

**Deze vertaling wordt u aangeboden door de Forum federatie van**

**gezelschapsspellenclubs.**



Vertaling door Marc Van den Branden

# DAS GOLD DER MAYA

## Doel van het spel

Elke speler tracht volledige schrifttabletten (schijven) te maken. Afhankelijk van het materiaal waaruit de tafel bestaat, levert het meer of minder punten op. De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- . 4 grote ronde verzamelborden
- . 4 schuilplaatsen of schermpjes met daarop een kort overzicht van het beschikbare spelmateriaal
- . 5 schijfvormige schrifttabletten in verschillende grondstoffen (goud waarde 4, zilver waarde 3, brons waarde 2, jade waarde 1 en steen waarde 0) met in totaal 30 scherven (6 per grondstof). De voor- en achterzijde van de scherven bestaan uit verschillende materialen. De scherven zijn in verschillende hoeveelheden voorhanden in 3 verschillende grootten : 1/4 (5 maal), 1/6 (15 maal) en 1/8 (10 maal).
- . 1 rechthoekig veilingsbord verdeeld in 3 delen
- . 40 glazen parels
- . 1 stoffen buidel
- . 1 spelhandleiding

## Spelvoorbereiding

- . Elke speler ontvangt :
  - . 1 verzamelbord dat hij voor zich op tafel legt. Hierop worden de verzamelde scherven gelegd.
  - . 10 glazen parels die het geld voorstellen.
  - . 1 schermpje om zijn parels achter te verbergen.

- . De 3 scherven worden geschud en in de stoffen buidel gestopt. De buidel wordt midden op tafel gelegd naast het veilingsbord.
- . Er wordt een beginspeler aangeduid. Hij neemt na elkaar 3 scherven evenwijdig met de tafel uit de buidel en legt deze zodanig op het veilingsbord dat de spelers slechts één zijde van de scherven zien.
- . Op het schermpje staat afgebeeld welke materialen naast elkaar gelegd mogen worden. Naast vanzelfsprekend dezelfde materialen, mogen alleen materialen met een waardeverschil van één, naast elkaar gelegd worden. Zo mag goud alleen naast goud of zilver gelegd worden, zilver naast zichzelf, goud of brons,... Op elke scherf geven de afgebeelde parels aan uit welk materiaal aangrenzende scherven mogen bestaan. Op de voor- en achterzijde staan verschillende materialen afgebeeld (zie schermpje).

## Spelverloop

### . Veiling van een scherf

**Elke speler die aan de beurt is - uitgezonderd de startspeler die 3 scherven moet nemen - neemt blind één scherf uit de buidel en legt deze zonder de achterzijde ervan te bekijken op het achterste veld van het veilingsbord. De 2 nog op het veilingsbord liggende scherven schuiven één veld vooruit.**

**Als er 3 scherven op het veilingsbord liggen, volgt de veiling waaraan alle spelers deelnemen. Elke speler neemt zo veel glazen parels uit zijn voorraad als hij wil - dus ook 0 - in zijn hand en strekt zijn hand gesloten uit. Alle spelers openen gelijktijdig hun hand. De speler die het meeste geboden heeft, geeft zijn parels aan de speler die het minste bood en neemt de scherf waarvoor hij geboden heeft. Als twee of meer spelers het hoogste bod gedaan hebben, dan heffen deze elkaar op. De speler die dan het op één na hoogste bod heeft gedaan, krijgt de geveilde scherf en geeft zijn parels aan de speler die het laagste bod heeft gedaan. Hebben er twee of meer spelers het laagste bod gedaan, dan beslist de speler die het hoogste bod heeft gedaan, aan wie hij zijn parels geeft. Als alle spelers op één na het hoogste bod hebben gedaan, dan ontvangt de enige speler die een lager bod deed, de scherf en geeft de door hem ingezette parels aan een speler naar keuze. Een speler die geen parels heeft ingezet, ontvangt nooit een scherf, ook niet als alle andere spelers hetzelfde hoogste bod hebben gedaan. In dit geval verdwijnt de geveilde scherf uit het spel in de doos zonder dat de achterzijde ervan bekeken wordt. Spelers die de scherf niet bekomen hebben, noch parels ontvangen hebben van een medespeler, mogen hun ingezette parels terug in hun voorraad leggen.**

**Op deze manier is de veiling gedaan en neemt de volgende speler in uurwijzerzin een nieuwe scherf uit de buidel. Als de laatste scherf uit de buidel genomen wordt, moet dit luidop aangekondigd worden.**

- **Scherven op het verzamelbord leggen**  
Zodra een speler zijn eerste scherf gekocht heeft, bekijkt hij in het geheim de achterzijde ervan. Hij beslist dan of hij ze met de voor- of achterzijde naar boven op zijn verzamelbord legt. Bij het aanleggen van een tweede of volgende scherf moet een speler rekening houden met de volgende regels :
  - Elke nieuwe schijf moet aangelegd worden aan een reeds op het verzamelbord liggende scherf.
  - Nieuwe en oude scherven mogen (aan de zichtbare zijde) maximaal één punt verschillen in waarde.
  - De grootte van de naast elkaar liggende scherven heeft geen belang.
 Telkens wanneer een speler een nieuwe scherf verworven heeft, mag hij alle scherven die hij reeds op zijn bord heeft liggen terug omdraaien, verplaatsen en terug aan elkaar leggen. De voorheen beschreven regels blijven wel gelden.
- Een speler mag zo veel eigen scherven als gewenst in de doos leggen en op die manier uit het spel verwijderen. De andere spelers mogen de achterzijde van het scherf niet zien !
- Als een speler reeds over een volledig tablet beschikt, dan moet hij tijdens de volgende veiling rondes meebieden. Op deze manier kan hij de waarde van het door hem samengestelde tablet misschien nog verhogen of extra glazen parels verzamelen.

## Einde van het spel

- Het spel eindigt zodra de laatste scherf geveild werd. Werd deze scherf door een speler verworven, dan mag hij nog één maal de nieuwe scherf inpassen en/of zijn verzamelbord herschikken.
- Vervolgens wordt de waarde van de tabletten bepaald. Onvolledige tabletten zijn waardeloos.
  - een volledig tablet is 10 punten waard
  - een tablet dat uitsluitend uit één soort materiaal - onafhankelijk van het soort - levert 10 extra punten op
  - elke scherf levert afhankelijk van de grondstof waaruit hij bestaat extra punten op (zie schermpje)
  - elke parel die een speler nog bezit levert één extra punt op.
- De speler die het hoogste aantal punten heeft verzameld, wint het spel

## Spelvariant voor 2 spelers

Elke speler ontvangt 2 verzamelborden. Als hij één scherf gekocht heeft, mag hij die slechts op één bord leggen. Alleen van dit bord mag de volgorde

**veranderd worden. Op het einde van het spel worden de waarden van de 2 borden samengeteld.**

## **Spelvariant**

**Indien gewenst, kan er voor gekozen worden om ook niet-complete tabletten mee te laten tellen. De scherven leveren op basis van hun materiaal dan punten op, maar de extra 10 punten voor een compleet tablet worden dan natuurlijk niet toegekend.**

<b>D A S G O L D D E R M A Y A</b>		
Kosmos	Los, Rodriguez	1997
2 - 4 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.

**© Marc Van den Branden, Forum, 1997**