

Oregon

Hans im Glück, 2007

Åse & Henrik BERG

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 90 minuten

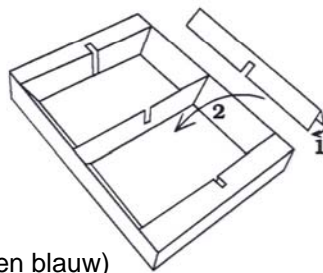
OREGON

We schrijven het jaar 1846. Dagloners, revolverhelden, pioniers en ganse families hebben zich klaargemaakt om hun geluk te zoeken in het westen van de Verenigde Staten.

Uit de reeds bevolkte en gekoloniseerde delen van het continent in het oosten, trekken zij met hun huifkarren via de Oregon-route door steppen, woestijnen en over bergen. Steeds meer en meer kolonisten en farmers treffen elkaar in Oregon om daar een stuk land in bezit te nemen.


De spelers hebben vooral oog voor het weidse en beloftevolle land. In de hoge bergen worden ze gelokt door de schier onuitputtelijke vindplaatsen van goud- en steenkooladers. Aan de grote meren worden havens gebouwd. Op de vruchtbare vlaktes richten de kolonisten winkels, kerken, posthaltes en treinstations op. In het begin moeten de spelers goed samenwerken zodat het land kan groeien en floreren. Maar om echt succesvol te kunnen zijn, moet men op het juiste moment alleen aan zichzelf denken. Want de beste plaats en de vetste buit kan maar door één speler worden behaald.

Oregon - de weg naar het westen was ver ...




Spelmateriaal


 **1 speelbord**

 **60 farmers in 4 kleuren**
(telkens 15x rood, groen, geel en blauw)




 **50 landschapskaarten**
(telkens 10x kolonist, huifkar, vuur, buffel en adelaar)




 **21 gebouwkaarten**
(telkens 3x posthalte, haven, kerk, steenkoolmijn, goudmijn, winkel, treinstation)



 **28 gebouwtegels**
(telkens 3x posthalte, haven, kerk, steenkoolmijn, goudmijn, winkel, treinstation)



 **7 startkaartjes** met rode rugzijde
(telkens 1x posthalte, haven, kerk, steenkoolmijn, goudmijn, winkel, treinstation)



 **4 extra beurt aanwijzers**

actieve
zijde



passieve
zijde

 **4 joker aanwijzers**

actieve
zijde



passieve
zijde

 **21 kolenkaartjes**
(telkens 7x de waardes 1, 2 en 3)



 **21 goudkaartjes**
(telkens 7x de waardes 3, 4 en 5)



Spelvoorbereiding

-  Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
-  De 28 gebouwtegels worden in 7 stapels, gesorteerd per gebouw, open naast het speelbord gelegd.
-  De 50 landschapskaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 3 kaarten die hij in de hand neemt. De resterende kaarten komen als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord.
-  De 21 gebouwkaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 1 kaart in de hand. De resterende kaarten komen als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord.
-  De kolenkaartjes worden verdeckt zeer grondig gemixt en naast het speelbord klaargelegd.
-  De goudkaartjes worden verdeckt zeer grondig gemixt en naast het speelbord klaargelegd.
-  Iedere speler ontvangt 15 farmers van één kleur. Eén daarvan komt op het veld 0 van de puntentabel. 
-  Iedere speler ontvangt 1 extra beurt aanwijzer en 1 joker aanwijzer die hij met de beide actieve zijdes naar boven vóór zich neerlegt. 
-  De 7 startkaartjes met de rode rugzijde worden verdeckt zeer grondig gemixt. Iedere speler trekt één kaartje en legt dit open voor zich neer. De resterende startkaartjes worden ongezien terug in de doos gelegd en ze worden in het verdere verloop van het spel niet meer gebruikt.

De eerste speelronde

De jongste speler begint en legt zijn startkaartje op het speelbord op een veld naar keuze met de passende ondergrondkleur. Daarna volgen de medespelers met de wijzers van de klok mee en leggen eveneens hun startkaartje op een vrij veld naar keuze met de passende ondergrond. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop vanaf de tweede speelronde

De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties in deze volgorde uit:

1. Kaarten uitspelen

De speler die aan de beurt is, moet steeds 2 kaarten uit zijn hand uitspelen en ofwel één van zijn farmers ofwel één gebouw op een vrij veld van het speelbord plaatsen.

2. Waardering

Daarna vindt meestal een waardering plaats.

3. Extra beurt gebruiken

Als voor een speler de extra beurt met de actieve zijde naar boven ligt, kan de speler nu punt 1 en punt 2 herhalen.

4. Handkaarten aanvullen


Tot slot vult de speler zijn handkaarten opnieuw aan tot 4 stuks.

De acties in detail:

1. Kaarten uitspelen

De speler die aan de beurt is, moet 2 kaarten uitspelen. Met deze beide kaarten plaatst hij **ofwel** één van zijn farmers op een vrij veld van het speelbord **ofwel** neemt hij een gebouwtegel van één van de 7 gebouwstapels en plaatst dit gebouw op een vrij veld van het speelbord met de passende ondergrond.

Plaatsen van een farmer - 2 landschapskaarten

Als een speler **2 van zijn landschapskaarten** uitspeelt, moet hij daarmee 1 farmer plaatsen. De symbolen van de landschapskaarten komen overeen met de symbolen die ook aan de randen van het speelbord zijn te zien. De symbolen geven een kruispunt aan van telkens 6 velden. Uit deze velden kiest de speler er één uit en plaatst zijn farmer op dit veld. Op dit veld mag daarvoor noch een farmer noch een gebouw zijn geplaatst, het veld moet dus leeg zijn. Farmers mogen op alle vrije velden, met uitzondering van de watervelden, worden geplaatst. De uitgespeelde landschapskaarten worden daarna op een open aflegstapel naast de stapel met de landschapskaarten afgelegd. 



Speler Rood legt deze beide kaarten.



De farmer moet op één van de 11 rood gemarkeerde velden worden gezet. Watervelden mogen niet worden bezet. Ook mag een farmer niet worden geplaatst op een veld dat al door een tegel of een farmer is bezet.

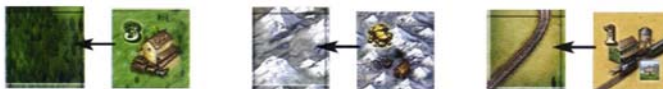
Plaatsen van een gebouw - 1 landschapskaart en 1 gebouwkaart

Als de speler **1 landschapskaart** en **1 gebouwkaart** uitspeelt, moet hij een gebouw plaatsen. De **landschapskaart** geeft aan in welke rij of welke kolom de speler het gebouw moet plaatsen.

De **gebouwkaart** geeft aan welk gebouw de speler moet plaatsen. Hij neemt de desbetreffende gebouwtegel van de stapel en legt dit gebouw op een vrij veld in de aangegeven rij of kolom.

Hierbij moet er nog met het volgende worden rekening gehouden:

- Men mag alleen een gebouw kiezen dat nog als tegel voorhanden is.
- De haven mag alleen direct naburig (horizontaal, verticaal of diagonaal) aan een waterveld worden geplaatst.
- Gebouwtegels moeten altijd op de passende ondergrond worden geplaatst.



De uitgespeelde kaarten worden op hun open aflegstapel gelegd (naast de desbetreffende voorraadstapel).



Speler Rood legt deze beide kaarten.



De goudmijn mag op elk bergveld worden gelegd dat in de sector van het kampvuur ligt (in de afbeelding rood omrand).

De joker aanwijzer

Als de joker aanwijzer van een speler actief is, mag de speler verzaken aan het uitspelen van 1 landschapskaart (dit geldt niet voor gebouwkaarten), om het even of hij een farmer of een gebouw plaatst. Hij draait zijn joker aanwijzer op de inactieve zijde en hij kan nu voor de rij of kolom vrij kiezen uit alle symbolen.

2. Waardering

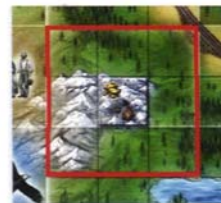
Al naargelang de speler een farmer of een gebouw heeft geplaatst, wordt er als volgt gewaardeerd:

Farmer waardering (alleen de actieve speler kan waarderen)

Als de speler een farmer in het **verzorgingsgebied** van één of meerdere gebouwen heeft geplaatst, ontvangt hij **voor al deze gebouwen** overeenkomstig hun waarde punten en/of kolenkaartjes en/of goudkaartjes. Bovendien mag hij eventueel zijn extra beurt aanwijzer en/of zijn joker aanwijzer activeren.

DEFINITIE VERZORGINGSGEBIED

Het verzorgingsgebied van een gebouw omvat de 8 omliggende velden, dus alle velden die horizontaal, diagonaal of verticaal grenzen aan het gebouw.



verzorgingsgebied van de goudmijn

Voor zijn farmer in een verzorgingsgebied ontvangt de speler:

- **posthalte:** de speler ontvangt 3 punten.
- **haven:** de speler ontvangt 4 punten.
- **kerk:** de speler ontvangt zoveel punten als het totaal van farmers van alle spelers die in het verzorgingsgebied van de kerk staan (maximaal 8).
- **steenkoolmijn:** de speler ontvangt één kolenkaartje.
- **goudmijn:** de speler ontvangt één goudkaartje.
- **winkel:** de speler ontvangt 1 punt en mag zijn joker aanwijzer activeren.
- **treinstation:** de speler ontvangt 1 punt en mag zijn extra beurt aanwijzer activeren.

- ⇒ Als een speler **punten** ontvangt, zet hij zijn farmer onmiddellijk het overeenkomstige aantal punten op de puntentabel naar voor.
- ⇒ Als de speler **goudkaartjes** en/of **kolenkaartjes** ontvangt, neemt hij deze onmiddellijk van het hoopje van de desbetreffende soort, bekijkt het kaartje en legt het daarna verdekt voor zich neer. De punten voor goud- en kolenkaartjes ontvangt de speler pas aan het einde van het spel.
- ⇒ Als een speler zijn extra beurt of respectievelijk zijn joker mag activeren, draait hij het betreffende kaartje op de actieve zijde als het kaartje op de inactieve zijde lag. Als het kaartje al actief was, blijft het zo liggen.



Speler Rood heeft deze farmer in het verzorgingsgebied van de goudmijn, de posthalte en de kerk gezet. Hij ontvangt 3 punten voor de posthalte en 1 goudkaartje voor de goudmijn. Bovendien ontvangt hij 3 punten voor de kerk omdat in het verzorgingsgebied van de kerk in totaal drie farmers staan. In totaal ontvangt speler Rood 6 punten en 1 goudkaartje.



Speler Rood heeft deze farmer geplaatst. Op dat moment lag zijn extra beurt aanwijzer met de actieve zijde naar boven en de joker aanwijzer met de inactieve zijde naar boven.

Hij ontvangt voor de haven 4 punten en voor de winkel en voor het treinstation telkens 1 punt. Voor de winkel mag hij zijn joker op de actieve zijde draaien. Omdat de extra beurt aanwijzer al op de actieve zijde lag, blijft hij gewoon zo liggen. In totaal ontvangt Rood 6 punten en 1 actieve joker.



Groepen waardering

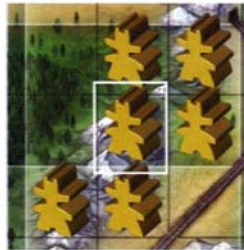
Een speler ontvangt steeds 5 punten als hij er in slaagt een nieuwe groep te vormen die bestaat uit minstens 3 eigen farmers. De farmers van deze groep moeten horizontaal en/of verticaal aan elkaar hangen. Als een speler een groep uitbreidt die al werd gewaardeerd, ontvangt hij niet opnieuw 5 punten. Verbindt een speler meerdere groepen waarvan minstens één groep al werd gewaardeerd, ontvangt hij ook niet nog eens 5 punten.



Speler Geel zet deze farmer in. Hij ontvangt onmiddellijk 5 punten omdat hij een groep met minstens 3 farmers heeft gevormd.



Speler Geel heeft deze farmer geplaatst. De beide groepen van 2 werden nog niet gewaardeerd. Daarom ontvangt speler Geel onmiddellijk 5 punten voor deze nieuwe groep.



Speler Geel heeft deze farmer gezet. Hij ontvangt geen punten omdat hij voor de groep van 3 bovenaan reeds punten heeft ontvangen.

Gebouwen waardering (alle spelers kunnen waarderen)

Als een speler een gebouw op het speelbord plaatst, ontvangen **alle spelers**, die in het verzorgingsgebied van het gebouw een farmer hebben staan, punten en/of kolenkaartjes en/of goudkaartjes. Bovendien mogen deze spelers hun extra beurt en/of joker activeren.

- **posthalte**: de speler ontvangt **per eigen farmer** 3 punten.
- **haven**: de speler ontvangt **per eigen farmer** 4 punten.
- **kerk**: de speler ontvangt **per eigen farmer** zoveel punten als het totaal van farmers van alle spelers die in het verzorgingsgebied van de kerk staan (maximaal 8).
- **steenkoolmijn**: de speler ontvangt **per eigen farmer** één kolenkaartje.
- **goudmijn**: de speler ontvangt **per eigen farmer** één goudkaartje.
- **winkel**: de speler ontvangt **per eigen farmer** 1 punt en mag zijn joker aanwijzer activeren.
- **treinstation**: de speler ontvangt **per eigen farmer** 1 punt en mag zijn extra beurt aanwijzer activeren.



Speler Blauw plaatst de kerk. Omdat er rondom de kerk 4 farmers staan, ontvangt iedere farmer 4 punten. De spelers Rood en Groen ontvangen elk 4 punten. Speler Blauw ontvangt 8 punten.



Speler Blauw plaatst het treinstation. De extra beurt aanwijzer van Blauw ligt op dit moment op de niet actieve zijde. Hij ontvangt 1 punt en mag zijn extra beurt op de actieve zijde leggen.

De extra beurt aanwijzer van speler Groen is nu niet actief. Hij ontvangt 2 punten en mag zijn extra beurt op de actieve zijde draaien.



3. Extra beurt gebruiken

Als vóór de speler, die aan de beurt is, de extra beurt aanwijzer met de actieve zijde naar boven ligt, mag de speler de acties onder de punten **1 (kaarten uitspelen)** en **2 (waardering)** herhalen. Als hij dat doet, draait hij zijn extra beurt aanwijzer op de niet actieve zijde en hij speelt opnieuw twee kaarten uit. Als hieruit een waardering volgt, wordt de waardering uitgevoerd zoals is beschreven onder punt 2. Iedere speler kan de extra beurt maar éénmaal per ronde uitvoeren. Daarna volgt punt 4 (handkaarten aanvullen).

4. Handkaarten aanvullen

Aan het einde van zijn speelbeurt vult de speler zijn handkaarten opnieuw aan tot 4 stuks.

Daarbij gelden de volgende regels:

- ⇒ De speler mag vrij kiezen welke kaarten hij neemt.
- ⇒ Hij moet er echter altijd voor zorgen dat hij minstens 1 landschapskaart en minstens 1 gebouwkaart in de hand heeft.

Als een speler een gebouwkaart trekt of een gebouwkaart in de hand heeft waarvoor er geen tegel meer is, legt hij die kaart af en trekt een nieuwe.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel verdekt zeer grondig gemixt en als nieuwe verdekte voorraadstapel klaargelegd.

Als de speler zijn handkaarten tot 4 stuks heeft aangevuld, is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt en hij voert zijn speelbeurt uit.

Einde van het spel

Het spel eindigt in de beide volgende gevallen:

- Zodra een speler zijn laatste farmer op het speelbord heeft geplaatst.
- Afhankelijk van het aantal spelers:
 - bij 2 spelers: zodra 2 willekeurige soorten van gebouwtegels zijn opgebruikt
 - bij 3 spelers: zodra 3 willekeurige soorten van gebouwtegels zijn opgebruikt
 - bij 4 spelers: zodra 4 willekeurige soorten van gebouwtegels zijn opgebruikt

De ronde wordt nog tot het einde gespeeld zodat alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest. De laatste speelbeurt wordt dus gedaan door de speler die rechts van de startspeler van de eerste ronde zit.

Nu leggen alle spelers hun verzamelde goud- en kolenkaartjes bloot en tellen de waardes ervan samen. Iedere speler zet zijn farmer op de puntentabel het desbetreffende aantal velden naar voor. De speler die het meest vooraan staat op de puntentabel is de meest succesvolle farmer en wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die het meeste farmers op het speelbord heeft geplaatst. Als er ook hier een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH

Als men suggesties, vragen of kritiek heeft, mag men schrijven naar het volgende e-mail adres:

info@hans-im-glueck.de of aan

Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München



De auteur en de uitgeverij danken voor hun vele testrondes, suggesties en voorstellen Gregor Abraham, Inger S. Berg, Per Oscar Berg, Magnhild I. Lesteberg, Harald Lesteberg, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Eli L. With, Andreas L. With en zoals altijd in het bijzonder Dieter Hornung.

Bezoek ook onze site op www.hans-im-glueck.de.

OREGON

Oregon

We schrijven het jaar 1846. Dagloners, revolverhelden, pioniers en ganse families hebben zich klaargemaakt om hun geluk te zoeken in het westen van de Verenigde Staten. Uit de reeds bevolkte en gekoloniseerde delen van het continent in het oosten, trekken zij met hun huifkarren via de Oregon-route door steppen, woestijnen en over bergen. Steeds meer en meer kolonisten en farmers treffen elkaar in Oregon om daar een stuk land in bezit te nemen.

De spelers hebben vooral oog voor het weidse en beloftevolle land. In de hoge bergen worden ze gelokt door de schier onuitputtelijke vindplaatsen van goud- en steenkooladers. Aan de grote meren worden havens gebouwd. Op de vruchtbare vlaktes richten de kolonisten winkels, kerken, posthaltes en treinstations op. In het begin moeten de spelers goed samenwerken zodat het land kan groeien en floreren. Maar om echt succesvol te kunnen zijn, moet men op het juiste moment alleen aan zichzelf denken. Want de beste plaats en de vetste buit kan maar door één speler worden behaald.

Oregon - de weg naar het westen was ver ...

Materiaal

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1 speelbord | 4 extra beurt aanwijzers |
| 60 farmers in 4 kleuren | 4 joker aanwijzers |
| 50 landschapskaarten | 21 kolenkaartjes |
| 21 gebouwkaarten | 21 goudkaartjes |
| 28 gebouwtegels | 1 handleiding |
| 7 startkaartjes | |

Spelregel- en vervangservice



COPYRIGHT:

© 2007
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München



VERTRIEB:

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 04 37
12313 Berlin
Art. Nr. 48175
Made in Germany

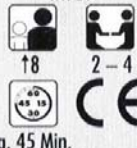
AUTOREN:

Åse & Henrik
Berg

ILLUSTRATION:

Franz Vohwinkel

INFO:



Erstickungsgefahr. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da verschluckbare Kleinteile

24 oktober 2007