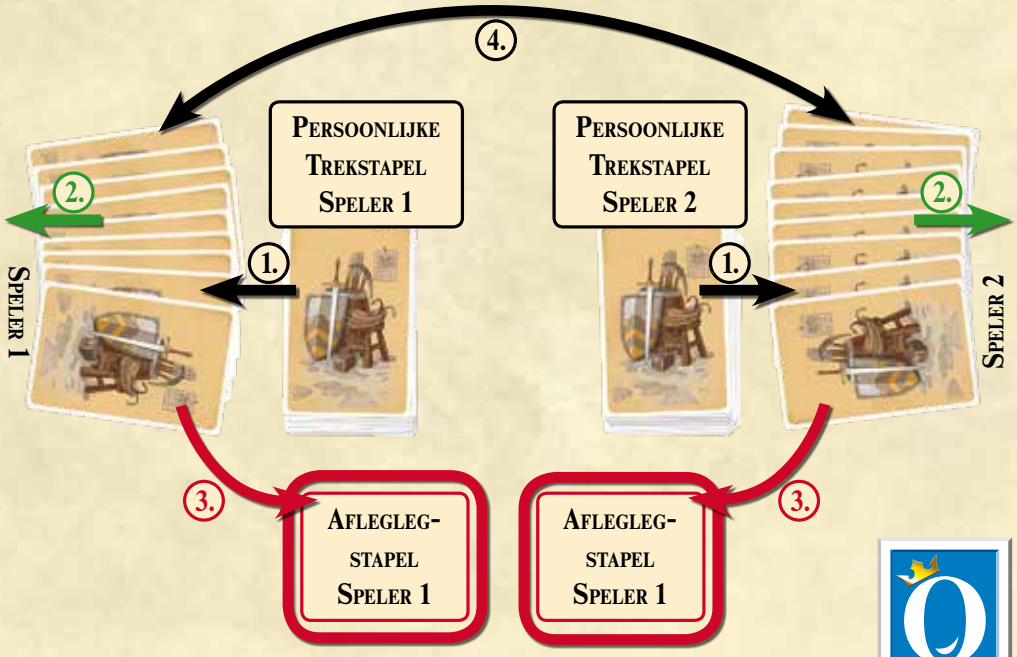
Fase 1: Stel je hand samen

Iedere speler krijgt **9 kaarten en neemt deze op hand.** Daarnaast krijgt hij nog eens **9 kaarten en legt deze in een persoonlijke trekstapel** voor zich neer.

Elke keer **voordat** een speler moet kiezen welke kaart hij wil houden, **trekt hij één kaart van zijn persoonlijke trekstapel en neemt deze op hand.**

Daarna kiest hij **één kaart** die hij gedekt voor zich neer legt en een kaart die hij gedekt aflegt. Daarna geeft hij de overgebleven kaarten aan de andere speler.

Alle andere regels blijven ongewijzigd.



© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved

Overzicht actiekaarten

Spelers **mogen** actiekaarten spelen, maar zijn niet verplicht dit te doen. Actiekaarten kunnen enkel na het spelen van avonturierkaarten en/of voor het verslaan van de goblins worden gespeeld. Alle niet-gebruikte actiekaarten worden afgelegd aan het einde van de ronde.

Deze vier actiekaarten kunnen worden gespeeld bij de drie gebieden ijsberg, jungle en lavagrot.

If a player has not played any adventurer card of the current location he cannot play one of these four action cards.

Flaming Sword (...):

De speler verhoogt zijn krachtwaarde met 4.

9 + 11 + 4 = 24

Goblin Mercenaries (...):

De speler verhoogt zijn krachtwaarde met 8 en moet een koperen munt op elke goblintegel leggen.

12 + 8 = 20

Shrinking Potion (...):

De speler verlaagt zijn krachtwaarde met 2.

3 - 2 = 1

Sleeping Beauty (...):

De speler verlaagt de krachtwaarde van een van zijn kaarten naar nul.

1 (+12-12) = 1

!! ***Belangrijk:*** *Een speler kan enkel een makkelijk-te-vinden schat krijgen, als zijn krachtwaarde minstens 1 is. Als een speler zijn krachtwaarde met "Shrinking potion" en/of "Sleeping Beauty" verlaagt naar 0 of lager, krijgt hij niets.*

Animal Companions (...):

The player doubles the sum of every played adventurer card. Elke "Companion" kan slechts in een bepaalde gebied worden gespeeld: de poolbeer op de ijsberg, the tiger in the jungle, and the dragon in the lavagrot.

Example:

Frank plays the polar bear and doubles his adventurer sum, thus his total is:

(3 + 5 + 9) x 2 = 34.

Scaregoblin (...):

De Goblins stelen geen munten van je in deze spelronde. Dit geldt zelfs als je klauwwaarde lager is of als je helemaal geen waakhonden hebt.

Opmerking: *Als een speler een "Scaregoblin" speelt en hij heeft ook waakhonden, vergelijkt hij zijn klauwwaarde met zijn tegenstanders om te bepalen wie de goblintegels krijgt.*

Mystery Mule (...):

Als een speler deze kaart speelt, trekt hij onmiddellijk de bovenste kaart van de trekstapel en voegt deze toe aan zijn hand. Als het een avonturier is voor het huidige gebied, dan moet hij deze direct spelen. Als het een avonturier is voor een gebied, dat reeds bezocht is in deze spelronde, dan moet hij deze bij die kaarten afleggen (zonder effect). In elk ander geval houdt hij de kaart op hand om later te spelen in deze spelronde.

Voorbeeld:

Jenny speelt de "Mystery Mule" en heeft geluk: ze trekt een waakhond met klauwwaarde 2. Nu kan ze goblins verslaan en verliest geen munten.

Overzicht toverspreuken

Gele toverspreuken kunnen enkel in fase 3: Gebruik gele toverspreuken worden gebruikt:

Strong Team (Sterk team):

De speler krijgt de afgebeelde munt voor elke avonturierkaart die hij gespeeld heeft in dat gebied in deze spelronde.

Voorbeeld:

Jenny speelt "Sterk team" (één gouden munt per rode kaart) en krijgt twee gouden munten voor haar avonturiers in de lavagrot.

Packmaster (...):

De speler krijgt de afgebeelde munt voor elke waakhondkaart die hij gespeeld heeft in deze spelronde (niet voor de klauwwaarde!)

Voorbeeld:

Jenny speelt "Packmaster" (zilveren munt) en krijgt vier zilveren munten, één voor elke waakhondkaart.

Special Team (Speciaal team):

De speler krijgt een gouden munt voor elke avonturierkaart met de aangegeven krachtwaarde. Het maakt niet uit in welk gebied hij deze heeft gespeeld.

Voorbeeld:

Jenny speelt "Speciaal team 4, 5, 6) en krijgt vijf gouden munten, één voor elke avonturier met krachtwaarde 4, 5 of 6.

It's raining coins (Muntenregen):

De speler krijgt dezelfde munten die hij deze spelronde vanwege muntkaarten heeft gekregen, eenmaal of tweemaal!

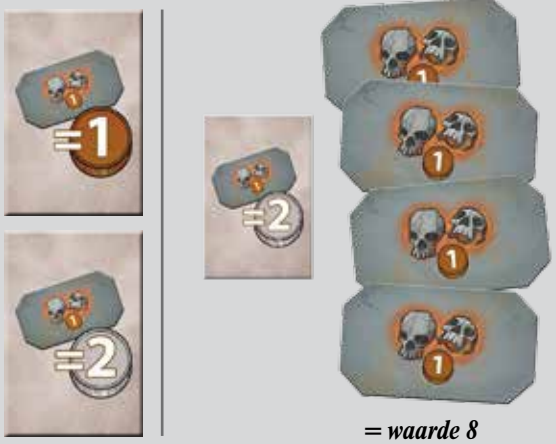
Voorbeeld:

Jenny speelt "Muntenregen 2x" en krijgt zestien munten bovenop de acht munten die ze reeds in de fase 2 van deze spelronde had gekregen.

Grijze toverspreuken worden gescoord aan het einde van het spel:

Master of Goblins (Goblinveroveraar):

De speler krijgt de afgebeelde munt voor elke verkregen goblintegel (bovenop de gebruikelijk koperen munt per goblintegel).



Voorbeeld:

Frank heeft de "Goblinveroveraar" (zilveren munt). Dit levert hem 8 op, 2 voor elke goblintegel.

= waarde 8

Collector's Craze (Verzamelwoede):

De speler krijgt de afgebeelde munt voor elke verkregen schattegels (inclusief ongebruikte gele toverspreuken en deze toverspreuk).

Voorbeeld:

Frank heeft de "Verzamelwoede" (koperen munt) en dit levert hem 6 op, 1 voor elke schattegel (inclusief deze).

= waarde 6