



TRAILBLAZER

THE ARIZONA TRAIL

SPELREGELS

VAN SAGUARO NATIONAL PARK EN DE SONORAN DESERT, DOOR HET GROOTSTE PONDEROSA PINE FOREST OP AARDE, EN IN DE GRAND CANYON, VOLG DE SPECTACULAIRE 800 MIJL LANGE ARIZONA TRAIL. ERVAAR DE BEZIENSWAARDIGHEDEN EN GELUIDEN VAN DE EINDELOZE BERGEN, CANYONS, PLATEAUS EN WOESTIJNEN, GA OP ZOEK NAAR DE VERBAZINGWEKKENDE VERSCHIEDENHEID AAN WILDE DIEREN ZOALS DE RENKOEKOEK EN HET JAVELINAVARKEN, TERWIJL JE HET GEVREESDE GILAMONSTER ONTWIJKT. MISSCHIEN ZIE JE WEL DE LEGENDARISCHE JACKALOPE! VERZAMEL ZOVEEL MOGELIJK SUPERSTITION GOUD EN ARIZONA GRUIS TERWIJL JE INTERACTIE HEBT MET DE ONGELOOFLIJKE DIVERSITEIT AAN TERREIN, FLORA EN FAUNA DIE TE VINDEN IS IN STAAT 48... OFTEWEL ARIZONA.

SPELMATERIAAL

- 1 **speelbord**
- 72 **passagekaarten**
- 32 **faunakaarten**
- 32 **florakaarten**
- 29 **wegwijzerkaarten**
- 25 **eventkaarten weer**
- 16 **woestijngeestkaarten**
- 12 **State 48-kaarten**
- 32 **florapolyomino's**
- 32 **faunapolyomino's**
- 12 **giffiches**
- 4 **saguarobloesems**
- 4 **mijlpalen**
- 24 **kaartblokjes**
- 6 **Lost Dutchman**
- 2 **renkoekoek/coyote-fiches**

• 1 spelregelboek

• 4 Arizona Trail-kits:

1 spelersbord

1 trailsteen

4 avontuurstenen

12 markeerstenen

1 Superstition goud-teller

1 Arizona gruis-teller

3 valutablokjes

3 grondstofstenen

1 spelershulpkaart

Woestijngeestfiguren:

• Jackalope

• Gilamonster

• Renkoekoek

• Javelinavarken

• Woestijnschildpad

• Saguario

1

Plaats het **speelbord** in het midden van je speelgebied.



2

Schud elk van de **4 stapels passagekaarten** afzonderlijk en leg ze met de afbeelding naar beneden naast het speelbord. Draai de bovenste 4 kaarten van de eerste stapel (**goud**) om en leg ze met de afbeelding naar boven op de 4 passagekaartlocaties.



15

Elke speler neemt een **spelersbord** en kiest een spelerskleur met alle speelstukken in dezelfde kleur en alle componenten die nodig zijn om hun **Trail Kit** te voltooien.

a

Voeg 1 **avontuursteen** toe aan de stapel **kaartblokjes** en **Lost Dutchman** (#9).

b

Plaats je **trailsteen** en 3 resterende **avontuurstenen** bij je spelersbord.

c

Plaats je **Superstition goud-teller** op veld '0' van het scorespoor en je **Arizona gruis-teller** in de buurt.

d

Plaats je **3 valutablokjes** en **3 grondstofstenen** op het eerste veld rechts van de '0' op het spoor met de bijpassende kleur.

e

Plaats 4 van je **markeerstenen** op het **terreinspoor**, 1 op veld "I" van elk spoor.

f

Plaats 1 **markeersteen** op het startveld van de **hoogteladder** en 1 op het middelste actiefeld van de **gekruste pijlen**.

g

Plaats de resterende 4 **markeerstenen** bij je **spelersbord**.



3

Schud de **florkaarten** en leg ze vervolgens met de afbeelding naar beneden naast het speelbord. Draai de bovenste 4 kaarten om en leg ze met de afbeelding naar boven op de 4 florakaartlocaties.

4

Herhaal stap 3 voor de **faunakaarten**.

5

Schud of meng de **florapolyomino's** op grootte (2, 3, 4 en 5) en plaats vervolgens 2 van elke grootte op de bijbehorende velden van het speelbord. Stapel de resterende florapolyomino's links van het speelbord, naast het bijpassende veld.

6

Herhaal stap 5 voor de **faunapolyomino's**.

7

Schud alle **State 48-kaarten** en draai vervolgens de kaarten één voor één om, plaats de eerste die verschijnt van elke categorie ("1st", "4th", "8th") op de bijpassende locatie op het speelbord.

8

Schud de **wegwijzerkaarten** en leg de stapel op de bijpassende locatie op het speelbord. Draai de bovenste kaart om en leg deze met de afbeelding naar boven naast de stapel.

9

Plaats **alle 24 kaartblokjes**, **6 Lost Dutchman-figuren** en de tegels **coyote & renkoekoek** in de voorraad bij het speelbord.

10

Schud de **weerkaarten** en leg ze met de afbeelding naar beneden bij het speelbord.

11

Schud de **12 giffiches** en leg ze met de afbeelding naar beneden bij het speelbord.

12

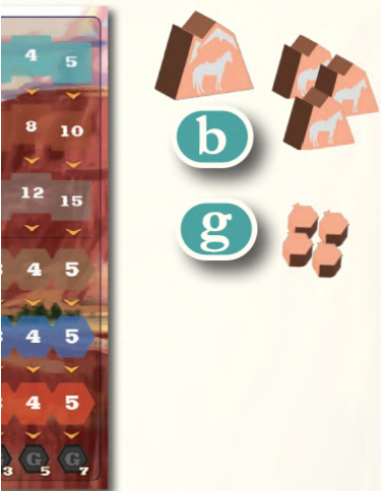
Schud de **Saguaro-bloesems** en leg ze met de afbeelding naar boven (nummers omlaag) bij de 4 **terreintellers** op het speelbord bij het terreinspoor.

13

Plaats het **gilamonster** en de **Saguaro** op de juiste locaties op het speelbord.

14

Plaats de **jackalope**, **renkoekoek**, **javelinavarken** en **woestijnschildpad** samen met hun bijbehorende kaarten (4 elk) naast het speelbord.



INLEIDING

Trailblazer: de Arizona Trail vindt plaats in de loop van 8 weken/rondes die ongeveer 100 mijl aan werkelijke afstand per week vertegenwoordigen. Spelers kunnen reizen door te wandelen, hardlopen, mountainbiken of te paard. Door de 3 fasen van elke week zullen spelers hun beperkte valuta en grondstoffen verwerven en gebruiken, verbazingwekkende natuurlijke locaties verkennen, de diverse reeks flora en fauna observeren en ermee interageren en, het allerbelangrijkste, een persoonlijke Arizona muurschildering maken die herinneringen aan hun reis weergeeft.

DOEL VAN DE TREKTOCHT

Trailblazer: de Arizona Trail eindigt voor alle spelers aan het einde van week 8, wanneer iedereen aan het einde van de trail in Utah aankomt. Je doel is om Superstition goud en Arizona gruis te verzamelen door je valuta en grondstoffen zo efficiënt mogelijk te gebruiken, zodat je de best mogelijke exploratie- en observatie-ervaringen krijgt terwijl je je persoonlijke muurschildering van Arizona creëert. De reiziger die deze uitdaging het beste volbrengt, wordt uitgeroepen tot ... TRAILBLAZER.

SPELOVERZICHT:

PLANNING

Wegwijzer-grondstoffen

Gekruiste pijlen

Gilamonster

Saguaro

DE TOCHT

Reizen

Passages

Flora en fauna

Gekruiste pijlen

Wegwijzer-grondstoffen

HERSTELFASE

Spelersvolgorde bepalen

Avontuurstenen terugnemen

Gilamonster en Saguaro terugplaatsen

Vernieuw kaarten en polyomino's

Acties die worden uitgevoerd tijdens de wekelijkse **etappe** kunnen extra sub-acties activeren, waaronder een of meer van de volgende:

Terreinspoor of stijgen op de hoogte ladder

Muurschildering opbouwen

Lost Dutchman

Woestijngeest

State 48

AZ Sterren

Saguaro bloesem of Gif

Valuta of grondstoffen verwerven of gebruiken

Superstition Goud en/of Arizona Gruis ontvangen.

LET OP: DE TERMEN SPELER(S) EN REIZIGER(S) WORDEN DOOR ELKAAR GEBRUIKT IN HET REGELBOEK. EVENALS DE TERMEN ETAPPE, WEEK EN RONDE. ARIZONA KAN SOMS WORDEN AFGEKORT ALS "AZ" :)

AAN DE SLAG

De speler die het laatst een Jackalope heeft gezien, neemt de openingsactie voor de eerste week en plaatst zijn trailsteen op de bovenste positie van het begingedeelte van de Arizona Trail.

Nadat de startspeler is bepaald, loopt het spel verder met de klok mee, waarbij elke speler zijn trailsteen op de juiste positie van de eerste trail-etappe op het speelbord plaatst. Alle acties worden het hele spel steeds in beurtvolgorde uitgevoerd.



TERREINDOELEN

Raadpleeg nu de Saguaro-bloesems en terreindoelen die op het speelbord zijn geplaatst tijdens stap 12 van de spelvoorbereiding. Draai een bloesem om en plaats een terreindoel op het veld van het bergspoor van het onthulde nummer.

Blijf de resterende Saguaro-bloesems omdraaien en plaats een terreindoel op elk van de velden in de volgorde plateau, woestijn en canyon. Wanneer dit voltooid is, leg dan de bloesems naast het speelbord. Deze worden later gebruikt als bonusstukken van de AZ muurschildering (zie: Fauna pag. 10).

De terreindoelen stellen spelers in staat om een Lost Dutchman te verkrijgen als tijdelijke avontuursteen wanneer hun terreintellers die positie bereikt. (zie: Lost Dutchman pag. 9).







SPELERSBORDEN

Hier bouw je je Arizona **muurschildering** (a) die de flora en fauna afbeeldt die je hebt gezien tijdens je reis langs de Arizona Trail. Je houdt hier ook je **valuta** (b) en **grondstoffen** (c) bij. Een verscheidenheid aan **directe bonussen** (d, e, f) kan ook tijdens het spel worden geactiveerd.

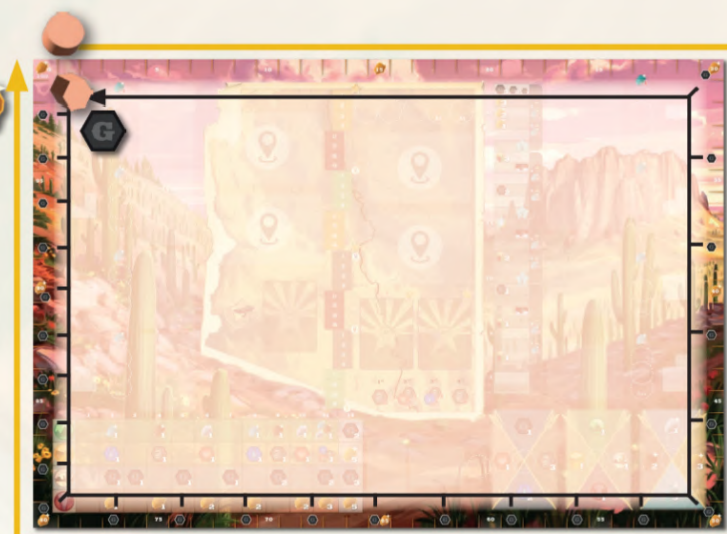
- a** Plaats hier verkregen polyomino's om tijdens het spel direct bonussen te activeren.
- b** Markeer hier je valuta (turkoois, koper en zilver) met het blokje in bijpassende kleur. Koper is 2 turkoois per stuk waard en zilver is 3 turkoois per stuk waard.
- c** Markeer hier je grondstoffen (benodigdheden, gezondheid en water) met de stenen in dezelfde kleur.
- d** Plaats hier een steen om een voltooid polyominodoel te claimen en Superstition goud te ontvangen.
- e** Plaats hier een steen om een bonus te claimen op basis van het behaalde doel.
- f** Plaats hier een steen om 1 van deze doelen te claimen en 3, 5 of 7 AZ gruis te ontvangen. Slechts één van deze kan worden geclaimd. Je grondstoffen- en valutatellers moeten **ALLEMAAL** gelijk zijn aan of hoger zijn dan de bonus om te worden geclaimd.



SUPERSTITION GOUD EN ARIZONA GRUIS

De speler die aan het einde van het spel tot Trailblazer (winnaar) wordt verklaard, is de reiziger die het meeste Superstition goud  heeft na aftrek van zijn verzamelde Arizona gruis.  Goud en gruis kunnen op verschillende manieren worden verkregen tijdens je reis. Telkens je goud ontvangt, verplaats je je Superstition goud-teller  met de klok mee, met het aantal behaalde goud. Telkens je gruis ontvangt, verplaats je je Arizona gruis-teller  tegen de klok in, met het aantal behaalde gruis.

HET IS BELANGRIJK OM OP TE MERKEN DAT ELKE GRUIS-SCORE 2 VAKKEN WAARD ZIJN AAN DE LINKERKANT VAN HET SPELBORD. 3 VAKKEN AAN DE ONDERKANT EN 4 VAKKEN AAN DE RECHTERKANT. ALS EEN SPELER DAARNA GRUIS BLIJFT SCOREN, VERPLAATST HIJ DE TELLER MET SLECHTS 1 VAK PER GRUIS OVER DE BOVENKANT VAN HET SPELBORD. HET IS MOGELIJK OM JE TREKTOCHT TE BEËINDIGEN MET EEN NEGATIEVE SCORE.



PLANNING

Met een reis die zo lang, divers en uitdagend is, is een goede en solide planning essentieel. Daarom moeten alle reizigers aan het begin van elke week noodzakelijke dingen als benodigdheden en water inslaan en wat gezondheid terugkrijgen. Een nieuwe toestroom van valuta zou ook leuk zijn. Maar het zou een goed idee zijn om je ogen open te houden voor het gilamonster en op de hoogte te zijn van de locatie van de Saguaro...



WEGWIJZER GRONDSTOFFEN

De Arizona Trail Association heeft 29 locaties langs de eigenlijke AZ Trail aangewezen als Gateway Communities, die elk worden vertegenwoordigd in de wegwijzerkaartenstapel. Aan het begin van elke week ontvangen ALLE spelers de grondstoffen die op de openliggende wegwijzerkaart worden weergegeven. Dit wordt bijgehouden door de juiste stenen op je spelersbord te verplaatsen.

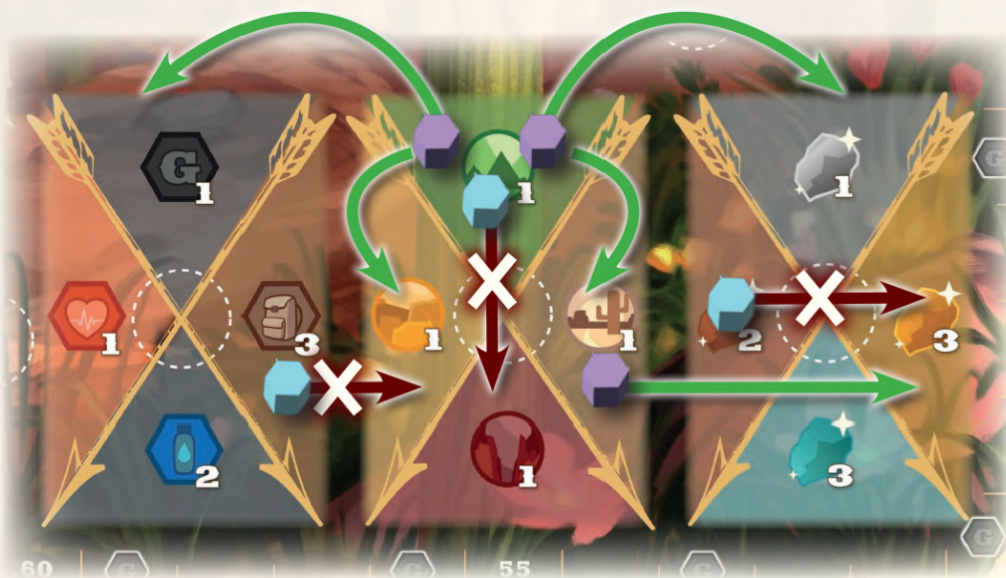
Die kaart wordt vervolgens onderaan de stapel gelegd en de volgende kaart van bovenaf wordt nu open op zijn plaats gelegd. Dit stelt spelers in staat om vooruit te plannen voor de volgende week, omdat ze nu kunnen zien welke grondstoffen beschikbaar komen aan het begin van de volgende week.

Let ook op het actieveld rechts van de omgedraaide wegwijzerkaart. Hierdoor kan 1 speler ook tijdens de huidige week al toegang krijgen tot die grondstoffen. (zie: Wegwijzer-grondstoffen pag. 17)

GEKRUISTE PIJLEN

Aan het begin van het spel plaatsen spelers in beurtvolgorde hun gekruiste pijlen-steen op een willekeurig veld van de 12 beschikbare locaties op de 3 gekruiste pijlen-locaties en ontvangen de afgebeelde valuta, grondstoffen, terreinstap, Superstition goud of Arizona gruis.

Een speler mag naar een veld gaan dat al door een andere speler of spelers wordt bezet. Als ze dat doen, ontvangt elke speler die zich al op die locatie bevond 1 turkoois.



Tijdens weken 2-8 MOETEN spelers hun steen in beurtvolgorde verplaatsen volgens de volgende regels:

1. Je mag in dezelfde gekruiste pijlen-set blijven en naar het veld links of rechts van je huidige locatie bewegen.
2. Je mag naar een andere gekruiste pijlen-set bewegen, maar MOET op hetzelfde veld landen als de locatie die je verlaat.
3. Je mag NOOIT door het midden van de set bewegen waar je je op dat moment in bevindt.



Apacheforel

Hoewel deze vis niet daadwerkelijk langs de AZT voorkomt, is deze staatsvis opgenomen als een knipoog naar David Payne (USFS Ranger, overleden in 1996) die de inheemse soort opnieuw in de Black River introduceerde.



GILAMONSTER (HEE·LUH)

Het gevreesde en zelden geziene gilamonster grijpt zijn slachtoffer vast en laat dat niet meer los. Hier op de Arizona Trail gebeurt vrijwel hetzelfde. Zo werkt het ...

De speler met de minste hoeveelheid Superstition goud plaatst het gilamonster nu op 1 van de 5 locaties: de florapolyomino's, de flora-kaarten, de passagekaarten, de faunakaarten of de faunapolyomino's.

Plaats het monster direct bovenop een specifieke kaart of een stapel polyomino's. Het effect van deze actie is dat tijdens de huidige week GEEN enkele speler mag de bedekte kaart of polyomino verwerven. De andere flora-, fauna- of passage-kaarten of polyomino's van die groep kunnen worden verworven, maar elke speler die dit doet moet 1 gezondheid betalen voor het privilege, naast alle andere vereisten die nodig zijn.

Bij een gelijke stand voor het minste Superstition goud, bepaal dan welke speler het laagst staat op het AZ gruis-spoor. Als er nog steeds een gelijke stand is, plaatst daarvan degene die als laatste in de beurtvolgorde staat (inclusief aan het begin van het spel) het gilamonster.



SAGUARO (SUH·WAA·RIJ)

Arizona is de thuisbasis van de unieke cactus die bekendstaat als de saguaro. Om deze statige reus te eren, ontvangt de houder van de saguaro in deze etappe extra Superstition goud.

De speler die het laagste staat op de hoogteladder, ontvangt de saguaro. Bij een gelijke stand, bepaal je wie het laagst staat op het AZ gruis-spoor. Als er nog steeds een gelijke stand is, neemt degene die als laatste in de beurtvolgorde staat, de saguaro in bezit voor die week. De eerste week zal geen enkele speler de saguaro hebben.

De houder van de saguaro krijgt tijdens de week 1 Superstition goud telkens een speler (inclusief de speler die de saguaro heeft) een flora- of faunakaart met een AZ-ster erop verwerft.



LET OP: HET IS MOGELIJK DAT IN DEZELFDE WEEK DEZELFDE SPELER HET GILAMONSTER PLAATST EN DE SAGUARO IN ZIJN BEZIT HEEFT.



Saguaro

Deze reuzen komen voornamelijk voor in de Sonoran-woestijn in Arizona, zijn de bron van de State 48-bloem - Saguaro Bloesem - en een hoeksteen voor huisvesting. Ze kunnen meer dan 13 meter voet hoog worden en hebben een levensduur van vaak meer dan 150 jaar.

DE TOCHT

Of je nu te voet, op een mountainbike of te paard reist, het is een heel eind om de 800 mijl lange Arizona Trail af te leggen die loopt van de grens met Mexico in het zuiden tot de grens met Utah in het noorden. Laten we beginnen!

REIZEN

De Arizona Trail is verdeeld in 8 etappes die ongeveer 100 mijl lang zijn en 8 weken vergen, in het spel vertegenwoordigd door 8 rondes. Nadat de beurtvolgorde voor het begin van het spel is bepaald, wordt de spelersvolgorde de volgende 7 rondes bepaald door de keuze van de spelers. Elke speler **moet** elke week een van zijn avontuurstenen gebruiken om een plek in de **beurtvolgorde voor de volgende ronde te claimen**. Ongeacht het aantal spelers in een spel zijn alle 4 actievelen van de beurtvolgordezone beschikbaar. Elk van de actievelen vereist een andere set te betalen grondstoffen. Om deze actie uit te voeren, plaats je 1 van je avontuurstenen op het veld van je keuze en betaal je vervolgens de vereiste grondstoffen die in dat veld staan afgebeeld. De beurtvolgorde voor de volgende week wordt bepaald tijdens de herstelfase nadat alle beurten zijn uitgevoerd. (zie: Herstellen pg 18).

Tijdens de laatste week/ronde is het niet nodig om een reizen-actie te kiezen, omdat je tocht na deze ronde is voltooid.



LET OP: SPELERS MOETEN EEN AVONTUURSTEEN GEBRUIKEN OM HUN BEURTVOLGORDE VOOR DE VOLGENDE WEEK TE KIEZEN.
JE MAG DAARVOOR DE JACKALOPE OF EEN LOST DUTCHMAN NIET GEBRUIKEN..

GIF

Er kan een situatie ontstaan waarin je de vereiste grondstoffen niet kunt betalen. Wanneer dit gebeurt, moet je 1 giffiche nemen voor elke grondstof die je niet kunt betalen. Je verliest dan onmiddellijk 1-3 Superstition goud, zoals aangegeven op de voorkant van het giffiche. Maar dat is nog niet alles! Deze gevaarlijke woestijnbewoners die op de giffiches staan afgebeeld, blijven een giftig geschenk.

Bewaar ze bij je spelersbord, want als je ze niet kwijtraakt aan het einde van de tocht, verlies je nog meer kostbaar goud. (zie: Eindscore pg 19).



LET OP: ALS JE DE VEREISTE GRONDSTOFFEN HEBT. MOET JE BETALEN.
JE MAG GIF NIET MET OPZET NEMEN.



Arizona Trail Association:


Sinds 1994 heeft de ATA tienduizenden vrijwilligers opgeleid en gecoördineerd om te helpen bij het bouwen en onderhouden van de AZ Trail. Vrijwilligers vormen de kern van de organisatie en worden uitgenodigd voor werkevenementen aan de trail, publieke voorlichting, talloze speciale evenementen en vele andere opwindende mogelijkheden.

De ATA heeft talloze voorlichtingsprogramma's om betrokkenheid te stimuleren, waaronder jeugdprogramma's, dierenartsen en hun ongelooftelijke ontwikkeling van Gateway Communities.

Missie: de Arizona Trail beschermen, onderhouden, verbeteren, promoten en in stand houden als een unieke ontmoeting met de natuurlijke omgeving.

TERREINSPOOR

Nu is het een goed moment om de terreinsporen te bespreken. We hebben het gevarieerde landschap van Arizona langs het pad onderverdeeld in 4 categorieën: berg, plateau, woestijn en canyon. Alle spelers beginnen hun reis met een terreinteller op veld #1 van elk spoor. (zie: Spelvoorbereiding p. 3)

Op alle passage-, flora- en faunakaarten staat een terreinsymbool afgebeeld in de rechteronderhoek. Er zijn ook terreinsymbolen op de Arizona-muurschildering op je spelersbord en dit symbool  op de hoogteladder.

Telkens je een actie uitvoert waarbij je een flora-, een fauna- of een passagekaart verkrijgt, zoek je eerst het aangegeven terreinsymbool. Dit laat je toe om je bijbehorende terreinsteen 1 veld vooruit te zetten. Je ontvangt dan ook de bonus waar je terreinsteen op komt.

Het bergspoor levert je vooral valuta op en het plateauspoor grondstoffen. Het woestijnspoor levert je waardevolle AZ gruis op en het canyonspoor is puur Superstition goud. Meerdere terreinstenen mogen in hetzelfde veld staan. Maar probeer veld #12 van minstens 1 van de sporen te bereiken, want daar liggen GROTE bonussen en slechts 1 speler kan deze claimen!



LOST DUTCHMAN

Lost Dutchman: Herinner je je die terreindoelen die je tijdens de spelvoorbereiding op de terreinsporen hebt geplaatst? Telkens 1 van je terreintellers op een veld aankomt waar zich een terreindoel bevindt, neem je een Lost Dutchman uit de voorraad naast het speelbord en plaats je hem bij je spelersbord. Je hebt nu een extra avontuursteen die je echter alleen tijdens de **huidige** week kunt gebruiken. Dus gebruik hem of verlies hem!



De legendarische Lost Dutchman van de Superstition Mountains speelde volgens zijn eigen regels en verdween toen. Hetzelfde geldt bij de Arizona Trail. Als je hem gebruikt om een actie uit te voeren om een flora- of faunakaart of polyomino of een passagekaart te verkrijgen, zal hij 1 beschikbaar actieveld innemen. Als je hem gebruikt om wegwijzergrondstoffen te verkrijgen of op een van de 3 gekruiste pijlen-actieplekken, blokkeert hij andere spelers NIET om die actie uit te voeren die normaal gesproken alleen voor 1 speler beschikbaar is. Op dezelfde manier kan je Lost Dutchman toch naar deze actievelden gaan, zelfs als de avontuursteen van een andere speler er al is of als er al een andere Lost Dutchman is.



Eén beperking: je mag een Lost Dutchman NIET gebruiken om een beurtvolgorde-actie te kiezen, dus plan dienovereenkomstig.

LET OP: ZEG TERREINSPOOR 3 KEER ZO SNEL ALS JE KUNT. :)



Legende van de Mijn van de Lost Dutchman

Jacob Waltz (die eigenlijk een Duitser was) waagde zich in de jaren 1860 naar Arizona om zijn fortuin te zoeken in de Superstition Mountains door naar goud te zoeken. Nou, hij 'vond' er heel veel! Genoeg om uiteindelijk een boerderij in de buurt van Phoenix te kopen. Toen Jacob overleed, liet hij een gekrabbelde kaart achter met de locatie van zijn 'mijn', maar sindsdien heeft niemand hem meer kunnen vinden. Zo werd de Legende van de Mijn van de Lost Dutchman nog meer versterkt.



PASSAGES

De Arizona Trail Association heeft 43 secties van de 800 mijl lange Arizona Trail aangewezen als passages. We hebben er 24 uitgekozen om hier te laten zien met het geweldige werk van de bekroonde kunstenaar Andrew Bosley. Er zijn 72 passagekaarten beschikbaar, 3 voor elke passage met voor elk variabele kosten en beloningen.

Om een passagekaart te verkrijgen, plaats je een avontuursteen op een beschikbaar actieveld. Er zijn 3 velden in een spel met 2 spelers, 4 in een spel met 3 spelers en 5 in een spel met 4 spelers.

Om in aanmerking te komen voor het verkrijgen van een passagekaart, moet je eerst voldoen aan de terreinvereisten die in de linkerbenedenhoek van de kaart staan. Je terreinteller moet op of boven het vereiste niveau zijn.

Je verplaatst je terreinteller NIET. Betaal vervolgens de vereiste grondstoffen die worden aangegeven door de niveaus ervan op je spelersbord aan te passen.



Vereist niveau op terreinspoor

Te betalen grondstoffen

Naam van de locatie

Beloningen: AZ gruis, valuta, Superstition goud en terreinspoor



VOORBEELD: Op de terreinsporen van de afbeelding rechts voldoen de stenen van zowel de perzikkleurige als de groene speler aan de vereisten van de Huachuca Mountains passagekaart van niveau 3 voor berg en niveau 2 voor plateau. De blauwe speler heeft echter nog geen hoog genoeg niveau voor berg bereikt om deze kaart te kunnen verwerven.

Nu het leuke gedeelte! Ontvang alle AZ gruis als afgebeeld door je AZ gruisteller het aangegeven aantal AZ gruis-vakken te verplaatsen. Voeg alle afgebeeld valuta toe door het overeenkomstige niveau op je spelersbord aan te passen. Verplaats vervolgens je Superstition goud-teller het aantal weergegeven vakken.

Verplaats ten slotte je terreinteller 1 veld verder op het terreinspoor dat op de passagekaart wordt aangegeven en ontvang onmiddellijk alle beloningen die op dat spoor worden bereikt.

Nadat een passagekaart is genomen, wordt dat veld onmiddellijk opnieuw gevuld met een andere kaart uit de momenteel gebruikte stapel, zodat er altijd 4 beschikbaar zijn om uit te kiezen.



San Francisco Peaks

In 1629 stichtten Spaanse monniken een missie in een Hopi-dorp en noemden het en de pieken ter ere van Sint Franciscus van Assisi.

De zes hoogste pieken in Arizona bevinden zich in het gebergte, met Humphreys Peak op 12.637 voet als hoogste.

De Peaks zijn de thuisbasis van de enige alpiene toendra in Arizona en ook het SF Peaks kruiskruid, een zeldzame bloemsoort uit de asterfamilie. De Peaks zijn van groot religieus belang voor 13 indianenstammen en vormen de heilige berg van het westen die door de Navajo Dook'o'oosliid wordt genoemd.

Je kan ook bonussen krijgen voor het verkrijgen van 4 van hetzelfde type terrein op een set passagekaarten of voor 4 verschillende terreintypen (1 van elk type) zoals aangegeven op je spelersbord onder de Arizona muurschildering. Om deze bonus te claimen, plaats je een van je 4 resterende markeerstenen op de juiste bonus. 4 van hetzelfde type levert je 3 turkoois op en 4 verschillende levert je 2 waardevolle benodigdheden op. Het is mogelijk om beide bonussen te claimen als je in aanmerking komt en markeerstenen beschikbaar hebt, maar je mag niet dezelfde kaart voor meerdere sets gebruiken. Je hebt dan in totaal dus 8 kaarten nodig.



Om ieders reis langs de AZ Trail te starten, werd de eerste van de 4 passagekaartenstapels geschud en werden 4 kaarten open op het spelbord gelegd tijdens de spelvoorbereiding. Zoals je kunt zien op het Trail-gedeelte dat door het midden van het spelbord loopt, is er elke 2 weken een passagekaartensymbol. Dit geeft aan naar welke stapel passagekaarten je dan moet overstappen en dat zal gebeuren tijdens de herstelfase aan het einde van de 2^{de}, 4^{de} en 6^{de} week. Verwijder de 4 open kaarten die momenteel op het spelbord liggen en de resterende kaarten van dezelfde stapel. Ze worden niet meer gebruikt en kunnen terug in de doos worden gelegd. Schud de volgende stapel die moet worden gebruikt, trek en plaats 4 nieuwe kaarten van die stapel open op de zone van het spelbord voor passagekaarten.

De passagekaarten voor elke 2 weken vertegenwoordigen de werkelijke locaties die zouden worden gezien bij het reizen langs deze etappes van de AZ Trail. Merk ook op dat op het AZ Trail-gedeelte van het spelbord elke week een kleurcode heeft voor een terreintype dat het overheersende terreintype is onder de passagekaarten die voor dat gedeelte gelden. Houd er ook rekening mee dat met elke volgende stapel passagekaarten de vereiste terreinniveaus die nodig zijn om een passagekaart te verwerven, toenemen.



LET OP: WANNEER JE BIJ DE 4^{DE} STAPEL PASSAGEKAARTEN KOMT, OMVAT DIT DE GRAND CANYON DIE WORDT VERTEGENWOORDIGD DOOR 9 KAARTEN. ELK BEVAT 1-3 AZ GRUIS, WAT ZORGT VOOR VEEL SCORINGSKANSEN. PLAN DUS VOORUIT

FLORA & FAUNA



Nu is het tijd om de verbazingwekkende verscheidenheid aan planten en dieren te ontdekken en te observeren die in Arizona langs de AZT te vinden zijn.

Er zijn aan het begin van elke week 4 keuzes voor elk van de flora- en faunakaarten, evenals 8 fauna- en florapolyomino's.

In een spel met 2 spelers zijn er 2 actievelen beschikbaar in elke rij met keuzes en in een spel met 3 of 4 spelers zijn er 3 actievelen, wat een totaal van 8-12 actievelen voor zowel flora als fauna oplevert, afhankelijk van het aantal spelers.

Elk actieveld geeft je de keuze uit een flora- of faunakaart of polyomino in die rij. De kosten staan boven de actievakken vermeld als te betalen turkoois (TU).



Elke koper is 2 TU waard en elke zilver is 3 TU waard, zoals weergegeven op de spelersborden. Als je er bijvoorbeeld kiest om een polyomino van grootte 4 te nemen die 3 turkoois kost, kun je ervoor betalen door je valutablokje voor turkoois 3 velden terug te plaatsen of ... 1 x turkoois en 1 x koper, wat in totaal ook 3 TU zou zijn. Je mag dus ook betalen met slechts 1 zilver.

Bij elke transactie waarbij de betaling van valuta vereist is, mag je te veel betalen, maar je ontvangt nooit wisselgeld. Met andere woorden, als je in het vorige voorbeeld slechts 4 koper en geen turkoois of zilver had, zou je de polyomino van grootte 4 kunnen verkrijgen, maar geen wisselgeld ontvangen, wat betekent dat je het equivalent van 4 TU zou betalen.

Zoals je in het voorbeeld kunt zien, kost elke polyomino van grootte 2 of een kaart in de bovenste positie 1 turkoois, een polyomino van grootte 3 of kaart in de 2^{de} positie kost 2 TU, een polyomino van grootte 4 of kaart in de 3^{de} positie kost 3 TU en een polyomino van grootte 5 of kaart in de 4^{de} positie kost 4 TU. Elke speler mag slechts **1 avontuursteen per etappe** plaatsen op elk van de 8 sets van flora- en fauna-actievelen. Maar vergeet niet dat deze regel NIET voor een Lost Dutchman geldt en zoals je binnenkort zult zien, is dat ook zo voor de Jackalope!



2 verschillende spelerskleuren. In dit voorbeeld heeft Paars ook een Lost Dutchman geplaatst.

2 van dezelfde spelerskleur mag niet

FLORAKAARTEN

Nadat je de kosten hebt betaald om een florakaart te verwerven, krijg je de volgende beloningen: de afgebeelde grondstoffen, een aantal Superstition goud en vervolgens een stap op het afgebeelde terreinsspoor, wat op zijn beurt opnieuw beloningen of bonussen kan activeren. Leg je florakaarten naast je spelersbord zodat je de terreinsymbolen kan zien.

FAUNAKAARTEN

Nadat je de kosten hebt betaald om een faunakaart te verwerven, zet je eerst een stap met je terreinsteen op het spoor dat op de kaart is afgebeeld (wat onmiddellijk andere beloningen kan activeren) en plaats je vervolgens op deze kaart evenveel kaartblokjes als er vierkantjes op de kaart staan afgebeeld. Dit vertelt je hoe vaak je de actie kunt uitvoeren of het effect kunt ontvangen dat op de kaart wordt beschreven.


LET OP: ELK BLOKJES DAT NOG OP EEN FAUNAKAART LIGGEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL, IS 1 SUPERSTITION GOUD WAARD.


Wanneer je een actie uitvoert of een voordeel ontvangt op basis van een faunakaart, verwijder je 1 van de blokjes van de kaart om aan te geven dat deze is gebruikt en leg je het terug in de voorraad naast het speelbord. Alle acties of voordelen zijn direct beschikbaar voor gebruik bij alle volgende acties. Je kunt een willekeurig aantal vaardigheden van faunakaarten in dezelfde beurt gebruiken, maar niet meer dan één keer van dezelfde kaart.


Heel belangrijk om op te merken dat je bij de eindtelling veel Superstition goud kunt krijgen voor sets van verschillende terreintypes op je gecombineerde flora- en faunakaarten. (zie: Eindtelling pag. 19).

Flora- en faunakaarten worden pas aangevuld/vernieuwd aan het einde van elke week tijdens de Herstelfase.

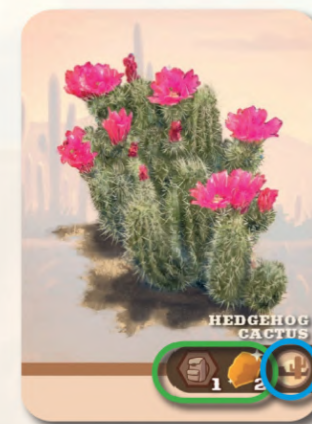
In de rechterbovenhoek van verschillende flora- en faunakaarten staan de volgende symbolen:

Gif: Als je een flora- of faunakaart verwerft met het Vernietig Gif-symbool  mag je onmiddellijk 1 giffiche dat je bezit terugleggen in de voorraad. Als je geen giffiches hebt, negeer je dat gewoon. Je mag de kaart of de actie ervan niet opsparen voor later gebruik.

Saguaro Bloesem: Als je een flora- of faunakaart met een Saguaro Bloesem  erop verwerft, mag je 1 van de 4 tegels uit de voorraad bij het speelbord pakken en op je Arizona muurschildering plaatsen, volgens alle regels die gelden voor het plaatsen van polyomino's op de AZ muurschildering (zie verder). Je mag echter geen stap op de hoogteladder nemen. Als je de tegel niet kunt plaatsen, niet wilt plaatsen of er geen meer over zijn om te nemen, negeer het symbool dan gewoon.

Arizona sterren: Als je een flora- of faunakaart met een AZ ster  krijgt, zorg er dan eerst voor dat de speler die momenteel de Saguaro in bezit heeft, direct 1 Superstition goud krijgt, ongeacht wie de kaart verwerft. Aan het einde van het spel levert het aantal flora- of faunakaarten met AZ sterren dat je hebt, extra Superstition goud op, waardoor ze behoorlijk waardevol zijn.

Flora- en faunapolyomino's: Nu komen we bij wat je het hart van je reis langs de Arizona Trail en van het spel zelf zou kunnen noemen: het verkrijgen en plaatsen van flora- en faunapolyomino's en het maken van je persoonlijke Arizona muurschildering op je spelersbord. Dit zal in de meeste beurten een cascade van acties veroorzaken en is de enige manier om de hoogteladder op te klimmen en bij de Jackalope en zijn vrienden te komen: de renkoekoek, het javelinavarken en de woestijnschildpad.



Naam
Beloningen
Bonus
terreinspoor



Velden voor kaartblokjes
Effect faunakaart



ARIZONA-MUURSCILDERING

Wanneer je een polyomino verwerft, plaats je deze op het Arizona muurschildering-gedeelte van je spelersbord. De eerste tegel die je plaatst, moet de AZ State-vlag bedekken. Alle andere tegels die daarna worden geplaatst, moeten orthogonaal aansluiten op andere eerder geplaatste polyomino's en elkaar nooit alleen diagonaal raken. Alle polyomino's MOETEN met de kleurenbalk naar beneden op je spelersbord worden geplaatst. We kunnen geen omgekeerde of zijwaartse flora of fauna hebben :)

Elk symbool dat je bedekt met een polyomino levert je direct die beloning op. Beloningen zijn ofwel een stap op een terreinspoor, valuta of grondstoffen, Superstition goud of Arizona gruis. Soms kan je 2 of zelfs 3 symbolen bedekken en ze allemaal in één keer krijgen!

Het is extreem belangrijk om zoveel mogelijk van de 36 velden op je AZ Mural te bedekken, want aan het einde van het spel verlies je 1 Superstition goud voor elk onbedekt vak.



Maar je kan ook wat bonusgoud scoren voor het vullen van ALLE vakken. Als je deze geweldige prestatie kunt voltooien, plaats dan 1 van je resterende markeerders in het veld onder je muurschildering om 5 Superstition goud te scoren!

Een Superstition goudbonus kan ook worden gescoord door specifieke hoeveelheden of combinaties van polyomino's van verschillende grootte te hebben, zoals afgebeeld aan de linkerkant van je spelersbord. Om de bonus te claimen nadat je aan de vereisten hebt voldaan, plaats je 1 van je beschikbare markeerstenen in het juiste veld en scoor je onmiddellijk het Superstition goud.

Drie polyomino's van grootte 5 geplaatst, leveren je 3 Superstition goud op (zie voorbeeld hierboven), vier polyomino's van grootte 4 zijn 4 goud waard, vijf polyomino's van grootte 3 leveren 5 goud op en zes polyomino's van grootte 2 leveren 6 Superstition goud op. Om 8 goud te verdienen, moet je 1 van elke polyomino van zowel flora als fauna hebben, wat neerkomt op 8 stukken in totaal.


HOOGTELADDER


Telkens je een polyomino op je Arizona muurschildering plaatst, mag je je teller 1 stap verder zetten op de hoogteladder. Naarmate je de ladder opklimt, activeer je verschillende bonussen en extra acties.


Naast je gewone stap mag je tot 2 extra stappen zetten door de extra kosten in valuta te betalen die aan de zijkant van de ladder worden weergegeven. Soms kan de 2^{de} extra stap meer kosten dan de 1^{ste}. De kosten voor elke extra stap zullen toenemen naarmate je de ladder opklimt.

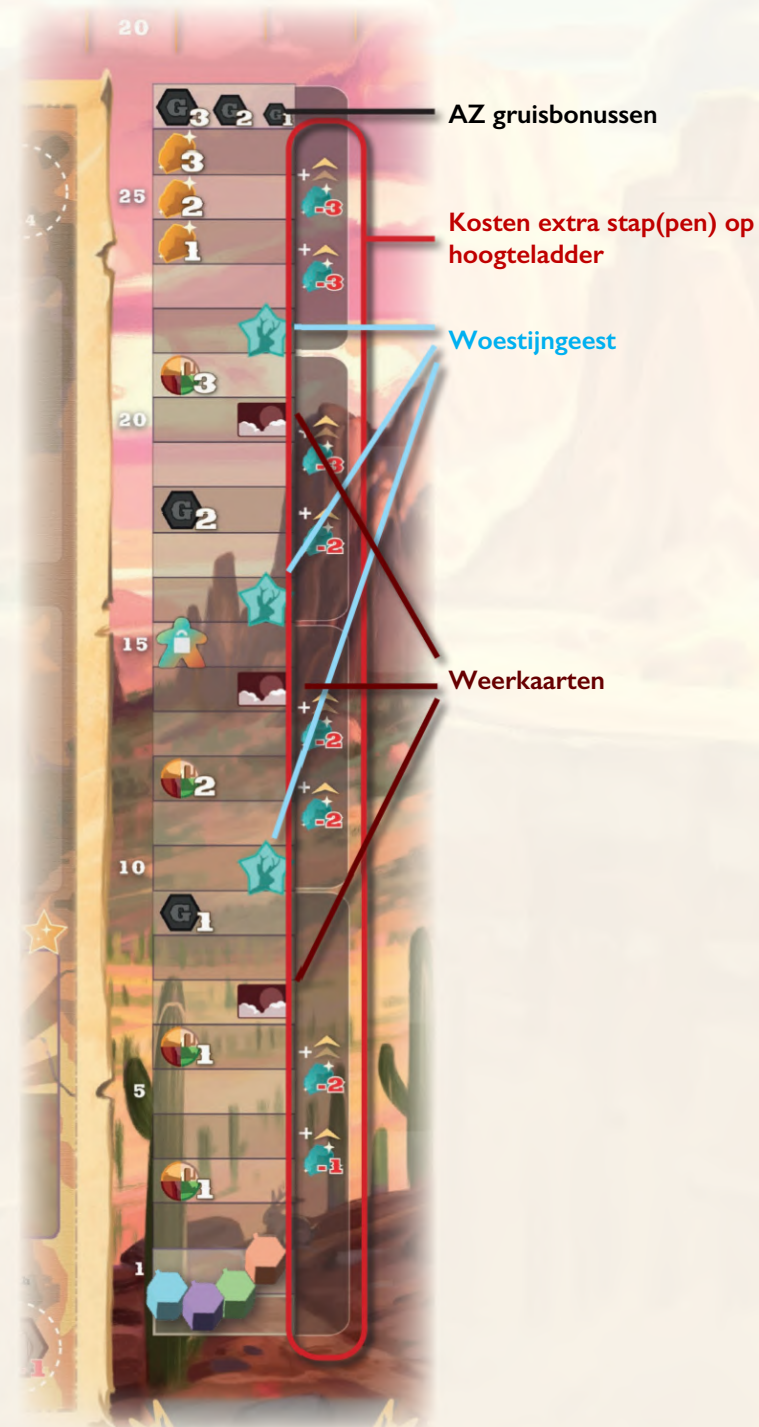
Elke extra stap is een aparte transactie en moet 1 voor 1 worden betaald en afgehandeld. Bijvoorbeeld, na het plaatsen van je allereerste polyomino verplaats je je steen naar niveau 1 van de ladder. Nu wil je nog 2 extra stappen zetten zodat je de hoogteladder op niveau 3 kunt krijgen. Je moet de 1ste extra stap betalen met 1 turkoois en de 2de extra stap met 2 TU (of 1 koper wat gelijk is aan 2 TU). Je mag NIET voor beide stappen tegelijk betalen met 1 zilver (wat gelijk is aan 3 TU). Dezelfde regel geldt hier als bij het verkrijgen van een flora- of faunakaart of polyomino, namelijk dat je altijd te veel mag betalen maar GEEN wisselgeld ontvangt.

Spelers kunnen 1 AZ gruis scoren op niveau 9 en 2 gruis op niveau 18. Als je het geluk hebt om de top van de ladder te bereiken, krijg je 3 AZ gruis als je als eerste aankomt. De 2de speler die dat lukt, claimt 2 gruis en de 3de claimt 1 gruis.

Je kan ook stappen op een terreinspoor krijgen zoals aangegeven door dit symbool wanneer je op die niveaus  aankomt. Je mag hiervoor zelf een terreinspoor kiezen en in sommige gevallen 2 of 3 stappen zetten die allemaal voor hetzelfde terrein zijn of opgesplitst naar keuze over 2 of zelfs 3 verschillende sporen. Elke bonus die je krijgt, wordt onmiddellijk toegepast en in sommige gevallen kun je bij het ontvangen van 2 of 3 stappen maximaal 2 of 3 bonussen activeren die in volgorde moeten worden genomen en 1 voor 1 moeten worden afgehandeld.

Weerkaarten: Wanneer je teller op een niveau aankomt met het weerkaart-symbool,  trek je de 2 bovenste weerkaarten van de stapel, lees je ze hardop voor aan de andere speler(s) en kies je er 1 om te spelen volgens de instructies op de kaart op basis van het aantal spelers in je spel. Plaats die 2 kaarten vervolgens onderaan de stapel. Een gelijke stand heeft invloed op alle spelers met die gelijke stand.

Avontuursteen: Wanneer je teller op dit niveau  aankomt (#15), heb je recht op de extra avontuursteen die je tijdens de spelvoorbereiding in de voorraad hebt geplaatst. Je hebt nu een 4de (extra) steen waarmee je elke week een actie kunt uitvoeren voor de rest van je tocht. Deze nieuw verworven avontuursteen is beschikbaar voor gebruik tijdens de huidige week/ronde.



Legende van de Jackalope:

Sommigen beweren dat de Jackalope is uitgestorven. Het is een kruising tussen een soort moorddadige konijnen en het inmiddels uitgestorven dwerg Hert. Een van de zeldzaamste dieren ter wereld, waarnemingen zijn extreem zeldzaam. Ze zijn lichtbruin van kleur, wegen 3 tot 5 pond en bewegen met snelheden tot 90 mijl per uur.

De Jackalope werd voor het eerst gespot door John Colter nadat hij de Lewis en Clark-expeditie had verlaten op de terugweg. Hij werd gespot in de buurt van wat nu Yellowstone National Park is. Wyoming heeft de grootste populatie Jackalopes met de stad Douglas als de "Jackalope Capital of the World".


Ze bezitten het verbazingwekkende vermogen om menselijke geluiden na te bootsen en wanneer ze worden achtervolgd, gebruiken ze deze geluiden om te voorkomen dat ze worden gevangen. Een sluwe manier om deze ongrijpbare snelheidsduivel te vangen, is door hem te lokken met whisky, hun favoriete drankje.

De Jackalope heeft Europese neven in Duitsland, waar ze bekend staan als Wolpertinger, en in Zweden, waar ze de Skvader worden genoemd.



WOESTIJNGEEST

Maak kennis met de sterren van de show... de Jackalope, de renkoekoek, het javelinavarken en de woestijnschildpad.

Wanneer je hoogteteller een van deze 3 niveaus  op de hoogteladder bereikt, heb je het recht om een van de 4 figuren te kiezen, indien beschikbaar, om je te helpen op je tocht langs de AZ Trail. Eens gekozen, plaats je de figuur naast je spelersbord samen met de bijbehorende kaart. Plaats vervolgens een kaartblokje op elk vierkantje op de kaart. Dit vertelt je hoe vaak je de vaardigheid van die figuur kunt gebruiken. Telkens je een vaardigheid gebruikt, verwijder je 1 van de blokjes en leg je dat terug in de voorraad.

Zodra alle blokjes van de figuurkaart zijn verwijderd, wat aangeeft dat alle beschikbare vaardigheden zijn gebruikt, draai je de figuurkaart om. Dit laat zien dat de vaardigheden zijn voltooid en ook dat je dit personage niet opnieuw mag kiezen, omdat je elk personage slechts één keer per spel kunt verkrijgen. Plaats het personage vervolgens terug naast het spelbord, zodat het onmiddellijk beschikbaar is om genomen te worden door een andere speler.

De vaardigheid van de **Jackalope** is een gratis actie die slechts één keer per week kan worden gebruikt, terwijl de vaardigheden van de andere personages elk 3 keer kunnen worden gebruikt, maar slechts één keer per beurt. In hun geval kun je hun vaardigheden in willekeurige volgorde gebruiken. Kies tussen de beloning aan de linker- OF rechterkant van het blokje, maar NIET beide.

LET OP: EEN VERWORVEN FIGUUR IS DIRECT BESCHIKBAAR VOOR GEBRUIK EN JE MAG SLECHTS 1 WOESTIJNGEEST-FIGUUR TEGELIJK BEZITEN.

De legendarische Jackalope is almachtig en overtreedt ALLE regels behalve één. "Jack" kan overall heen waar hij wil, ongeacht wie er al staat. De enige uitzondering is bij het gilamonster. De Jackalope mag nog steeds niet de specifieke kaart of polyomino nemen waarop het gilamonster staat. Jack kan echter elke andere kaart of polyomino nemen in het gedeelte dat het gilamonster beschermt, maar hoeft NIET de 1 gezondheid te betalen die alle anderen zouden moeten betalen als ze daarheen gaan.

Jack is een beetje een geest, dus waar hij ook gaat, hij neemt GEEN actievelde in en hij herkent ook GEEN andere bewoners van actievelden. Plaats hem gewoon direct op de gewenste flora-, fauna-, of passage-kaart of polyomino. Om de Jackalope te gebruiken voor de wegwijzer-grondstoffen of gekruiste pijlen-actie, plaats je de figuur direct op de kaart of op de exacte gewenste beloning.

Je MOET de Jackalope gebruiken tijdens de verkregen ronde en ook in de volgende ronde. Zodra beide blokjes zijn verwijderd, draai je de Jackalope-kaart om bij je spelersbord, wat aangeeft dat je de Jackalope niet opnieuw mag kiezen en dat hij onmiddellijk beschikbaar is om te worden opgeëist door een andere speler die dat wel kan.



Kolibries:

Arizona is de thuisbasis van de grootste migrerende populatie kolibries in Amerika met de Gateway Community van Sierra Vista als de "Kolibriehoofdstad van de VS"



GEKRUISTE PIJLEN

Er is 1 actieveld beschikbaar in het midden van elke set Gekruiste pijlen. Om deze actie uit te voeren, plaatst je een van je avontuurstenen in het centrale actieveld van de set Gekruiste pijlen waarin je de actie wilt uitvoeren. Je mag ook bij de set Gekruiste pijlen blijven waar je je op dit moment bevindt, maar plaats dan je steen nog steeds in dat actieveld.

Als er al een Lost Dutchman is of de Jackalope aanwezig is, onthoud dan dat ze geesten zijn. Je mag er nog steeds naartoe gaan met een avontuursteen of een Lost Dutchman van jezelf.

Alle acties moeten nog steeds de bewegingsregels voor de Gekruiste pijlen volgen zoals beschreven op pag. 6.

WEGWIJZER-GRONDSTOFFEN

Er is 1 actieveld beschikbaar in het gebied van de wegwijzers. Om deze actie uit te voeren, plaats je een avontuursteen in dat actieveld en ontvangt alle beloningen die op de openliggende wegwijzerkaart zijn afgebeeld. De kaart blijft daar om te worden gebruikt tijdens de planningsfase. Alle regels met betrekking tot de Lost Dutchman en de Jackalope zijn hier ook van toepassing.

STATE 48-KAARTEN

Raadpleeg nu de State 48-kaarten die op het speelbord zijn geplaatst tijdens de spelvoorbereiding. Hier kan veel Superstition goud en Arizona gruis worden verdiend. De kaart met het label "1st" betekent dat je de eerste bent die een van de genoemde doelen op de getoonde kaart bereikt en dat aantal Superstition goud scoort. Plaats een markeersteen op je claim. Als je de 2de speler bent die een doel bereikt, score je de volgende bonus en als een 3de bonus beschikbaar is, kan de volgende die claimen.

Let op dat AZ gruis alleen wordt toegekend aan de 1ste speler die een van de doelen op elke kaart bereikt, zoals aangegeven door het AZ gruis-symbool.

Naast de Trail-etappes die door het midden van het speelbord lopen, staan deze symbolen: ★. Dit geeft aan dat alle rijen van de bijpassende State 48-kaart onmiddellijk worden gescoord. De kaart met "4th" scoort aan het einde van de 4de week voordat je doorgaat naar de herstelfase en de kaart met "8th" aan het einde van de 8ste week waarna je doorgaat met de eindtelling. Het is niet nodig om stenen op de kaarten van de 4de en 8ste week te plaatsen. Een speler moet stappen gezet hebben op een scorespoor om een bonus te claimen.

MERK OP: DEZE WORDEN STATE 48-KAARTEN GENOEMD OMDAT ARIZONA OP 14 FEBRUARI 1912 DE 48^{STE} STAAT VAN AMERIKA WERD.



Grand Canyon:

De Canyon wordt beschouwd als een van de wereldwonderen en wordt gewaardeerd om zijn combinatie van grootte (278 mijl lang, 10-18 mijl breed en tot 6000 voet diep!) en zijn blootgestelde lagen van kleurrijke, oude rotsen. Hij omvat 278 mijl van de Colorado-rivier en de voorouderlijke thuislanden van 11 indianenstammen.



HERSTELFASE

BEPAAAL DE SPELERSVOLGORDE

Plaats op basis van de in deze etappe door elke speler gekozen volgorde, de trailstenen in de overeenkomstige velden van de volgende etappe van de Trail voor de spelersvolgorde in de volgende week.

NEEM AVONTUURSTENEN TERUG

Elke speler neemt al zijn avontuurstenen van het spelbord en plaatst ze terug bij zijn spelersbord. Elke Lost Dutchman op het spelbord wordt terug in de voorraad geplaatst.

Als de Jackalope in het spel is, keert hij ofwel terug naar de speler die hem heeft als hij nog beschikbaar is voor gebruik ofwel terug naar zone met de woestijngeestfiguren en -kaarten.


TERUGPLAATSEN GILAMONSTER EN SAGUARO

Plaats het gilamonster en de Saguaro terug op hun startposities op het spelbord.

VERNIEUW KAARTEN EN POLYOMINO'S

Als er bij de flora- en faunakaarten een kaart op de 1ste (bovenste) positie is overgebleven, neem deze dan van het spelbord en schuif ze onder de trekstapel.

Verplaats alle resterende kaarten op het spelbord zo ver mogelijk naar boven. Trek vervolgens nieuwe flora- en faunakaarten om lege velden op te vullen. Vul - indien nodig - alle polyomino-velden opnieuw aan tot 2 tegels per veld.

Vervang de huidige passagekaarten op het spelbord als dit voor de nieuwe etappe wordt aangegeven met dit symbool  volgens het proces dat op pagina 11 wordt beschreven.

Geen van deze herstelstappen is nodig na week 8 aan het einde van de tocht.

EINDE VAN DE TOCHT/EINDE VAN HET SPEL:

Wanneer alle spelers al hun beschikbare acties aan het einde van de 8ste week hebben voltooid, scoor je onmiddellijk de State 48-kaart met "8th" en ga je direct verdere met de eindtelling.
Gefeliciteerd! Jullie hebben ALLEMAAL de tocht voltooid langs de 800 mijl lange Arizona Trail!



EINDTELLING

De eindscore wordt berekend op basis van de volgende criteria. Raadpleeg hiervoor tijdens het spel je spelershulp.

MUUR -1 PER LEEG VELD

SCHILDERING

GIF **-1** / 1 **-3** / 2 **-6** / 3 **-10** / 4 **-15** / 5 **-5 EA** / 6+

KAART-BLOKJES / **+1 PER BLOKJE OP EEN KAART**

ARIZONA STERREN **+1** / 1 **+3** / 2 **+6** / 3 **+10** / 4 **+15** / 5 **+5 EA** / 6+

FLORA & FAUNA:

SETS VAN VERSCHILLENDE TERREINTYPES

4 VERSCHILLENDE = +7
3 VERSCHILLENDE = +4
2 VERSCHILLENDE = +2

SUPERSTITION GOUD & ARIZONA GRUIS

- = **FINALE SCORE**

De winnaar van *Trailblazer: the Arizona Trail* is de speler die erin is geslaagd om het meeste Superstition goud te verzamelen, met Arizona gruis daarvan afgetrokken.

Als er spelers gelijk staan na de eindscore, wint de speler met de meeste bedekte vakken van de Arizona muurschildering. Als er nog steeds een gelijkspel is, wint de speler met de meeste AZ sterren.

RENKOEKOEK & COYOTE MINI-UITBREIDING:

Dit is een knipoog naar de geweldige tekenfilm en naar mijn vader die zo van deze personages hield. Gewoon een leuke manier om wat woestijnkruiden aan je spel toe te voegen.

Zorg dat je zowel derenkoekoek- als coyote-kaarten OF polyomino's in je bezit hebt om 1 of beide bonustegels te claimen die je een beetje meer gruis of goud geven.

VARIANTEN:

- Als het spel te moeilijk lijkt, verwijder dan 1 avontuursteen van elke speler en gebruik de zone "spelersvolgorde volgende etappe" niet. De beurtvolgorde verschuift gewoon met de klok mee met 1 speler per ronde.
- Als je in een spel met 2 spelers een nog moeilijkere uitdaging wilt, blokkeert het gilamonster de hele zone waarin die is geplaatst, in plaats van slechts 1 kaart of polyomino.

VOORBEELD

MUUR-SCHILDERING



x3 = **-3**

GIF



x3 = **-6**

KAARTBLOKJES



x2 = **2**

ARIZONA STERREN



x5 = **15**

FLORA & FAUNA



= **13**

SUPERSTITION GOLD & ARIZONA GRIT



75 - **56** = **19** FINAL SCORE

85 - **45** = **40** WINNER

61 - **68** = **-7** TRY AGAIN

TIPS:

- Verzamel gruis waar en wanneer je maar kunt.
- Zorg dat je niet zonder grondstoffen komt te zitten!

INHOUDSTAFEL

Speloverzicht	4
Aan de slag	5
Terreindoelen	5
Spelersborden	5
Superstition Goud & Arizona Gruis	5
Planning	6
Wegwijzergrondstoffen	6
Gekruiste pijlen	6
Gilamonster	7
Saguaro	7
De Tocht	8
Reizen	8
Gif	8
Terreinspoor	9
Lost Dutchman	9
Passages	10
Flora & Fauna	12
Florakaarten	13
Faunakaarten	13
<i>Gif</i>	
<i>Saguaro-bloesems</i>	
<i>Arizona-sterren</i>	
<i>Flora & Fauna-polyomino's</i>	
Arizona-muurschildering	14
Hoogteladder	15
Weerkaarten	15
Avontuursteen	15
Woestijngeest	16
<i>Jackalope</i>	16
Gekruiste pijlen	17
Wegwijzer-grondstoffen	17
State 48-kaarten	17
Herstelfase	18
Bepaal de spelersvolgorde	18
Neem avontuurstenen terug	18
Gilamonster & Saguaro	18
Vernieuw kaarten & polyomino's	18
Einde van de reis	18
Eindscore	19

GLOSSARY

AJO	ah- <u>h</u> o
APACHE	uh- <u>pach</u> -ee
CHOLLA	<u>ch</u> oy-yah
COCONINO	ko-ko- <u>nee</u> -no
COYOTE	kahy- <u>oh</u> -tee
GILA	<u>hee</u> -luh
HUACHUCA	wha- <u>chu</u> -kah
JAVELINA	hah-vuh- <u>lee</u> -nuh
KAIBAB	<u>kh</u> ay-bab
KANAB	<u>kuh</u> -nabb
MAZATZAL	<u>mah</u> -zot-zall
MESQUITE	<u>mes</u> -keet
MOGOLLON	moh-guh- <u>yohn</u>
OCOTILLO	aw-kaw- <u>tee</u> -yaw
PALO VERDE	<u>pah</u> -loh <u>vare</u> -day
PINYON	<u>pin</u> -yuhn
QUAIL	kweyl
RINCON	<u>reen</u> -con
SAGUARO	suh- <u>waa</u> -row
SAHUARITA	suh-waa- <u>ree</u> -tah
SONOITA	suh- <u>noy</u> -tah
TORTILLA	tawr- <u>tee</u> -yah
TUCSON	<u>too</u> -son
TUSAYAN	<u>too</u> -sy-on

Testspelers:

Scott & Holly Beavers, Kelsey & Mike Topczewski, Steve Pinter, Dion Garner, Allison & Bryce Parkllan, Josh Kocur, Collin & Cindy Pastorius, Billy Indiana, en ALLE oh zo waardevolle 50+ Demo Players op Dice Tower West en RinCon

Credits:

Dan R Rice III	Designer
Andrew Bosley	Artwork
Jon Merchant	Grafisch Ontwerp
Rachel Ivanyi	Illustraties
Jan Vaughn	Game Development
Luk Van Baelen	Nederlandse spelregels

GEBRUIKTE SYMBOLEN

HULPGRONDSTOFFEN



**BENODIGD-
HEDEN**



GEZONDHEID



WATER



**ARIZONA
GRUIS**

VALUTA



TURQUOISE



ZILVER



KOPER



GOUD

TERREINTYPEN



BERG



WOESTIJS



PLATEAU



CANYON

SPEELBORDSYMBOLEN



**EEN VELD VOORUIT VAN
EEN TERREINSPOOR**



WEERKAART



**STATE 48-
SCOREKAART**



**ONTVANG WOESTIJNGEEST-
KARAKTER**



PASSAGEKAART



**ONTVANG EXTRA
AVONTUURSTEEN**



**BETAAL 2 OM EEN EXTRA VELD
TE STAPPEN.**

**BETAAL 1 OM EEN EXTRA VELD
TE STAPPEN
OP DE HOOGTELADDER.**

KAARTSYMBOLEN



GIF



GIF AFGEVEN



ARIZONA-STER



**NEEM EN PLAATS 1 SAGUARO
BLOESEM**