

Fjorde
Hans im Glück, 2005
DELONGE Franz-Benno
2 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Fjorde

Een tactische kolonisatie van een onbekend land voor twee spelers.

Spelmateriaal

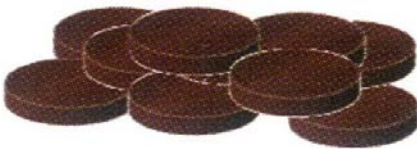
- 40 landschapkaartjes (waarvan 3 startkaartjes)



- In twee spelerskleuren:
 - telkens 4 boerderijen en



- 20 speelstenen



Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt de 4 boerderijen en 20 speelstenen van een kleur.

De startkaarten worden aan de hand van de donkere rugzijden uit de kaartjes gesorteerd en zoals rechts afgebeeld in het midden van het speelvlak samengesteld.



Spelverloop

Het spel verloopt over **3 ronden**. In elke ronde wordt een fjordlandschap ontdekt en in bezit genomen.

Elk van de drie ronden verloopt over **2 fasen**. Eerst komt de ontdekking. Hierbij verkennen de spelers gemeenschappelijk het gebied van het fjord en zetten hun boerderijen. Dan volgt de **landinname**. Hier leggen de spelers (vertrekkend van de boerderijen) hun speelstenen om zich van een zo groot mogelijk deel van het gebied te verzekeren. Elke neergelegde speelsteen brengt een punt op.

Wie na 3 ronden de meeste punten heeft, is de winnaar.

1. FASE: ONTDEKKING

De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is, doet het volgende:

➤ Kaartjes leggen

De speler moet een landschapskaartje trekken en passend aanleggen. Indien het kaartje niet past, legt hij het open terzijde en trekt zolang tot hij er eentje kan leggen.

➤ Boerderij zetten

Wanneer hij wil, zet hij daarna op het zojuist gelegde kaartje één van zijn boerderijen.

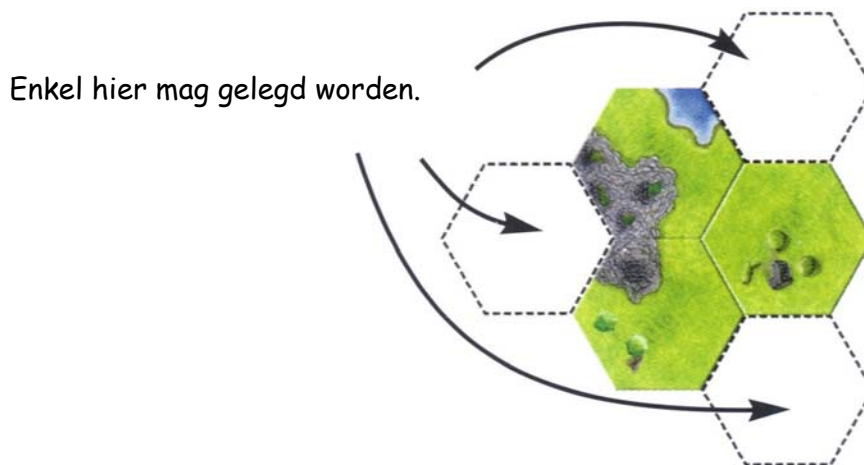
Het trekken en aanleggen van de kaartjes

Voor het aanleggen van de landschapskaartjes gelden volgende regels:

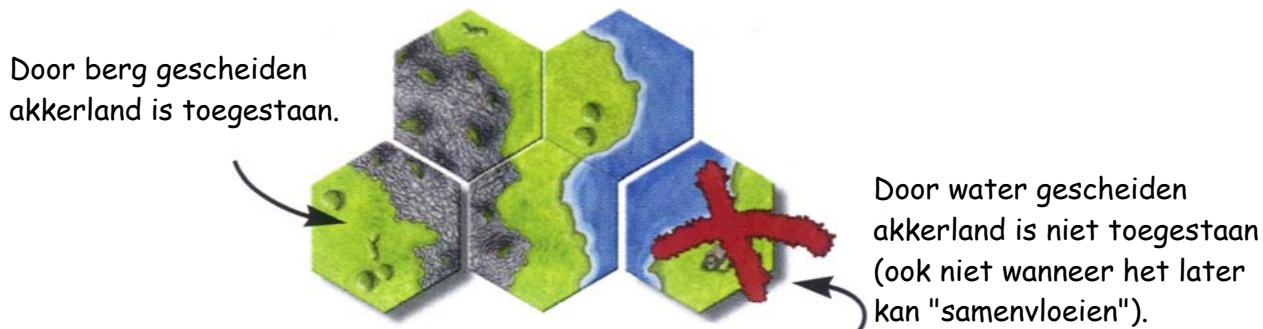
⇒ 1. **De landschapsvormen** (berg, akkerland, zee) moeten overal juist aan elkaar passen.



⇒ 2. Elk nieuw plaatje moet met **minstens 2 zijden** aan een reeds gelegd kaartje aansluiten. **Let op:** dit wordt in het begin dikwijls vergeten!



⇒ 3. Er mag steeds slechts **één enkele samenhangende landmassa** bestaan. Er mogen dus **nooit twee** verschillende landgebieden ontstaan, die door de zee van elkaar gescheiden zijn. Meerdere, door bergen van elkaar gescheiden, akkervelden zijn wel veroorloofd.



Indien er volgens deze regels meerdere mogelijkheden zijn om aan te leggen, kan de speler hieruit vrij kiezen. Indien er slechts één mogelijkheid is, dan moet hij daar aanleggen.

Tip

Het is ook toegestaan een vrije plaats volledig met kaartjes te "ombouwen" ("opening in het landschap"). Dat komt echter zelden voor.

Wanneer er geen mogelijkheid tot aanleggen is, dan wordt het kaartje open terzijde gelegd (in de **open keuze**) en de speler die aan de beurt is trekt een nieuw kaartje. Hij trekt zo vaak tot eentje past en aangelegd kan worden.

Als de speler die aan de beurt is geen aanlegmogelijkheden ziet, maar de andere speler ziet die mogelijkheid wel dan kan hij overwegen of hij dit aan de actuele speler meldt of niet. Indien hij dit meldt aan de actuele speler dan wordt de actuele speler verplicht om de aanlegmogelijkheid te gebruiken.

Open keuze

Men mag op elk moment een passend kaartje uit de open keuze gebruiken i.p.v. een verdekt kaartje te trekken. Men is er in elk geval niet toe verplicht. Men mag dus ook een verdekt kaartje trekken, wanneer in de open keuze een passend kaartje ligt. Men mag ook dan nog een kaartje uit de open keuze gebruiken, zelfs indien men eerst één of meerdere verdekte kaartjes getrokken heeft die niet pasten.

In geen geval mag men **meer dan 1 kaartje per beurt** aanleggen. Ongeacht een speler een kaartje uit de open keuze of een verdekt kaartje aangelegd heeft, is zijn beurt na het aanleggen en eventueel plaatsen van een boerderij, voorbij. Het inzetten van open kaartjes moet doelgericht gebeuren om zodoende startspeler van de **landinname** te worden (zie onder).

Het zetten van een boerderij

Iedere speler heeft **4 boerderijen**. Na het aanleggen van een kaartje moet hij steeds beslissen of hij op het zojuist aangelegde kaartje één van zijn boerderijen zet. Men mag niet op een vroeger aangelegd kaartje achteraf een boerderij zetten. De boerderijen worden **enkel op akkerland** gezet. Er is 1 landschapskaartje dat enkel bergland toont. Dit en de drie startkaartjes zijn de enigen waarop men geen boerderij mag zetten.

Men moet niet alle 4 boerderijen inzetten, maar dit is meestal zinvol.

2. FASE: LANDINNAME

Wanneer het laatste verdekte kaartje omgedraaid en afgelegd wordt (aan het landschap of in de open keuze) eindigt de eerste fase "Ontdekking". Alle kaartjes van de open keuze gaan nu uit het spel, zelfs wanneer ze nog zouden passen. Ze worden terzijde gelegd.

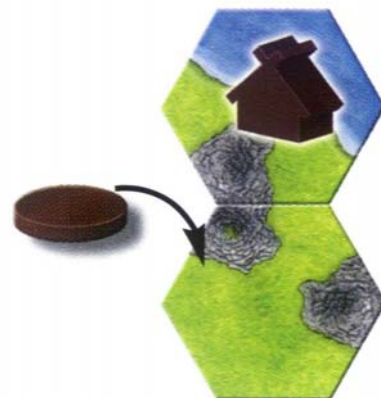
Nu start de "Landinname", d.w.z. de speelstenen worden gelegd. Voortaan zijn beide spelers afwisselend aan de beurt. Wie durft nu de eerste speelsteen te leggen?

Er zijn twee mogelijkheden:

1. Speler A heeft het laatste verdekte kaartje getrokken en **aan het landschap aangelegd**. In dit geval legt **speler B** de eerste speelsteen.

2. Speler A heeft het laatste verdekte kaartje getrokken en **kon het niet aanleggen**, maar moest het kaartje in de open keuze leggen. In dit geval legt **speler A** zelf de eerste speelsteen.

Iedere speler moet zijn eerste speelsteen aangrenzend aan één van zijn boerderijen leggen, volgende speelstenen aangrenzend aan een boerderij of aan een reeds gelegde speelsteen.



Bij het leggen van de speelstenen moet er nog gelet worden op de volgende elementen:

- ⇒ Een speelsteen mag enkel op **onbezet** akkerland gelegd worden, niet op bergen of zeeën.
- ⇒ Een speelsteen mag enkel op akkerland gelegd worden dat minstens **onmiddellijk** aan een eigen speelsteen grenst. Buurschap over berg of zee telt niet!

Meestal lukt het de spelers al snel om bepaald akkerland zo te versperren dat het voor de tegenspeler niet meer bereikbaar is. Dan zal men in de eerste plaats op het "beveiligde" akkerland geen speelstenen meer leggen, maar zich op de nog omstreden gebieden concentreren.

Zodra alle betwiste gebieden bezet zijn, vult iedere speler zijn "beveiligd" akkerland met eigen speelstenen op. Daarmee wordt de **landinname** beëindigd.

Het is mogelijk dat kaartjes onbezet blijven, wanneer het akkerland door bergen van alle ingezette boerderijen en speelstenen afgesneden is.

Waardering en nieuwe ronde

Winnaar van de ronde is wie de meeste speelstenen kon leggen (de boerderijen worden niet meegeteld). Voor beide spelers wordt het aantal neergelegde speelstenen als winstpunten genoteerd.

De volgende ronde begint weer met het leggen van de 3 startkaartjes. De verliezer van de vorige ronde begint de nieuwe ronde.

Einde van het spel

In totaal speelt men 3 rondes, dus 3 compleet nieuwe landschappen. De veroverde winstpunten worden samengeteld. Wie na drie rondes de meeste punten heeft, is de winnaar. Bij een gelijke stand wint wie twee rondes in zijn voordeel kon beslissen.

Een onbeslist resultaat komt zeer zelden voor, maar is mogelijk wanneer 1 ronde onbeslist eindigde. Dan is er geen winnaar.

Hier mag in deze ronde niet gezet worden.



Hier mag in deze ronde gezet worden.

Fjorde

Franz-Benno Delonge

Fjorde

Twee spelers begeben zich in het landschap met de diepe kloven en spleten van de fjorden. Geperst tussen zee en bergen ligt het schaarse akkerland dat door iedereen wordt begeerd.

De twee spelers proberen het land te exploiteren en zich te verzekeren van de beste plaatsen voor hun boerderijen. Vanuit de boerderijen wordt het land veroverd en proberen ze hun concurrent voor te blijven. De speler die zich eigenaar mag noemen van het meeste land is de winnaar van het spel.

FJORDE

Een vlot ontdekkings- en kolonisationspel voor 2 spelers.

SPELMATERIAAL

- 40 landschapskaartjes
- 8 boerderijen
- 40 speelstenen uit hout
- 1 handleiding



COPYRIGHT:
© 2005
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauerstr. 15
80809 München



VERTRIEB:
Schmidt Spiele GmbH
Ballinstraße 16
12359 Berlin
Art. Nr. 48151
Made in Germany

AUTOR:
Franz-Benno
Delonge
ILLUSTRATION:
Jörg Asselborn,
Christof Tisch



4 001504 481513