

Der Goldene Kompass

DOEL:

De spelers ondernemen de lange reis van Oxford tot het Noorden, om als eerste de toegang tot de andere wereld te bekomen. Ze ondernemen een lange gevaarlijke weg om ervaring te krijgen in verschillende domeinen (het Noorden, gewapende beren, heksen en stof) en om ontelbare uitdagingen te weerstaan.

De speler die als eerste het doel bereikt en 3 uitdagingen overwint en ten minste 3 punten per ervaring heeft wint.

INHOUD:

80 Lyra-kaarten (20 in elke kleur: 6 x 1, 8 x 2, 6 x 3)	12 uitdagingskaarten
16 Pan-kaarten	12 vriendschapskaarten
16 ervaringsfiches (gewapende beren, heksen, noorden en stof)	4 speelfiguren
4 gouden compassen	1 startspelersfiche
	1 spelbord

Opmerking: eerst de uitleg voor een spel van 3 tot 4 spelers. Voor een spel met 2, zie op het einde van deze regels.

VOORBEREIDING:

- Spelbord op tafel plaatsen
- De lyra-kaarten per kleur leggen verdekt naast het bord leggen. Indien er minder spelers zijn, de overige kleuren uit het spel nemen.
- De pan-kaarten verdekt naast de lyra kaarten leggen.
- De uitdagingskaarten per romeins cijfer sorteren en in 3 stapels verdelen naast het bord. Indien er 3 spelers zijn 1 kaart van elke stapel uit het spel nemen.

Iedere speler neemt 1 kaart van de stapel met het cijfer I. Hij bekijkt de kaart en legt die verdekt voor zich neer. De speler mag deze kaart altijd bekijken gedurende het spel.

- Plaats de vriendschapskaarten open naast het bord..
- Iedere speler neemt een spelfiguur, 1 gouden compass en een set van 4 ervaringsfiches . De jongste speler krijgt de startspelersfiche. De startspeler plaatst zijn figuur in Oxford op het veld 1. De andere spelers volgen kloksgewijs op de velden 2, 3 en 4.
- Iedereen neemt 4 lyra-kaarten in zijn kleur en 1 pan kaart.

SPELVERLOOP:

Het spel verloopt in verschillende rondes. Het eindigt wanneer een speler het eindveld bereikt en aan de overwinningsvoorwaarden voldoet. Elke ronde bestaat uit 4 fasen:

1. startspeler bepalen
2. Lyra-kaarten trekken (let op de handlimiet)
3. reizen en ervaring maken
4. uitdagingen uitvoeren

1. Starspeler bepalen:

Tijdens de eerste ronde is de jongste de startspeler, dan kloksgewijs de volgende speler.

2. Lyra kaarten nemen:

- De spelers trekken nieuwe Lyra-kaarten (niet in de eerste ronde) van de verschillende stapels – geen Pan-kaarten.
- De spelers nemen kaarten naargelang de plaats waar ze zijn op hun weg. Bij 4 spelers kiest de laatste speler op het spoor eerst 4 kaarten, de volgende 3, 2 en de laatste speler 1.
- De spelers mogen van elke stapel kaarten nemen, hij kan met alle kleuren spelen. Indien een stapel op is wordt de aflegstapel terug gemengd en verdekt op het bord geplaatst.

opgelet: <i>Spelers mogen nooit meer als 8 kaarten (zowel lyra als pan) op hand hebben. Indien iemand meer als 8 kaarten heft moet hij kaarten afleggen.</i>

3. Reizen en ervaring opdoen:

Nadat alle spellers hun lyra-kaarten genomen hebben reizen ze. De huidige startspeler begint, dan de andere spelers in uurwijzerzin.

- De speler speelt een lyra-kaart en plaatst zijn figuur evenveel velden vooruit als op de kaart vermeld zijn..
- Slechts 1 figuur kan op een veld staan. Bij het plaatsen springt men over de ander figuren zonder deze velden mee te tellen.
- Op de grote velden, steden kan er meer dan 1 figuur staan.
- Indien een speler zo'n veld passeerd, telt het als 1 veld

De ervaringsvelden.

- Als een speler zijn beurt eindigt op een vervaringsveld, dan bekommt hij ervaring zoals op het veld staat afgebeeld. Om dit te tonen plaatst hij een fiche op zijn gouden compas. Later als hij dat nog eens doet verplaatst hij zijn fiche 1 veld vooruit. Veld 6 is het maximum.
- Indien een speler op een gouden compas komt mag hij kiezen welke fiche hij 1 verplaatst.
- Nadien kan de speler nog verderspelen, zolang hij lyra en pan kaarten kan uitspelen.

vb: de rode speler speelt een "1" kaart gaat naar het noorden veld. Hij plaatst een noordenfiche op zijn gouden compas. Dan speelt hij een "2" kaart en gaat naar een heksveld. Hij plaatst een heksenfiche op 1 op zijn gouden compas.

- Pan-kaarten kunnen gespeeld worden als lyra-kaarten. Dan hebben ze de waarde "1" en verliezen ze hun speciale actie. (zie p 7-8, "pan-kaarten").

opmerking: <i>Pan-kaarten zijn kleurloos en mogen altijd gespeeld worden.</i>
--

- Uitgespeelde kaarten worden open naast de trekstapel gelegd.

De steden:

- als een speler als eerste op een stadsveld komt, plaatst hij zijn figuur op het gouden compas (nummer 1). De volgende speler op het volgende nummer (2 dan 3 en 4).

opgelet: <i>Belangrijk voor de plaatsbepaling en het trekken van de kaarten..</i>
--

- Als een speler in een stad stopt en niet voorbijloopt, krijgt hij een beloning. De eerste mag een fiche op zijn kompas 1 veld voorwaarts plaatsen. De 2e, 3e en 4e speler nemen een pan-kaart.

opgelet: *Als de eerste speler niet in een stad stopt en dus geen recht heeft op een beloning, krijgen de andere spelers die daar wel stoppen enkel een pan-kaart.*

De expeditieregels (vanaf Fens):

Vanaf een speler Fens bereikt of passeert mag hij enkel nog bepaalde kleuren spelen., namelijk volgens de spelers op de weg.

- Een speler mag enkel zijn kleur lyra-kaart spelen als hij de eerste is op de weg.
- Is een speler niet de eerste, kan hij enkel kleur lyra-kaart spelen van de spelers die voor hem zijn.
- De spelers mogen geen kleur lyra-kaart spelen van spelers die achter hem zijn.

vb: De gele speler is in Fens. De blauwe en rode speler zijn Fens al gepasseerd. De groene speler is nog niet bij Fens. De gele speler kan geen gele kaarten spelen omdat hij niet de eerste is en ook geen groen omdat groen achter hem is. Hij kan alleen rode of blauwe kaarten spelen. Hij speelt een blauwe 2 en eindigt zo op een kompasveld. Dan kan hij alleen nog blauwe kaarten spelen. Hij speelt dan ook een blauwe 1 en stopt op het heksenveld. Vanaf dan is hij de eerste en kan hij alleen nog gele kaarten spelen. Hij speelt dan als laatste ook een gele 1 om op de beer te eindigen..

Verplicht verplaatsen

Spelers mogen niet blijven staan. Hij moet zich minstens 1 veld verplaatsen tijdens zijn beurt. Indien hij geen goede kaart heeft en niet kan spelen, moet hij een willekeurige kaart afgooien en zich naar het volgende onbezette veld begeven. Hij ontvangt geen **beloning of ervaring**.

uitzondering: Als de speler vooruit gaat met de vriendschapskaart "Lee Scoresby," moet hij geen lyra-kaart afgooien en krijgt hij toch een beloning of ervaring.

4. Uitdagingen uitvoeren:

- Vanaf dat een speler genoeg ervaring heeft, kan hij de uitdaging aan.
- De uitdagingskaart toont aan hoeveel ervaring men moet hebben in **3 of 4** domeinen.
- Als hij de uitdagingskaart uitvoert moet hij 1 en 2 ervaring afgeven zoals vermeld op de kaart.
- De speler plaatst dan de opgeloste kaart open op de aflegstapel en neemt een nieuwe kaart van de stapel II of later na het oplossen van de II de III.

De vriendschapkaarten:

- Als een speler een uitdagingskaart uitvoert kiest hij een vriendschapskaart en legt deze voor zich neer
- Hij krijgt deze kaart tot het einde van het spel en mag hem in ieder ronde eens gebruiken.
- Hij mag een kaart geen 2e keer nemen tenzij er geen andere kaarten meer zijn.
- De functie van iedere kaart staat op de andere kant.

Als de speler een uitdaging uitvoert kan hij geen lyra-kaarten meer spelen en is zijn beurt voorbij..

De ijsvelden

- Als een speler een ijsveld bereikt (tussen Svalbard en het eindveld), moet hij stoppen.
- De spelers moet stoppen, ook al heeft hij een 1,2 of 3 gespeeld.
- De speler kan verder spelen indien hij de goede kaarten heeft.
- Als een andere speler op een ijsveld staat springt men erover.

EINDE VAN HET SPEL

- Het spel stopt in de ronde als een speler op het eindveld is en 3 uitdagingen heeft uitgevoerd en al zijn ervaringen op 3 staan op zijn gouden compas. De spelers spelen de lopende ronde uit.
- Is deze speler de enigste, dan wint hij het spel.
- Indien meerdere spelers voldoen aan de voorwaarden wint diegene die het meeste ervaringspunten op zijn gouden compas heeft. *vb: de speler heeft hier 13 punten.*
- Is er nog gelijkstand, dan wint diegene die het doel eerst bereikt heeft.
- Indien een speler het doel bereikt maar de voorwaarden niet uitgevoerd heeft, gaat het spel verder. Deze speler mag een ervaringsfiche per ronde 1 veld opschuiven. Hij trekt geen kaarten en reist niet meer. Deze speler kan op die manier een uitdaging uitvoeren. Hij kan alleen winnen als aan alle voorwaarden voldaan wordt. 3 uitdagingen uitvoeren en als alle ervaringsfiches op minstens 3 staan.

PAN-KAARTEN

- Pan-kaarten kunnen gebruikt worden om te bewegen of om hun speciale actie.
- Als een speler deze uitspeelt als een lyra-kaart, is deze kaart kleurloos
- Pan-kaarten tellen mee voor de handlimiet van 8 kaarten.
- Leg de uitgespeelde pan-kaarten open op een aflegstapel.

De speciale acties (blz 4 in de duitse regels)

Beweging kiezen (Bewegungsweite wählen)	De speler mag 1, 2, 2 of 3 velden bewegen.
Ervaring meemaken (Erfahrung mitmachen)	1 van de 2 ervaringen verplaatsen op het compas
De vriendschapskaart van iemand anders gebruiken (Fremde Freundeskarte nutzen)	De kaart van iemand anders gebruiken alsof hij van hem zelf is
Lyra-kaarten wisselen (Lyra-Karten tauschen)	De speler mag een willekeurig aantal lyra-kaarten weggooien en evenveel kaarten terug nemen van gelijk welke kleur
Meer ervaring opdoen (Eine Erfahrung zusätzlich machen)	Nadat men gestopt is op een ervaringsveld mag men de ervaringsfiche 2 i.p.v. 1 veld verplaatsen op zijn gouden compas. Speelt men deze kaart in een stad mag men 1 willekeurig fiche verplaatsen.

REGELS VOOR EEN SPEL MET 2

De regels blijven van toepassing met volgend uitzonderingen:

- Bij het nemen van de lyra-kaarten krijgt de startspeler 4 kaarten en de andere 2.
- Alle uitdagingskaarten III komen in het spel.
- De winnaar is de speler die 4 uitdagingskaarten uitvoert en al zijn ervaringsfiches op minsten 3 heeft. Na de 3e uitdaging neemt men een 4e van de taper III.