

## Nuggets

Winning Moves, 2003

CHRISTWART Conrad

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten



## Inleiding en spelidee

Uitzinnige vreugde bij de goudzoekers : het moeizame graven naar het kostbare goud schijnt eindelijk vruchten af te werpen. Nog maar pas werd het verhaal verspreid dat er grote goudklompjes werden gevonden in de 'Golden Valley' of er stroomden al tientallen prospectors van de grote mijngezelschappen naar de vallei om de winstgevende claims af te bakenen. De goudzoekers proberen natuurlijk hun claims zo duur mogelijk te verkopen aan de grote maatschappijen door te liegen en op te scheppen over het aantal en de grootte van de goudklompjes.

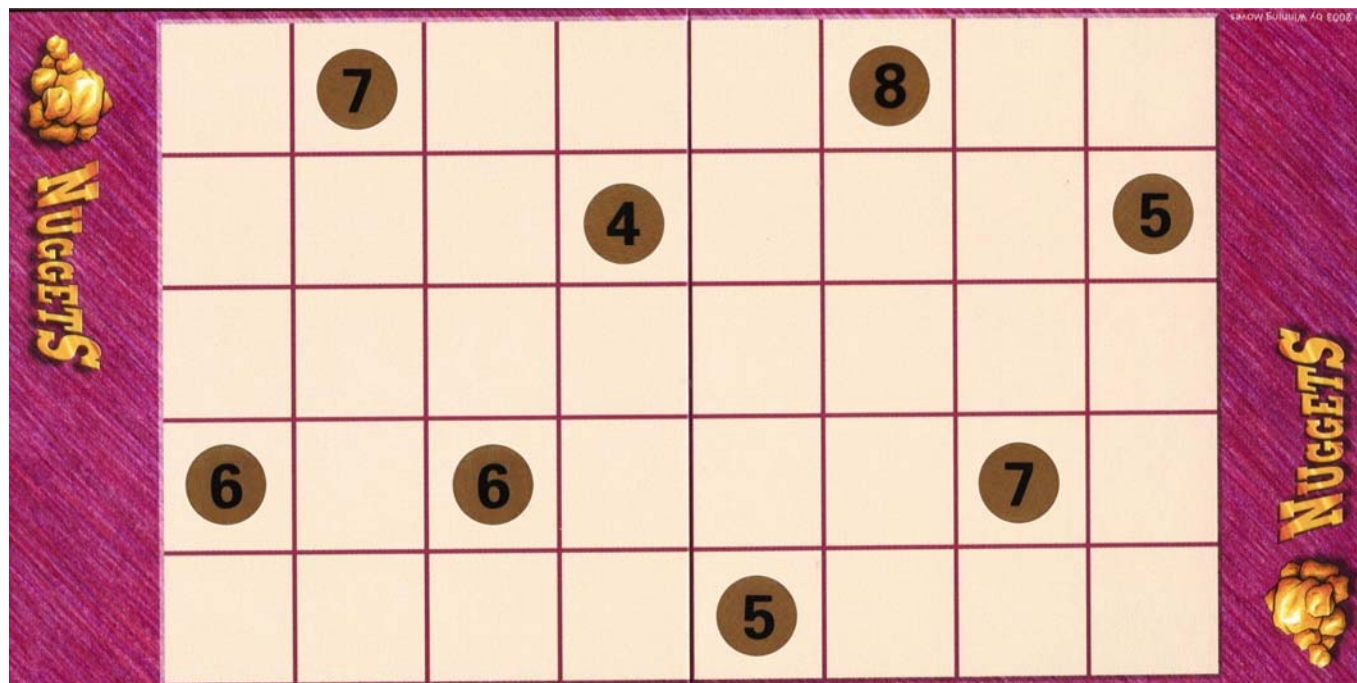
De spelers kruipen in de huid van prospectors die proberen door het aanbrengen van de juiste versperringen de voor hen meest gunstige claims af te bakenen en deze claims met het hoogste bod te verwerven. Maar de anderen zijn ook niet op hun hoofd gevallen en bieden soms een meer voordelige prijs. De budgetten zijn beperkt en daarom wordt er ook lustig gebluft en gelogen. En als ook dat niet meer helpt, moeten de claims soms opnieuw worden afgebakend. Aan het einde strijkt die speler het grote geld op die de meest winstgevende claims heeft gekocht.

## Spelmateriaal

- 1 speelbord met 5 x 8 velden ;
- 35 versperringen ;
- 8 goudmijnmarkers met het aantal vindplaatsen in het gebied ;
- 4 x 16 fiches met verschillende waarden :
- 1 handleiding.

## Spelvoorbereiding

De getallenklevers worden op de goudmijnmarkers gekleefd en op de volgende manier op het speelbord gezet.



Elke speler kiest een kleur en ontvangt zoveel fiches van dezelfde kleur als wordt aangegeven in de tabel. De fiches worden verdekt voor de spelers afgelegd. In een spel met 4 spelers, vormen de twee tegenover elkaar zittende spelers een team.

<b>VERDELING VAN DE FICHES</b>	in totaal	met 1 punt	met 2 punten	met 3 punten	met 4 punten	met 5 punten
2 spelers telkens	<b>16</b>	11	2	1	1	1
3 spelers telkens	<b>11</b>	7	2	1	1	-
4 spelers telkens	<b>8</b>	5	1	1	1	-



De jongste speler begint de eerste partij. De volgende partijen worden telkens gestart door de verliezer van de vorige partij.

## Spelverloop

Er wordt altijd gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, moet één van de volgende acties uitvoeren :

- ofwel bouwt de speler 2 versperringen ;
- ofwel legt de speler een fiche op een onbezett veld.

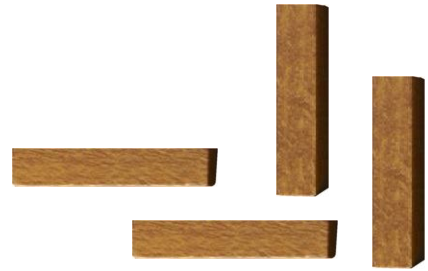
### Het bouwen van 2 versperringen

De speler legt telkens één versperring op een willekeurige onbezette grens tussen twee velden.

De versperringen moeten niet samenhangend worden gelegd.

**Beperking :** Een versperring mag nooit zo worden afgelegd dat daardoor een volledig omzoomd gebied ontstaat dat minder dan 4 velden bevat.

**Opmerking :** In een gebied kunnen in ieder geval ook meerdere goudmijnmarkers of soms zelfs geen goudmijnmarkers bevinden.



### Het leggen van een fiche op een onbezett veld

De speler legt verdekt op een willekeurig onbezett veld (noch een veld met een fiche noch een veld met een goudmijnmarker) een fiche van zijn kleur. De speler kiest in het geheim en na rijp beraad de fiche met het voor hem meest gunstige puntenaantal.

De spelers beslissen aan het begin van het spel of men in de loop van het spel de eigen fiches in het geheim nog mag bekijken of dat men de fiches die men heeft gelegd maar moet gememoriseerd hebben.

### Het partnerspel

In een spel met 4 personen mogen de partners met elkaar overleggen, maar wel op zulk een manier dat de andere spelers aan de tafel dit kunnen horen (dus niet in het geheim).

Ook in het partnerspel mogen de fiches niet worden getoond, ook niet aan de teampartner.

### Einde van het spel

De speler die geen fiches meer heeft, kan nog wel versperringen plaatsen. Omgekeerd kan een speler ook fiches inzetten als er geen versperringen meer zijn.

De speler die niet meer kan of wil zetten (versperringen plaatsen of fiches inzetten), past en kan niet meer meedoen.

Zodra de laatste speler heeft gepast, eindigt het spel.

### Waardering

Alle fiches worden nu omgedraaid. In elk gebied telt elke speler zijn punten op.

In het partnerspel worden de punten van de beide spelers opgeteld. De speler met de meeste punten in een gebied ontvangt alle goudmijnmarkers van dat gebied. Gebieden zonder goudmijnmarkers brengen uiteraard geen punten op.

Als er een gelijke stand is van de punten dan wordt het getal van de goudmijnmarker met het aantal vindplaatsen gedeeld (er wordt ook met een half gerekend).

De speler of het team dat uiteindelijk de meeste vindplaatsen heeft veroverd, kan de meeste goudklompjes opgraven en wint het spel.

### Varianten

Als de spelers vertrouwd zijn geraakt aan de standaardopstelling dan kan men in de volgende partijen ook een andere verdeling van de goudmijnmarkers kiezen.