

Matthew Dunstan

# RELIC RUNNERS

De aloude relieken hadden liggen sluimeren in de donkerste uithoeken van de jungle sinds mensenheugenis.

Maar eenmaal hun ontdekking bekend raakte, kwamen allerlei zogenaamde archeologen aangestormd. De gepensioneerde universiteitsprofessoren, bombastische Ontdekkingsreizigers, de lenige (maar stoutmoedige) erfgename en een obscure voormalige legerkapitein – allemaal wilden ze de eersten zijn om hun hand te leggen op de kostbare buit!

In Relic Runners ben je een onbevreesde Ontdekkingsreiziger, die de jungle doorkruist op zoek naar verloren tempels vol met vergeten schatten en relieken. Gewapend met niets meer dan een tropenhelm en een goede neus voor zeldzame antiquiteiten, zal je tempel Ruïnes en reliekschrijnen verkennen en expedities ondernemen in een race om de meest kostbare schatten op te graven.

Uitgeverij: Days of Wonder

Spelers: 2-5

Leeftijd: 10+

Gemiddelde speelduur: 40-80'

# SPELONDERDELEN

- 1 spelbord dat het BasisKamp van de Ontdekkingsreizigers weergeeft met rondom de jungle.
- 5 Ontdekkingsreizigers-sets (in rood, groen, blauw, geel en zwart), elk met
  - Een miniatuur Ontdekkingsreiziger
  - Een ontdekkingskaart, met 2 zijden
    - Een mannelijk karakter aan één kant
    - Een vrouwelijk karakter aan de andere kant
- 10 Wegwijzers
- 3 Gereedschapskisten
- 24 groene ronde Ruïne tegels
- 20 gekleurde tempel tegels
  - 8 paarse
  - 6 blauwe
  - 6 ivoorkleur
  - Elke set is gemaakt van 3 tegels van dezelfde kleur
    - 1 grote (1<sup>e</sup> niveau)
    - 1 middelgroot (2<sup>e</sup> niveau)
    - 1 klein (3<sup>e</sup> niveau)
- 20 relieken
  - 8 smaragdgroene heilige kikkers
  - 4 witkristallen doodskoppen
  - 4 blauwe paradijsvogels
  - 4 paarse grijnzende jujus
- 25 RantsoenPakketten
- 10 Gereedschapskist-kaartjes
- 79 OverwinningsPunten (14x "10", 18x "5", 18x "3", 29x "1")
  - Elke keer je OverwinningsPunten scoort, neem de corresponderende hoeveelheid overwinningsmunten en wissel zo nodig. Hou deze munten met de afbeelding naar beneden, zodat de waarde verborgen blijft voor de andere spelers tot het einde van het spel.

# HET SPEL OPZETTEN

## EERSTE SPEL

Voor je eerste spel, gebruik geen van de Ivoren en Paarse Tempels die gemarkeerd zijn met de rode edelsteen; deze hebben meer geavanceerde effecten die we aanraden om tot later te houden. Volg alle andere opzetinstructies, waarbij je de gekleurde tempels plaatst zoals aangegeven op de illustratie.

## STANDAARD OPZET

In toekomstige spellen, kan je proberen een semi-willekeurige opzet te gebruiken, waarbij je willekeurig probeert om ongeveer 1 tempel van iedere kleur in elk kwadrant van het bord te plaatsen. Aangezien de schikking van de tempels op het bord niet symmetrisch is, zullen de kwadranten bewust licht ongebalanceerd zijn.

## WILLEKEURIGE OPZET

Ervaren Ontdekkingsreizigers kunnen zelfs kiezen voor een volledig willekeurige opzet zonder beperkingen voor de plaatsing van de tempels en verschillende tempels van dezelfde kleur in hetzelfde kwadrant. Maar hou altijd 4 tempels van elke kleur op het bord.

Als dit het eerste spel is dat je speelt, druk alle stukken uit van de versgedrukte spelplaten. In plaats van de uitgedrukte rasters weg te gooien, steek ze onder het lege bakje in de speldoos; dit helpt om het bakje recht te houden met het deksel, wat vermijdt dat onderdelen aan de binnenkant wegglijpen wanneer je het spel opbergt.

- Plaats het spelbord in het midden van de tafel en zet het op zoals aangegeven in de illustratie
- Leg de Ruïnes ❶. Vorm 8 stapels van 3 Ruïne tegels elk. *In spel met 2 deelnemers, stapel 2 Ruïne tegels op elke plek i.p.v. 3 en plaats de overblijvende Ruïne tegels terug in de speldoos – zij zijn niet nodig.*
- Zet nu de ivoren, blauwe en Paarse Tempels. ❷:
  - Trek willekeurig 4 grote, 4 middelgrote en 4 kleine tempel tegels van elke kleur zonder naar hun effect te kijken en plaats alle overblijvende ongebruikte tegels terug in de speldoos zonder ze te bekijken. Dit zorgt voor een verschillende Tempel opzet voor elk spel
  - Leg de grote Tempel Tegels eerst op het bord, tekening naar beneden, terwijl je elk willekeurig op een overblijvende lege plaats plaatst op het bord.
  - Herhaal deze operatie voor de middelgrote tegels, terwijl je willekeurig de tegels met tekening naar beneden plaatst op de grotere tegels van dezelfde kleur. In spellen met 3,4 en 5 deelnemers herhaal je deze operatie nog een keer, waarbij je de kleinste tegels boven op de middelgrote tegels plaatst met dezelfde kleur. *In een spel met 2 deelnemers, leg alle kleine Tempel Tegels terug in de speldoos – ze zijn niet nodig.*

Je zou nu een mooie set van gekleurde tempels moeten hebben die oprijzen uit de jungle.

- Plaats nu een Gereedschapskist-kaart met de gekleurde kant naar boven op elk Gereedschapskist-teken langs de rivierroutes ❸.
- Plaats alle overwinningmunten binnen makkelijk bereik van de spelers naast het spelbord ❹.
- Elke speler neemt een Ontdekkingsreizigers-set van een kleur naar keuze, met: 1 miniatuur Ontdekkingsreiziger, 1 Ontdekkingskaart, 3 Gereedschapskisten, en 10 Wegwijzers van dezelfde kleur
- Voor enkele van je eerste spellen, raden we je aan om de kant (mannelijk of vrouwelijk) van de ontdekkingskaart te kiezen die geen speciale kracht vermeldt. Eenmaal je wat ervaring hebt opgebouwd, staat het vrij om te spelen met enkele – of alle- speciale krachten van de Ontdekkingsreizigers. Plaats elk van de miniatuur Ontdekkingsreizigers in het BasisKamp in het centrum van het spelbord, waar ze allemaal het spel zullen starten ❺.
- Vervolgens plaatsen de spelers één van de Gereedschapskisten aan de onderkant van de Vooruitgangstabel op hun ontdekkingskaart ❻. De overblijvende kisten en de Wegwijzers worden op hun specifieke plaats op de kaart gezet ❷.
- Elke speler neemt ook 3 RantsoenPakketten en plaatst ze op zijn kaart ❸. Een bijkomende set van 2 RantsoenPakketten per speler worden in het BasisKamp geplaatst in het centrum van het spelbord ❹.
- De speler die het laatst een relik gezien heeft (of een reliekschrijn of tempel bezocht, als niemand in de spelgroep ooit een relik zag!) is de startspeler. Het spel gaat dan in klokwijzerzin verder van speler naar speler.
- Eenmaal je de startspeler bepaald hebt, draai je de bovenste tegel om van elke Paarse Tempel op het spelbord, om zijn kracht te tonen. In volgende beurten, van zodra een speler de bovenste tegel neemt van een Paarse Tempel, draai je de tegel net daaronder om zodat alle spelers zijn kracht kunnen zien. Zie *Paarse Tempels* op pagina 5 voor meer informatie.

# DOEL VAN HET SPEL

In Relic Runners speel je de rol van onverschrokken Ontdekkingsreiziger die door de jungle rent om de eerste te zijn om de hand te leggen op kostbare relieken, verborgen in de diepte van lang-vergeten tempels. Aan het eind van het spel wint de speler met de meeste OverwinningPunten.

Je kan OverwinningPunten scoren door:

- enkele tempels te verkennen;
- vakkundig je Vooruitgangstabel te gebruiken;
- en relieken te veroveren tijdens weldoordachte Expedities.

Verdiende OverwinningPunten worden met de bovenkant naar beneden geplaatst (zodat het exacte aantal geheim blijft voor de andere spelers) tot het einde van het spel.

## SPELBEURT

### 1. VERPLAATSING

Elke beurt, **MOET** je je Ontdekkingsreiziger verplaatsen langs een route. Je mag niet op dezelfde plaats blijven van een beurt naar de volgende, en je mag je verplaatsing ook niet eindigen op dezelfde locatie als waar je je beurt gestart bent.

Er zijn twee types van routes op de kaart: jungleroutes, die twee aanliggende locaties (BasisKamp, Ruïne of Tempel) op de map met elkaar verbinden; en Rivierroutes, die in elk opzicht gelijkaardig zijn als de Jungleroutes met uitzondering van hun uitzicht en het feit dat wanneer je langs een rivieroute reist een Gereedschapskistkaart moet omdraaien die langs de rivier geplaatst is, als die kaart met de gekleurde kant naar boven ligt. Zie de sectie "Omdraaien van Gereedschapskist-kaartjes" op pagina 7. Wanneer we 'Routes' vermelden, verwijzen we naar zowel jungle- als rivier-routes, want ze spelen op exact dezelfde manier behalve voor de Gereedschapskist-kaartjes op de rivieren.

Elke beurt **MAG** je Ontdekkingsreiziger zich eenmaal langs een enkele, onbekende route verplaatsen (dit is een route waar geen Wegwijzers van je eigen kleur op aanwezig zijn.)

Daarbij, **MAG** je Ontdekkingsreiziger zijn verplaatsing over een onbekende route beginnen of afronden door vrij te verplaatsen over elk aaneensluitende ketting van Wegwijzers van zijn eigen kleur (zowel voor of na die verplaatsing, maar niet beide!). De Wegwijzers van een Ontdekkingsreiziger geven aan dat hij/zij vertrouwd is met bepaalde Wegwijzers, vandaar de vrije verplaatsing over deze Wegwijzers.

Eerste positie	-> (wegwijzer) ->	Ruïne	-> (wegwijzer) ->	Tempel	-> (open route) ->	Eind positie	<b>OK</b>
Eerste positie	-> (open route) ->	Ruïne	-> (wegwijzer) ->	Tempel	-> (wegwijzer) ->	Eind positie	<b>OK</b>
Eerste positie	-> (wegwijzer) ->	Ruïne	-> (open route) ->	Tempel	-> (wegwijzer) ->	Eind positie	<b>NIET OK</b>

Je mag maar eenmaal per beurt over een bepaalde route of Wegwijzer, maar je mag wel door dezelfde Ruïne of tempel locaties meermaals passeren (op voorwaarde dat je genoeg Wegwijzers opgezet hebt om die locatie opnieuw te bereiken zonder over dezelfde Wegwijzers te bewegen.)

*Echter, het is nooit toegelaten om je door het BasisKamp te verplaatsen: het moment dat je het BasisKamp bereikt gedurende een van je verplaatsingen, moet je stoppen.*

### 2. VERKENNEN

Eenmaal je je verplaatsing beëindigd heb, **MAG** je kiezen om een RantsoenPakket te spenderen om de locatie te verkennen, waar je nu in staat.

Als je geen RantsoenPakket meer over hebt om te spenderen, kan je deze beurt niets verkennen – sla deze beurt over, behalve als je terug bent in het BasisKamp; zie "Je verplaatsing eindigen in het BasisKamp", op pagina 6.

Als je een RantsoenPakket over hebt en je besluit het te gebruiken, haal het van je ontdekkingskaart en plaats het op de stapel van RantsoenPakketten in het BasisKamp, en neem de overeenkomende actie op de locatie (Ruïne of gekleurde Tempel) waar je zonet naar verplaatst bent:

#### RUÏNES

Verwijder de bovenste tegel van de Ruïne waar je zonet op beland bent en plaats een van je Wegwijzers (op voorwaarde dat je er nog over hebt) op een aangrenzende route van je locatie. Een enkele route mag nooit 2 Wegwijzers van dezelfde speler bevatten; Wegwijzers van verschillende spelers kunnen samen bestaan op dezelfde route, maar kunnen enkel door hun respectievelijke eigenaar gebruikt worden.

Voorbeeld:

De rode Ontdekkingsreiziger spendeert een Rantsoen om de Ruïne te verkennen. Hij verwijdert de toptegel en voert de overeenkomende actie uit, waarbij hij één van zijn Wegwijzers op een aanliggende route plaatst.

#### IVOREN TEMPELS

Neem de bovenste tegel van de Ivoren Tempel waar je zonet op neergekomen bent. Draait de tegel om en lees luidop de kracht voor die erop staat. Dan, plaats die tegel met de tekst naar boven voor je ontdekkingskaart, zodat alle spelers ze kunnen zien.

**Belangrijk: je kan nooit 2 Ivoren Tegels van hetzelfde niveau voor je houden (d.i. van dezelfde grootte); maar je mag Ivoren tegels van verschillende groottes houden (bijvoorbeeld, 1 kleine en 1 middelgrote).**

Als je een Ivoren Tegel neemt van hetzelfde niveau als er al voor je ligt, moet je beslissen welke je houdt en de andere moet je afleggen. Wanneer van toepassing, mag je toch nog de kracht gebruiken van de Ivoren Tegel die je wegdoet, voor je de tegel weglegt en de andere behoudt.

Wanneer je kiest tussen 2 Ivoren Tegels van hetzelfde niveau, neem onmiddellijk 2 OP (OverwinningPunten) van de stapel Overwinningmunten als compensatie voor de tegel die je moet wegleggen.

Voorbeeld:

De groene Ontdekkingsreiziger spendeert een Rantsoen om de Ivoren Tempel te verkennen. Hij neemt de laatste (grote) ivoren tegel. Aangezien hij al een grote ivoren tegel heeft voor hem, moet hij kiezen welke hij behoudt, hij doet de andere weg en neemt 2 OP aan Overwinningmunten als compensatie.

## LIJST VAN IVOREN TEMPELS

### Ivoren Tempel, 1<sup>e</sup> niveau

Alle Ivoren Tegels op het 1<sup>e</sup> niveau geven hun eigenaar een bonus (of bonus beurt) bij het einde van het spel.

1. Aan het eind van het spel, ontvang 3 punten voor elke Ivoren Tegel voor je, deze tegel inclusief
2. Aan het eind van het spel, ontvang 2 punten voor elk ongebruikt RantsoenPakket dat nog op je kaart staat
3. Aan het eind van het spel, ontvang 5 punten voor elke extra Reliek van dezelfde kleur die je bezit
4. Aan het eind van het spel, ontvang 1 punt voor elk Wegwijzer dat je op het spelbord hebt staan
5. Aan het eind van het spel, ontvang 4 punten voor iedere Gereedschapskist op je VooruitgangsTabel, inclusief elke kist aan de onderkant van de tabel
6. Aan het eind van het spel, verwijder je deze tegel om 1 extra beurt te spelen nadat de laatste speler zijn beurt heeft beëindigd.

### Ivoren Tempel, 2<sup>e</sup> niveau

Alle Ivoren Tegels op het 2<sup>e</sup> niveau zijn tegels voor eenmalig gebruik; **ze moeten onmiddellijk na gebruik weggelegd worden**. Als je deze tegel gebruikt, scoor je geen 2 OverwinningPunten ter compensatie, in tegenstelling wanneer je geforceerd wordt om te kiezen tussen twee 2<sup>e</sup> niveau tegels (d.i. de ene die je net hebt gekozen en de ene die je ontving in een eerdere beurt.)

1. Je mag op een onbekende route bewegen in het midden van je verplaatsing, door je keten van Wegwijzers, in plaats van enkel voor en na.
2. Wanneer je een tempel verkent, mag je heimelijk kijken naar de overblijvende niveaus en je mag de tegel kiezen die je wil, in plaats van de bovenste tegel.
3. In het begin van je beurt, vul je voedselreserves aan tot 5 RantsoenPakketten, neem van de RantsoenPakketten van het BasisKamp.
4. Wanneer je een Wegwijzer plaatst, plaats er twee in plaats van één, beide aanliggend aan je locatie.
5. Wanneer je een Wegwijzer plaatst, plaats het om het even waar op het bord, niet noodzakelijk aanliggend aan je locatie.
6. In plaats van te bewegen, teleporteer jezelf direct naar een tempel van dezelfde kleur als de tempel die je nu bezet. Echter, je kan jezelf niet teleporteren naar een locatie van een Reliek.

### Ivoren Tempel, 3<sup>e</sup> niveau

Alle Ivoren Tegels op het 3<sup>e</sup> niveau hebben een permanent effect, die enkel van toepassing is als je een specifieke actie uitvoert

1. Elke keer je een Wegwijzer plaatst, scoor je onmiddellijk 1 Overwinningpunt
2. Elke keer je als de eerste speler een Ruïne of Tempel verkent, scoor je onmiddellijk 1 Overwinningpunt
3. Elke keer je OverwinningPunten scoort bij de exploratie van een Tempel (maar geen Ruïne of Schrijn), scoor je 1 bonus Overwinningpunt – wanneer je een Blauwe Tempel verkent, win je een bonus 1 OP munt, maar je hoeft de waarde van de tegel niet te onthullen.
4. Elke keer een tegenstander een Wegwijzer die al op het bord staat verplaatst naar een verschillende route, neem 1 RantsoenPakket van het BasisKamp (tot maximum 5 op je kaart)
5. Elke keer je terugkeert in het BasisKamp, neem 1 RantsoenPakket meer dan normaal (tot maximum 5 op je kaart)
6. Elke keer je het BasisKamp verlaat, draai 1 Gereedschapskist-kaart om, in een willekeurige richting, ergens op het bord. Deze draai heeft geen effect op de Gereedschapskisten op je kaart – ze gaan niet omhoog, behalve als je de laatste Gereedschapskist op het bord met de tekening naar beneden draait – zie “Gereedschapskist-kaartjes omdraaien” op pagina 7.

## BLAUWE TEMPELS

Neem de bovenste tegel van de Blauwe Tempel waar je je naartoe verplaatste. Bekijk heimelijk de waarde van de tegel en plaats het met de tekening naar beneden naast je ontdekkingskaart, met haar waarde verborgen voor andere spelers tot het einde van het spel. Elke Blauwe Tegel zal je ergens tussen +2 tot +5 OverwinningPunten toekennen, afhankelijk van de tegel – tegels korter bij de grond verdienen gewoonlijk meer punten.

### Voorbeeld:

De zwarte Ontdekkingsreiziger spendeert een Rantsoen om de Blauwe Tempel te verkennen. Hij neemt de bovenste tegel, kijkt heimelijk naar de tegel en plaatst het naast zijn OntdekkingsKaart, deze tegel zal 3 extra OverwinningPunten waard zijn op het einde van het spel.

## PAARSE TEMPELS

Neem de toptegel van de Paarse Tempel waarop je net beland bent. Pas het effect toe en verwijder de kaart onmiddellijk uit het spel. Draai vervolgens de tegel eronder om (als er nog zijn), zodat zijn Kracht zichtbaar wordt voor alle spelers.

Paarse Tegels hebben de volgende effecten:

1. Scoor onmiddellijk 3 OP.
2. Verplaats onmiddellijk 1 van je Gereedschapskisten 1 bijkomende stap omhoog op je VooruitgangsTabel. Als je geen GereedschapsKist hebt om te verplaatsen, dan gebeurt er niks.
3. Neem 2 RantsoenPakketten en plaats ze op je OntdekkingsKaart (je kan nog steeds het maximum van 5 in totaal overschrijden op je Kaart).
4. Plaats een nieuwe Gereedschapskist aan de onderkant van je VooruitgangsTabel.
5. Teleporteer onmiddellijk naar het BasisKamp en neem 3 RantsoenPakketten.

6. Verplaats een van je Wegwijzers die al op het spelbord staan naar een andere route, om het even waar op het bord.
7. Je moet de actie van een aanliggende Ruïne of Tempel locatie (maar niet het BasisKamp) uitvoeren, alsof het je huidige locatie was. Vergewis je ervan om de bovenste Paarse Tegel EN de bovenste tegel van de aanliggende locatie te verwijderen. Als deze actie je een Wegwijzer laat bouwen, moet je 'm bouwen op een aanliggende route van de Paarse Tempel locatie waar je opstaat. Verder naar het einde van het spel, heb je mogelijk geen Tempel of Ruïne meer over aanliggend aan de Paarse Tempel locatie waar je opstaat. In dit geval betaal je nog steeds een RantsoenPakket om de bovenste Paarse Tegel te verwijderen, maar er gebeurt voor de rest niets.
8. Draai maximum 2 Gereedschapskist-kaartjes om, om het even waar op het bord, naar boven of naar beneden, jouw keuze. Deze 2 draaiingen zorgen er NIET voor dat je Gereedschapskisten op je VooruitgangsTabel naar boven bewegen. Als je toevallig de laatst zichtbare Gereedschapskist-kaart omdraait, als deel van deze 2 draaiingen, dan verplaats je een van je Gereedschapskisten een stap omhoog op je VooruitgangsTabel, zoals beschreven in "De laatste Gereedschapskist-kaartjes omdraaien" op pagina 7.

**Voorbeeld:**

De gele Ontdekkingsreiziger spendeert een Rantsoen om de Paarse Tempel te verkennen. Nadat ze de toptegel opneemt en zijn kracht gebruikt, onthult ze de middelste tegel, door die om te draaien zodat het effect zichtbaar wordt voor alle spelers.

**Belangrijk: Denk er altijd aan om de volgende tegel te onthullen NADAT je een Paarse Tempel verkend hebt.**

## JE VERPLAATSING EINDIGEN IN HET BASISKAMP

Wanneer je het BasisKamp bereikt, neem er 3 RantsoenPakketten en plaats ze op je OntdekkingsKaart. Deze gratis actie (het kost geen Rantsoen om uit te voeren) beëindigt je beurt. Denk eraan dat als je naar het BasisKamp gaat, je onmiddellijk je verplaatsing daar moet stoppen!

**Opmerking: je kan nooit meer dan 5 RantsoenPakketten opslaan op je OntdekkingsKaart, op elk gegeven moment.**

## SCHRIJNEN

Wanneer de laatste tegel van een Ruïne of Tempel verwijderd is van het bord (gewoonlijk als het 3 keer is verkend, of 2 keer in een spel met 2-spelers), de Ontdekkingsreizigers onthullen een Schrijn en de verborgen Reliek dat eronder ligt. De speler die de laatste tegel neemt, voor de overeenkomende Ruïne of Tempel actie uit, en DAARNA plaatst de speler een Reliek van de overeenkomstige kleur direct op de locatie van het Schrijn op het bord.

Eenmaal een Reliek verschijnt, kan de (nu volledig verkende) Ruïne of Tempel die erboven stond, niet meer gebruikt worden voor enige actie. Daarentegen, deze locatie kan nog steeds gebruikt worden als vertrek- of aankomstpunt voor een ReliekExpeditie, een van de meest lucratieve manieren om OverwinningsPunten te scoren in het spel. Je kan ook nog steeds door deze plek bewegen of erop stoppen, zoals normaal.

## RELIEKEXPEDITIES

Wanneer een Ontdekkingsreiziger zijn beurt begint op een Schrijn die een Reliek bevat en zijn verplaatsing eindigt op een ander Schrijn met een andere Reliek van dezelfde kleur, dan vervolledigt hij zijn ReliekExpeditie met succes.

Deze succesvolle ReliekExpeditie laat hem toe om de Reliek uit de Schrijn te nemen waar hij zijn verplaatsing beëindigt, en om vervolgens de Reliek op de OntdekkingsKaart te plaatsen. **De speler scoort onmiddellijk een aantal OverwinningsPunten gelijk aan tweemaal het aantal Routes die hij bewoog tijdens zijn beurt.**

**Opmerking: In tegenstelling met Ruïnes en Tempels, wanneer je je verplaatsing stopt op een Schrijn, is er geen behoefte om Rantsoenen te spenderen om de overeenkomstige actie uit te voeren (d.i. een Reliek pakken).**

**Aan het eind van het spel, elke Reliek van een andere kleur in het bezit van de speler, is 5 bonus OverwinningsPunten waard.**

**Voorbeeld:**

De rode Ontdekkingsreiziger start van een blauw Schrijn dat een ParadijsVogel bevat en beweegt over één onbekende route en 3 Wegwijzers om een tweede blauw Schrijn met een identieke VogelReliek te bereiken. Als resultaat van deze ReliekExpeditie, scoort de rode Ontdekkingsreiziger nu  $4 \times 2 = 8$  punten en krijgt de Vogel die op het 2<sup>e</sup> Schrijn stond; het zal 5 extra punten opleveren op het einde van het spel.

**Herinnering: zelfs tijdens een ReliekExpeditie kan je niet door het BasisKamp bewegen.**

## DE GEREEDSCHAPSKIST VOORUITGANGSTABEL

In de loop van het spel, wanneer je je verplaatst over Routes met een zichtbare (kleur omhoog) Gereedschapskist-kaart, zullen de Gereedschapskisten omhoogklimmen op de Gereedschapskist VooruitgangsTabel, daardoor krijgt de Ontdekkingsreiziger een kans om ze te gebruiken om bepaalde acties uit te voeren.

Gereedschapskisten voor:

- de **Machete** tak: helpt je te verkennen en voorraden aan te vullen;
- de **Kompas** tak: zal je weg door de jungle makkelijker maken;
- de **Schop** tak: geeft jij bijkomende acties or bonussen.

Elke speler start het spel met één Gereedschapskist aan de onderkant van zijn VooruitgangsTabel. De andere 2 Gereedschapskisten worden aan de kant gehouden, weg van de VooruitgangsTabel, op de OntdekkingsKaart en ze mogen enkel later in het spel komen (door gebruik van een specifieke Paarse Tempel actie of wanneer je een andere Gereedschapskist gebruikt die al op de Kaart staat, om de overeenkomstige 1<sup>e</sup> niveau Schop-actie uit te voeren).

Enmaal een Gereedschapskist aan een tak begint, moet het in die tak blijven, totdat je beslist om die Gereedschapskist te gebruiken. Meerdere Gereedschapskisten mogen tegelijkertijd dezelfde tak beklimmen, or mogen zelfs een identieke plek bezetten op een tak.

## GEREEDSCHAPSKIST-KAARTJES OMDRAAIEN

Wanneer een Ontdekkingsreiziger zich verplaatst langs Routes met ongebruikte Gereedschapskist-kaartjes (d.i. gekleurde kant boven) erop, draait hij deze kaartjes om naar hun grijze zijde bij het vervolledigen van zijn verplaatsing, lege Gereedschapskisten worden getoond en onmiddellijk wordt één (of mogelijk meer) van zijn plastic Gereedschapskisten een corresponderend aantal stappen omhoog geplaatst op zijn VooruitgangsTabel.

Enkel GereedschapsKisten die al op de VooruitgangsTabel staan, of aan de voet ervan, mogen omhoogklimmen in de tabel, niet degene die nog in de reserve buiten de tabel bewaard worden. Wanneer een Gereedschapskist onderaan de Tabel staat, mag je ze in een kolom naar keuze verplaatsen.

**Voorbeeld:**

**De blauwe Ontdekkingsreiziger verplaatst zich naar de Ruïne.** Ze reist langs een Route met een zichtbaar Gereedschapskist-kaartje. Nadat ze de verplaatsing heeft uitgevoerd, moet ze het kaartje omdraaien en 1 Gereedschapskist 1 stap omhoog verplaatsen op haar VooruitgangsTabel, indien mogelijk.

Als een Ontdekkingsreiziger zich langs meerdere Routes verplaatst met ongebruikte (zichtbare) Gereedschapskist-kaartjes erop, MOET hij al deze kaartjes omdraaien en ze gebruiken om een of meer Gereedschapskisten zo veel mogelijk te verplaatsen op zijn VooruitgangsTabel. De speler kan beslissen om al deze kaartjes te gebruiken om één Gereedschapskist meerdere stappen omhoog te schuiven op de VooruitgangsTabel of hij kan ze opsplitsen om meerdere Gereedschapskisten te verplaatsen als hij al meer dan 1 Gereedschapskist op zijn VooruitgangsTabel heeft staan.

**Voorbeeld:**

**De rode Ontdekkingsreiziger verplaatst zich naar de tempel.** Door de wegwijzers te gebruiken reist hij over verschillende Routes, waarbij hij passeert over 2 zichtbare en 1 omgedraaide Gereedschapskist-kaartjes. Als hij zijn verplaatsing beëindigt moet hij de 2 zichtbare Gereedschapskist-kaartjes omdraaien, terwijl de andere ongewijzigd laat en verplaatst hij de Gereedschapskist 2 plaatsen omhoog op de VooruitgangsTabel (in één keer).

**Het laatste zichtbare Gereedschapskist-kaartje omdraaien:**

**Wanneer je het laatst overblijvende zichtbare Gereedschapskist-kaartje omdraait (zodat nu de lege grijze zijde zichtbaar wordt), worden alle Gereedschapskist-kaartjes terug naar hun oorspronkelijke positie gezet. Zet ze allemaal terug, zodat hun gekleurde zijde weer boven ligt en verplaats 1 van je Gereedschapskisten 1 extra plaats omhoog op de VooruitgangsTabel.**

Als het draaien van dit laatste kaartje gebeurt tijdens een normale verplaatsing, moet je een van de Gereedschapskisten 2 plaatsen omhoogschuiven, of 2 Gereedschapskisten 1 plaats omhoogschuiven (een plaats voor de Gereedschapskist omgedraaid tijdens de verplaatsing en één voor het omdraaien van het laatste Gereedschapskist-kaartje).

## EEN GEREEDSCHAPSKIST GEBRUIKEN

Tijdens je beurt, kan je kiezen om een van je Gereedschapskisten te gebruiken om een overeenkomstige actie uit te voeren op de VooruitgangsTabel. Je mag deze actie op elk moment tijdens je beurt uitvoeren, maar het kan geen andere actie onderbreken (verplaatsing, expeditie, enz....).

Wanneer de verplaatsing van je Ontdekkingsreiziger het omdraaien uitlokt van meerdere Gereedschapskist-kaartjes, moeten deze allemaal tegelijk omgedraaid worden. Wanneer je 2 Gereedschapskist-kaartjes naar beneden omdraait, bijvoorbeeld, KAN JE NIET kiezen om 1 Gereedschapskist een plaats omhoog te schuiven, dan vervolgens de overeenkomstige actie te gebruiken voordat die Gereedschapskist nog een plaats omhoog geschoven wordt op de VooruitgangsTabel.

Wanneer je een actie uitvoert, verplaats de Gereedschapskist die hiervoor gebruikt wordt naar de onderkant van je VooruitgangsTabel. Voer vervolgens de overeenkomstige actie uit, in één keer en in zijn geheel; als deze actie je 2 wegwijzers laat verplaatsen, bijvoorbeeld, dan moet je 2 wegwijzers verplaatsen, niet enkel 1! De verplaatste wegwijzers moeten nieuwe routes bezetten en één wegwijzer kan niet verplaatst worden naar de Route waar de andere Wegwijzer voorheen was.

**Voorbeeld:**

**De blauwe Ontdekkingsreiziger gebruikt de gereedschapskist om 2 van zijn wegwijzers te verplaatsen.** Eenmaal uitgevoerd moet ze de Gereedschapskist terugzetten aan de onderkant van de VooruitgangsTabel.

**Je kan maar maximum één Gereedschapskist per beurt gebruiken, onafhankelijk van hoeveel Gereedschapskisten je op je VooruitgangsTabel gezet hebt. Dus let op: als je verschillende Gereedschapskisten op je VooruitgangsTabel hebt staan tijdens de laatste beurt van het spel, zal je ze niet allemaal kunnen gebruiken voor het spel eindigt.**

## DE ONTDEKKINGSKAART

Machete	Kompas	Schop
Voer de Tempel actie uit van je locatie zonder een Rantsoen te spenderen. Je mag dit niet gebruiken op een Ruïne of een Schrijn	Verplaats een van je Wegwijzers op om het even welke Route van keuze (behalve voor deze waar je al een Wegwijzer geplaatst hebt). Het is niet nodig dat deze route aan je huidige locatie ligt.	Verplaats een Gereedschapskist van je reserve naar de onderkant van de tabel OF scoor 2 OverwinningsPunten.
Neem 2 RantsoenPakketten van het BasisKamp (tot maximaal 5 op je Kaart)	Verplaats 2 van je wegwijzers op Routes naar keuze (behalve voor deze waar je al een Wegwijzer geplaatst hebt). Het is niet nodig dat deze route aan je huidige locatie ligt	Plaats een wegwijzer van je reserve langs een route die aanligt bij je Ontdekkingsreiziger.
Scoor onmiddellijk 4 OverwinningsPunten voor elke Reliek op je OntdekkingsKaart, zelfs voor dezelfde kleuren	Scoor onmiddellijk 2 OP voor elke Wegwijzer in je langste aaneengesloten Wegwijzer route. Een aaneengesloten wegwijzer route kan niet door het BasisKamp lopen.	Verdubbel alle OverwinningsPunten die je scoort tijdens deze beurt. Wanneer je dit gebruikt op een Blauwe tempel, onthul de tegel die je wil verdubbelen aan alle spelers en neem de overeenkomstige hoeveelheid OverwinningsPunten van de reserve.

**Belangrijke opmerking: Enkele Tempel krachten kennen Overwinningspunten toe voor Gereedschapskisten die "in de Vooruitgangstabel" staan. Zo lang een Gereedschapskist niet langer in de reserve zit buiten de Tabel, wordt de Gereedschapskist beschouwd als aanwezig in de Vooruitgangstabel, zelfs als ze aan de onderkant van de Tabel staan.**

## EINDE VAN HET SPEL

De laatste beurt van het spel wordt uitgevoerd wanneer een bepaald aantal van de Relieken zijn verzameld door alle spelers. Dit aantal varieert met het aantal spelers als volgt:

Aantal spelers	2	3	4	5
Aantal Relieken te verzamelen om het einde van het spel in te luiden	7	8	9	10

Enmaal deze voorwaarde is voldaan, speelt elke speler nog één laatste keer tot, maar niet inclusief, de speler die de 10<sup>e</sup> (of 7<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup> of 9<sup>e</sup>) Reliek verzamelde en de laatste beurt opstartte.

OverwinningsPunten (op Munten en Blauwe Tempel Tegels die voor de spelers liggen) worden dan onthuld en geteld. Elke speler scoort 5 bonus punten voor elke verschillend gekleurde Reliek die hij bezit en elke andere bonussen (1<sup>e</sup> niveau Ivoren Tempel Tegels enz..) die ze hebben.

De speler met de meeste Overwinningspunten wint. In het geval van een gelijkspel, wint de speler met de meeste Relieken. Als de spelers dan nog steeds gelijk spelen, wint de speler met de meest verschillende Relieken.

## CREDITS

Game Design: Matthew Dunstan

Illustraties: Julien Delval

## DAYS OF WONDER ONLINE

We nodigen je uit om onze online spelersgemeenschap te vergezellen van Days Of Wonder Online, waar we een aantal online versie van onze spelen beschikbaar stellen.

Om je Days Of Wonder Online nummer te gebruiken, voeg het toe aan je bestaande Days Of Wonder Online account of creëer een nieuw account op <http://www.relic-runners.com> en Click op de 'New Player Signup' knop op de home pagina. Volg dan verder de instructies.

Je kan ook meer vernemen over andere Days of Wonder games of ons bezoeken op [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com).

Days of Wonder, the days of Wonder logo en Relic Runners – het bordspel zijn allemaal handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Days Of Wonder, Inc. en copyrights © 2013 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.