

GAMEWRIGHT®

FORBIDDEN ISLAND™

Avontuur... Durf jij het aan!

2 - 4 Spelers | Vanaf 10 jaar

Forbidden Island was het afgezonderde toevluchtsoord van een oude mythische beschaving gekend als de Archeans. Volgens de legende waren de Archeans in staat om de 4 elementen van de aarde - vuur, wind, water en aarde - te beïnvloeden dankzij vier heilige schatten: Het kristal van het vuur, beeld van de wind, de kelk van de oceaan, de steen van de aarde. Omwille van de verwoestende kracht dat deze elementen zouden hebben in de verkeerde handen, hielden de Archeans deze schatten goed verborgen op Forbidden Island, en ontwierpen het eiland zo dat het zou zinken als indringers ze zouden trachten te stelen.

Eeuwenlang na de geheimzinnige instorting van hun beschaving bleef Forbidden Island onontdekt ... tot nu.

Zal jouw team er als eerste in slagen de verschillende schatten buit te maken, en levend terug van het eiland te ontsnappen?

Spelmateriaal

58 kaarten, verdeeld als volgt:

28 Schat kaarten (rode achterzijde)

5 Van elke van de 4 schatten

3 Water Stijgt!

3 Helikopter vlucht

2 Zandzakken

24 Vloed kaarten (blauwe achterzijde)

6 Avonturier kaarten

24 Dubbelzijdige eiland tegels

6 Houten speelfiguren

4 Schatfiguren

Het kristal van het vuur

Het beeld van de wind

De kelk van de oceaan

De steen van de aarde

1 Water Meter

1 Water niveauaanduiding



Doel van het spel

Jouw team van avonturiers zal moeten samenwerken om te voorkomen dat Forbidden Island zinkt, zodat er voldoende tijd is om de 4 schatten te vinden. Van zodra je de 4 schatten hebt gevonden, moet het hele team zo snel mogelijk verzamelen op "Fools' Landing" om de helikopter te bereiken en zo het eiland te verlaten en het spel te winnen. Slaag je er niet in om een van deze opdrachten tot een goed einde te brengen, dan eindigt je avontuur met verlies!

Spelvoorbereiding

- 1. Stel Forbidden Island samen:** Schud de 24 eilandtegels, en plaats ze willekeurig open (Blauw /witte zijde naar onder) in een raster als volgt: Leg de tegels eerst in een 4 x 4 raster in het midden van de tafel. Leg vervolgens 2 tegels aan elke zijde naast de 2 middelste tegels. (**Voorzie een beetje plaats tussen de tegels.**) Deze opstelling vormt Forbidden Island, de spelstukken verplaatsen zich hier over als op een spelbord.



- 2. Plaats de schatten:** Zet de 4 schatfiguren - Het kristal van het vuur, beeld van de wind, de kelk van de oceaan, de steen van de aarde - rond het eiland. Je team probeert deze 4 schatten te verzamelen tijdens het spel, door 4 schatkaarten van een schat te spelen op een overeenkomstige eilandtegel. Neem even de tijd om te bekijken welke schat je op welke tegel kan bekomen. Elke schat kan op een van de 2 overeenkomstige tegels worden bekomen, zoals aangegeven door het symbool in de linkerbenedenhoek.



3. Verdeel de kaarten: Sorteert de kaarten in 3 verschillende stapels op achterzijde: Vloed stapel (blauwe achtergrond), schatten stapel (rode achterzijde) en avonturier kaarten (6 kaarten).



Vloed stapel



Schatten stapel



Avonturier kaarten

4. Het eiland begint te zinken: Schud de vloed kaarten en leg de gedekte stapel naast het eiland, deze vormt de vloedkaarten trekstapel. Neem de 6 bovenste kaarten (1 voor 1) en leg ze open naast de trekstapel, zo ontstaat de vloedkaarten aflegstapel. Draai voor elke kaart de overeenkomstige eilandtegel met de overstromende zijde (Blauw/witte) naar boven.



5. De avonturiers komen aan:

Schud de 6 avonturierkaarten, en geef elke speler er willekeurig 1. Elke speler vervult dit spel de rol met bijhorende extra eigenschap, afgebeeld op zijn kaart. Neem even de tijd om de rollen en extra eigenschappen van alle spelers te overlopen, zodat je medespelers duidelijk weten welke eigenschap je bezit. Je zult ondervinden dat het spel makkelijker te winnen is als je samenwerkt en goed gebruik maakt van de extra eigenschappen.



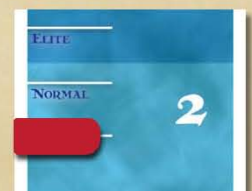
Neem het overeenkomstige speelfiguur, en plaats dit op de overeenkomstige eilandtegel (Symbool links onderaan op "**Fools' Landing**" en de poort tegels (**Gate**)). De overgebleven avonturierkaarten worden terug in de doos gelegd. **Opmerking: Het is toegestaan op een overstroomde tegel te starten.**

6. Schatkaarten delen:

Schud de schatkaarten zeer grondig, en geef elke speler 2 schatkaarten. **Leg de kaarten duidelijk zichtbaar voor je neer**, zodat je medespelers ze ook kunnen zien. Als iemand een "**Waters Rise!**" kaart krijgt, ontvangt hij hiervoor een andere kaart en wordt de "**Waters Rise!**" kaart terug onder de schatkaarten geschud. Leg de schatkaarten stapel gedekt naast het eiland. **Opmerking: De schatkaarten aflegstapel ontstaat tijdens het spel naast de trekstapel.**



7. Het water niveau: Stel de aanduiding van het waterniveau in op de juiste waarde in overeenstemming met het moeilijkheidsniveau, aan de linkerkant van de watermeter. (Als het bijvoorbeeld de eerste keer is dat je een coöperatief spel speelt, stel je het in op beginner (Novice)).



Opmerking: Je mag op elk moment tijdens het spel de aflegstapel van de schatkaarten en vloedkaarten bekijken.

Spelverloop

De speler die als laatste een eiland bezocht begint het spel, daarna gaat de beurt naar de speler links van hem. Een speelbeurt bestaat uit de volgende 3 stappen:

1. Voer tot 3 acties uit.
2. Trek 2 nieuwe schatkaarten.
3. Trek vloedkaarten in overeenstemming met het waterniveau.

De verschillende stappen worden hieronder in detail beschreven. Een kort overzicht vind je op de achterkant van je avonturierkaart.



1. Voer tot 3 acties uit.





Je mag tijdens je speelbeurt tot 3 acties uitvoeren (kan dus 0, 1, 2 of 3 zijn). Je medespelers mogen (en orden daartoe aangemoedigd) je advies geven over wat de meest interessante acties zouden kunnen zijn tijdens je speelbeurt. Kies je acties deze 4 mogelijkheden:

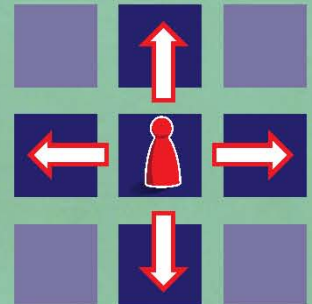
- Verplaatsen
- Droogleggen
- Een schatkaart doorgeven
- Een schat oppikken

Verplaatsen

Je mag voor 1 of meer acties, je avonturier verplaatsen naar een aangrenzende eilandtegel: naar boven, onder, links of rechts, maar niet diagonaal. Je mag je avonturier verplaatsen naar een overstroomde eilandtegel, maar niet over of op een vrij veld (waar geen eilandtegel meer ligt)

Uitzonderingen:



-  De Verkenner (Explorer) mag zich ook diagonaal verplaatsen.
-  De Pilot (Pilot) mag zich 1 keer per speelbeurt voor 1 actie naar een tegel naar keuze verplaatsen,
-  De Navigator mag andere spelers tot 2 aangrenzende tegels ver verplaatsen per actie.
-  De Duiker (Diver) mag zich over 1 of meer vrije velden of overstroomde tegels verplaatsen voor 1 actie.



Droogleggen

Je mag voor 1 of meer acties, een aangrenzende (links, rechts, boven of onder) of de door je speelfiguur bezette eilandtegel droogleggen. Om een eilandtegel droog te leggen draai je deze eenvoudigweg terug met de niet overstroomde zijde naar boven.

Uitzonderingen:

-  De Ingenieur (Engineer) mag 2 eilandtegels droogleggen voor 1 actie.
-  De Verkenner (Explorer) mag ook diagonaal aangrenzende tegels droogleggen.



Een schatkaart doorgeven

Je mag 1 of meer van je schatkaarten aan een andere speler geven, als beide speelstukken zich op dezelfde eilandtegel bevinden. Het kost 1 actie per kaart die je doorgeeft. (Zie kaarten limiet voor details) **Je mag geen Speciale actie kaarten doorgeven.**



Uitzonderingen:



De boodschapper (Messenger) mag kaarten doorgeven, zonder dat die zich op dezelfde eilandtegel bevindt.

Een schat oppikken

Je mag voor 1 actie een schat nemen, door 4 overeenkomstige schatkaarten uit je hand af te leggen, als je speelstuk zich op de overeenkomstige eilandtegel bevindt:

Afleggen	Speelstuk op overeenkomstige tegel	Schat oppikken
	-OF-	
	-OF-	
	-OF-	
	-OF-	

Opmerkingen

- Als je een schat neemt, leg je de schatkaarten op de schatkaart aflegstapel, en zet je de schat voor je neer.
- Het is mogelijk een schat te nemen op een overstroomde eilandtegel.

2. Trek 2 nieuwe schatkaarten.

Na het uitvoeren van je acties, trek je 2 nieuwe kaarten van de schatkaart stapel, en leg deze bij je andere kaarten. Trek de kaarten 1 voor 1. Als je een "**Waters Rise!**" kaart trekt, voeg je die niet toe aan je kaarten, maar voeg je de acties uit beschreven op de kaart, en legt deze vervolgens op de schatkaarten aflegstapel.

Schatkaarten

De schatkaarten bevatten 5 schatkaarten van elke schat. De bedoeling is om er 4 van dezelfde schat te verzamelen, om de overeenkomstige schat te nemen. Je kunt schatkaarten doorgeven aan andere spelers door de "Een schatkaart doorgeven" actie.



Speciale actie kaarten

Er bevinden zich in het spel 2 soorten speciale actiekaarten tussen de schatkaarten - Helikopter vlucht (Helicopter Lifts) (3) en zandzakken (sandbags) (2) - die je team kunnen helpen bij het uitvoeren van de opdracht. Deze kaarten neem je op hand, en mogen worden gespeeld op elk moment tijdens het spel - ook tijdens een andere speler zijn speelbeurt. **Het spelen van speciale actie kaarten kost geen actiepunten.** Leg de kaart na gebruik onmiddellijk op de aflegstapel.



Opmerking: Je mag de actie aangegeven op de speciale actiekaart uitvoeren, als je deze moet afleggen.



Waters Rise! kaarten

Er bevinden zich 3 "**Waters Rise!**" kaarten tussen de schatkaarten. Als je een "**Waters Rise!**" kaart trekt, voer je onmiddellijk volgende stappen uit:

1. Verplaatst de waterniveau aanduiding omhoog tot de volgende markering op de watermeter. Rechts op de watermeter zie je hoeveel kaarten er moeten worden getrokken aan het einde van je speelbeurt.



2. Schud alle kaarten van de vloedkaarten aflegstapel, en leg deze gedekt bovenop de vloedkaarten trekstapel. Hierdoor zullen reeds getrokken kaarten, snel opnieuw verschijnen.

3. Leg de "**Waters Rise!**" kaart op de schatkaarten aflegstapel.



Opmerkingen

- Als je een "**Waters Rise!**" kaart trekt, mag je daarvoor geen vervang kaart trekken.
- Als je 2 "**Waters Rise!**" kaarten na elkaar trekt, worden de vloedkaarten slechts 1 keer geschud, maar de watermeter wel 2 markeringen naar boven geschoven.
- Als je een "**Waters Rise!**" kaart trekt, en er bevinden zich geen kaarten in de vloedkaarten aflegstapel, schuif je enkel de watermeter 1 markering naar boven.

De schatkaarten trekstapel raakt uitgeput

Als de laatste kaart van de schatkaarten trekstapel is genomen, wordt de aflegstapel onmiddellijk geschud, en vormt deze de nieuwe trekstapel.

Kaarten limiet

Je mag slechts 5 kaarten in je bezit hebben, dit geldt voor de schatkaarten en speciale actiekaarten. Als je op een gegeven moment tijdens het spel 6 of meer kaarten in je bezit hebt (omdat je bijvoorbeeld meer kaarten hebt getrokken, of kaarten hebt gekregen van een andere speler) moet je onmiddellijk kaarten afleggen op de schatkaarten aflegstapel tot je nog maar 5 kaarten in je bezit hebt. Als je een speciale actie kaart aflegt, mag je de speciale actie gebruiken alvorens de kaart af te leggen.

3. Trek vloedkaarten volgens het waterniveau

Nadat je 2 nieuwe schatkaarten hebt getrokken, vervul je nu de rol van het "Verboden Island!". Trek het aantal vloedkaarten van de vloedkaarten stapel aangegeven door de watermeter. (Is bijvoorbeeld het waterniveau 3, dan trek je 3 vloedkaarten) Neem de kaarten 1 voor 1, en leg ze open op de vloedkaarten aflegstapel. Zoek voor elke vloedkaart de overeenkomstige eilandtegel en voer volgende actie uit:



- Als de overeenkomstige eilandtegel nog niet overstroomd is, draai je deze om naar de overstromde zijde.



- Als de overeenkomstige eilandtegel al overstroomd is, zinkt deze weg. **Verwijder de vloedkaart en de tegel uit het spel.**



Opmerking: Je kunt geen zandzakken kaart spelen om een overstroomde eilandtegel te redden, van zodra je de overeenkomstige vloed kaart hebt omgedraaid.

Speelstukken op overstroomde tegels

Als een avonturier zich op een tegel bevindt die overstroomd, neem je de avonturier weg, draait de tegel om, en plaats je de avonturier weer terug op de tegel.

Als de avonturier zich op een tegel bevindt die moet worden verwijderd, moet hij onmiddellijk naar een aangrenzende tegel "zwemmen" (boven, onder, links of rechts) die nog wel deel uitmaakt van het eiland (ook overstroomde tegels). Als een avonturier zich op een tegel bevindt, die moet worden verwijderd, en niet naar een aangrenzende tegel kan "zwemmen", gaat hij met de tegel mee de diepte in, en is het spel verloren!

Uitzonderingen: De duiker (Diver) mag naar de dichtstbijzijnde tegel zwemmen. De verkenners mag ook diagonaal zwemmen.

De vloedkaarten trekstapel raakt uitgeput

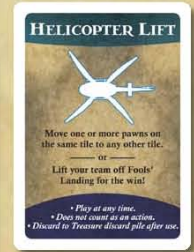
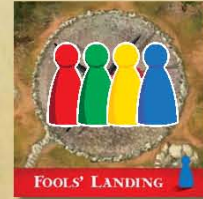
Als de laatste kaart van de vloedkaarten stapel wordt getrokken, schud je onmiddellijk de aflegstapel, deze vormt dan de nieuwe gedekte trekstapel. Als dit tijdens het trekken van vloedkaarten gebeurt, ga ja na het vormen van de nieuwe trekstapel, verder met het nemen van vloedkaarten van de nieuwe trekstapel.

Einde van het spel

Het spel winnen

Verzamel met alle avonturiers op "Fools' Landing!" nadat je alle 4 de schatten hebt bemachtigd. Als een speler op dat moment een helikopter vlucht kan spelen win je het spel!

Opmerking: Je kunt het spel winnen als "Fools' Landing!" overstroomd is.



Het spel verliezen

Er zijn 4 situaties waardoor je het spel kan verliezen:

- Als beide tempeltegels, grottegels, paleistegels of tuintegels zijn weggezonken alvorens hun overeenkomstige schat werd genomen.
- Als de "Fools' Landing!" tegel zinkt
- Als de avonturier van een speler zich op een eilandtegel bevindt die zinkt, en er geen aangrenzende tegel is.
- Als het waterniveau het doodshoofd bereikt.

Moeilijkheidsgraad

Van zodra je het spel op beginners niveau hebt gewonnen, kan je het spel op een ander niveau proberen: Normaal, Elite of Legendarisch. Probeer zeker ook eens met een andere combinatie van avonturiers.

A Word from Gamewright

It's a great honor to introduce the latest creation by cooperative game master, Matt Leacock. There are so many things we love about this unique game: from the rich illustrations, to the collaborative nature of play, to the innovative set of rules, to the infinite possibilities generated by the tiles and cards. Don't be surprised if your pulse starts pounding faster soon after you start playing – it's a game that instantly generates an electrifying atmosphere of tension and excitement!

Game by Matt Leacock
Illustrations by C.B. Canga



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®

70 Bridge Street | Newton, MA 02458

Tel: 617-924-6006 | Fax: 617-969-1758

e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2010 Gamewright, a division of Geaco

All worldwide rights reserved.