

SCHATTEN VAN DE PHOENIX

SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

Legenden vertellen van een rode phoenix, die onvoorstelbare schatten bewaakt. Hij is echter zojuist uitgevlogen en op die kans heb je gewacht! Wie heeft de beste uitrusting om zijn nesten te bereiken en de phoenix een paar schatten lichter te maken?

Leg je kaarten aan de nesten en probeer waardevolle combinaties te vormen. Wie na 3 ronden de meeste schatten heeft verzameld, wordt zelf deel van de legende.

SPEELMATERIAAL



69 uitrustingskaarten

(2x joker "2", 2x joker "3", 2x de kaarten 2-6 en "2x" en 1x kaart 7 in de kleuren rood, blauw, geel, groen en paars)

6 gildenkaarten



39 schatfiches

(36 kleine met waarden tussen 2 en 10, 3 grote van waarde 10) 1 startfiche

3 phoenixnesten

VOORBEREIDING

Leg de 3 phoenixnesten zo midden op tafel dat gelijke symbolen altijd in dezelfde richting liggen. Laat daarbij voldoende ruimte rond de nesten om er aan alle kanten kaarten aan te kunnen leggen. Iedere speler kiest een gilde en neemt de betreffende gildenkaart. Die laat zien aan welke kant van de nesten je in de loop van het spel je kaarten legt. Doe resterende gildenkaarten terug in de doos.

Schud de kleine schatfiches en leg op elk nest één schat minder dan het aantal spelers.

Doen er bijvoorbeeld 3 spelers mee, dan leg je op elk nest 2 fiches.

Uitzondering: doen er 6 spelers mee, leg dan op elk nest 4 kleine schatfiches (en niet 5).

Leg daarnaast 1 groot schatfiche van waarde 10 op het grootste nest.

Leg de overige schatfiches gedekt klaar voor de volgende ronden. Schud de uitrustingskaarten en geef iedere speler 5 handkaarten. Vorm met de resterende uitrustingskaarten de gedekte trekstapel. Draai de bovenste kaart ervan om en leg die open naast de stapel. Geef het startfiche aan de speler die het beste kan sluipen.

Startopstelling bij 3 spelers



SPELVERLOOP

De speler met het startfiche begint. Het spel duurt 3 ronden. In een ronde spelen de spelers steeds om beurten een kaart totdat iedere speler aan elk nest 2 kaarten heeft gelegd. Daarna worden de schatten verdeeld.

KAART SPELEN

- Ben je aan de beurt, dan leg je één van je handkaarten open aan een nest naar keuze. Daarbij leg je je kaart altijd aan de kant van het nest die **jouw gildensymbool** toont.
- Daarna trek je 1 kaart. Je mag kiezen of je de bovenste kaart van de trekstapel of de open kaart ernaast neemt. Heb je de open kaart genomen, dan draai je een nieuwe kaart van de stapel om. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- Aan elke kant van een nest mogen maximaal 2 kaarten liggen. Leg een tweede kaart er iets overlappend op zodat de waarden op beide kaarten zichtbaar zijn. Nadat iedere speler 2 kaarten aan elk nest heeft gelegd, worden de schatten verdeeld.



Alle spelers hebben 1 kaart gespeeld en nu is Ellie weer aan de beurt. Ze zou haar kaart aan het nest met de schatten van waarde 2 en 6 kunnen leggen. Daarmee zou haar combinatie aan dit nest vaststaan. Ze speelt echter liever een rode 3 aan een ander nest. Daarna neemt ze de openliggende rode 3.

SCHATTEN VERDELEN

Begin met het verdelen van de schatten bij de kleine nesten en handel daarna het grote nest af. Een schat is altijd zoveel waard als het getal erop. De speler met de beste combinatie van uitrustingskaarten aan het nest mag als eerste een schat kiezen, daarna de speler met de op één na beste combinatie, enzovoort.

WAARDE VAN EEN COMBINATIE

De waarde van een combinatie van uitrustingskaarten is afhankelijk van hoe goed beide kaarten bij elkaar passen. De waarde bereken je als volgt:

Twee overeenkomsten		Eén overeenkomst		Geen overeenkomsten		Geen uitrusting
Dezelfde kleur + hetzelfde getal	Joker + hetzelfde getal	Dezelfde kleur + ander getal	Hetzelfde getal + andere kleur	2x + dezelfde kleur	Ander getal + andere kleur	2x + 2x
Vorm de tweecijferige waarde		Tel de waarden bij elkaar op		Waarde x2	Alleen de hogere waarde geldt	Alleen de waarde geldt
33	22	13	12	14	5	4
						0

Hebben meerdere spelers een combinatie van dezelfde waarde aan een nest, dan kiest van hen de speler met het startfiche of degene die daar met de klok mee het dichtst bij zit eerst een schatfiche. Het komt regelmatig voor dat een speler bij een nest geen schatfiches ontvangt.



Ellie heeft een groene 3 en een joker van waarde 3 naast dit nest. Deze combinatie heeft een waarde van 33. Sam heeft een groene en een rode 5 aan dit nest, wat een waarde van 10 geeft. Eddy heeft een gele 3 en een gele 7 en daarmee ook een waarde van 10.

Ellie heeft dus de hoogste waarde en kiest als eerste een fiche. Ze kiest het fiche van waarde 6. Sam en Eddy hebben dezelfde waarde, maar Sam zit met de klok mee dicht bij Ellie, die het startfiche heeft. Sam neemt het fiche van waarde 2 en Eddy krijgt niets.

De speler die in deze ronde het grote schatfiche van waarde 10 uit het grote nest heeft genomen, krijgt na het verdelen van de schatten het startfiche. Daarmee eindigt de ronde. Bewaar je schatten gedekt voor je. Je mag je eigen schatten op elk moment bekijken.

NIEUWE RONDE

Leg alle kaarten die aan de nesten liggen terzijde. Je houdt je handkaarten voor de volgende ronde. Is de trekstapel leeg, schud dan de terzijde gelegde uitrustingskaarten en vorm daarmee een nieuwe trekstapel.

Leg aan het begin van een nieuwe ronde op dezelfde manier nieuwe schatfiches op de nesten als aan het begin van het spel. De speler met het startfiche begint de nieuwe ronde en speelt dus de eerste kaart.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de derde ronde. Tel alle waarden van je verzamelde schatten bij elkaar op. De speler met het hoogste totaal wint en schrijft een nieuw hoofdstuk in de legende rondom de schatten van de phoenix. Hebben meerdere spelers het hoogste totaal, dan delen ze de winst.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2025
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Reiner Knizia
Illustraties: Marco Armbruster
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

