

# BAKONG

Een hindernisspel  
voor de hele familie van Antoine Bauza,  
geïllustreerd door Pierô.

SPILREGELS



ASMODEE

In **Bakong** zijn de spelers onversaagde avonturiers op zoek naar de prachtigste en grootste smaragden, diep verstopt in de Cambodische jungle. Gewapend met hun rugzak en hun moed, proberen ze de jungle te doorkruisen en de talloze obstakels en vallen te ontwijken. Maar de jungle is een verraderlijke en voortdurend veranderende plaats, en het is moeilijk om een weg zonder gevaar te vinden.



## Doel van het spel

Het doel van het spel is om de tempel van Bakong te bereiken waarbij je vanuit jouw basiskamp vertrekt en zo snel mogelijk probeert om terug te keren van deze tocht met de meeste smaragden.



## Spelmateriaal

- 24 jungletegels ;
- 1 basiskamp-tegel ;
- 1 Bakong tegeltempel ;
- 6 rugzak-spelborden ;
- 6 avonturier pionnen ;
- 2 zeszijdige dobbelstenen ;
- 6 grote smaragden ;
- 20 kleine smaragden (x3) ;
- 20 kleine smaragden (x1) ;
- 12 pionnen « oeps » ;
- 2 series van elk 8 voorwerpen ;
- 1 tegel « eerste aankomst » ;
- deze spelregels.



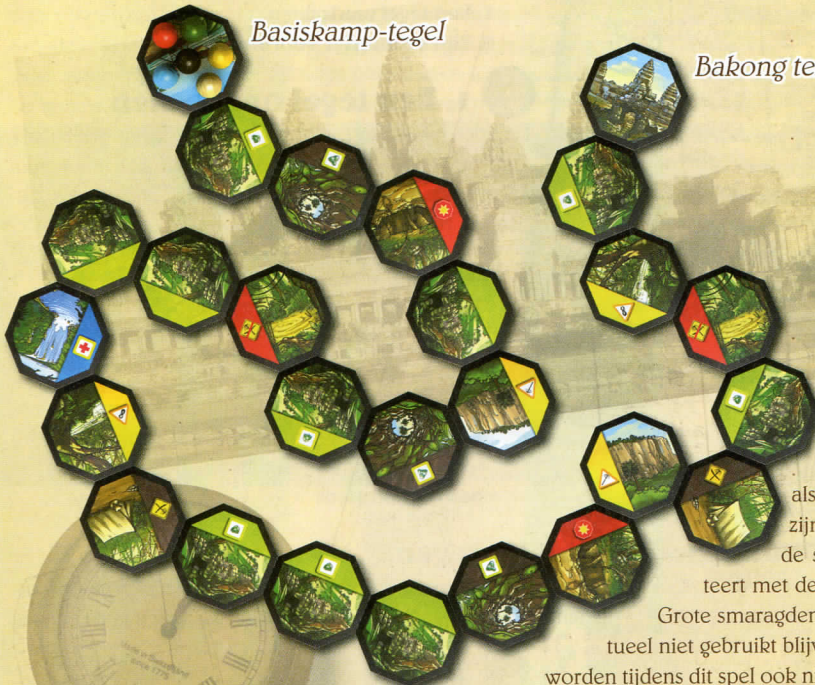


# Voorbereiding

Eén van de spelers neemt de jungletegels en stelt een route samen die begint bij de basiskamp-tegel en eindigt bij de Bakong tempeltegel. Deze tegels worden in een willekeurige volgorde geplaatst. Ze kunnen open of gedekt geplaatst worden.

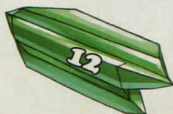
*Basiskamp-tegel*

*Bakong tempeltegel*



Neem evenveel grotesmaragden als dat er spelers zijn waarbij je eerst de smaragden selecteert met de hoogste waarde. Grote smaragden die je dan eventueel niet gebruikt blijven in de doos en worden tijdens dit spel ook niet gebruikt.

*Voorbeeld: voor een spel met 3 spelers, gebruik je de grote smaragden met de waarden 17, 13 en 12 punten.*



Je verdeelt de voorwerpen in paren en plaatst deze binnen handbereik van de spelers.

Iedere speler neemt een rugzak-spelbord en de gelijkgekleurde avonturierpion. Deze avonturierpionnen plaats je allemaal samen op de basiskamp-tegel.

De jongste speler mag met het spel beginnen. Hij selecteert een voorwerp van de beschikbare voorwerpen en schikt deze in zijn rugzak. Iedere speler voert hierna dezelfde handeling uit, en dit volgens de wijzers van een klok.

# Verloop van het spel

De spelers voeren elk hun spelbeurt uit en dit volgens de wijzers van een klok. Tijdens zijn beurt, gooit elke speler met de twee dobbelstenen en voert de volgende twee acties uit, in deze volgorde :

*Voorbeeld : Indy gooit met de dobbelstenen en werpt een 3 en een 5. Hij kiest de « 3 » en draait de derde jungletegel om die zich voor zijn avonturierpion bevindt.*



1. Een tegel omdraaien ;
2. Zijn avonturier vooruit bewegen.



## 1. Een tegel omdraaien

De speler kiest één resultaat van de twee dobbelstenen en draait de jungletegel om die zich voor hem bevindt op de overeenstemmende afstand als dit-zelfde resultaat.

**Opmerking :** de basiskamp-tegel en de Bakong tempeltegel kan je nooit omdraaien. Kiest een speler voor een resultaat dat overeenstemt met een dergelijke tegel of deze overschrijdt, dan kan je niets omdraaien.

Draai je een tegel om waarop zich andere avonturiers bevinden, dan heeft dit geen effect op deze avonturiers.



## 2. Zijn avonturier vooruit bewegen

Het resultaat van de tweede dobbelsteen duidt het aantal tegels aan waarop de avonturier zich mag voortbewegen. Deze verplaatsing gebeurt in de richting van de tempel te Bakong bij het gaan en is in de richting van het basiskamp bij het terugkeren.

*Voorbeeld : Indy heeft zijn « 3 » gebruikt om een tegel om te draaien, zijn « 5 » gebruikt hij om zich vooruit te bewegen. Daarom mag hij zijn avonturierpion met 5 tegels vooruit verplaatsen.*



Opgelet, om zijn avonturier vooruit te laten bewegen, moet de speler rekening houden met de tegels die hij doorkruist. Bepaalde tegels (meer bepaald de gele) kunnen een avonturier ervan verhinderen om zijn volledige beweging te laten uitvoeren. Andere dan weer (de rode) kunnen een positief effect hebben of zorgen dat de avontuur een voorwerp verliest.

*De gevolgen van alle tegels worden verderop in de regels uitvoerig en gedetailleerd beschreven.*



## De rugzakken, voorwerpen en smaragden

De smaragden leveren overwinningspunten op voor de speler die ze kan meenemen op het einde van het spel, en de voorwerpen helpen de avonturiers om de jungle te doorkruisen. De spelers zullen genoodzaakt zijn om hun voorwerpen en hun smaragden te schikken in hun rugzakken. Deze beschikbare ruimte zal steeds beperkt zijn en keuzes zullen gemaakt moeten worden. Voorwerpen en smaragden plaats je op de lege vakken die hiervoor voorzien zijn in je rugzak (het is niet toegestaan om de voorwerpen of de smaragden te stapelen). Heeft een speler lege vakken in zijn rugzak, dan zal hij bijkomende voorwerpen kunnen meenemen, maar opgepast: in de zakken die zich aan de zijkanten bevinden en in de bovenste zak kan je enkel de kleine smaragden en het kompas plaatsen. Al de andere voorwerpen kan je enkel maar in het centrale vak plaatsen van je rugzak.



Heeft een speler extra plaats nodig om een voorwerp of om nieuwe smaragden te plaatsen die hij net verkregen heeft, dan staat het hem vrij om een voorwerp en/of kleine smaragden achter te laten om hierdoor terug plaats te krijgen in zijn rugzak (de voorwerpen (en smaragden) die je weggooit, belanden terug in de reserve). De grote smaragden mag je nooit weggooien!

Je kan op elk ogenblik de inhoud van je rugzak terug schikken.

**Belangrijk :** een speler kan **NOOIT** tweemaal hetzelfde voorwerp in zijn rugzak hebben.

De effecten van alle voorwerpen worden verderop in de regels uitvoerig en gedetailleerd beschreven.



## Aankomst in de Tempel !

Het hoofddoel van de avonturiers is natuurlijk om zo snel mogelijk in de tempel van Bakong aan te komen om hier een grote smaragd in de wacht te slepen. Het is niet nodig om exact op de Bakong tempeltegel te eindigen: is het een speler gelukt om met zijn verplaatsing op deze tegel of verder te belanden, dan stopt hij op de tempel in Bakong en de resterende stappen van de verplaatsing worden niet uitgevoerd.

De vloek van de grootste smaragd  
**OPGELET**, de grootste smaragd  
(met waarde 17) is vervloekt :  
zodra je deze in je rugzak  
wegstopt, kan je niet meer  
genieten van de voordelige  
effecten van de watervaltegels.



Enmaals aangekomen op deze tegel, kiest de speler één van de grote smaragden die hier beschikbaar zijn.

Heeft een speler plaats nodig in zijn rugzak om de grote smaragd te plaatsen, dan kan hij alsnog smaragden of voorwerpen achterlaten. De achtergelaten smaragden belanden terug in de reserve maar de voorwerpen laat je achter op de Bakong tempeltegels: de avonturiers die nog arriveren na deze speler, hebben de mogelijkheid om deze voorwerpen op te nemen en ze te schikken in hun rugzak.



## Terugkeer naar het basiskamp !

Het tweede doel van de avonturiers, is om natuurlijk ook veilig en wel terug te keren naar het basiskamp. De regels van dit traject zijn dezelfde als de regels voor het traject naar de tempel.

**Opgelet** : het is niet mogelijk om je grote smaragd te verliezen in het drijfzand!



## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler erin slaagt om de basiskamp-tegel te bereiken. Hij verdient ook de tegel: « eerste aankomst ».

De spelers berekenen hun overwinningpunten als volgt :

- ⊙ de pion van de grootste smaragd : 17, 13, 12, 10, 9 of 8 punten ;
- ⊙ elke pion voor een kleine smaragd (x1) : 1 punt ;
- ⊙ elke pion voor de kleine smaragden (x3) : 3 punten ;
- ⊙ de tegel « eerste aankomst » : 3 punten ;
- ⊙ elke tegel « oeps » : je verliest 3 punten per « oeps » tegel.

De speler die de meeste punten behaalt, wint ook het spel.

Heb je een gelijkspel, dan zal die speler winnen die de

grootste smaragd meebracht uit de tempel van Bakong (van de spelers die een gelijke score behaalden).



## Beschrijving van de tegels

### Jungle

Er bestaan twee vegetatietypes voor deze soort : bepaalde types leveren EEN kleine smaragd op voor de avonturiers die hierop belanden, andere hebben helemaal geen effect.

6

Hier valt niets te verdienen !



Als je hier even halt op houdt, dan ontvang je een kleine smaragd.



## Verlaten kamp

Een avonturier die **even halt houdt** op een verlaten kamp, kan een voorwerp naar zijn keuze nemen uit de voorwerpen die beschikbaar zijn in de reserve. Dit voorwerp moet hij in zijn rugzak schikken.



## Waterval

Over een ware verfrissing gesproken! Een avonturier die **even halt houdt** op een waterval mag een « oeps » pion in de reserve plaatsen. Heeft hij geen enkele van deze pionnen, dan heeft de tegel geen andere uitwerking.



## Grot

Een avonturier die **even halt houdt** in een grot, moet de twee dobbelstenen werpen : hij neemt evenveel smaragden uit de reserve als het kleinste resultaat geeft van de twee dobbelstenen.

*Belangrijk : je smaragden kan je niet zomaar « inwisselen » voor kleinere smaragden. Wens je een pion te nemen die 3 kleine smaragden voorstelt, dan ben je verplicht om tenminste een 3 te gooien op het kleinste resultaat van de twee dobbelstenen.*



## Rivier

Beland je op een dergelijke tegel, dan moet je jouw avonturier verplicht even laten stoppen op deze tegel, zelfs als je verplaatsing je verder zou voeren dan deze tegel. De avonturiers die een koord gevonden hebben, worden hierdoor niet beïnvloed.



## Klif

Beland je op een dergelijke tegel, dan moet je jouw avonturier verplicht even laten stoppen op deze tegel, zelfs als je verplaatsing je verder zou voeren dan deze tegel. De avonturiers die een klimhaak gevonden hebben, worden hierdoor niet beïnvloed.



## Valkuil

Alle avonturiers die deze tegel **passeren of even hierop halt houden**, ontvangen een « oeps » pion, die je uit de reserve neemt. Deze pion plaats je naast je rugzak.



## Drijfzand

Alle avonturiers die deze tegel **passeren of even halt hierop houden**, moeten een voorwerp van hun keuze weggooien die terug in de reserve belandt (op het einde van hun beurt). Bezitten ze geen voorwerpen, dan heeft deze tegel geen andere uitwerking.



# Beschrijving van de voorwerpen



## Koord



Bezit een speler een koord, dan negeert hij de gele tegels van de **rivier** : hij zal er geen halt op moeten houden.



## Klimhaak



Bezit een speler een klimhaak, dan negeert hij de gele tegels van het **klif** : hij zal er geen halt op moeten houden.



## Verbanddoos



Bezit een speler de verbanddoos, dan negeert hij de rode tegels van de **mijn-schacht**. Hij neemt geen « oeps » pionnen meer (had hij reeds « oeps » pionnen ontvangen voordat hij de verbanddoos gevonden had, dan blijven deze in zijn bezit en worden ze niet in de reserve geplaatst).



## Dagboek



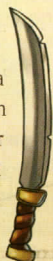
Bezit een speler het dagboek, dan kan hij de twee dobbelstenen nogmaals gooien indien hij niet tevreden is met het geworpen resultaat.

Het tweede resultaat wordt dan wel behouden. Dit voorwerp kan je enkel gebruiken na het omdraaien van een tegel !



## Machete

Bezit een speler de machete, dan **kan** hij één extra tegel vooruit bewegen bovenop het resultaat van de dobbelsteen die hij wenste te gebruiken voor zijn verplaatsing (de regels voor de tegels en hun uitwerken dienen wel gevolgd te worden).



## Fakkel



Een speler die de fakkel bezit, mag een bijkomende kleine smaragd nemen zodra hij even halt houdt in een **grot** of op een **vegetatietype** dat je toelaat om een dergelijke smaragd te verkrijgen.



## Kaart



De speler die de kaart bemachtigd heeft, mag een tweede tegel omdraaien die zich voor zijn avonturier bevindt en dezelfde kleur heeft als de eerste omgedraaide tegel. Is er geen andere tegel zichtbaar van deze kleur, dan heeft deze kaart geen uitwerking.

*Indy heeft net een klif-tegel omgedraaid. Hij kan ook de riviertegel omdraaien.*



## Kompas



Bezit een speler het kompas, dan **kan** hij één tegel minder bewegen dan het resultaat dat aangeduid wordt door de dobbelsteen die hij hiervoor wenst te gebruiken (duidt de dobbelsteen een « 1 » aan, dan is de speler verplicht om een vakje op te schuiven, hij mag niet zomaar blijven staan).