

OH MY GOLD!™



SPELREGELS



MARIE & WILFRIED FORT



INLEIDING

Alle hens aan dek! Eindelijk ligt de meest begeerde schat der zeeën binnen handbereik! Werp het anker uit om al die geheimzinnige schatkisten te gaan openen en ze aan boord van je schip te halen!

Maar kijk uit, je bent niet de enige zeerover die deze fantastische schatten begeert!

SPELMATERIAAL

- 4 dobbelstenen
- 18 Schatkistkaarten
- 4 Schipkaarten

OPSTELLING

- Elke speler ontvangt een Schipkaart die hij voor zich neerlegt.
- Schud de Schatkistkaarten en vorm een dek, met de Sleutelzijde zichtbaar en plaats deze vervolgens in het midden van de tafel.
- Neem de eerste drie kaarten en leg deze met de Sleutelzijde zichtbaar in het midden van de tafel.





De jongste speler begint en het spel verloopt daarna om beurten, met de klok mee.

VERLOOP VAN EEN PARTIJ

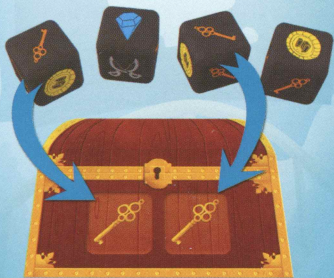
De speler wiens beurt het is, gooit de 4 dobbelstenen. Als hij niet tevreden is met het resultaat van de dobbelstenen, mag hij nog een keer alle dobbelstenen gooien.

Daarna moet hij zijn dobbelstenen gebruiken door ze op de kaarten te plaatsen teneinde de **schatkisten te openen**, en/of om de **schatkisten aan boord** van zijn Schip te laden. Je mag slechts je dobbelstenen plaatsen als je alle vakjes op de kaart kan invullen. Als een of meer dobbelstenen niet op een kaart kunnen worden geplaatst, dan worden ze opzij gelegd (ze mogen niet meer gebruikt worden tijdens deze spelronde).

Zodra de 4 dobbelstenen op kaarten zijn geplaatst en/of opzij zijn gelegd, kan de speler:

Schatkisten openen

De Sleutelzijden die verkregen werden door het gooien van de dobbelstenen dienen om een of meer Schatkisten in het midden van de tafel te openen. Schatkisten zijn gesloten met één, twee of drie sleutels. De speler moet evenveel Sleutelzijden op de Schatkist plaatsen als er sleutels afgebeeld staan op de Schatkist. Hoe meer Sleutels er op een kist afgebeeld staan, hoe waardevoller de schatten zijn die ze bevatten.

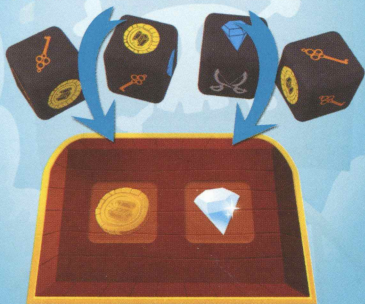


Nadat het juiste aantal Sleutels op de kaart is geplaatst, draait de speler deze Schatkistkaart om en plaatst ze voor zijn Schip, met de schatzijde zichtbaar voor alle spelers.

De schatten op het Schip laden.

De «Gouden munten» en «Diamanten» die verkregen werden door het gooien van de dobbelstenen dienen om de Schatten op je Schip te laden.

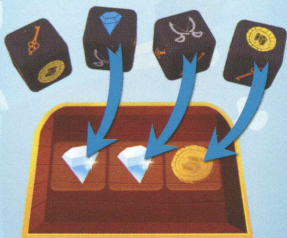
Een speler kan een of meer Schatkistkaarten vullen die zich voor zijn Schip bevinden door er de overeenstemmende dobbelstenen op te plaatsen.



De aldus voltooide kaarten worden in alle veiligheid onder de Schipkaart geplaatst en vormen de buit van de speler. Elke Gouden munt en elke Diamant van zijn buit brengt aan het einde van het spel 1 punt op voor de speler.

De «Sabelzijde»

Op sommige zijden van de dobbelstenen kunnen ook **Sabels** afgebeeld staan. Sabels hebben de functie van een joker en kunnen een Gouden munt, een Diamant of een Sleutel vervangen.



De «Visgraatkaarten»

Deze Schatkist bevat al lang geen schatten meer! Deze kaarten moeten rechtstreek in het Schip worden geladen en brengen aan het einde van het spel geen punten op.



Aan het einde van zijn beurt geeft de speler de 4 dobbelstenen door aan zijn linkerbuurman en vervangt de Schatkistkaarten die hij tijdens zijn beurt heeft genomen door nieuwe kaarten van het dek, zodat er steeds 3 Schatkistkaarten zichtbaar zijn in het midden van de tafel.

EINDE VAN DE PARTIJ

Het einde van het spel is nabij zodra een speler de laatste Schatkist opent. Vanaf dat moment speelt elke speler (inclusief de speler die de laatste Schatkist heeft geopend) nog een keer. Elke speler telt dan de punten van zijn buit op; elke Gouden munt en elke Diamant brengt een punt op. Visgraten brengen niets op!

De speler met de grootste buit wint het spel. In geval van gelijkspel is het de speler met de meeste Diamanten die tot winnaar wordt uitgeroepen.

Als dit niet voldoende is, is het de speler met het kleinste aantal Visgraten op zijn Schip die uitgeroepen wordt tot winnaar.

En als de gelijke stand daarna nog blijft bestaan, worden de spelers gezamenlijk tot «grote winnaars» verklaard.

VARIANT VOOR FIJNPROEVERS

Na zijn eerste gooi mag de speler een of meer dobbelstenen op kaarten plaatsen. Hij mag dan overblijvende dobbelstenen nog een keer gooien.



VARIANT VOOR OUDE ZEEBONKEN

(vanaf 6 jaar)

Bovenop de basisregels van het spel, kunnen spelers de Schatten stelen die nog niet in het Schip van een tegenstander zijn geladen. Om de Schatten te stelen, moet je na het gooien van de dobbelstenen aan deze 2 voorwaarden voldoen:

- plaats een dobbelsteen met de “Sabelzijde” op de Schipkaart van een tegenstander,
- voltooi een of meer schatkistkaarten voor dit zelfde Schip.

Als aan deze voorwaarden is voldaan, mag de speler de gestolen Schatkistkaart(en) rechtstreeks op zijn Schip laden!



© 2019 Blue Orange Edition. Oh my Gold! en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontwikkeld in Frankrijk. www.blueorangegames.eu