



Ali Baba



“Sesam open u!” Ali Baba kijkt vol verbazing hoe de magische grot zich langzaam opent. De grot is tot het plafond gevuld met schatten: gouden beelden, kisten met munten, schitterende zwaarden en kettingen met prachtige kralen. Ali Baba twijfelt geen moment en begint de mooiste schatten te pakken. Hij moet snel handelen en de grot uit zijn, voordat de 40 rovers terugkomen...

SPELMATERIAAL

- 1 dubbelzijdig speelbord
- 4 zichtschermen
- 4 scoreschijfjes
- 1 startspeler-speelstuk
- 60 schattegels (10 verschillende schatten met 6 verschillende achtergrondkleuren)

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel schatten uit de grot van de 40 rovers. Hoe meer schatten je van dezelfde soort hebt, hoe meer punten je scoort. Gebruik de magische krachten van de schatten om je tegenstanders te slim af te zijn, wordt de rijkste speler en win het spel!

VOORBEREIDING

Leg het bord met de kant met 25 velden naar boven op tafel. Schud alle schattegels en leg ze in vier lagen op het speelbord. Leg de schattegels die overblijven zonder ze te bekijken terug in de doos.



Tegels op het bord leggen:

1. Leg 25 tegels **dicht** op het bord, één tegel op elk veld.
2. Maak een tweede laag met 16 **dichte** tegels bovenop de eerste laag. Elke tegel moet bovenop 4 andere tegels gelegd worden.
3. Maak een derde laag met 9 **dichte** tegels, waarbij elke tegel over 4 andere tegels gelegd wordt.
4. Maak een vierde en laatste laag met 4 open tegels, waarbij elk tegel weer over 4 andere tegels gelegd wordt.

Iedere speler krijgt een zichtscherm en plaatst het scoreschijfje van de bijbehorende kleur op veld 0 van het scorespoor. De jongste speler krijgt het startspeler-speelstuk en is de startspeler.

SPELVERLOOP

De startspeler begint en daarna gaat de beurt met de klok mee naar de volgende speler. Elke beurt bestaat uit drie stappen.

- 1) **Neem een open schattegel:** Aan het begin van je beurt moet je een **open tegel** van het bord nemen en deze achter je zichtscherm leggen.
- 2) **Draai alle dichte schattegels zonder open tegel erop om:** Als er geen tegels meer op een gedekte tegel liggen, moet deze worden omgedraaid.
- 3) **Gebruik magische kracht:** De **achtergrondkleur** van elke schat geeft aan welke magische kracht deze schat heeft. Je mag de magische kracht van de tegel, die je deze ronde hebt gepakt, gebruiken. Dit moet direct gebeuren en kan niet worden bewaard voor een latere beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Nadat de laatste schat open is gedraaid, spelen de spelers door tot alle spelers hetzelfde aantal beurten hebben gehad (dus tot de speler rechts van de startspeler zijn beurt heeft afgerond). Daarna krijgen de speler nog één beurt en is het spel afgelopen.

Opmerking: als het bord leeg is, is het spel direct afgelopen.

Daarna sorteren de spelers de schatten achter hun zichtscherm in groepen van dezelfde soort schat. Spelers krijgen, afhankelijk van de grootte van de groep, punten voor elke soort:

Schatten	1	2	3	4	5	6
Punten	1	3	6	10	15	21

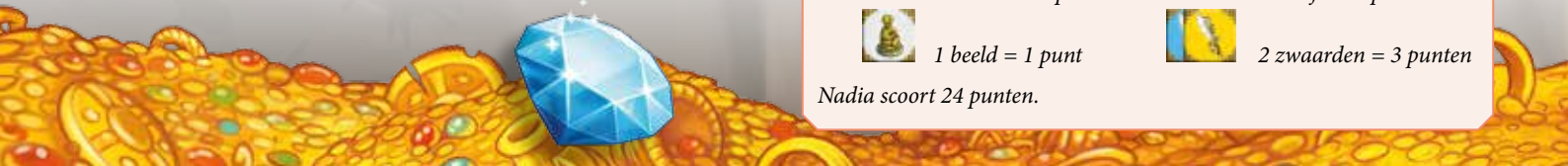
Spelers tellen de punten voor hun schatten op en voegen die toe aan hun score. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de minste tegels.

Voorbeeld:

Nadia heeft de volgende schatten aan het einde van het spel:

- 4 tapijten = 10 punten
- 3 kronen = 6 punten
- 1 beeld = 1 punt
- 2 kisten = 3 punten
- 1 robijn = 1 punt
- 2 zwaarden = 3 punten

Nadia scoort 24 punten.



De magische krachten



Scoor 5 punten.



Je pakt de roze „diamant” en scoort direct 5 punten.



Scoor 2 punten voor elke schattetegel die je deze beurt moest opendraaien. Of scoor 2 punten als je een veld op het bord hebt onthuld (door een tegel van de laatste laag weg te halen).



Nadat je het blauwe „magisch tapijt” hebt gepakt, zijn er twee tegels onbedekt en moet je deze omdraaien. Je scoort 4 punten.



Scoor 2 punten voor elke schat van deze soort die je achter je zichtscherm hebt liggen (inclusief de zojuist gepakte tegel).



Je neemt het bruine „zwaard”. In vorige beurten heb je al twee andere zwaarden verzameld. Je scoort deze beurt 6 punten.



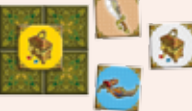
Pak een tegel aangrenzend aan de schat die je gepakt hebt en leg deze achter je zichtscherm (zonder de magische kracht te gebruiken).



Nadat je het groene „magisch tapijt” gepakt hebt, mag je ook de „ring” pakken. Leg beide tegels achter je zichtscherm.



Alle medespelers moeten één schattetegel van achter hun zichtscherm aan je laten zien. Jij mag er één kiezen en deze achter jouw zichtscherm leggen. Je kunt de magische kracht van die tegel niet gebruiken. De tegels, die niet gekozen zijn, gaan terug naar de speler die ze aanbood.



Je pakt de gele „schatkist”. Alle spelers moeten je nu één tegel laten zien. Je kiest het „zwaard” van een andere speler en legt beide tegels achter je zichtscherm.



Kies een schat (ring, beeld, kroon, enz.) of een magische kracht (geel, blauw, groen, enz.). Tot je volgende beurt mogen de andere spelers geen tegel pakken met daarop de door jou gekozen schat of magische kracht.

Opmerking: in het uitzonderlijke geval dat er geen enkele tegel is, die gepakt kan worden vanwege de beperking van deze magische kracht, mag je deze beperking negeren en dus een open tegel naar keuze pakken.



Je neemt het witte „beeld” en kiest het bruine magische effect. Tot je weer aan de beurt bent, mag niemand een tegel met een bruine achtergrond pakken.

VARIANT: ALADDIN'S LAMP

Gebruik de kant van het bord met 25 velden. Leg alle „Aladdin's lamp”-tegels apart en schud de overgebleven tegels met de schatkant naar beneden. Neem willekeurig zes van de geschudde tegels en leg deze open naast het bord. Deze tegels worden niet op het bord geplaatst en dienen als extra schatten die de spelers tijdens het spel kunnen bemachtigen.

Schud nu de „Aladdin's lamp”-tegels met de schatkant naar beneden tussen de overgebleven tegels. Leg nu alle tegels op het bord zoals bij een standaard spel.

Als je tijdens je beurt een „Aladdin's lamp”-tegel pakt, dan moet je kiezen:

- óf je gebruikt de standaard magische kracht (volgens de kleur van de achtergrond van de tegel) en legt de tegel achter je zichtscherm;
- óf je gebruikt het effect van „Aladdin's lamp”: ruil de gepakte tegel met één van de tegels die naast het bord liggen. Gebruik nu de magische kracht van de tegel die je net geruild hebt en leg deze achter je zichtscherm.

VARIANT: GELIJK AANTAL SCHATTEN

Gebruik de kant van het bord met 25 velden. Leg de tegels van één soort schat terug in de doos. Leg daarna de overgebleven tegels op het bord. Deze variant voegt meer tactiek aan het spel toe, omdat er 6 schatten van elke soort in het spel zijn.

VARIANT: KLEINE GROT (VOOR 2 SPELERS)

Gebruik de kant van het bord met 16 velden. Verwijder alle schattetegels van drie soorten uit het spel, voordat de tegels op het bord worden gelegd.

Tegels op het bord leggen:

1. Leg 16 tegels **dicht** op het bord, één tegel op elk veld.
2. Maak een tweede laag met 12 **dichte** tegels bovenop de eerste laag. Elk tegel moet bovenop 2 andere tegels gelegd worden.
3. Maak een derde laag met 6 **dichte** tegels, waarbij elke tegel over 4 tegels gelegd wordt.
4. Maak een vierde laag met 2 **open** tegels, waarbij elke tegel weer over 4 tegels gelegd wordt.



Spelontwerp:

Martino Chiacchiera & Remo Conzadori

Illustraties: Denis Martynets

Grafisch ontwerp: Chris Conrad

Redactie spelregels: Jeroen Hollander

Nederlandse vertaling: Dan Hartenberg

Projectmanager: Jonny de Vries



©2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl