

Gold Connection

Sid Sackson

Voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar

Spelduur : ca. 1 uur

Vrij vertaald door Lode Pottie – Spellclub Incognito - Waregem

Doel van het spel

Wie op het einde van het spel de meeste en de meest waardevolle goudstaven verzamelt wint het spel. Complete 5- en 6-series brengen extra bonuspunten op.

Materiaal

Spelbord

84 goudstaven (per kleur 6x1, 5x2, 4x3, 3x4, 2x5, 1x6)

4 transportkoffers

4 roverstenen

4 pijlen

20 troostfiches

2 dobbelstenen

1 beurtmarker

Korte speluitleg voor diegene die het spel al gespeeld hebben - zie p.7

Vorbereiding

Op het spelbord staat een banksafe met 14 brandkasten. Iedere kast is een speelveld. De meeste kasten zijn genummerd. De nummering wordt enkel gebruikt voor de startopstelling van de roverstenen. De muur wordt gebruikt als beurtteller. Hij toont hoeveel beurten er nog resten om de brandkasten leeg te maken. Iedere speler verplaatst de beurtmarker bij het begin van zijn beurt.

Daarna worden alle 84 goudstaven willekeurig verdeeld over alle brandkasten (ook deze zonder nummer). Per brandkast worden 6 goudstaven gelegd.

De 20 troostfiches worden naast het spelbord gelegd.

Iedere speler ontvangt een transportkoffer, een roversteen en een pijl van dezelfde kleur.

De transportkoffer wordt voor zich op de tafel gelegd en bestaat uit:

- een aflegvak (op het kofferdekseel), waar de in de spelbeurt verzamelde goudstaven worden geplaatst;
- genummerde velden in vier kleuren, waarop de goudstaven op het einde van de spelbeurt geplaatst worden. Per kleur kunnen er drie series (van 4, 5 en 6 goudstaven) verzameld worden. **Als men met vier spelers speelt wordt de rij van 4 niet gebruikt!**

De startvelden voor de roverstenen worden bepaald door met de twee dobbelstenen te gooien. Men kan daarbij kiezen of men de waarde van één van de dobbelsteen of van beide dobbelstenen neemt. De oudste speler begint en zet zijn roversteen op de brandkast met het gedobbelde getal. Op iedere brandkast mag slechts één roversteen staan. Is het gedobbelde veld al bezet, dan moet de speler zolang dobbelen tot hij op een vrij veld kan staan.

Diegene die staat op de brandkast met de hoogste waarde legt als eerst zijn pijl op zijn roversteen, de andere volgen in wijzerszin. De pijl wijst de richting aan waarin men zal bewegen in zijn eerste beurt. Men mag niet over de muren lopen.

De speler die op de brandkast staat met de hoogste waarde begint en plaatst de beurtmarker op het eerste vak van beurtenteller. Hij mag al eerste beginnen, de anderen volgen in wijzerszin.

Spelverloop

Iedere speler verplaatst zijn pijl over het bord om goudstaven uit de brandkasten te nemen en van andere spelers goudstaven af te nemen.

Belangrijk daarbij is dat de goudstaven volgens kleur en volgens oplopende volgorde in de koffer geplaatst worden.

Bij iedere actie bepaalt de dobbelsteen, of de actie gelukt is. Hoe langer de weg en hoe waardevoller de buit zijn, des te hoger het aantal ogen men moet gooien.

Als de dobbelsteenworp **gelukt** is, beslist de speler zelf of hij verder speelt om zo in dezelfde beurt nog meer goudstaven te verzamelen. Enkel wanneer de speler vrijwillig beslist om te stoppen, mag hij de in zijn aflegvak liggende goudstaven in zijn transportkoffer plaatsen.

Als de dobbelsteenworp **mislukt** is, gaan de verzamelde goudstaven van zijn aflegvak terug naar de brandkast waar de pijl ligt. De pijl keert terug naar zijn uitgangspunt, de roversteen.

Wie risico's neemt en wat geluk heeft kan tijdens een beurt veel goudstaven verzamelen.

Het bewegen

Wie aan beurt komt verplaatst de beurtmarker één veld (de startspeler zet de marker op het eerste veld)

Daarna verzet hij zijn pijl één of meerdere velden verder. De roversteen blijft staan. Iedere speler beslist zelf hoe ver hij zijn roversteen plaatst. Men verplaatst de pijl steeds in de richting waar de pijl naar wees: men mag geen rechtsomkeer maken. Enkel op de niet genummerde brandkasten (op de uiteinden van de middengang) kan men twee richtingen kiezen. De pijl mag langs iedere brandkast passeren, zelf langs

een plaats waar al een andere speler staat. Men kan echter niet over de muren springen.

Brandkasten leegmaken

Wie met zijn pijl op een veld staat waar geen vreemde roversteen staat, kan deze brandkast leegmaken. De speler geeft aan welke goudstaven hij wil verzamelen door ze naast de brandkast te schuiven. Hij kan zoveel goudstaven nemen als hij wil, ze mogen van verschillende kleuren zijn.

ⓘ *Speltip*

Op het einde van de beurt worden de goudstaven in oplopende volgorde en volgens kleur aangelegd in de transportkoffer. Het heeft dus geen zin om in het begin van het spel goudstaven met een grote waarde te verzamelen.

De speler neemt de goudstaven, die hij wil verzamelen, legt ze naast brandkast en gooit met de twee dobbelstenen:

- hij telt de stappen die zijn pijl in deze beurt verplaatst werd;
- en telt er de getallen van de goudstaven bij.

De som moet met de beide dobbelstenen bereikt worden of overtreffen.

Voorbeeld 1:

Een speler verplaatst zijn pijl twee velden en neemt de blauwe staven 2 en 3 uit de brandkasten. Om te slagen moet hij dus minstens 7 werpen (2+2+3).

Lukt het, dan blijven de uitgekozen goudstaven naast de brandkast liggen (men mag ze nog niet in de genummerde velden leggen!)

Daarna kan hij:

- zijn spelbeurt beëindigen en de goudstaven in de genummerde velden plaatsen;
- of zijn spelbeurt verder zetten, de goudstaven in zijn aflegvak leggen en zijn pijl verder verplaatsen om nog meer goudstaven te verzamelen.

Lukt het niet, dan moet de speler alle goudstaven naast de brandkast terugleggen op het spelbord. De goudstaven worden in de brandkast gelegd waar de pijl zich bevindt. Daarna wordt de pijl terug op de roversteen gelegd. De beurt is beëindigd en de volgende speler is aan de beurt.

Beurt verder zetten

Als de speler na een gelukte dobbelsteenworp beslist om verder te spelen, verplaatst hij zijn pijl terug één of meerdere velden. Daardoor verhoogt hij het aantal ogen dat hij moet gooien om te slagen, men moet steeds de volledige afstand tellen tussen de pijl en de roversteen!

Voorbeeld 2:

Nadat de in het eerste voorbeeld worp gelukt is, zet de speler zijn pijl één veld verder. Hij neemt de blauwe 1 en de gele 1 uit de volgende brandkast. Ditmaal moet hij minstens 5 (3+1+1) gooien, omdat hij in dezelfde beurt al twee velden verplaatst had.

Beurt beëindigen

Na een gelukke dobbelsteenworp kan de speler zijn spelbeurt vrijwillig beëindigen:

- hij neemt zijn roversteen van het uitgangsveld en legt hem op het veld van de pijl, de pijl wordt boven de steen gelegd.
- daarna sorteert hij de goudstaven, die naast de brandkast of in zijn aflegvak liggen, in oplopende volgorde op de genummerde en gekleurde velden.

Men kan in zijn beurt beslissen om geen goudstaven uit een brandkast te halen. Men mag dit alleen doen als er geen ander speler op hetzelfde veld staat.

In dit geval moet de speler toch met de dobbelsteen gooien, hij moet daarbij enkel het aantal ogen dat nodig is voor het verplaatsen van zijn roversteen. Lukt hem dat niet dan moet hij de goudstaven die naast de brandkast of in zijn aflegvak liggen terug op het spelbord leggen en pijl terug op de roversteen plaatsen.

Goudstaven sorteren

Wie zijn spelbeurt vrijwillig beëindigt, sorteert de goudstaven, vanuit zijn aflegvak, naar kleur en legt ze op de genummerde velden in zijn transportkoffer.

Ter herinnering: bij vier spelers blijft de rijen van 4 leeg.

De series worden in oplopende volgorde verzameld. Eerst wordt de goudstaven met waarde 1 gelegd, dan waarde 2 enz. . Kan een speler de goudstaven niet afleggen, omdat er een nummer ontbreekt, komen deze goudstaven terug op het spelbord (in de brandkast waar de roversteen en de pijl staan). Het aflegvak moet volledig leeggemaakt worden.

Voorbeeld 3:

Een speler heeft de groene goudstaven 1, 3, 3 en 4 verkregen. Uit een vroegere beurt heeft hij al de groene 1 en 2 verzameld. Hij kan de groene rij aanvullen met 3 en 4. Met de groene goudstaf 1 begint hij een nieuwe rij. De tweede goudstaf met 3 kan hij niet afleggen aangezien hij geen 2 heeft. Hij legt de 3 terug op het spelbord.

ⓘ *Speltip*

Bij het plaatsen van de goudstaven moet iedere speler beslissen in welke rij hij ze legt. Voor een volledige 5-serie krijgt men op het einde 5, voor een 6-rij krijgt men 10 bonuspunten. De 6-serie is natuurlijk moeilijker te vervolledigen dan een 5-serie, daar er van de 6 per kleur slechts één goudstaf is. Liggen op het einde van het spel slechts 5 goudstaven in een 6-serie dan krijgt men geen bonuspunten. Verplaatsen van de goudstaven in de transportkoffer mag nooit, dus “Tafel plakt”.

Troostfiches

Iedere keer wanneer de dobbelsteenworp van een speler mislukt, krijgt hij twee troostfiches. Men mag echter **maximaal 5 fiches** bezitten, dus als de speler al 4 fiches heeft, krijgt hij er slechts 1 bij.

Wie fiches heeft kan, om zijn dobbelsteenworp te verbeteren, daarvan zoveel inzetten als hij wil. Daarbij geldt dat 1 fiche als 1 extra dobbelsteenog. Het inzetten van de fiches moet niet voor het gooien van de dobbelstenen gebeuren. Ingezette fiches komen terug in de voorraad. Wie door het inzetten van fiches een dobbelsteenworp lukt, kan geen nieuwe troostfiches krijgen doordat hij zo laag gedobbeld heeft. Spelers kunnen met hun fiches dus ook gokken op een dobbelsteenworp van meer dan 12.

Vreemde transportkoffers plunderen

Wie **minstens 10 goudstaven** heeft verzameld in zijn koffer, veroorzaakt jaloezie bij de andere rovers. Wie aan beurt is kan, als hij wil, met zijn pijl op de roversteen gaan staan van deze spelers en van zijn tegenspeler goudstaven stelen. De tegenstander kan zich daartegen niet verzetten.

Het plunderen gebeurt net zoals het leegroven van de brandkasten. De speler zegt welke goudstaven hij uit de transportkoffer wil nemen en legt ze in het aflegvak van de aangevallen speler. De getalenrijen worden van boven naar onder geplunderd (het hoogste cijfer in de 4,5 of 6-serie eerst).

Voorbeeld 4:

Van de 6-serie moet eerst goudstaaf 4, van de 5-serie moet eerst goudstaaf 2 genomen worden. De speler kan ook meerdere goudstaven van een rij afnemen. De aangeduide goudstaven komen in het aflegvak van de koffer van de aangevallen speler. Dan wordt met de dobbelstenen gegooid om na te gaan of de roof gelukt is.

Lukt de dobbelsteenworp, moet de speler zijn beurt verder zetten en zijn pijl verder zetten. Hij mag zijn beurt niet op dit veld beëindigen en mag ook geen goudstaven proberen te stelen uit deze brandkast.

Mislukt de worp, krijgt de speler die beroofd wordt, twee troostfiches van de voorraad. En legt de goudstaven van zijn aflegvak terug in de genummerde velden, hij moet daarbij de staven terug op dezelfde plaats leggen als daarvoor!

De speler, die aan de beurt was, moet al de goudstaven van in zijn aflegvak terug in de brandkast leggen waar zijn pijl op staat. Daarna zet hij zijn pijl terug op zijn roversteen.

📌 *Speltip*

Wie een vreemde transportkoffer leegrooft, moet de benen nemen en zo ver mogelijk weg lopen. Hij kan er zeker van zijn dat de beroofde speler zijn gestolen goudstaven terug zal willen als zijn pijl in dezelfde richting wijst!

Speleinde en puntentelling

Het spel eindigt wanneer de beurtmarker het laatste veld bereikt. De speler die hem daar geplaatst heeft, is nog voor het laatst aan de beurt.

Daarna worden de punten geteld. Iedere speler telt zijn punten:

- tel de cijfers van de goudstaven samen;

- en tel er voor de complete 5-series 5 en voor de complete 6-series 10 bonuspunten bij.

Wie het hoogste puntental bereikt wint. Bij gelijkstand wint deze met meeste troostfiches, is het dan nog gelijk dan hebben we twee winnaars.

Nog vragen?

Wie aan beurt is, moet zijn pijl minstens één veld verplaatsen. Hij mag niet blijven staan. Hij mag ook geen goudstaven nemen uit de brandkast waar hij zijn beurt begint.

Wie zijn beurt beëindigt op een niet-genummerd veld, moet bij het leggen van de pijl bepalen in welke richting hij de volgende beurt zal bewegen. Hij moet de pijl duidelijk in een bepaalde richting plaatsen.

Wie tijdens zijn dobbelsteenworp pech had en een kleiner getal werpt dan nodig, moet zijn pijl terug op zijn roversteen plaatsen en mag daarbij de oorspronkelijke richting niet wijzigen.

Brandkasten die bezet zijn door de roversteen en de pijl van een andere speler mogen niet geplunderd worden.

Het is ook verboden een brandkast of een vreemde transportkoffer tweemaal in een zelfde beurt te plunderen.

De beurtmarker wordt enkel verplaatst wanneer een speler aan de beurt komt, en niet wanneer hij zijn beurt verder zet.

Wie minstens 10 goudstaven bezit kan door de andere spelers beroofd worden. Bij het plunderen van transportkoffers van tegenstanders kan een speler zoveel goudstaven plunderen als hij wil, het aantal goudstaven mag daarbij zelf onder de 10 gaan.

Spelvariante

Met kan ook op voorhand afspreken om het moment waarop het spel eindigt anders te bepalen dan met de beurtmarker.

Het spel eindigt wanneer een speler twee (6-series) of drie (5-series) complete rijen heeft. Bij deze variante dient iedere speler de transportkoffers van de andere spelers in de gaten te houden. Het kan dus gebeuren dat de speler, die het spel beëindigt, niet de winnaar is!

Nawoord

De gouddieven hebben echter niet lang reden tot feesten. Als ze bij het ochtendgloren de kluis verlaten, worden ze door de politie opgewacht.

Kort speluitleg

Speldoel

De meeste en waardevolle goudstaven verzamelen.

Spelvoorbereiding

Goudstaven mengen en in iedere brandkast 6 goudstaven leggen.

Troostfiches naast het veld leggen

Iedere speler krijgt een transportkoffer, roversteen en pijl van dezelfde kleur.

Startvelden van de roverstenen bepalen met de twee dobbelstenen (slechts één roversteen per veld)

Pijl op de roversteen leggen (pijlrichting is verplaatsingsrichting)

De speler op de brandkast met de hoogste waarde begint.

Bij 4 spelers wordt de 4-series niet gebruikt.

Spelverloop

Beweging

Beurtmarker één veld verplaatsen (startspeler zet de marker op het eerste veld)

Pijl één of meerdere plaatsen verzetten in de pijlrichting.

Brandkasten leegplunderen

Dit kan enkel gebeuren in een brandkast waar geen andere roversteen staat.

Procedure

- goudstaven uitzoeken en naast de brandkast leggen
- dobbelsteenworp uitvoeren. De som van de ogen moet minstens even hoog zijn als het totaal van het aantal zetten en de waarde van de goudstaven.
- Als de worp lukt:
 - o Plaats de staven in het aflegvak;
 - o Spelbeurt beëindigen of de spelbeurt verder zetten.
- Als de worp niet lukt:
 - o Goudstaven van het aflegvak terug in de brandkast leggen waar de pijl ligt.
 - o De pijl terug op de roversteen leggen volgens de richting die hij aanwees.
 - o Neem twee troostfiches (met een max. van 5)

Spelbeurt verder zetten

- de pijl terug één of meerdere velden vooruit zetten;
- en eventueel nog andere goudstaven plunderen.

Men mag deze acties enkel doen als er geen ander speler op hetzelfde veld staat.

Spelbeurt beëindigen

1) Na een gelukte worp

De roversteen onder de pijl leggen

Goudstaven van het aflegvak in de transportkoffer leggen

2) Beurt beëindigen zonder goudstaven te verzamelen

Enkel op een vak waar geen andere speler aanwezig is

Dobbelsteenworp moet genoeg zijn om de verplaatsing te kunnen doen.

Goudstaven sorteren

Enkel toegestaan, wanneer spelbeurt vrijwillig beëindigd werd.

Goudstaven uit het aflegvak per kleur en op de genummerde velden leggen

Men moet de rijen aanvullen in oplopende volgorde.

Goudstaven die niet in de oplopende volgorde passen komen terug op het spelbord.

Troostfiches

Als de beurt mislukt krijgt de speler twee troostfiches

Een speler mag maximum 5 troostfiches hebben

Troostfiches verbeteren de dobbelsteenworp 1 fiche = 1 punt

Plunderen bij transportkoffers van tegenspelers

Wie minstens 10 goudstaven heeft, kan beroofd worden:

- de pijl wordt op een vreemde roversteen gelegd.
- Goudstaven uit de vreemde transportkoffer nemen en in het aflegvak van de vreemde transportkoffer leggen (de rijen moeten van boven naar onder geplunderd worden)
- Dobbelsteenworp uitvoeren.

Lukt de worp:

Goudstaven verzamelen en spelbeurt verder zetten (beurt hier beëindigen is niet toegestaan!)

Lukt de worp niet:

De speler, die beroofd werd, ontvangt twee troostfiches en legt de gestolen goudstaven (uit zijn aflegvak) terug op de genummerde velden.

De speler, die aan beurt is, moet de goudstaven, die in zijn eigen aflegvak liggen, terug op het veld leggen waar zijn pijl staat. Hij legt zijn pijl terug op zijn roversteen.

Speleinde en puntentelling

Het spel eindigt wanneer een speler de beurtmarker op veld 36 legt en aansluitend zijn beurt uitvoert.

Puntentelling:

Cijfers van de goudstaven in de transportkoffers optellen

+ 5 bonuspunten per complete 5-serie

+ 10 bonuspunten per complete 6-serie

Bij gelijkstand → deze met de meeste troostfiches

Indien nog gelijkstand, twee winnaars.