

## Vorbereiding van het spel

Het 6-delige spelbord wordt goed in elkaar gezet en midden op de tafel gelegd.

De doelruiten worden in het midden van het spelbord gelegd, net als in de afbeelding hiernaast.

De wegruiten worden geschud en verdekt klaar gelegd.

Iedere speler pakt het spel- en het blokkadesteentje in de kleur van zijn keuze en de daarbij horende inca-standbeelden, die op het veld van de doelruiten in de daarbij passende kleur worden plaatst.

*3 doelruiten worden in het midden van het spelbord geplaatst.*



*Opmerking: Met minder dan 4 spelers wordt het overtollige materiaal uit het spel genomen.*

## Verloop van het spel

### ■ Startopbouw van de tempel

De jongste speler mag beginnen. Gespeeld wordt in de richting van de wijzers van de klok. De spelers zoeken achter elkaar een vrij startveld en plaatsen daar hun spelfiguur.

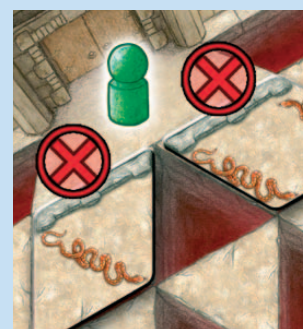
Dan moeten de 13 wegruiten op het spelbord geplaatst worden. Beginnend met de startspeler trekken de spelers achter elkaar een wegruit en leggen deze open op het spelbord. Hierbij zijn de volgende regels van toepassing:

- Een ruit moet altijd 2 driehoekvelden afdekken.
- Het maakt niet uit of deze velden de afgrond of vaste grond laten zien.
- Symbolen mogen nooit worden afgedekt.
- Het is niet toegestaan andere doel- of wegruiten helemaal of gedeeltelijk te bedekken.
- Ruiten mogen aan het begin van het spel niet zo worden geplaatst, dat het startveld van een van de medespelers helemaal door een muur is geblokkeerd.

*Opmerking: In deze fase kunnen al mogelijke wegen in richting van het midden van het spel worden gelegd of verhinderd.*



*Ruiten mogen niet over elkaar worden gelegd, ook niet gedeeltelijk.*



*De tweede ruit mag niet zo geplaatst worden dat een startveld geblokkeerd wordt.*

### ■ Beurt spelen

Wie de beurt heeft moet de volgende vier fases in de aangegeven volgorde doorvoeren: Iedere speler beschikt over 3 actiepunten (AP), die hij in de eerste en tweede fase kan inzetten.

#### 1<sup>ste</sup> fase: Het eigen blokkadesteentje verwijderen

Indien het eigen blokkadesteentje op dit moment op het spelbord ligt moet het nu verwijderd en aan de kant gelegd worden.

Dat kost geen actiepunt.

## 2<sup>de</sup> Fase: Bewegen van de wegruiten

Een wegruit kan voor een 1 AP bewogen worden. Zij wordt of in de richting van haar kanten **verschoven** of om een van haar hoeken **gedraaid**.

Hiervoor zijn de volgende regels van toepassing:

- Ruiten mogen niet op of over andere **ruiten, pionnen of blokkadesteentjes** heen worden bewogen.
- Ruiten met **blokkadesteentjes** mogen **niet** bewogen worden.
- Het is toegestaan, ruiten, waarop **pionnen staan**, te bewegen (pionnen gaan dan mee).
- Een ruit mag een willekeurig aantal velden in een richting verplaatst of gedraaid worden. Een beweging of een draai **eindigt uiterlijk bij een hindernis** (rand van het spelveld, blokkadesteentje, andere ruit of spelerpion).

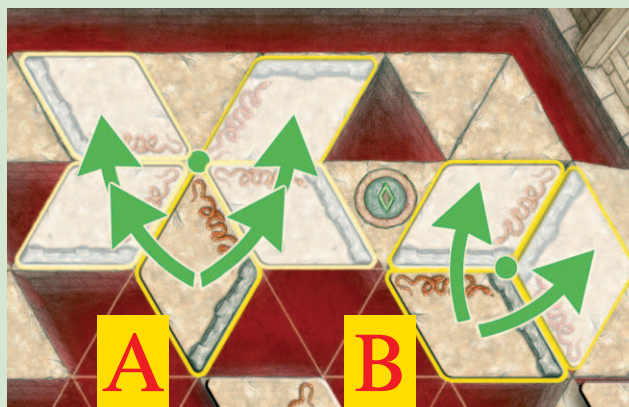
De beweging, ook van verschillende ruiten, mag meermaals achter elkaar worden doorgevoerd.

Pas op: Iedere beweging kost steeds 1 AP.

*Opmerking: Doelruiten zijn geen wegruiten en zij mogen in de 2<sup>de</sup> fase niet bewogen worden.*



*In dit voorbeeld kan de wegruit tot 2 velden in een van de richtingen van de pijlen worden bewogen.*



*Draaibewegingen van de wegruiten die toegestaan zijn 2 voorbeelden:  
Ruit A kan op 4 manieren om de puntige hoek gedraaid worden.  
Ruit B kan op 2 manieren om de gemarkeerde, afgeronde hoek gedraaid worden.*



*Stuit een ruit tijdens een draaibeweging op een hindernis (andere ruit of veld met blokkade), wordt de draaibeweging eerder beëindigd, ook al snijden de ruit en de hindernis elkaar maar een beetje.*

### 3<sup>de</sup> fase: Bewegen van de pion

De pion van de speler, die de beurt heeft, mag nu op de spelvelden en ruiten worden bewogen. Hierbij moet u op het volgende letten:

- U mag **niet** op velden met een **afgrond** gaan staan of erover heen gaan.
- U mag **niet** door muren heen gaan.
- U mag **niet** op velden met een pion of een blokkadesteentje **blijven staan**.
- **Iedere keer als u over een slang** heen moet gaan moet u **1 AP betalen**. Dat betekent dat de pion, zolang zij niet over een slang heen gaat, gratis mag worden bewogen.

### Eigen inca-standbeeld opnemen

Komt de pion bij een doelruit, waarop een **inca-standbeeld** van de eigen kleur staat, mag u dit voor **1 AP** inzamelen en op zij leggen.

### Speciale velden “geheime gang” en “ruit”

Komt een speler op een veld met een **geheime gang**, mag hij voor **1 AP** naar een willekeurig ander veld met een geheime gang gaan, dat **nog niet bezet is**.

Komt de speler op een veld met het “ruit”-symbool mag hij voor een **1 AP** een willekeurige doelruit bewegen. Hierbij moet op de regels in verband met de beweging van ruiten worden gelet.

### 4<sup>de</sup> fase: Blokkadesteentje inzetten

Nadat een speler zijn actiepoint heeft ingezet mag hij nu zijn blokkadesteentje naar een willekeurig **vrij veld** van het spelbord of op een wegruit verplaatsen. **Dat kost geen actiepoint.**

**Actiepunten, die niet worden ingezet, mogen niet voor latere beurten worden bewaard, zij vervallen aan het einde van de eigen beurt.**

## Einde van het spel

Indien een speler alle drie inca-standbeelden van zijn kleur heeft ingezameld mag hij met zijn pion in de richting van een willekeurige uitgang gaan.

De speler, die als eerste zijn drie standbeelden heeft ingezameld en vervolgens één van de vier uitgangen heeft bereikt, is de winnaar.



*De pion kan in dit voorbeeld maar een kant op. Gaat hij tot aan de rand dan kost dat hem 2 AP, omdat hij op zijn weg twee slangen passeert.*

*Opmerking: Op de doelruiten mogen meerdere pionnen staan, maar geen blokkadesteentjes!*



“geheime gang”



“ruit”-symbool

*Opmerking: Blokkadesteentjes mogen niet op doelruiten worden geplaatst.*



*Opmerking: Zodra een speler al zijn inca-standbeelden heeft ingezameld zullen natuurlijk alle medespelers proberen, zijn weg naar één van de uitgangen te blokkeren...*

Een spel voor 2 - 4 personen  
Auteur en grafiek:  
Harald Lieske

# INKA



## Doel van het spel

Op jacht naar het goud van de inca's wil iedere speler niet alleen als eerste van de avonturiers de schat in zijn handen houden, maar ook de uitgang weer zien te bereiken - zo mogelijk vóór de andere schattenjagers.

Om de gevaarlijke afgronden van de tempel te overwinnen moeten de ruitvormige bodemstukken

op een slimme manier worden bewogen. Een paar daarvan tonen muren, waarmee u uw medespelers de weg naar de schat kunt lastig maken.

Bovendien moet u op de slangen in de tempel letten, want iedere keer als u langs een slang komt moet u een waardevol actiepoint inleveren. Voor slangenvrije wegen zou u dus dankbaar moeten zijn.

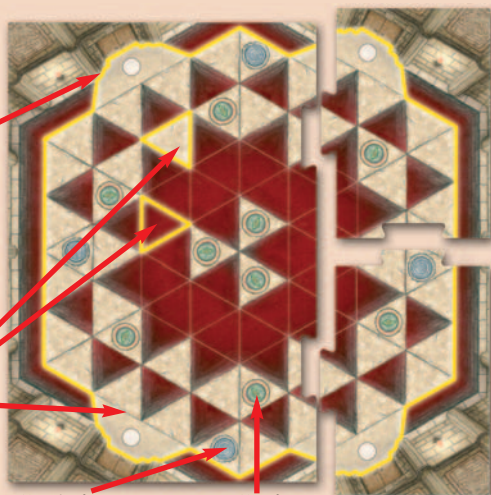
## Spelmateriaal

- 1 spelbord (6-delig) – toont de oeroude incatempel van binnen. Maar het grootste gedeelte van de vloer is verwoest, en dat maakt de weg naar het centrum niet echt makkelijk.

*De rand van het spelveld mag niet worden overschreden.*

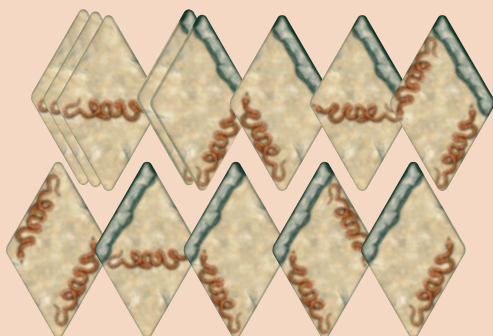
*Het bord is in driehoekige spelvelden onderverdeeld: Vaste grond en afgrond.*

*Startveld*

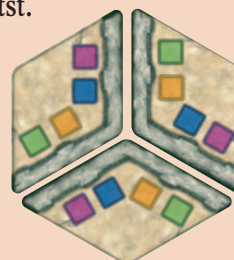


*Speciale velden "geheime gang" en "ruit"*

- 13 wegruiten – worden op het spelbord ingezet en verschoven, om de afgrond te overbruggen.



- 3 doelruiten – worden in het midden van de tempel geplaatst.



- 4 spelfiguren – beginnend op de startvelden brengen de spelers hun naar het centrum, om daar één voor één de inca-standbeelden van de eigen kleur in veiligheid te brengen.



- 4 blokkadesteentjes – worden voor de blokkade van bepaalde velden gebruikt.



- 12 inca-standbeelden – iedere speler wil zo snel mogelijk zijn inca-standbeelden in veiligheid brengen.



- 1 spelregels