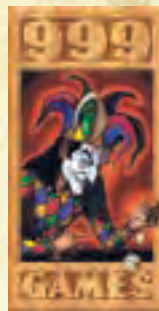




SPELREGELS

Auteur: Reiner Knizia
Illustraties: Vincent Dutrait
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

© 2019 Dr. Reiner Knizia.



Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden

Made in China





*Diep in de dichte jungles van Zuid-Amerika ligt **EL DORADO**, de stad van goud.
Onbepaalde schatten wachten in dit verloren koninkrijk: goud, edelstenen en zeldzame artefacten.*

*Jullie zijn onverschrokken avonturiers, die op zoek gaan naar de verloren stad.
Neem de rol aan van dappere expeditieleiders en leid je team naar **EL DORADO**.*

*Stel voor je expeditie een team van deskundigen samen,
schaf waardevolle uitrusting aan en plan je reis verstandig.*

Wie als eerste de grens van de gouden stad passeert, wint het spel en krijgt alle schatten.



SPEELMATERIAAL



1 dubbelzijdige startterreintegel (A/B)
met 4 startvelden (1-4)



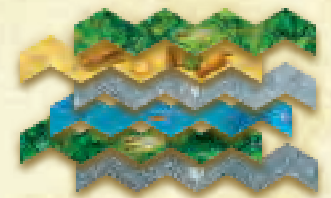
6 dubbelzijdige terreintegels
(C/D tot en met M/N)



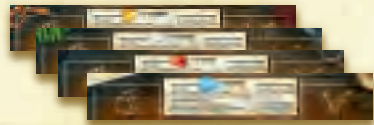
2 dubbelzijdige terreinstroken
(O/P en Q/R)



1 dubbelzijdige eindtegel
(de poort naar EL DORADO)



6 blokkades (1-6)



4 expeditietableaus
(1 per speler)



4 startdecks van elk 8 expeditiekaarten
(1 deck per speler, elke kaart met de kleur van de speler
in de rechteronderhoek)



1 startspelerhoed



54 expeditiekaarten voor de markt
(3 per stuk van 18 soorten)



1 markttableau
(uit 2 delen)



8 speelstukken
(2 per speler)

36 grotfiches
Uitsluitend voor de
grotvariant, zie blz. 11



KORT SPELOVERZICHT

De route wordt vóór elk spel samengesteld uit een aantal terreintegels en mogelijk 1 of beide terreinstroken. De start- en eindtegel zijn altijd onderdeel van een route.



Elke terreintegel en -strook is dubbelzijdig en in het midden gemarkeerd met een letter. De starttegel heeft letter **A** op de ene en **B** op de andere kant. De eindtegel is ook dubbelzijdig, maar bevat geen letters.



Het speelstuk van een speler start van één van de startvelden van de starttegel. Iedere speler heeft als doel om zijn speelstuk over de velden van de route naar de eindtegel, de poort van **EL DORADO**, te leiden.

Iedere speler start het spel met een **gedekte stapel kaarten**, zijn expeditie, om kaarten van te trekken. Aan het begin van het spel bestaat het deck van een speler uit de volgende 8 kaarten:

1 Zeeman, 3 Verkenners en 4 Reizigers.



Een speler begint elk van zijn beurten met **4 kaarten** in zijn hand.

Hij gebruikt zijn expeditiekaarten om zijn speelstuk te verplaatsen of meer mensen en voorwerpen voor zijn expeditie te kopen.

Het aanschaffen van mensen en voorwerpen voegt kaarten aan je deck toe. In de loop van het spel kan een speler ook de mogelijkheid krijgen om kaarten uit zijn deck te verwijderen.

DE SPELER DIE ALS EERSTE DE POORT NAAR EL DORADO BEREIKT, WINT HET SPEL.

VOORBEREIDING

ROUTE

Bouw de route voor het eerste spel zoals hieronder afgebeeld op.



MARKT

In elk spel worden alle 54 expeditiekaarten voor de markt gebruikt. Sorteert de kaarten open en leg de 18 stapels als volgt naast de route:

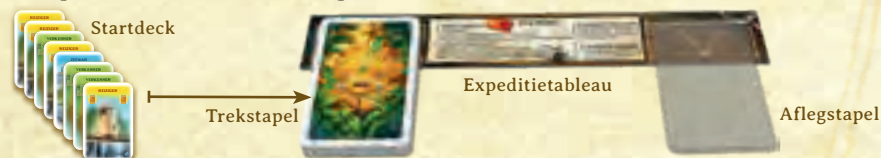


SPELERS

Iedere speler krijgt in 1 kleur:

- Bij 3 of 4 spelers: 1 speelstuk
- Bij 2 spelers: 2 speelstukken
- 1 expeditietableau, dat hij voor zich neerlegt
- 1 startdeck van 8 kaarten (met zijn spelerskleur in de rechteronderhoek)

Iedere speler schudt zijn startdeck en legt deze gedekt als zijn trekstapel links van zijn expeditietableau.



Iedere speler trekt voor zijn eerste beurt 4 kaarten van zijn trekstapel en neemt deze in zijn hand.

De speler die als eerste aan tafel zat, wordt startspeler en krijgt de startspelerhoed. Hij zet dan 1 van zijn speelstukken op startveld 1.

Met de klok mee zet dan iedere andere spelers zijn speelstuk op het volgende vrije startveld.

In een spel met 2 spelers bezet de startspeler velden 1 en 3, terwijl de andere speler speelstukken op velden 2 en 4 heeft.



1. KAARTEN SPELEN



De speler speelt kaarten om zijn speelstuk te verplaatsen en/of nieuwe kaarten te kopen.

De beurt van een speler bestaat uit 3 fasen:

2. GESPEELDE KAARTEN AFLEGGEN



Hij legt alle gespeelde kaarten op zijn aflegstapel.

3. KAARTEN TREKKEN



Hij trekt kaarten tot hij er 4 in zijn hand heeft.

De speler met de startspelerhoed begint en handelt alle 3 fasen af. Daarna doet de volgende speler (met de klok mee) hetzelfde, enzovoort.
Het doel is **EL DORADO**!

FASE 1 - KAARTEN SPELEN

De speler mag zoveel kaarten als hij wil spelen om (A) zijn speelstuk te verplaatsen en/of (B) ten hoogste 1 nieuwe kaart voor zijn expeditie te kopen.

Hij mag elk van zijn handkaarten niet meer dan één keer gebruiken.

Hij speelt eerst de kaarten die hij voor zijn beweging wil gebruiken. De rest kan hij dan gebruiken om 1 nieuwe kaart te kopen.

A - BEWEGEN

De route naar **EL DORADO** leidt via verschillende terreinsoorten: landschap (groen, geel, blauw), puin (grijs) en basiskamp (rood).

Elk zeshoekig veld toont aan welke voorwaarden een speler moet voldoen om er naartoe te mogen bewegen. Hoe meer symbolen erop staan, hoe moeilijker het is om er heen te gaan. Het aantal symbolen is gelijk aan de kracht van het veld.

• LANDSCHAPVELDEN

De speler speelt een kaart uit zijn hand en legt deze open boven zijn expeditietableau.

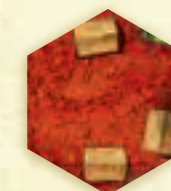
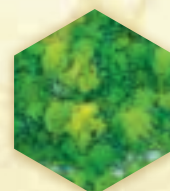
De meeste kaarten hebben een krachtwaarde. De krachtwaarde staat de speler toe om zijn speelstuk via 1 of meer aangrenzende velden te verplaatsen.

Daarna mag hij een nieuwe kaart spelen om verder te bewegen.

Een gespeelde kaart moet aan 2 voorwaarden voldoen:

1. Het symbool op de kaart moet overeenkomen met de kleur/het symbool op het veld waar de speler naartoe wil bewegen.
2. De krachtwaarde van de kaart moet gelijk of groter zijn dan de kracht van het veld.

Wordt aan beide voorwaarden voldaan, dan mag de speler zijn speelstuk er naartoe verplaatsen.



Heeft de speler nog kracht "over", dan mag hij die gebruiken om naar een volgend veld te bewegen. Dezelfde 2 voorwaarden zijn van toepassing, maar hij moet eerst de al gebruikte kracht van de krachtwaarde van de gespeelde kaart aftrekken.

Een speler mag zijn beweging op elk moment eindigen. In dat geval verliest hij direct de eventuele resterende kracht van de kaart.

BELANGRIJK: het is niet toegestaan om meerdere kaarten te combineren om naar een veld met een hogere krachtwaarde te bewegen!

Voorbeeld:

Sara speelt een Verkenner en beweegt 1 groen veld. Daarna speelt ze een Padvinder om nog 2 velden te bewegen. Tot slot speelt ze de Baanbreker en beweegt ze naar het veld met kracht 3.



• SPECIALE VELDEN



De speler mag kaarten naar keuze gebruiken om naar een puin- of basiskampveld te bewegen. Het aantal symbolen op het veld geeft aan hoeveel kaarten hij daarvoor moet spelen. Het is niet van belang om welke kaarten het gaat.

Hij legt kaarten die hij speelt om naar een puinveld te gaan **boven zijn expeditietableau**. Hij doet kaarten die hij speelt om naar een basiskamp te gaan **terug in de doos**. Deze verdwijnen helemaal uit dit spel.

Tip: dit is een goede manier om zwakke kaarten uit je deck te verwijderen en je expeditie "flexibel" te houden. Zo trek je sneller en vaker je goede kaarten met hogere krachtwaarden.

BELANGRIJK:
HET IS NIET TOEGESTAAN OM NAAR BERGVELDEN (ZWART) OF NAAR VELDEN MET EEN ANDER SPEELSTUK TE BEWEGEN.

• BLOKKADES

Blokkades vormen hindernissen op je route.

De eerste speler die een blokkade wil passeren, moet deze **overwinnen** door aan diens krachtvoorwaarden te voldoen (aantal symbolen op de blokkade). Om dat te doen, speelt hij de betreffende kaarten alsof hij er naartoe zou bewegen. Deze speler behoudt dan de blokkade.

Blokkades worden aan het einde van het spel gebruikt bij een eventuele gelijke stand. Om die reden staan er ook nummers op (1-6). Nadat een speler een blokkade heeft verwijderd, mogen **alle spelers** naar de daarvoor geblokkeerde terreintegel of -strook bewegen. **Blokkades werken volledig hetzelfde als andere velden.**

B - NIEUWE KAART KOPEN

De speler mag in zijn beurt ten hoogste **1 kaart** kopen, ongeacht of hij al dan niet heeft bewogen.

Kaarten met een muntsymbool zijn zoveel waard als de aangegeven kracht. Alle andere kaarten zijn een halve munt waard. De speler speelt zoveel kaarten als hij wil en telt de waarden ervan bij elkaar op. Dit is de totale waarde aan munten die hij voor het kopen van een nieuwe kaart kan besteden.

Hij krijgt nooit wisselgeld!

Voorbeeld:

Jan besluit deze beurt niet te bewegen. In plaats daarvan wil hij een grote aankoop doen. Hij speelt eerst alle kaarten uit zijn hand:
1 Reiziger, 1 Fotograaf, 1 Verkenner en 1 Zeeman.

Hij telt dan de waarden ervan bij elkaar op:



De speler kiest een kaart op het markttableau die hij kan betalen. De prijs van een kaart staat er onderaan op. Hij legt de gekochte kaart open op zijn aflegstapel rechts van zijn expeditietableau (zie fase 2).

Hij mag een gekochte kaart nooit direct in zijn hand nemen!

Uiteindelijk zal de kaart in de trekstapel van de speler terechtkomen als deze samen met de andere kaarten van de aflegstapel wordt geschud.



Prijs:
4 munten

Jan kan elke willekeurige kaart op het markttableau betalen met een prijs van 4 munten of lager.

Hij kiest de Straalzonder (met een prijs van 4 munten) en legt die op zijn aflegstapel.

HOE KAN EEN SPELER DE REST VAN DE EXPEDITIEKAARTEN KOPEN?

Een speler mag in eerste instantie uit de **6 verschillende stapels expeditiekaarten** op het markttableau kiezen. Zodra alle **3 kaarten** van een soort zijn verkocht, kan een speler toegang krijgen tot de kaarten boven het markttableau.

Als er ten minste één lege plek op het markttableau is, mag de speler uit alle beschikbare expeditiekaarten die hij kan betalen kiezen, ook al liggen die boven het markttableau.

Kiest hij daadwerkelijk een kaart van een stapel boven het markttableau, dan legt hij de betreffende stapel op een lege plek op het markttableau om één van die kaarten te kopen. Elke keer dat er een vrije plek op het markttableau is, heeft de speler die aan de beurt is toegang tot alle resterende expeditiekaarten.

SPECIALE KAARTEN: VOORWERPEN

Deze kaarten zijn met het symbool van een aangekruiste kaart gemarkeerd. Een speler kan een voorwerp niet meer dan één keer per spel spelen. Na gebruik verwijdert hij de kaart uit het spel en legt hij het in de doos.

Leg de kaart daarna dus niet opnieuw op de aflegstapel!

Uitzondering: gebruikt een speler een voorwerp zonder diens functie in te zetten (bijvoorbeeld om naar een puinveld te bewegen of het als een halve munt te gebruiken), dan legt hij de kaart boven zijn expeditietableau en in fase 2 op zijn aflegstapel.

Zie blz. 12 voor een overzicht van alle expeditiekaarten.

FASE 2 - GESPEELDE KAARTEN AFLEGGEN

De speler legt alle kaarten die na fase 1 boven zijn expeditietableau liggen open op zijn aflegstapel.
Dat zijn alle kaarten die hij heeft gespeeld met uitzondering van de kaarten die uit het spel zijn verwijderd.
De aflegstapel bevindt zich rechts van zijn expeditietableau.

Heeft de speler nog kaarten in zijn hand, dan mag hij voor elk van deze kaarten apart beslissen of hij deze ook aflegt of voor zijn volgende beurt bewaart.

FASE 3 - KAARTEN TREKKEN

De speler trekt tot slot kaarten van zijn trekstapel totdat hij er 4 in zijn hand heeft.
Heeft hij al 4 of meer kaarten, dan doet hij niets.

Bevat de trekstapel niet voldoende kaarten om zijn hand aan te vullen, dan trekt de speler er eerst zoveel hij kan. Daarna schudt hij zijn aflegstapel en gebruikt hij deze als nieuwe trekstapel. Vervolgens trekt hij zijn resterende kaarten.
Nu is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler één van de 3 eindvelden op de eindtegels bereikt, activeert dat de laatste ronde (de speler zet zijn speelstuk dan op de poort naar **EL DORADO** om het eindveld vrij te maken).

Iedere speler die in de betreffende ronde nog aan de beurt moet komen, mag deze nog uitvoeren.
Zodra deze ronde is voltooid, eindigt het spel.

Als de laatste speler in een ronde als eerste één van de eindvelden bereikt, eindigt het spel direct.
Heeft maar één speler **EL DORADO** bereikt, dan wint die speler.

Bereiken meer spelers **EL DORADO**, dan wint van hen degene met de meeste blokkades.
Is dat ook gelijk, dan wint van hen de speler met de blokkade met het hoogste nummer.
Heeft geen van de spelers die **EL DORADO** hebben bereikt blokkades, dan wint van hen degene die **EL DORADO** als eerste heeft bereikt.



SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Bereid het spel op de gebruikelijke manier voor.

De spelregels van de 3 fasen blijven ongewijzigd.
Iedere speler krijgt een tweede speelstuk in zijn kleur.

De startspeler zet zijn speelstukken op velden 1 en 3. De andere speler zet ze op velden 2 en 4.

De speler die aan de beurt is, bepaalt voor elke kaart apart welk speelstuk hij ermee verplaatst. Hij verplaatst het betreffende speelstuk en kiest bij het spelen van een nieuwe kaart opnieuw. Het is nooit mogelijk om de kracht van een kaart op te splitsen om deze zo voor beide speelstukken te gebruiken.

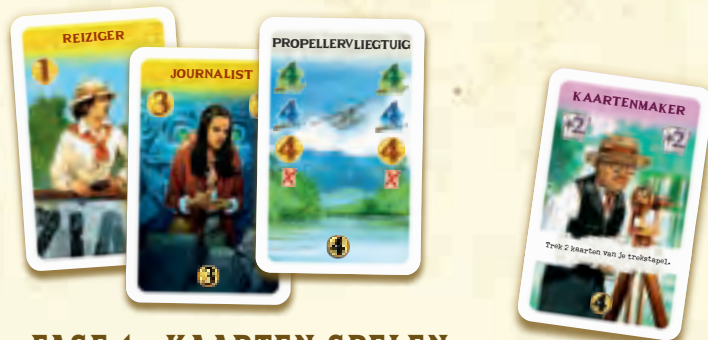
Het is zoals gebruikelijk niet toegestaan om een speelstuk naar een veld met een ander speelstuk te verplaatsen, ook al is het dat van de speler zelf.

De speler die als eerste met beide speelstukken **EL DORADO** bereikt, wint het spel.

Lukt dat beide spelers in de laatste ronde, dan gelden de gebruikelijke spelregels bij een gelijke stand (zie hierboven).

VOORBEELD VAN EEN VOLLEDIGE BEURT

Anne heeft deze kaarten in haar hand:



FASE 1 - KAARTEN SPELEN

Anne speelt eerst de Kaartenmaker boven haar expeditietableau en trekt 2 extra kaarten van haar trekstapel.

Anne gaat nu bewegen.



a. Ze speelt de Pionier en beweegt 3 velden (kapmes 1 + kapmes 2 + kapmes 2).

b. Nu beweegt ze naar het aangrenzende basiskamp. Daartoe moet ze 1 kaart uit haar hand verwijderen. Ze kiest de Reiziger en doet deze in de doos.

c. Om verder te kunnen bewegen, speelt Anne het Propellervliegtuig als "peddel". Ze gebruikt deze om door de 2 aangrenzende riviervelden te gaan (peddel 2 + peddel 1). Omdat ze de resterende kracht (1) van haar Propellervliegtuig niet kan gebruiken, vervalt die. Ze moet het Propellervliegtuig uit het spel verwijderen en in de doos doen.

d. Nu speelt ze de Inboorling en verplaatst haar speelstuk naar het puinveld. De Inboorling staat haar toe om de voorwaarden op een veld te negeren. Daarom hoeft ze geen 3 kaarten te spelen om naar dit puinveld te bewegen.

Anne gebruikt haar laatste kaart om een nieuwe kaart te kopen. Ze speelt de Journalist om 3 munten te ontvangen.

- Omdat er een lege plek op het markttableau is, kan ze uit alle expeditiekaarten kiezen. Ze kiest Kompas (2 munten) en legt de kaart op haar aflegstapel. Omdat ze niet meer dan 1 kaart per beurt mag kopen, vervalt de overgebleven munt.
- Tot slot legt ze de resterende kaarten van de Kompasstapel op de lege plek op het markttableau.

FASE 2 EN FASE 3

Anne legt alle kaarten die ze deze beurt heeft gespeeld en boven haar expeditietableau heeft gelegd op haar aflegstapel en trekt 4 kaarten van haar trekstapel.



ANDERE ROUTES NAAR EL DORADO

Hieronder hebben we een aantal aanbevolen routes voor volgende spellen afgebeeld.

Leg tijdens de voorbereiding op elke verbinding tussen 2 terreintegels (niet afgebeeld) 1 blokkade.

Gebruiken de spelers terreinstroken, leg daar dan maar één blokkade op (aan de startkant van elke strook).

EENVOUDIG

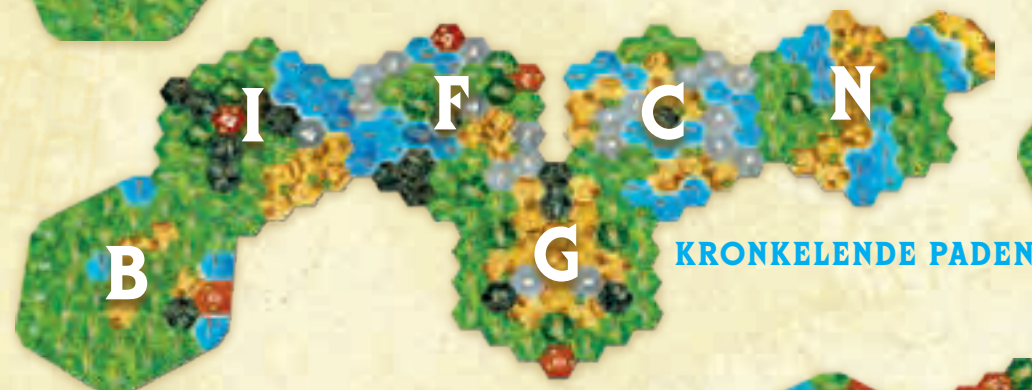


HEUVELS VAN GOUD

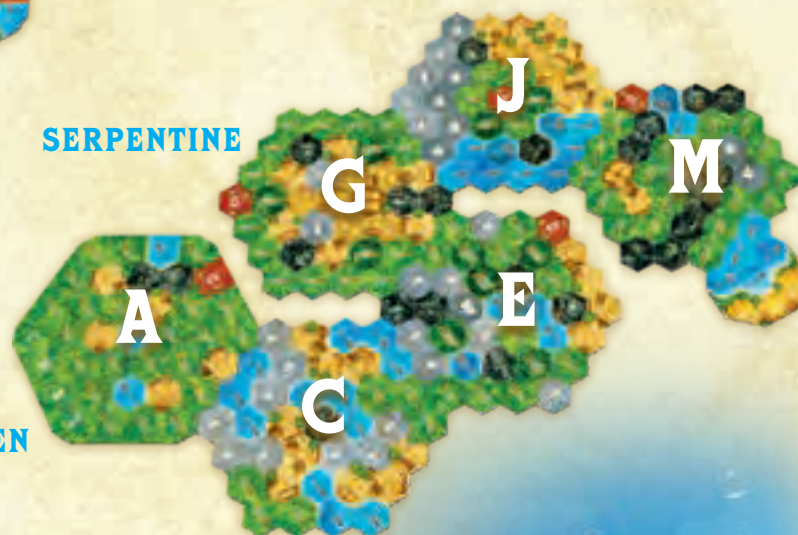


RECHTDOOR NAAR HUIS

GEMIDDELD

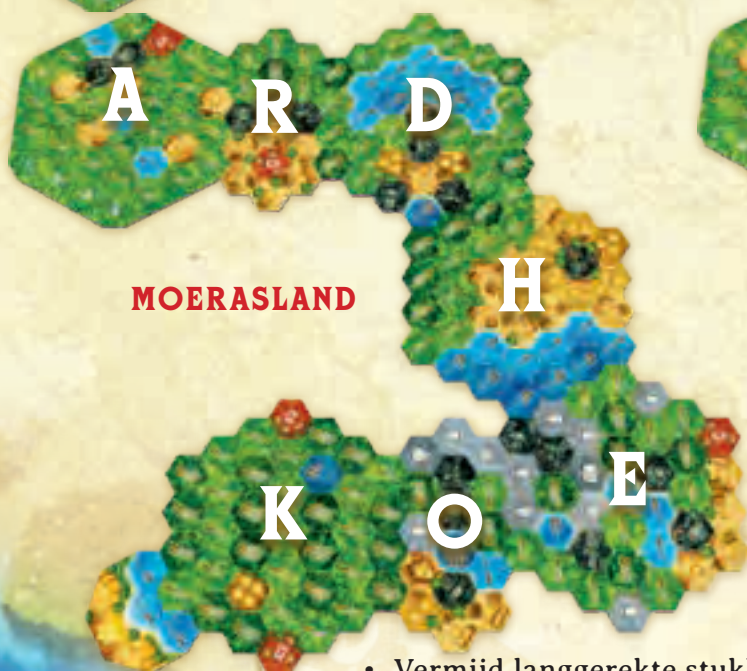


KRONKELENDE PADEN



SERPENTINE

MOEILIJK



MOERASLAND



HEKSENKETEL

DE SPELERS KUNNEN OOK HUN EIGEN ROUTES ONTWERPEN
TIPS EN TRUCS!

- Vermijd langgerekte stukken met hetzelfde symbool. Hoe variabler de route, hoe spannender (en uitdagender) het spel wordt.
- Eventuele korte routes zouden over velden met moeilijk terrein moeten gaan, terwijl de langere routes makkelijker te begaan zouden moeten zijn.
- Zorg er bij een bochtige route voor dat het binnenste pad moeilijker te begaan is. Dat maakt meerdere tactieken mogelijk.
- Creëer niet te veel hindernissen! Alleen de juiste mix maakt de race tot een waar avontuur!

GROTVARIANT

Nadat de spelers het basisspel een aantal keer gespeeld hebben, kunnen ze deze variant proberen. Hun doel blijft het als eerste bereiken van **EL DORADO**, maar daarnaast hebben ze de mogelijkheid om onderweg grotten te verkennen. In die grotten vinden ze fiches die hen een extra voordeel geven.

Schud tijdens de voorbereiding de 36 grotfiches.

Vorm stapels van 4 **gedekte grotfiches** en leg op elk bergveld op de route met een afbeelding van een grot zo'n stapel.

Eindigt het spelstuk van een speler na het afhandelen van een kaart direct grenzend aan een grot, dan verkent hij deze (het spelstuk moet er eindigen, het is niet toegestaan om een grot bij het passeren ervan te verkennen).

Om de grot te verkennen, neemt de speler het bovenste fiche van de stapel en legt het **open** voor zich neer. Een speler mag een onbeperkt aantal grotfiches hebben.

Een speler mag een verkregen grotfiche op elk moment in dezelfde of een latere beurt spelen.

Verwijder gespeelde grotfiches uit het spel.

Doe ze na gebruik dus terug in de doos.



SPECIALE SITUATIES

Is het spelstuk van een speler door een blokkade van een grot gescheiden, dan mag hij de grot niet verkennen. Lukt het hem echter om de blokkade te overwinnen (die als elk ander veld wordt behandeld), dan mag hij de grot daarna verkennen. Overwint een andere speler de blokkade, dan krijgt de speler die er al was niet meer de mogelijkheid om de grot te verkennen.

Staat het spelstuk van een speler naast een grot en wil hij die nogmaals verkennen, dan zal hij eerst van de grot af moeten bewegen en op een veld stoppen dat niet aan de grot grenst. Daarna zou hij zijn spelstuk opnieuw naar de grot kunnen verplaatsen om deze nogmaals te verkennen.

Eindigt het spelstuk van een speler naast 2 grotten, behandel elke grot dan afzonderlijk.



Voorbeeld:

Pieter speelt een Verkenner en verplaatst zijn spelstuk naar het jungleveld naast de grot. Hij neemt het bovenste grotfiche en legt het open voor zich neer. Hij gebruikt het direct om naar het volgende veld te gaan.

Dat veld grenst ook aan de grot, maar omdat hij van het ene naar het andere aangrenzende veld bewoog, krijgt hij niet nog een fiche. Pieter had er ook voor kunnen kiezen om het grotfiche voor later te bewaren of om er een kaart mee te kopen.

OVERZICHT VAN DE GROTFICHES



Speel kapmes-, munten- of peddelfiches als kaarten om naar velden van de/het betreffende kleur/symbool te bewegen. De speler kan muntenfiches ook gebruiken om er kaarten mee te kopen.



4x

Deze fiches staan de speler toe een extra kaart van zijn trekstapel te trekken en in zijn hand te nemen. Net als bij de Kaartenmaker mag hij die kaart nog in dezelfde beurt spelen.



4x

Speel zo'n fiche om een eigen handkaart naar keuze uit het spel te verwijderen. Doe deze terug in de doos.



3x

Zo'n fiche staat de speler toe om de kaarten in zijn hand te vervangen. Na het spelen van het fiche legt hij zoveel kaarten als hij wil uit zijn hand boven zijn expeditietableau (zonder effect). Daarna trekt hij hetzelfde aantal kaarten van zijn trekstapel. Is zijn trekstapel leeg, dan schudt hij zoals gebruikelijk eerst de aflegstapel, voordat hij zijn resterende kaarten trekt.



2x

Speel dit fiche direct na gebruik van een voorwerp. De speler mag het voorwerp in dat geval in fase 2 van zijn beurt op de aflegstapel leggen in plaats van het uit het spel te verwijderen.



2x

Na het spelen van dit fiche mag de speler de rest van zijn beurt naar of door velden met andere spelstukken bewegen. Bergen zijn nog steeds verboden terrein.



2x

Dit fiche werkt hetzelfde als de Inboorling. Gebruik dit fiche om naar een aangrenzend veld te gaan zonder aan de voorwaarden ervan te hoeven voldoen. De speler kan met dit fiche niet naar een veld met een spelstuk of een berg bewegen.



2x

Speel dit fiche om het symbool op de volgende eigen gespeelde kaart te veranderen. De speler zou bijvoorbeeld een Baanbreker (kapmes 3) kunnen gebruiken als munt 3 of peddel 3.

OVERZICHT VAN DE EXPEDITIEKAARTEN



Groene kaarten helpen een speler door de jungle.



Blauwe kaarten geven peddels om rivieren te kunnen oversteken.



Gele kaarten geven munten om door dorpen te reizen en nieuwe teamleden en voorwerpen aan te schaffen.



Witte jokerkaarten staan een speler toe om bij het spelen ervan één van de 3 symbolen te kiezen (kapmes, peddel of munt).

ACTIEKAARTEN

Een speler kan paarse actiekaarten op elk moment tijdens zijn beurt spelen, ofwel tijdens zijn beweging of tijdens het kopen. Hij volgt de aanwijzingen op de kaart en zet dan zijn beurt voort. Vergeet niet om een kaart met het -symbool na gebruik uit het spel te verwijderen!



STRAALZENDER

Bij het spelen van een Straalzender mag de speler een expeditiekaart naar keuze nemen zonder ervoor te betalen. Hij mag een kaart van het markttableau of van erboven nemen. Hij legt de nieuwe kaart zoals gebruikelijk op zijn aflegstapel en verwijdert de Straalzender uit het spel.



KAARTENMAKER

Het spelen van de Kaartenmaker staat de speler toe om 2 kaarten van zijn trekstapel te trekken. Hij mag deze dezelfde beurt nog spelen. Is de trekstapel van de speler leeg, dan schudt hij zoals gebruikelijk eerst de aflegstapel, voordat hij verder trekt.



KOMPAS

Het spelen van het Kompas staat de speler toe om 3 kaarten te trekken, maar hij moet het Kompas na gebruik uit het spel verwijderen.



WETENSCHAPPER

Bij het spelen van de wetenschapper trekt de speler direct 1 kaart van zijn trekstapel. Daarna mag hij één van zijn handkaarten uit het spel verwijderen.



LOGBOEK

Bij het spelen van het Logboek trekt de speler 2 kaarten van zijn trekstapel en mag dan ten hoogste 2 van zijn handkaarten uit het spel verwijderen. Helaas verwijdert het Logboek zichzelf ook uit het spel.



INBOORLING

De Inboorling kent het land goed en staat de speler toe om bij het spelen ervan één veld te bewegen. De speler mag de voorwaarden van dat veld negeren en zijn speelstuk erop zetten. De Inboorling kan ook blokkades opheffen, maar een speler kan hem niet gebruiken om naar een veld met een ander speelstuk of een bergveld te gaan.