



# DELTA

## SPECTRETERS



Gegroet en welkom!

Het is mij een genoegen, nee het is meer dan dat, het is met grote dankbaarheid dat ik u verwelkom, een prominente groep van meester-mechabiologen, in de Kamargo. Wij hebben een beroep op u gedaan en u heeft gereageerd - waarvoor dank. We hebben uw hulp dringend nodig.

Zoals u weet is het meer dan 150 jaar geleden sinds de uitvinder van de Perpetuum Stoom Machine (PSM), Louise Delargue, voor de laatste keer in haar dagboek schreef en verdween. Dat iemand een uitvinding zou creëren die ogenschijnlijk voor altijd steden en andere technologieën van energie zou voorzien, zonder enige bevindingen te publiceren, blijft de grootste wetenschappelijke farce in het tijdperk van de PSM.

We hebben de kristallen voor lief genomen. De voorraad leek eindeloos, en hun energie onuitputtelijk, maar we hebben de groei van de volkeren en de hebzucht naar kristalkracht onderschat. Terwijl PSM's over de hele wereld proberen om de vraag bij te houden, beginnen de kristallen te breken.

En dat is waar u in beeld komt. We hebben u hier gebracht, waar Delargue leerde hoe ze de energie van haar kristallen kon benutten, en ja, waar ze verdween. U moet in haar voetsporen treden, eilanden in alle regionen van de Delta verkennen, nieuwe uitvindingen creëren, en haar geliefde mechadiëren bestuderen. En publiceer alstublieft uw wetenschappelijke bevindingen! We moeten deze energiecrisis oplossen en een duurzamer kristal ontwikkelen om de PSM's van de toekomst te voorzien van energie.

Ik laat u nu met de laatste woorden van Delargue.

*Rhône-delta - de Camargue*

*24/9/1843*

*Het is 35 jaar geleden sinds mijn tijd in de Camargue. Mijn ziel geniet ervan om terug te keren naar de spectaculaire verzameling mechadiëren die de rivierdelta herbergt. Ik herinner mij alle jaren van studie samen met de lokale bevolking en de andere experts en besef dat ze honderden jaren oud zijn, beneemt mij nog steeds de adem. Ik benutte die energie voor eatorne PSM's, maar nu ik ouder word, ben ik hier om de geheimen van hun energie te ontrafelen voor alle levende wezens. Morgen zal ik terugkeren naar de Delta.*



# Spelmateriaal



1 Spelbord



4 Spelersborden



1 Rondefiche



3x

3x

3x

2x

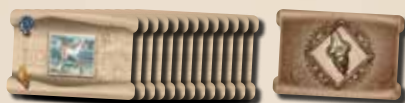
11 Bonustegels



20 Libellentegels



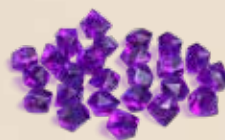
16 Wetenschappelijke Artikels



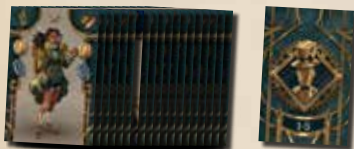
14 Uitvindingen



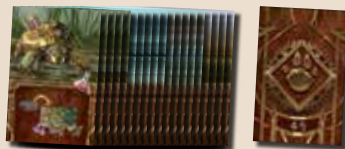
25 Flessen



25 Kristallen



21 Geavanceerde-Personagekaarten



24 Dierenkaarten



26 Missiekaarten



12 Laatste-rondekaarten

## In Elke Spelerskleur



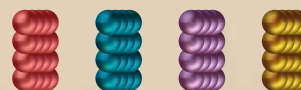
1 Techniekfiche



1 Beurtfiche



1 Overwinningspuntfiche (OP)



16 Verkenningfiches



1 Extra OP-Tegel



4 Kennisfiches



3 Kaartfiches



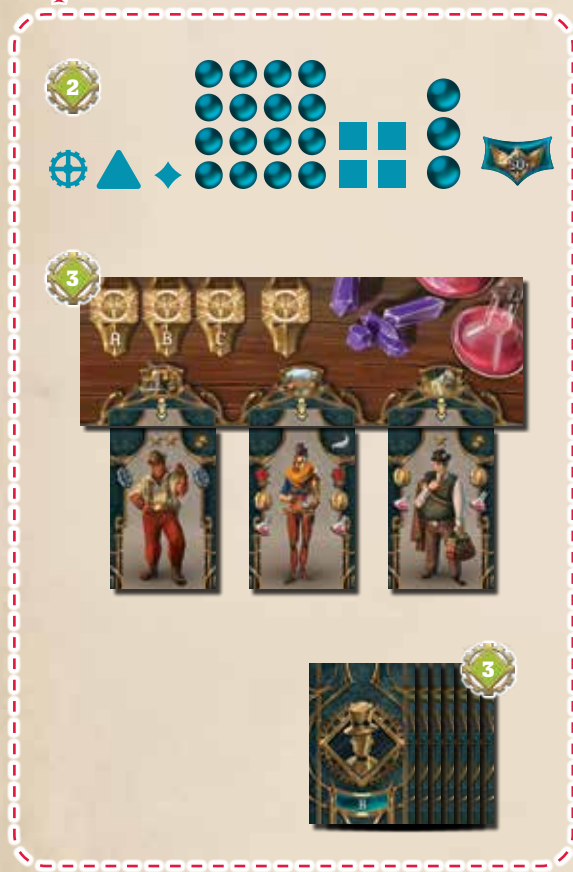
10 Basis-Personagekaarten

# Doorbereiding

## Algemeen

- 1** Leg het spelbord in het midden van de tafel.
- 2** Elke speler kiest een kleur en neemt de volgende items in die kleur: 1 techniefiche, 1 beurtfiche, 1 overwinningspuntfiche (OP), 1 extra OP-tegel, 16 verkenningfiches, 4 kennisfiches, 3 kaartfiches, en 10 basis-personagekaarten.
- 3** Leg een spelersbord voor je en schud je 10 basis-personagekaarten. Leg 1 kaart open af in elke zone onderaan je spelersbord. Dit zijn de aflegstapels waarmee je begint. De overgebleven 7 kaarten vormen je openingshand. *Je spelersbord vormt, samen met alle spelstukken eromheen, je speelveld.*

## Speelveld



## Werkplaats



- 4** Leg de rondfiche op de eerste locatie van het rondepad.
- 5** Leg alle 11 bonustegels op de 4 bijbehorende locaties.
- 6** Schud de uitvindingen en plaats ze blind naast het spelbord als trekstapel. Leg er 1 van open op elk van de 3 uitvindingslocaties.
- 7** Schud alle libellentegels. Leg 2 blinde tegels op elk van de 3 libellenlocaties langs het techniekpad.
- 8** Schud de geavanceerde-personagekaarten en plaats ze blind naast het spelbord als trekstapel. Plaats vervolgens een aantal kaarten, gelijk aan het aantal spelers, open boven dit deel van het spelbord.

**Opmerking:** als je met 2 spelers speelt, verwijder dan 1 van elk type geavanceerde-personagekaarten uit het dek voordat je de kaarten schudt.





# Doorbereiding

## Kaart van de Delta



- 9** Leg de OP-fiches op de eerste locatie van het OP-pad.
- 10** Leg één van je verkenningfiches op Boduka.
- 11** Leg 2 blinde libellentegels op elke libellenlocatie in de Delta.
- 12** Schud de dierenkaarten en plaats ze blind naast het spelbord als trekstapel. Plaats vervolgens een aantal kaarten, gelijk aan het aantal spelers, open boven dit deel van het spelbord.

## Onderzoeksbibliotheek



- 13** Leg 1 van je kennisfiches op de eerste locatie van elk van de 4 kennispaden.
- 14** Schud alle wetenschappelijke artikels in een blinde stapel en leg deze naast het spelbord. Leg er 1 van open op elk van de 3 wetenschappelijke artikellocaties.
- 15** Deel de missiekaarten op in 2 stapels, gesorteerd op het rondenummer op de achterkant (rondes 1-3 & 4-5). Schud de ronde 1-3 missiekaarten en leg een aantal, gelijk aan het aantal spelers, open boven dit deel van het spelbord. Leg de rest in een blinde stapel naast het spelbord. Schud de missiekaarten voor rondes 4-5 en leg ze ook in een blinde stapel naast het spelbord.
- 16** Schud de laatste-rondekaarten en leg ze in een blinde stapel naast het spelbord.



- 17** Kies een willekeurige speler als startspeler. Deze legt zijn beurtfiche op een lege locatie naar keuze op het beurtpad en neemt meteen de overeenkomstige bonustegel (als die er is). Met de klok mee doen alle andere spelers hetzelfde. Dit bepaalt de beurtvolgorde voor de eerste ronde. De speler die de bovenste locatie kiest, gaat eerst, enzovoorts.

- 18** Leg in omgekeerde volgorde je techniekfiche op locatie 4 van het techniekpad (zodat de speler die nu het laatst aan de beurt is zijn fiche eerst legt, de een-na-laatste speler zijn fiche bovenop de eerste legt, enzovoorts).

# Spelverloop



## Fase 1: Doorbereiding

### Kies de beurtvolgorde en bonus

Sla deze fase in ronde 1 over omdat dit tijdens de voorbereiding is gedaan.

- De speler die het verst op het techniekpad staat, plaatst **zijn beurtfiche op het beurtpad**. Bij een gelijke stand, mag de speler wiens fiche bovenop ligt deze als eerste plaatsen. Hij kiest welke positie hij graag wil. De speler die daarna het verst staat, mag vervolgens kiezen, enz ... tot alle spelers een locatie hebben gekozen. Elke locatie mag maar 1 beurtfiche hebben. Deze volgorde bepaalt de beurtvolgorde voor deze ronde.
- Bij het kiezen van je positie **ontvang je meteen een bonus-tegel uit dezelfde rij (indien aanwezig)**. De tegel blijft voor je beschikbaar in deze ronde, maar gaat aan het einde van de ronde weer terug naar het beurtpad.

**Bonussen** (details worden uitgelegd in het bijbehorende deel)



**Positie 1.** Je bent als eerste aan de beurt deze ronde, maar je krijgt geen bonustegel.



**Positie 2: Luchtschiptegel.** Leg op een actieve personagekaart om 1 luchtschip toe te voegen aan je totaal deze ronde (zie 'Verkennen' op pagina 9).



**Positie 3: Initiatieftegel.** Leg op een actieve personagekaart om de initiatiefwaarde te verhogen (zie 'Fase 3: Afwikkeling' op pagina 12).



**Positie 4: Ingenieur- / Bioloogtegel.** Leg op een actieve personagekaart om het personage te veranderen in een ingenieur (wanneer gespeeld in de Werkplaats, zie 'Een Uitvinding Creëren' op pagina 8) of een bioloog (wanneer gespeeld in de Onderzoeksbibliotheek, zie 'Wetenschappelijk Artikel Publiceren' op pagina 11).



**Positie 5: Munttegel.** Leg op een actieve personagekaart om 2 van de grondstoffen te ontvangen die bij dat deel van het spelbord horen (zie volgende pagina).

**Opmerking:** De bonuslocaties bevatten meer dan 1 bonustegel omdat de mecenaskaart je extra bonustegels biedt.



## Fase 2: Acties

### Speel personagekaarten

In deze fase leggen spelers om de beurt, volgens beurtvolgorde, 1 personagekaart in elk van de 3 secties van het spelbord: de Werkplaats, de Kaart van de Delta, en de Onderzoeksbibliotheek.



Werkplaats



Kaart van de Delta



Onderzoeksbibliotheek



De kaart geeft je de mogelijkheid om de standaardactie(s) van elke sectie uit te voeren, maar afhankelijk van het soort personage dat je speelt, mag je ook bepaalde speciale acties activeren, of de standaardactie(s) verbeteren. Na 3 beurten, op het einde van de fase, zul je 1 kaart in elke sectie hebben. In bepaalde zeer uitzonderlijke situaties zul je geen kaart in je hand hebben om in jouw beurt te spelen. Je kan dan alleen maar passen (en één of meer sectie(s) zal/zullen geen kaarten van jou hebben, maar ze zal/zullen je kaartfiche hebben).



\* Grondstoffen staan aan beide kanten van de kaart gedrukt om het spel gemakkelijker te maken. Maar kijk maar naar 1 kant voor het verzamelen.

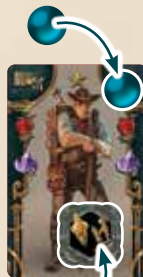


## Hoe je een kaart speelt

- A. Kies een personagekaart uit je hand, en de sectie waar je deze wil spelen (je mag per ronde slechts 1 kaart per sectie hebben). Deze kaart wordt nu beschouwd als actief. In elke sectie worden kaarten op de locaties onder het spelbord gelegd, van links naar rechts. Deze volgorde bepaalt de uitkomst bij een gelijkspel tijdens Fase 3: Afwikkeling.



- B. Leg 1 van je kaartfiches op de personagekaart om aan te geven welke kaart je hebt gespeeld. Als je geen kaart kan leggen omdat je er geen meer hebt, leg je een kaartfiche op de meest linkse beschikbare locatie van de gekozen sectie.



- C. Op dit moment mag je één (of meer) van je bonustegels op dit personage plaatsen. Deze tegel wordt nu ook beschouwd als actief.



- D. Claim de grondstoffen zoals aangegeven op de zijde van de kaart, indien van toepassing. Grondstoffen staan afgebeeld aan beide zijden van de kaart voor het spelgemak, maar kijk maar naar 1 kant bij het claimen. Sommige grondstoffen zijn geen fysieke componenten (zoals tandwielen, munten, en luchtschepen) en worden verdiend door deze kaart te spelen, maar niet fysiek aan je speelveld toegevoegd.



## Grondstoffen op kaarten



**Tandwielen.** Voor elk tandwiel plaats je de techniekfiche 1 plaats verder op het techniekpad. Hierbij kan je langs een libellenlocatie met een libellentegel komen (zie pagina 9). Als je ooit meer dan 20 tandwielen hebt, krijg je meteen 1 OP voor elk tandwiel boven de 20.



**Kristallen.** Voor elk kristal neem je 1 kristal uit de voorraad.



**Flessen.** Voor elke fles neem je 1 fles uit de voorraad.



**Luchtschepen.** Elk actief luchtschip telt mee bij de 'Verkennen'-actie op de Kaart van de Delta (zie pagina 9).



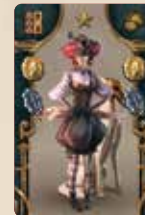
**Munten.** Munten leveren verschillende grondstoffen op afhankelijk van waar de kaart is gespeeld: wanneer gespeeld in de Werkplaats verdien je 1 tandwiel, wanneer gespeeld op de Kaart van de Delta neem je 1 kristal, en wanneer gespeeld in de Onderzoeksbibliotheek neem je 1 fles.

- E. Voer één of meer acties uit in de sectie waar je de kaart hebt gespeeld. Je mag zoveel verschillende acties uitvoeren in die sectie als je personagekaart toelaat. Alle personagekaarten mogen de standaardactie(s) uitvoeren, maar sommige personages of bonustegels zijn nodig om speciale acties uit te voeren. Sommige acties mogen zo vaak uitgevoerd worden als je wil, sommige zijn permanent.

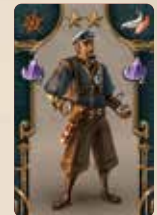
Hier is een lijst van de verschillende geavanceerde personages en wat ze doen zo lang ze actief zijn in de bijbehorende sectie:



**Ingenieur:**  
Laat je een uitvinding creëren wanneer geplaatst in de Werkplaats (zie pagina 8).



**Mecenas:**  
Laat je een sponsoring ontvangen wanneer geplaatst in de Werkplaats (zie pagina 8).



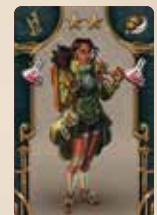
**Piloot:**  
Laat je de eilanden verkennen wanneer je de 'Verkennen'-actie uitvoert (zie pagina 9).



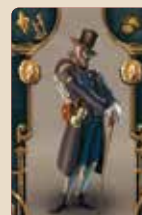
**Verkenner:**  
Geeft je 1 extra OP wanneer je de 'Verkennen'-actie uitvoert (zie pagina 9).



**Leider:**  
Geeft je een korting van 1 fles wanneer je de 'Dieren Bestuderen'-actie uitvoert (zie pagina 11).



**Bioloog:**  
Laat je een wetenschappelijk artikel publiceren wanneer geplaatst in de Onderzoeksbibliotheek (zie pagina 11).



**Robot:**  
Dit basispersonage kan als ingenieur of als bioloog gebruikt worden als hij geplaatst wordt op de bijbehorende sectie van het spelbord.

## Werkplaats



### Standaardactie

Geen. Je mag een kaart in deze sectie spelen, maar geen actie uitvoeren. Je mag nog steeds grondstoffen claimen en hebt het initiatief in die regio tijdens fase 3.

### Speciale Acties

#### Uitvinding Creëren

**Vereist een actief uitvindingssymbool ( )**



*Met vallen en opstaan deed Delarque uitvindingen waarvan ze de energie benutte voor haar kristallen.*

Als je een *actief* uitvindingssymbool hebt in deze sectie, mag je **één** uitvinding creëren. Betaal met tandwielen – door je techniekfiche naar beneden te schuiven op het techniekpad – zoals aangegeven op de uitvinding die je wil creëren. Neem de uitvinding en hou die bij je spelersbord tot je die wil gebruiken. Schuif de overgebleven uitvindingen omhoog in de richting van de pijlen, en vul deze aan met een uitvinding van de trekstapel naast het spelbord.

Uitvindingen zullen dieren aan je collectie toevoegen of geven je extra acties later in het spel (zie de appendix op pagina 16).



#### Sponsoring Ontvangen

**Vereist een actieve mecenas-personagekaart ( )**



*Wetenschappelijke ontdekkingen vereisen scholing, tijd, en geld. Een mecenas vinden die gelooft in je onderzoek is cruciaal.*

Als je een mecenas speelt in deze sectie, neem je 1 bonustegel van de positie boven of onder je beurtfiche. De tegel mag alleen maar gebruikt worden gedurende **deze** ronde.

## VOORBEELD

**Myrthe** heeft deze beurtfiche op de 4de rij van het beurtpad **1**. Ze plaatst een mecenas met een ingenieurtegels in de Werkplaats **2**. Ze kiest ervoor om sponsoring te ontvangen en neemt de initiatieftegels **3**. Omdat ze een actief uitvindingssymbool heeft, kan ze een uitvinding creëren. Ze betaalt 4 tandwielen **4**, neemt een uitvinding naar keuze **5**, en plaatst deze bij haar spelersbord. Ze schuift de overgebleven uitvindingen naar boven en voegt een nieuwe toe aan de onderkant.





# Kaart van de Delta



## Standaardactie

### Verkennen



Treed in de voetstapen van Delarque – met een beetje hulp van haar technologie zodat je er sneller geraakt.

Kijk eerst goed naar de kaart en zijn regio's. De Kaart van de Delta toont veel verschillende eilanden, verbonden door bruggen of luchtrail.



Brug



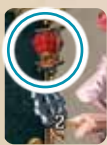
Luchtrail

De eilanden zijn opgedeeld in 3 verschillende regio's van de Delta: **zoutpan**, **moeras**, en **bos**. Boduka en Terapa worden beschouwd als eilanden **buiten** een regio.



Wanneer je een kaart in deze sectie plaatst, mag je **één** nieuw eiland in de Delta verkennen volgens deze regels:

- Het ontdekte eiland moet naast een eiland liggen dat al één van je verkenningfiches heeft. Aan het begin van het spel heb je 1 fiche in Boduka. Naastgelegen eilanden zijn verbonden door een brug of een luchtrail.
- Je kan **geen** eiland verkennen **dat je al verkend hebt**.
- Sommige eilanden vereisen dat er één of meer **luchtschipsymbolen** ( ) beschikbaar zijn om deze te verkennen. Het aantal luchtschepen dat je nodig hebt om een bepaald eiland te verkennen staat weergegeven op de luchtrail die ernaartoe gaat. "Beschikbaar" betekent:



**Op actieve personagekaarten.** Elk luchtschipsymbool op je actieve personagekaarten telt als een beschikbaar luchtschip. **Het maakt niet uit in welke sectie van het spelbord die gespeeld is.**



**Op deze actieve paarden-dierenkaart.** Deze telt als een beschikbaar luchtschip zolang de kaart **actief** is (zie 'Dieren Bestuderen' op pagina 11).



**Op deze actieve bonustegel.** Deze tegel telt als een beschikbaar luchtschip zolang de tegel **actief** is.

**Opmerking: Er bestaat ook een libellentegel (zie volgende pagina) en een missiekaart met een luchtschipsymbool, maar die worden meteen na gebruik afgelegd.**



- Sommige eilanden vereisen een **beschikbaar pilotsymbool** ( ) om te verkennen. "Beschikbaar" betekent:



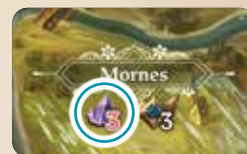
**Op een actieve piloot.** Deze telt als een beschikbare piloot zolang de kaart in deze sectie **actief** is.



**Op deze actieve paarden-dierenkaart.** Deze telt als een beschikbare piloot zolang de kaart **actief** is (zie 'Dieren Bestuderen' op pagina 11).

**Opmerking: "Beschikbaar" betekent dat je de vereiste luchtschip- of pilotsymbolen niet hoeft af te geven. Ze moeten op actieve kaarten of bonustegels staan.**

Wanneer aan al deze voorwaarden is voldaan, moet je eerst het aantal kristallen dat op het eiland ( ) afgebeeld staat **betalen**. Als er al 1 of meer fiches van andere spelers op hetzelfde eiland ligt/liggen moet je **1 extra kristal betalen**. Daarna leg je een verkenningfiche op het eiland dat je zojuist verkend hebt.



Daarna, als er libellentegels op je nieuwe eiland liggen, pak je een beloning (zie volgende pagina).

Tenslotte krijg je meteen de aangegeven hoeveelheid OP.



Als je deze actie uitvoert met een **verkenners**, krijg je 1 extra OP.



**Opmerking: Als je ooit meer dan 50/100 OP krijgt, plaats je je extra OP-tegel bij het einde van het OP-pad met de bijbehorende kant naar boven (50+/100+).**



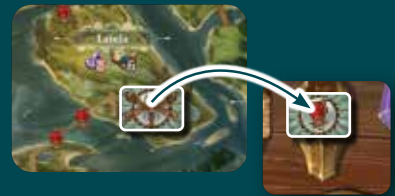
## Libellentegels



Als je libellentegels krijgt (door je techniekfiche te verplaatsen of door een eiland te verkennen) mag je naar alle tegels op die locatie / dat eiland kijken (als er meer dan 1 ligt). Kies er 1 om te houden en leg die open op de bijbehorende locatie van je spelersbord. Leg de andere tegel blind terug.

- » Libellentegels die je gekregen hebt van de **Kaart van de Delta** worden bewaard aan de meest rechtse zijde van je spelersbord (er is geen limiet op het aantal tegels).
- » Wat betreft libellentegels van de **Werkplaats** mag je er maar 1 hebben van elke locatie (A/B/C). De eerste keer dat je voorbij een groot groen tandwiel komt (locaties 9, 13, en 17) neem je een libellentegel en leg je die op de bijbehorende locatie op je spelersbord (A/B/C).

Je tegel mag je bewaren voor later gebruik of meteen gebruiken. Als je hem bewaart, bewaar je hem **open** op je spelersbord. Wanneer je hem gebruikt hebt, claim je de bonus, en draai je de tegel daarna om (zie de appendix op pagina 16 voor details over libellentegels).



## VOORBEELDEN

**Stefan** plaatst zijn verkenner in de sectie van de Kaart van de Delta ①. Hij krijgt 2 kristallen. Hij besluit om Salama te verkennen waarvoor een beschikbare piloot nodig is. ②. Omdat hij een actieve paarden-dierenkaart heeft met een pilootsymbool ③ mag hij dat doen. Voor Salama zijn geen kristallen nodig, maar **Olivia** en **Wout** hebben er beiden al een verkenningfiche liggen ④, dus betaalt hij 1 kristal en plaatst zijn verkenningfiche op het eiland ⑤. Hij krijgt 5 OP (4 + 1 vanwege zijn verkenner).



In een toekomstige ronde voert **Stefan** zijn standaard 'Verkennen'-actie uit en wil Tellina verkennen, maar om dat eiland te verkennen zijn 2 beschikbare luchtschepen nodig ⑥. Hij heeft er maar 1 vanwege een personagekaart die hij eerder in de Werkplaats heeft gespeeld ⑦. Maar dan realiseert hij zich dat hij een libellentegel, die hij eerder heeft gekregen, kan gebruiken als tweede luchtschip. Hij draait de tegel om ⑧, betaalt 7 kristallen, plaatst zijn verkenningfiche op het eiland ⑨, en krijgt 10 OP. Tenslotte kiest hij één van de twee libellentegels van het eiland en bewaart deze op zijn spelbord ⑩.







## Standaardactie

### Kennis Vergaren



*Het bestuderen van de mechadiëren is de beste manier om achter Delarques ongeschreven bevindingen te komen.*

Als je een kaart in deze sectie speelt, mag je **één** personage- of missiekaart **uit je hand** afleggen om je kennis van het dier op de kaart te vergroten. Verwijder de kaart uit het spel. Verplaats je kennisfiche 1 plaats naar rechts op het corresponderende kennispad.

## VOORBEELD

**Anna** bezoekt de Onderzoeksbibliotheek en besluit om haar piloot af te leggen. De kaart heeft een flamingo- en paardsymbool. Ze verwijdert de kaart uit het spel en verplaatst haar fiche 1 plaats naar rechts op het flamingo-kennispad en het paarden-kennispad.



### Dieren Bestuderen



*Als je dicht bij de mechadiëren kan komen, zal je ontdekken dat ze hun geheimen willen prijsgeven.*

Als je een kaart in deze sectie speelt, mag je dierenkaarten **uit je hand** spelen om opbrengsten te krijgen. Je mag zoveel kaarten spelen als je kan betalen.



Kies de dierenkaart(en) die je wil spelen. Betaal de kosten in flessen ( ) zoals aangegeven op de kaart. Leg de kaart naast je spelersbord. **Deze kaart wordt beschouwd als actief** en de opbrengsten op de onderste helft van de kaart zijn meteen beschikbaar (zie de appendix op pagina 15 voor details over dierenkaarten).

Als je deze actie uitvoert met een **leider**, krijg je een **totale** korting van 1 fles (onafhankelijk van het aantal dieren dat je in deze beurt bestudeert).



## Speciale Actie

### Een Wetenschappelijk Artikel Publiceren



*Vereist een actief wetenschappelijk artikel-symbool ( )*

*In wetenschapsnaam, publiceer je bevindingen! We moeten onze ontdekkingen voor onze toekomst doorgeven!*

Als je een actief wetenschappelijk artikel-symbool hebt in deze sectie, mag je **één** wetenschappelijk artikel publiceren. Om dit te doen betaal je het aantal flessen dat aangegeven staat ( ). Neem een wetenschappelijk artikel en hou het bij je spelersbord tot het einde van het spel. Vervang het wetenschappelijke artikel meteen met een nieuw van de stapel.

Wetenschappelijke artikels geven je OP tijdens de eindtelling (zie de appendix op pagina 16 voor details over wetenschappelijke artikels).

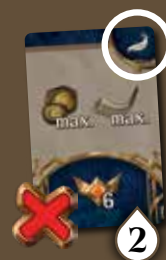
## VOORBEELD

**Olivia** bezoekt de Onderzoeksbibliotheek met haar leider **1** en besluit om dieren te bestuderen. Ze ontvangt 3 flessen (twee zoals aangegeven op de leider + 1 extra omdat ze een munt legt in deze sectie) **2**. Ze besluit om twee dierenkaarten uit haar hand te spelen. De totale kosten zouden normaal gesproken 6 flessen zijn **3**, maar omdat ze haar leider heeft, wordt 1 fles van de kosten afgetrokken en betaalt ze 5 flessen. Ze legt beide kaarten naast haar spelersbord en ontvangt meteen 5 kristallen van haar flamingo **4** en 2 flessen van haar stier **5**. Haar stier geeft haar nog 2 flessen aan het begin van elke volgende ronde (zie pagina 15).



## VOORBEELD

**Myrthe** speelt een robotkaart in de Onderzoeksbibliotheek ①. Ze krijgt 1 fles en vergaart dan kennis door een missiekaart met een paardsymbool af te leggen ②. Ze verplaatst haar kennisfiche op het paarden-kennispad 1 plaats naar rechts ③. Dan besluit ze om dieren te bestuderen en legt 2 dierenkaarten uit haar hand naast haar spelersbord door 7 flessen te betalen ④. Tenslotte kan ze de 'wetenschappelijk artikel publiceren'-actie uitvoeren omdat ze een actief wetenschappelijk artikel-symbool heeft ⑤. Ze betaalt 2 flessen om het wetenschappelijke artikel van haar keuze te publiceren, en plaatst dat naast haar spelersbord ⑥. Deze tegel levert haar 1 OP op voor elke personagekaart die ze in haar bezit heeft aan het einde van het spel.



## Fase 3: Resolutie

### Nieuwe Kaarten Krijgen

Beoordeel alle drie de secties van het spelbord van links naar rechts, beginnende met de Werkplaats. Elke speler krijgt 1 kaart uit elke sectie:

- Bepaal in elke sectie wie het meeste initiatief (★) heeft (inclusief bonustegels). Bij een gelijkspel wint de speler wiens personagekaart/kaartfiche het meest links in deze sectie ligt.
- Neem, volgens initiatiefvolgorde, een kaart van de bovenkant van die spelbordsectie. Dit zijn:
  - geavanceerde-personagekaarten wanneer je de Werkplaats afhandelt.
  - dierenkaarten wanneer je de Kaart van de Delta afhandelt.
  - missiekaarten wanneer je de Onderzoeksbibliotheek afhandelt.
  - in ronde 6 zijn dit **allemaal** laatste-rondekaarten.
- Gekregen kaarten gaan in je hand, **behalve de laatste-rondekaarten**: die speel je **meteen** als je ze krijgt.

## VOORBEELD

**Olivia** en **Myrthe** hebben allebei 2 initiatief in de Werkplaats, maar **Myrthes** personagekaart ligt verder naar links, dus zij mag eerst kiezen. Ze neemt een geavanceerde-personagekaart van de bovenkant van die sectie, gevolgd door **Olivia**. **Wout** en **Stefan** volgen in die volgorde met respectievelijk 1 en 0 initiatief.







## Fase 4: Onderhoud

### Klaarmaken voor de volgende ronde

- A. **Vul de kaarten aan** boven elke sectie van het spelbord door een aantal kaarten open te leggen gelijk aan het aantal spelers. Gebruik de trekstapel van de geavanceerde-personagekaarten voor de Werkplaats, de dierentrekstapel voor de Kaart van de Delta, en de missietrekstapel voor de Onderzoeksbibliotheek. **Vergeet niet om de juiste missiekaarten te gebruiken voor de volgende ronde.** Vul aan het einde van ronde 5 alle plekken met laatste-rondekaarten.
- B. **Verwijder de bovenste uitvinding**, plaats hem onderaan de stapel, leg de andere tegels erbovenop, en leg een uitvinding van de stapel op de lege locatie.
- C. **Verwijder alle 3 de wetenschappelijke artikelen op het einde van ronde 3**, en leg ze onderaan de stapel. Vul dan de lege plekken met 3 nieuwe wetenschappelijke artikelen van de stapel.



- D. Kies één van de 3 aflegstapels aan de onderkant van je spelersbord en **neem alle kaarten in die stapel terug in je hand**. Daarna **leg je de gespeelde personagekaarten af** van elke sectie van het spelbord (links, midden, en rechts) naar de bijbehorende linkse, middelste, en rechtse aflegstapels op je spelersbord, 1 per aflegplek.



- E. **Leg je beurtfiches terug in je speelveld en leg alle bonustegels die je hebt terug op de 4 bijbehorende locaties in de Werkplaats.**
- F. Als je ronde 6 nog niet gespeeld hebt, **beweeg je de rondefiche 1 plaats naar rechts**. Na ronde 6 ga je in plaats daarvan meteen naar de eindtelling.

## Eindtelling

Aan het einde van het spel tel je de volgende OP op bij de OP die je tijdens het spel gekregen hebt.

- A. Je krijgt 3/6/10/15 OP als je techniekfiche tandwiellootatie 5/9/13/17 heeft bereikt of voorbij is. Dit wordt weergegeven op het techniekpad.

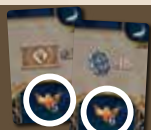


**Voorbeeld: Stefan heeft 15 tandwielen waardoor hij 10 OP krijgt.**

- B. Krijg de OP die op elke missiekaart staat (van rondes 1-3) als je de vereisten haalt (zie de appendix op pagina 14).



**Voorbeeld: Wout weet de vereisten van 2 van zijn 3 missiekaarten te halen. Hij krijgt 5 + 6 OP voor een totaal van 11 OP van zijn 2 kaarten.**



- C. Krijg OP voor je wetenschappelijke artikelen. Wetenschappelijke artikelen leveren je OP op voor bepaalde elementen die je gekregen hebt of doelen die je bereikt hebt in het spel (zie de appendix op pagina 16).

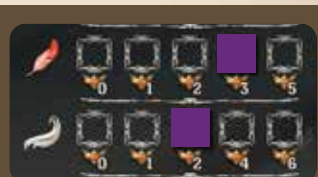


**Voorbeeld: Myrthe heeft een wetenschappelijk artikel dat haar 2 OP oplevert voor elke libellentegel die ze verzameld heeft. Ze heeft er 6 verzameld tijdens het spel, dus ze krijgt 12 OP.**

- D. Krijg OP voor elk dier dat je verzameld hebt. Voor elk type dier, krijg je OP voor elke afbeelding die je hebt op openliggende dierenkaarten en uitvindingen in je speelveld, afhankelijk van de positie van je bijbehorende kennisfiche.



**Voorbeeld: Olivia heeft 3 flamingo's en 5 paarden in haar speelveld. Volgens de plaats van haar fiches levert elke flamingo haar 3 OP op, en elk paard 2 OP. Ze krijgt een totaal van 9 OP + 10 OP = 19 OP.**



- E. Krijg 1 OP voor elke 3 overgebleven kristallen en flessen die je hebt. Ze mogen gecombineerd worden.



**Voorbeeld: Stefan heeft nog steeds 2 flessen en 2 kristallen over op het eind van het spel waardoor hij 1 OP krijgt.**

**De speler met de meeste OP wint het spel!** Bij een gelijkspel wint de speler die de meeste ronde 1-3 missiekaarten heeft gescoord. Als er dan nog steeds een gelijkspel is, vieren de spelers hun gedeelde overwinning.

# Appendix

## Missiekaarten

### Missies rondes 1-3

	Krijg 5 OP als je 5 of meer eilanden in de zoutpanregio hebt ontdekt.
	Krijg 5 OP als je 5 of meer eilanden in de moerasregio hebt ontdekt.
	Krijg 5 OP als je 5 of meer eilanden in de bosregio hebt ontdekt.
	Krijg 6 OP als je ten minste 2 eilanden in elke regio hebt ontdekt.
	Krijg 5 OP als je ten minste 3 uitvindingen gecreëerd hebt.
	Krijg 5 OP als je 16 of meer tandwielen op het techniekpad hebt bereikt.
	Krijg 6 OP als je 18 of meer tandwielen op het techniekpad hebt bereikt.

	Krijg 5 OP als je 2 of meer wetenschappelijke artikels gepubliceerd hebt.
	Krijg 6 OP als je het einde van zowel het flamingo-kennispad als het paarden-kennispad hebt bereikt.
	Krijg 6 OP als je het einde van zowel het schildpadden-kennispad als het stieren-kennispad hebt bereikt.
	Krijg 5 OP als je bij elkaar 8 of meer stappen op de kennispaden hebt bereikt.
	Krijg 5 OP als je ten minste zoveel geavanceerde-personagekaarten hebt als basis-personagekaarten.
	Krijg 4 OP als je 3 of meer libellentegels hebt.
	Krijg 6 OP als je 5 of meer libellentegels hebt.

### Missies rondes 4-5

Deze kaarten zijn ontworpen om je op je avontuur te helpen. Hou ze bij je en gebruik ze tijdens je beurt. Verwijder ze meteen uit het spel na gebruik (terug in de doos).

	Krijg 2 kristallen.
	Krijg 1 munt (grondstof naar keuze: tandwiel, kristal, of fles).
	Speel wanneer je een luchtschip nodig hebt om een eiland te verkennen.
	Krijg 2 flessen.
	Krijg 2 tandwielen.
	Verwijder een kaart uit je hand (terug in de doos) en ga vooruit op de dierenkennispaden die op die kaart staan.

## Laatste-Rondekaarten



	Plaats een verkenningfiche op één eiland naar keuze van de Kaart van de Delta. Je hoeft geen beschikbare luchtschepen of piloten te hebben, en je hoeft geen kristallen te betalen. Maar je krijgt ook geen OP of libellentegels.		Ga 1 stap vooruit op 1 van de weergegeven dierenkennispaden.
	Verwijder een kaart uit je hand (terug in de doos) en ga vooruit op de dierenkennispaden die op die kaart staan.		Voeg 1 schildpad / flamingo / paard / stier toe aan je verzameling voor de eindtelling.



## Dierenkaarten

De kosten om te spelen zijn weergegeven in flessen. Wanneer gespeeld, is de beloning onderaan de kaart meteen beschikbaar. Voor het dier bovenaan de kaart krijg je OP aan het einde van het spel.

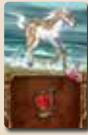
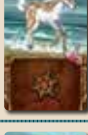
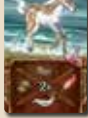
### Schildpad. Betaal 1 fles

	Neem alle kaarten van 1 van je aflegstapels terug in je hand (eenmalig gebruik).
	Plaats een verkenningfiche op één eiland <b>naar keuze</b> van de Kaart van de Delta. Je hoeft geen beschikbare luchtschepen of piloten te hebben, en je hoeft geen kristallen te betalen. Maar je krijgt ook geen OP of libellentegels (eenmalig gebruik).

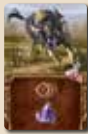
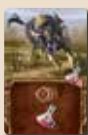
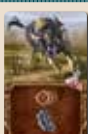
### Flamingo. Betaal 2 flessen

	Krijg 5 kristallen (eenmalig gebruik).
	Krijg 5 tandwielen (eenmalig gebruik).
	Ga 1 stap vooruit op een kennispad naar keuze (eenmalig gebruik).

### Paard. Betaal 3 flessen





	1 permanent beschikbaar luchtschip (permanent).
	1 permanent beschikbare piloot (permanent).
	Ga 1 stap vooruit op 2 verschillende dierenkennispaden naar keuze (eenmalig gebruik).


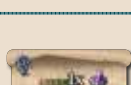
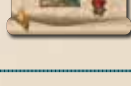
### Stier. Betaal 4 flessen

	Krijg meteen 2 kristallen. Aan het begin van elke volgende ronde krijg je 2 extra kristallen in Fase 1.
	Krijg meteen 2 kristallen (let op: deze kunnen niet gebruikt worden om de kaart te betalen). Aan het begin van elke volgende ronde krijg je 2 extra flessen in Fase 1.
	Krijg meteen 2 tandwielen. Aan het begin van elke volgende ronde krijg je 2 extra tandwielen in Fase 1.

## Uitvindingen

De kosten zijn weergegeven in tandwielen.

	Voeg 1 schildpad toe aan je verzameling voor de eindtelling.
	Voeg 1 flamingo toe aan je verzameling voor de eindtelling.
	Voeg 1 paard toe aan je verzameling voor de eindtelling.
	Voeg 1 stier toe aan je verzameling voor de eindtelling.

	Op elk moment van je beurt, kan je een extra 'Verkennen'-actie uitvoeren alsof je een piloot beschikbaar had (eenmalig gebruik; draai om na gebruik).
	Op elk moment van je beurt, kan je een extra 'Verkennen'-actie uitvoeren alsof je een luchtschip en 2 kristallen beschikbaar had (eenmalig gebruik; draai om na gebruik).
	Op elk moment van je beurt, kan je een extra 'Verkennen'-actie uitvoeren alsof je 4 kristallen beschikbaar had (eenmalig gebruik; draai om na gebruik).

|| Opmerking: Wanneer je een extra 'Verkennen'-actie uitvoert met een uitvinding, mag je extra kristallen uitgeven, en mag je beschikbare luchtschepen of piloten gebruiken als dat nodig is.

## Wetenschappelijke artikels

De kosten zijn weergegeven in flessen.

	Krijg nogmaals de OP van het techniekpad die je op het eind van het spel krijgt.		Krijg 2 OP voor elk eiland dat je verkend hebt in de zoutpanregio.
	Krijg 1 OP voor elke personagekaart die je hebt (basis en geavanceerd, in je hand en in de aflegstapels).		Krijg 2 OP voor elk eiland dat je verkend hebt in de moerasregio.
	Krijg 1 OP voor elk luchtschip dat je nodig had om de eilanden te verkennen.		Krijg 2 OP voor elk eiland dat je verkend hebt in de bosregio.
	Krijg 2 OP voor elke libellentegel die je hebt.		Krijg 3 OP voor elke set van 2 eilanden die je verkend hebt in de zoutpan- en moerasregio's.
	Krijg 3 OP voor elke uitvinding die je gecreëerd hebt.		Krijg 3 OP voor elke set van 2 eilanden die je verkend hebt in de zoutpan- en bosregio's.
	Krijg 3 OP voor elk wetenschappelijk artikel dat je gepubliceerd hebt, inclusief deze.		Krijg 3 OP voor elke set van 2 eilanden die je verkend hebt in de moeras- en bosregio's.
	Krijg 1 OP voor elk overgebleven kristal en/of fles aan het einde van het spel in plaats van de gebruikelijke 1 OP voor elke 3 overgebleven kristallen of flessen die je hebt.		Krijg 5 OP voor elke set van 3 eilanden die je verkend hebt in elk van de 3 regio's. Bijvoorbeeld, als je 3 eilanden verkend hebt in de zoutpanregio, 2 in de moerasregio, en 3 in de bosregio, heb je 2 complete sets van 3 eilanden en krijg je 10 OP.
	Krijg 1 OP voor elke stap die je kennisfiches afgelegd hebben. Bijvoorbeeld, als je fiches samen 8 stappen afgelegd hebben, krijg je 8 OP.		Krijg 3 OP voor elk eiland dat je verkend hebt met een pilootsymbool.

## Libellentegels

Wanneer gekregen, moet een libellentegel open blijven liggen op de locatie waar je hem bewaart tot je hem gebruikt.

	Speel met een personagekaart in een sectie van het spelbord om 2 van de plaatselijke grondstoffen te krijgen (tandwielen, kristallen, of flessen). Vergeet niet om hem na gebruik terug te leggen op de locatie waar hij vandaan kwam.		Ontvang 2 van de weergegeven grondstoffen.
	Speel met een personagekaart in een sectie van het spelbord om een extra initiatief te krijgen op het einde van de ronde. Vergeet niet om hem na gebruik terug te leggen op de locatie waar hij vandaan kwam.		Ga vooruit op het aangegeven kennispad.
			Speel wanneer je dit luchtschip nodig hebt om een eiland te verkennen. Draai meteen om.

## Colofon

**SPELONTWERP:** Franz Couderc • **ILLUSTRATIES:** Nastya Lehn • **PROJECTMANAGER:** Rudy Seuntjens  
**SPELONTWIKKELING:** Seb Van Deun • **ARTISTIEK LEIDING:** Rafaël Theunis • **REDACTIE:** Amanda Erven  
**NEDERLANDSE VERTALING:** Willem-Jan van Strien • **PROEFLEZING:** Christine Gijbels  
**KWALITEITSCONTROLE & LOGISTIEK:** Wim Goossens

Als er problemen zijn met dit spel, contacteer de verkoper bij wie je dit spel kocht of onze klantendienst op <https://gamebrewer.com/customer-service>

