GOUDJACHT

In de nacht van 9 op 10 oktober 1799 vergaat het schip De Lutine voor de kust van Vlieland en Terschelling. Aan boord van dit schip bevinden zich goederen van grote waarde; goud- en zilverstukken, goud- en zilverstaven en kroonjuwelen. Deze goederen verdwijnen met het schip naar de bodem van de zee. Tot op de dag van vandaag is een groot deel van deze enorme schat nog niet gevonden.
Aan jou de opdracht om deze waardevolle goederen van de zeebodem te halen.

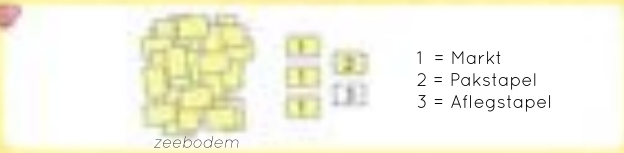
Het spel wordt gespeeld met 2 soorten kaarten:

Zeebodemkaarten: 36 kaarten die op de rugzijde zijn voorzien van ankers of golven. Er zijn 9 soorten zeebodemkaarten: zand, wrakhout, zilverstukken, kanon, zilverstaaf, goudstukken, scheepsbel, goudstaaf, en kroonjuwelen.

Handkaarten: 69 kaarten met blauwe rugzijde.
Er zijn 5 soorten handkaarten:

Voorbereiding:
Bij elk nieuw spel dienen de zeebodemkaarten geschud te worden en daarna tot 1 stapel te worden samengevoegd. Dit doe je als volgt: Je schudt eerst de 12 kaarten met 1 anker of golf en legt deze voor je op tafel met de zeebodem naar boven. Daarna schud je de 12 kaarten met 2 ankers of golven en deze komen met de zeebodem naar boven boven op de kaarten die al geschud zijn. Dit herhaal je vervolgens met de 12 kaarten met 3 ankers of golven.
LET OP: De ankers of de golven staan dus steeds op de onderkant van de kaarten!

Leg de stapel zeebodemkaarten nu midden op tafel en verspreidt alle kaarten met draaiende bewegingen over de tafel (alsof je ze wilt schudden op tafel met 2 handen). Als je klaar bent liggen de kaarten ongeveer in een gebied van 40 bij 40 cm. Er mag geen kaart los liggen van de groep. Er ligt nu voor je op tafel een zeebodem, waarbij enkele kaarten vrij liggen om geborgen te worden.



Schud nu de handkaarten. Iedere speler krijgt 5 handkaarten.
Van de rest van de kaarten worden er 3 kaarten open neergelegd; dit is de Markt. De rest van de kaarten wordt gesloten neergelegd en vormt de Pakstapel.

Iedere speler krijgt een Hulpkaart.
De jongste speler mag beginnen.

Het spel:
Iedere speler probeert zoveel mogelijk waardevolle schatten van de zeebodem te bergen en zodoende de meeste punten te verzamelen (Bergen betekent: van de zeebodem halen.).

Spelregel 1: Alleen kaarten die volledig vrij liggen mogen van de zeebodem worden geborgen, door het spelen van de juiste combinatie handkaarten. De benodigde combinatie handkaarten voor elke zeebodemkaart staat vermeld op je Hulpkaart.

Spelregel 2: Bij aanvang van het spel, mag je in 1 beurt 3 acties uitvoeren tot het moment waarop je een zeebodemkaart bergt. Zodra je 1 zeebodemkaart hebt geborgen, wordt het aantal acties bepaald door het aantal ankers of golven zoals die zich op de achterkant van die kaart bevinden.

Uitleg ankers of golven:
Van de geborgen zeebodemkaarten vormt elke speler een stapel voor zichzelf, waarbij de laatst gepakte kaart boven ligt met de anker- of golfzijde duidelijk zichtbaar boven.

Spelregel 3: Het aantal ankers op de achterkant van een geborgen zeebodemkaart, geeft aan hoeveel acties je de volgende beurt mag doen. Het aantal acties per beurt is dus altijd 1, 2 of 3.
z.o.z.

Als er 1, 2 of 3 golven verschijnen op de achterkant van een geborgen zeebodemkaart, is dat een teken dat de zee te onstuimig wordt om schatten te bergen. Je trekt je dus terug in een veilige haven. De overgebleven zeebodemkaarten worden, liggend op tafel, weer door elkaar geschud (door de speler die de beurt heeft) zodat er een nieuwe zeebodem ontstaat. Je beurt is hierna meteen voorbij. Net als bij de ankers geeft het aantal golven aan hoeveel acties je de volgende beurt mag doen.

Uitleg acties:
1. Zeebodemactie;
Hiermee kun je kaarten van de zeebodem bergen met de juiste combinatie handkaarten. Je legt de benodigde combinatie handkaarten op de Aflegstapel en pakt de zeebodemkaart van je keuze. Een zeebodemkaart bergen, is 1 actie.

2. Trekken van de Pakstapel;
Hiermee kun je handkaarten trekken van de Pakstapel. Je legt hierbij 1 kaart op de Aflegstapel en pakt een nieuwe kaart van de Pakstapel. Een handkaart ruilen, is 1 actie.

3. Handelen met de Markt;
Hiermee kun je handkaarten ruilen met de Markt;
Een handkaart ruilen, is 1 actie. Op het moment dat de Markt 3 dezelfde kaarten heeft, wordt de gehele Markt op de Aflegstapel gelegd en worden er 3 nieuwe kaarten neergelegd vanaf de Pakstapel; deze vormen de nieuwe Markt. Dit kan op elk moment gebeuren, dus ook midden in 1 beurt. (De beurt mag vervolgens dus nog worden uitgespeeld)

4. 'Kaartje Kapen' bij een Tegenspeler;
Hiermee kun je bij een Tegenspeler 1 specifieke handkaart kapen. Je vraagt de gewenste kaart van je Tegenspeler en die mag dit verzoek NIET weigeren. Je moet hem echter wel weer in ruil 1 van je eigen handkaarten geven. Dit mag maximaal 1 handkaart per Tegenspeler zijn per beurt. Heeft de Tegenspeler de gevraagde kaart niet, dan is wel 1 actie gebruikt.

5. Handkaarten toevoegen;
Voor elke actie die je (over) hebt mag je een kaart van de Pakstapel op de hand nemen. Je mag echter als speler nooit meer dan 10 kaarten op handen hebben (Spelregel 4).

Niet alle acties gebruiken;
Een speler is vrij om ervoor te kiezen om niet al zijn acties te gebruiken in zijn beurt. Je moet echter elke beurt minimaal 1 actie spelen.

VOORBEELD: Een speler mag, indien hij 3 acties mag doen in zijn beurt, (in willekeurige volgorde) 1 kaart trekken van de Pakstapel, 1 kaart handelen op de Markt en 1 zeebodemkaart bergen, maar hij zou ook 3 kaarten mogen handelen met de Markt.

Spelregel 4: Een speler moet na zijn beurt minimaal 5 kaarten, maar maximaal 10 kaarten op handen hebben. Heb je dus na een beurt minder dan 5 kaarten, vul deze dan aan tot 5 vanaf de Pakstapel. Als de Pakstapel op is, wordt de Aflegstapel geschud en opnieuw als Pakstapel neergelegd.

Spelregel 5: Als er geen zeebodemkaart vrij ligt, dient de zeebodem opnieuw geschud te worden. Als de beurt nog niet voorbij is, wordt deze nog uitgespeeld. Het schudden van de zeebodem dient in dit geval blind te gebeuren door de speler die de beurt heeft.

Spelregel 6: De speler die aan het eind van het spel de meeste zeebodemkaarten heeft met alleen zand erop, krijgt 3 bonuspunten. Bij gelijke stand (bijvoorbeeld 2 spelers met elk 5 zandkaarten) worden er geen bonuspunten toegekend.

Tactiek:
Als speler moet je niet alleen kijken welke zeebodemkaart vrij ligt, maar zal je ook een inschatting moeten maken van de kaarten die zich daaronder bevinden en vooral welke schatten zich op deze kaarten bevinden. Omdat zeebodemkaarten over elkaar heen liggen, zal je goed moeten kijken waar de schatten liggen en welke schat jij graag wilt bergen.

Einde van het spel:
Als alle kaarten van de zeebodem zijn geborgen, is het spel afgelopen. De spelers tellen nu ieder voor zich de totaal behaalde punten van de zeebodemkaarten en de bonuspunten. Degene met de meeste punten is de winnaar. Bij een gelijke stand is de winnaar degene die de zeebodemkaart met de hoogste waarde in bezit heeft.

© copyright 418ART, december 2013

GOUDJACHT

OP ZOEK NAAR DE SCHATTEN VAN DE LUTINE