

Canaletto
Hans im Glück, 1995
CORNETT Günther
3 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 45 minuten

Wie biedt meer ?

Onmetelijke schatten liggen in de paleizen van Venetië, waar ze zijn verzameld. Uitgelezen zilver, massieve meubelen en kostbare sierraden liggen te wachten. Het wordt hoogtijd om een deel van de kostbaarheden in veiligheid te brengen. Maar hoe lang nog hebben we de tijd ? De laatste schatten kunnen verloren gaan want onophoudelijk knaagt het water aan de palen van de stad.

De spelers veilen in een harde wedstrijd kunstwerken, om ze dan met winst verder te verkopen. Aparte stukken zijn in het begin waardeloos. Pas wanneer het laatste stuk van een groep een speler toebehoort, wordt de ganse serie doorverkocht. En pas dan is er geld om nieuwe schatten te kunnen verwerven.

Die speler die juist de laatste kunstwerken heeft geveild, bepaalt ook het paleis, in welk de veiling verder gaat. Veel tactisch speurwerk en een schrandere verdeling van het krappe geld zijn nodig om aan het einde niet met lege handen achter te blijven.

Spelmateriaal

- 12 groepen van kunstwerken (34 rechthoekige kaartjes) ;
- 1 gondel met voetje ;
- 1 Venetiaanse zuil met voetje ;
- 12 ronde markeringsfiches voor de spelers ;
- 14 rechthoekige waardekaartjes (met getallen) ;
- 4 omkoopkaartjes (maskers) ;
- 1 groter speelplan ;
- deze spelregels.

De kunstwerken



4 spiegels



4 kandelaars



3 waaiers



3 leeuwen



3 schilderijen



3 kelken



3 pendules



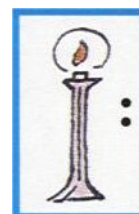
3 bustes



2 drankhoorns



2 ringen



2 lampen



2 halskettingen

Spelvoorbereiding

Vóór het allereerste spel moeten alle kaartjes voorzichtig uit het stanskarton worden losgemaakt.

De 34 kunstwerken worden met de beeldzijde naar boven door alle spelers willekeurig over de paleizen verdeeld. Er moet wel op worden gelet dat er op ieder paleis minstens één en hoogstens drie kaartjes liggen en dat er zich in geen enkel paleis dezelfde kunstwerken mogen bevinden.

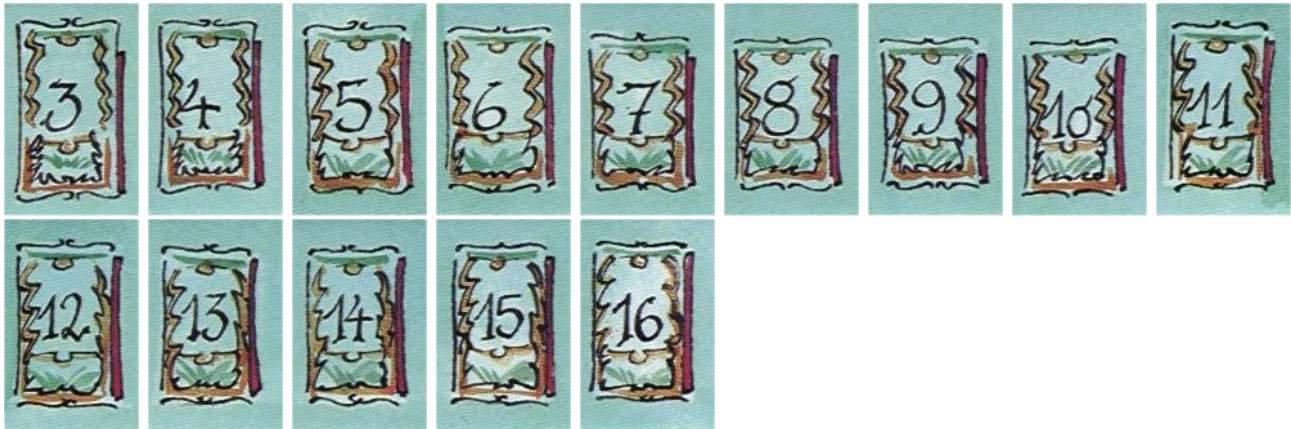
Iedere speler ontvangt een omkoopfiche.



Bovendien ontvangt iedere speler nog drie ronde markeringsfiches van één kleur, waarvan hij er één op veld 30 van de scoretabel legt. De beide andere fiches legt men voor zich neer. Eén van de fiches heeft een afbeelding van doorkruiste munten. Deze fiche dient later voor het aangeven van de eventuele schulden.



Nu worden de waardekaartjes verdekt gemengd, 12 daarvan op de overeenkomstige velden gelegd en daarna blootgelegd. De beide resterende kaartjes gaan uit het spel.



De gondel en de zuil worden in de voetjes gedrukt en samen op een willekeurig paleis gezet.

Doel van het spel

Winnaar is die speler, wiens markeringskaartje aan het einde van het spel het verst boven op de scoretabel staat.

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes. Een ronde omvat één veiling. De veiling is ten einde zodra nog slechts één speler met zijn bod overblijft.

In elke ronde worden 1 - 3 kunstwerken geveild. De speler met het hoogste bod verkrijgt het kunstwerk en legt dit open voor zich neer.

Daarna worden eventuele kunstwerken doorverkocht en start de volgende ronde.

De paleizen

Zij herbergen de kunstwerken die in de veiling worden gebracht. Steeds worden alle kunstwerken die zich in een paleis bevinden, tegelijkertijd geveild.

In de loop van het spel dienen de paleizen als velden waarop de gondel, met de klok mee, wordt gezet.

De kleine pijlen in het voorbeeld op pagina 5 verduidelijken de zetricting.



De gondel

De gondel, die zich in het begin van een ronde in hetzelfde paleis als de zuil bevindt, reist met elk bod van een speler mee.

Hij geeft aan het einde van een ronde aan, in welk paleis de volgende veiling plaatsheeft.

Eindigt de zet van de gondel in een leeg paleis, dan wordt de gondel, met de klok mee, in het volgende paleis gezet dat nog kunstwerken bevat.



De zuil

De zuil blijft gedurende een volledige ronde in hetzelfde paleis staan.
De zuil wijst voor alle spelers duidelijk zichtbaar aan, om welke kunstwerken het gaat.
Bij het begin van een nieuwe ronde wordt hij in het paleis geplaatst waarin de gondel staat.



De scoretabel

De scoretabel dient om de stand van het vermogen en van de schulden van een speler aan te geven.

De markeringsfiches

Iedere speler bezit 3 markeringsfiches. Eén van de beide identieke fiches wordt aan het begin van het spel op veld 30 van de scoretabel gelegd.

De tweede fiche dient om de waarde van de tientallen te markeren, zodra het vermogen van een speler boven de 70 uitstijgt.

De fiche met de doorkruiste munten wordt ter markering van de schulden gebruikt.

Aan het einde van een ronde wordt de markeringsfiche van de speler die de kunstwerken heeft verkregen, op de scoretabel met het overeenkomstige aantal van zijn bod teruggezet.

Verkoopt een speler één of meerdere kunstwerken verder, wordt zijn markeringskaartje met het overeenkomstige aantal naar voor gezet.

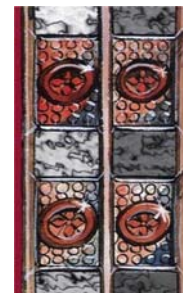


De waardelijst

Hierop worden de waardekaartjes gelegd die de doorverkoopprijs aangeven.

De volgorde verloopt vooreerst in de linker kolom van boven naar onder en vervolgens in de rechterkolom eveneens van boven naar onder.

Het bovenste blootgelegde kaartje geeft daarbij de waarde aan die bij de volgende doorverkoop geldig is.



De veiling

Een startspeler wordt aangeduid en hij begint de eerste ronde. Hij kan passen of een willekeurig bod uitbrengen.

Past de startspeler dan kan hij in deze ronde niet meer meebieden en de volgende speler is aan de beurt.

Doet de startspeler een bod dan zet hij de gondel zoveel paleizen verder als zijn bod luidt.

Daarna doet de volgende speler, met de klok mee, een hoger bod of hij past.

Brengt hij een bod uit, dan schuift hij de gondel met het verschil met het vorige bod verder. Zo gaat de veiling om beurt verder tot nog slechts één speler overblijft.

Doorverkoop

Zodra alle kunstwerken van een groep per opbod zijn verkocht, moeten zij onmiddellijk worden doorverkocht. Een groep kunstwerken bestaat uit 2, 3 of 4 dezelfde kunstwerken.

De doorverkoopwaarde wordt door het eerste openliggende getallenkaartje op de waardelijst links van het speelbord aangegeven. De markeringsfiche van de speler die een kunstwerk doorverkoopt, wordt met het overeenkomstige aantal op de scorelijst naar voor gezet.

Opgelet : Elk afzonderlijk kunstwerk van een groep is zoveel waard als het cijfer op de waardelijst aangeeft, om het even hoeveel kunstwerken de groep omvat.

Voorbeeld

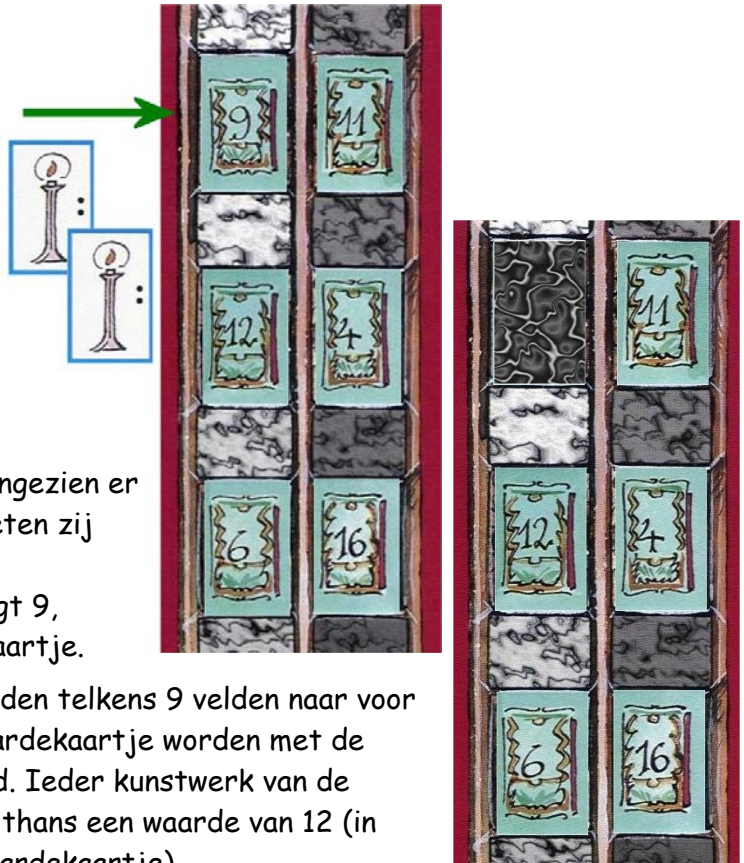
In de eerste ronde heeft speler A, via de veiling, een lamp en een spiegel veroverd. Bij de tweede veiling gaat het nu om een schilderij, een buste en eveneens om een lamp.

Nemen we aan, dat speler D voor een willekeurig bedrag deze 3 kunstwerken heeft gekocht.

Nu bezitten spelers A en D elk een lamp. Aangezien er van dit kunstwerk maar twee stuks zijn, moeten zij onmiddellijk worden doorverkocht.

De doorverkoopwaarde van een lamp bedraagt 9, overeenkomstig het bovenste open waardekaartje.

De markeringsfiches van spelers A en D worden telkens 9 velden naar voor gezet. De kunstwerken en het gebruikte waardekaartje worden met de rugzijde naar boven op de waardelijst gelegd. Ieder kunstwerk van de volgende groep die volledig is geveild, heeft thans een waarde van 12 (in overeenstemming met het bovenste vrije waardekaartje).



Doorverkoop meerdere groepen na dezelfde ronde

Het komt voor dat met het veilen van 2 of 3 kunstwerken uit een paleis, zich tegelijkertijd meerdere volledige groepen in de handen van de spelers bevinden.

In dit geval beslist de speler, die zonet deze kunstwerken heeft geveild, in welke volgorde de groepen worden doorverkocht.

Schulden

Een speler kan ook meer bieden dan zijn actuele vermogen toelaat. Hij moet dan zijn fiche met de doorkruiste munten inzetten. Ontvangt de speler weer geld dan wordt zijn normale fiche het overeenkomstige aantal op de scorelijst naar voor gezet.

De schuldfiche blijft op zijn plaats liggen. Aan het einde van het spel moet iedere speler zijn schulden dubbel terugbetalen !



Voorbeeld

Speler C heeft nog 10 punten op de scoretabel. Hij biedt in de volgende veiling 13 en geen enkele speler biedt meer. Speler C plaatst zijn marker op 0 en zet zijn schuldfiche op 3.

Omkoopfiche

Eenmaal in het spel heeft elke speler de mogelijkheid om de kunstwerken uit een paleis gratis te ontvangen.

De volgende voorwaarden moeten zijn vervuld om zijn omkoopfiche in te zetten in plaats van een bod te doen :

- Er moet al een bod zijn gedaan. De gondel mag zich dus niet meer in het paleis bevinden waar de kunstwerken worden geveild.
- Het bod dat werd gedaan mag niet hoger zijn als 15.



De afloop en het vervolg van deze 'gratis veiling' verloopt volgens de normale regels. De omkoopfiche wordt vervolgens uit het spel genomen.

Einde van het spel

Zodra zich na een veiling nog hoogstens twee verschillende soorten van kunstwerken op het speelbord bevinden, eindigt het spel.

Voorbeeld 1

De 3 kunstwerken buste, kelk en kandelaar worden geveild.

De groep van de bustes en de kelken wordt daarna doorverkocht. Dan eindigt het spel, omdat nog slechts twee soorten van kunstwerken over zijn, namelijk de kandelaar en de waaiers.

De eigenaar of eigenaars van kandelaars en waaiers kunnen deze niet meer doorverkopen.

In deze laatste ronde moet de gondel ook niet meer worden verzet.



Voorbeeld 2

De kandelaar en de waaiers worden geveild en de groep van de waaiers wordt vervolgens doorverkocht. Nu komen ook nog de 3 kunstwerken uit het laatste paleis op de veiling omdat het er nog steeds 3 verschillende soorten zijn. In dit geval worden zo alle kunstwerken, die in het spel zijn, geveild. In dit geval moet de gondel noch in de laatste, noch in de voorlaatste ronde worden verzet.



Winnaar is die speler wiens markeringsfiche, na de dubbele betaling van de schulden, het hoogste puntenaantal op de scoretabel heeft bereikt.