

OLTREMARE - de handelaars van Venetië

van Emmanuele Ornella;

een spel voor 2-5 spelers. Speelduur: 60' Leeftijd: 10+

1. INHOUD

- 96 warenkaarten (in 7 kleuren)
- 1 kaart Venetië ('Venedig')
- 5 overzichtskaarten
- 5 handelaarkaarten (in 5 kleuren)
- 10 houten blokjes (in 5 kleuren)
- 1 spelbord
- 32 havenfiches

2. SPEELVELD

Warenstapel: dit is de algemene, verdekt liggende kaartenstapel, van welke de spelers hun waren trekken.

Op het spelbord:

- landkaart: op de landkaart zijn de Middellandse Zee, de zeeroutes en de havens afgebeeld. Een houten blokje van elke speler wordt telkens als schip gebruikt. Alle schepen zullen over de gestippelde zeeroutes van haven tot haven trekken.
- ducati-puntenlijst (overwinningspunten): een houten blokje duidt telkens het aantal ducati-punten (de valuta van Venetië) van elke speler aan.

Voor elke speler:

- vrachstapel: dit is een persoonlijke kaartenstapel, waarvan de bovenste kaart openligt. Deze kaarten gelden als reeds geladen vracht. Het is niet toegelaten de kaarten hieronder te bekijken. De bovenste kaarten van de vrachstapels moeten voor alle spelers zichtbaar zijn. Deze kaarten hebben 2 belangrijke functies:
 - 1) de zeevaartmachtsymbolen duiden het maximale aantal aan handkaarten aan, die een speler bij aanvang van zijn volgende beurt mag hebben (zie 'zeevaartmachtsfase')
 - 2) de vrachtsymbolen duiden het aantal aan kaarten aan, die de speler in zijn volgende beurt moet spelen (zie 'hoofd fase')
- piratenstapel: dit is een persoonlijke kaartenstapel met verdekte kaarten. Deze kaarten worden door piraten gestolen (zie 'piraten-actie'). Elke speler kan kaarten van zijn eigen piratenstapel kopen (zie 'handelsfase'). Aan het einde van het spel moet voor elke kaart van de piratenstapel 1 ducaat van de ducati-punten afgetrokken worden.
- handelaarkaarten: zij geeft de spelerskleur aan. Een overzicht en de handelaarkaarten tonen telkens de prestigepunten van elk van de spelers aan (zie 'prestigepunten').

(tekening in spelregels: handelaars- en overzichtskaarten)

- ← zeevaartmachtsymbolen (rechts bovenaan)
- ← het aantal van de kaarten in vrachstapels met dezelfde waren
- ← waren
- ← overwinningspuntenreeks voor deze handelaars
- ← vrachtsymbolen: dit aantal aan kaarten moeten de spelers uitspelen
- ↑ actiesymbolen

3. SPELVOORBEREIDING

- leg de 4 delen van het spelbord samen en plaats dit in het midden van de tafel;
- schud alle havenfiches en leg telkens 1 havenfiche willekeurig open op elke haven. De overige fiches worden terug in de doos gelegd;
- bij 2 spelers worden alle warenkaarten 'koren' uit het spel genomen;
- schud alle warenkaarten om de verdeckte warenstapel te bouwen;
- kies een startspeler (bijvoorbeeld de laatste die Venetië bezocht heeft);
- leg kaarten van de warenstapel open, tot de eerste kaart met een havennaam verschijnt. Deze kaart wordt als eerste kaart op de vrachstapel van de startspeler gelegd. Op deze wijze bekomt elke speler een eerste kaart op de eigen vrachstapel;
- elke speler kiest een kleur en neemt de overeenkomstige handelaarkaarten en de beide houtblokjes;
- elke speler legt een houtblokje op het veld '11' van de ducati-puntenlijst en het tweede op de haven, die op de eerste vrachkaart genoemd wordt. De havenfiches op de starthavens worden uit het spel genomen;
- elke speler neemt een overzichtskaart en legt ze zo op de handelaarkaart dat het prestigepunt met '0' aangeduid wordt;
- elke speler trekt 4 kaarten van de warenstapel en neemt ze op de hand;
- aansluitend worden alle overige kaarten van de warenstapel opnieuw geschud. Ergens in het midden van de warenstapel wordt de kaart 'Venedig' (Venetië) gestoken.

4. SPELDOEL

Wanneer de laatste kaart van de warenstapel getrokken wordt, eindigt het spel. De actieve speler beëindigt nog zijn beurt, dan volgt een slotwaardering (zie 'speleinde en slotwaardering'). De speler met de meeste ducati-punten wint het spel.

5. HET SPEL

Elke speler speelt gedurende zijn beurt de volgende fases door:

1. ZEEVAARTMACHTSFASE

Bij het begin van de beurt moet de actieve speler het aantal van zijn handkaarten tellen. Is dit groter dan het aantal van het zeevaartmachtsymbool (op de bovenste, zichtbare warenkaart van de eigen vrachstapel), **moet** hij de overtollige kaarten wegleggen. De speler mag de kaarten uitkiezen en moet ze verdekt op de eigen piratenstapel leggen.

Voorbeeld: bij het begin van zijn beurt, heeft Stefan 5 zeevaartmachtsymbolen op zijn bovenste kaart in de vrachstapel. Hij heeft 7 kaarten op de hand: zodoende moet hij 2 kaarten uitkiezen, die hij verdekt op zijn piratenstapel legt.

2. HANDELSFASE

De actieve speler kan volledig vrij kaarten en/of ducati-punten met de andere spelers verhandelen. De andere spelers kunnen slechts met de actieve speler handelen. Tijdens een handel mogen de spelers naar warensort en symbolen van de kaarten vragen, die zij willen ruilen. De spelers moeten de waarheid over de warenkaarten zeggen, bij het uitspreken van de symbolen mogen zij evenwel naar believen liegen.

- elke **medespeler** die met de actieve speler over een handel tot overeenstemming komt, ontvangt een prestigepunt (hij verplaatst de overzichtskaart overeenkomstig op de handelaarkaart met 1 punt). Tijdens een beurt van de actieve speler kan elke speler **maximum één prestigepunt** verkrijgen, onafhankelijk van het aantal afgesloten deals. **De actieve speler ontvangt geen prestigepunten;**
- de actieve speler kan kaarten van de warenstapel of de eigen piratenstapel kopen. **Elke kaart kost 3 ducati** (onafhankelijk daarvan of zij van de warenstapel of de piratenstapel komt).
- de actieve speler kan tussen het handelen en het kopen van kaarten wisselen. Hij kan willekeurig vaak met de medespelers handelen, maar **in totaal slechts 4 kaarten kopen;**
- zou de actieve speler **geen of zelfs minder ducati-punten** hebben, kost **elke kaart 4 ducati-punten** i.p.v. de normale 3 ducati-punten.

3. HOOFDFASE

De actieve speler moet een bepaald aantal aan kaarten **open op tafel** spelen. Het aantal kaarten komt overeen met het vrachtsymbool op de bovenste warenkaart van de vrachtstapel. Wanneer de actieve speler niet genoeg kaarten op de hand heeft, kan hij niet met de hoofdfase beginnen. Hij moet **in de handelsfase eerst genoeg kaarten ruilen of kopen**.

Op elke kaart zijn 2 van de volgende 4 acties afgebeeld:

- a) ducati
- b) piraten
- c) markt
- d) zeilen

Deze acties **moeten** in de onderstaande **volgorde** worden uitgevoerd:

a) ducati-actie

De actieve speler ontvangt ducati-punten.

- is het aantal ducatisymbolen **1** op de gespeelde kaarten, ontvangt de speler **1** ducati-punt;
- is het aantal ducati-symbolen **2**, ontvangt de speler **3** ducati-punten;
- is het aantal ducati-symbolen **3 of meer**, ontvangt de speler **6** ducati-punten;

b) piraten-actie

De actieve speler **moet** kaarten van de warenstapel trekken en ze op zijn eigen piratenstapel leggen. Deze kaarten worden verdekt afgelegd en niet bekeken.

- is het aantal piratensymbolen **1** op de gespeelde kaarten, moet de speler **1** kaart op de piratenstapel leggen;
- is het aantal piratensymbolen **2**, moet de speler **3** kaarten afleggen;
- is het aantal piratensymbolen **3 of meer**, moet de speler **6** kaarten afleggen.

c) markt-actie

De actieve speler **moet** kaarten van de warenstapel trekken en op de hand nemen.

- is het aantal machtsymbolen **1** op de gespeelde kaarten, neemt de speler **1** kaart op de hand;
- is het aantal machtsymbolen **2**, neemt de speler **3** kaarten op de hand;
- is het aantal machtsymbolen **3 of meer**, neemt de speler **6** kaarten op de hand;

d) zeil-actie

De actieve speler **moet** zijn schip op het bord langs de zeeroutes verplaatsen. Het aantal zeilsymbolen op de gespeelde kaarten, komt exact overeen met het aantal havens door dewelke het schip verplaatst moet worden (het schip kan niet voortijdig stoppen). Elke zeeroute kan slechts 1 maal per beurt worden bevaren. Wanneer in de **doelhaven** een havenfiche ligt, neemt de speler de fiche. Dit havenfiche wordt het volgende nieuwe actieve fiche (zie 'havenfiche'). Havenfiches worden door elke speler ingezameld. Ligt in de doelhaven geen fiche meer, moet de speler niettemin al zijn oude actieve fiches omdraaien.

Symbolen op de gespeelde kaarten

	Acties	1	2	3	4+
DUCATI	Ontvang ducati-punten	1	3	6	6
PIRATEN	Leg kaarten van de warenstapel op de piratenstapel	1	3	6	6
MARKT	Neem kaarten van de warenstapel op je hand	1	3	6	6
ZEILEN	Verplaats het schip op het bord	1	2	3	4

4. VRACHTFASE

Nadat de actieve speler zijn acties uitgevoerd heeft, legt hij de gespeelde kaarten op zijn vrachstapel. De kaarten worden met de voorzijde naar boven op elkaar afgelegd, zodat enkel maar de bovenste kaart zichtbaar is. De speler kan de volgorde van de kaarten zelf bepalen. Deze volgorde is zeer belangrijk voor de slotwaardering (zie 'speleinde en slotwaardering').

De bovenste kaart (de als laatste geladen vracht) is bovendien voor de volgende beurt van de spelers belangrijk:

Het aantal zeevaartmachtsymbolen bepaalt het maximale aantal handkaarten van de speler bij het begin van zijn volgende beurt (zie 'zeevaartmachtsfase'). Het aantal vrachtsymbolen bepaalt het aantal kaarten dat de speler in de volgende beurt moet spelen (zie 'hoofdphase'). Aan het einde van de beurt kan de actieve speler willekeurig veel kaarten op de hand houden, ook wanneer het meer zijn dan het aantal zeevaartmachtsymbolen (overtollige kaarten worden slechts bij het begin van de beurt op de piratenstapel weggelegd).

6. NIEUWE ACTIEVE SPELER

De volgende speler, links van de actieve speler, begint met zijn beurt.

7. KAART VENETIË EN PRESTIGEPUNTEN

Van zodra de kaart 'Venedig' (Venetië) van de warenstapel wordt getrokken, worden enkele bijkomende ducati-punten verdeeld:

- de speler met het hoogste aantal prestigepunten ontvangt 6 ducati-punten;
- de tweede speler ontvangt 3 ducati-punten;
- de derde nog 1 ducati-punt;
- alle verdere spelers ontvangen niets;

Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal prestigepunten, ontvangen allen de volledige ducati-punten van de overeenkomstige plaats. Alle spelers zetten hun prestigepunten weer op '0' zoals in het begin van het spel. De kaart 'Venedig' (Venetië) wordt uit het spel genomen en de actieve speler zet zijn beurt verder (wanneer hij zijn beurt nog niet beëindigd heeft).

8. SPELEINDE EN SLOTWAARDERING

Wordt de laatste kaart van de warenstapel getrokken, eindigt het spel. De actieve speler speelt zijn beurt tot het einde (hij trekt bij overeenkomstige acties geen kaarten meer van de warenstapel). De spelers ontvangen volgende overwinningspunten:

1. DUCATI-PUNTEN VOOR DE VERKOOP VAN GELADEN GOEDEREN.

Elke speler 'verkoopt' de waren van zijn vrachstapel. De hoeveelheid overwinningspunten wordt geschikt naar het aantal van dezelfde, direct op elkaar volgende warenkaarten op de vrachstapel: een warengroep.

Om deze reden is het belangrijk dat de volgorde in de vrachstapel **nooit veranderd** wordt.

Elke speler begint met de bovenste kaart en telt alle tezamen horende warenkaarten. Wordt een andere waar opengelegd, begint een nieuwe warengroep.

Voorbeeld: Henning begint kaarten van zijn vrachstapel te trekken. De bovenste (open liggende) kaart is hout, gevolgd door nogmaals hout, de derde kaart is zijde, de vierde en de vijfde eveneens. Tot dan heeft hij 2 warengroepen: één met 2 maal hout, de andere met 3 maal zijde.

Kaarten van dezelfde warensoort, die niet direct op elkaar volgen, worden als meerdere gescheiden warengroepen gewaardeerd.

Voorbeeld: Henning trekt verder kaarten. Hij legt na de zijde 4 maal hout af. Deze 4 hout bouwen een nieuwe warengroep (van hout), die gescheiden van de eerste gewaardeerd wordt.

Voor elke warengroep zijn er overwinningspunten. Hoe meer waren op elkaar volgen, des te meer overwinningspunten worden overeenkomstig toegekend. Zie onderstaande tabel (of op elke enkelvoudige kaart):

HANDELSWAAR	OVERWINNINGSPUNT	AANTAL
Specerijen	0 / 4	8
Zijde	0 / 3 / 8	10
Zilver	0 / 3 / 7 / 12	12
Suiker	0 / 3 / 7 / 11	14
Wijn	1 / 3 / 6 / 10	16
Hout	1 / 3 / 6 / 9	18
Koren	1 / 3 / 5 / 8 / 12	20

Voorbeeld:

- hout heeft de reeks overwinningspunten 1 / 3 / 6 / 9. Henning ontvangt 3 ducati-punten voor zijn warengroep 2 maal hout en verder 9 ducati-punten voor de andere 4 maal hout.
- zijde heeft de reeks overwinningspunten 0 / 3 / 8. Zodoende ontvang Henning 8 ducati-punten voor de warengroep met 3 maal zijde.

Bestaat een warengroep uit een aantal kaarten dat groter is dan de overeenkomstig reeds overwinningspunten, dan ontvangt de speler het grootste aantal in ducati-punten.

Voorbeeld:

Andrea heeft een warengroep met 4 maal zijde. Hij ontvangt 8 ducati-punten.

2. DUCATI-PUNTEN VOOR HAVENFICHES

De speler met het grootste aantal ingezamelde havenfiches ontvangt 6 ducati-punten.
De tweede speler ontvangt 3 ducati-punten en de derde speler nog 1 ducati-punt.
Alle overige spelers ontvangen geen punten.

Is er een gelijke stand in het aantal havenfiches tussen meerdere spelers, ontvangt de speler met de meeste verschillende fiches het volledige puntenaantal. Enkel wanneer deze hoeveelheid weer eens gelijk is, ontvangen deze spelers allen het volledige puntenaantal van de overeenkomstige plaats.

3. DUCATI-PUNTEN VOOR PRESTIGEPUNTEN

De speler met de meeste prestige-punten ontvangt 6 ducati-punten.
De tweede speler ontvangt 3 ducati-punten, de derde speler nog 1 ducati-punt.
Alle overige spelers ontvangen geen punten.

Bij een gelijke stand ontvangen alle betrokken spelers het volledige puntenaantal van de overeenkomstige plaats.

4. PUNTENAFTREK VOOR DE PIRATENSTAPEL

Voor elke kaart in de eigen piratenstapel, trekt met 1 ducati-punt van het totaalresultaat af.

De speler met de meeste ducati-punten wint het spel.

9. HAVENFICHES

Wanneer een speler met zijn schip in een haven stopt, neemt hij het daar liggende havenfiche tot zich (voorzover daar nog een havenfiche ligt).

Alle in de loop van het spel ingezamelde havenfiches liggen vóór de speler. Enkel het laatst genomen fiche ligt open en is actief. Alle andere liggen verdekt. Een havenfiche blijft zolang actief tot het volgende fiche genomen wordt of het schip in een lege haven stopt. In dit geval heeft de speler tijdelijk geen actieve fiche meer. Er bestaan 6 verschillende havenfiches:

1. KOMPAS

De speler die in een haven met een kompas stopt, kan onmiddellijk met zijn schip naar een willekeurige andere haven op het spelbord varen. Het kompas wordt uit het spel genomen. Het is niet toegelaten naar een volgend kompas te trekken.

2. SUCCESVOL GEVECHT TEGEN PIRATEN

De speler negeert het piratensymbool op zijn uitgespeelde warenkaarten. Zodoende met hij in deze beurt geen kaarten van de warenstapel op de piratenstapel leggen. In de zeevaartmachtsfase moet de speler niettemin wel de overtollige kaarten op de piratenstapel wegleggen (zie 'zeevaartmachtsfase').

3. GUNSTIGE BETREKKINGEN

De speler kan tijdens de handelsfase voor betere prijzen kaarten kopen (zie 'handelsfase'). De prijzen voor kaarten van de waren- of piratenstapel zijn:

De eerste kaart kost 1 ducati-punt, de tweede kaart 2 ducati-punten, de derde kaart 3 ducati-punten en de vierde kaart 4 ducati-punten.

4. LOKALE INVLOED

Bij het begin van de beurt ontvangt de actieve speler ducati-punten overeenkomstig de volgende formule:

$$\text{ducati-punten} = \text{aantal zeevaartmachtsymbolen op de bovenste kaart van de vrachtstapel} \\ \underline{\text{min}} 3.$$

Dus ontvangt de speler voor 6 zeevaartmachtsymbolen 3 ducati-punten, voor 5 zeevaartmachtsymbolen ontvangt hij 2 ducati-punten, voor 4 symbolen ontvangt hij nog 1 ducati-punt. Voor 3 symbolen ontvangt hij niets.

5. GROTE HANDEL

In de hoofdfase ontvangt de speler een extra ducati-symbool bij de symbolen op de gespeelde kaarten (zie 'ducati-actie'). Dit geldt ook wanneer op de gespeelde kaarten geen ducati-symbolen afgebeeld zijn.

Voorbeeld: Mik bezit de fiche 'grote handel'. Hij speelt 4 kaarten op welke in totaal 2 ducati-symbolen afgebeeld zijn. Hij ontvangst zodoende voor 3 ducati-symbolen in totaal 6 ducati-punten.

6. RUSTIGE ZEE

De speler ontvangt in de hoofdfase voor elk zeilsymbool op de gespeelde kaarten 1 ducati-punt.

- EINDE -

