



Die Goldene Stadt
Kosmos, 2009
Michael SCHACHT
3 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Spelidee en doel van het spel

Van heinde en ver komen de avonturiers naar het eiland, in wiens centrum zich de legendarische 'Gouden stad' bevindt. De speler die zijn handelshuizen op het juiste moment op de juiste plaats opricht, zal daar fortuin maken.

De speler die door de bouw van handelshuizen, het verwerven van goederen en dankzij de bonuswaardering aan het einde van het spel de meeste handelsbrieven bezit, wint het spel.

DIE GOLDENE STADT

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord



⇒ 72 handelshuizen
(telkens 18 in vier kleuren)



⇒ 50 landschapskaarten
(telkens 10 in vijf soorten landschap)



⇒ 16 waarderingskaarten ⇒ 8 bonuskaarten ⇒ 6 sleutelkaarten ⇒ 8 goederenkaarten



⇒ 100 handelsbrieven
- 20x waarde 1
- 40x waarde 2
- 40x waarde 5



⇒ 35 munten



⇒ 4 biedhandjes



⇒ 1 startspelersleutel



⇒ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

- Voor het allereerste spel worden alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons losgemaakt.
- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Iedere speler ontvangt in één kleur zijn **handelshuizen** (in het spel met **drie spelers 18**, in het spel met **vier spelers 16**) en zijn **biedhand**. Het overtollige materiaal blijft in de doos.
- Bovendien ontvangt iedere speler **3 munten**, die hij vóór zich neerlegt. De overige munten worden als voorraad naast het speelbord gelegd.
- Van de landschapskaarten ontvangt iedere speler **1 landschapskaart 'kust'**. De overige landschapskaarten worden zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel naast het speelbord klaargelegd. Van deze stapel ontvangt **elke speler nog één volgende landschapskaart**. De beide landschapskaarten neemt de speler in zijn hand.
- De **8 goederenkaarten** worden verdekt gemixt en als verdekte stapel naast het speelbord gelegd. De **3 bovenste** goederenkaarten worden open naast elkaar gelegd.
- De **8 bonuskaarten** worden als verdekte stapel naast het speelbord gelegd.

- Ook de **6 sleutelkaarten** en de **handelsbrieven**, die naar waarden worden gesorteerd, worden klaargelegd.
- De **16 waarderingskaarten** worden gescheiden naar rugzijde (1, 2 of 3) en dan verdekt grondig gemixt. Dan worden de waarderingskaarten op één verdeckte stapel gelegd: de kaarten met de '3' liggen onderaan, daarboven de kaarten met de '2' en hierboven de kaarten met de '1'.
- De **jongste speler** ontvangt de **startspellersleutel** en begint het spel.

Het speelbord

Het speelbord toont een eiland. Aan de buitenrand bevinden zich 16 kustplaatsen. In het binnenland, dat uit de vier soorten landschappen woud, weide, gebergte en woestijn bestaat, zijn er 30 voorsteden. Van deze voorsteden liggen er 12 aan de vier rivieren. Op iedere plaats is een beloning afgebeeld, die diegene ontvangt, die daar een handelshuis opricht. In het midden bevindt zich de 'Gouden stad', die uit vier stadswijken bestaat. Elke stadswijk bestaat op zijn beurt uit 1 stadsdeel binnenstad en 2 stadsdelen buitenstad. Plaatsen en stadsdelen zijn door straten met elkaar verbonden.



Spelverloop

Een spel bestaat uit meerdere rondes. Een ronde bestaat uit **6 fases**, die één voor één worden doorlopen. Daarna volgt de volgende ronde.

De fases afzonderlijk belicht:

Fase 1: Waarderingskaart blootleggen

De bovenste kaart van de stapel van de waarderingskaarten wordt getrokken en open naast de stapel gelegd.



Fase 2: Landschapskaarten blootleggen

- De bovenste landschapskaarten worden van de stapel getrokken en blootgelegd. In een spel met **drie spelers** zijn dat **6 kaarten** en in een spel met **vier spelers** zijn dat **8 kaarten**. De kaarten worden zo gelegd dat telkens twee kaarten een paar vormen.



TIP

Opdat de paren goed gemixt zouden zijn, wordt eerst een rij van 3 kaarten (respectievelijk 4) onder elkaar gelegd, daarnaast wordt een volgende rij van 3 kaarten (respectievelijk 4) gelegd.

- Als de voorraadstapel, in de loop van het spel, is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Fase 3: Biedhand inzetten

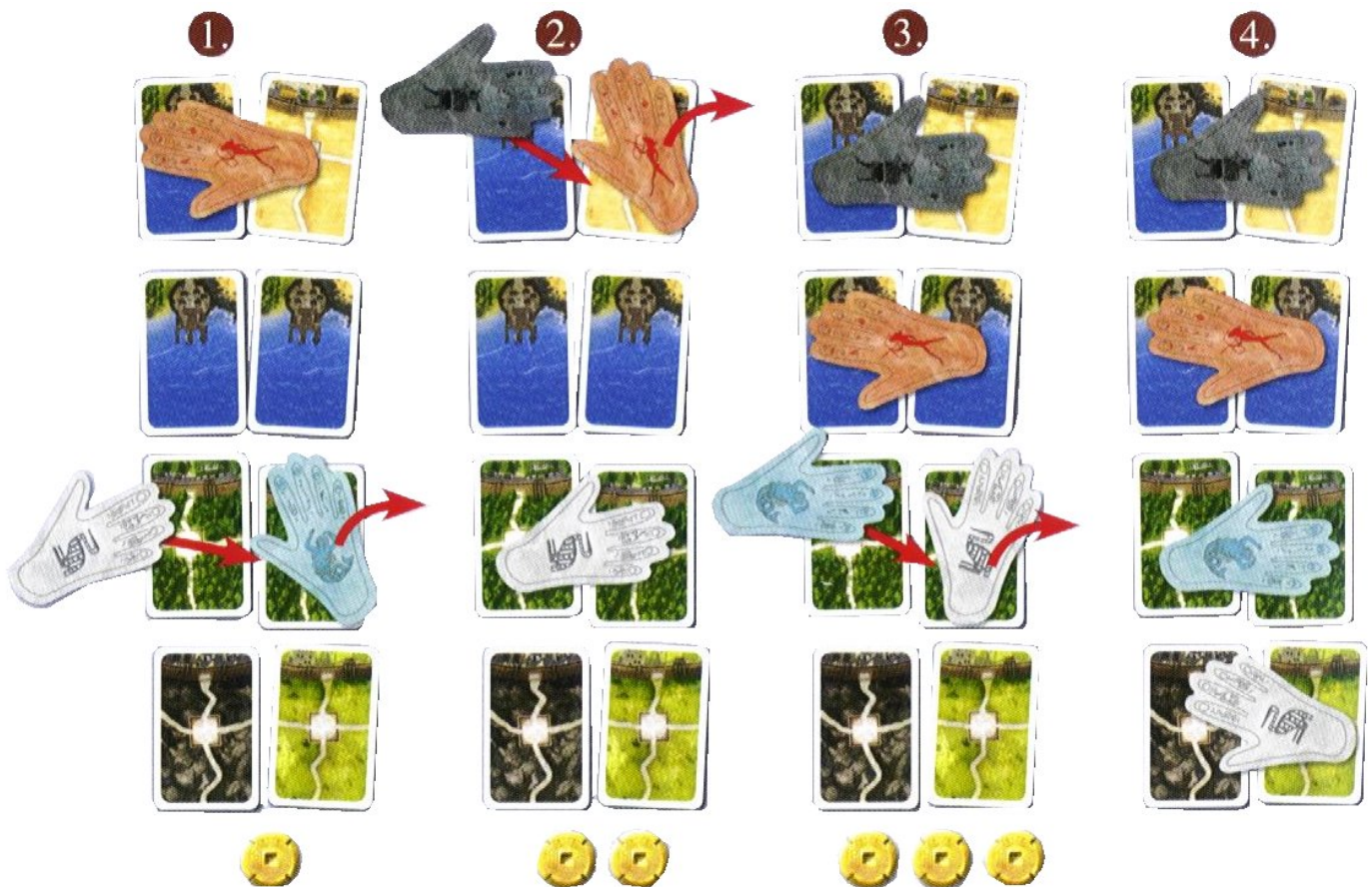
- De startspeler zet zijn biedhand op een kaartenpaar dat hij zeer graag zou ontvangen. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, volgen de medespelers.
- Als een speler zijn biedhand op een nog **onbezet paar** zet, is dat **kosteloos**.
- Als op het kaartenpaar zich al een biedhand van een medespeler bevindt, moet de speler die hier zijn biedhand wil plaatsen, **1 munt in de voorraad leggen**. De medespeler moet zijn biedhand terugnemen (de biedhand wordt **verjaagd**). Als de medespeler opnieuw aan de beurt komt, mag hij weer zijn biedhand op een kaartenpaar zetten (op hetzelfde paar of op een ander paar).
- Met **elke volgende verjaging in dezelfde ronde** stijgt de prijs. Wordt een speler een **tweede maal** van een kaartenpaar verjaagd, kost dit **2 munten** in de voorraad, bij een **derde verjaging** van een speler kost dit **3 munten** ... enzovoort. Hierbij speelt het totaal geen rol welke speler verjaagt of wordt verjaagd en of het om hetzelfde kaartenpaar gaat of om een ander kaartenpaar.
- De speler wiens biedhand zich al op een kaartenpaar bevindt, wordt gewoon overgeslagen bij het inzetten.
- Als er uiteindelijk op elk kaartenpaar een biedhand ligt, is de inzetfase beëindigd. Iedere speler neemt zijn biedhand terug en ontvangt ook het paar landschapskaarten, die hij in de hand neemt.



AANDACHT

In de volgende ronde wordt opnieuw begonnen met de prijs van 1 munt !

Voorbeeld van een inzetfase



- 1** Speler Rood biedt op het kaartenpaar 'kust/woestijn'. Speler Blauw biedt op het kaartenpaar 'woud/woud'. Speler Wit wil eveneens de beide woudkaarten. Hij betaalt één munt aan de voorraad, legt zijn biedkaart op de beide woudkaarten en geeft de blauwe biedhand terug aan speler Blauw.
- 2** Speler Zwart verjaagt de rode biedhand van het kaartenpaar 'kust/woestijn' en hij betaalt 2 munten aan de voorraad.
- 3** Nu is speler Rood opnieuw aan de beurt. Hij legt zijn biedhand op het nog vrije kaartenpaar 'kust/kust'. Speler Blauw verjaagt nu op zijn beurt speler Wit en betaalt hiervoor 3 munten.
- 4** Voor speler Wit wordt het toch te duur omdat hij nu al 4 munten zou moeten betalen. Hij plaatst zijn biedhand op het vrije kaartenpaar 'gebergte/weide'. Hierdoor ligt op ieder kaartenpaar een biedhandje en de inzetfase is voorbij.

Fase 4: Handelshuis bouwen

Principieel is voor de bouw van een handelshuis een **doorlopende stratenverbinding** vereist: van een kustplaats met een eigen handelshuis naar de nieuwe plaats waarop gebouwd wordt. **Iedere plaats**, die door deze verbinding loopt, moet eveneens met een eigen handelshuis zijn bebouwd.



- Op elke kustplaats en op iedere voorstad mag maar **één handelshuis** worden gebouwd.
- In elke stadsdeel van de 'Gouden stad' mag **iedere** speler **één** huis bouwen, maar niet meer dan één.
- De startspeler begint. Om de beurt volgen de spelers éénmaal met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, mag **1 of 2** handelshuizen op het speelbord plaatsen.

- Hiervoor speelt hij uit zijn hand landschapskaarten uit in het soort landschap waarop het huis wordt gebouwd.
- De bouw van een handelshuis op een **kustplaats** is **altijd mogelijk**. Hiervoor moet de speler **1 landschapskaart 'kust'** afgeven.
- Voor de bouw op een **voorstad** of in een **stadsdeel van de buitenstad** van de 'Gouden stad' heeft de speler **2 identieke landschapskaarten** nodig die bij het landschap of bij het stadsdeel passen.
- Om op de vier **stadsdelen van de binnenstad** te kunnen bouwen, moet de speler **als extra 1 sleutelkaart** afgeven die hij voordien heeft verkregen (zie verder onder 'De beloningen').
- **JOKERREGEL**
Twee landschapskaarten van dezelfde landschapsoort mag als 1 kaart van een landschapsoort naar keuze worden gebruikt !

Voorbeeld

Zo kan een speler bijvoorbeeld 2 kaarten 'woestijn' gebruiken als 1 kaart 'woud' of 2 kaarten 'kust' gebruiken als 1 kaart 'gebergte'.

TIP

In één speelbeurt mag een speler deze jokerregel meermaals gebruiken !

- Ieder handelshuis levert de speler een **éénmalige beloning** op die hij direct na het bouwen ontvangt.
- De uitgespeelde landschapskaarten worden open op een aflegstapel gelegd, die naast de voorraadstapel wordt gevormd. Als de speler een **sleutelkaart** heeft gespeeld, wordt de kaart **terug in de doos** gelegd.
- **HANDKAARTENLIMIET**
Een speler mag aan het einde van zijn speelbeurt **niet meer dan 5 landschapskaarten** bezitten. De overtollige kaarten moet hij, naar eigen keuze, op de aflegstapel leggen.
- Als alle spelers eenmaal aan de beurt zijn geweest, is de bouwfase ten einde.

TIP

Het is absoluut normaal dat een speler niet in elke ronde een handelshuis kan bouwen.



Voorbeeld van de bouw van een handelshuis (zie vorige pagina)

Speler Blauw heeft aan de kust van het woestijnlandschap een handelshuis gebouwd. Daarna heeft hij meer in het binnenland een handelshuis gebouwd en vervolgens een huis in een stadsdeel van de buitenrand (beide in het woestijngebied). Zijn volgende handelshuis kan hij nu bouwen aan één van de uiteindes van de blauwe pijlen in een naburig woestijngebied of gebergte of in een naburig stadsdeel. Als speler Blauw wil bouwen in het woestijngebied van de binnenstad, moet hij zich eerst een sleutelkaart aanschaffen door een handelshuis te bouwen op de voorstad van de woestijn met de afbeelding van een sleutel (zie de rode cirkel). Uiteraard mag de speler zijn volgend handelshuis met een landschapskaart 'kust' ook bouwen op een vrije kustplaats.

Fase 5: Waardering

Nu wordt de open waarderingskaart geëvalueerd.

Er zijn steeds **twee waarderingen**: één waardering voor de **goederen** en één waardering voor de **handelshuizen** aan een rivier of in een stadswijk.

TIP

De windroos in de linkerbovenhoek van de waarderingskaart komt overeen met de richting van de windroos op het speelbord (zo is het gemakkelijker te herkennen voor de spelers).

- **Goederenwaardering**
Iedere speler die de afgebeelde goederen voor zich heeft neerliggen, ontvangt 2 handelsbrieven.
- **Rivierenwaardering**
Iedere speler die direct naast de afgebeelde rivier een handelshuis heeft gebouwd, ontvangt 2 handelsbrieven.
- **Stadswijkwaardering**
Iedere speler die in de afgebeelde stadswijk een huis heeft gebouwd, ontvangt 2 handelsbrieven.

OPMERKING

Om de 2 handelsbrieven te ontvangen, moet men telkens bij de te waarderen goederen, de rivier of respectievelijk de stadswijk vertegenwoordigd zijn. Hoeveel goederen of huizen men heeft, speelt op dit moment nog geen enkele rol.

- **Meerderheidsbonus**
Als een speler één van de afgebeelde soorten goederen als enige bezit, ontvangt hij **2 extra** handelsbrieven. Ook als een speler als enige handelshuizen aan de afgebeelde rivier of respectievelijk in de afgebeelde stadswijk heeft gebouwd of daar **meer handelshuizen als iedere andere speler** bezit, ontvangt **2 extra** handelsbrieven.
- Nadat de handelsbrieven werden uitbetaald, is de waarderingsfase voor deze ronde afgesloten. De waarderingskaart wordt in de doos gelegd.

OPMERKING

De handelsbrieven kan men vinden in de waardes 1, 2 en 5 en kunnen te allen tijde worden gewisseld. Hoeveel handelsbrieven een speler bezit, hoeft hij absoluut niet te zeggen aan zijn medespeler (mag hij dus geheim houden).

Waarderingsvoorbeelden



Voorbeeld 1

De aardens pot en de rivier tussen het gebergte en de weide worden gewaardeerd. De spelers Wit en Zwart hebben elk één van de drie bouwplaatsen aan de rivier bebouwd. Daarom ontvangen ze beiden telkens 2 handelsbrieven. Had nu **slechts één** van de beide spelers daar een huis gebouwd, dan had deze speler voor de meerderheid 2 extra handelsbrieven ontvangen. Ook als Zwart of Wit het **derde** onbebouwde veld aan de rivier met een huis had bebouwd, zou deze speler 2 extra handelsbrieven ontvangen.



Voorbeeld 2

De wijn en de stadswijk van het woestijngebied wordt gewaardeerd. De spelers Rood, Blauw en Zwart ontvangen elk telkens 2 handelsbrieven omdat zij in de stadswijk hebben gebouwd. Omdat speler Rood 3 handelshuizen in de stadswijk heeft gebouwd (meer als iedere andere speler daar: Blauw 2 en Zwart 1), ontvangt speler Rood 2 extra handelsbrieven.

Fase 6: De startspelerwissel

De startspelerleutel wordt aan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, doorgegeven. Hij wordt de nieuwe startspeler voor de volgende ronde. Hiermee eindigt ook de lopende ronde.

De volgende ronde begint opnieuw met het blootleggen van een waarderingskaart en het blootleggen (in paren) van de landschapskaarten.



De beloningen

Op iedere plaats en op elk stadsdeel is telkens een éénmalige bonus afgebeeld die de speler meteen na de bouw van een handelshuis ontvangt:



De speler ontvangt **1** respectievelijk **2 munten uit de voorraad**.



De speler trekt **1 landschapkaart van de voorraadstapel** en neemt de kaart in de hand.



De speler ontvangt **1 sleutelkaart van de stapel** en legt deze kaart voor zich neer.



De speler **kiest** uit de verdekte stapel met de bonuskaarten er **één** uit en legt die kaart **verdekt** voor zich neer. Vervolgens legt hij de verdekte stapel terug op zijn plaats. Een bonuskaart levert voor zijn bezitter aan het einde van het spel handelsbrieven op (zie verder onder 'De bonuskaarten').



De speler neemt **1 goederenkaart**. Hij mag één van de drie open goederenkaarten nemen of één van de verdekte stapel. Deze kaart legt hij **open** voor zich neer.

Als de speler de kaart uit de vitrine heeft genomen, vult hij de vitrine vanuit de voorraadstapel opnieuw aan tot 3 kaarten, in zoverre er nog kaarten voorhanden zijn.

Op iedere goederenkaart zijn er twee verschillende goederen afgebeeld.

BELANGRIJK

*Een speler mag **hoogstens 4 goederenkaarten** bezitten.*

*Als de speler een **vijfde goederenkaart** ontvangt, moet hij een goederenkaart naar keuze in de doos leggen.*



De speler die in een **stadsdeel van de buitenstad** het **eerste huis** bouwt, ontvangt **5 handelsbrieven**. De **tweede speler** die daar een huis bouwt, ontvangt **3 handelsbrieven**.

Andere spelers die daar een huis bouwen, ontvangen niets.

Vier van de stadsdelen van de buitenrand leveren telkens aan de **eerste** speler **één extra munt**.





De speler die in een **stadsdeel van de binnenstad** het **eerste huis** bouwt, ontvangt **10 handelsbrieven en 1 landschapskaart van de voorraadstapel**. De **tweede speler** die daar een huis bouwt, ontvangt **6 handelsbrieven**.

Andere spelers die daar een huis bouwen, ontvangen niets.

TIP

Ook als men als derde of als vierde speler in een stadsdeel geen beloning ontvangt, kan het toch zinvol zijn om daar een huis te bouwen. Daardoor kan men bij een waardering handelsbrieven ontvangen en eventueel een verbinding maken met een naburig stadsdeel dat men anders niet zou kunnen bereiken.

De bonuskaarten

Er zijn acht verschillende bonuskaarten waarvoor een speler aan het einde van het spel handelsbrieven ontvangt:



De speler ontvangt **voor iedere goederenkaart 3 handelsbrieven**.

De speler ontvangt **voor iedere munt 2 handelsbrieven**.



De speler ontvangt **voor elk handelshuis in de 'Gouden stad' 1 handelsbrief**.

De speler ontvangt **voor elk handelshuis aan een rivier 2 handelsbrieven**.



De speler ontvangt **voor elk handelshuis op een voorstad of in een stadsdeel in de afgebeelde landschapsoort 1 handelsbrief**.

Einde van het spel

Het spel kan eindigen op **twee manieren**:

1. Een speler heeft **al zijn handelshuizen op het speelbord gebouwd**. Dan wordt de lopende ronde nog ten einde gespeeld.

OF

2. De **laatste waarderingskaart wordt geëvalueerd**.

Iedere speler legt zijn bonuskaarten bloot en ontvangt hiervoor de overeenstemmende handelsbrieven. Daarna telt iedere speler de waarde van zijn handelsbrieven op.

De speler die de hoogste som heeft behaald, wint het spel.

Bij een gelijke stand, wint van die spelers de speler die de meeste handelshuizen in de 'Gouden stad' heeft gebouwd. Als er ook dan nog een gelijke stand heerst, wint van die spelers de speler met de meeste munten. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

SPECIAAL GEVAL

Zou het toch gebeuren dat een speler totaal niets meer kan bouwen omdat er geen vrije kustplaats meer is, hij geen verbinding heeft met een vrije voorstad of reeds in alle bereikbare stadsdelen heeft gebouwd, wordt het spel voortijdig beëindigd. Deze speler heeft het spel verloren. De lopende ronde wordt nog ten einde gespeeld. Daarna volgt de slotwaardering en de bepaling van de winnaar.

8 mei 2009