



YAK

SPELREGELS

YAK

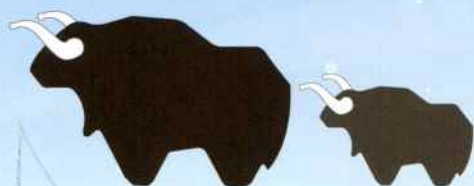
In het afgelegen Himalaya-gebergte is de bevolking voor hun levensonderhoud afhankelijk van jakken.

Dankzij hen kunnen verkopers door de regio rondtrekken en de dorpen voorzien van al hun essentiële goederen. Het kan voor de verkopers en hun jakken soms echter lastig zijn om hun weg te vinden door de dichte mist die vaak in de bergen hangt. Om hen te helpen hun jakken door deze hoge bergtoppen te leiden, heeft de dorpsoudste jou de taak gegeven om een stenen toren te bouwen.

De spelers moeten goed op de verkopers en de opkomende mist letten zodat hun bouwproject niet letterlijk de mist ingaat.

INHOUD

4 JAKKEN



1 BABYJAK

4 KARREN



(*zie montagetekening)

8 KARPANELEN

(2 van elk)



* MONTAGETEKENING KAR



Bevestig de hoorns aan alle jakken en bevestig aan alle karren 2 wielen en een set karpanelen: vleesbeperking-panels, broodbeperking-panels, melkbeperking-panels en de 'maximaal 2 soorten'-beperking-panels.

Bevestig daarna aan elke jak een kar om de 4 rijtuigen te vormen.

1 SPELBORD



4 SPELERSBORDEN



1 (STEENGROEVE)-ZAKJE



64 GEKLEURDE STENEN

(8 stenen per kleur)



45 VOEDSELFICHES

(15 melk + 15 vlees + 15 brood)



8 KRISTALLEN STENEN



1 BERG



1 MISTFICHE



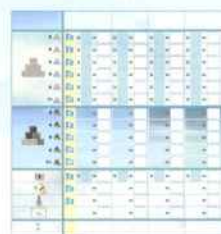
5 MISTBLOKJES



1 STOEPA-FIGUUR



1 SCOREBLOK



12 ACTIEKAARTEN

(in 4 spelerskleuren)



8 BONUSKAARTEN

(alleen voor spelvariant)



VOORBEREIDING

1. Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
2. Elke speler neemt een **spelersbord** en een set met 3 verschillende **actiekaarten** van dezelfde kleur. Daarna legt elke speler 1x vlees 🍖, 1x melk 🥛 en 1x brood 🍞 op hun yurt.
3. Plaats de spelersborden rond het spelbord op basis van het aantal spelers (zoals rechts afgebeeld). Plaats daarna het vereiste **aantal rijtuigen** voor elke speler op de weg van het bord, waarbij alle jakken naar links kijken. (4 rijtuigen in een spel met 4 spelers en 3 rijtuigen in een spel met 2 of 3 spelers).

Let op: De voorbereiding voor een spel met 2 of 3 spelers wordt hiernaast uitgelegd.

Leg 3 voedsel fiches van **elke soort** (in totaal 9 fiches) in het achterste deel van het 🍖/🥛/🍞 rijtuig.

Leg 3 voedsel fiches van **elke soort volgens de beperkingen** (in totaal 6 voedsel fiches per rijtuig) in het achterste deel van de andere rijtuigen. (Geen brood in het 🍞 rijtuig, geen vlees in het 🍖 rijtuig en geen melk in het 🥛 rijtuig).

4. Leg 2 voedsel fiches van elke soort in het midden van het spelbord. Dit is de **markt**.
5. Vul het **zakje** met de **gekleurde stenen** en de **kristallen stenen** (in totaal 72 stenen). Leg de 5 **mistblokje**s opzij.

Let op: Verwijder in een spel met 2 of 3 spelers 1 willekeurige kleur (geen kristallen stenen) volledig uit het zakje (8 stenen) en **verwijder daarnaast** 1 steen van elke overgebleven kleur, inclusief 1 kristallen steen. Leg alle verwijderde stenen, ongebruikte actiekaarten, spelersborden en voedsel fiches terug in de doos.

Pak 3 stenen voor elk rijtuig op het bord en leg deze in het voorste deel van het rijtuig.

6. Voeg de 5 mistblokje toe aan het zakje en leg deze binnen het bereik van alle spelers.
7. Plaats de **berg** naast het spelbord en leg het **mistfiche** ☁ op het meest rechtse vakje van het **bergspoor**.
8. Zet het **stoepa-figuur** 🏠 in elkaar en zet deze op het spelbord.
9. Zet de **babyjak** 🐑 voor de persoon die net zo harig als een jak is. Dit is de startspeler voor de eerste ronde. Het spel kan nu beginnen!

DOEL VAN HET SPEL

Een stenen toren met het hoogste aantal punten bouwen.

SPELOVERZICHT

Een ronde wordt een dag genoemd en bestaat uit 3 periodes: zonsopgang, middag en zonsondergang.

Elke dag zullen er verkopers (weergegeven met rijtuigen) langs de yurts van alle spelers komen. Tijdens de middagperiode voert elke speler 1 actie uit die hen helpt bij het bouwen van een stenen toren. (zie rechts).

Aan het einde van de dag, als alle spelers hun actie hebben voltooid, wordt **elk rijtuig verplaatst in de richting die de jakken ophijken** totdat ze voor de volgende speler staan. Het spel wordt gespeeld totdat één van de stenen torens hoog genoeg is om het einde van het spel te activeren.

Rijtuig: De rijtuigen behoren niet aan een specifieke speler toe. In het verdere verloop van deze regels zal het rijtuig dat voor een speler staat worden benoemd als "zijn rijtuig".

Steen: Hiermee worden zowel gekleurde als kristallen stenen bedoeld.

Spel met 4 spelers



Spel met 3 spelers



Spel met 2 spelers

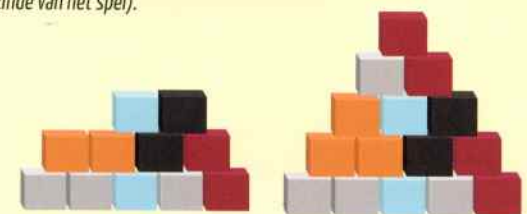


Leg bij een spel met 3 spelers het 🍖/🥛/🍞 rijtuig terug in de doos en plaats de andere rijtuigen voor elke speler op het bord, waarbij alle jakken naar links kijken.

Leg bij een spel met 2 spelers het 🍖/🥛/🍞 rijtuig terug in de doos en plaats vervolgens een rijtuig voor elke speler op het bord, waarbij alle jakken naar links kijken. Plaats een derde rijtuig naast het marktpad tussen de 2 rijtuigen die al op de weg staan, waarbij de jak ook naar links kijkt.

STENEN TOREN:

De voet van de toren bestaat altijd uit 5 stenen op het laagste niveau. Elk nieuw niveau moet 1 steen minder bevatten totdat er 1 steen bovenop ligt. Spelers mogen hierna alsnog stenen bovenop blijven leggen om meer punten te scoren (zie Einde van het spel).



SPELVERLOOP

Elke dag bestaat uit 3 periodes:

1. ZONSOPGANG


2. MIDDAG

3. ZONSONDERGANG

1. ZONSOPGANG

Aan het begin van de dag kiezen alle spelers tegelijkertijd in het geheim 1 van hun 3 actiekaarten (bouwen - bevoorraden - markt) en leggen deze gedekt voor zich neer.

2. MIDDAG


De speler met de babyjak  onthult zijn gekozen kaart eerst en voert de actie uit die op de kaart staat. Het spel gaat nu verder volgens de richting van de klok. De 3 mogelijke actiekaarten zijn:

BOUWEN

De actieve speler gebruikt zijn rijtuig om voedselchies in een combinatie naar keuze in te ruilen tegen stenen. Spelers kunnen echter alleen het soort voedselchies inruilen die voldoen aan de **rijtuigbeperking** (zie *Rijtuigbeperkingen*).

Daarna pakt de actieve speler na het inruilen van het correcte aantal voedselchies (zie *Inruilschema*) het bijbehorende aantal stenen uit zijn rijtuig en plaatst deze één voor één op zijn stenen toren.

Belangrijk: Er mogen maximaal 9 voedselchies in een rijtuig liggen. Alle voedselchies die deze limiet overschrijden gaan naar de markt.

De eerste steen mag op elke plek van het laagste niveau worden geplaatst. Elke steen die hierna wordt geplaatst moet naast een steen of bovenop twee stenen van het vorige niveau worden geplaatst. Verbonden stenen van dezelfde kleur vormen een **groep** en scoren meer punten  aan het einde van het spel. Nadat een steen in de stenen toren is geplaatst, **mag deze nooit meer verplaatst worden**.

Leeg rijtuig aanvullen (indien nodig)

Als er aan het einde van de beurt van de actieve speler geen stenen meer in zijn rijtuig liggen, moet men dit rijtuig aanvullen. Pak in één keer 3 stenen uit het zakje en leg deze in het voorste deel van het rijtuig.

Inruilschema:



RIJTUIGBEPERKINGEN:



Spelers mogen geen brood inruilen tegen stenen.



Spelers mogen geen melk inruilen tegen stenen.



Spelers mogen geen vlees inruilen tegen stenen.



Spelers mogen slechts 2 van de 3 soorten voedselchies inruilen tegen stenen.

Voorbeeld 1:

Miranda heeft 6 voedselchies (3 melk, 2 brood en 1 vlees). Haar rijtuig accepteert geen brood, dus mag ze haar brood niet inruilen tegen de stenen in deze kar. Ze mag 1 voedselchies inruilen dat geen brood is om 1 steen te krijgen, maar ze besluit om 3 voedselchies tegen 2 stenen in te ruilen.

Daarna plaatst ze alle aangeschafte stenen op haar spelersbord om haar stenen toren te bouwen.



KRISTALLEN STENEN

Kristallen stenen zijn stenen die als elke kleur kunnen worden beschouwd. De actieve speler mag voedselchies inruilen tegen deze stenen alsof het normale stenen zijn. Het inruilen kost echter **1 extra voedselchies per kristallen steen**.

De extra voedselchies moeten alsnog voldoen aan de rijtuigbeperking.

Aan het einde van het spel moeten spelers **een andere kleur toekennen aan elke** kristallen steen die verbonden is met een **groep** stenen in hun stenen toren (zie *Eindscore*).

(+1 / )

Voorbeeld 2:

Christa wil 1 rode steen en 2 kristallen stenen hebben. Hiervoor moet ze 7 voedselchies inruilen (5 voedselchies voor 3 stenen + 2 extra voedselchies voor de 2 kristallen stenen in deze ruil). Ze moet altijd aan de beperking van haar rijtuig voldoen.



BEVOORRADEN

De actieve speler neemt alle voedselchies van **één** soort naar keuze uit zijn rijtuig en plaatst deze op de yurt op het eigen spelersbord.

Belangrijk: Er mogen maximaal 8 voedselchies op een yurt liggen. Alle voedselchies die deze limiet overschrijden blijven in het rijtuig liggen.

Daarna pakt deze speler 1 steen uit het zakje en voegt deze aan zijn rijtuig toe. Als er in dit rijtuig al 4 stenen liggen, wordt deze stap overgeslagen.

Belangrijk: Er mogen maximaal 4 stenen in een rijtuig liggen.

MARKT

De actieve speler pakt maximaal 2 voedselchies in een combinatie naar keuze uit de markt en plaatst deze op de yurt op het eigen spelersbord.

Als de markt leeg is of als de actieve speler al 8 voedselchies heeft, mogen er deze beurt geen voedselchies worden gepakt.

Daarna pakt deze speler in één keer **3 stenen** uit het zakje en kiest er 1 uit. De gekozen steen wordt in een rijtuig **naar keuze** geplaatst en de 2 overgebleven stenen gaan terug in het zakje.

Als alle rijtuigen al vol met stenen liggen, wordt deze stap overgeslagen.

SPECIALE GEBEURTENIS: OPKOMENDE MIST

Wanneer een speler 1 of meer mistblokjes uit het zakje pakt, moeten de stappen voor **opkomende mist** worden uitgevoerd.

Let op: Mistblokjes worden niet in rijtuigen of stenen torens geplaatst.

1. Ongeacht het aantal getrokken mistblokjes moeten **spelers** de richting van de rijtuigen eenmaal omdraaien, zodat alle jakken nu in de tegenovergestelde richting kijken.



2. De actieve speler **legt** de mistblokjes **opzij** en pakt 1 vervangende steen voor elk getrokken mistblokje.

Als er opnieuw 1 of meer mistblokjes worden getrokken, herhaal dan stappen **1** en **2** totdat het aantal **vereiste stenen** voor de huidige actie (*Leeg rijtuig aanvullen*, *Bevoorraden* of *Markt*) is bereikt.



3. Aan het einde van de beurt van de actieve speler wordt elk opzijgelegd mistblokje op een vakje van het bergspoor geplaatst. Als dit spoor vol is, volg de stappen hiernaast.



Belangrijk: Mist kan meer dan eens per dag opkomen. Herhaal de stappen voor opkomende mist voor elke speler die tijdens zijn beurt 1 of meer mistblokjes pakt.

Voorbeeld 3:

Eddy onthult tijdens zijn beurt de markt-actiekaart. Hij pakt 2 voedselchies uit de markt en pakt 1 rode steen en 2 mistblokjes. Er ontstaat opkomende mist!

1. Alle spelers draaien de richting van hun rijtuig eenmaal om.



2. Eddy legt de mistblokjes opzij en pakt 2 vervangende stenen omdat hij nog niet het vereiste aantal van 3 gekleurde stenen heeft bereikt. Hij pakt 1 rode steen en nog een mistblokje. Er ontstaat weer opkomende mist.



Eddy herhaalt stappen **1** en **2** van de opkomende mist en pakt 1 gele steen. Hij legt de gele steen in het rijtuig van Christa en legt de 2 rode stenen terug in het zakje.

3. Eddy plaatst aan het einde van zijn beurt de 3 opzijgelegde mistblokjes op het bergspoor (zie *Bergspoor voor de eerste keer vol*).



Bergspoor voor de eerste keer vol:

Is de actieve speler een derde mistblokje op het bergspoor plaatst, wordt het **mistfiche**  **verwijderd** om een nieuw vakje vrij te maken. De 3 mistblokjes op het spoor en alle overgebleven opzijgelegde mistblokjes gaan **terug** in het zakje. Het spoor bestaat nu uit 4 vakjes.



Bergspoor voor de tweede keer vol:

Als de actieve speler een vierde mistblokje op het bergspoor plaatst, **blijven** de mistblokjes op het spoor liggen. Vanaf nu zal er slechts 1 mistblokje in het zakje zitten. Als dit laatste mistblokje wordt getrokken uit het zakje, moeten stappen **1** en **2** alsnog worden gevolgd en gaat dit laatste mistblokje aan het einde van de beurt van de actieve speler terug in het zakje.



Belangrijk: Als een speler stenen uit het zakje moet pakken terwijl er niet genoeg stenen in het zakje zitten, moet hij zoveel mogelijk stenen pakken. Vervolgens zal de opkomende mist voor de laatste keer uitgevoerd worden. Leg het zakje en het laatste mistblokje terug in de doos; deze onderdelen zullen voor de rest van het spel niet meer gebruikt worden.

Voorbeeld 4:

Er liggen al 2 mistblokjes op het bergspoor. Tijdens haar beurt legt Christa 2 mistblokjes opzij. **Het bergspoor is voor de eerste keer vol** als ze aan het einde van haar beurt 1 van de mistblokjes plaatst. Daarom verwijdert ze het mistfiche van het spoor. Daarnaast neemt ze alle mistblokjes van het spoor en doet deze samen met het overgebleven, opzijgelegde mistblokje terug in het zakje.



Voorbeeld 4 (vervolg):

Later tijdens het spel plaatst Laurens het vierde mistblokje op het bergspoor. Hierdoor is **het spoor voor de tweede keer vol**. Aan het einde van zijn beurt, laat Laurens alle 4 mistblokjes op het spoor liggen.



3. ZONSONDERGANG

Wanneer alle spelers aan de beurt zijn geweest, is de dag voorbij.

- Elke speler **neemt** de gespeelde **actiekaart terug** in hun hand.
- De **babyjak** wordt **met de klok mee** doorgegeven aan de volgende speler.
- Alle spelers **verplaatsen hun rijtuig** op de weg naar de volgende speler in de richting die de jakken opkijken.
- Een nieuwe dag begint.

Let op: In een spel met 2 spelers worden alle rijtuigen verplaatst in de richting die de jakken opkijken. Eén rijtuig moet naar het marktpad tussen de spelers verplaatst worden terwijl de andere 2 voor elke speler geplaatst worden.



EINDE VAN HET SPEL



Het einde van het spel wordt na afloop van een dag geactiveerd wanneer minstens 1 speler **het vierde niveau van zijn stenen toren heeft voltooid** (minstens 14 stenen). De speler die als eerste zijn vierde niveau heeft voltooid, krijgt bovendien het **stoepa-figuur*** (zie *Eindscore*). Iedereen speelt vervolgens nog een volledige dag en dan volgt de eindscore.

* *Stoepa's zijn bouwwerken die in de Himalaya vaak langs paden staan, dichtbij spirituele locaties of op hoge punten in de bergen.*

Voorbeeld 5:

Christa heeft aan het begin van haar beurt 13 stenen. Ze speelt de actiekaart *Bouwen* en voegt 2 stenen aan haar stenen toren toe, met in totaal 15 stenen. Ze heeft nu niet alleen het einde van het spel geactiveerd, maar is ook de eerste speler die de 14^e steen in haar toren heeft geplaatst en verdient hiermee het stoepa-figuur. Tijdens haar laatste beurt speelt Christa opnieuw de actiekaart *Bouwen* en voegt 3 stenen aan haar toren toe, met in totaal 18 stenen.



EINDSCORE

Na afloop van de laatste dag tellen alle spelers het totaal aantal van hun stenen toren op. De speler met de meeste wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de minste stenen in hun stenen toren. Als de stand dan nog steeds gelijk is, delen deze spelers de overwinning. De worden bepaald aan de hand van 3 categorieën: **groeps-grootte**, **aantal groepen** en **extra punten**. De waarde van elke groep wordt op de spelersborden en op het scoreblok weergegeven.

Let op: Een groep bestaat uit minstens 2 verbonden gekleurde stenen van dezelfde kleur. Een groep kan ook gevormd worden door een kristallen steen te plaatsen (zie Scores voor kristallen stenen).

Groeps-grootte ():

Op basis van de grootte van elke groep in hun stenen toren, scoren spelers .

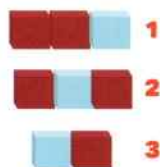
Aantal groepen ():

Op basis van het aantal groepen in hun stenen toren, scoren spelers ook .

Spelers mogen meer dan 1 groep van dezelfde kleur hebben als deze groepen niet verbonden zijn.

Scores voor kristallen stenen:

Aan elke kristallen steen moeten spelers een andere kleur toekennen. De grootte van de bijbehorende groep wordt groter als de kristal verbonden is met die groep (1), of kan een groep vormen als de kristal verbonden is met minstens 2 gekleurde stenen van dezelfde kleur (2). In alle andere gevallen is een kristallen steen 1 waard (3).



Extra punten:

- Losse stenen: elke losse gekleurde of kristallen steen is 1 waard.
- Stoepa-figuur: de speler met verdient 3 extra .
- Voedseliches: de speler met de meeste voedseliches aan het einde van het spel krijgt 2 . Bij een gelijkspel krijgen al deze spelers 2 .

Scorevoorbeeld:

- Groeps-grootte:
Miranda heeft 3 groepen van 2 stenen die elk 3 waard zijn (2 rode stenen, 2 zwarte stenen en opnieuw 2 rode stenen).
Ze heeft 1 groep van 3 stenen die 6 waard zijn (2 oranje stenen + 1 kristallen steen).
Ze heeft ook 1 groep van 4 stenen die 9 waard zijn (3 grijze stenen + 1 kristallen steen).
- Aantal groepen:
Ze heeft in totaal 5 groepen die 12 waard zijn.
- Extra punten:
Ze scoort 2 voor de losse zwarte steen en de losse gele steen.
Ze scoort 2 omdat ze de meeste voedseliches heeft.
Omdat Christa als eerste het vierde niveau van haar stenen toren heeft voltooid, krijgt Miranda niet de extra 3 voor .
- Een totaal van 40 !

2	3	x	3	=	9
3	6	x	1	=	6
4	9	x	1	=	9
5	12	x		=	
6	15	x		=	
7+	21	x		=	
3	4	=			
4	4	=			
5	12	=		12	
6	15	=			
7+	20	=			
1	2	x	2	=	2
	2	=		2	
	2	=			
		=			
		=			
Σ					40



SPELVARIANT VOOR MEESTERBOUWERS!

Zodra alle spelers het spel goed onder de knie hebben, kunnen de bonuskaarten worden toegevoegd.

VOORBEREIDING

Schud na de voorbereiding van het spel de 8 bonuskaarten en trek er 3.

Leg deze kaarten op de 3 yurts op het spelbord en leg de overgebleven kaarten terug in de doos.



Let op: Verwijder in een spel met 2 of 3 spelers alle bonuskaarten die overeenkomen met de kleur die tijdens stap 5 volledig is verwijderd.

EINDSCORE

Elke speler die specifieke gekleurde stenen aanschaft en/of zijn stenen in specifieke posities in zijn stenen toren plaatst, kan met deze bonuskaarten bonuspunten scoren. Spelers kunnen ook verliezen als het niet lukt om bepaalde gekleurde stenen te verzamelen.

Tijdens de eindscorefase wordt het bijbehorende aantal toegevoegd of verwijderd. Spelers mogen naar voorkeur met 1, 2 of 3 bonuskaarten spelen.



De speler met het hoogste aantal stenen van deze kleur verdient het aantal weergegeven .
De tweede speler met het hoogste aantal stenen van deze kleur verdient het aantal weergegeven . Bij een gelijkspel voor de 1^e plaats verdienen deze spelers de beloning voor de 2^e plaats. Bij een gelijkspel voor de 2^e plaats krijgt geen van deze spelers .

Elke steen van deze kleur die in een van de weergegeven posities is geplaatst is 1 waard.

Als een speler aan het einde van het spel geen steen van deze kleur heeft, verliest hij het aantal weergegeven .

Elke steen van deze kleur die in een van de weergegeven posities is geplaatst is 2 waard.

Belangrijk: Alleen gekleurde stenen leveren bonuspunten op, kristallen stenen tellen niet mee.

CREDITS

Spelontwerp:

Michael Luu

Ontwikkeling:

Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard

Producent:

Sophie Gravel

Grafisch ontwerp:

Maryse Hébert-Lemire, Tarek Saoudi, Nina Allen

Illustraties:

Chris Quilliams

3D-modellen:

Tarek Saoudi

Nederlandse editie: Kim Somberg & Stefan Meeuwssen



Alle rechten voorbehouden
©2021 Plan B Games GmbH
Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart, Germany
info@planbgames.com
www.planbgames.com

Geen enkel onderdeel van dit product mag worden gereproduceerd zonder specifieke toestemming. Bewaar deze informatie ter referentie. Geproduceerd in China.