

# Canaletto

Auteur: Günter Cornett

Uitgegeven door Hans im Glück, 1995

Een veilingspel voor 3 tot 4 spelers vanaf 12 jaar.

---

## Spelvoorbereiding

- Verdeel de 34 kunstwerken (rechthoeken met donkere achtergrond) over de paleizen. Zorg dat er in elk paleis minstens 1 en hoogstens 3 verschillende werken liggen.
- Elke speler krijgt een joker (rond schijfje met maskers).
- Elke speler krijgt de 3 markeringsschijfjes van eenzelfde kleur en legt er eentje van op veld 30 van de puntentabel.
- De waardeplaatjes worden omgekeerd links op het spelbord gelegd en pas daarna omgedraaid (de 2 overige terug in de doos).
- De gondel en de zuil plaats je in hetzelfde paleis naar keuze.

## Doel van het spel

Wie bij het einde van het spel de meeste punten behaalt op de puntentabel wint. Het spel eindigt zodra slechts nog 2 verschillende types kunstschaten beschikbaar zijn na een veiling.

## Spelverloop

Het spel verloopt over verschillende speelronden. Elke ronde bestaat uit een veiling. Deze eindigt zodra er nog slechts één speler biedt. In elke ronde worden 1 tot 3 kunstwerken geveild. Eventueel worden bepaalde types kunstwerken weer verkocht.

### 1. Het paleis

Ze herbergen de kunstwerken. Alle kunstwerken die zich in dat paleis bevinden, worden gelijktijdig als pakket verkocht. Elk paleis dient ook als speelveld waarop de gondel in uurwijzerzin wordt verplaatst.

### 2. De Gondel

De gondel wandelt met elk bod van de spelers steeds verder weg van de zuil. De afstand is steeds gelijk aan de verhoging van het bod.

Als speler A b.v. 4 biedt, wordt de gondel 4 paleizen verder geplaatst. Als speler B dan b.v. 6 biedt, wordt de gondel 2 paleizen verschoven.

Ze duidt ook aan in welk paleis gedurende de volgende ronde een veiling plaats

vindt. Indien dit paleis toevallig leeg is, moet je de gondel maar opschuiven tot het eerst volgende paleis met kunstwerken.

### 3. **De zuil**

De zuil blijft tijdens het bieden in het paleis staan. Zo ziet iedereen duidelijk welke kunstwerken geveild worden. Na de verkoop wordt ze bij de gondel geplaatst.

### 4. **De getallenlijst**

Ze dient om het vermogen en de eventuele schuld van elke speler aan te duiden.

### 5. **De markeringsschijfjes**

Elke speler beschikt over 3 schijfjes. Eentje wordt bij het begin van het spel op veld 30 geplaatst. Het tweede dient om bij meer dan 70 punten het nieuwe tental aan te duiden. Het doorkruiste schijfje dient om eventuele gemaakte schulden aan te duiden.

Op het einde van een ronde worden de schijfjes van de spelers verplaatst:

- omlaag, als ze iets aangekocht hebben
- omhoog, als ze iets verkocht hebben

### 6. **De waardelijst**

Hier liggen de plaatjes die de waarde aanduiden bij verkoop van kunstwerken. Eerst wordt de linkerkolom van boven naar beneden genomen en dan pas de rechterkolom van boven naar beneden. Na een verkoop gewoon het plaatje draaien.

### 7. **DE VEILING**

Een startspeler begint de eerste ronde. Hij mag passen of een bod doen. Als hij past, kan hij in deze ronde niet meer meebieden. Als hij een bedrag noemt, verplaatst hij de gondel evenveel velden. Dan doet de rechterbuur een hoger bod of past. Biedt hij meer, dan verplaatst hij de gondel zoveel velden als het verschil met het vorig bod. Zo gaat het bieden en verplaatsen van de gondel verder totdat nog ÈÈn speler overblijft.

### 8. **VERKOOP**

Zodra alle kunstwerken van een bepaalde soort geveild werden, moeten ze gelijk weer verkocht worden.

Elke groep bevat 2, 3 of 4 gelijke werken (de stippen naast hun symbool duiden dit aan). Elk apart kunstwerk van deze groep is zoveel punten waard als aangeduid op het bovenste vrije plaatje van de kolommen links.

De verkoop gebeurt aan de bank en de spelers die dergelijke kunstwerken bezitten krijgen hun geld bij op de puntenlijst.

## 9. Verkoop van meerdere groepen in eenzelfde ronde

Het kan gebeuren dat na een veiling meerdere soorten kunstwerken niet meer beschikbaar zijn in de paleizen. De speler die aan de beurt was, beslist in welke volgorde ze verkocht worden.

## 10. Schulden

Een speler mag meer bieden dan hij eigenlijk bezit. Hij zet dan het doorkruiste schijfje op het overeenkomende getal (dat dan zijn schuld aanduidt). Als hij later weer geld verdient, wordt zijn gewoon schijfje weer verplaatst. Maar het schuldenschijfje blijft staan!

Op het einde van het spel moeten de schulden "dubbel" van de winst afgetrokken worden!

## 11. De jokers

Elke speler mag één keer tijdens het spel de kunstwerken in een bepaald paleis gratis aankopen:

- er moet reeds een bod geopend zijn door om het even wie
- het actuele bod mag niet hoger dan 15 zijn

# Einde van het spel

Zodra na een bepaalde veiling hoogstens nog twee verschillende soorten kunstwerken in de paleizen staan, eindigt het spel.

Elke speler die schulden heeft, trekt dit bedrag eerst dubbel af van zijn vermogen. Wie nu het grootste vermogen bezit, wint het spel.

---

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief