

Montanara
Abacus Spiele, 2005
Jong KONG
2 spelers vanaf 10 jaar
± 30 minuten

Spelidee

De bergbewoners - de Montanara - graven diep in het hart van de berg naar waardevolle kristallen. Voordat zij met hun arbeid beginnen, onderzoeken zij zorgvuldig de lagen gesteente om te bepalen waar het graven het meeste loont.

Begraven in de "kaartenbergen" liggen de begeerde kristallen. Met de hulp van hun uitgespeelde dwergen kunnen de spelers naar kristal graven. Actiekaarten maken het de spelers mogelijk om bijvoorbeeld de kaarten in de berg te bekijken, ze van plaats te veranderen of enkele dwergen te verdrijven om de andere spelers af te remmen.

Winnaar is de speler die als eerste 4 kristallen uitgegraven heeft of die de meeste kristallen bezit wanneer alle bergen op één na afgegraven zijn.

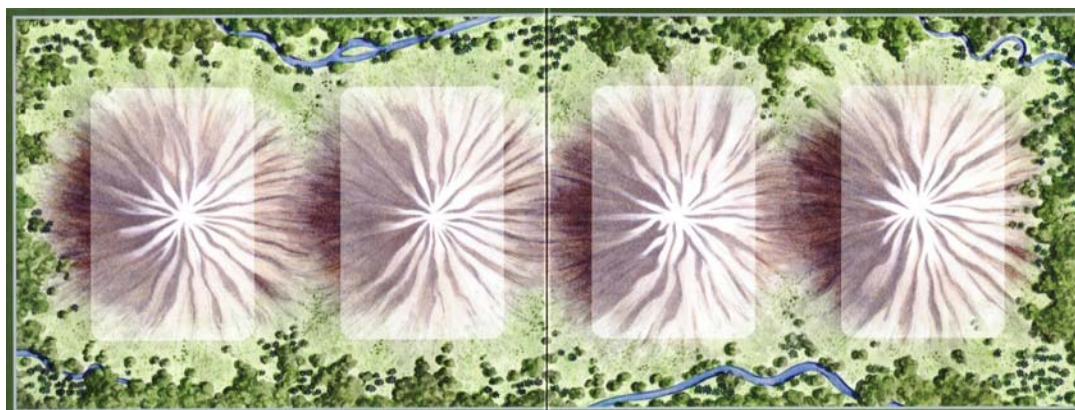
Het spelmateriaal

80 speelkaarten

- ⇒ **9 kristallen** (gele rand)
- ⇒ **23 dwergen** (groene rand)
- ⇒ **48 actiekaarten** (blauwe rand)



1 speelbord



4 overzichtskaarten in 4 talen

1 spelreglement

Spelvoorbereiding

- Elke speler krijgt een overzichtskaart.
- Het speelbord wordt zo tussen de beide spelers gelegd, dat ze voor de lange zijde zitten.
- Uit de kaarten worden twee dwergkaarten uitgezocht.
Iedere speler krijgt één van deze dwergen en neemt ze in de hand.
- De overige kaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt verdekt 3 kaarten, die hij bij de dwerg in de hand neemt.
De kaarten in de hand van de speler vormen zijn zogenaamde "huisberg".
- De overige kaarten worden in vier stapels verdeeld en verdekt op de vier velden op het speelbord gelegd. Deze stapel zijn de vier "bergen". Te samen vormen zij het "gebergte".

TIP

Voor het eerste spel vormt men stapels met 12, 16, 20 en 24 kaarten en legt ze in opklimmende volgorde op de velden.

In latere spellen kan men andere combinaties en volgordes uitproberen.

- De spelers beslissen wie begint.

Spelverloop

Wanneer een speler aan de beurt komt, mag hij één van de drie volgende zetmogelijkheden uitvoeren. Daarna is de andere speler aan de beurt.

De drie mogelijkheden zijn:

- A. Een kaart nemen
- B. Een kaart spelen
- C. Graven

A. Een kaart nemen

De speler neemt de bovenste kaart van een berg uit het gebergte. Hij neemt die kaart in de hand, zonder ze aan z'n medespeler te tonen.

Gedurende het ganse spel mogen de spelers een willekeurig aantal kaarten in de hand houden.

B. Een kaart spelen

De speler mag een kaart met een blauwe of groene rand uit z'n hand spelen. Kaarten met een blauwe rand zijn actiekaarten. Kaarten met een groene rand zijn dwergen.

TIP

Kristallen hebben een gele rand en kunnen niet uitgespeeld worden.

Wanneer de speler een actiekaart speelt, **moet** hij de op de kaart aangegeven actie uitvoeren. Vervolgens legt hij die kaart naast het speelbord. Daar ontstaat een aflegstapel. Kaarten op de aflegstapel zijn uit het spel. De beschrijving van de kaarten bevindt zich aan het einde van het reglement.

Wanneer de speler een dwerg speelt, moet hij hem aan zijn zijde van het speelbord afleggen. Zo ontstaat voor iedere speler zijn etalage. Kaarten in de etalage liggen steeds open.

BELANGRIJK

Wanneer de speler reeds **4 kaarten in zijn etalage** heeft, mag hij geen dwerg spelen!

Het is niet geoorloofd handkaarten zonder werking af te leggen, om bijvoorbeeld betere kansen bij het "graven" in de huisberg te hebben: actiekaarten moeten uitgevoerd worden, dwergen mogen slechts uitgespeeld worden wanneer er nog plaats in de etalage is en kristallen kunnen vanzelfsprekend niet op de aflegstapel gelegd worden!



C. Graven

De mogelijkheid "graven" mag de speler slechts kiezen wanneer hij **minstens een dwerg** in zijn etalage heeft. Enkel door het graven kan de speler kristallen voor zich neerleggen.

De speler mag een willekeurige berg van het gebergte **of** zijn huisberg bepalen, waarin hij wil graven.

Wanneer hij in zijn huisberg wil graven, geeft hij zijn handkaarten aan zijn medespeler. Deze schudt ze zonder ze te bekijken en geeft ze in een stapeltje weer aan de speler. Deze stapel wordt nu om te graven als een gewone berg behandeld. Na het graven neemt de speler de overblijvende kaarten weer in de hand.

TIP

Een speler kan in zijn beurt natuurlijk enkel in één berg graven. In de huisberg van de medespeler kan men niet graven.

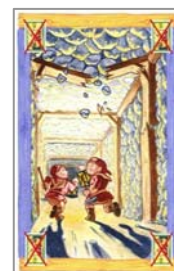
Bij het graven draait de speler kaarten om van de berg die hij gekozen heeft. Hij moet zoveel kaarten één voor één omdraaien als hij dwergen in zijn etalage heeft.



Bij het graven moet de speler opletten voor kaarten met een gele rand! Alle andere kaarten die hij omdraait, moet hij op de aflegstapel leggen, zonder hun actie uit te voeren. Dat geldt ook voor het graven in de huisberg!

Wanneer de speler een kristal omdraait, moet hij het graven beëindigen. Hij ruilt deze in tegen een dwerg in zijn etalage. De dwerg belandt op de aflegstapel.

Wanneer hij een kaart "mijninstorting" omdraait, moet hij het graven beëindigen. Alle dwergen in **zijn** etalage lopen weg. Zij worden, te samen met de kaart mijninstorting, op de aflegstapel gelegd. Als troost mag de speler **een berg** bekijken.



Een berg bekijken

De speler mag een willekeurige berg uit het gebergte kiezen en alle kaarten daarin bekijken. Hij neemt de stapel en bladert vlot door de kaarten, zonder ze aan de medespeler te tonen. Daarbij mag hij de volgorde van de kaarten niet veranderen! Vervolgens legt hij de stapel weer op zijn oorspronkelijke plaats.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler zijn vier kristallen opgegraven heeft.

Het spel eindigt ook, zodra de voorlaatste kaartenstapel van het gebergte is opgebruikt. Dan wint de speler met de meeste kristallen in zijn etalage.

Bij een gelijke stand wint de speler die meer dwergen in zijn etalage heeft. Is daarbij de stand ook gelijk, eindigt het spel onbeslist en zal een volgend spel de winnaar bepalen.

De kaarten



Dwerg (23x)

Wanneer de speler een dwerg speelt, legt hij hem in de etalage.

Belangrijk

Een speler mag niet meer dan 4 kaarten in zijn etalage hebben.

Enkel wanneer de speler minstens een dwerg in zijn etalage heeft, mag hij de mogelijkheid "graven" kiezen. Voor elke dwerg in zijn etalage moet hij dan een kaart omdraaien.



Kristal (9x)

Kristallen kunnen enkel opgegraven worden. Men kan ze niet uitspelen.

Wanneer de speler een kristal opgraaft, legt hij dit in zijn etalage en legt daarvoor een dwerg af.



Instorting (7x)

De rand van deze kaart is blauw en geel. Ze kan als actiekaart uitgespeeld worden en ze wordt bij het graven uitgevoerd.

Wanneer de kaart **als actiekaart** uit de hand wordt gespeeld, moeten **beide** spelers alle dwergen in hun etalage op de aflegstapel leggen. Iedere speler mag een berg bekijken. De medespeler die juist niet aan de beurt is, mag eerst een berg bekijken. De speler die de kaart uitgespeeld heeft, moet een andere berg nemen.

Wanneer een speler de kaart **bij het graven** omdraait, moet hij al zijn dwergen uit de etalage op de aflegstapel leggen. De dwergen van de medespeler worden in dit geval niet door de instorting getroffen. Dit geldt ook bij het graven in de huisberg. De speler mag een berg bekijken.



Diefstal (9x)

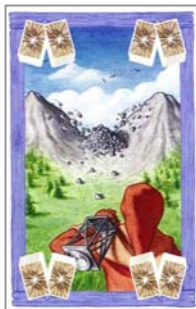
Beide spelers ruilen hun handkaarten met elkaar.

Belangrijk

De speler mag deze kaart slechts spelen wanneer hij minstens nog een andere kaart in de hand heeft.

TIP

De kaarten in de etalage van de speler worden natuurlijk niet geruild.



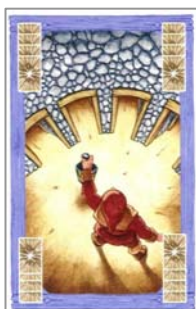
Beven (7x)

De speler neemt twee naburige bergen en schudt de beide kaartenstapels te samen. Dan deelt hij de stapel op 't zicht in twee ongeveer even hoge bergen en legt ze terug op de beide velden.

Vervolgens mag hij van beide bergen telkens de bovenste kaart bekijken, zonder ze aan zijn tegenspeler te tonen.

TIP

Wanneer naast een berg op het speelbord een vrij veld ligt omdat die kaartenstapel opgebruikt is, mag men ook deze enige berg schudden en vervolgens in twee stapels verdelen. De ene stapel komt op het vrije veld, de andere op het veld van de oorspronkelijke berg.



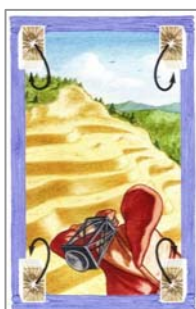
Mijngangenbouw (9x)

De speler mag de bovenste 4 kaarten van een berg uit het gebergte bekijken, zonder ze aan de tegenspeler te tonen. Vervolgens legt hij ze in willekeurige volgorde terug boven op de stapel.



Boring (9x)

De speler mag na elkaar van elke berg uit het gebergte telkens de onderste kaart bekijken. Nadat hij een kaart bekeken heeft, kan hij beslissen of hij ze onder de berg of boven op de berg wil terugleggen.



Dagbouw (7x)

De speler bepaalt een willekeurige berg uit het gebergte. Hij neemt de kaarten één voor één van boven van deze stapel en legt de kaarten, zonder ze te bekijken in omgekeerde volgorde open. Zo wordt de voorheen onderste kaart de bovenste en omgekeerd.

Vervolgens neemt hij de bovenste kaart van de berg in de hand.

Overzichtskaart

De kaartsymbolen



Dwerg (23x)

De dwerg wordt in de eigen etalage gespeeld en maakt het graven naar kristallen mogelijk.



Kristal (9x)

Kristal kan alleen gegraven worden. Een dwerg uit de etalage verdwijnt naar de aflegstapel.



Instorting (7x)

Als actiekaart

Beide spelers leggen alle dwergen uit hun etalage op de aflegstapel. Beide spelers mogen een berg bekijken (eerst de speler die niet aan de beurt was).

Bij het graven

Alle dwergen in de etalage van de gravende speler op de aflegstapel leggen; hij mag een berg bekijken.



Diefstal (9x)

De spelers ruilen hun handkaarten.

Voorwaarde: minstens nog één andere kaart in de hand!



Beven (7x)

Twee naburige bergen mixen, de stapel in twee even hoge bergen verdelen, terugleggen en telkens de bovenste kaart bekijken.



Mijngangenbouw (9x)

De bovenste 4 kaarten van een berg bekijken en in willekeurige volgorde weer op de stapel leggen.



Boring (9x)

Van iedere berg de onderste kaart bekijken en naar keuze onder de berg of boven op de berg terugleggen.



Dagbouw (7x)

De volgorde van de kaarten in een berg omkeren (zonder ze te bekijken), vervolgens de bovenste kaart in de hand nemen.

Verkorte spelregel

1 actie uitvoeren:

A. Een kaart nemen

- De bovenste kaart van een berg verdekt in de hand nemen

B. Een kaart uitspelen

- 1 Actiekaart (blauwe rand) uitvoeren en op de aflegstapel leggen

of

- 1 Dwerg (groene rand) in de etalage leggen

Etalage: maximaal 4 kaarten

C. Graven (enkel mogelijk met dwergen in de etalage)

- Een berg of de huisberg kiezen

en

- per dwerg in de etalage 1 kaart omdraaien.
 - kaarten met gele rand uitvoeren,
 - alle andere omgedraaide kaarten op de aflegstapel.

Het spel eindigt wanneer een speler 4 kristallen voor zich heeft liggen of wanneer nog slechts één kaartenstapel over is.