

DE EERSTE DOORGANG

SPEELBORD | 2-4 REIZIGERS | 30-45 MIN





PERSONAGE
De Zoeker

Eenmaal per beurt als je een Ontmoeting trekt: trek er 2. Voer er 1 uit; leg de andere onder de stapel.

ONTDEKKEN
XO-P001-CHR-01



PERSONAGE
De Maker

Eenmaal per beurt in de Werkplaats: lever 1 Waarde in en krijg 1 andere Waarde. Eén Reiziger daar mag dit ook doen als die wil.

OMVORMEN
XO-P001-CHR-02



PERSONAGE
De Wachter

Eenmaal tussen je beurten: voorkom dat een andere Reiziger in jouw gebied 1 Waarde verliest. Kosten kun je niet voorkomen. Krijg 1 Vertrouwen.

BESCHERMEN
XO-P001-CHR-03



PERSONAGE
De Wandelaar

Eenmaal per beurt, na VERPLAATS: ga 1 vakje extra. Sla dan ONTDEK over; je kunt deze beurt de Doorgang niet proberen.

VERPLAATSSEN
XO-P001-CHR-04



ARTEFACT
Kompas

BEZORGKAART. Ontvanger: ga vóór VERPLAATS maximaal 3 vakjes in plaats van je normale verplaatsing. Leg deze kaart na gebruik af.

BEZORGEN | VERPLAATSSEN
XO-P001-ART-01



ARTEFACT
Vuurtorenlenz

BEZORGKAART. Ontvanger: bekijk de Wereldkaart stiekem en geef 1 juiste hint. Is die al open? Herschik de bovenste 2 Ontmoetingen. Leg dit artefact af.

BEZORGEN | AANWIJZING
XO-P001-ART-02



ARTEFACT
Flessenpost

Verstop bij GEEF DOOR 1 Waarde onder deze kaart. Geef beide gedekt door. De ontvanger houdt de Waarde in diens volgende beurt. Leg de Flessenpost af.

DOORGEVEN | GEVEN
XO-P001-ART-03



ARTEFACT
Wachterszegel

Voorkom dat een Reiziger in jouw gebied gedwongen 1 Waarde of artefact verliest. Kosten kun je niet voorkomen. Leg deze kaart af.

REACTIE
XO-P001-ART-04



ARTEFACT
Fenixveer

Lever bij HANDEL 1 Waarde in en krijg 1 andere Waarde. Leg deze kaart na gebruik af.

OMVORMEN
XO-P001-ART-05



ARTEFACT
Havensleutel

BEZORGKAART. Ontvanger: reis in plaats van VERPLAATS direct naar de Haven. Sla ONTDEK over en leg deze kaart af. Je mag de Doorgang nog proberen.

BEZORGEN | HAVEN
XO-P001-ART-06



ARTEFACT
Werkplaatsdraad

Kies in de Werkplaats een andere Reiziger die daar staat. Jullie mogen elk 1 Waarde inleveren voor 1 andere Waarde. Leg deze kaart daarna af.

SAMEN MAKEN
XO-P001-ART-07



ARTEFACT
Kaart van de Verte

Vóór ONTDEK in de Verte: draai de bovenste 2 Ontmoetingen open. Voer er 1 uit. Leg de andere en deze kaart af.

KIEZEN
XO-P001-ART-08



ONTMOETING

Een licht op zee

Keuze: krijg 1 Kennis. Of: een andere Reiziger krijgt 1 Kennis en jij 1 Vertrouwen; lever daarna 1 Waarde in.

KENNIS | VERTROUWEN

XO-P001-ENC-01



ONTMOETING

Onverstuurd bericht

Keuze: GEEF 1 artefact DOOR. De ontvanger krijgt 1 Vertrouwen en jij 1 Kennis. Of: trek 1 artefact en leg er daarna 1 af.

DOORGEVEN | INSTEMMING

XO-P001-ENC-02



ONTMOETING

De wegsplitsing

Keuze: ga 1 vakje richting Haven. Of: ga 1 vakje van de Haven af, trek 1 artefact en krijg 1 Moed.

ROUTE | RISICO

XO-P001-ENC-03



ONTMOETING

De Wachter vraagt

Kies een andere Reiziger. Geef die 1 Waarde en krijg 1 Vertrouwen. Of: bekijk stiekem 1 van diens artefacten en krijg 1 Kennis.

GEVEN | LUISTEREN

XO-P001-ENC-04



ONTMOETING

Van as tot vorm

Keuze: lever 1 Waarde in en krijg 1 andere Waarde. Of: leg 1 artefact af, krijg 1 Moed en trek 1 artefact.

FENIX

XO-P001-ENC-05



ONTMOETING

Gedeeld kompas

Vraag een andere Reiziger 1 vakje met je mee te gaan. Eindigen jullie in hetzelfde gebied, dan krijgt ieder 1 Vertrouwen. Of: ga alleen maximaal 2 vakjes.

SAMENWERKEN | VERPLAATSEN

XO-P001-ENC-06



ONTMOETING

De stille haven

Keuze: ga maximaal 2 vakjes richting Haven. Kom je daar aan, krijg dan 1 Vertrouwen. Of: blijf staan en krijg 1 Kennis.

TERUGKEREN | NADENKEN

XO-P001-ENC-07



ONTMOETING

De kaartgrens

Keuze: lever 1 Waarde in, krijg 1 Moed en trek 1 artefact. Of: ga 2 vakjes richting Haven en GEEF 1 artefact DOOR als je er een hebt.

RISICO | DOORGEVEN

XO-P001-ENC-08



WERELD

Bakens verbonden

Voltooid zodra alle 4 gebiedsbakens een Doorgangfiche hebben. Het fiche dat bij de start in de Verte is gelegd, telt mee.

4 BAKENS

XO-P001-WLD-01



WERELD

De gift gaat rond

Voltooid na 4 bezorgingen volgens BEZORGKAART of GEEF DOOR op een kaart. Zet de gezamenlijke teller van 0 naar 4.

4 BEZORGINGEN

XO-P001-WLD-02



WERELD

Drie stemmen

Voltooid als minstens 2 Reizigers in de Haven samen Kennis, Vertrouwen en Moed kunnen tonen. Jullie houden de Waarden.

TOON K | V | M

XO-P001-WLD-03



WERELD

Niemand blijft achter

Voltooid als alle Reizigers in de Haven zijn en ieder minstens 2 verschillende soorten Waarden heeft.

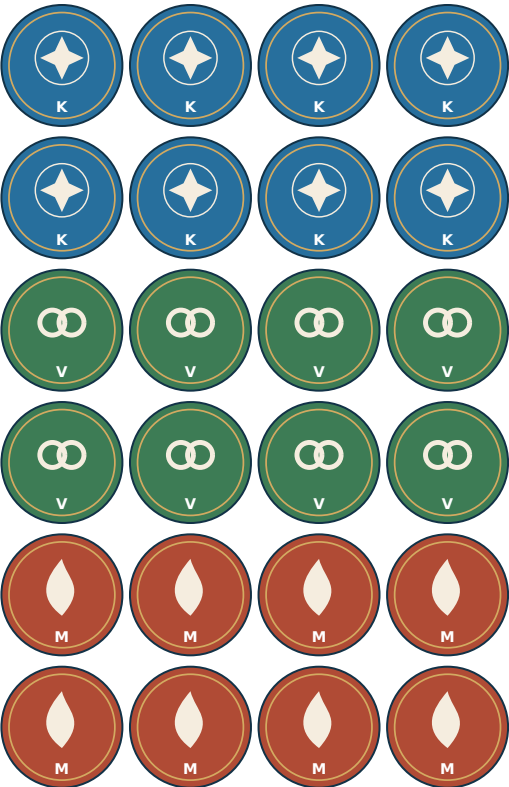
ALLEMAAL SAMEN

XO-P001-WLD-04

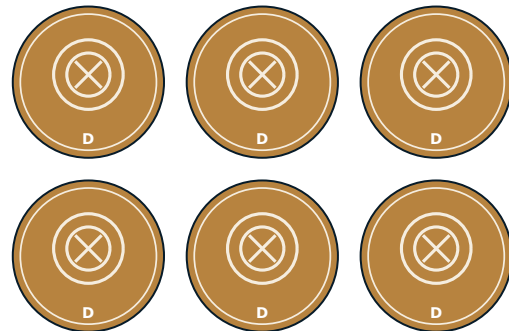


WAARDEN | 24

8 KENNIS | 8 VERTROUWEN | 8 MOED



DOORGANGFICHES | 6



REIZIGERS | 62 MM HOOG | KNIP HET SILHOUET UIT; VOETJE LOS



ZOEKER
STD-01



MAKER
STD-02



WACHTER
STD-03



WANDELAAR
STD-04

SNELREGELS

2-4 SPELERS | 30-45 MIN

DOEL

Sta in de Haven met minstens 1 Kennis, 1 Vertrouwen en 1 Moed. Is de Wereldvoorwaarde voltooid, probeer dan de Doorgang bij HANDEL. Alle Reizigers die in de Haven aan de voorwaarden voldoen, winnen samen.

VOORBEREIDING

Schud de Ontmoetingsen en artefacten apart. Geef ieder 1 artefact. Leg 1 willekeurige Wereldkaart gedekt. Start samen in de Verte. Leg 1 Doorgangfiche op het baken daar en 1 op GEEF DOOR 0.

JE BEURT

- 1 VERPLAATS** - Ga 1 of 2 vakjes in één richting.
- 2 ONTDEK** - Eindig op O: trek een Ontmoeting; op A: trek een artefact. In de Haven kies je een Havenactie.
- 3 KIES** - Lees de keuzes voor; kies wat mag.
- 4 HANDEL** - Voer alles uit. In de Haven mag je de Doorgang proberen.
- 5 GEEF DOOR** - Heb je een BEZORGKAART, geef er dan 1 door. Anders mag je 1 artefact gedekt geven. Daarna is de speler links van je aan de beurt.

IN DE HAVEN

Kies in plaats van ONTDEK: **RUIL** met een Reiziger daar, met wederzijdse instemming; **GEEF** 1 Waarde of 1 artefact zonder BEZORGKAART en krijg 1 Vertrouwen; of **HERSTEL**: lever 2 Waarden in voor 1 andere Waarde.

ONTHOUD

Een gevonden BEZORGKAART mag je bekijken, maar niet gebruiken. Leg die dwars tot het doorgeven. Draai ontvangen gedekte kaarten bij je volgende beurt open. Maximaal 2 van elke Waarde en 2 artefacten; controleer de artefacten na GEEF DOOR.

VOLLEDIGE UITLEG

Lees pagina 5 en 6 voor bakens, de Wereld, de teller, afleggen en alle uitzonderingen.

VERPLAATS > ONTDEK > KIES
HANDEL > GEEF DOOR

ONTDEKKEN | SAMENWERKEN | BEZORGEN
Zou je meteen nog een keer spelen?



XO-GAME-P001-FIRST-PASSAGE
VASTE PROTOTYPECODE

2-4 spelers · 30-45 minuten · samen spelen

Samen de Doorgang openen

Je wint als je in de Haven staat met minstens 1 Kennis, 1 Vertrouwen en 1 Moed, en de gezamenlijke Wereldvoorwaarde is voltooid. Probeer de Doorgang tijdens HANDEL. Alle Reizigers die in de Haven aan deze voorwaarden voldoen, winnen samen.

Wat ligt er op tafel?

Iedere speler is een **Reiziger**. Een **Waarde** is een fiche: blauw is **Kennis (K)**, groen is **Vertrouwen (V)**, rood is **Moed (M)**. Een **artefact** is een voorwerp met een bijzondere werking. Een **Ontmoeting** geeft je een keuze. De **Wereldkaart** beschrijft de gezamenlijke voorwaarde om te kunnen winnen.

De set bevat 4 personages, 8 artefacten, 8 Ontmoetingen, 4 Wereldkaarten, 24 Waarden, 6 Doorgangfiches en 4 Reizigers met losse voetjes.

Leg het spel klaar

1. Schud de stapels Ontmoetingen en artefacten apart.
2. Geef iedere Reiziger 1 artefact.
3. Kies willekeurig 1 Wereldkaart en leg die gedekt neer.
4. Alle Reizigers beginnen in de **Verte**.
5. Leg 1 Doorgangfiche op het bakje in de Verte en 1 op het vakje **0** van de teller **GEEF DOOR**.

Je beurt: vijf stappen

1 VERPLAATS. Ga 1 of 2 aangrenzende vakjes verder in één richting.

2 ONTDEK. Eindigt VERPLAATS op **O**? Trek een Ontmoeting. Eindig je op **A**? Trek een artefact. In de Haven kies je in plaats hiervan één Havenactie; die staan op pagina 6.

3 KIES. Lees de keuzemogelijkheden hardop en kies een optie die je kunt uitvoeren.

4 HANDEL. Voer de gekozen optie helemaal uit. In de Haven mag je nu de Doorgang proberen.

5 GEEF DOOR. Heb je een BEZORGKAART, geef er dan 1 door. Anders mag je 1 artefact gedekt geven. Daarna gaat de beurt met de klok mee.

Bezorgkaarten en gedekte kaarten

Staat **BEZORGKAART** op een gevonden artefact? Je mag de kaart bekijken, maar zelf niet gebruiken. Leg haar dwars en geef tijdens GEEF DOOR 1 bezorgkaart door. De werking is voor de ontvanger. Ontvang je een gedekte kaart, draai die dan open aan het begin van je volgende beurt.

Wanneer telt doorgeven mee?

Alleen een overdracht die op een kaart is voorgeschreven met **BEZORGKAART** of **GEEF DOOR** verhoogt de gezamenlijke teller GEEF DOOR. Verplaats het fiche hoogstens één stap per bezorging.

De drie Havenacties

In de Haven kies je in plaats van ONTDEK één van deze acties:

RUIL: ruil met een Reiziger die daar staat, als jullie het eens zijn.

GEEF: geef 1 Waarde of 1 artefact zonder BEZORGKAART en krijg 1 Vertrouwen.

HERSTEL: lever 2 Waarden naar keuze in en krijg 1 andere Waarde.

Bakens en de Wereld

Eindigt een Reiziger voor het eerst een verplaatsing op een leeg gebiedsbaken, leg daar dan 1 Doorgangfiche. Draai de Wereldkaart open zodra voor het eerst iemand in de Haven aankomt. Speel door tot de voorwaarde op die kaart is voltooid.

De Doorgang proberen

Sta je in de Haven met minstens 1 Kennis, 1 Vertrouwen en 1 Moed? Dan mag je tijdens HANDEL de Doorgang proberen. Is de Wereldvoorwaarde voltooid, dan winnen alle Reizigers in de Haven die aan deze voorwaarden voldoen.

Optionele proefvariant Eerste Doorgang: alleen degene die de Doorgang opent, wint.

Grenzen, kosten en afleggen

Je mag maximaal **2 van elke Waarde** en **2 artefacten** hebben. Controleer de artefactlimiet na GEEF DOOR: geef een bezorgkaart eerst door. Ontvangen gedekte kaarten mogen tijdelijk boven de limiet komen; zodra je ze openlegt, leg je af tot je er 2 overhoudt.

Een verplaatsing door een kaarteffect activeert ONTDEK niet, tenzij de kaart dat zegt. Betaal kosten altijd volledig. Een gedwongen verlies dat je niet kunt betalen, negeer je.

Leg gebruikte artefacten en uitgevoerde Ontmoetingen af. Is een stapel leeg? Schud de bijbehorende aflegstapel tot een nieuwe trekstapel.