

SPELREGELS MAGELLAN

Een spannend, tactisch veilingspel voor 3 - 6 spelers, vanaf 12 jaar.

We bevinden ons in de tijd van de grote ontdekkers ter zee. Marco Polo, Vasco da Gama, Christoffel Columbus, Francisco Pizarro, James Cook en natuurlijk Ferdinand Magellan zijn de door sagen omgeven moedige zeevaarders, die nieuwe landen en continenten ontdekten en het totale wereldbeeld in hun tijd veranderden.

De spelers kruipen in de rollen van koningen die hun kapiteins de wereld in stuurden om nieuwe landen te vinden, waarin ze de vooruitzichten hadden op fabelachtige rijkdommen. Daartoe probeert iedereen de beste en moedigste ontdekkers voor zijn expedities te winnen. Iedere ontdekker had natuurlijk zijn bijzondere sterktes en zwaktes. Ook zijn de zeevaarders onstandvastig en zeer wisselvallig in hun loyaliteit tegenover de koningen. Hoe verder de reis gaat, des te meer wordt er om de ontdekkers gevochten.

(De Portugese zeevaarder Ferdinand Magellan - Portugees: Fernao de Magalhaes - zeilde met vijf schepen op de onzekere weg van een reis rond de aarde om Zuid-Amerika heen. Hij zelf keerde van deze reis niet terug. Het is echter als een succesvolle eerste wereldrondreis voor altijd aan zijn naam verbonden).

Inhoud

- 36 ontdekkerskaarten, telkens zes van iedere ontdekker
- 63 geldkaarten, telkens zeven keer de waarde 1-9
- 36 schepen uit hout, zes in zes kleuren
- 2 speelborden, tweezijdig te gebruiken (vier mogelijkheden)

Het spel in het kort

De spelers kruipen in de rollen van koningen, die proberen om de beste en moedigste ontdekkers naar zich toe te trekken. Daarvoor bieden ze hun natuurlijk geld. Columbus, Magellan, en hoe ze allemaal heten, kiezen voor de meestbiedende de zee.

Het spel verloopt in drie fasen. In fase 1 worden per ontdekker drie schepen in Europa ingezet. Zeereizen in het onbekende bevatten natuurlijk allerlei gevaren en zo komen in fase 2 slechts twee van de schepen op een tussenstation. In fase 3 bereikt nog slechts één schip het doel. Iedere ontdekker heeft zijn persoonlijke sterktes en zwaktes en brengt zijn koning winstpunten, nieuwe gelden en eventueel acties. Winnaar is degene die aan het eind de meeste winstpunten heeft.

Speelvoorbereiding

De beide speelborden worden naast elkaar neergelegd. Men kan ieder speelbord tweezijdig gebruiken. Leg in het eerste spel de borden zo neer als op het plaatje (blz. 3) staat afgebeeld. Voor volgende spellen komen de spelers overeen welke zijden ze willen gebruiken. In de volgende tekst worden de beide speelborden hier simpel als speelbord aangeduid.

Ieder speler krijgt zes schepen in één kleur en één set geldkaarten van 1-9. De geldkaarten worden dicht in de hand gehouden. De overige geldkaarten worden goed geschud en dicht op een stapel naast het speelbord gelegd.

De ontdekkerskaarten worden gescheiden naar hun achterkanten I, II en III geschud. Na het schudden worden de III-kaarten (zes stuks) dicht als stapel naast het speelbord gelegd. De II-kaarten (twaalf stuks) komen daar dwars dicht overheen (zie plaatje blz. 3). De jongste speler (of een andere, waarover iedereen het eens is) krijgt de I-kaarten (achttien stuks), die hij dicht als stapel voor zich neerlegt. Hij is de veilingmeester. In de loop van het spel draait hij telkens één kaart open die vervolgens wordt geveild. Eerst die van stapel I, later die van stapel II en III.

Speelverloop

Het spel verloopt over drie fasen (I, II en III). In iedere fase gebeurt het volgende:

1. Eén ontdekkerskaart opendraaien en veilen (neemt de veilingmeester op zich).
2. Eén schip inzetten (fase I), respectievelijk verder zetten (fase II en III) en de actie van het veld uitvoeren (doet de speler die de ontdekkerskaart heeft gekocht).
3. Punt 1. en 2. worden net zolang herhaald, totdat alle ontdekkerskaarten van de actuele fase zijn geveild.
4. Als de laatste ontdekkerskaart van een fase wordt geveild, dan eindigt deze fase en alle spelers krijgen geldkaarten van de stapel.
5. De volgende fase begint.

Na de veiling van de laatste kaart van fase III eindigt het spel en volgt de waardering.

Het verloop per onderdeel

1. Het veilen van de ontdekkerskaarten

De veilingmeester draait de bovenste kaart open van de voor hem liggende stapel. Hij draagt de speler, die de vorige kaart heeft gekocht, op om een bod te doen (minimumbod 1) of om te passen. ("Inge doe je eerste bod voor Pizarro"). Bij de allereerste kaart in fase I begint hij zelf te bieden of past. Daarna volgt de volgende speler kloksgewijs en biedt of past. Een speler die past, is voor deze kaart verder uitgesloten van de veiling. De veiling gaat zolang door totdat er een hoogste bod vaststaat (de veilingmeester biedt als iedere andere speler mee). Er wordt geboden met de geldkaarten. De getallen in de geldzakken tellen. De hoogstbiedende betaalt zijn bod met de overeenkomende geldkaarten (zie blz. 5) en legt ze open op de aflegstapel (wordt naast de dichte stapel geplaatst).

De geveilde ontdekkerskaart legt de speler dicht op zijn plaats (uitzondering: zie "Columbus" en "Magellan"). Zo kan men op ieder moment bekijken wie welke kaart heeft gekocht.

Meteen na het veilen wordt een schip ingezet, respectievelijk verder gezet.

Belangrijk: in fase I kan iedere speler op iedere ontdekkerskaart meebieden en ze bij het hoogste bod ook krijgen (een speler kan dus tot drie gelijke ontdekkerskaarten kopen). In fase II kunnen alleen die spelers meebieden, die in fase I al minstens één kaart van die ontdekker hebben gekocht. In fase III kunnen alleen die spelers meebieden, die in fase II al minstens één kaart van die ontdekker hebben gekocht.

Een ontdekkerskaart die door geen enkele speler wordt gekocht, gaat terug in de doos (in dat geval wordt er noch een schip ingezet, noch verder gezet, noch een actie uitgevoerd).

2. Schepen inzetten, respectievelijk verder zetten en eventueel een actie uitvoeren

In fase I worden de schepen ingezet, in de fasen II en III worden de in fase I ingezette schepen alleen nog verder gezet (zie plaatjes blz. 4). De schepen die in fase I niet zijn ingezet, gaan terug in de doos.

Een speler die in fase I een kaart koopt, zet één van zijn schepen op veld I van de ontdekker. Koopt de speler in fase II nog een kaart van dezelfde ontdekker, dan zet hij zijn schip van veld I naar veld II. Evenzo zet hij hem in fase III van veld II naar veld III.

De ontdekkers kunnen acties uitvoeren. Deze acties staan op de actievelden afgebeeld en worden onder "De actievelden" toegelicht.

3. Punt 1. en 2. herhalen

De punten 1. en 2. worden net zolang herhaald, tot alle ontdekkerskaarten van de actuele fase zijn geveild. In fase I zijn dat achttien kaarten, in fase II twaalf kaarten en in fase III zes kaarten.

4. Nieuwe geldkaarten aan het einde van een fase

Aan het einde van de fasen I en II krijgen alle spelers twee nieuwe geldkaarten. Daartoe schudt de veilingmeester de aflegstapel samen met de resterende dichte stapel. Van deze nieuwe stapel krijgt iedere speler dicht twee geldkaarten. Sommige spelers krijgen ook nog extra geldkaarten (zie blz. 6 en 7).

5. De volgende fase begint

De veilingmeester legt de stapel ontdekkerskaarten van de nieuwe fase (II of III) voor zich neer en draait de bovenste kaart open. Het spel verloopt op dezelfde manier verder als onder punt 1 t/m 5 is beschreven.

Waardering aan het einde van het spel

Na de veiling van de laatste ontdekkerskaart van fase III volgt de (enige) waardering en vaststelling van de winnaar (zie onder "De waardering").

Uitleg ontdekkers- en geldkaarten, speelbord met geldbuidel, kroon en actievelden

De ontdekkerskaarten

(Zie plaatjes blz. 5). *Christoffel Columbus (blauw)*, *Francisco Pizarro (bruin)*, *Ferdinand Magellan (paars)*, *Marco Polo (grijs)*, *Vasco da Gama (groen)* en *James Cook (oranje)*.

De kaarten hebben de rugzijden I, II en III. Onder de rugzijde I is iedere ontdekker drie keer vertegenwoordigd, onder de rugzijde II tweemaal en onder de rugzijde III eenmaal.

De geldkaarten

Er zijn 63 geldkaarten, telkens zeven keer de waarde 1-9. Ze zijn nodig voor het kopen van de ontdekkerskaarten. Heeft een speler bij de waardering nog geldkaarten over, dan leveren ze hem extra winstpunten op.

Iedere kaart laat in de vier hoeken een geldbuidel met een getal tussen 1 en 9 zien. Tussen de geldbuidels staat een kroon met de getallen 1, 2 of 3 afgebeeld (zie plaatjes blz. 5).

Het getal in de geldbuidel geeft de geldwaarde voor de veiling aan. Krijgt een speler een ontdekkerskaart voor bijvoorbeeld zeven dukaten, dan kan hij met één geldkaart met de waarde 7 of met twee geldkaarten met de waarden 5 en 2 betalen, of met een andere mix naar keuze. Krijgt een speler een ontdekkerskaart voor bijvoorbeeld dertien, dan kan hij met de 9 en de 4 betalen, enz. Heeft men geen passende geldkaarten, dan kan men meer betalen, maar krijgt echter niets terug.

Het getal in de kroon geeft de winstpunten aan die een speler extra naast zijn andere winstpunten krijgt, als hij deze kaart bij de waardering nog in de handen heeft.

Let op: de spelers trekken tijdens de fasen geen geldkaarten (uitzondering zie blz. 7, onder "Vasco da Gama"). Ze krijgen alleen aan het einde van de fasen nieuwe geldkaarten.

Het speelbord

Ieder speelbord laat drie ontdekkers zien en één tellijst voor de waardering. Iedere ontdekker heeft drie naast elkaar liggende velden, de linker voor fase I, de middelste voor fase II en de rechter voor fase III. In deze velden worden de schepen van de spelers ingezet, respectievelijk naar toe verder gezet (zie plaatje blz. 5). Bovendien laten de velden nog geldbuidels, kronen en actievelden zien.

De geldbuidels

Het getal in de geldbuidel geeft aan hoeveel geldkaarten de speler aan het einde van de fase voor ieder schip krijgt dat in dat veld staat. Deze geldkaarten komen extra naast de twee geldkaarten die alle spelers krijgen. Men krijgt telkens alleen de geldkaarten van de fase die zojuist is afgesloten. (Voor schepen die op velden van vorige fasen zijn blijven staan, zijn er dus geen geldkaarten meer). De geldkaarten worden van de dichte stapel getrokken.

Voorbeeld (zie plaatje blz. 5): aan het einde van fase II krijgen geel en groen ieder één geldkaart extra, rood krijgt geen extra kaart (zijn schip is op veld I gebleven).

Voorbeeld (zie plaatje blz. 5): aan het einde van fase II krijgt groen zes geldkaarten extra, rood krijgt geen extra kaart (zijn schip is op veld I gebleven).

De kroon

Het getal in de kroon geeft het aantal winstpunten voor ieder schip bij de waardering aan.

Voorbeeld (zie plaatje blz. 5): rood krijgt 1, geel 5 en groen 10 winstpunten bij de waardering.

De actievelden

Hier staan de acties afgebeeld die de speler kan uitvoeren als zijn schip in dat veld zet of er naar toe zet. Sommige acties worden meteen en sommige later uitgevoerd. In sommige velden zijn er geen acties. De acties kunnen verschillen per speelbordzijde (A en B).

Christoffel Columbus

Bord A en B: zijn gelijk.

Veld I (Veto): de Columbuskaarten van fase I geven de bezitters een vetorecht in de volgende veilingen.

De speler legt de gekochte Columbuskaart van fase I open voor zich neer. Vanaf dan kan hij deze op ieder moment inzetten als de veilingmeester een nieuwe ontdekkerskaart opendraait. Dat gebeurt op de volgende manier: voordat de eerste speler een bod voor de zojuist opengedraaide ontdekkerskaart afgeeft, zegt de speler die de Columbuskaart bezit: "Veto, deze kaart wordt later geveild!" De veilingmeester schuift de kaart onder de stapel. Daarna draait de bezitter van de Columbuskaart deze om. Hij kan hem geen tweede keer inzetten. Nu draait de veilingmeester de volgende ontdekkerskaart open.

Veld II en III: geen actie. De Columbuskaarten van de fasen II en III geven geen vetorecht.

Francisco Pizarro

Bord A: geen acties.

Bord B:

Veld I en II: geen acties.

Veld III (Winstpunten vastleggen): de actie wordt pas bij de waardering van de speler uitgevoerd. Eerst waardeert de speler al zijn andere schepen, dan telt hij de winstpunten van zijn resterende geldkaarten in de hand erbij en als laatste waardeert hij het schip op het laatste Pizarro-veld. Daartoe schudt hij de dichte geldkaartenstapel, trekt kaart voor kaart en legt deze open voor zich neer. Hij telt daarbij de getallen in de geldbuidel en niet degenen in de kronen! Hij kan op ieder moment ophouden om te trekken. Ligt de som bij 20 dukaten of minder, dan telt hij ze als winstpunten bij zijn overige punten. Ligt de som hoger dan 20, dan krijgt hij 0 winstpunten voor Pizarro.

Ferdinand Magellan

Bord A (Geldkaart uit de hand onder de ontdekkerskaart Magellan schuiven):

Veld I: de speler legt de gekochte Magellankaart open voor zich neer. Dan moet hij meteen uit zijn hand één geldkaart uitkiezen en deze dicht onder de Magellankaart schuiven (tip: als het lukt een kaart met de drie in de kronen). Magellan kost dus één kaart extra naast het bod. Heeft de speler na het betalen van het bod geen kaarten meer in de hand, dan kan hij Magellan niet kopen!

Veld II en III: de nieuw gekochte Magellankaart wordt open op de al liggende Magellankaart(en) uit de vorige fase(n) gelegd. Dan moet de speler opnieuw één kaart uit zijn hand kiezen en deze onder twee of drie open Magellankaarten schuiven.

De ondergeschoven geldkaarten tellen bij de waardering de totale waarde van de kronen x1, x2 of x3 (zie waardering, blz. 8).

Voorbeeld veld I (zie plaatje blz. 6): geel, blauw en zwart schuiven ieder één geldkaart onder de gekochte Magellankaart.

Voorbeeld veld II (zie plaatje blz. 6): blauw en zwart zetten hun schip verder en schuiven opnieuw één geldkaart onder de tweede gekochte Magellankaart.

Bord B (geldkaart uit het bod onder Magellan schuiven):

Veld I, II en III: de waardering volgt als hierboven. Het verschil met bord A is dat de geldkaart die de speler (nu open) onder de Magellankaart schuift, uit het bod moet komen en niet kan worden gekozen uit de hand. Bestaat het bod uit meer dan één geldkaart, dan gaan de overige geldkaarten naar de aflegstapel.

Voorbeeld (zie plaatje blz. 6): zwart zet zijn schip op veld III en schuift één geldkaart onder de derde gekochte Magellankaart. Op bord B worden de geldkaarten er open onder geschoven.

Marco Polo

Bord A (geldkaartenruil als laatste actie van een fase):

Veld I en II: aan het einde van de fasen I en II kan de speler, nadat hij al zijn nieuwe geldkaarten heeft gekregen, per schip achter elkaar maximaal drie van zijn geldkaarten uit de hand op de aflegstapel leggen en hetzelfde aantal kaarten van de dichte stapel trekken. De nieuw getrokken geldkaarten neemt hij in de hand.

Veld III: geen actie.

Bord B: geen acties.

Vasco da Gama

Bord A:

Veld I: de speler trekt meteen na het veilen van de kaart "Vasco da Gama" één geldkaart van de dichte stapel en neemt deze in de hand.

Veld II en III: de speler trekt meteen twee, respectievelijk drie geldkaarten van de dichte stapel en neemt deze in de hand.

Bord B:

Veld I, II en III: de speler moet in iedere fase opnieuw beslissen of hij zijn schip in het linker of rechter deel van het veld inzet, respectievelijk naar toe zet. Kiest hij voor het linkerdeel, dan kan hij meteen één (respectievelijk twee of drie) geldkaarten van de dichte stapel pakken. Kiest hij het rechter deel, dan heeft hij geen actie (daarvoor echter winstpunten, als zijn schip aan het speeleinde daar staat).

Voorbeeld veld I (zie plaatje blz. 7): rood en blauw hebben beiden hun schip links ingezet.

Beide trekken meteen na de veiling van de Vasco da Gamakaart ieder één geldkaart van de dichte stapel. Groen heeft zijn schip rechts ingezet. Hij mag geen geldkaart pakken.

Voorbeeld veld II (zie plaatje blz. 7): rood en blauw hebben beiden hun schepen weer naar het linkerdeel van het veld II gezet. Beiden trekken twee geldkaarten van de dichte stapel.

Voorbeeld veld III (zie plaatje blz. 7): blauw heeft de enige Vasco da Gamakaart uit fase III gekocht. Hij zet zijn schip op het rechterdeel van veld III. Hij mag geen geldkaarten van de stapel trekken. Bij de waardering krijgen groen en blauw ieder acht winstpunten voor Vasco da Gama. Rood krijgt geen winstpunten.

James Cook

Bord A (open uitgelegde geldkaarten):

Veld I, II en III: nadat de speler zijn bod heeft betaald, moet hij meteen al zijn geldkaarten die hij nog in de hand heeft, open voor zich neerleggen. Krijgt hij door Vasco da Gama (zie hiervoor) tijdens de lopende fase nieuwe geldkaarten erbij, moet hij die eveneens meteen open neerleggen. Heeft de speler na het betalen van zijn bod geen geldkaarten meer in de hand, dan hoeft hij er ook geen open neer te leggen.

Aan het einde van de fase (voordat hij de nieuwe geldkaarten krijgt) neemt hij alle resterende openliggende geldkaarten weer in de hand.

Bord B (uit de hand getrokken geldkaart):

Veld I, II en III: nadat de speler zijn bod heeft betaald, trekt zijn linkerbuurman meteen één geldkaart uit zijn hand en legt deze open op de aflegstapel. Een speler kan alleen een James Cookkaart kopen, als hij na het betalen nog minstens één andere geldkaart in de hand heeft, die bij hem kan worden getrokken.

De waardering

De allerlaatste ontdekkerskaart is verkocht, de extra geldkaarten zijn vergeven. Fase III is beëindigd.

De speler die de laatste ontdekkerskaart heeft gekocht, begint met de waardering.

Hij telt zijn winstpunten op de volgende manier: eerst telt hij de getallen in de kronen van de velden waarop zijn schepen staan. Daarbij telt hij de getallen in de kronen van alle geldkaarten die hij nog in de hand heeft. Vervolgens krijgt hij eventueel nog punten voor Magellan en Pizarro. Deze uitkomst geeft hij met twee van zijn schepen aan op de tellijst. Daarna volgt de volgende speler kloksgewijs, enz.

Voorbeeld (zie plaatje blz. 8): rood waardeert als laatste.

Voor Marco Polo krijgt rood: 0 punten, voor Vasco da Gama: 1 en voor de overgebleven geldkaart ook 1 winstpunt.

Rood heeft zich in deze partij erg op Magellan geconcentreerd en in fase I twee Magellankaarten gekocht en de geldkaarten 1 en 4 eronder geschoven. In fase III heeft hij onder de derde gekochte Magellankaart de geldkaart 5 geschoven. Magellan levert hem dus in totaal $8 \times 3 = 24$ winstpunten + $5 \times 2 = 10$ winstpunten op. Tot nu toe heeft hij 36 winstpunten.

Nu waardeert hij Pizarro. Hij trekt van de dichte geldkaartenstapel eerst de 5, dan de 6 en dan de 2 (let op dat de getallen in de geldbuidels worden opgeteld). Als hij het daarbij had gelaten, dan kreeg hij bij Pizarro 13 winstpunten, dat wil zeggen dat hij een puntentotaal had van $36 + 19 = 49$. Blauw heeft echter 52 punten, om hem te verslaan, moet hij minstens nog een kaart voor Pizarro trekken. Hij trekt een 8 en heeft daarmee bij Pizarro in totaal 21 punten. Daarvoor krijgt hij nu helemaal geen winstpunten. In totaal blijft hij daarmee op 36 punten staan en wordt tweede.