



Cartagena
Die Goldinsel
Winning Moves, 2008
Rüdiger DORN
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

CARTAGENA DIE GOLDINSEL

Speelmateriaal
Spelidee
Spelvoorbereiding



Speelmateriaal

➡ 1 speelbord

➡ 4 kapiteinsfiguren in de kleuren rood, blauw, groen en geel



➡ 4 scheepsfiguren in de kleuren rood, blauw, groen en geel



➡ 64 piratenkaarten, telkens 16 in de kleuren rood, blauw, groen en geel



➡ 16 piratenfiguren, telkens 4 in de kleuren zwart, wit, paars en oranje



➡ 28 graafrechten, telkens 7 in de kleuren rood, blauw, groen en geel



➡ 12 eilandkaarten



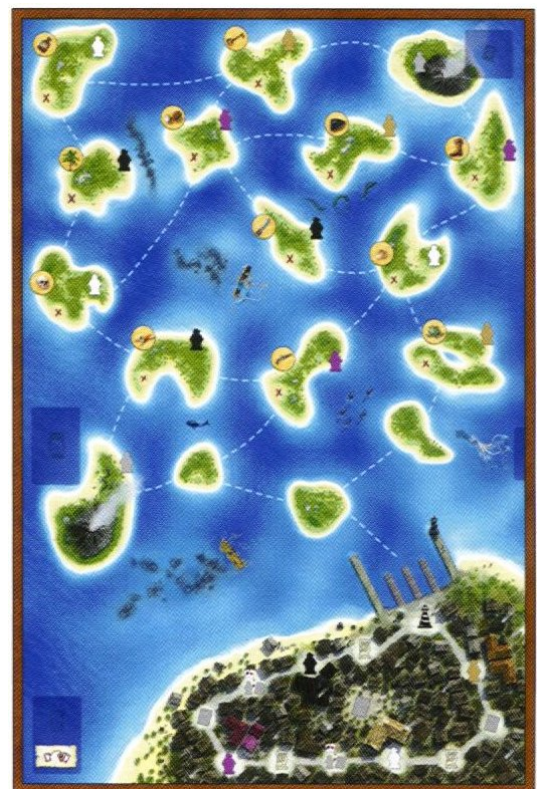
➡ 4 relictkaarten



➡ 12 schatkaartkaartjes



➡ 27 munten met de waardes 1 (17x) en 3 (10x)



➡ 1 spelregel

Spelidee

De spelers kruipen in de rol van kapiteins. Ze hebben een gerucht over een met sagen omweven goudeiland gehoord. Zij proberen allereerst in het piratennest zoveel mogelijk informatie (eilandkaarten) te verzamelen, piraten aan te monstern en graafrechten te verwerven. Wanneer een kapitein van mening is goed uitgerust te zijn, kan hij de zee op en de zoektocht naar het goudeiland beginnen. Wie dit als eerste vindt, maakt een goede kans om de piratenwedloop te winnen!

Spelvoorbereiding

(Voor het eerste spel moeten de schatkistmunten en de munten zeer voorzichtig uit het stanskarton gedrukt worden.)

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. Het voorbeeld toont de opbouw voor een spel met 3 spelers:

Iedere speler kiest een kleur en krijgt:



De beide figuren **kapitein** en **schip**.
De kapitein wordt in het piratennest op het veld met de vuurtoren gezet.
Het schip komt in de haven aan een vrije pier.

A De 12 **eilandkaarten** worden geschud en verdekt op het aflegveld gelegd.

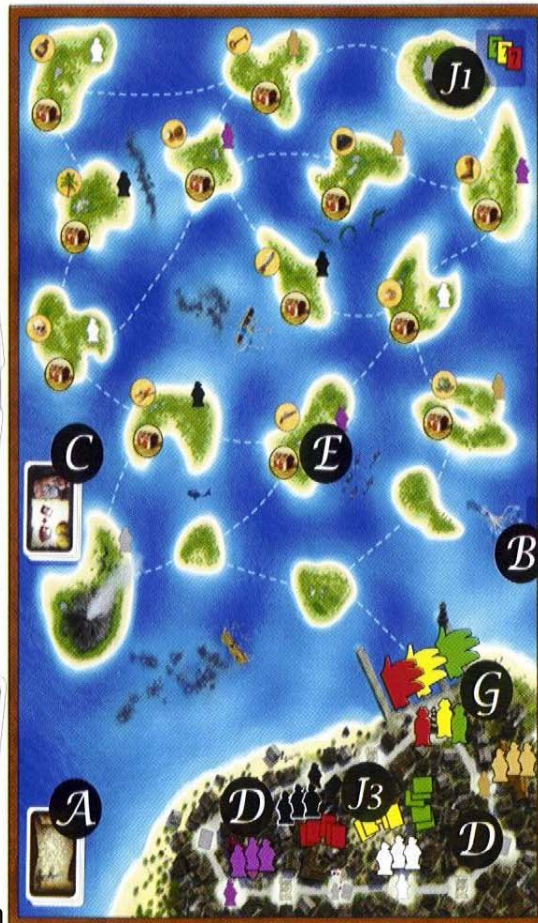
B **Eén eilandkaart** wordt verdekt getrokken en bij Kalmar half onder het speelbord geschoven. Dit is het goudeiland!
Belangrijk: Geen enkele speler mag weten welke kaart dit is! Een munt met waarde 3 wordt op het goudeiland gelegd.



C De 4 **relictkaarten** worden als open stapel op het onderste vulkaan-eiland (aflegveld) gelegd.



D Volgens het aantal spelers worden 2 – 4 **piraten** in elke kleur op de huizen van dezelfde kleur in het piratennest gezet.
- Bij 2 spelers 2 piraten per kleur
- Bij 3 spelers 3 piraten per kleur
- Bij 4 spelers 4 piraten per kleur



De 16 **piratenkaarten**. Hij schudt ze, legt ze als een verdekte stapel voor zich neer en neemt 4 kaarten in de hand.

Het **graafrecht**. Het graafrecht met waarde 7 wordt open op de bovenste vulkaan gelegd. De overige graafrechten worden geschud.
Een toevallig uitgekozen graafrecht blijft bij de speler, de overigen worden verdekt als voorraad in het midden van het piratennest (ook over elkaar) gelegd. Daarbij worden bijna alle daken van de huizen afgedekt.

Een **eilandkaart** van de stapel. Deze moet de speler zich goed inprenten, omdat zij steeds weer gestolen kan worden. Eilandkaarten en graafrechten worden verdekt gehouden!

(Bij 2 of 3 spelers gaat het niet gebruikte materiaal terug in de doos.)

E De 12 **schatkistkaartjes** worden goed geschud en verdekt op het kruis van de schatteneilanden gelegd.

F De **munten** liggen als voorraad naast het speelbord. Ze zijn pas op het einde van het spel nodig.



De **jongste speler** begint het spel.

CARTAGENA DIE GOLDINSEL

Een geraffineerde zoektocht naar goud
voor 2 - 4 kapiteins vanaf 10 jaar

Doel van het spel
Spelverloop
Zegevoorwaarde
Variant



Doel van het spel

Iedere kapitein probeert aan het einde van het spel het meeste goud te bezitten. Dit vindt men in de schatkisten op de eilanden. Goud krijgt men ook voor gevonden relicten en voor de verovering van het goudeiland. Voorwaar: enkel wie het goudeiland gevonden heeft, kan het spel winnen.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, voert volgende handelingen in de aangegeven volgorde uit:

1. Kaart uitspelen, figuur bewegen (**moet**)
2. Kaart uitspelen, eigenschap benutten (**kan**)
3. Kaartenhand tot 4 aanvullen (**moet**)

Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

1. Kaart uitspelen, figuur bewegen

De speler moet één van zijn handkaarten uitspelen om zijn figuur (kapitein of schip) te bewegen. Het getal in de vlag bepaalt hoever je kan zetten. De speler mag geen bewegingspunten laten vallen. Wordt een kaart met het symbool "vuurtoren" gespeeld, zet men de figuur onmiddellijk in de haven (kapitein op het vuurtorenveld, schip aan een vrije pier). Op elk veld mag een willekeurig aantal figuren staan.

De kapitein in het piratennest

De kapiteinsfiguur mag enkel verzet worden wanneer het eigen schip in de haven ligt. In het piratennest wordt met of tegen de wijzers van de klok gezet. De speler beslist elke keer opnieuw welke richting zijn kapitein inslaat. Elk veld mag tijdens een beurt slechts eenmaal bezocht worden. Op de meeste velden volgt aansluitend een actie. (→ Acties in het piratennest)



Het schip op de zee

Met het schip mag enkel gezet worden wanneer de eigen kapitein op het vuurtorenveld staat. Het schip wordt langs de stippellijnen van eiland naar eiland verzet, waarbij elk eiland als een bewegingsveld telt. Over elke lijn mag tijdens een beurt slechts eenmaal bewogen worden !



Een beweging van land naar water of omgekeerd is zonder puntenverlies mogelijk. De speler zet zijn kapitein, respectievelijk schip tot aan de vuurtoren of de haven en zet dan zijn beweging met de daar wachtende, eigen figuur voort.



Voorbeeld

De speler staat met zijn kapitein op het veld waar hij een zwarte piraat ontvangen heeft. Hij speelt een kaart met waarde 5. Hij zet met zijn kapitein 2 velden naar de haven (vuurtoren), laat zijn kapiteinsfiguur daar staan en zet vervolgens nog met zijn schip 3 velden (eilanden) verder.

Uitgespeelde kaarten worden open afgelegd en vormen een aflegstapel. Wanneer de piratenkaartenstapels eenmaal opgebruikt zijn, wordt de aflegstapel geschud en vormt hij de nieuwe voorraadstapel.

Acties in het piratennest



De speler neemt uit de voorraad een graafrecht in zijn kleur, bekijkt het en legt het voor zich neer.

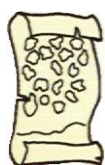


De speler neemt een piraat in de afgebeelde kleur van het bord en zet hem voor zich neer.

OPGELET

*Er is een **piratenlimiet**.*

Een speler mag maximaal 3 piraten voor zich hebben staan !



De speler trekt de bovenste eilandkaart van de stapel, bekijkt ze en legt ze verdekt voor zich neer. Daardoor weet de speler welk eiland het goudeiland niet is.

TIP

De speler moet zich zijn eilandkaarten goed inprenten, omdat zij opnieuw van hem gestolen kunnen worden.



De speler pokert. Hij draait de bovenste piratenkaart van zijn stapel om en legt ze op zijn aflegstapel. Is op deze kaart het pokersymbool (boven rechts) afgebeeld, heeft de speler gewonnen en krijgt hij één van zijn graafrechten **en** een willekeurige piraat (limiet van 3 in 't oog houden !)

Staat op de kaart geen pokersymbool, ontvangt de speler niets !

Wanneer in de voorraad geen graafrechten en/of piraten meer liggen, kunnen de overeenkomstige figuren ook niet meer gewonnen worden.



Hier is geen actie mogelijk, maar men mag (wanneer men zou willen) op de zee uitvaren !

2. Kaarten uitspelen, eigenschap benutten

Na de beweging kan de speler nog een tweede handkaart spelen om diens eigenschap te benutten. Een tweede beweging is niet mogelijk !

De betekenis van de eigenschappen:



2x

Roof: 1^{ste} mogelijkheid

De speler mag **één** verdeckte eilandkaart van een medespeler stelen. Daarvoor moet de figuur van de speler (kapitein, respectievelijk schip) op hetzelfde veld als de figuur van de medespeler staan.

Roof: 2^{de} mogelijkheid

Voorwaarde: De stapel met de eilandkaarten is opgebruikt en de kapitein zet op een veld met het eilandkaartensymbool. De speler mag **één** eilandkaart van een willekeurige medespeler trekken. Zijn kapitein moet niet op hetzelfde veld als de kapitein van de medespeler staan.



1x

Dubbele roof

De dubbele roof werkt zoals de roof (1^{ste} of 2^{de} mogelijkheid). Er worden echter **één of twee** eilandkaarten gestolen.



2x

Helderziende

De speler bekijkt in het geheim de waarde van een schatkistkaartje en legt dit daarna weer verdeckt terug.



2x

Piraat

De speler neemt **één** piraat (indien beschikbaar) van het eiland, waaraan zijn schip voor anker ligt en zet hem voor zich neer. (Op de piratenlimiet letten !)



2x

Dubbele piraat

De speler neemt **één of twee** piraten (indien beschikbaar) van het eiland, waaraan zijn schip voor anker ligt en zet hem voor zich neer. (Op de piratenlimiet letten !)



1x

Monument

De speler mag de bij een medespeler openliggende piratenkaart gebruiken.

Aan land gaan – schatteneiland

Het schip van de speler bevindt zich aan een schatteneiland (eiland met schatkist). De speler zet een piraat in de afgebeelde kleur (of twee piraten in een willekeurige kleur) uit zijn voorraad op het eiland **en** legt tegelijkertijd één van zijn voor hem liggende graafrechten daar verdekt af. Wanneer zich op het eiland reeds graafrechten zouden bevinden, wordt een nieuw graafrecht steeds boven op de andere graafrechten gelegd.

BELANGRIJK

Op elk schatteneiland mag slechts één graafrecht per speler liggen !



6x

Aan land gaan – vulkaaneiland

Het schip van de speler bevindt zich aan een vulkaaneiland. De speler zet een **willekeurige** piraat uit zijn voorraad op het vulkaaneiland neer. Aansluitend neemt hij daarvoor, overeenstemmend met het eiland waaraan zijn schip voor anker ligt, ofwel

- zijn graafrecht met de waarde 7, welk hij verdekt voor zich aflegt **ofwel**
- een relictkaart van zijn keuze, die daar ligt. Vanaf dan heeft kan de speler genieten van een voordeel.

De betekenis van de vier relictkaarten:



De speler mag bij elk aan land gaan op een schatteneiland de kleur van de piraten buiten beschouwing laten, d.w.z. een piraat van een willekeurige kleur op het eiland zetten.



De speler mag de beweging van zijn figuur (kapitein of schip) steeds met 1 verlengen.



De speler mag vanaf nu zijn handkaarten steeds tot vijf aanvullen.



De speler mag steeds aan het begin van zijn beurt één of twee piratenkaarten uit zijn hand afleggen en hetzelfde aantal kaarten van de voorraadstapel nemen.

→ Geen enkele speler mag meer dan één relictkaart bezitten.

3. Kaartenhand tot vier aanvullen

Aan het einde van zijn beurt trekt de speler één of twee kaarten tot hij er weer vier in de hand heeft. (Uitzondering: één van de relictkaarten laat toe de kaarten in de hand tot vijf aan te vullen.)

Einde van het spel en zegevoorwaarde

Zodra een speler zijn zesde graafrecht op een eiland geplaatst heeft, zijn alle andere spelers nog juist eenmaal aan de beurt. Dan wordt afgerekend. Voor een beter overzicht ruimt men vervolgens de piraten, die op een eiland staan, af. Zij zijn nu niet meer nodig. Dan worden de eilanden in volgende volgorde afgerekend:

- Schatkisten van eilanden, waarop geen graafrecht ligt, worden terug in de doos gelegd.
- Schatkisten van eilanden waarop slechts één graafrecht ligt, worden aan de speler van het graafrecht gegeven. (Het graafrecht moet nog blijven liggen.)
- Schatkisten van eilanden waarop meerdere graafrechten liggen, worden aan de speler gegeven wiens graafrecht de hoogste waarde heeft. Daarvoor worden de graafrechten omgedraaid. Bij een gelijke stand is het eerst gelegde (onderste) graafrecht beslissend. Alle andere spelers die met graafrechten op dit eiland vertegenwoordigd zijn, krijgen goudmunten uit de voorraad: de tweede krijgt 1 goudmunt minder, de derde krijgt 2 goudmunten minder, de vierde geplaatste 3 goudmunten minder dan op de schatkist afgebeeld. (Ook hier blijven de graafrechten in eerste instantie nog liggen.)
- Tot slot, nadat alle eilanden afgerekend werden, wordt de kaart onder het bord (bij Kalmar) omgedraaid. Dat is het goudeiland. Nu krijgt de speler die op het goudeiland het hoogste graafrecht geplaatst heeft, nog de munt met waarde 3 van het goudeiland (bij gelijke stand geldt bovenstaande regel!). Verdere munten worden hier niet verdeeld. Wie op het goudeiland geen graafrecht gezet heeft, doet niet mee voor de overwinning.

Alle spelers die het goudeiland ontdekt hebben, tellen de waarde van hun schatkisten en goudmunten en de waarde van hun relictkaart op.

Voorbeeld

<i>schatkisten</i>		10
<i>goudmunten</i>		+ 4
<i>relictkaart</i>		$\frac{+ 2}{16}$

De speler met de hoogste som wint het spel. Bij een gelijke stand wint diegene die op het goudeiland het hogere graafrecht had liggen.

Variant

Wie aan een iets eenvoudiger spel de voorkeur geeft, beslist aan het begin dat de spelers notities over hun kennis van de eilandkaarten en schatkistkaartjes mogen maken. Het benodigde schrijfmateriaal is weliswaar niet bij het spel voorzien!

4 mei 2008