



2-4 Spelers 15-30 min 6+

Inhoud:



5 Dobbelstenen



4 Gouden Munten



Schatkaartenboekje (48 krasbare schatkaarten)

Scratch Island is een rol- en krasspel waarbij je op avontuur gaat naar Tempel Eiland. Word jij de beste schatzoeker?

OVER HET SPEL

Spelers gooien om de beurt dobbelstenen en krassen een pad open op hun eigen unieke schatkaart om punten te verzamelen. De 4 gekleurde schatkisten leveren de meeste punten op, maar onderweg kunnen er ook andere schatten worden opgegraven om nog meer punten te verdienen!

HET SPEL WINNEN

De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint! Bij een gelijkspel wint de speler die als eerste alle vier de schatkisten heeft geopend.

OPZET

1. Bepaal het aantal spelers. Gebruik voor een spel van 2 of 3 spelers 2 blauwe en 2 oranje dobbelstenen. Voeg voor een spel met 4 spelers de extra gele dobbelstenen toe.
2. Elke speler neemt een schatkaart uit het schatkaartenboekje. We raden aan de kaart een paar keer voorzichtig langs de scheurlijn te vouwen totdat deze loslaat van het boekje. Vervolgens leggen de spelers hun kaart voor zich neer en ontvangen een gouden munt, waarmee ze op hun schatkaart kunnen krassen. Houd er rekening mee dat je voor elk nieuw spel een nieuwe schatkaarten nodig hebt.
3. Leg de dobbelstenen binnen handbereik van alle spelers.
4. Bepaal de startspeler: degene die als laatste een echte schat heeft gevonden, begint het spel!

HOE TE SPELEN

De spelers beginnen bij de boot  en krassen een pad naar de rode kruizen  gemarkeerd op hun schatkaart om sleutels te verzamelen.

In de eerste beurt moeten de spelers het bootvakje in de eerste vorm meenemen die ze willen openkrassen om hun route te creëren, de spelers gebruiken hierbij de vormen die op de dobbelstenen zijn aangegeven.



 Een rood kruis kan een sleutel bevatten ( ,  ,  of ) waarmee je één van de vier bijbehorende schatkisten kunt openen, zodra je er een pad naartoe hebt opengekrast. De schatkisten bevinden zich in elke hoek van de schatkaart.

BEURTVOLGORDE

Elke ronde bestaat uit spelersbeurten. De actieve speler gooit alle 4 de dobbelstenen (of in een spel met 4 spelers 5 dobbelstenen) en kiest er 2 om te houden. Die speler mag de vormen op de gekozen dobbelstenen van de schatkaart één voor één openkrassen. Je mag alleen vakjes openkrassen die verbonden zijn met jouw pad. De volgende speler links kiest een van de resterende dobbelstenen die eerder door de actieve speler zijn gegooit en die speler mag vakjes openkrassen op basis van de afbeelding op die dobbelsteen op zijn eigen schatkaart. In een spel met 3 of 4 spelers gaat dit door totdat elke speler een dobbelsteen heeft gekozen (met de klok mee). In een spel met 2 spelers blijft er aan het einde van de ronde één dobbelsteen over. Dan wordt de volgende speler (met de klok mee) de actieve speler en gooit alle dobbelstenen. Het proces van het kiezen van dobbelstenen en het openkrassen van een pad gaat door zoals hierboven beschreven totdat alle spelers aan de beurt zijn geweest en een nieuwe ronde begint.

DE VORMEN

Op elke dobbelsteen vind je verschillende vormen bestaande uit vierkanten. Deze vormen worden gebruikt om een pad op jouw schatkaart te krassen.



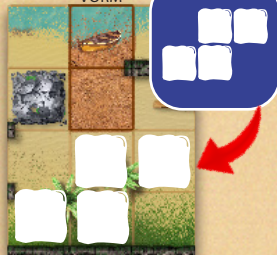
Met de vorm links kun je 4 vakjes in deze vorm openkrassen. Met de vorm rechts kun je 2 vakjes openkrassen.



Als een vierkant eenmaal is opengekrast, kun je het nooit meer gebruiken in een vorm om te krassen. Je kunt nooit door een muur  heen krassen, een steen  met een normale vorm openkrassen of een schatkist  openmaken, tenzij je de juiste sleutel  hebt.

Als je een dobbelsteen hebt gekozen en een vorm wilt krassen, zorg er dan voor dat een vierkant van die vorm direct aansluit op de zijkant van een reeds gekrast vierkant en kras altijd één vakje tegelijk, voor het geval je de slang vindt! Als de gekozen vorm niet op je schatkaart past, kun je niet krassen, zelfs niet gedeeltelijk. Als er geen vorm meer beschikbaar is om te krassen, dan beëindigt jouw beurt.

VOORBEELD:
PLAATSEN VAN EEN
VORM



Pas op voor de slang! Als je een vakje openkrast waar de slang zichtbaar is, is je beurt voorbij, ongeacht eventuele andere vakjes die je nog open kunt krassen of eventuele overgebleven dobbelstenen. Elk schaticootje dat je hebt gevonden voordat je de slang tegenkwam, wordt alsnog weggekrast (onderaan op de kaart).



Wees voorzichtig bij het krassen op je schatkaart: **blijf binnen de vakjes die je wilt krassen en volg de vorm die de dobbelstenen aangeven!**



Een houweel-icoon is sterk genoeg om een steenvakje  open te krassen. Je kunt dit icoon ook gebruiken om 1 vakje open te krassen dat verbonden is met jouw pad.

Wanneer de actieve speler de houweel-icoon samen met een andere vorm gooit, mogen de twee dobbelstenen gecombineerd worden door een vierkant van de vorm op de andere dobbelsteen te vervangen door het houweel-icoon om een steenvierkant in die vorm te verwijderen.

VOORBEELD:



OPGRAVEN VAN SCHATICONEN

Als een speler een schat-icoon (zoals ) onthult tijdens het krassen op de schatkaart, krast deze persoon hetzelfde icoon onderaan de schatkaart om de schatten die tot nu toe zijn gevonden te markeren.

Sommige schat-iconen hebben meerdere dezelfde iconen naast elkaar. Als je al deze schat-iconen van dezelfde soort hebt verzameld, kras je het symbool van de open schatkist  naast die verzamelde schat-iconen open en onthul je de punten die je hebt verdiend. Bovendien kunnen andere spelers de beloning voor deze schat-iconen niet meer innen en moeten ze het icoon van de kist met een kruis erdoorheen  op hun eigen schatkaart openkrassen.

SCHATKIST OPENEN

Er zijn 4 gekleurde schatkisten, één in elke hoek. Zodra een speler een sleutel met een bepaalde kleur heeft gevonden (verstopt onder 4 van de 6 rode kruizen), kan deze speler de bijbehorende kist openen zodra het pad verbonden is. Dit kun je doen door de kist open te krassen op dezelfde manier als elk ander vakje met de dobbelsteen. Onder elke schatkist staan de punten die de kist waard is.



EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler de vierde en laatste gekleurde schatkist opent, kan deze speler nog steeds alle beschikbare vormen krassen in de beurt om meer punten te verdienen, maar het spel eindigt aan het einde van die ronde.

Elke andere speler die nog aan de beurt is in die ronde kan dobbelstenen gooien, vormen krassen en zelfs schatkisten openen. Na afloop van het spel telt elke speler alle punten die zij verzameld hebben door middel van de schatkisten en schatsymbolen die gevonden zijn. Elke speler kan maximaal 30 punten scoren.

Download de regels in andere talen of koop schatkaartenboekjes op www.scratchisland.com

