

EMANUELE ORNELLA

OLTRE MARE

VENETIAANSE HANDELAARS TUSSEN OOST EN WEST

AMIGO

Oltre Mare
Amigo, 2005
Emanuele ORNELLA
2 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Spelmateriaal

► 98 goederenkaarten



8x
edelsteen

10x
schriftrollen

12x
zijde

14x
zout

16x
aardewerk

18x
olijven

20x
graan

⇒ 1 Venetiëkaart



⇒ 40 prestigekaartjes



⇒ 1 startspelerkaartje



⇒ 32 havenbonusfiches



⇒ 5 minusmarkers



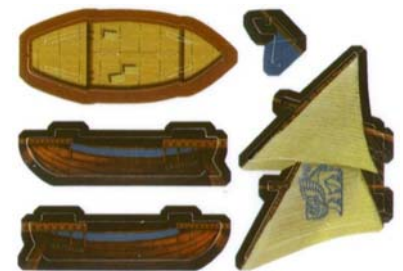
⇒ 5 houtblokjes in vijf kleuren



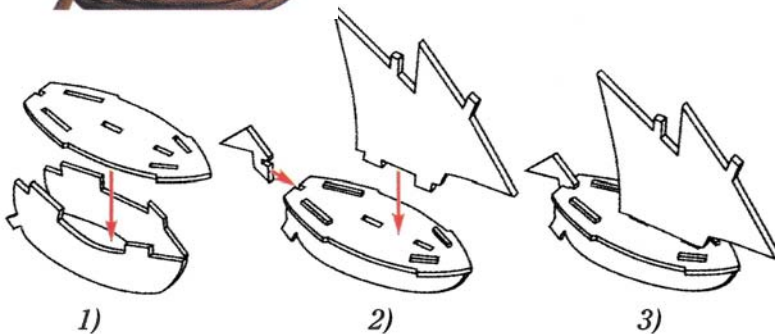
⇒ 5 schepen in vijf kleuren



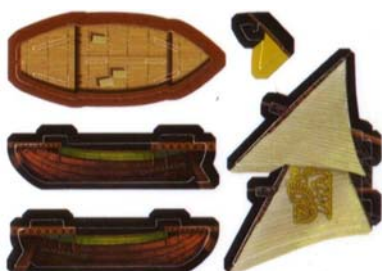
Voor het eerste spel
 Druk zeer voorzichtig de afzonderlijke onderdelen van het schip uit het stanskaartje en bouw het schip op naar het volgende schema.



blauwe boot



rode boot



gele boot



paarse boot



groene boot

➡ goederenkaarten



➡ 5 overzichtskaarten in vijf kleuren

➡ 1 speelbord



➡ 1 handleiding

Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van Venetiaanse handelaars die proberen door het verhandelen en verkopen van goederen en een verstandig beheer zoveel mogelijk ducati te verzamelen. In elke ronde moet een bepaald aantal goederenkaarten worden afgelegd die bij een waardering voor ducati zorgen. De speler die aan het einde van het spel de meeste ducati bezit, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler kiest een kleur en ontvangt in deze kleur een overzichtskaart, een houten blokje en een schip.

De havenbonusfiches worden verdekt zeer grondig gemixt. Willekeurig wordt op iedere haven een fiche gelegd. Daarna worden de fiches blootgelegd. De resterende fiches worden terug in de doos gelegd. Zij worden in dit spel niet meer gebruikt.

In een spel met twee spelers worden alle goederenkaarten 'graan' uit het spel genomen.

De goederenkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt.

Het houten blokje van iedere medespeler wordt aan het begin van het spel **op veld 11** van de ducati-tabel geplaatst. Het aantal ducati dat een speler tijdens het spel bezit, wordt met het houten blokje op de ducati-tabel aangeduid.

Het is mogelijk om tijdens het spel willekeurig veel schulden te maken. Als een speler in minus komt, ontvangt hij een minusmarker die hij terug kan afgeven zodra hij terug positief staat.

Voorbeeld van een startopstelling bij 3 spelers

Startopstelling

Om te bepalen welke speler in welke haven start, wordt voor iedere speler van de stapel zolang goederenkaarten omgedraaid tot een naam van een haven verschijnt. De speler ontvangt deze kaart en legt ze open voor zich neer. Dit is de **eerste kaart van zijn vrachtstapel** en deze kaart bepaalt hoeveel vrachten (kaarten) hij in de volgende beurt moet uitspelen. Zijn schip plaatst hij in de vernoemde haven op het speelbord. De bonusfiche die in deze haven ligt, wordt terug in de doos gelegd en is niet meer nodig.

Als alle spelers een goederenkaart voor zich hebben afgelegd en hun schip in een haven hebben geplaatst, worden alle resterende kaarten nogmaals zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt verdekt **4 kaarten** en neemt die in de hand. De resterende goederenkaarten vormen de voorraadstapel.

Daarna wordt de **Venetiëkaart** ongeveer in het midden van de voorraadstapel gestopt.

De speler die het laatst in Venetië was, begint het spel en ontvangt het startspelerkaartje (en dit voor de resterende duur van het spel).

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Telkenmale een speler aan de beurt komt, doorloopt hij als **actieve speler** de volgende fases:

1. Zeevaartmachtsfase (handkaartenlimiet controleren)
2. Handelsfase
3. Actiefase
4. Vrachtfase

Nadat de actieve speler de vrachtfase heeft beëindigd, is zijn linkerbuurman aan de beurt. Hij wordt nu de actieve speler.

1. Zeevaartmachtsfase

Aan het begin van zijn speelbeurt **moet** de actieve speler het aantal handkaarten op peil brengen (de handkaartenlimiet controleren).

Als het aantal handkaarten kleiner of gelijk is aan de zeevaartmacht (het getal dat door de leeuw wordt aangeduid op de bovenste kaart van zijn vrachtstapel), gebeurt er niets.

Als het aantal kaarten groter is dan zijn zeevaartmacht, **moet** de speler de overtollige kaarten verwijderen. De speler mag zelf die kaarten kiezen en moet die kaarten verdekt in een volgorde naar keuze op de eigen piratenstapel leggen.



2. Handelsfase

De actieve speler kan volledig vrij met de andere spelers onderhandelen over kaarten en ducati. De andere spelers kunnen alleen met de actieve speler onderhandelen.

Tijdens het handeldrijven, mogen de spelers vragen naar de soort goederen en de symbolen van de kaarten waarover zij willen onderhandelen. De spelers moeten altijd **de waarheid** vertellen over de **soort goederen**, maar over de **symbolen** mogen de spelers naar believen **liegen**.

Iedere medespeler die met de actieve speler tot een handelsovereenkomst komt, ontvangt **1 prestigekaartje**, onafhankelijk van het aantal gesloten deals. De actieve speler ontvangt **geen prestigekaartje**. Het schenken van een kaart is ook een vorm van handeldrijven.

De actieve speler kan kaarten van de goederenstapel of van de eigen piratenstapel kopen. Iedere kaart kost 3 ducati (onafhankelijk of ze van de goederenstapel of van de eigen piratenstapel komt). De actieve speler kan naar believen wisselen tussen het handeldrijven en het kopen van kaarten. Hij mag zo vaak hij wil met de medespelers onderhandelen, maar hij mag in totaal **maar 4 kaarten** kopen. Als de actieve speler **0 of nog minder ducati** heeft, kost iedere kaart **4 ducati** in plaats van de normale 3 ducati.



handkaarten



vrachtstapel



Voorbeeld

Herman heeft maar één kaart in de hand, een graankaart, maar hij moet 4 kaarten uitspelen omdat de bovenste kaart op zijn vrachtstapel, een zoutkaart, 4 vrachtsymbolen toont (zie actiefase). Hij bezit nog 2 ducati.

Hij koopt twee kaarten (zout en zijde) van de goederenstapel. De eerste kaart kost hem 3 Ducati, de tweede kaart in dit geval 4 Ducati (omdat hij op dat moment minder dan 0 Ducati heeft). Vervolgens onderhandelt Herman met Anne en hij ruilt zijn graankaart en 1 ducato tegen twee kaarten zout. Nu bezit hij in totaal 4 kaarten (3x zout en 1x zijde) en heeft hij een totaal van -6 op de Ducati-tabel. Hij ontvangt dan ook één minusmarker.

3. Actiefase

De actieve speler moet een bepaald aantal kaarten open op de tafel uitspelen. Het aantal kaarten wordt bepaald door het aantal vrachtsymbolen op de bovenste goederenkaart van zijn vrachtstapel.



Als de actieve speler niet genoeg kaarten in de hand heeft, kan hij niet met de actiefase beginnen. Hij moet dus in de handelsfase voldoende kaarten kopen of onderhandelen.

Op iedere kaart zijn 2 van de volgende **4 actiesymbolen** afgebeeld:

- ducato;
- piratenvlag;
- kaartenstapel;
- schip.

De bijbehorende acties moeten in deze volgorde worden uitgevoerd (zie ook de actietabel op de overzichtskaarten).



Ducato: ducati-actie

De actieve speler ontvangt Ducati.

Als de speler in totaal 1 Ducato-symbool op zijn uitgespeelde kaarten heeft, ontvangt hij 1 Ducato. Als er in totaal 2 Ducato-symbolen op zijn uitgespeelde kaarten staan, ontvangt hij 3 Ducati. Bij 3 of meer Ducato-symbolen ontvangt hij 6 Ducati.



Piratenvlag: piratenactie

De actieve speler **moet** kaarten van de goederenstapel trekken en op zijn piratenstapel leggen. Deze kaarten moeten verdekt worden afgelegd en mogen niet worden bekeken.

Als de speler 1 piratenvlag heeft op zijn uitgespeelde kaarten, moet hij 1 kaart op de piratenstapel leggen. Zijn er 2 piratenvlaggen, moet hij 3 kaarten op de piratenstapel leggen. Bij 3 of meer piratenvlaggen moet hij 6 kaarten op de piratenstapel leggen.



Kaartenstapel: kaartenactie

De actieve speler **moet** kaarten van de goederenstapel trekken en in de hand nemen. Als de speler in totaal **1** kaartenstapel heeft op zijn uitgespeelde kaarten, moet hij **1** kaart in de hand nemen. Zijn er **2** kaartenstapels, moet hij **3** kaarten in de hand nemen. Bij **3 of meer** kaartenstapels moet hij **6** kaarten in de hand nemen.



Schip: zeilactie

De actieve speler **moet** zijn schip op het speelbord langs de zeeroutes verplaatsen. Het aantal schepen op de uitgespeelde kaarten bepaalt exact het aantal havens waarlangs het schip moet varen (het schip mag niet voortijdig halt houden). Iedere zeeroute kan maar eenmaal per beurt worden bevaren. Er mogen meerdere schepen tegelijkertijd in een haven staan. Als in de doelhaven een bonusfiche ligt, neemt de speler deze fiche bij zich. Deze bonusfiche wordt zijn nieuwe actieve fiche (zie verder onder 'Verklaring van de havenbonusfiches' op pagina 11).



Voorbeeld

Herman legt nu de gevraagde 4 kaarten af en ontvangt 6 ducati. Hij heeft bijgevolg terug 0 ducati en geeft zijn minusmarker terug af. Hij legt 1 kaart op de piratenstapel, neemt 6 goederenkaarten in de hand en moet zijn schip één haven verder varen.

4. Vrachtfase

Nadat de actieve speler zijn acties heeft beëindigd, legt hij de uitgespeelde kaarten op zijn vrachstapel. De kaarten worden met de voorzijde naar boven op elkaar gelegd, zodat alleen de bovenste kaart zichtbaar is. De speler kan wel zelf de volgorde bepalen waarin hij de kaarten op de vrachstapel legt. Deze **volgorde is zeer belangrijk voor de waarderingen**. In elk geval mag een speler zijn vrachstapel in de loop van het spel niet meer bekijken. Bovendien mag hij de volgorde van de kaarten later niet meer veranderen.

De bovenste kaart (de laatst geladen vracht) is bovendien zeer belangrijk voor de volgende beurt van de speler. Deze kaart bepaalt immers de handkaartenlimiet en bepaalt ook hoeveel kaarten de speler in zijn volgende beurt moet uitspelen.

Aan het einde van zijn speelbeurt kan de actieve speler een willekeurig aantal kaarten in de hand houden, ook al zijn dit meer kaarten dan wordt aangegeven door de handkaartenlimiet (de overvullige kaarten moeten immers maar pas aan het begin van zijn volgende speelbeurt op de eigen piratenstapel worden afgelegd).

De volgende speler, links van de actieve speler, wordt de nieuwe actieve speler en begint met zijn speelbeurt.

Tussenwaardering

Zodra de **Venetiëkaart** van de goederenstapel wordt getrokken of indien deze kaart aan het einde van een speelbeurt van een speler boven op de goederenstapel ligt, wordt het spel tijdelijk onderbroken.

Er vinden **twee** waarderingen plaats.



1. Prestigekaartjes

De speler met de meeste prestigekaartjes ontvangt 6 ducati, de tweede 3 ducati en de derde nog 1 ducato (zelfs al heeft hij 0 prestigekaartjes). Alle volgende spelers ontvangen geen ducati. Als meerdere spelers hetzelfde aantal prestigekaartjes hebben, ontvangen alle spelers het volledige aantal aan ducati voor de desbetreffende plaats.

Alle spelers geven hun prestigekaartjes na de tussenwaardering terug af.

Voorbeeld (in een spel met 4 spelers)

Marc heeft 3 prestigekaartjes, Anne heeft er 2, Carl eveneens 2 en Herman heeft er geen.

Daardoor ontvangt Marc 6 ducati, Anne en Carl 3 ducati en Herman nog 1 ducato.

2. Vrachtstapel

Alle spelers nemen de bovenste goederensoort van hun vrachtstapel (dat kunnen ook meerdere kaarten zijn) en leggen deze kaarten als nieuwe vrachtstapel voor zich af. De andere kaarten worden, zoals bij de slotwaardering, gewaardeerd en de opbrengsten worden op de ducati-tabel aangeduid (zie ook onder 'De slotwaardering' op pagina 9).

De gewaardeerde kaarten worden open op de aflegstapel, naast de goederenstapel, gelegd.



Voorbeeld

Anne heeft de volgende kaarten in haar vrachtstapel liggen (de bovenste kaarten worden als eerst genoemd): olijven, olijven, edelstenen, edelstenen, graan, graan, graan, graan, graan.

De bovenste goederensoort van haar vrachtstapel, de beide bovenste olijven, neemt Anne als haar nieuwe vrachtstapel. De andere kaarten waardeert ze.

Voor deze kaarten ontvangt ze $5 + 12 = 17$ ducati.

De Venetiëkaart wordt uit het spel genomen en de actieve speler zet zijn speelbeurt verder (als de beurt nog niet beëindigd was). Voor de getrokken Venetiëkaart trekt de speler een andere kaart. Daarna wordt het spel verdergezet zoals al werd beschreven.

Einde van het spel

Zodra een speler de laatste kaart van de goederenstapel trekt, bevinden de spelers zich in de laatste spelronde. Er wordt nog zolang doorgespeeld tot de speler, rechts van de startspeler, zijn speelbeurt heeft beëindigd. Daarna volgt de slotwaardering.

Als in deze laatste spelronde nog kaarten zouden nodig zijn (voor de piratenstapel of voor de handkaarten), wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe goederenstapel klaargelegd.

In het zeer zeldzame geval kan het gebeuren dat deze goederenstapel opnieuw wordt opgebruikt. In dat geval wordt de startspeler volledig gewaardeerd (behalve de prestigekaartjes) zoals bij de slotwaardering en worden al zijn kaarten van de vrachtstapel en piratenstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe goederenstapel klaargelegd.

De slotwaardering

De slotwaardering bestaat uit **4 waarderingen**.

De speler die na de slotwaardering de meeste ducati bezit, wint het spel.

1. Prestigekaartjes

De speler met de meeste prestigekaartjes ontvangt 6 ducati, de tweede 3 ducati en de derde nog 1 ducato (zelfs al heeft hij 0 prestigekaartjes). Alle volgende spelers ontvangen geen ducati. Als meerdere spelers hetzelfde aantal prestigekaartjes hebben, ontvangen alle spelers het volledige aantal aan ducati voor de desbetreffende plaats.

2. Vrachtstapel

Iedere speler verkoopt de goederen uit zijn vrachtstapel. De hoeveelheid ducati dat een speler ontvangt, heeft te maken met het aantal **direct op elkaar volgende** goederenkaarten van één soort (de zogenaamde goederengroepen).

De **goederengroepen** worden op de volgende manier bepaald:

Iedere speler begint met de bovenste kaart van zijn vrachtstapel en legt die kaart open voor zich neer. Als de volgende kaart tot dezelfde goederensoort behoort, wordt deze kaart op de andere kaart gelegd. Als de volgende kaart niet tot dezelfde goederensoort behoort, wordt een nieuwe stapel begonnen ... enzovoort.

Op deze manier kan het gebeuren dat er meerdere goederengroepen ontstaan die dezelfde goederensoort bevatten omdat zich tussen deze groepen kaarten van een andere soort bevinden. Daarom is het zo belangrijk dat de **volgorde** van de vrachtstapel **niet mag worden veranderd**.

Voor elke warengroep ontvangt men ducati. Hoe meer goederenkaarten een goederengroep bevat, hoe meer ducati er volgens de ducati-uitkeringstabel (zie op de overzichtskaarten of op de goederenkaarten) worden uitbetaald. De getallen op deze tabel bepalen het aantal ducati dat men voor 1, 2, 3, 4 of 5 kaarten in een goederengroep ontvangt. Als een goederengroep uit een groter aantal bestaat dan de desbetreffende ducati-uitkeringstabel, ontvangt de speler het grootst mogelijke aantal aan ducati (de speler begint dus geen nieuwe goederengroep).

3. Piratenstapel

Voor iedere kaart in de piratenstapel wordt 1 ducato van het algemeen totaal afgetrokken.

4. Havenbonusfiches

De speler met het grootste aantal verzamelde havenbonusfiches ontvangt 6 ducati, de tweede ontvangt 3 ducati en de derde nog 1 ducato. Alle andere spelers ontvangen geen enkele ducato. Als meerdere spelers hetzelfde aantal havenbonusfiches hebben, ontvangen alle spelers het volledige aantal aan ducati voor de desbetreffende plaats.

Voorbeeld van een slotwaardering (in een spel met drie spelers)

Waardering voor Anne: 42 ducati.



Waardering voor Marc: 40 ducati.



Waardering voor Herman: 45 ducati.



Bij een gelijke stand heeft van die spelers gewonnen, diegene die de meeste kaarten in zijn vrachtstapel heeft. Is ook daar een gelijke stand dan wint die speler die, met de wijzers van de klok mee, het dichtst bij de startspeler zit.

Verklaring van de havenbonusfiches

Als een zet van een schip eindigt in een haven, waarin nog een havenbonusfiche ligt, legt de speler deze fiche open vóór zich neer.

Alle havenbonusfiches (eventueel ook meerdere van een bepaalde soort), die in de loop van het spel door de speler zijn verzameld, liggen voor de speler op de tafel. Alleen de **laatst genomen fiche** ligt **open** en is **actief**, alle andere fiches liggen verdekt.

Een havenbonusfiche blijft zolang actief tot de volgende fiche wordt genomen of tot een schip in een lege haven aankomt. Een speler die in een lege haven aankomt, heeft tijdelijk geen actieve fiche meer.

Er zijn **6 verschillende** havenbonusfiches.



Kalme zee (6x)

De speler ontvangt in de actiefase voor elk scheepssymbool op de uitgespeelde kaarten 1 ducato op de ducati-tabel.

Voorbeeld

Anne bezit de fiche 'kalme zee'. Zij speelt 3 kaarten uit waarop in totaal 2 scheepssymbolen zijn afgebeeld en daarom ontvangt zij 2 ducati.



Goede zaken (6x)

In de actiefase ontvangt de speler een extra ducato-symbool bij de symbolen op de uitgespeelde kaarten (zie ducati-actie pagina 6).

Dit geldt ook als op de uitgespeelde kaarten geen ducato-symbolen zijn afgebeeld.

Voorbeeld

Herman bezit de fiche 'goede zaken'. Hij speelt 4 kaarten uit waarop in totaal 2 ducato-symbolen zijn afgebeeld. Voor het totaal van 3 symbolen ontvangt hij in totaal 6 ducati.



Kompas (4x)

De speler die in de haven met een kompas aankomt, kan onmiddellijk met zijn schip naar een andere haven naar keuze varen en daar

de havenbonusfiche nemen en activeren. Het kompas wordt uit het spel genomen. Het is niet toegelaten om naar een ander kompas te varen.



Lokale invloed (4x)

Aan het begin van zijn speelbeurt ontvangt de actieve speler extra ducati volgens de volgende formule:
ducati = zeevaartmacht - 3

Zodoende ontvangt de speler voor een handkaartenlimiet van 6 dus 3 ducati, voor een limiet van 5 dus 2 ducati, voor 4 nog 1 ducato.

Bij een limiet van 3 ontvangt hij geen ducati.



Voorbeeld:

$$6 - 3 = 3 \text{ ducati}$$



Succesvolle strijd tegen piraten (6x)

De speler negeert de piratenvlaggen op zijn uitgespeelde goederenkaarten. Daarom moet hij in deze beurt geen

kaarten van de goederenstapel op de piratenstapel leggen. In de zeevaartmachtsfase moet de speler nochtans wel overvloedige kaarten op de piratenstapel afwerpen (zie de zeevaartmachtsfase pagina 5).



Voorspoedige relaties (6x)

De speler kan tijdens de handelsfase voor een betere kostprijs kaarten kopen (zie de handelsfase pagina 5). De speler betaalt voor de kaarten van de piraten-

stapel of de goederenstapel 1 ducato voor de eerste kaart, 2 ducati voor de tweede, 3 voor de derde en 4 voor de vierde kaart.

OLTRE MARE

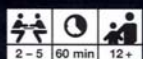
VENEZIANISCHE HÄNDLER ZWISCHEN ORIENT UND OKZIDENT



Kruip in de rol van een Venetiaanse handelaar van de 14de eeuw. Je vaart met je schip over de Middellandse Zee naar verre havens waar je edelstenen of zout koopt en je probeert deze goederen aan de meest gunstige voorwaarden te ruilen voor zijde en aardewerk.

Welke goederen zullen de grootste rijkdom opleveren? Dat betekent verstandig combineren en op het juiste moment verhandelen.

Wees ook voorzichtig voor de piraten, want die kunnen zorgen voor een lelijke streep door de rekening. De speler die aan het einde van het spel het meeste geld bezit, wint.



CE 5380



Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Vergewissern Sie sich die Anzeigens aufnahme.

Auteur: Emanuele Ornella
Grafiek: Oliver Freudenreich & Michael Schacht

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MMV
www.amigo-spiele.de
Made in Germany

Inhoud:

98 goederenkaarten
40 prestigekaartjes
32 havenbonusfiches
5 minusmarkers
5 houten blokjes
5 schepen

5 overzichtskaarten
1 startspelerkaartje
1 Venetiëkaart
1 speelbord
1 handleiding



16 maart 2006