

THE NACHO INCIDENT

Inleiding

In *The Nacho Incident*, proberen de spelers zoveel mogelijk geld te verdienen door verboden voedsel Canada binnen te smokkelen. De spelers verdienen geld door voedsel te leveren waar het gevraagd wordt en door de beste 'cantina' uit te baten in één van de 4 Canadese provincies.

Elke beurt kiest elke speler een smokkelkaart uit zijn hand en maken allen die simultaan kenbaar. De speler die de kaart koos met het hoogste getal komt eerst in actie. Het voordeel hieraan verbonden is dat de speler die eerst komt meer opties heeft maar aan de andere kant ook de aandacht van de mounties trekt. De mounties zullen pogen om jullie cantina's te sluiten !

Op het einde van het spel wint de speler die het meeste geld heeft verdiend.

Inhoud:

Provinciekaarten : voorkant: vlag

achterkant: 4 voedsелеlementen met getal

Cantinakaarten : met de naam van de provincie en + getal

Voedselblokjes : geel = graan bruin= bonen groen = peper zwart = olijf

Blauw = tortillas paars= ui wit = zure room rood = salsa

Spelopzet

Neem de set van 8 bij elkaar passende blokjes uit het zakje. (afhankelijk van spel tot spel zijn die óf lichtgroen óf oranje) Dit zijn de scoreblokjes. Geef er elke speler twee en leg de eventuele resten aan de kant.

Elke speler krijgt twee scorekaarten (eentje voor de tientallen en eentje voor de eenheden).

Plaats de scoreblokjes, eentje op de "10" en eentje op de "0", zodat je het spel start met 10 goudstukken. Naarmate je geld wint of verliest verplaats je de scoreblokjes op je scorekaart.

Indien het zover komt dat je boven de 100 of onder de nul gaat, onthou dit dan gewoon.

Laat de overige 32 **voedselblokjes** in het zakje zitten.

Er zijn vier blokjes voor elk van de acht diverse voedsелеlementen.

Zoals je op het schema onderaan pagina 1 van de handleiding ziet, plaats je de 4 decks **provinciekaarten** naast elkaar en draai je de bovenste kaart van elk van deze stapeltjes met de beeldzijde naar boven.

Elke speler krijgt een set van 4 **cantinakaarten**, één voor elke provincie. Leg deze naast elkaar voor je neer. Het helpt ook als alle spelers deze voor zich neer leggen in de zelfde volgorde als de provinciekaarten uitgestald liggen.

Elke speler trekt 2 voedselblokjes uit het zakje en legt die voor zich neer. Dit is je voedsel **warenhuis**. Er zijn blanco kaarten voorzien die onder de blokjes kunnen geschoven worden, voor het geval dit nodig blijkt om de kleur beter te definiëren.

Schud de **Smokkelaarskaarten** en geef elke speler **8 kaarten**. (Optioneel mogen de spelers alle ongewenste smokkelaarskaarten wegdoen en tot 8 kaarten de hand aanvullen). Plaats de overgebleven smokkelaars in een trekstapel, beeldzijde naar beneden.

Schud de **mountieskaarten**. Maak 3 decks van elk vier kaarten , beeldzijde naar beneden .
Schuif de kaarten een beetje uiteen, zodat je kan zien hoeveel kaarten er in elk stapeltje liggen.

Plaats de '**Eind-van-de-ronde-kaart**' onderaan één van deze decks , en draai de top mountiekaart van dit deck dan met de beeldzijde naar boven om. Dit deck wordt dan het 'huidige' deck voor de eerste ronde.

Geef de **edelsteen** aan de speler die het meest interessante in zijn zak heeft zitten.
Je bent klaar om aan te vangen.

The Nacho Incident wordt gespeeld in 3 rondes die op hun beurt elk bestaan uit 4 beurten voor elk.

Elke beurt bestaat uit de volgende stappen:

Stap 1: Iedere speler kiest een smokkelaar en onthult zijn/haar keuze simultaan.

Stap 2: Bepaal de speelvolgorde voor de stappen 3 en 4

De spelers nemen wanneer ze aan beurt zijn stap 3 en 4 door.

Stap 3: Smokkel !

Stap 4: Cantinas en arrestaties

Stap 5: Wanneer de ronde over is, rond de ronde af!

Stap 6: Maak je klaar voor je volgende beurt.

Stap 1: Kies een smokelaar

Elke speler kiest een smokkelaarskaart uit hun hand en plaatst het met de rugzijde naar boven op tafel. Smokkelaars hebben een provincievlag, een getal, en een gouden munt taks die je moet betalen om hen in te huren. De vlag duidt aan waar de smokkelaar mag reizen. Hij mag direct reizen naar de plaats die de kaart aanduidt óf naar een onmiddellijk daaraan grenzende provincie. Verwijs naar de provinciekaarten die op tafel liggen om het "aangrenzen" te bepalen. Smokkelaars met de Alberta- of Quebec-vlag hebben de keuze uit 2 bestemmingen, terwijl die met de vlag van Ontario of Saskatchewan drie keuzes hebben. (zie vb op pg 1)
Het getal duidt de rang van de smokkelaar aan op een schaal van 1 tot 9. Hoge getallen duiden op snelle smokkelaars die eveneens goeie cantinahouders zijn, maar ze rekenen hoge kosten aan en hebben de neiging om de mannen van de wet aan te trekken. Lage nummers duiden op trage, dwaze smokkelaars, die weinig rekenen en meestal door de mounties niet in de gaten worden gehouden.

Stap 2: Bepaal de speelvolgorde voor de stappen 3 en 4

Draai simultaan de gekozen smokkelaarskaart om. Wie de kaart met het hoogste getal speelde doorloopt eerst stappen 3 en 4. Ga zo verder tot iedereen aan de beurt is geweest. Wanneer er een gelijkwaardige kaart wordt gespeeld, wordt er gekeken naar wie de edelsteen heeft. De speler mét de steen heeft voorrang en speelt eerst. Gaande van de speler met de steen in wijzerszin vermindert naarmate men verder van de persoon met de steen ligt de prioriteit. Voorbeeld: Kamiel heeft de steen. In uurwijzerszin gaande zitten links van hem eerst Filip, dan Johan en dan Bart. Kamiel heeft een "3"-smokkelaar. De andere spelers speelden allen een "5"-smokkelaar. Zo komt Filip eerst aan de beurt , dan Johan en dan Bart. Kamiel speelt als laatste omdat hij de smokkelaarskaart heeft met de geringste waarde.

Belangrijke "eerste speler"-regel : Geef de mountie-kaart die met de beeldzijde naar boven ligt aan de speler die in deze ronde eerst aan de beurt komt!

De speler moét de mountie plaatsen op de cantina-kaart met passende vlag. We gaan daar straks verder op in.

Stap 3: Smokkel !

Op de provinciekaarten staan voedsel-ikootjes en prijzen die aantonen naar welk voedsel er vraag is. Bijvoorbeeld, een rode “salsa 7” op de Alberta provinciekaart wil zeggen dat Alberta bereid is 7 goudstukken te betalen voor de “eerst”geleverde rode salsa. Eenmaal dat salsa geleverd werd echter, is de plaats vol en kan er geen salsa mer geleverd worden naar Alberta. De smokkelaar handelt nu in jouw plaats. Je moet zijn provincie van bestemming kiezen en wat hij (indien er wat is) erheen zal brengen. Hij mag eender welk voedselblokje uit je warehouse smokkelen. Wanneer het voor de smokkelaar mogelijk is om voedsel te brengen naar een lege plek op de provinciekaart, mag je het voedsel naar die plek brengen en het geld ervoor innen.

Belangrijke “eerste speler”-regel: De speler die eerst aan de beurt komt mag een voedselblokje uit het warehouse van een medespeler smokkelen in plaats van een blokje uit het eigen warehouse. Wanneer hij dit doet, moet hij dit voedsel aan een provincie leveren en en moet hij “al” zijn voedselblokjes geven aan de speler waar hij van gestolen heeft. Ben je niet in staat om voedsel te leveren, of kies je ervoor dit niet te doen, dan geef je gewoon aan waarheen de smokkelaar gaat en ontvang je geen geld. Smokkelaars vragen een betaling voor hun diensten, aangeduid door een aantal goudstukken op hun kaart. Betaal de kosten door de punten af te trekken op je scorekaart ...onafhankelijk van wat de smokkelaar voor je uitgevoerd heeft.

Voorbeeld: Filip is als eerste aan de beurt, zo neemt hij de mountiekaart met de beeldzijde naar boven als strafkaart en plaatst die op zijn Ontario Cantinakaart. Hij kiest ervoor om een salsa-blokje te pikken van Johan en geeft hem de 2 voedselblokjes uit zijn eigen warehouse in de plaats. Zijn smokkelaar ,Jen, heeft een Saskewatchan-vlag. Hij besluit haar naar de aangrenzende provincie Alberta te sturen en ontvangt 7 goudstukken voor de salsalevering. Hij betaalt Jen , 2 goudstukken , zo heeft hij 5 goudstukken over aan deze operatie. Hij gaat dan naar stap 4. Wanneer de andere spelers aan beurt komen in deze stap, moeten ze voedsel kiezen uit hun ‘eigen’ warehouse.

Stap 4: Cantina’s en arrestaties

Vervolgens opent de smokkelaar die je gekozen hebt een Cantina in de provincie **waarheen je die gestuurd** hebt. Denk eraan dat de bestemming kan verschillen van de vlag op de smokkelaarskaart. Om een cantina in een provincie te bouwen plaats je de smokkelaarskaart op de passende Cantinakaart die voor je ligt. Je kan mounties op bezoek gekregen hebben door als eerste de actie te ondernemen, óf uit een vorige beurt. Heb je een mountie die de provincie deelt met een andere kaart gebeurt het volgende:

Mountie(s) met 1 of meer smokkelaars : De mountie arresteert de smokkelaar op de cantinakaart met het hoogste nummer. Zijn er 2 mounties dan kies je zelf wie de arrestatie verricht. Verwijder de mountie en de gevangene uit het spel en laat eventuele overgebleven kaarten op de cantinakaart liggen.

Enkel 2 mounties : Eén mountie verveelt zich en trapt het af. Hij arresteert de Cantinahouder met het hoogste nummer die je hebt onder alle provincies! Bij gelijkheid, beslis jij wie hij arresteert. Verwijder beide kaarten uit het spel. Heb je helemaal geen cantinahouders, plaats dan gewoon de wandelende mountie op een cantinakaart van jouw keuze.

Eenmaal dat de speler stap 3 en 4 doorlopen heeft, komt de volgende speler aan beurt. Hebben alle spelers die stappen doorlopen dan komt men aan stap5.

Stap 5: Als de ronde over is , wikkel die af !

Wanneer het mountie deck in gebruik uitgeput is en de ‘eind van de ronde’-kaart zichtbaar wordt, doe je het volgende .. in het andere geval sla je die stap over.

Bonussen en strafpunten

Kijk naar alle cantinahouders van elke speler in elke provincie. Is er een speler die er in totaal méér heeft dan de andere spelers in een provincie, heeft hij/zij er de beste cantina en scoort de bonus die onderaan de cantinakaart aangegeven wordt. Nadien kunnen zijn cantinahouders op pensioen door hun nieuwe rijkdom – de winnende speler moet als zijn cantinahouders in die provincie uit het spel nemen. Is er een gelijkspel, dan worden er geen bonussen uitgedeeld en worden geen kaarten uit het spel genomen.

Kijk naar de mounties aanwezig op de cantinakaarten van elke speler. Voor elke mountie die een speler heeft verliest hij het antal punten vermeld onderaan de mountiekaart (3 of 4).

Verwijder geen mountiekaarten uit het spel ...die blijven op de loer liggen tot ze iemand kunnen arresteren !

Game Over?

Wanneer alle mountiedecks uitgeput zijn , is het spel uit! Ga direct naar “Einde van het spel!”.. Anders ga je gewoon verder.

De edelsteen doorgeven en heropfrissen van de handen

De speler met de edelsteen geeft die door aan de speler met de laagste score (mogelijks aan zichzelf). Bij gelijkspel kiest de speler met de edelsteen aan wie hij die doorgeeft.

Elke speler mag nu smokkelaars die ze niet langer wensen van de hand doen. Nadien trekken ze nieuwe smokkelaarskaarten tot hun hand weer tot 8 aangevuld is. Zijn er niet voldoende smokkelaarskaarten in het smokkelaarsdeck, dan schud je de verwijderde smokkelaarskaarten en maak je een nieuwe trekstapel.

Volle provincies

Wanneer op een provinciekaart alle 4 de voedselvakjes vol zijn , dan stop je die voedselblokjes weer in het zakje. Plaats die provinciekaart onderaan het provinciekaartdeck en trek een vervangende provinciekaart.

Nieuw voedsel !

De spelers plaatsen een nieuwe stock in hun warehouse, startend met de speler die de edelsteen bezit. Je mag het voedselblokje dat overbleef in jouw warehouse verkopen op de Mexicaanse markt. Hiervoor plaats je je voedselblokje opzij en krijg je 1 goudstukje voor elk. Na de verkoop naar wens, kijk je hoeveel voedselblokjes je hebt in je warehouse. Heb je er minder dan 2, dan trek je blokje(s) uit het zakje tot je weer 2 voedselblokjes in je warehouse hebt..

Geef het zakje door aan de speler links van je en ga zo verder tot iedere speler zijn/haar warenhuis van nieuwe stock heeft voorzien. Ps dan stop je de eventueel opzij geplaatste voedselblokjes weer in het zakje.

Nieuwe mountie

Draai de volgende mountiekaart van het mountiedeck in gebruik, met de beeldzijde naar boven. Is dat deck net uitgeput, start met eender welk nieuw mountiedeck en plaats de eindronde-kaart onderaan dit nieuw gekozen mountiedeck

Op naar de nieuwe ronde met stap 1.

Einde van het spel

Na 12 beurten is het spel uit. De speler met het meeste geld wint !
Bij gelijkspel, wint de speler betrokken bij het gelijkspel, die in het bezit is van de edelsteen of die linksom het dichtst zit bij de speler die de edelsteen bezit.

Optionele regel: Herkiezen van smokkelaars bij spelstart

Sta elke speler toe om alle ongewenste smokkelaars van de hand te doen en daarna de hand weer tot 8 aan te vullen , vóór de eerste mountie gezien wordt.

Optionele regel: lukrake mounties

Wanneer je de mounties meer per toeval ziet opduiken, dan leg je niet alle mounties uit zoals beschreven bij de voorbereiding van het spel. In plaats daarvan leg je genoeg mounties uit voor de huidige ronde. Wanneer de ronde over is, schud je de uit het spel verwijderde mounties weer in het mountiedeck en leg je nieuwe mounties uit voor de volgende ronde.

Optionele regel: Blind smokkelen

Flip de mountiekaart niet met de beeldzijde naar boven bij het begin van elke ronde.

Tip!

De Canadese dollars hebben de bijnaam : “loonies”
Om zich meer Canadees te voelen hou je er misschien van om elk goudstuk te benoemen met “1000 loonies”

EIGHT FOOT LLAMA GAME

Game design: Jim Doherty
Kaart en dekselontwerp: Scott Starkey
Design en Productieassistentie: Jim Burns

Meer onmisbare hulp: Tom Stevens, Rick Chamberlain, Sharon Tripp, James Kyle e, de Roundhouse Gamers, Diane Lauber, Nic Kraus, Rob Lowry, Donna O' Rourke.

Copyright 2005 Eight Foot Llama
15 Tenney Road Westford, MA 01886 USA
Gedrukt in Canada, Assemblage in de USA
Bezoek www.eightfootllama.com voor meer info!

Spelonderdelen:

56 smokkelaarskaarten
12 mountiekaarten
12 provinciekaarten
16 cantinakaarten
1 regelkaart
40 gekleurde kubusjes
8 scorekaarten
4 warenhuiskaarten
1 edelsteen
1 eind-van-de ronde-kaart

Vertaling: Johan François (InsulaGames-Belgium)