

Bali

Auteur: Uwe Rosenberg

Uitgegeven door Kosmos 2001

Strijd om de machtsymbolen en verzamel de meeste punten.

De " Dalang " de belangrijkste poppenspeler reist van eiland naar eiland en schenkt demonenmaskers aan de machthebbers op het eiland. Door het gepast uitspelen van kaarten probeer je de vorst en/of de priester in je dorp te krijgen op het eiland.

Bali

Het verhaal.

Het Maleisische archipel (het huidige Indonesië) blikt terug op een lange wisselvallige geschiedenis. Op het einde van de jaren 1600 viel het laatste grote rijk van de Majapahit en stichtten de regionale vorsten eigen sultaanstaten.

Het is uit die tijd dat het verhaal, van dit spel, stamt. Een verhaal dat momenteel op Bali nog steeds onder de vorm van beroemde schimmenspelen verteld wordt. Hierbij beweegt een poppenspeler zijn fijn gesneden figuren achter een wit linnendoek en speelt ook alle rollen.

In die tijd was de heerschappij van de koning nog gebaseerd op het bezit van heilige symbolen. Dit waren unieke kunstig gemaakte "Demonenmaskers " en de heilige " Heerschappijzegels ". Ieder van deze symbolen had een bepaalde waarde en hij die de symbolen met de hoogste waarden bezat was de erkende en gewaardeerde koning. Stierf een koning dan werden de maskers en de zegels opnieuw onder de kandidaten voor de koningstroon verdeeld. De "Dalang " (de opperste poppenspeler) reisde van eiland naar eiland en schonk demonenmaskers aan de kandidaat die, door het waardig uitvoeren van zijn heerschappij, de volgende koning wilde worden. Slaagt een van de kandidaten erin om tijdens het bezoek van de Dalang de wereldlijke en de geestelijke macht bij zich te verenigen dan wordt hij hiervoor beloond met de waardevolle heerschappijzegel van dit eiland.

Van zodra alle demonenmaskers verdeeld zijn wordt de kandidaat die de hoogste gezamenlijke waarde aan maskers en zegels bezit tot koning gekroond.

Tot het spel behoren :

De vier eilanden : Kukusch, Panschar, Tschakkalag en Wontong. Op ieder eiland bevinden er zich 4 dorpen één per speelkleur. Naast elk dorp zijn er locaties (symbolen) voor de regionale machthebbers (vorst en priester).

Een kaartenset bestaande uit 163 kaarten :

- 4 startkaarten (op de achterkant een geheugensteuntje)
- kaarten van de hofhouding : 30x priester , 30x soldaat, 30x vorst, 30x geleerde, 15x kunstenaar
- 24 Dalangkaarten
- 16 demonenmaskers in verschillende waarden
- 4 gele schijfjes = priester
- 4 blauwe schijfjes = vorst
- 4 ovale heerschappijzegels
- 1 speelfiguur : Dalang

Inleiding.

Waar gaat het om?

Wil je de heerser van het eilandenrijk worden? De speler, die de machtssymbolen (demonenmaskers en zegels) met de meeste punten in zijn bezit heeft, wordt de nieuwe koning.

Waar wordt er gespeeld?

Men speelt op vier eilanden, die op de hoeken van een denkbeeldig vierkant gelegd worden. Het is enkel dat eiland waar de Dalang zich bevindt dat van die vier eilanden actief is. Reist de Dalang verder naar een ander eiland dan wordt dit nieuwe eiland actief.

Hoe worden de eilanden geplaatst?

De vier eilanden worden op zo'n wijze geplaatst dat de symbolen met een gelijke kleur allen in dezelfde richting liggen. Wijzen bijvoorbeeld alle groene symbolen naar onder dan neemt de speler, die daar plaats heeft genomen aan tafel, groen als speelkleur. De overige spelers nemen eveneens een kleur.

Welk doel hebben deze eilanden?

Op de eilanden vindt er een strijd plaats om de machtsymbolen. Op elk van de vier eilanden zijn er plaatselijke machthebbers, telkens een vorst en een priester. Deze machthebbers worden voorgesteld door ronde schijfjes met symbolen.

Op elk eiland zijn er ook vier dorpen, één voor elke speler (in zijn speelkleur). Naast elk dorp zijn er plaatsen voor de plaatselijke machthebbers afgebeeld. Wordt door het gepast uitspelen van kaarten de vorst of de priester naar een ander dorp verwezen dan wordt het schijfje op de daar voorziene plaats van het betreffende dorp gelegd.

Met wat wordt er gespeeld?

Men speelt met kaarten. Men heeft verschillende soorten kaarten die telkens een andere mogelijkheid bieden.

Rond elk van de vier eilanden liggen verdekte kaartenstapels. Er wordt enkel gespeeld met de kaartenstapels die rond het actieve eiland liggen. Ieder speler neemt de kaarten die voor zijn dorp liggen. Gaat de "Dalang " speelfiguur naar een ander eiland dan moeten de kaarten terug verdekt op hun plaats worden gelegd. Men speelt verder met de kaarten die rond het nieuwe eiland liggen.

Hoe wordt er gespeeld?

De startspeler begint, het is zijn speelbeurt en hij is de actieve speler en bepaalt het gebeuren. Zijn medespelers zijn de passieve spelers en zij moeten reageren.

De actieve speler speelt telkens één kaart uit. De passieve spelers mogen enkel kaarten van dezelfde soort uitspelen.

De actieve speler kan zijn beurt (het uitspelen van kaarten) vrijwillig beëindigen maar hij kan daar ook toe gedwongen worden. Nadien wordt zijn linker buurman de nieuwe actieve speler.

De beurt van de actieve speler eindigt in elk geval wanneer er een eiland-kaart uitgespeeld wordt die de " Dalang " naar een ander eiland verplaatst **EN** wanneer daar een waardering teweeggebracht wordt.

Wat gebeurt er wanneer de " Dalang " op een ander eiland terecht komt?

De actieve speler kan de Dalang naar een ander eiland verplaatsen. Daarvoor moet hij een eiland-kaart uitspelen met de betreffende naam. Wordt deze kaart niet geblokkeerd (door het uitspelen van een kaart met hetzelfde doel door een passieve speler) dan reist de Dalang naar het nieuwe eiland.

Alle spelers leggen hun handkaarten als een verdekte stapel rond het zopas verlaten eiland terug. Allen nemen nu de kaartenstapel van het nieuwe eiland (waarop de Dalang staat) in de hand. Komt het tot een waardering dan wordt de linker buurman de nieuwe actieve speler. Komt het niet tot een waardering dan blijft de actieve speler verder aan beurt.

Waardering.

Het komt tot een waardering als bij het verplaatsen van de Dalang naar een ander eiland, op dat betreffende eiland de vorst en/of de priester in het dorp van de actieve speler aanwezig is.

Wanneer eindigt het spel?

Het spel eindigt van zodra het laatste Demonenmasker toegewezen is. Nu worden de waarden van de maskers en de zegels opgeteld. Wie de hoogste som heeft wint het spel en is de nieuwe heerser van het eilandenrijk.

Vorbereiding van het spel.

Het opbouwen van het speelbord.

Leg de 4 eilanden zoals aangegeven (op pag.10 van het Duitse spelregelboekje) op tafel. Laat tussen de eilanden voldoende plaats voor telkens twee kaartenstapels.

Draai de vier eilanden op zo'n wijze dat de speelkleuren op dezelfde wijze liggen. Bijvoorbeeld blauw overal bovenaan , rood steeds links enz. Elke speler speelt nu met het kleur dat naar hem toegericht is.

Het verdelen van de kaarten.

Leg de vier startkaarten opzij.

Alle overige kaarten worden grondig geschud. Deze verdekte stapel wordt nu als volgt over de eilanden verdeeld :

Begin met een willekeurig eiland. Leg om beurt aan iedere zijde een verdekte kaart. Dit herhaal je totdat er aan elke zijde voor iedere speler een klein stapeltje van drie verdekte kaarten ligt.

Je herhaalt dit verdelen ook bij de drie andere eilanden. Elke speler heeft dus 4 kaartenstapels ter zijne beschikking in het spel. Op pag. 12 tonen de groene pijlen

de kaartenstapels die speler groen ter beschikking heeft. Niemand mag vooraf zijn verdeckte stapels bekijken. De overige kaarten worden als een verdeckte stapel in het midden van de tafel gelegd en vormen de reservestapel. Met de uitgespeelde kaarten wordt er later een aflegstapel gevormd.

Bij 3 spelers wordt er één zijde van elk eiland niet gebruikt. Aan elk eiland liggen dan ook maar drie kaartenstapels.

Het bepalen van de startspeler.

Neem de vier startkaarten, schud ze goed en geef aan elke speler één kaart. De kaarten zijn genummerd van 1 tot 4. De speler met de kaart met nummer 1 is de eerste startspeler. Hij is de actieve speler in de eerste speelbeurt en begint het spel.

Bij drie spelers blijft er een kaart over. Is de 1 er niet meer bij dan wordt de speler met kaart nr.2 de actieve speler.

De startspeler neemt het op zijn kaart aangegeven vorstensymbool (blauwe schijf) en legt deze op het aangeduide eiland Panschar en dit op het symbool op zijn zijde van het eiland.

De startspeler neemt nadien zoals aangegeven het gele priestersymbool en legt deze op het eiland Kukusch ook op het symbool op zijn zijde van het eiland. Zo heeft de startspeler om te beginnen twee machtsymbolen in zijn dorpen.

Om beurt lezen de andere spelers hun kaarten voor. Ieder plaatst twee symbolenschijfjes op de aangegeven eilanden en dit telkens langs zijn zijde op het eiland. Op deze wijze moet iedere speler een vorst en een priestersymbool in twee verschillende dorpen bezitten. Bij het spelen met drie zijn er op 2 eilanden slechts 1 machtsymbool te vinden. De beide ontbrekende machtsymbolen van deze eilanden worden opzij gelegd en komen pas later in de loop van het spel op de eilanden terecht.

Volgens de aanwijzingen op de kaarten weet men ook op welk eiland de " Dalang " start. Dit wordt steeds het eiland aangegeven op de startkaart van de speler die rechts van de startspeler zit. De speelfiguur " Dalang " wordt op dit eiland geplaatst.

Nu worden de demonenmaskers nog volgens waarde gesorteerd en de 4 heerschappijzegels in handbereik klaargelegd.

Verloop van het spel.

De actieve speler begint.

De eerste actieve speler ligt vast, het is de startspeler.

- Het spel begint op het eiland waar de Dalang staat
- Iedere speler neemt de kaartenstapel die voor zijn dorp ligt in de hand

Verloop van een speelbeurt :

1. Kaarten bijnemen.

Om beurt krijgen de spelers bijkomende kaarten. De actieve speler begint de passieve spelers volgen in wijzerzin

- de actieve speler neemt twee nieuwe kaarten van de reservestapel
- de passieve spelers nemen slechts één kaart

Is de reservestapel opgebruikt dan worden de kaarten van de aflegstapel (zie verder) geschud en als nieuwe stapel gebruikt.

2. De beurt van de actieve speler

de actieve speler kan in zijn beurt:

- wanneer hij dat wenst een kaart uitspelen. Zolang hij kaarten uitspeelt blijft hij de actieve speler. Wil of kan hij geen nieuwe kaart meer uitspelen dan eindigt zijn speelbeurt onmiddellijk en wordt zijn linker buur de nieuwe actieve speler.
- ook onmiddellijk afzien om een kaart uit te spelen dan eindigt zijn speelbeurt onmiddellijk en wordt zijn linker buur de nieuwe actieve speler.
- de speelbeurt van de actieve speler kan door de passieve speler gedwongen beëindigd worden. Zie onder kaarten van de hofhouding.

De speelbeurt van de actieve speler eindigt **STEEDS** wanneer er een verandering van plaats gevolgd door een waardering heeft plaatsgevonden.

Kaarten uitspelen.

Wat er gebeurt in een speelbeurt is afhankelijk van het soort kaart dat de actieve

speler uitspeelt.

Kaarten van de hofhouding :

Deze tonen het karakter dat een heerser bezit : krijger, geleerde, kunstenaar, priester en vorst. De bekwaamheden van elke figuur staan op de kaarten aangegeven.

Krijger.

Speelt de actieve speler een krijger(kaart) dan verdrijft hij de medespelers (de passieve speler)

- In elk geval **moet** de actieve speler eerst **één** van de passieve spelers kiezen die door de uitdaging niet getroffen wordt en dus ook niet mag reageren.
- de actieve speler speelt 1 krijger uit (op de aflegstapel)

De passieve spelers moeten in wijzerzin als volgt reageren :

Afweren :

- Wie eveneens een krijger uitspeelt (op de aflegstapel) heeft de provocatie afgeweerd en blijft verder in het spel.

Wegvluchten :

- Wie geen krijger wil of kan uitspelen vlucht weg. Wie vlucht kiest 3 van zijn handkaarten en verdeelt deze willekeurig over zijn stapels bij de andere eilanden. Overtollige kaarten (de vierde en meer) gaan verloren, ze komen op de aflegstapel. Heeft een speler minder dan drie kaarten in de hand dan verdeelt hij alle kaarten over de eilanden
- Belangrijk : wie vlucht is ook niet meer aanwezig op het eiland en dit zolang de huidige actieve speler aan beurt is. Zo kan het gebeuren dat de actieve speler alleen op het eiland aanwezig is. Een speler die gevlucht is komt terug in het spel wanneer de actieve speler wisselt of na het verhuizen naar een ander eiland.

Speelbeurt van een actieve speler beëindigen :

Om de speelbeurt van de actieve speler gedwongen te beëindigen moet een passieve speler (die geprovoceerd wordt) eerst 1 krijger uitspelen om de provocatie af te weren. Speelt hij vervolgens een tweede krijger uit dan beëindigt hij daarmee de speelbeurt van de actieve speler.

- als vergoeding voor zijn tweede gespeelde kaart mag de speler 1 kaart van de reservestapel nemen.
- zelfs wanneer de speelbeurt van de actieve speler gedwongen beëindigd werd , moet de speler die eveneens uitgedaagd werd en nog niet aan beurt was, zich nog met een krijger verdedigen of hij moet vluchten.

Geleerde

Speelt de actieve speler een kaart " geleerde " uit dan bekommt hij het recht om kaarten op zijn eigen stapels te leggen of van daar kaarten weg te nemen.

- De speler mag tot **3** handkaarten kiezen en ze **OP** (!) zijn eigen stapels leggen
- Hij mag de kaarten willekeurig over zijn drie stapels bij de niet actieve eilanden verdelen
- De speler mag echter ook tot drie bovenliggende kaarten van zijn stapels van de niet actieve eilanden in de hand nemen. De kaarten kunnen van een willekeurige stapel (ook van 2 of 3) van bovenaf genomen worden.
- De kaarten worden afzonderlijk genomen vb de speler kan een kaart van bij het eiland Kukusch nemen hem bekijken. Nadien neemt hij een kaart van bij het eiland Wontong bekijkt hem en beslist om nogmaals een kaart van Kukusch te nemen

De passieve spelers volgen nu in wijzerzin. Wie een geleerde(kaart) uitspeelt (op de aflegstapel leggen) mag eveneens tot drie kaarten op zijn stapels leggen of ervan nemen.

Wil of kan een passieve speler geen geleerde uitspelen dan past hij maar blijft hij wel in het spel

Speelbeurt van de actieve speler beëindigen :

Om de speelbeurt van de actieve speler gedwongen te beëindigen moet een passieve speler eerst 1 geleerde uitspelen om mee te kunnen doen aan de kaartenruil. Speelt hij vervolgens nog een geleerde uit dan beëindigt hij daarmee de beurt van de actieve speler.

- als vergoeding voor zijn tweede gespeelde kaart mag de speler 1 kaart van de reservestapel nemen.
- zelfs wanneer de speelbeurt van de actieve speler gedwongen beëindigd werd , mag een speler, die nog niet aan beurt was, nog een geleerde uitspelen.

Kunstenaar**Speelt de actieve speler een kunstenaar(kaart) dan bekommt hij het recht om handkaarten te ruilen.**

- Hij kiest tot drie handkaarten uit, legt ze op de aflegstapel en neemt van de reservestapel het gelijk aantal kaarten terug in de hand.

De passieve spelers volgen nu in wijzerzin

- Wie een kunstenaar uitspeelt (op de aflegstapel leggen) mag eveneens tot drie handkaarten ruilen
- Wil of kan een speler geen kunstenaar uitspelen dan past hij maar blijft hij wel in het spel

Belangrijk : de eerste (kunstenaar) kaart waarmee de speler het recht om te ruilen bekommt telt niet mee bij de ruil !

vb. : speler blauw speelt een kunstenaar uit en legt deze op de aflegstapel . Vervolgens legt hij opnieuw 2 kaarten op de aflegstapel en neemt daarvoor van de reservestapel 2 nieuwe kaarten.

Speelbeurt van de actieve speler beëindigen :

Door het uitspelen van 2 kaarten (kunstenaar) kan de speelbeurt van de actieve speler gedwongen beëindigd worden (zie bij geleerde) Zelfs wanneer de speelbeurt van de actieve speler gedwongen beëindigd werd , mag een speler, die nog niet aan beurt was, nog een kunstenaar uitspelen.

Priester**Speelt een actieve speler een priester(kaart) dan bekommt hij het recht om meerdere priesterkaarten te tonen om zo eventueel het priestersymbool (schijfje) in zijn dorp te brengen**

- De actieve speler legt een priester op de aflegstapel
- Vervolgens moet hij uit zijn handkaarten willekeurig aantal (minstens één) priesterkaarten kiezen en ze tonen.

De passieve spelers volgen nu in wijzerzin

- Om beurt mag elke passieve speler, die over meer priesterkaarten beschikt dan de tot nu toe getoonde, zijn priesterkaarten tonen. De speler is niet verplicht om alle priesterkaarten die hij in de hand heeft te tonen.
- Wie geen priester wil tonen, past voorlopig even, maar blijft wel in het spel.

wat is het gevolg van dit alles:

- De speler die het hoogste aantal priesters getoond heeft krijgt het priestersymbool. Hij legt het schijfje in zijn dorp op het betreffende symbool.
- Betreft het de speler die reeds het priestersymbool heeft liggen in zijn dorp dan blijft het schijfje op zijn plaats liggen.
- Alle spelers behouden hun priesters. De actieve speler heeft natuurlijk wel de priester verloren waarmee hij het starten van de strijd om het priestersymbool is begonnen. Deze kaart telt ook niet mee bij het tonen van het aantal priesters

Is de gebeurtenis voltooid dan blijft de actieve speler verder aan beurt.

Vorst**Speelt een actieve speler een vorst(kaart) dan bekommt hij het recht om meerdere vorstkaarten te tonen om zo eventueel het vorstsymbool (schijfje) in zijn dorp te brengen**

verloopt op de zelfde wijze als bij de priester

een vb.:

Geel is de actieve speler en Wontong het actieve eiland. Geel wil de vorst (die momenteel in het dorp van blauw bevindt) in zijn dorp brengen. Daarom speelt hij een vorst(kaart) uit en legt deze op de aflegstapel. Geel heeft nu nog twee andere vorsten in de hand die hij toont.

Groen heeft geen vorsten en past. Rood toont drie vorsten en vervolgens toont blauw vier vorsten. Hiermee wint blauw en het schijfje met het vorstsymbool blijft in het dorp van blauw liggen.

Alle spelers nemen hun getoonde vorsten terug in de hand. Geel blijft de actieve speler en zet het spel verder.

Bijzonderheden bij het spelen met drie

Bij een spelletje met drie heeft men aanvankelijk een eiland zonder priestersymbool en een eiland zonder een vorstsymbool. Deze schijfjes komen pas op die eilanden te liggen nadat er voor deze eilanden priester respectievelijk vorstkaarten werden getoond.

Twee machtsymbolen in een dorp.

Wanneer door het uitspelen van een priester of vorstkaart de beide machtsymbolen (priester en vorstschijfjes) in één enkel dorp liggen dan krijgt de eigenaar van het betreffende dorp de heerschappijzegel van het eiland. De speler krijgt de ovale zegel die drie zegepunten waard is.

De speler kan de zegel echter weer verliezen . Slaagt een andere speler erin om op hetzelfde eiland de beide machtsymbolen in zijn dorp te brengen dan bekomt hij de zegel van het eiland en hiermee de drie zegepunten. De heerschappijzegel gaat enkel dan verloren wanneer een andere speler erin slaagt om beide machtsymbolen in zijn dorp te brengen. Het is dus best mogelijk dat een speler een zegel bezit zonder dat hij een nog machtsymbolen in zijn dorp heeft liggen. Het zijn twee andere spelers die elk één machtsymbool bezitten.

Dalangkaarten

De tweede kaartengroep bevat de Dalangkaarten.

Op de Dalangkaart staat de Dalang afgebeeld en telkens twee namen van verschillende eilanden. Met behulp van de Dalangkaarten kan men de Dalang verplaatsen naar een ander eiland en hierdoor een waardering uitlokken. Iedere kaart toont twee verschillende eilanden als doel. Het speelt geen rol of de naam op de eerste of op de tweede plaats op de kaart staat. Speelt de actieve speler een Dalang kaart uit dan wil hij het spel verleggen naar een ander eiland. Iedere Dalangkaart bevat twee eilandnamen waarvan er één, door de speler, als doel moet gekozen worden.

a) Actieve speler speelt een Dalang kaart

De actieve speler legt een Dalangkaart op de aflegstapel. Dan moet hij aangeven naar welk van de beide eilanden hij de Dalang wil verplaatsen.

b) om beurt (in wijzerzin volgend) zijn de passieve spelers aan beurt.

Akkoord met de verhuis

- is een passieve speler akkoord met de verhuis dan onderneemt hij niets. Hij moet dan ook geen kaart uitspelen

Verhinderen van de verhuis

- is een passieve speler niet akkoord met de verhuis dan kan hij de verandering slechts verhinderen wanneer hij een Dalangkaart uitspeelt (op de aflegstapel) die eveneens de naam van het eiland aangeeft.

Waren alle passieve spelers aan beurt dan is de actieve speler weer aan zet

c) de verhuis is verhinderd

- is de verhuis verhinderd dan mag de actieve speler opnieuw een Dalangkaart uitspelen of een willekeurige andere kaart van zijn keuze.
- speelt hij opnieuw een Dalangkaart dan begint men zoals hierboven beschreven bij a)

vb :

Wontong is het actieve eiland en speler blauw is de actieve speler. Blauw wil naar Kukusch omdat de vorst in zijn dorp staat en hij bij een waardering een

demonenmasker bekommt.

Blauw speelt dus een Dalangkaart " Kucusch ". Omdat geel liever op het huidige eiland Wontong wil blijven speelt ze eveneens een kaart waarop Kucusch staat uit. De verhuis is verhinderd en daarom moeten groen en rood geen Dalangkaart meer uitspelen.

Blauw is terug aan beurt en heeft geen Dalangkaarten meer en geeft zijn plannen op. Hij geeft aan dat hij geen kaarten meer wil spelen. Hiermee beëindigt hij zijn beurt van actieve speler en zijn linker buurman wordt nu de actieve speler.

d) de verhuis vindt plaats

Is de verhuis niet verhinderd dan wordt de Dalang op het nieuwe eiland geplaatst en alle spelers moeten onmiddellijk naar het nieuwe eiland

- Alle spelers leggen hun handkaarten verdekt terug langs hun zijde van het eiland dat tot nu toe het actieve eiland was. De spelers mogen voordien de handkaarten in een gewenste volgorde steken.
- Na de verhuis wordt nagegaan of het tot een waardering komt. Komt het echter niet tot een waardering dan blijft de actieve speler aan beurt.
- Alle spelers nemen de verdekte stapel van het nieuwe eiland in de hand, hiermee zetten ze het spel verder op het nieuwe eiland. Omdat dezelfde speler de actieve speler is worden er geen nieuwe kaarten bijgenomen.

Een vb.

Panschar is het actieve eiland en speler rood is de actieve speler. Rood wil naar Tschakkalag omdat de vorst en de priester beiden in zijn dorp aanwezig zijn en bij een eventuele waardering hij de enige is die een demonenmasker zal krijgen. Rood speelt een Dalang- kaart uit " Tschakkalag " . Blauw heeft geen eilandkaarten. Geel wil de verhuis verhinderen en speelt eveneens een kaart "Tschakkalag " . Hierdoor moet groen geen Dalang - kaart uitspelen. Rood is verder aan beurt en speelt opnieuw een " Tschakkalag " kaart uit. Geel heeft zo'n kaart niet meer en moet passen. De medespelers passen eveneens. Rood slaagt in zijn verhuis en plaatst de Dalang op het eiland Tschakkalag. Het komt nu tot een waardering zie volgend hoofdstuk.

e) Waardering na een verhuis .

Heeft de actieve speler die de verhuis heeft bewerkstelligd minstens één machtsymbool (vorst of priesterschijfje) in zijn dorp liggen dan volgt een waardering.

- Heeft de actieve speler een machtsymbool in zijn dorp en een andere speler het tweede machtsymbool dan bekommt de andere speler het masker met de laagste waarde en de actieve speler een masker met de één hogere waarde (indien nog voorhanden)
- Heeft de actieve speler beide machtsymbolen in zijn dorp dan krijgt hij slechts één demonenmasker met de laagste voorhanden zijnde waarde.
- Bevindt er zich bij een spelletje met drie slechts één machtsymbool op het eiland bij de actieve speler dan krijgt hij eveneens een demonenmasker met de laagste waarde.
- Met de waardering eindigt ook de beurt van de actieve speler. Zijn linker buurman wordt nu de actieve speler en speelt verder.
- De spelers nemen nu hun kaarten bij het nieuwe actieve eiland in de hand.
MAAR : Iedere speler mag slechts de 4 onderste kaarten van zijn eigen stapel nemen.
- Dus stapel in de hand nemen en vier kaarten van onder nemen. De overige kaarten moeten onmiddellijk op de aflegstapel gelegd worden.
- Met deze (maximaal) vier kaarten mag nu verder gespeeld worden.

Vervolg van het vb.

Rood heeft in zijn dorp de vorst en de priester liggen. Het komt dus tot een waardering. Hij neemt de laagste voorhanden zijnde waarde van de demonenmaskers (waarde 4) en legt deze voor zich neer.

Alle spelers leggen hun handkaarten rond het eiland Panschar af en nemen hun kaartenstapel van het eiland Tschakkalag bij zich. Rood heeft drie kaarten en moet dus geen kaarten afleggen. Blauw moet van zijn 6 kaarten de 2 bovenste afleggen. Geel heeft helemaal geen kaarten en moet het spel dus met 0 kaarten verder zetten. Groen heeft eveneens 4 kaarten en moet dus ook niets afleggen. Met de waardering is de beurt van rood eveneens gedaan. Blauw is de nieuwe actieve speler en zet het spel verder op het eiland Tschakkalag . Hiervoor neemt hij 2 nieuwe kaarten van de reservestapel in de hand en de medespelers telkens 1 kaart .

Het einde van het spel.

Het spel eindigt wanneer het laatste demonenmasker aan een speler is toegewezen dus na een waardering. Is er bij deze laatste waardering nog één demonenmasker over dan wordt deze aan de actieve speler gegeven. De tweede speler die het andere machtsymbool in zijn dorp heeft liggen gaat met lege handen naar huis. Alle spelers tellen de waarden van hun demonenmaskers samen met de 3 punten voor elke heerschappij zegel op. Hij met de hoogste som wint het spel en wordt de heerser van het eilandenrijk. Bij gelijkheid wint hij die het spel beëindigd heeft. Is er nog steeds gelijkheid dan zijn er meerdere winnaars.

Date Last Modified: 08-11-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief