

Fabiano Onça, Mauricio Gibrin
Mauricio Miyaji

Vineta

Atlantis des Nordens



Vineta

Atlantis van het Noorden

Winning Moves, 2008

Fabiano ONÇA, Mauricio GIBRIN, Mauricio MIYAJI

2 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

Vineta

Atlantis van het Noorden

Inleiding

Op dit moment ligt ze daar nog vreedzaam, omgeven door water, de Oostzeestad Vineta, waarover zoveel sagen in omloop zijn. Doch haar lot is bezegeld want de goden hebben haar ondergang bepaald.

Iedere speler belichaamt één van de toornige goden uit het Noorden, die in de loop van het spel samen de stad zullen laten vergaan. Maar in het geheim stelt elke god één van de aanwezige volkeren en een stadsdeel onder zijn persoonlijke bescherming. De opdracht bestaat er in om de kaarten zo verstandig mogelijk uit te spelen om het overspoelen van de eigen stadsdelen en de huizen van zijn volk tegen te houden om zo aan het einde van het spel zoveel mogelijk eigen huizen en het eigen stadsdeel van de ondergang te redden.

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft vergaard, wint het spel.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

⇒ 49 huizen
(telkens 7 in de kleuren van de 7 volkeren)



⇒ 6 godenfiches

⇒ 1 startspelertoren
met 1 ronde houten schijf



⇒ 1 handleiding

⇒ 9 stadsdelen

⇒ 180 godenkaarten
(6 identieke sets
van 30 kaarten, telkens
met een ander logo)



⇒ 7 huistegels



⇒ 9 stadsdeeltegels

Spelvoorbereiding

1.

De **9 stadsdelen** worden, overeenkomstig de lichtgekleurde markeringen, op het speelbord gelegd zodat de stad Vineta ontstaat. Hierbij liggen binnenin steeds de **3 stadsdelen van het stadscentrum** (rood), daar rond liggen de **3 stadsdelen van de randstad** (geel). Aan de buitenkant liggen de **3 stadsdelen van de voorstad** (groen).

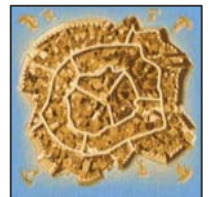


2.

Afhankelijk van het aantal spelers wordt een verschillend aantal aan kleuren van huisjes gebruikt: er wordt één kleur meer gebruikt dan het aantal deelnemers (uitzondering: in een spel met 2 spelers wordt er mer vier kleuren gespeeld). Alle huizen van de gekozen kleuren worden klaargelegd, de niet gebruikte huizen worden terug in de doos gelegd.

3.

De **huistegels** van de uitgekozen kleuren en gescheiden hiervan de **stadsdeeltegels** worden verdekt zeer grondig gemixt. De resterende huistegels worden eveneens terug in de doos gelegd.



4.

Iedere speler ontvangt:

- **verdekt 1 huistegel en 1 stadsdeeltegel**

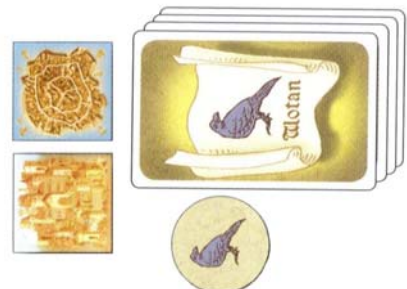
Deze beide tegels bekijkt de speler in het geheim en legt ze daarna verdekt voor zich neer. Deze tegels geven aan welke huiskleur de speler tot het einde van het spel moet proberen te redden en voor welk stadsdeel hij punten ontvangt in het geval het aan het einde van het spel niet is ondergegaan. De overgebleven huistegel en de overgebleven stadsdeeltegels worden terug in de dos gelegd.

- **de kaartenset van één god (30 kaarten)**

Iedere speler mixt verdekt zeer grondig zijn kaartenset (of een andere speler doet dit voor hem) en legt de kaarten als een verdekte voorraadstapel voor zich neer.

- **de bijbehorende godenfiche**

De speler legt de godenfiche naast zijn kaartenstapel.



5.

De **oudste speler** legt de **rondenschijf** voor zich neer en plaatst hierop de **startspelertoren**.



6.

Te beginnen bij de startspeler plaatsen alle spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, telkens één huis in een kleur naar keuze op een stadsdeel naar keuze. Dit gaat zolang door tot alle huizen op het speelbord zijn geplaatst.



7.

Iedere speler neemt de **bovenste 7 kaarten** van zijn voorraadstapel in de hand.



Spelverloop

In elk van de in totaal 8 rondes zinkt één van de 9 stadsdelen van Vineta in de zee omdat het wordt weggespoeld door een stormvloed. Deze stormvloed wordt door de spelers in de loop van de rondes, via het leggen van kaarten in reeksen, opgebouwd. Iedere reeks van kaarten is steeds tegen één bepaald stadsdeel gericht.

Hier wordt per ronde door iedere speler **in 3 etappes** telkens één kaart uitgespeeld. Aan het einde van de ronde wordt dan in de rondenwaardering het stadsdeel bepaald waartegen de stormvloed met de meeste golven is gericht. Dit stadsdeel zinkt en wordt van het speelbord genomen.

Tegelijkertijd proberen de spelers, door het uitspelen van de passende actiekaarten, enerzijds huizen van het eigen volk op stadsdelen te zetten die minder gevaar lopen en anderzijds huizen van de andere volkeren op zinkende stadsdelen te plaatsen.

De huizen van het zinkende stadsdeel worden verdeeld over de spelers die aan de stormvloed deelnamen en deze huizen leveren extra punten op. Spelers kunnen ook punten behalen aan het einde van het spel als het laatste stadsdeel ook het stadsdeel is dat op hun stadstegel is vermeld en hierop huizen staan in de kleur van hun huistegel.



Het uitspelen van kaarten

Aan het einde van deze handleiding worden deze kaarten afzonderlijk belicht.

In elke ronde worden 3 etappes gespeeld (voor de uitzondering, zie verder onder de 'Rondenwaardering'), die op de volgende manier verlopen:



1.

Alle spelers kiezen gelijktijdig één van hun handkaarten en leggen deze handkaart verdekt voor zich neer op de tafel.

2.

De actuele startspeler (bij deze speler staat de startspelertoren) legt als eerste zijn kaart bloot en legt deze kaart passend af, dit is verschillend afhankelijk van de soort kaart:

A. Een **vloedkaart** bedreigt steeds één bepaald stadsdeel.

Ofwel kiest de speler een stadsdeel uit dat nog niet door een andere speler wordt bedreigd. Dit stadsdeel moet de zee wel raken. Dan legt hij deze kaart open voor zich neer en start hiermee een stormvloedreeks. Vervolgens legt de speler zijn **godenfiche** in dit stadsdeel om aan te tonen dat dit stadsdeel in gevaar verkeert. Omdat elke speler maar beschikt over één godenfiche kan elke speler ook maar één stormvloedreeks per ronde beginnen.



Ofwel legt de speler een vloedkaart aan een reeds afgelegde stormvloedreeks af. Hij zet zich dus als het ware mee in voor de ondergang van dit stadsdeel of hij beschermt hiermee onrechtstreeks een ander stadsdeel dat hij zeker niet wil laten zinken. Hij legt zijn kaart op de vorige vloedkaart, maar iets naar beneden geschoven zodat steeds goed te merken is welke waardes in deze stormvloedreeks werden afgelegd en welke spelers in deze stormvloedreeks hebben meegewerkt (te herkennen aan het godsymbool op de kaart).



Aan het einde van een ronde wordt onder de afgelegde reeks bepaald wie de meeste golven heeft afgelegd.

B. Een **actiekaart** wordt ofwel

- naast een reeks gelegd (de kaart 'machtspreuk'),
- tot het einde van een ronde open voor de speler afgelegd ('1 kaart meer of minder') of
- komt na de uitvoering van de actie op de eigen aflegstapel terecht (alle overige actiekaarten).



Daarna legt de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, zijn kaart bloot en speelt deze kaart uit. De andere spelers volgen om de beurt.

3.

Alle spelers trekken de **bovenste** kaart van hun eigen voorraadstapel zodat ze opnieuw **7 kaarten** in de hand hebben. Als een verdeckte voorraadstapel is opgebruikt, moet de speler eerst **alle handkaarten uitspelen** voor hij zijn aflegstapel grondig moet mixen en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaarleggen.

4.



De **startspelertoren** wordt doorgegeven aan de linkerbuurman. De rondenschijf blijft gedurende een ronde steeds bij de eerste startspeler van de ronde liggen. Op deze manier is het altijd te zien hoeveel kaarten er al in de actuele ronde werden uitgespeeld en wie als startspeler bij het uitspelen van de volgende kaart moet beginnen.

Met zijn afgelegde actiekaarten en zijn andere gebruikte kaarten vormt elke speler een eigen aflegstapel.

Voorbeeld

Speler A heeft een stormvloedreeks gestart en wil het onderste stadsdeel van de voorstad laten zinken. Hij heeft zijn godenfiche in dit stadsdeel gelegd. Hij wordt gesteund door speler C, die de tweede kaart van deze stormvloedreeks heeft gelegd, terwijl speler B een eigen stormvloedreeks heeft gestart. Speler B wil een ander stadsdeel laten zinken en heeft daar zijn godenfiche geplaatst.

Speler B heeft in de loop van de ronde zijn machtspreukkaart bij de reeks van speler A gelegd en extra, door de actiekaart 'één kaart meer' de ronde verlengd. Aan het einde van de ronde toont de reeks van speler A slechts $11 - 7 = 4$ golven, dus 3 golven minder dan de reeks van speler B. Het stadsdeel dat door speler B werd gekozen, zal dus zinken. Voor speler C speelde het geen rol welke van de beide stadsdelen zou zinken. Hij heeft in de beide stormvloedreeksen een kaart gelegd om bij de verdeling van de huizen, aan het einde van de ronde, mee te kunnen profiteren.



Rondenwaardering

Een ronde eindigt meestal na 3 etappes, nadat iedere speler driemaal een kaart heeft gespeeld. Het is alleen niet het geval als door een actiekaart (één kaart meer/minder) of een gelijke stand er iets anders gebeurt.

De golven op de vloedkaarten worden, samen met eventueel uitgespeelde machtspreukkaarten, **per reeks** samengegeld om op deze manier te kunnen zien welk stadsdeel de meeste golven heeft gekregen. Bij een gelijke stand tussen meerdere stadsdelen wordt door alle spelers een extra kaart gespeeld. Hierdoor kan ook een stadsdeel zinken dat in eerste instantie niet was betrokken bij de gelijke stand.

Het stadsdeel met de meeste golven zinkt en wordt van het speelbord genomen. De huizen op dit stadsdeel worden verdeeld over de spelers die in de desbetreffende stormvloedreeks een kaart hebben afgelegd. De kleur van de huizen speelt hierbij geen rol. Machtspreukkaarten worden bij de verdeling niet betrokken. De speler wiens kaart als onderste in de reeks ligt, neemt als eerste een huis van het gezonken stadsdeel.

Voorbeeld

Het stadsdeel met de godenfiche van speler B zinkt. De 7 huizen worden op de volgende manier verdeeld:

- **speler A**: geen huis, omdat hij geen kaart in de stormvloedreeks van speler B heeft gelegd.
- **speler B**: 4 huizen
- **speler C**: 3 huizen

Om te beginnen ontvangen spelers B en C elk 2 huizen, dus elk 1 huis voor elke afgelegde kaart. Om dat er nog meer huizen te verdelen zijn, start de verdeling opnieuw bij de onderste kaart zodat opnieuw 2 huizen naar speler B gaan en 1 naar speler C.



Daarna volgt de bezitter van de tweede kaart van de reeks ... enzovoort. Als er onvoldoende huizen aanwezig zijn, ontvangen alleen zoveel spelers een huis per gespeelde kaart als er huizen aanwezig zijn. Als er op het stadsdeel meer huizen staan dan afgelegde kaarten, begint de verdeling opnieuw bij de onderste kaart.

De startspelertoren wordt doorgegeven aan de linkerbuurman en de rondenschijf wordt onder de startspelertoren gelegd.

Uitzondering: In een spel met 3 spelers wordt de startspelertoren aan het einde van de ronde niet doorgegeven. In dit geval wordt alleen de rondenschijf onder de toren gelegd.

De afgelegde vloed- en actiekaarten gaan terug naar hun bezitters. De spelers leggen deze kaarten op hun aflegstapel. Ook de godenfiches gaan terug naar hun bezitters.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de 8ste ronde. Er ligt dan nog 1 stadsdeel met eventueel één of meerdere huizen op het speelbord.

De spelers leggen hun huistegel en stadsdeeltegel bloot en de punten worden berekend:

- voor elk huis van de eigen kleur op het laatste stadsdeel: **3 punten**
- voor elk huis dat tijdens het spel werd gewonnen (om het even welke kleur): **1 punt**
- het laatste stadsdeel levert zijn bezitter bij een stadsdeel in het centrum (rood) **2 punten**
- het laatste stadsdeel levert zijn bezitter bij een stadsdeel in de randstad (geel) **4 punten**
- het laatste stadsdeel levert zijn bezitter bij een stadsdeel in de voorstad (groen) **7 punten**

De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel. Als er een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die de meeste huizen van zijn kleur op het laatste stadsdeel heeft gered. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

De godenkaarten

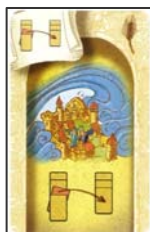
VLOEDKAARTEN
(16 kaarten)
(5x 1, 6x 2, 4x 3 en 1x 4 golven)

Met de vloedkaarten proberen de spelers een stadsdeel te doen zinken. Aan het einde van elke ronde gaat het stadsdeel met de grootste stormvloedreeks onder.



WISSELENDE WIND (3 kaarten)

De speler neemt één vloedkaart naar keuze uit een reeks naar keuze en legt die aan het einde van een andere reeks. Als er maar één reeks op de tafel ligt, legt hij één kaart uit deze reeks op de aflegstapel. Legt er geen reeks op de tafel dan vervalt deze kaart.



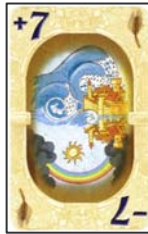
1 KAART MEER / MINDER (telkens 1 kaart)

De actuele ronde wordt verkort of verlengd. De spelers leggen dus maar 2 of 4 kaarten af. Tegelijkertijd afgelegde actiekaarten '1 kaart meer/minder' heffen ofwel elkaar op ofwel worden ze samengeteld. De actueel verdekt liggende kaarten worden in ieder geval nog gespeeld. Deze kaarten blijven tot het einde van de ronde open voor de speler liggen. Als een speler bijvoorbeeld de kaart '1 kaart minder' als laatste van zijn 3 kaarten van een ronde speelt, heeft ze geen effect tenzij er dan nog een of meerdere kaarten '1 kaart meer' worden gespeeld.



MACHTSPREUK (1 kaart)

Deze kaart wordt naast een stormvloedreeks gelegd waarvoor ze geldt. De kaart heeft 2 mogelijke uitwerkingen waartussen de speler die ze legt, moet kiezen:

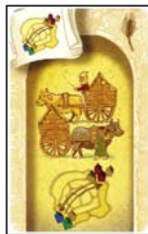


- ze vermindert het aantal golven in een reeks met 7. De speler legt ze met de -7 naar boven naast de reeks
- ze verhoogt het aantal golven in een reeks met 7. De speler legt ze met de +7 naar boven naast de reeks.

Een stadsdeel kan bij de rondenwaardering ook met 0 of minder golven zinken als geen ander stadsdeel meer golven heeft. De machtspreukkaart telt niet als vloedkaart bij de verdeling van de huizen. Als er geen reeks met minstens één vloedkaart op de tafel ligt, vervalt deze kaart.

VERHUIZING (1 kaart)

De speler verhuist alle huizen van twee stadsdelen naar keuze met elkaar. De beide stadsdelen mogen ook leeg zijn. Als één van de stadsdelen leeg is, worden de huizen van het andere stadsdeel naar dit stadsdeel verhuisd. Kiest de speler twee lege stadsdelen dan vervalt de kaart.



PANIEK (1 kaart)

De speler verdeelt 3 huizen uit één afzonderlijk stadsdeel naar 3 andere stadsdelen naar keuze. Als het gekozen stadsdeel minder dan 3 huizen heeft, worden alleen deze huizen verdeeld over andere stadsdelen. Als er geen drie stadsdelen meer zijn om over te verdelen, worden ze verdeeld over zoveel mogelijk stadsdelen.



OPMERKING

Alle spelers hebben een identieke set godenkaarten.

RUSTIGE ZEE (1 kaart)

De speler neemt één vloedkaart naar keuze uit een reeks naar keuze en legt die op de aflegstapel van de bezitter van deze kaart. Ligt er geen reeks op de tafel dan vervalt deze kaart.



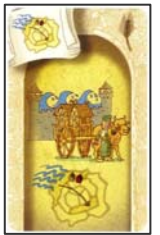
VALSE HOOP (3 kaarten)

De speler zet één huis uit een stadsdeel naar keuze in een stadsdeel dat gevaar loopt (waar een godenfiche ligt). Als er alleen maar stadsdelen zijn die geen gevaar lopen, mag de speler de beide stadsdelen kiezen.



REDDING (1 kaart)

De speler zet twee huizen uit een stadsdeel dat gevaar loopt (daar ligt een godenfiche) in een ander stadsdeel naar keuze. Als er maar 1 huis in het stadsdeel staat dat gevaar loopt dan verplaatst de speler alleen dit huis. Als er alleen maar stadsdelen zijn die geen gevaar lopen, mag de speler de beide stadsdelen kiezen (wel twee stadsdelen).



QUARANTAINE (1 kaart)

De speler kiest een stadsdeel waaruit tot het einde van de ronde geen huis meer mag worden verwijderd. Om dit goed te kunnen zien, worden alle huizen in dit stadsdeel op hun zij gelegd, ook de huizen die tot de rondenwaardering nog in dit stadsdeel worden gelegd. Op het einde van de ronde worden alle huizen terug recht gezet. De kaart 'Quarantaine' heeft voorrang op 'Redding', 'Valse hoop', 'Verhuizing' en 'Paniek'. Dit betekent dat deze vier kaarten niet benut kunnen worden op het stadsdeel dat door de kaart 'Quarantaine' wordt geblokkeerd.



30 april 2008