



VENTURESOME

SPELREGELS

In dit spel moet je een zootje ongeregeld met avonturiers samenstellen in de hoop oude schatten te vinden.

Benut de vaardigheden van je benedeleden, vergeet je tegenstanders niet te dwarsbomen en houd gevaren in de gaten. Je tegenstanders willen je bestelen, je bende manipuleren of andere gemene streken uithalen... en zo de overwinning in de wacht slepen. Je moet knopen doorhakken: wil je je hachje redden en op zoek gaan naar schatten of wil je je tegenstanders tegenwerken?

Je kunt ook beide proberen, als je tenminste het risico durft te nemen!

SPELMATERIAAL

63 karakterkaarten (9 in 7 kleuren)

Een karakterkaart stelt een **benedeled** voor in het spel. Ieder karakter heeft een **kleur** (zie de achtergrond bij de iconen), een uniek **effect** en een van de volgende **iconen**:



12 gevaarkaarten

Tijdens hun expeditie krijgen de spelers te maken met allerlei gevaren op de gevaarkaarten.

6 intimidatiekaarten

De intimidatiekaarten hangen samen met het effect op één bepaalde karakterkaart (Artefactenjager – zie „Overzicht effecten karakterkaarten”)



VOORBEREIDING

- Schud alle **karakterkaarten** en leg ze als een gedekte stapel op de tafel.
 - Geef iedere speler **6 karakterkaarten** (in een spel met 2 spelers **9 kaarten**). De spelers mogen hun kaarten bekijken, maar niet aan de andere spelers laten zien.
 - Voorzie naast de stapel karakterkaarten ruimte voor een **aflegstapel**. De spelers zullen daar alle karakterkaarten afleggen die ze verwijderen. De aflegstapel is open en de spelers mogen te allen tijde de afgelegde karakterkaarten bekijken.
 - Schud alle **gevaarkaarten** en leg ze als een gedekte stapel op de tafel.
 - Voorzie naast de stapel gevaarkaarten ruimte voor een **aflegstapel**. De aflegstapel is open en de spelers mogen te allen tijde de afgelegde gevaarkaarten bekijken.
 - Draai zoveel **gevaarkaarten** open als er spelers zijn en leg ze naast de stapel gevaarkaarten, zodat ze voor alle spelers zichtbaar zijn.
 - Leg de **intimidatiekaarten** als een gedekte stapel op de tafel. Je hoeft ze niet te schudden.
- Kies een startspeler, bijvoorbeeld de speler die er het avontuurlijkst uitziet.



SPELVERLOOP

Het spel duurt **drie ronden**. In elke ronde voeren de spelers hun beurt uit (te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee) tot aan de voorwaarde voor het beëindigen van de ronde is voldaan.

De spelers spelen in elke beurt **1 karakterkaart** uit hun hand in hun **Expeditie** (dat wil zeggen voor zich op tafel) en voeren het effect ervan uit. Dat betekent dat de Expeditie van de spelers met elke beurt groter wordt. Op een bepaald moment zal een speler echter geen kaart meer kunnen spelen. Als dat gebeurt, beëindigt die speler zijn huidige beurt door 1 van de beschikbare **gevaarkaarten** af te handelen en zijn verzamelde expeditieleden af te leggen op zijn persoonlijke **schatstapel**. De kaarten in die stapel leveren aan het einde van het spel punten op. De andere spelers spelen door (tenzij ze hun beurt ook al hebben beëindigd) tot ze allemaal hun beurt hebben beëindigd.

Verloop van een beurt

Een spelersbeurt bestaat uit drie fasen die in de volgende volgorde **moeten worden uitgevoerd**:

I. Speel een gekozen karakterkaart in je Expeditie

Kies **1 kaart** uit je hand en leg ze open voor je op tafel. De kaarten voor je op tafel vormen je **Expeditie**.

Als er al kaarten in je Expeditie liggen, moet je de nieuwe kaart links of rechts van de rij eerder gespeelde kaarten leggen, je mag ze niet tussen reeds gespeelde kaarten leggen. De volgorde van de kaarten in je Expeditie kan namelijk de uitvoering van bepaalde gevaarkaarten beïnvloeden.

Belangrijk: een speler mag een karakterkaart uit zijn hand, waarvan de kleur al in zijn Expeditie voorkomt, **niet spelen**. *Voorbeeld: als er al een Professor in zijn Expeditie aanwezig is, mag hij niet nog een Professor uit zijn hand spelen.*

Belangrijk: door de beperking hierboven kan het zijn dat een speler geen kaart uit zijn hand kan spelen. In dat geval slaat hij stap I en II over en gaat hij direct over naar stap III.

Belangrijk: als een speler de laatste kaart uit zijn hand heeft gespeeld, slaat hij stap II over en gaat hij direct over naar stap III.

II. Voer het effect van de gespeelde karakterkaart uit

Nadat je een karakterkaart hebt gespeeld, **MOET** je het effect ervan uitvoeren (zie voor de details over de effecten het 'Overzicht effecten karakterkaarten').

Onthoud dat het effect van de laatste kaart die je uit je hand speelt, niet wordt uitgevoerd.

III. Handel een gevaarkaart af

Sla deze stap over tenzij in een van de volgende situaties:

1. Als je in stap I de laatste karakterkaart uit je hand speelt.
2. Als je stap I niet kunt uitvoeren omdat je geen karakterkaart uit je hand kunt spelen. Toon in dat geval alle kaarten in je hand en leg ze af op de aflegstapel karakterkaarten.

Een gevaarkaart afhandelen:

1. Kies 1 van de openliggende **gevaarkaarten** en voer het effect ervan uit (zie voor de details over de effecten het 'Overzicht effecten gevaarkaarten').
2. **Draai** de uitgevoerde gevaarkaart om (ze is niet langer beschikbaar voor de andere spelers).
3. Leg alle karakterkaarten die nog in je **Expeditie** liggen af op je persoonlijke schatstapel (je mag de kaarten in je **schatstapel** te allen tijde bekijken, maar je mag niet de schatstapel van een andere speler bekijken).
4. **Wacht** tot de andere spelers klaar zijn. De ronde eindigt nadat alle spelers een gevaarkaart hebben afgehandeld.

Belangrijk: de spelers die een **gevaarkaart** hebben afgehandeld, nemen niet langer deel aan de huidige ronde en kunnen dus ook niet worden getroffen door de effecten van bepaalde kaarten. Als slechts 1 speler overblijft, kan die speler nog altijd kaarten spelen met een effect op andere spelers (bijvoorbeeld de Avonturier, de Aeronaut of de Verzamelaar), maar hij voert die effecten niet uit. De speler blijft kaarten spelen tot ook hij een gevaarkaart moet afhandelen (en dus zijn beurt beëindigt).

Einde van de ronde en voorbereiding van een nieuwe ronde

De ronde eindigt nadat alle gevaarkaarten zijn afgehandeld.

1. Leg alle afgehandelde **gevaarkaarten** af op de open aflegstapel gevaarkaarten.
2. Draai zoveel **gevaarkaarten** open als er spelers zijn. Als de trekstapel gevaarkaarten leeg is, schudden de spelers alle afgelegde gevaarkaarten tot een nieuwe trekstapel en draaien ze gevaarkaarten om.
3. Geef iedere speler opnieuw **6 karakterkaarten** (in een spel met 2 spelers **9 kaarten**). Als de trekstapel karakterkaarten leeg is, schudden de spelers alle afgelegde karakterkaarten tot een nieuwe trekstapel en delen ze karakterkaarten uit.
4. Draai een eventuele openliggende intimidatiekaart om.
5. De speler links van de speler die in de vorige ronde als laatste een gevaarkaart afhandelde, wordt de nieuwe startspeler.

Belangrijk: in de laatste (derde) ronde van het spel zou het kunnen dat er niet meer voldoende karakterkaarten in de stapel zijn voor alle spelers. Zorg er in dat geval voor dat iedere speler evenveel kaarten krijgt (minder dan normaal). Eventuele overblijvende kaarten (als het aantal niet deelbaar is door het aantal spelers) blijven op de trekstapel.

EINDE VAN HET SPEL EN SCORE

Aan het einde van de **derde ronde** tellen de spelers hun overwinningspunten (OP). De speler met de meeste OP wint het spel!

Om hun eindscore te berekenen, draaien de spelers alle kaarten uit hun schatstapel om en ze tellen de OP als volgt:

- **1/2/3 OP** voor elk van de volgende iconen:



- **1 OP** voor elk artefacticoon EN **4 OP** voor elke set van **3 identieke artefacten (ongeacht hun kleur)**.



- **1 OP** voor elke kaart in de kleur van de kaart met het kaarticoon (ook de kaart met het kaarticoon zelf telt mee, net zoals andere kaarten met het kaarticoon in dezelfde kleur).



Een kaart kan dus meerdere keren punten opleveren.

Voorbeeld: de blauwe kaart met het icoon van 2 sieraden is 2 OP waard, maar kan nog 1 OP opleveren als de speler ook de blauwe kaart met daarop het kaarticoon heeft.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de **minste** kaarten in zijn schatstapel. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de **minste** OP voor Sieraden. Is het dan nog gelijk, dan worden die spelers gediskwalificeerd voor omkoping en wint de speler met de **minste** OP. Als alle spelers zo worden gediskwalificeerd, delen ze de nederlaag. Wie echt risico's durft te nemen, zal nooit een gelijke stand hebben.