

3. VERKOOPFASE

De spelers gebruiken om de beurt hun voorwerpfiches in hun bezit om verzamelaarskaarten of actiekaarten te krijgen. De volgorde van de beurt wordt bepaald door hun volgordefiche.

De speler met volgordefiche 1 gaat eerst. Hij kan of een **kaart kopen** of **passen**.

Een speler die past, draait zijn volgordefiche om naar de zijde "Pass" (overslaan). Hij mag deze keuze hierna niet meer wijzigen.

- Om een verzamelaarskaart te krijgen, moet je deze **ruilen voor een voorwerp van dezelfde categorie**. Bekijk hiervoor het symbool op de kaart. Voor sommige kaarten heb je 2 voorwerpen nodig.

- Om een actiekaart te krijgen, moet je deze ruilen voor 3 voorwerpen met hetzelfde symbool. Je kunt het effect van een actiekaart maar één keer gebruiken. Bekijk hiervoor het gedeelte EFFECTEN VAN ACTIEKAARTEN.

De gebruikte voorwerpfiches moeten worden weggelegd.

De ronde is voorbij als alle spelers passen of als er geen kaarten meer over zijn.

Leg de volgordefiches terug in het midden van de tafel.

Trek zo veel kaarten als nodig om de voorraad aan te vullen (2 per speler).

Spelers behouden hun loepen en geven hun zoekplaten door (op de kop) aan de speler links van hun voordat de nieuwe ronde begint.

Spelers mogen nooit met dezelfde zoekplaat spelen. Mocht dit toch gebeuren, dan moet deze speler een nieuwe zoekplaat trekken.

Vul zoveel voorwerpfiches aan als nodig en lees ze hardop voor.

EINDE VAN HET SPEL:

Na afloop van de 5e ronde is het spel afgelopen.

De spelers tellen de waarde van hun kaarten in euro bij elkaar op. De voorwerpen in hun bezit, leveren 10 euro per stuk op.

De speler die de meeste winst heeft behaald, heeft gewonnen.

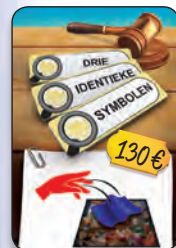
EXTRA TOELICHTING:

- Als een speler ziet dat hij een fout heeft gemaakt en de tijd is nog niet om, mag hij het kaartje terugleggen waar hij het heeft gepakt en neemt hij ook zijn loop weer terug.

- Sorteert de voorwerpfiches per categorie voor de zoekfase begint. Dit maakt het zoeken eenvoudiger.

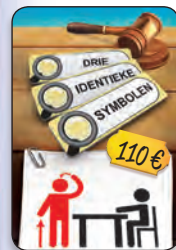
EFFECTEN VAN ACTIEKAARTEN

Als een speler een actiekaart in zijn bezit wil gebruiken, moet hij deze horizontaal leggen. De kaart mag maar één keer gebruikt worden.



DOEK:

Kies een tegenstander. Gooi, zodra de tegenstander zijn zoekplaat heeft omgedraaid en nog niet met zoeken is begonnen, de doek op het bord van de tegenstander (vanaf een afstand van ongeveer 40 cm), zodat zo veel mogelijk details verborgen worden. Het doek mag niet voor het einde van de ronde worden verplaatst.



STA OP:

De speler kiest een tegenstander die staand moet spelen en daarbij zijn hand op zijn hoofd moet houden. Hij mag niet voorover buigen.



DUBBELE DOSIS:

Wanneer de speler deze kaart activeert, kan hij gedurende de verkoopfase tot 2 handelskaarten in plaats van 1 kopen in een van de rondes.



OP DE KOP:

De speler kiest een tegenstander die zijn zoekplaat met 180° moet draaien. Het plafond wordt dus de vloer en andersom.



GERESERVEERD VOORWERP:

De speler kiest een voorwerpfiches uit de getoonde fiches en legt deze voor hem. Alleen hij mag dit artikel zoeken. Als de speler het heeft gevonden, pakt hij het fiches. Zo niet, dan plaatst hij het aan het einde van de ronde weer in de zak.



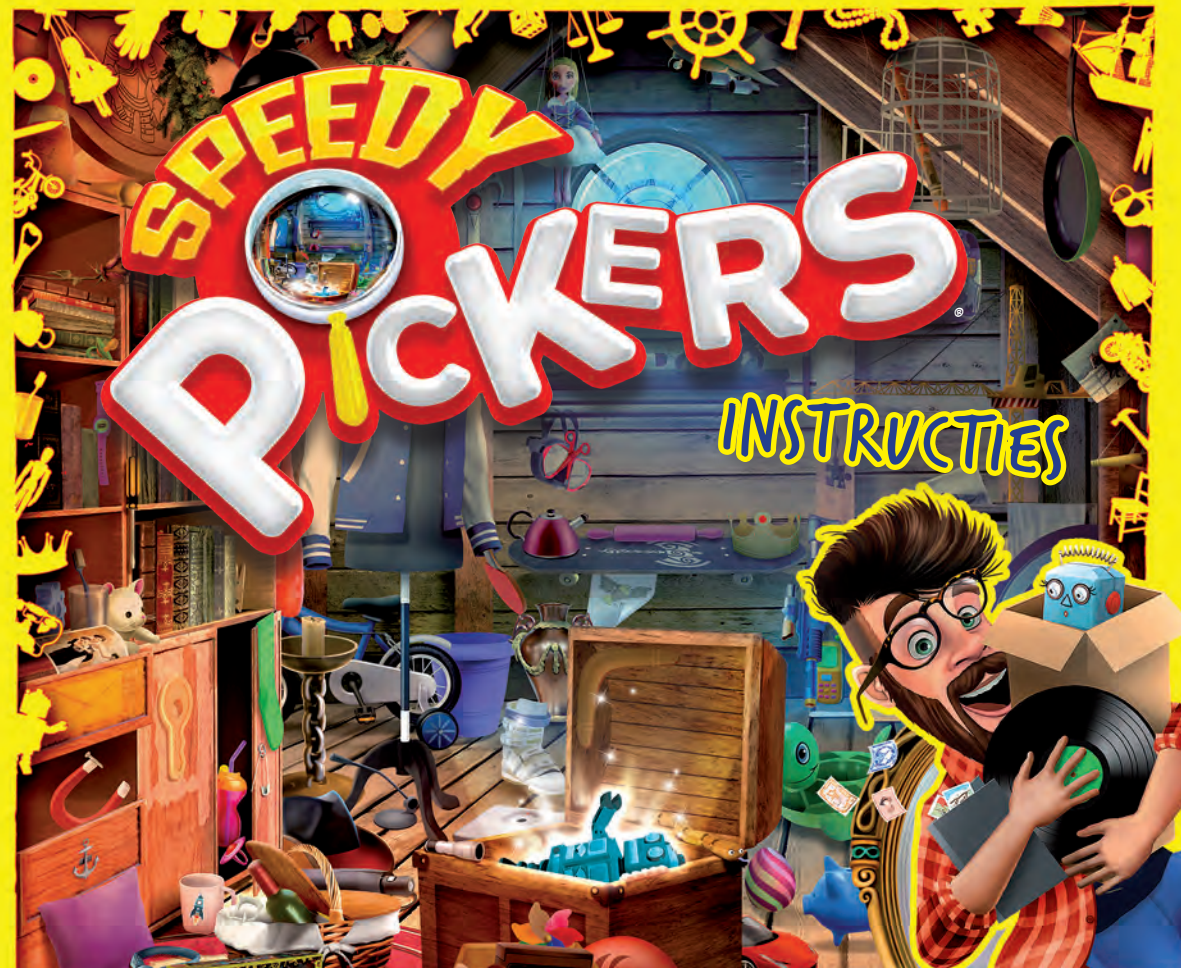
EXTRA LOEP:

Neem een extra loop. Je mag hem houden, zolang je hem nog niet gebruikt hebt om een 4e voorwerp te krijgen (3+1).

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Made in China. Kleuren en inhoud kunnen afwijken.

Authors : Konstantinos Karagiannis, George Halkias. © 2017 Made Under License from Desyllas Games.



INHOUD:

8 zoekplaten, 160 voorwerpfiches, 100 handelskaarten (76 verzamelaars, 24 actiekaarten), 24 loepfiches, 6 volgordefiches, 4 doekjes, 1 zakje, 1 zandloper, instructies



DOEL VAN HET SPEL:

Zo veel mogelijk punten behalen tijdens de 5 zoekrondes door de voorwerpen te vinden op de zoekplaten.

VOORBEREIDING:

Plaats alle 160 voorwerpfiches in het zakje en schud ze. De spelers pakken zonder te kijken een willekeurige zoekplaat en leggen deze op de kop voor zich neer (zonder er naar te kijken). Een van de spelers pakt 3 voorwerpfiches per speler, plus één. **Bijvoorbeeld:** Voor 4 spelers trekt hij 13 fiches: 4 x 3 + 1. Hij leest elk fiche hardop voor en plaatst deze in het midden van de tafel, binnen handbereik van de spelers.

SPELVERLOOP:

Eén spel bestaat uit 5 rondes. Tijdens elke ronde moeten de spelers voorwerpen in hun zoekplaat vinden die overeenkomen met de voorwerpfiches. Elke zoekplaat bevat de 160 voorwerpen die in het spel voor komen. Ze zijn per zoekplaat verschillende vormgegeven.

- Spelregels voor beginners -

Pak voor elke speler 3 loepen en leg ze in het midden van de tafel. Om het spel te beginnen draaien de spelers hun zoekplaten naar de geïllustreerde kant en draaien de zandloper om. Wanneer een speler één van de voorwerpen vindt in zijn zoekplaat, **zegt hij hardop wat het is**, zodat de andere spelers horen dat het is gevonden.

Vervolgens pakt hij het overeenkomstige fiche en legt het naast zijn bord. Hij **gebruikt zijn loop om de plaats van het voorwerp aan te geven** in de zoekplaat. De gevonden voorwerpen zijn zo beschermd en kunnen niet worden opgeëist door de andere spelers. De ronde is afgelopen als alle voorwerpen zijn gevonden of als de tijd voorbij is. Elke speler laat dan zijn bord controleren door de speler aan zijn rechterkant. De plek waarop de loop staat, moet overeenkomen met het voorwerp op het verzamelde voorwerpfiches. Als er een fout is gemaakt, moet het kaartje worden weggelegd. Na elke ronde worden, indien nodig, de kaartjes weer **aangevuld en hardop voorgelezen**. De loepen worden ook weer in het midden van de tafel geplaatst. Hierna worden de zoekplaten met de afbeelding naar beneden naar links doorgegeven en wordt de nieuwe ronde gestart. Na 5 rondes wint de speler met de meeste voorwerpen het spel!

- Spelregels voor gevorderde spelers -

Je bent nu een ervaren 'picker'! Het wordt nu lastiger door heftige concurrenten!

Verzamel de voorwerpen die je kunt verkopen aan verzamelaars om geld te verdienen, terwijl je je tegenstanders op een afstandje houdt!

Het spel wordt in 5 rondes gespeeld. Elke ronde is verdeeld in 3 fases:

1. Kaarten trekken
2. Zoekfase
3. Verkoopfase

Net als bij de speelwijze voor beginners krijgt elke speler 1 zoekplaat (met de afbeelding naar beneden). Trek 3 voorwerpfiches voor elke speler, plus één extra. **Bijvoorbeeld:** bij 4 spelers worden er 13 fiches getrokken (4 x 3 + 1).

Lees hardop voor wat er op elk fiche staat en plaats deze dan midden op de tafel. Zet daar in de buurt net zo veel volgordefiches als er spelers zijn. **Bijvoorbeeld:** gebruik voor 4 spelers de fiches met de nummers 1, 2, 3 en 4. In tegenstelling tot de speelwijze voor beginners worden de loepen nu aan de spelers gegeven. Elke speler neemt er 3 en legt deze naast zijn bord. Schud de handelskaarten en leg ze op de kop op een stapel. Hou ze binnen handbereik.

1. KAARTEN TREKKEN

Trek 2 handelskaarten per speler en leg ze zichtbaar voor iedereen op een hoek van de tafel. Er bestaan 2 soorten kaarten: "**verzamelaarskaarten**" en "**actiekaarten**". Deze kaarten leveren je geld op.

2. ZOEKFASE

Elke zoekplaat bevat de 160 voorwerpen van het spel. Ze zijn per zoekplaat verschillende vormgegeven. Wanneer een speler één van de voorwerpen vindt in zijn scène, **zegt hij hardop welk voorwerp** zodat de spelers horen dat het is gevonden. Vervolgens pakt hij het overeenkomstige fiche en legt het naast zijn bord. Hij gebruikt één van de 3 loepen om de plaats van het voorwerp aan te geven in de zoekplaat. Op elk voorwerpfiche staat de naam van het voorwerp en een symbool dat van pas komt bij de volgende fase. Er zijn 4 voorwerpcategorieën: Sport, Vrije Tijd, Dagelijks gebruik, Geschiedenis.

Let op! **Een speler kan op elk moment besluiten te stoppen met met zijn eigen zoekfase**. Dit kan zijn omdat hij zijn laatste loop heeft geplaatst of omdat hij als eerste wil starten met de volgende fase. Hij pakt hierop de volgorde fiche met het laagst beschikbare cijfer. De zoekfase is afgelopen wanneer de tijd voorbij is.