



Gloria Picktoria

Zoch, 2007

Alan R. MOON, Mick ADO

2 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Gloria
Picktoria

Een gevleugeld kaartspel
voor 2 - 5 'leg-grage'
"kippen van de wereld".

Inleiding

Wat een kakelspektakel in het hoenderhok. Sinds 'Dschingis-Haan' zijn nakend bezoek vanuit de overzeese gebieden heeft aangekondigd, wil iedere kip er absoluut alles aan doen om 'een kip van de wereld' te kunnen zijn. Het opsmukken en opzetten van de veren is al lang niet meer voldoende.

Trendbewuste hoenders leggen de laatste tijd mondaine privécollecties aan waarin naast gouden graancolliers en hoogwaardige platina voetringen ook echte slaapkamermatjes van vossenbont, vossenstaarten en zelfs halskettingen met vossentanden niet mogen ontbreken.

Of de gouden stronthoepjes in de glazen vitrine in de smaak zullen vallen van Dschingis-Haan, blijft maar de vraag.

Spelmateriaal

➡ 90 verzamelkaarten



➡ 10x Dschingis-Haan



➡ 5x verdubbelaar



➡ 5x joker



➡ 1 vos



➡ 1 notitieblok

| | Speler A | Speler B | Speler C | Speler D | Speler E |
|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| NAAM | | | | | |
| Waardering 1 | | | | | |
| Waardering 2 | | | | | |
| Waardering 3 | | | | | |
| RESULTAAT | * | * | * | * | * |

| | Speler A | Speler B | Speler C | Speler D | Speler E |
|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| NAAM | | | | | |
| Waardering 1 | | | | | |
| Waardering 2 | | | | | |
| Waardering 3 | | | | | |
| RESULTAAT | * | * | * | * | * |

➡ 1 handleiding

Doel van het spel

De speler die er in slaagt bijzonder omvangrijke en zo mogelijk unieke verzamelingen aan te leggen en daarvoor de meeste verzamelpunten ontvangt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De **10 Dschingis-Haankaarten** en de **5 verdubbelkaarten** worden eerst uitgesorteerd.

Daarna worden de overige **95 kaarten** verdekt zeer grondig gemixt.

Drie kaarten hiervan worden naast elkaar in het midden van de tafel gelegd (deze kaarten vormen de vitrine). Dan ontvangt iedere speler **4 kaarten** in de hand. Tevens neemt elke speler ook nog **één verdubbelkaart** in de hand. De resterende verdubbelkaarten worden terug in het doosje gelegd.

In de resterende kaarten worden nu de **Dschingis-Haankaarten** gemixt.

Al deze kaarten samen vormen nu de verdekte voorraadstapel.

De **vos** wacht naast de voorraadstapel om te worden ingezet.



Spelverloop

De speler die als laatste een levende kip heeft gezien, begint het spel.

Daarna speelt iedereen om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is (de actuele speler), kiest **drie acties** en voert deze acties uit **in een volgorde naar keuze**. De speler mag een afzonderlijke actie ook meermaals uitvoeren.

Er kan worden gekozen uit de volgende **4 actiemogelijkheden**:

- **A. Een kaart verdekt afleggen** (een schatkist fabriceren)
- **B. Een kaart open afleggen** (een verzameling aanleggen)
- **C. Een kaart in de hand nemen** (verzamelstukken bijeenzoeken)
- **D. De vos verplaatsen** (slechts 1x per speelbeurt toegelaten)

A. Een kaart verdekt afleggen (een schatkist fabriceren)

De speler toont één van zijn handkaarten aan alle spelers en legt ze daarna verdekt voor zich neer. Met deze actie wordt deze kaart omgevormd in een schatkist.

Van nu af aan mag niemand meer de voorzijde van deze schatkist bekijken. Met deze schatkist geeft de speler zich de mogelijkheid om een verzameling (kaartenrij) te starten. In de loop van het spel mag een speler een willekeurig aantal schatkisten fabriceren.

BELANGRIJK

*De eerste kaart van een verzameling **MOET** een verdekte kaart zijn. Zonder een schatkist kan dus geen verzameling worden gestart. De voorzijde van deze schatkist is vanaf nu ook van geen enkele betekenis meer en mag dus absoluut verschillen van de voorzijde van de verzamelkaarten die nadien worden aangelegd.*

B. Een kaart open afleggen (een verzameling aanleggen)

De speler legt één van zijn handkaarten open aan een eigen verzameling.

Ofwel legt hij deze kaart aan een nog **onbelegde** schatkist (een verzameling openen) ofwel legt hij deze kaart aan een bestaande **kaartenrij** van **hetzelfde motief** (verzameling vergroten).

Elke verzameling bestaat dus, naast de schatkist, uit een rij van identieke verzamelstukken.

Een speler mag van elk motief maar één verzameling aanleggen.

Kaarten met een afwijkend motief mogen nooit aan een verzameling worden aangelegd.

De laatste speler, die zijn eerste open kaart aan een schatkist aanlegt, zet onmiddellijk de vos op deze verzameling. Zolang de vos zich op een verzameling bevindt, is deze verzameling waardeloos. Desondanks mag deze verzameling toch vergroot worden.



Voorbeeld

Anne maakt van een voetringkaart een schatkist. Zij legt deze kaart, met de voorzijde naar beneden, voor zich neer.

Daaraan legt zij open een vitrinekaart. Anne had uiteraard gelijk welke ander handkaart als schatkistkaart kunnen afleggen om daaraan een vitrinekaart te kunnen leggen.

In elk geval mag deze verzameling nu alleen nog worden vergroot door er vitrinekaarten aan toe te voegen (een verzameling bevat altijd kaarten van een zelfde motief).

Omdat Anne de laatste speler is die een open kaart heeft afgelegd, plaatst zij de vos bij deze verzameling.

C. Een kaart in de hand nemen (verzamelstukken bijeenzoeken)

De speler neemt **één van de drie open** kaarten uit de vitrine in de hand.

Deze kaart wordt onmiddellijk door de bovenste kaart van de voorraadstapel vervangen, zodat er steeds - dus ook tussen de afzonderlijke acties van één speler - drie kaarten open in de vitrine liggen.

De speler mag ook de **bovenste kaart van de voorraadstapel** nemen (zo weten de andere medespelers niet welk kaartenmotief er werd getrokken). In elk geval kost deze actie wel **2 actiepunten**. Dit betekent dat de speler dan nog maar één volgende actie kan uitvoeren. Dit betekent ook dat een speler nooit twee kaarten van de voorraadstapel kan nemen.

D. De vos verplaatsen

Als de vos zich op één van de verzamelingen bevindt van de actuele speler, mag de actuele speler de vos verplaatsen op een andere eigen verzameling of op een verzameling van zijn linkerbuurman.



De speler heeft **twee mogelijkheden** om deze actie tijdens zijn speelbeurt te doen:

1. De speler gebruikt **één van de drie acties** van zijn speelbeurt om de vos bij een eigen verzameling te verwijderen en de vos bij een eigen andere verzameling te zetten.
2. De speler gebruikt **twee van de drie acties** van zijn speelbeurt om de vos op een verzameling naar keuze van zijn linkerbuurman te plaatsen. Dat betekent dat de speler in deze speelbeurt nog maar één actie kan benutten.

Tijdens dezelfde speelbeurt mag een speler de vos maar één keer verplaatsen.

De speler mag de vos echter ook **na zijn speelbeurt** verder geven, **zonder** daarvoor een **actie** te gebruiken. De speler voert eerst zijn drie acties uit. Daarna verplaatst de speler de vos (als extra aanvullende actie) op een verzameling naar keuze van zijn linkerbuurman. Deze actie mag de actuele speler ook doen als hij tijdens zijn speelbeurt de vos al van een eigen verzameling naar een andere eigen verzameling had verplaatst.

Joker



Een joker kan **elke kaart** naar believen **vervangen** (uiteraard wel niet de verdubbelaar). Jokers mogen ook verdekt (als schatkist) worden ingezet. Een joker mag niet als eerste open kaart van een verzameling worden uitgespeeld (direct op de schatkist).

Verdubbelaar



Een verdubbelaar kan eveneens aan elke verzameling waarin minstens één open verzamelstuk ligt, worden toegevoegd. De verdubbelkaart zelf telt niet als verzamelstuk. In de plaats daarvan **verdubbelt** deze kaart **de waarde van deze verzameling** bij alle volgende waarderingen.

De verdubbelaar **beëindigt ook de verzamelij**, dit betekent dat aan deze verzameling geen nieuwe verzamelstukken kunnen worden toegevoegd. Als een verdubbelaar als schatkist werd gebruikt, verdubbelt de waarde van de verzameling **niet**.

Voorbeelden van toegelaten speelbeurten

- Herman neemt drie kaarten uit de vitrine.
 - Carl legt een handkaart verdekt af als schatkist, hij verplaatst de vos op een andere eigen verzameling en hij neemt een kaart uit de vitrine.
 - Anne legt drie handkaarten open aan haar verzamelingen. Daarna geeft ze de vos verder aan haar linkerbuurman.
 - Marc legt een handkaart verdekt af als schatkist en geeft de vos aan zijn linkerbuurman.
 - Carl neemt een kaart van de voorraadstapel. Hij heeft nu nog recht op één actie. Hij neemt een kaart uit de vitrine en geeft na zijn speelbeurt de vos verder.
- Het terugnemen of omdraaien van kaarten is niet toegelaten.

Het ontvangen van verzamelpunten (de 3 waarderingen)



Dschingis-Haan is niet meer zo ver !

De speler die een **Dschingis-Haankaart** blootlegt of trekt, moet deze kaart onmiddellijk open naast de vitrine leggen en wel zo dat voor alle medespelers duidelijk is te zien hoeveel Dschingis-Haankaarten er al werden blootgelegd. Dit is **geen actie**.

Zodra de **vierde Dschingis-Haankaart** wordt blootgelegd, wordt het spel meteen onderbroken en er volgt een **eerste** waardering.

De **tweede** waardering vindt plaats als er **opnieuw drie** volgende Dschingis-Haankaarten zijn blootgelegd.

De **derde en laatste** waardering komt er als er **opnieuw drie** (dus in **totaal 10**) volgende Dschingis-Haankaarten zijn blootgelegd.

Als de eerste of de tweede waardering intreedt tijdens de speelbeurt van een speler, wordt zijn speelbeurt onderbroken. Als hij nog een volgende actie mag uitvoeren, doet hij dit pas na de waardering.

Bij de derde waardering vervallen alle verdere acties. Deze waardering beëindigt het spel.

De **waarderingen** leveren de spelers de felbegeerde **verzamelpunten** op:

- ⇒ Een speler ontvangt **4 verzamelpunten** voor elke verzameling die hij als enige heeft liggen.
- ⇒ Een speler ontvangt **3 verzamelpunten** voor iedere verzameling waarvan hij de langste rij heeft liggen (dit betekent dat minstens nog één andere speler ook deze verzamelstukken heeft liggen maar dat zijn rij korter is).
- ⇒ Een speler ontvangt **1 verzamelpunt** voor iedere verzameling die de tweede grootste (de tweede langste rij) van zijn soort is.
- ⇒ Als er een **gelijke stand** heerst om de **langste rij**, **vervalt het punt** voor de **tweede langste rij**. In dit geval ontvangen alle spelers met de langste rij **2 verzamelpunten**.
- ⇒ Bij een **gelijke stand om de tweede langste rij**, blijven alle deelgenoten zonder punten.
- ⇒ Een verdubbelaar verdubbelt het puntentotaal van deze kaartenrij.
- ⇒ **AANDACHT**
De verzameling waarop zich de vos bevindt, is waardeloos. Deze verzameling wordt gewoon genegeerd. Het kan gebeuren dat op deze manier toch verzamelingen van medespelers worden gewaardeerd (zie voorbeeld pagina 7).

Bij de **laatste waardering** kan men ook **verzamelpunten verliezen**:

- ⇒ Een speler verliest **2 verzamelpunten** voor elke verdeckte kaart (schatkist) die alleen, zonder een verzamelstuk, voor de speler ligt.
- ⇒ Een speler verliest **1 verzamelpunt** voor iedere handkaart die hij aan het einde van het spel nog in de hand heeft.

Alle waarderingresultaten worden op het notitieblok genoteerd.

De speler die na **drie waarderingen** de **meeste verzamelpunten** heeft behaald, wint het spel.



Een waarderingsvoorbeeld



Herman: 5 punten

Herman heeft de grootste verzameling van standbeelden en daarvoor ontvangt hij 3 punten. De grootste verzameling van tandenhalssnoeren deelt Herman met Carl. Dat levert hem 2 punten op. Ook bij de verzameling van de wormen heeft Herman de langste rij. Jammer genoeg staat op deze rij de vos zodat deze verzameling waardeloos is.

Carl: 14 punten

Carl heeft inderdaad geluk. Aangezien de vos op de wormenverzameling van Herman zit, is zijn wormenverzameling de langste en daarom ontvangt hij 4 punten. Als enige heeft Carl ook een verzameling van vitrinekasten zodat hij hier ook 4 punten voor ontvangt. Omdat zijn verdubbelaar (x2) in deze rij ligt, krijgt hij zelfs 8 punten. Carl deelt de langste rij van de tandenhalssnoeren met Herman en krijgt hiervoor 2 punten. Voor de verzamelij van de standbeelden ontvangt hij geen punten omdat hij hier slechts de tweede langste rij deelt met Marc.



Marc: 8 punten

Alleen Marc heeft een verzamelij van maskers en dat levert hem 4 punten op. Voor de verzameling van de standbeelden ontvangt hij niets omdat hij, net zoals Carl, hier slechts de tweede langste rij deelt met Carl. Ook voor de verzameling van de tandenhalssnoeren ontvangt hij niets omdat zowel Carl als Herman er meer hebben. Voor zijn verzameling van hoeden ontvangt hij wel 4 punten.

9 juni 2007