

Fjorde

Tactische kolonisatie van een onbekend land voor twee spelers

1. Spelmateriaal.

- 40 landschapsplaten (daarvan 3 startplaten)
- Elk 4 boerderijen en 20 velden.

2. Spelvoorbereiding.

Elke speler ontvangt 4 boerderijen en 20 velden.

De startkaarten (te herkennen aan de donkere rugzijden) en worden klaargelegd (zoals op de fig.)

3. Spelverloop.

Het spel verloopt in **3 ronden**. In elke ronde word een fjordlandschap **ontdekt** en in bezit genomen.

Elk van deze ronden verloopt in **twee beurten**. Eerst komt de ontdekking.

Hierbij verkennen beide spelers het fjordgebied en zetten hun boerderijen.

Dan volgt de landinname. Hier leggen de spelers (aangrenzend van hun boerderijen) hun velden uit, om zich van een zo groot mogelijk gedeelte van een gebied te verzekeren. Elk uitgelegd veld brengt een punt op. Wie na drie ronden de meeste punten heeft wint het spel.

a) 1^e beurt: Ontdekking

De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is doet het volgende.

Plaatjes leggen

De speler moet een landschapstegel trekken en passend aanleggen.

Als het plaatje nergens past legt de speler het plaatje open aan de kant en trekt zolang plaatjes tot er één past.

Boerderij zetten

Wanneer hij kan en mag plaatst de spelers op het zopas aangelegde plaatje één van zijn 4 boerderijen.

Het trekken en aanleggen van plaatjes

Voor het aanleggen van landschapstegels gelden volgende regels:

- De landschapsvormen moeten overal precies passen.
- Elk nieuw plaatje moet met minstens twee zijden aan de openliggende kaartjes passen.
- Er moet minstens één zijde samenhangen met land. Er mogen dus geen plaatjes op tafel liggen die alleen door water begrensd zijn.

Zijn er na deze regels meerdere plaatsen om een plaatje aan te leggen dan mag de speler vrij kiezen waar het plaatje komt. Indien er maar één mogelijkheid is moet de speler daar aanleggen.

Let op: Het is toegelaten om rond een vrije plaats alles vol te bouwen.

Bestaat er geen mogelijkheid om het plaatje te leggen dan wordt het plaatje open aan de kant gelegd, en de actieve speler trekt een nieuw plaatje tot er één past.

Wanneer de actieve speler geen plaats ziet voor zijn plaatje maar een andere speler wel. Mag die andere de speler dwingen om zijn plaatje op de vrije plaats aan te leggen.

Open keuzemogelijkheid

Een speler kan ook een open plaatje van naast het gebied nemen i.p.v. een gesloten kaartje te nemen. Men mag dat doen maar moet dat niet doen. In elk geval mag een speler maar 1 plaatje per keer aanleggen.

Het zetten van de boerderijen

Elke speler heeft 4 boerderijen. Steeds na het aanleggen van een plaatje moet men beslissen of men een boerderij plaatst op het zopas geplaatste plaatje. Boerderijen worden enkel op akkerland geplaatst. Men moet geen 4 boerderijen plaatsen het is echter wel het meest zinvolle

b) 2^e beurt: Landinname

Wanneer het laatste verdeckte plaatje omgedraaid wordt (aan het landschap of bij de open plaatjes gelegd worden) eindigt de eerste beurt. Alle plaatjes van de open stapel zijn nu uit het spel, zelfs wanneer ze nog passen.

Nu begint de landinname (dwz de velden worden aangelegd). Daarin zijn de spelers afwisselend aan de beurt. Wie moet nu als eerste zijn veld aanleggen? Er zijn twee mogelijkheden.

- Speler A heeft het laatste plaatje omgedraaid en aangelegd aan het landschap. In dit geval is speler B het eerst aan de beurt voor het leggen van de velden.
- Speler A heeft het laatste plaatje omgedraaid en het kan niet meer aangelegd worden aan het landschap. In dit geval is speler A het eerst aan de beurt voor het leggen van de velden.

Elke speler met een eerste veld aangrenzend aan één van zijn boerderijen leggen, verdere velden moeten aangrenzend zijn met een boerderij of een ander veld.

Bij het leggen van de velden moet je op het volgende letten.

- Een veld mag enkel op onbezet akkerland gelegd worden.
- Een veld mag alleen op akkerland gelegd worden dat begrensd is met een plaatje met een eigen speelsteen. Begrenzing over een meer of berg kan niet.

Meest succes behaalt een speler als hij het akkerland kan versperren voor zijn tegenspeler. Pas daarna op het verzekerde akkerland verder bouwen. Daarmee is de landinname beëindigd.

Het is mogelijk dat er plaatjes vrij blijven, omdat het vanuit de boerderijen niet bereikbaar is.

4. Beoordeling en nieuwe ronde

Winnaar van de ronde is degene die het meeste velden kon aanleggen. Voor beide spelers wordt het aantal velden al punten genoteerd.

De volgende ronde begint weer met het uitleggen van de drie startplaatjes.

De verliezer van de voorgaande ronde begint de nieuwe ronde.

5. Einde van het spel.

In totaal speel je 3 rondes. De gewonnen punten worden samengeteld. De winnaar is degene met de meeste punten. Bij gelijkstand wint degene die twee rondes heeft kunnen winnen. Als er tijdens de rondes ook een gelijkstand was (gebeurt heel zelden) dan is er geen winnaar.