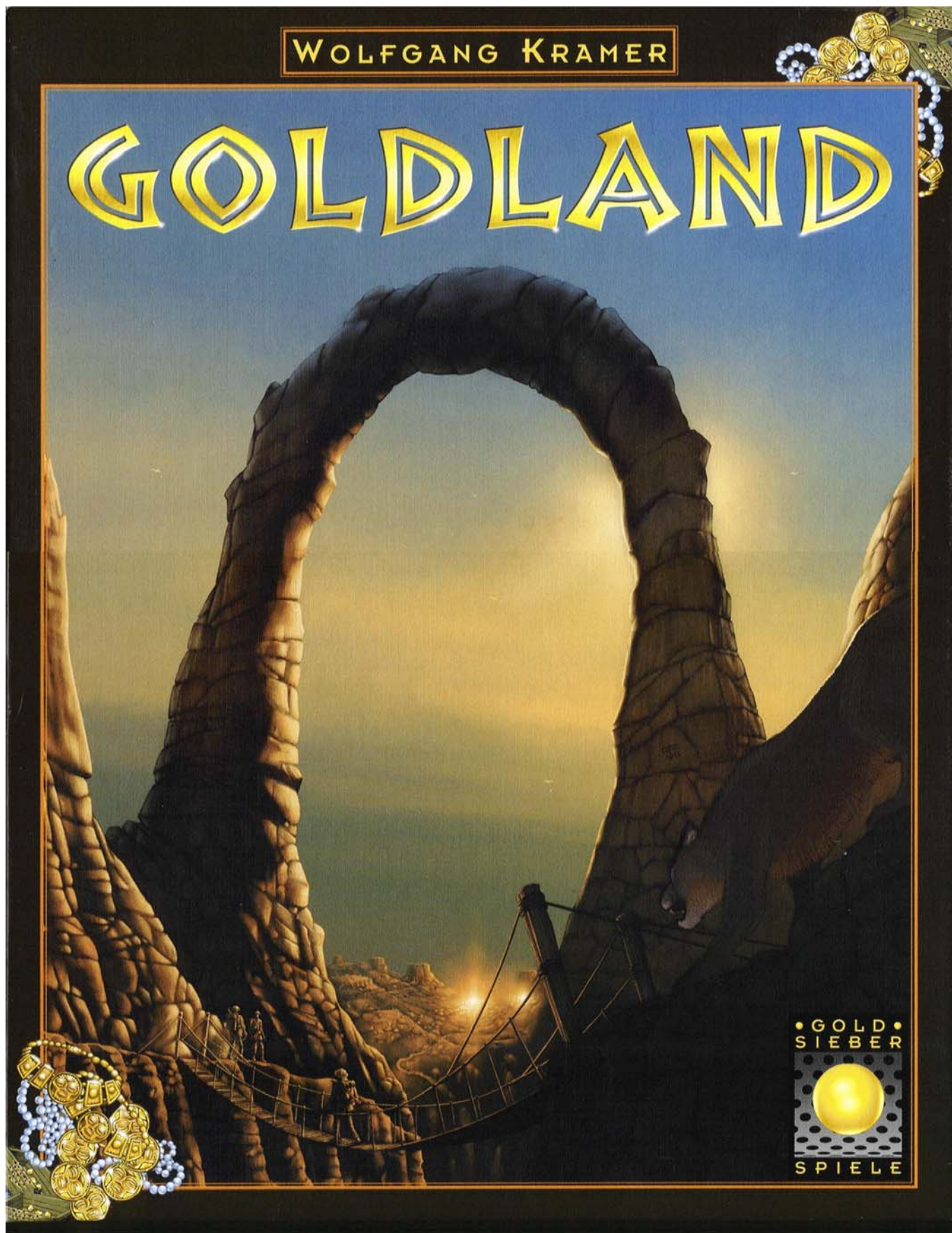


WOLFGANG KRAMER

GOLDLAND



• GOLD •
SIEBER
S P I E L E



Goldland
Goldsieber, 2002
KRAMER Wolfgang
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 120 minuten



Spelidee

Diep in onontdekt gebied zouden er nog ongekende rijkdommen te vinden zijn. De weg erheen loopt echter door een wild landschap vol avonturen. Plots staat een speler voor een diep ravijn of een wilde poema verspert hem de weg.

De juiste uitrusting is bij dit spel belangrijker dan eenvoudig ontdekkersgeluk. Aangezien men echter niet al het nodige materiaal kan meenemen, moet men trachten zich de hoogstnodige voorwerpen onderweg aan te schaffen. Bovendien wordt de reis extra bemoeilijkt door een te zware rugzak.

Moet men nu zo veel mogelijk schatten verzamelen of is het beter om één van de geheimzinnige amuletten te zoeken die eeuwige rijkdom belooft, dan wel om zo veel mogelijk avonturen tot een goed einde te brengen ?

Aan het einde wint de speler die het meeste goud bezit.

Spelmateriaal

Het spelmateriaal wordt getoond op het bijhorende speloverzicht op pagina 3.



Voor het eerste spel moeten alle speelschijven voorzichtig uit het stanskarton worden gehaald. De extra zesde amulet is niet nodig voor het spel en kan als vervangstuk worden gebruikt.

Spelvoorbereiding

De spelopbouw wordt getoond op het bijhorende speloverzicht.

Het is aanbevolen tijdens het lezen van de spelregels het speloverzicht ter hand te nemen.

Het startveld en de landschapkaartjes met de kuststroken worden zichtbaar op de tafel gelegd, zoals de afbeelding op de voorzijde toont.

Op het startveld en de beide hoekkaartjes na kunnen de overige 10 landschapkaartjes met de kustlijn in een willekeurige volgorde worden gelegd. Weliswaar mogen de beide landschapkaartjes die vlak naast het startveld worden gelegd, geen dorp tonen.

Voor het eerste spel raden wij aan de kaartjes met de kuststroken in de volgorde te leggen zoals afgebeeld op de afbeelding op de voorzijde van het speloverzicht.

Deze 13 kaarten vormen het kader waarin tijdens het spel de overige landschapkaartjes moeten worden gelegd. Het is een vierkant met $6 \times 6 = 36$ velden (met de bij het begin van het spel gelegde kaartjes zijn het $7 \times 7 = 49$ velden).

De overige 36 landschapkaartjes worden geschud en als verdeckte stapel klaargelegd. Beginners kunnen de 36 landschapkaartjes al verdekt in het vierkant van 6×6 leggen.

De tempel wordt diagonaal tegenover het startveld gelegd, ongeveer op de plaats waar het doelveld zal komen te liggen.

In overeenstemming met het aantal spelers worden nu goudstukken en amuletten op de overeenkomstige plaatsen op de tempel gelegd :

- 2 spelers : 3 goudstukken
- 3 spelers : 6 goudstukken
- 4 spelers : 9 goudstukken
- 5 spelers : 12 goudstukken

Als er na de verdeling nog amuletten en goudstukken over zijn, worden die voor dit spel niet gebruikt en ze gaan terug in de doos.

GOLDLAND Speloverzicht

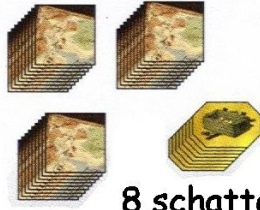


7 avonturenfiches

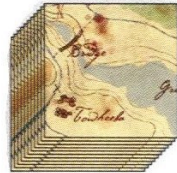


1 tempel
22 goudstukken
5 amuletten

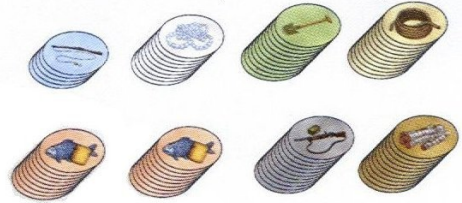
36 ontdekkingskaartjes



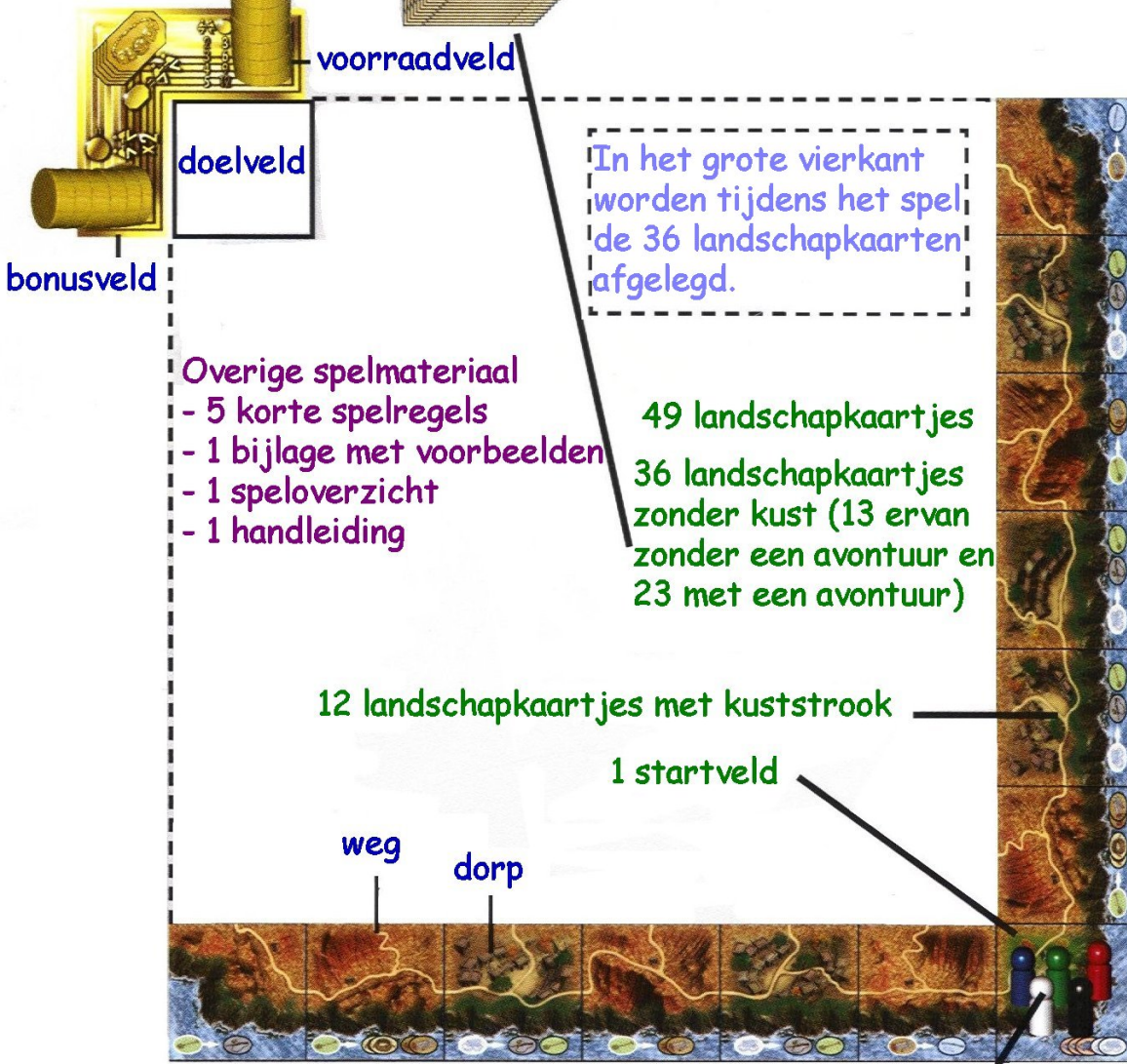
8 schatten



112 uitrustingsvoorwerpen



26x proviand, 16x parels,
16x touw, 16x geweer,
16x spade, 16x stukken hout,
6x hengel



In het grote vierkant worden tijdens het spel de 36 landschapkaarten afgelegd.

Overige spelmaterial
- 5 korte spelregels
- 1 bijlage met voorbeelden
- 1 speloverzicht
- 1 handleiding

49 landschapkaartjes
36 landschapkaartjes zonder kust (13 ervan zonder een avontuur en 23 met een avontuur)

12 landschapkaartjes met kuststrook

1 startveld

5 spelfiguren 'avonturier' (telkens 1 in de 5 spelerskleuren)

50 speelstenen = 'kampen' (telkens 10 in de 5 spelerskleuren)



5 rugzakken (in de 5 spelerskleuren)



De verschillende uitrustingsvoorwerpen, de schatten en de ontdekkingskaartjes worden gesorteerd en als voorraad naast het spelbord gelegd.

De zeven avonturenfiches werden elk apart, goed zichtbaar naast de tempel gelegd. De waarde van de fiches is aan de ene kant als getal, aan de andere kant met goudstukken aangegeven.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt :

- ⇒ 1 avonturenfiguur, die hij op het startveld klaarzet ;
- ⇒ 10 kampen en 1 rugzak, die hij voor zich op de tafel legt ;
- ⇒ 3x proviand en 2x parels, die hij van de voorraad uitrustingsvoorwerpen neemt en op de plaatsen 8 - 12 in zijn rugzak legt.

De spelers bepalen onderling wie begint.

Beschrijving van het spelmateriaal

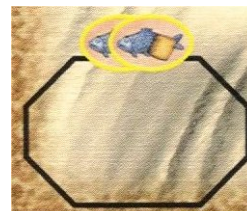
De landschapkaartjes

De kaartjes tonen een 'canyonachtig' landschap met doorlopende of onderbroken wegen.

Op ieder kaartje zijn uitrustingsvoorwerpen afgebeeld die rondom een bepaalde kleur vertonen, dit is de zogenaamde 'uitrustingsrand'.

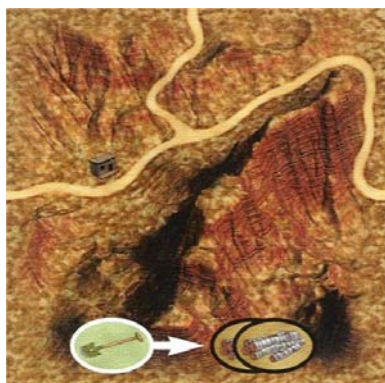


Op enkele kaartjes staat bovendien nog een achthoekig schatveld afgebeeld, waarop een schat wordt gelegd. Bovenaan het schatveld staan twee proviandsymbolen met gele rand afgebeeld.



Kaartjes zonder avonturen

Deze kaartjes kunnen op elk moment worden betreden en worden overgestoken. Ze zijn makkelijk te herkennen aan de doorlopende wegen.



Voorbeeld van een kaartje zonder avontuur

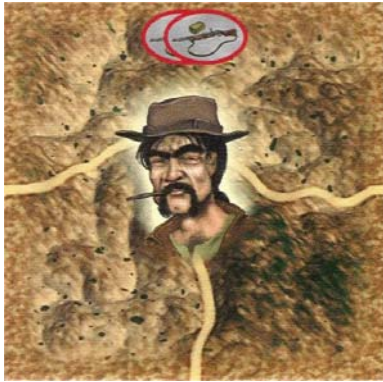
Kaartjes met avonturen



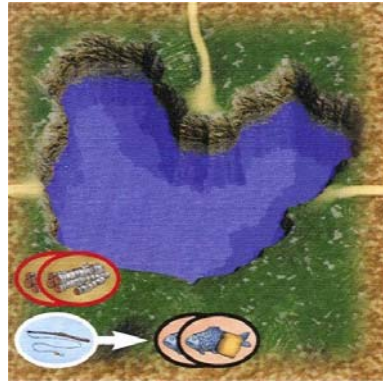
Deze kaartjes kunnen alleen worden betreden als men de uitrustingsvoorwerpen met een rode rand afgeeft of als men daar al een eigen kamp heeft opgericht.

Men herkent de kaartjes met avonturen steeds aan de uitrustingsvoorwerpen met de rode rand en ook aan het feit dat de wegen steeds door een afbeelding van het avontuur worden onderbroken.

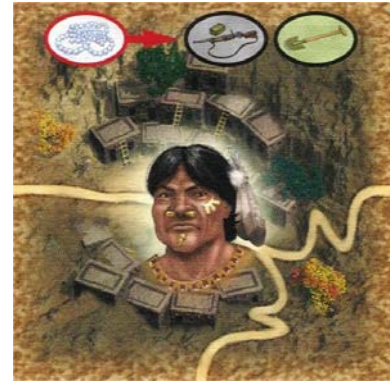
Er zijn 7 verschillende soorten avonturen, die op de landschapkaarten kunnen voorkomen :



bandieten (3x)



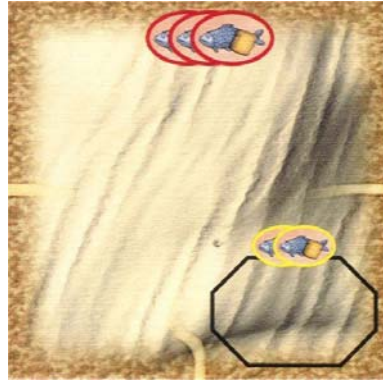
meer (4x)



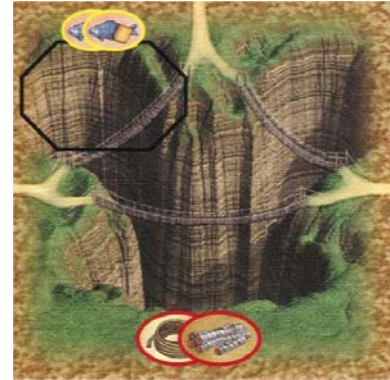
inboorling (3x)



poema (3x)



woestijn (4x)



ravijn (3x)



gebergte (3x)

De uitrustingsranden

De landschapkaarten tonen voorwerpen met randen van een verschillende kleur in een verschillende volgorde en aantal.

De kleuren



Voorwerpen met een rode rand worden uitsluitend afgebeeld op avonturenvelden. **Rood** betekent dat men van het afgebeelde voorwerp een overeenkomstig aantal moet afgeven, om het avontuur goed te doorstaan.



Wit betekent dat het volstaat indien men het afgebeelde voorwerp in zijn rugzak heeft zitten. Men mag dit voorwerp bijhouden en men krijgt bovendien het achter de pijl afgebeelde voorwerp met de zwarte rand.



Zwart betekent dat men het afgebeelde voorwerp in het overeenkomstig aantal ontvangt als men het voorwerp dat voor de pijl staat afgebeeld in zijn rugzak heeft zitten.



Voorwerpen met **een gele rand** worden uitsluitend afgebeeld op schatvelden. Geel betekent dat men mag kiezen of men de afgebeelde voorwerpen wenst af te geven of niet. Als men de voorwerpen afgeeft, mag men de schat wegnemen.

De rangschikking en opstelling

Voorwerpen voor de pijl geven aan dat men de voorwerpen achter de pijl ontvangt.

Meerdere voorwerpen kunnen apart naast elkaar zijn afgebeeld of ze kunnen elkaar overlappen. Aparte voorwerpen betekenen dat men moet beslissen welk voorwerp men wil verwerven.

Als de voorwerpen elkaar overlappen, dan krijgt men al deze voorwerpen.



Voorbeeld

Als een speler een spade in zijn rugzak heeft zitten, dan ontvangt hij één stuk hout en één stuk touw.



Voorbeeld

Als een speler een spade in zijn rugzak heeft zitten, dan ontvangt hij twee stukken hout **of** twee stukken touw.

De rugzak

Op de kaart met de rugzak bewaart een speler de voorwerpen van zijn uitrusting en de veroverde schatten.

De rugzak heeft 12 plaatsen. Op iedere plaats kan ofwel 1 voorwerp van de uitrusting, 1 schat of het amulet worden gelegd. Het aantal nog vrije plaatsen geeft aan hoeveel velden de avonturier maximaal nog mag verdergaan.

De rugzak beperkt op die manier de draagcapaciteit en de afstand (de actieradius) die de avonturier kan afleggen. Hoe minder men meesleurt, hoe meer afstand men in zijn beurt kan afleggen.

Aan het begin van het spel ziet de rugzak er uit zoals werd afgebeeld. De avonturier kan dus maximaal 7 velden ver gaan.

Als men voorwerpen uit de uitrusting afgeeft of nieuwe voorwerpen verwerft, dan moet men nadien de voorwerpen in de rugzak opnieuw zo ordenen dat steeds de hoogste getallen worden afgedekt. Het eerstvolgende zichtbare getal geeft dan aan hoeveel velden de avonturier maximaal mag verdergaan.



Spelverloop

De startspeler begint. Nadien verloopt het spel met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, kan elk van de volgende drie acties éénmaal uitvoeren :

- ⇒ A. avonturier bewegen ;
- ⇒ B. voorwerpen voor de uitrusting verwerven ;
- ⇒ C. ontdekken.

De volgorde van de acties is willekeurig.

Een actie moet echter volledig zijn afgesloten alvorens men de volgende actie kan uitvoeren.

Geen enkele van de acties is verplicht. Men kan altijd verzaken aan één of twee acties.

De speler kan ook passen en geen enkele actie uitvoeren. In ruil daarvoor krijgt hij één ontdekkingskaartje.



A. Avonturier bewegen

Iedere speler mag enkel zijn eigen avonturier voortbewegen.

Hij mag enkel de wegen van de landschapkaartjes betreden (uitzondering 'extra inspanning', zie verder). Daarbij komt elk landschapkaartje overeen met een veld. Hierna betekent een veld steeds één landschapkaartje.

De figuur mag maximaal zoveel velden verder gaan als het aantal plaatsen dat de speler **onmiddellijk vóór** het begin van de beweging nog vrij heeft in zijn rugzak. Indien het aantal vrije plaatsen in de rugzak wijzigt tijdens de beweging, omdat men bijvoorbeeld voorwerpen moet afgeven, dan heeft dit geen invloed op de af te leggen afstand tijdens deze beweging. Vóór het bewegen mag men echter nog voorwerpen achterlaten om op die manier een grotere afstand te kunnen afleggen. Men neemt een willekeurig aantal voorwerpen uit zijn rugzak en legt die terug in de voorraad.

Men mag ook minder velden ver gaan dan het toegestane aantal of men mag ook blijven staan. Het is echter niet toegestaan in eenzelfde beurt een veld meermaals te betreden.

Op een veld mogen zich een willekeurig aantal avonturiers bevinden.

Avonturen doorstaan

Om op of over velden met een avontuur te komen, moet men dit avontuur doorstaan.

Men doorstaat het avontuur door de voorwerpen af te geven die op de uitrustingskaartjes van het veld een rode rand hebben.

Om aan te geven dat de speler het avontuur met succes heeft doorstaan, mag hij één van zijn kampen op het avonturenveld plaatsen.

Heeft de speler al zijn kampen reeds ingezet, dan mag hij één van zijn al ingezette kampen naar dit veld verzetten.

Op een avonturenveld mogen een willekeurig aantal kampen van een willekeurig aantal spelers staan.



Voorbeeld
2x touw



Kampen

Een kamp laat de speler toe zijn figuur tijdens latere beurten op of over dit avonturenveld te bewegen, zonder het avontuur nogmaals te moeten doorstaan.



Voorbeeld

Om het veld te mogen betreden, moet de speler twee geweren uit zijn rugzak afgeven. Hij krijgt daarvoor tweemaal proviand als hij blijft staan. Aangezien hij het avontuur met succes doorstaan heeft, mag hij er een kamp plaatsen. Tijdens het verdere spelverloop kan hij dat veld betreden zonder nogmaals geweren te moeten afgeven. Hij krijgt echter niet nogmaals proviand.

Men kan een avontuur waarop al een eigen kamp staat, meermaals doorstaan en telkens een bijkomend kamp plaatsen. Dan moet men echter met zijn speelfiguur telkens op of over dit veld gaan en de gevraagde uitrusting afgeven. Het volstaat niet eenvoudigweg gedurende meerdere beurten gewoon op het veld te blijven staan.

Avonturenkaartjes

Er zijn zeven verschillende avonturenkaartjes, ééntje voor elk type avontuur. Men kan ze gemakkelijk rangschikken aan de hand van de afbeeldingen.



De avonturenkaartjes hebben verschillende waarden. Het kaartje voor het avontuur 'woestijn' is bij voorbeeld 5 goudstukken waard, terwijl het avonturenkaartje met 'inboorling' slechts 2 goudstukken waard is.

De eerste speler die een avontuur van een bepaald type doorstaat, krijgt onmiddellijk het kaartje en legt dit goed zichtbaar voor zich neer.

Een andere speler krijgt dit kaartje pas vanaf het ogenblik dat hij meer kampen op velden met een avontuur van dit type bezit dan de speler die op dat moment in het bezit is van het avonturenkaartje.

Inspanning

Een uitgebreid voorbeeld van een inspanning bevindt zich achteraan in het hoofdstuk 'Voorbeelden en toelichtingen'.

Indien de wegen tussen twee aangrenzende velden niet met elkaar zijn verbonden dan mag men toch van het ene veld naar het aangrenzende veld gaan als men 4 uitrustingsvoorwerpen afgeeft.

Betreedt men op die manier een veld zonder het avontuur te doorstaan dan kan men 4 willekeurige voorwerpen afgeven.

Betreedt men met een inspanning een avonturenveld en men doorstaat het avontuur, dan moeten bij de 4 af te geven voorwerpen ook de voorwerpen zitten die men nodig heeft om dat avontuur met succes te doorstaan. Men heeft dan samen met de inspanning ook het avontuur met succes doorstaan.

Als de speler al een kamp bezit op dit veld, dan kan hij beslissen of hij 4 willekeurige voorwerpen afgeeft dan wel of hij het avontuur opnieuw wenst te doorstaan om nog een extra kamp te kunnen plaatsen. In dit geval moet hij bij de inspanning de voorwerpen nodig voor het avontuur afgeven.

B. Uitrustingsvoorwerpen verwerven

Enkel op het startveld krijgt men gratis 3 stukken proviand en 2 parels.

Om deze voorwerpen te ontvangen, hoeft de speler hier niet in het bezit te zijn van andere uitrustingsvoorwerpen.



In het andere geval moet men om extra voorwerpen te kunnen verwerven, het voorwerp bezitten dat op het uitrustingskaartje voor de pijl staat.



Indien meerdere zwart omrande **voorwerpen overlappend** zijn afgebeeld, dan krijgt men deze **allemaal**.



Indien de voorwerpen apart staan afgebeeld, krijgt men enkel het ene **of** het andere voorwerp.



Een speler mag tijdens zijn beurt **slechts op één veld uitrustingsvoorwerpen verwerven** : ofwel **op het veld** waarop zijn figuur staat **vóór de beweging** begint, ofwel **op het veld** waarop de figuur staat **aan het einde van zijn beweging**.

Tijdens de beweging van de figuur mag men zo vaak men wil uitrustingsvoorwerpen afgeven om avonturen te doorstaan of om extra inspanningen uit te voeren.

Voorbeeld

In het voorbeeld met de poema moet de speler 2 geweren afgeven om het avontuur te doorstaan. Daarvoor kan hij 2 stuks proviand krijgen als hij zijn beweging op dit veld beëindigt. Als hij zijn beweging wenst verder te zetten, ontvangt hij voor de geweren geen proviand.



Tip

Het is toegestaan naar een veld te gaan, daar voorwerpen te verwerven en in de volgende beurt, alvorens verder te gaan, op dit veld opnieuw voorwerpen te verwerven. Men mag dan aan het einde van die beweging op het aankomstveld geen voorwerpen meer verwerven.

Men is nooit verplicht alle voorwerpen te nemen die men kan verwerven op een veld. Men kan ook slechts een deel of helemaal niets nemen.

Verkrijgt men uitrustingsvoorwerpen, dan neemt men ze uit de voorraad en legt ze op vrije plaatsen in zijn rugzak. Zijn deze voorwerpen niet meer voorradig, dan heeft men pech gehad.

Uitrustingsvoorwerpen die men afgeeft, komen terug in de voorraad.

C. Ontdekken

Als een figuur op een veld staat waarnaast horizontaal of verticaal nog minstens één landschapkaartje kan worden aangelegd, dan mag men ontdekken. Men neemt een kaartje van de stapel en legt het aan het veld aan waarop de figuur staat. Indien er meerdere aanlegmogelijkheden zijn, bijvoorbeeld links of boven, dan kan men zelf bepalen waar het kaartje wordt gelegd. Men mag het nieuwe landschapkaartje bij het aanleggen in een willekeurige richting draaien.

Op deze afbeelding kan op alle velden worden ontdekt die met een groen vinkje zijn aangeduid. Aan de velden met een rood kruisje kan geen nieuw kaartje meer worden aangelegd, zodat men daar niet meer kan ontdekken.

Voorbeeld

Als de figuur op veld 1 staat dan kan enkel links een nieuw landschapkaartje worden aangelegd.

Als de figuur op veld 2 staat dan kan links of onder of boven een nieuw kaartje worden aangelegd.

Als de figuur op veld 3 staat dan kan enkel onder veld 3 nog een kaartje worden aangelegd.



Ontdekkingskaartjes

De speler die een nieuw landschapkaartje aanlegt, ontvangt daarvoor een ontdekkingskaartje van de voorraad en legt dit voor zich neer. Men mag een willekeurig aantal ontdekkingskaartjes bezitten. Ze worden nooit in de rugzak gelegd. Tijdens zijn beurt kan men ze op elk moment omruilen tegen willekeurige uitrustingsvoorwerpen.

Om **1 willekeurig uitrustingsvoorwerp te verkrijgen**, moet men in ruil :

- ⇒ bij 2 spelers 4 kaartjes afgeven ;
- ⇒ bij 3 spelers 3 kaartjes afgeven ;
- ⇒ bij 4 en 5 spelers 2 kaartjes afgeven.

De ontdekkingskaartjes komen nadien terug in de voorraad. Men mag op die manier tijdens één beurt een willekeurig aantal uitrustingsvoorwerpen inruilen.

Ingeruilde voorwerpen die men onmiddellijk weer afgeeft om avonturen te doorstaan, een schat te nemen of inspanningen te leveren, moeten niet in de rugzak worden gelegd.

Als de voorraad ontdekkingskaartjes is opgebruikt dan heeft men pech gehad.

Ter herinnering

Als een speler past en dus verzaakt aan alle drie de acties, dan krijgt hij daarvoor eveneens een ontdekkingskaartje. Men mag een willekeurig aantal keren passen. Dit is echter enkel zinvol als men zich in een uitzichtloze situatie bevindt.

Schatten

Als er op het aangelegde landschapkaartje een schatveld is afgebeeld, dan wordt er onmiddellijk op dit landschapkaartje een schat uit de voorraad gelegd.

Als een speler zijn beurt op dit avonturenveld beëindigd, dan kan hij deze schat nemen. Hij moet daarvoor 2 stuks proviand afgeven. De schat legt hij in zijn rugzak. Het nemen van een schat is vrijwillig en dus niet verplicht. Een speler kan ze ook nog in een latere beurt nemen of ervoor kiezen ze te laten liggen.

Op een schatveld wordt telkenmale slechts één schat gelegd. Als de schat wordt weggenomen, dan blijft het schatveld leeg. Iedere weggenomen schat is drie goudstukken waard. Men mag een willekeurig aantal schatten wegnemen, maar men moet iedere schat op een aparte plaats in de rugzak leggen.



Voorbeeld

De speler moet drie stuks proviand afgeven om zijn figuur op of over dit veld te kunnen bewegen. Blijft hij er staan, dan kan hij de schat nemen. Hij moet dan voor het wegnemen van de schat nogmaals 2 stuks proviand afgeven en legt vervolgens de schat in zijn rugzak.

Als de schat is weggenomen, hebben de twee met geel omrande proviandkaartjes geen enkele betekenis meer.



Doelkaartje aanleggen

Zodra een landschapkaartje op het doelveld wordt gelegd, legt men de tempel aan dit kaartje aan. De tempel en het landschapkaartje vormen samen één veld.

Amulet en goudstukken

De speler wiens figuur als eerste het doelveld met de tempel bereikt en daar ook blijft staan, ontvangt een amulet. De amulet wordt in de rugzak gelegd.

Bovendien ontvangt de speler **2 goudstukken van het bonusveld** van de tempel. Iedere andere speler die met zijn figuur **tijdens dezelfde ronde** in de tempel blijft staan, krijgt eveneens een amulet en 2 goudstukken van het bonusveld.

Goudstukken worden naast de rugzak gelegd. Zij nemen geen plaats in en beperken dus ook de afstand niet die tijdens de beurt kan worden afgelegd.

Komt een speler, wiens figuur de tempel als eerste had bereikt, de volgende maal weer aan de beurt, dan worden alle nog overblijvende goudstukken onmiddellijk van het bonusveld weggenomen zodat ze terug in de doos terechtkomen. Alle spelers wiens figuur de tempel nadien nog bereikt, krijgen bij hun aankomst nog slechts een amulet.

Als een speler een amulet heeft gekregen dan kan hij met zijn figuur tijdens de volgende beurt de tempel weer verlaten om nog avonturen te doorstaan en schatten weg te nemen.

Iedere bezitter van een amulet krijgt, bij het begin van zijn beurt, dit wil zeggen elke keer dat hij opnieuw aan de beurt komt, **1 goudstuk uit het voorraadveld** van de tempel. Hij moet zich met zijn figuur niet op het veld van de tempel bevinden. Als een speler vergeet zijn goudstuk te nemen dan kan hij dit nadien niet meer doen.

Iedere speler kan slechts één amulet bezitten. De amulet zelf is 3 goudstukken waard.

Tip

Het landschapkaartje op het doelveld hoeft niet als laatste kaartje te worden aangelegd. Er kunnen nog onbekende oorden zijn waarop nog geen landschapkaartje ligt.



Einde van het spel en waardering

Het spel eindigt als iedere speler een amulet bezit.

Het spel eindigt ook als een speler het laatste goudstuk van het voorraadveld van de tempel ontvangt.

In elk geval wordt de lopende ronde nog afgespeeld, zodat iedere speler even vaak aan de beurt is geweest. Komt in die laatste ronde een speler aan de beurt die een amulet bezit en de goudstukken van het voorraadveld zijn op, dan neemt hij een goudstuk uit de doos.

Nu telt iedere speler zijn totaal aan goudstukken :

- ieder **goudstuk** telt voor **1** ;
- iedere **schat** telt voor **3** ;
- ieder **amulet** telt voor **3** en ;
- ieder **avonturenkaartje** telt voor **de waarde** die erop staat afgedrukt (van 2 tot en met 5).



De speler met het meeste goud wint het spel.

Tips

In dit spel zijn er drie manieren om aan goud te komen : door het wegnemen van schatten, door het meermaals doorstaan van avonturen en door het bezit van een amulet. Daarbij is de weg van de amulet bijzonder winstgevend.

De amulet is zelf drie goudstukken waard en brengt zijn bezitter in elke ronde een extra goudstuk op. Bovendien verkrijgt de eerste speler en alle spelers die de tempel tijdens dezelfde ronde bereiken als deze eerste speler 2 goudstukken van het bonusveld.

Aangezien het spel echter pas eindigt zodra iedere speler een amulet bezit of zodra het laatste goudstuk van het voorraadveld in de tempel wordt weggenomen, hebben ook spelers die de tempel niet meer tijdig kunnen bereiken, toch nog een kans om te winnen indien ze vele schatten kunnen wegnemen en vele avonturen doorstaan.

Natuurlijk kunnen ook de spelers die al een amulet bezitten, proberen om nog schatten weg te nemen of avonturen te doorstaan. Zo kunnen ze avonturenkaartjes van andere spelers wegnemen of de avonturenkaartjes die ze zelf bezitten, verdedigen.

Men moet dan ook gedurende het ganse spel opletten waar men nog schatten kan vinden, welke avonturenkaartjes men kan bemachtigen en of het gevaar bestaat eigen avonturenkaartjes te moeten afstaan aan andere spelers.

In het hoofdstuk 'Voorbeelden en toelichtingen' staat een uitvoerig voorbeeld van de eerste drie speelbeurten van een speler en van een beurt met een extra inspanning. Enkele bijzondere situaties worden daar in de 'Vragen van een speler' uitgelegd.

De auteur

Wolfgang KRAMER, geboren in 1942, bedrijfseconoom, leeft in de buurt van Stuttgart. Hij is spelauteur uit overtuiging en hartstocht. Sinds 25 jaar ontwikkelt hij spellen, eerst als hobby en sinds 1989 als hoofdberoep.

Wolfgang KRAMER bracht al heel wat succesrijke spellen uit. Zo kreeg hij voor zijn spellen al driemaal de 'Deutsche Spielepreis' en vijfmaal de begeerde bekroning 'Spiel des Jahres'.



GOLDLAND : Voorbeelden en toelichtingen

Dit hoofdstuk bevat een uitvoerig voorbeeld van de eerste drie speelbeurten van een speler en van één beurt met een inspanning.

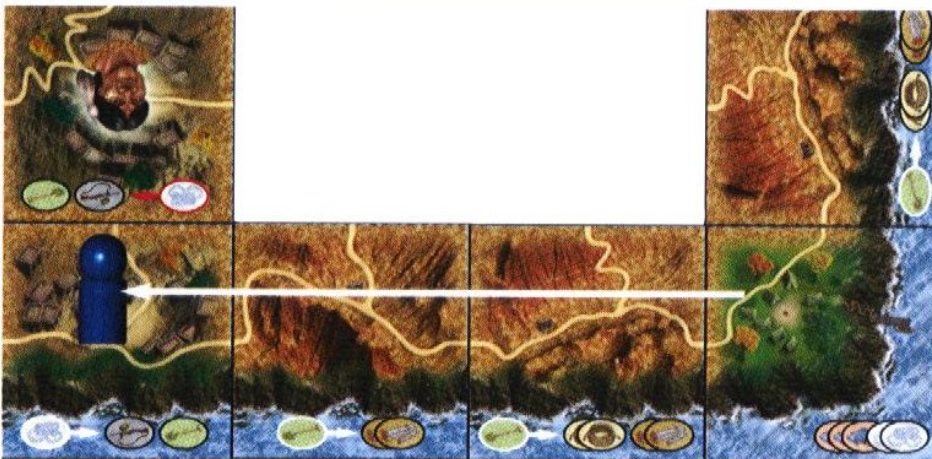
In het onderdeel 'Vragen van een speler' worden enkele bijzondere situaties uitgelegd.

Voorbeeld van 3 speelbeurten van een speler



Werner begint aan het startveld en kan maximaal 7 velden verdergaan.

Eerste beurt



Figuur bewegen

Werner gaat 3 velden verder.

Uitrustingsvoorwerpen verwerven

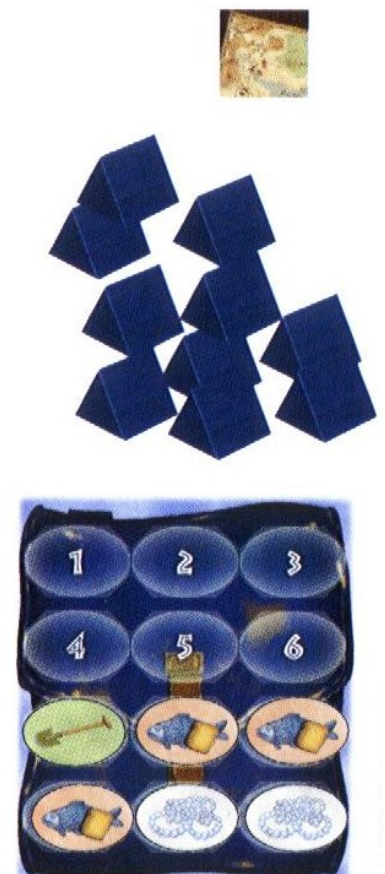
Op het veld van aankomst ontvangt hij voor het bezit van 1 parel ofwel 1 geweer ofwel 1 spade. Hij kiest de spade en legt deze in zijn rugzak.

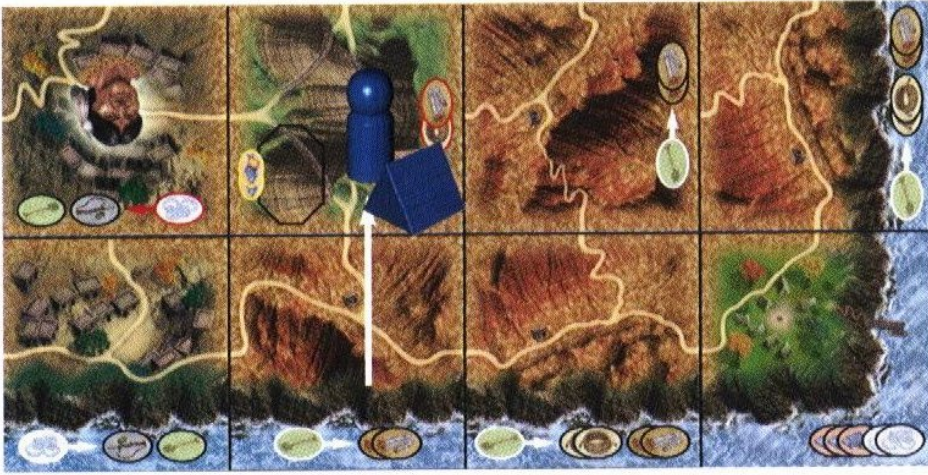
Ontdekken

Hij neemt een landschapkaartje van de stapel en legt dit aan. Hij krijgt 1 ontdekkingskaartje. Nu is zijn eerste beurt ten einde en de volgende speler is aan de beurt.

Opmerking

Te vertrekken van Werner's figuur leidt er geen directe weg naar het nieuwe veld. Wanneer hij in de volgende beurt naar dit nieuwe veld zou willen gaan, zou hij dat enkel kunnen doen met een inspanning.





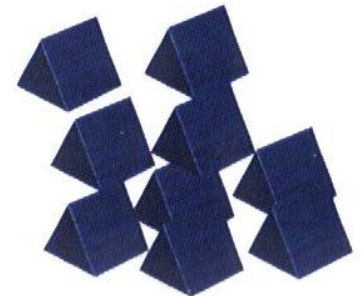
Figuur bewegen

Werner gaat één veld naar boven. Aangezien dit een veld met het avontuur 'ravijn' is, moet hij 1 hout en 1 touw afgeven. Hij geeft ook nog 2x proviand af en verovert de schat die in zijn rugzak terecht komt. Op het veld plaatst hij een eigen kamp en geeft op die manier aan dat hij dit avontuur al eenmaal heeft doorstaan. Omdat het avonturenkaartje 'ravijn' nog niet aan iemand anders behoort, neemt hij dit en legt het voor zich neer.

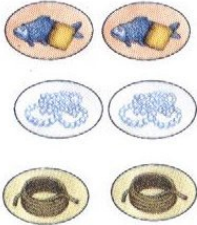
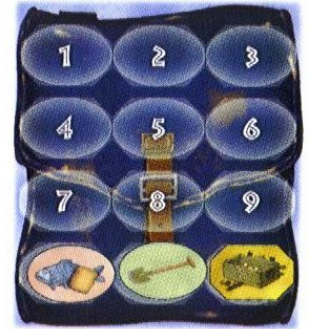
Ontdekken

Hij neemt een landschapkaartje van de stapel en legt dit aan. Hij krijgt hiervoor 1 ontdekkingskaartje. Nu is ook zijn derde beurt beëindigd.

Voorbeeld van een inspanning



In de rugzak liggen 8 voorwerpen. De figuur kan maximaal 4 velden verdergaan. De speler zou de schat in het gebergte willen veroveren. Dit betekent drie velden met een inspanning aan het einde.



Om de inspanningsuccesvol af te ronden heeft hij 4 voorwerpen nodig, waarvan er 2 een touw moeten zijn. Hij gaat naar het gebergte en geeft voor de inspanning 2 touwen en 2 parels af. Bovendien geeft hij 2x proviand om de schat weg te kunnen nemen.



Op het veld richt hij een kamp op en geeft daarmee aan dat hij het avontuur 'gebergte' eenmaal heeft doorstaan. Indien het avonturenkaartje 'gebergte' nog niet werd weggegeven, neemt hij dit en legt het voor zich neer.

Vragen van een speler

1. Bij het bewegen steek ik een 'poema'-veld over en geef 2 geweren af. Daarvoor krijg ik 2x proviand en ik ga dan op een veld 'inboorling' staan. Om dit te kunnen betreden geef ik 1 parel af en verwerp echter noch een geweer noch een spade. Is dit correct ?

Antwoord

Neen, omdat de speler hier onderweg al uitrustingsvoorwerpen heeft verworven. Men mag evenwel enkel op het veld 'uitrustingsvoorwerpen verwerven' waarop men zijn beweging start of beëindigt.

2. Ik sta op een veld en verwerp daar 1 geweer. Ik begin mijn beweging met een inspanning en geef daarvoor 4 voorwerpen af. Nadien ga ik verder op een 'poema'-veld en geef 2 geweren af, maar ik krijg hiervoor geen proviand. Is dit correct ?

Antwoord

Ja, men mag onderweg een willekeurig aantal uitrustingen afgeven, maar men mag slechts éénmaal 'uitrustingen verwerven'. Aangezien dit werd nageleefd, is de beurt correct verlopen.

3. Ik sta op een veld en verwerp daar 1 hengel. Dan ga ik naar een 'meer'-veld. Daar geef ik 2x hout af en verwerp, omdat ik een hengel bezit, 2x proviand. Is dit toegestaan ?

Antwoord

Neen, men mag tijdens zijn beurt slechts éénmaal 'uitrustingsvoorwerpen verwerven'.

4. Ik sta op een veld en verwerp daar 2x proviand. Dan ga ik naar een veld 'woestijn' met een schat. Daar geef ik 3x proviand af om het avontuur te doorstaan en 2x proviand om de schat te veroveren. Is dit toegestaan ?

Antwoord

Ja, de schat is geen uitrustingsvoorwerp. Bovendien wordt er niet verworven, maar wel veroverd.

5. Bij het bewegen steek ik een 'meer'-veld over. Bij het ruilen van ontdekkingskaartjes neem ik 2x hout die ik onmiddellijk afgeef om het avontuur te doorstaan en mijn kamp op dit veld te plaatsen. Dan ga ik verder op een veld 'inbooring'. Daar geef ik 1 parel af en krijg ik 1 geweer. Is dit toegestaan ?

Antwoord

Ja, het ruilen van uitrustingsvoorwerpen tegen ontdekkingskaartjes behoort niet tot de acte 'uitrustingsvoorwerpen verwerven', maar gebeurt als een extra handeling.

6. Mag ik meer ontdekkingskaartjes bezitten dan ik nodig heb voor het inruilen van één uitrustingsvoorwerp ?

Antwoord

Ja, men mag een willekeurig aantal ontdekkingskaartjes in zijn bezit hebben omdat men tijdens zijn beurt ook een willekeurig aantal keren uitrustingsvoorwerpen mag ruilen.

7. Mag ik voor een inspanning ook een schat of een amulet afgeven ?

Antwoord

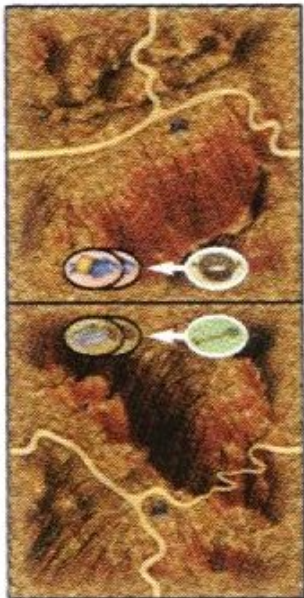
Nee, de vier voorwerpen die men voor een inspanning afgeeft, moeten allen uitrustingsvoorwerpen zijn. Amulet en schat zijn geen uitrustingsvoorwerpen.

8. Ik bezit een amulet en zou willen passen om een ontdekkingskaartje te verkrijgen. Krijg ik toch 1 goudstuk uit het voorraadveld van de tempel ?

Antwoord

Ja, het goudstuk krijgt men aan het begin van zijn beurt, ongeacht op welk veld men staat en welke actie men uitvoert.

9. Bestaat er een onderscheid tussen de inspanningen in beide onderstaande situaties ?



Antwoord

Nee, een inspanning is de beweging van een veld naar een ander veld zonder een ononderbroken wegverbinding. Daarbij is het om het even of er nu gedeeltelijk een weg ligt of niet.

10. Ik betreed een avonturenveld via een inspanning. Ik heb op dit veld al een kamp uit een vroegere ronde. Kan ik voor deze inspanning vier willekeurige voorwerpen afgeven en dan een nieuw kamp op dit veld oprichten ?

Antwoord

Neen, een kamp mag men enkel oprichten wanneer men het avontuur op het veld doorstaat, dit wil zeggen als men de voorwerpen afgeeft die in het uitrustingsgedeelte met rood zijn omrand.

11. Ik beëindig mijn actie 'Figuur bewegen' op een avonturenveld waarop een kamp van mezelf staat en waarop nog steeds een schat ligt. Ik wil het avontuur niet nogmaals doorstaan en geef dan de uitrustingsvoorwerpen die rood omrand zijn niet af. Mag ik toch de schat veroveren ?

Antwoord

Ja, om een avonturenveld te mogen betreden moet men het avontuur doorstaan of een kamp op dat veld bezitten. Om de schat te veroveren moet men zijn beweging op dit veld beëindigen. Daarbij is het om het even hoe men op dit veld terechtkomt.

