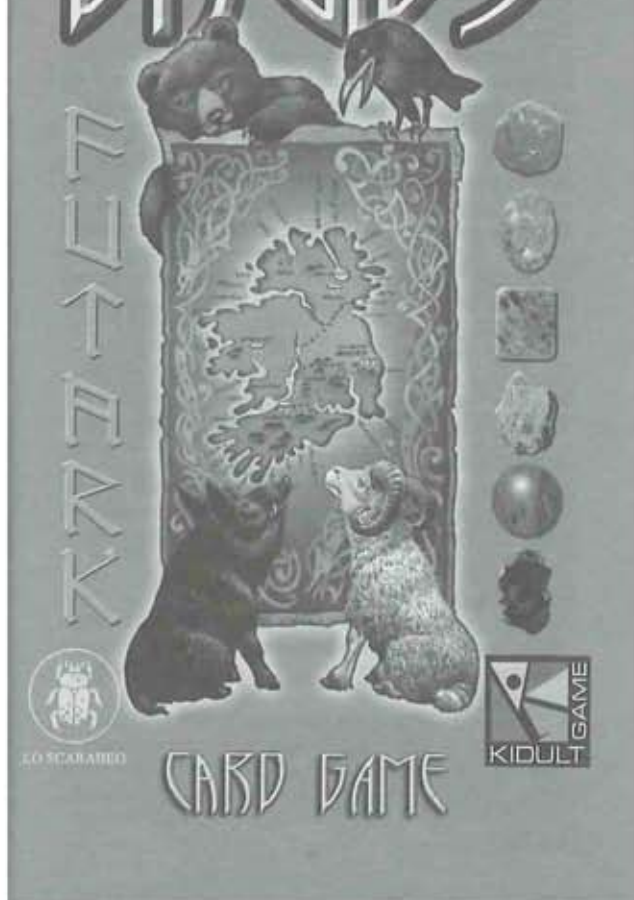


by Leo Colovini

art Antonio Lupatelli

DRUIDS



DRUIDS

Sinds onheuglijke tijden bezitten de druiden van Futark de macht, door het graveren van oeroude runentekens op ongeslepen edelstenen amuletten met toverkrachten te maken. Druiden: een intrigerend kaartspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

SPELMATERIAAL:

24 kaarten *Dienaar* (4 sets met rode, blauwe zwarte en groene achterkanten, genummerd van 1 tot 6)

4 *Spelfiguren* (rood, blauw, zwart en groen)

6 *Scorekaarten*

12 kaarten *Geheimzinnige Oorden* (2 series van 6)

54 kaarten *Edelstenen* (6 series genummerd van 1 tot 9)

spelregels

VOORBEREIDING

Elke speler krijgt een set Dienaar-kaarten en de spelfiguur van dezelfde kleur.

Leg de 6 scorekaarten in een rij aan elkaar op tafel met de spelfiguren van de spelers ervoor.

Schud apart de resterende stapels. Leg 6 kaarten Eheimzinnige Oorden open naast elkaar op een rij. Geef aan elke speler 4 kaarten Edelstenen en leg de resterende stapel opzij, achterkant boven.

Elke speler neemt 3 Dienaar-kaarten van het spapeltje van zijn eigen set. De oudste speler (de meest wijze druide) begint, daarna volgen de andere spelers in de richting van de wijzers van de klok.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is speelt twee kaarten van zijn hand uit, met de achterkant naar boven.

Dienaar-kaarten worden onder een Geheimzinnig Oord gelegd, zo dat ze een rij vormen, Edelsteen-kaarten worden boven een Geheimzinnig Oord gelegd, zo dat ze een stapeltje vormen. Beide kaarten kunnen op hetzelfde oord, of op twee verschillende afgelegd worden.

N.B.: men kan ofwel 1 Edelsteen- en 1 Dienaar-kaart spelen, of 2 edelsteen-kaarten, maar Niet 2 Dienaar- kaarten.

Hierna kan de speler, als hij dat wil, één Edelsteen-kaart wegleggen (achterkant boven).

Hiermee is de spelbeurt voorbij. De speler vult de kaarten in zijn hand weer aan, door één voor één Edelsteen - kaarten of Dienaar-kaarten uit zijn eigen voorraad op te nemen, tot hij weer 7 kaarten in zijn hand heeft.

Hij heeft dus de keus, hoeveel Dienaren en hoeveel Edelstenen hij in zijn hand heeft.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

SCORE

Verzamelen van runen-amuletten

Aan het begin van zijn beurt kan de speler, voor hij eigen kaarten aanlegt, van één (en niet meer dan één) van de Geheimzinnige oorden de runen-amuletten verzamelen. Dat kan, als daar minstens drie kaarten liggen, waarvan minstens één Dienaar-kaart. Voor het verzamelen van

runen-amuletten worden alle Edelsteen -kaarten van het gekozen oord omgedraaid. Alle edelstenen die bij het Oord passen, (bij voorbeeld: zwarte edelstenen hebben alleen waarde op zwarte oorden) zijn runen-amuletten en geven zoveel punten als het opgedrukte getal. Alle andere edelsteen-kaarten worden weggelegd.

Verdelen van de punten

Nu moeten de punten verdeeld worden. Elk runen-amulet is 1 punt waard: voor elke punt zet de speler zijn spelfiguur een vakje verder op de rij van de scorekaarten.

De snelste Dienaar (die met het laagste nummer) begint en krijgt zoveel amuletten als zijn nummer (bij voorbeeld: een Dienaar met het nummer 2 krijgt twee amuletten) De andere Dienaren krijgen, in volgorde van hun nummer, zoveel amuletten als hun nummer. Bij gelijke nummers krijgt de Dienaar het eerst amuletten, die het eerst afgelegd was. Alle Amuletten moeten verdeeld worden. Als er geen amuletten meer zijn krijgen de laatste dienaren geen punten meer, maar.....

de laatste krijgt de rest!

als het aantal overgebleven amuletten groter is dan het nummer van de laatste dienaar, krijgt deze ze allemaal.

De laatste te zijn kan dus zowel een groot voordeel zijn als een groot risico.

NIEUW GEHEIMZINNIG OORD.

Nu zijn de punten verdeeld, het leeggemaakte Geheimzinnige Oord wordt door een ander vervangen (als er nog zijn) en de speler vervolgt met zijn beurt zoals aangegeven onder "spelverloop".

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer van op één na van alle Geheimzinnige Oorden de amuletten verzameld zijn, is het spel ten einde en de speler met de meeste punten (de voorste op de rij van de Scorekaarten) is de winnaar.

N.B. Wanneer een speler meer punten heeft als de rij van scorekaarten lang is, wordt

de onderste scorekaart bovenaan gelegd. Als er nog spelfiguren op die onderste

kaart staan, is het spel uit en wint de speler bovenaan.