

Gold !
Abacus, 2011
Michael SCHACHT
2 - 3 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

GOLD!

Inleiding

GOLD ! is een spel voor 2 of 3 spelers die belust zijn op goud.

Goud, goud, goud ... niets dan goud ... zover men kan zien.

Een goudezels is uiteraard zeer praktisch ... maar opgepast voor deze koppige beesten want ze kunnen jullie de haren uit de kop laten trekken.

Spelmateriaal

- **60 kaarten** in 6 kleuren (groen, blauw, paars, rood, oranje en roze);
- per kleur telkens **3 ezelskaarten** met de waarde **-2** en
7 goudkaarten met de waardes **3, 3, 4, 5, 6, 7** en **8**;
- **1 handleiding**

Spelbeschrijving

De spelers proberen door het verzamelen van goudkaarten zoveel mogelijk zegepunten te behalen. De ezelskaarten kunnen hierbij als echte 'goudezels' worden gebruikt.

De speler die deze kaarten echter niet op het juiste moment kwijt geraakt, blijft met de koppige dieren zitten en incasseert minpunten.

Spelvoorbereiding

Voor het **spel met twee spelers** moet van elke kleur **telkens één ezelskaart** worden verwijderd. Deze kaarten worden in het spel niet gebruikt en kunnen terug in het doosje worden gelegd.

Iedere speler ontvangt aan het begin van het spel 1 ezelskaart in een verschillende kleur.

Deze kaart legt hij goed zichtbaar en open vóór zich neer. Deze kaart vormt zijn vitrine aan het begin van het spel.

AANDACHT

In dit spel houden de spelers hun kaarten niet in de hand. Ze leggen hun kaarten steeds goed zichtbaar, open en gesorteerd naar kleur vóór zich neer.

De resterende kaarten worden zeer goed gemixt en als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

Daarna worden de bovenste 2 kaarten van de voorraadstapel getrokken en zonder ze te bekijken, terug in de doos gelegd. Vervolgens worden de bovenste 5 kaarten van de voorraadstapel blootgelegd in het midden van de tafel. Deze kaarten vormen het aanbod.

De jongste speler begint.

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Als een speler aan de beurt komt, moet hij precies één van de beide volgende acties uitvoeren:

- A. Kaart nemen**
- B. Kaart ruilen**

A. Kaart nemen

Deze actie kan steeds worden gekozen. De speler neemt de kaart met de kleinste waarde van het aanbod en legt die in zijn vitrine. Zijn er meerdere kaarten met de kleinste waarde, kiest hij één van deze kaarten.

Voorbeeld

In het aanbod liggen een rode ezelskaart, een groene ezelskaart, een groene 4 en een blauwe 8. Marc kiest voor actie A 'Kaart nemen'. Omdat hij nu de kaart met de kleinste waarde moet nemen, kan hij kiezen tussen de rode en de groene ezelskaart (waarde -2). Marc neemt de groene ezelskaart en legt die kaart in zijn vitrine.

B. Kaart ruilen

Deze actie kan pas dan worden gekozen als ze op de volgende wijze wordt uitgevoerd:

Mogelijkheid 1

De speler legt een goudkaart uit zijn vitrine in het aanbod. Hiervoor moet hij een goudkaart naar keuze van een kleinere waarde uit het aanbod nemen en in zijn vitrine leggen.

Voorbeeld

In het aanbod liggen een rode ezelskaart, een groene 4 en een blauwe 8. Carl kiest voor actie B 'kaart ruilen'. Hij legt een blauwe 6 in het aanbod en neemt de groene 4. In de plaats hiervan had hij noch de rode ezelskaart noch de blauwe 8 mogen nemen.

Mogelijkheid 2

De speler legt een ezelskaart in het aanbod. Hiervoor moet hij een goudkaart naar keuze uit het aanbod nemen en in zijn vitrine leggen.

Voorbeeld

In het aanbod liggen een rode ezelskaart, een blauwe 6 en een blauwe 8. Anne kiest voor actie B 'kaart ruilen'. Zij legt een groene ezelskaart in het aanbod en neemt de blauwe 8. In de plaats hiervan had zij ook de blauwe 6 mogen nemen maar niet de rode ezelskaart.

OPMERKING

Een ezelskaart kan een speler alleen via de actie A 'Kaart nemen' uit het aanbod nemen. Het is dus niet mogelijk om door actie B 'Kaart ruilen' een ezelskaart te nemen.

Een goudkaart met de waarde 3 kan niet door de actie B 'kaart ruilen' worden gebruikt om een kaart uit het aanbod te nemen. Er zijn geen kleinere goudkaarten die men uit het aanbod kan nemen.

Een set waarderen

Drie kaarten van een zelfde kleur vormen een set. Als een speler na zijn actie een set in zijn vitrine heeft, moet hij deze set onmiddellijk waarderen. Als bonus mag hij bovendien nog één kaart naar keuze uit de vitrine van een medespeler nemen. Deze bonuskaart legt hij dan in zijn vitrine.

BELANGRIJK

Hij mag hierbij geen kaart nemen van een kleur waarvan hij zelf al één of meerdere kaarten in zijn vitrine heeft.

Een kaart in de kleur van de zonet gevormde set mag hij eveneens niet nemen !

Als geen enkele medespeler een kaart in zijn vitrine heeft, die de setvormende speler volgens de spelregels zou kunnen nemen, kan er geen bonuskaart worden genomen.

De speler neemt de kaarten van de set en legt die als verdeckte waarderingstapel naast zich neer. De kaarten in deze waarderingstapel zijn verzekerd en kunnen door geen enkele speler worden weggenomen.

Voorbeeld

Marc heeft na één van zijn acties een set met drie rode kaarten en ook een blauwe en een groene kaart in zijn vitrine. Hij mag nu van een andere speler een kaart wegnemen, maar geen rode, blauwe of groene kaart. Hij neemt een gele 6 van Carl en legt die in zijn vitrine. Daarna legt hij zijn drie rode kaarten verdeckt op zijn waarderingstapel.

Geen kaarten in het aanbod

Als een speler de laatste kaart uit het aanbod neemt, voert hij zijn actie zoals gewoonlijk volledig uit. Daarna worden de bovenste 5 kaarten van de voorraadstapel als nieuw aanbod blootgelegd en de volgende speler komt aan de beurt.

Kleurwaardering

Als de laatste 5 kaarten van de voorraadstapel worden blootgelegd, begint de grote finale. Het spel loopt, zoals gewoonlijk met de wijzers van de klok mee, verder tot een speler de laatste kaart uit het aanbod neemt. Nadat zijn actie werd doorgevoerd, wordt er een kleurwaardering doorgevoerd voor de vitrines van de spelers. Nu vergelijken alle spelers voor elke kleur de som van de desbetreffende kaarten in hun vitrine. De speler die in een kleur de hoogste som heeft, legt zijn hoogste goudkaart van deze kleur vanuit zijn vitrine op zijn waarderingstapel. Alle andere kaarten van deze kleur, ook van de medespelers, verdwijnen uit het spel. Bij een gelijke stand leggen die spelers telkens hun hoogste kaart van deze kleur op hun waarderingstapel. Als er van een bepaalde kleur bij geen enkele speler goudkaarten in de vitrine liggen, wordt deze kleur niet gewaardeerd. Eventuele ezelskaarten van deze kleur worden uit het spel genomen.

Na de kleurwaardering volgt ook nog de slotwaardering.

Voorbeeld

De spelers vergelijken bij de kleurwaardering vooreerst de rode kaarten in hun vitrine. Carl heeft een 6, Marc een 8 en een -2. Anne heeft geen rode kaarten in haar vitrine. Omdat zowel Carl als Marc een som hebben van 6, mogen zij beiden hun hoogste goudkaart van deze kleur op hun waarderingstapel leggen. Carl legt de 6 en Marc de 8 op hun waarderingstapel. Anne ontvangt bij de rode kleurwaardering niets. Daarna vergelijken de spelers nu de groene kaarten. Carl heeft een groene ezelskaart. Marc en Anne hebben geen groene kaarten in hun vitrine. Geen enkele speler heeft groene goudkaarten liggen en wordt groen dus niet gewaardeerd. De groene ezelskaart van Carl verdwijnt uit het spel. Vervolgens wordt de kleurwaardering voor de resterende kleuren doorgevoerd.

Slotwaardering

Iedere speler berekent nu zijn zegepunten door de waardes van zijn waarderingsstapel op te tellen. De speler met de meeste zegepunten is de winnaar. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste kaarten in zijn waarderingsstapel heeft. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Tactische tips

De juiste kaart op het juiste moment uit het aanbod kunnen nemen, is de grootste uitdaging en levert het meeste voordeel. De speler die aan de beurt komt nadat het aanbod wordt vernieuwd heeft de grootste keuze. Als hij dan nog van meerdere kleuren twee kaarten in zijn vitrine heeft liggen, is de kans om een set te kunnen vormen heel groot.

Door het ruilen van kaarten hebben de spelers invloed op het aanbod. Diegene die op het juiste moment ruilt, verbetert zeer vaak zijn positie. Meermaals loont het om de volgende speler een aanbod te doen dat hij praktisch niet kan weigeren.

Een ezelskaart is een zeer variabele maar niet erg geliefde kaart. Met deze kaart kan een speler wel een goudkaart van een hogere waarde ruilen. Met een ezelskaart in zijn vitrine bestaat wel de mogelijkheid om via actie B 'Kaart ruilen' zijn positie aanzienlijk te verbeteren.

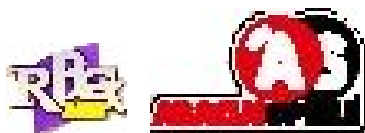
Een betere positie kan met een ezelskaart in veel gevallen worden afgedwongen: liggen na de actie van een speler alleen nog ezelskaarten in het aanbod dan moet de volgende speler wel de actie A 'Kaart nemen' kiezen.

Vaak kan men wel met een ezelskaart een set vervolledigen maar men moet toch trachten te vermijden om te veel ezelskaarten in de waarderingsstapel te hebben omdat ze een negatieve waarde hebben.

Uiteraard moet men steeds de vitrine van zijn medespelers goed in het oog houden en trachten te doorzien welke acties zij in gedachten hebben.

Als er een bonuskaart kan worden genomen, moet men ook verstandig nadenken welke kaart en van welke speler men deze kaart wegneemt.

Ook bij de kleurwaardering kan men veel punten behalen. Daarom moet men deze mogelijkheid steeds in het oog houden wanneer men zijn eigen vitrine opbouwt.



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
26 augustus 2011