

Rüdiger Dorn

Titania

In de hoogste toren van Titania zit de oude koning te piekeren omdat hij niet weet wie hij zal aanstellen als opvolger van zijn troon.

Zijn nicht mijmert over de oude glorie van Titania en herinnert zich de zeetorens die ooit in een kring rondom Titania stonden, maar nu vervallen en ingestort zijn. Deze torens dienden niet alleen voor hun schoonheid, ze wezen ook de weg naar Titania voor de reizigers en de handelaars en zorgden op die manier voor het regelmatige handelsverkeer en de overdracht van kennis en wetenschap tussen de andere volkeren.

Daarom besliste de koning dat diegene van de Titaanse prinses als zijn opvolger zou worden aangesteld, die de wederopbouw van de zeetorens op de best mogelijke manier kan verwezenlijken.

De prinses aarzelen geen ogenblik en bemannen hun schepen op zoek naar waardevolle schelpen om de zeetorens opnieuw te kunnen opbouwen en

Titania weer te laten herrijzen in zijn oude pracht en praal.

TITANIA

Hans-im-Glück, 2010

Rüdiger DORN

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten



Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 36 scheepskarten (telkens 8 in de kleuren blauw, geel en rood en telkens 4 tweekleurige jokers)
- 60 schepen (telkens 20 in de kleuren blauw, geel en rood)
- 22 nevelfiches
- 30 puntenfiches (met de waardes 3 tot 5)
- 60 kleine schelpen met de waarde 1 in de kleuren bruin, groen, zwart en wit)
- 40 grote schelpen met de waarde 2 in de kleuren bruin, groen, zwart en wit)
- 64 torenstukken in de kleuren bruin, groen, zwart en wit)
- 25 zeesterren
- 4 telfiguren
- 4 dierfiches

9. De speler die als laatste op een echt schip was, is de startspeler.

8. De 36 scheepskarten worden zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt 4 kaarten in de hand. De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord gelegd. Daarnaast wordt er plaats gelaten voor de (nu nog lege) aflegstapel.



Titania

1. Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

2. De 22 ronde nevelfiches worden verdeckt zeer grondig gemixt en op elk nevelveld in het midden van het speelbord wordt telkens één nevelfiche gelegd.



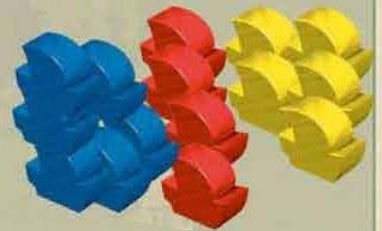
7. Iedere speler ontvangt een telfiguur (deze figuur moet voor het allereerste spel nog worden samengesteld) en een overeenstemmende dierfiche. De telfiguur plaatst hij op het veld 0 van het scorespoor, de diertegel legt hij als identificatie vóór zich neer.



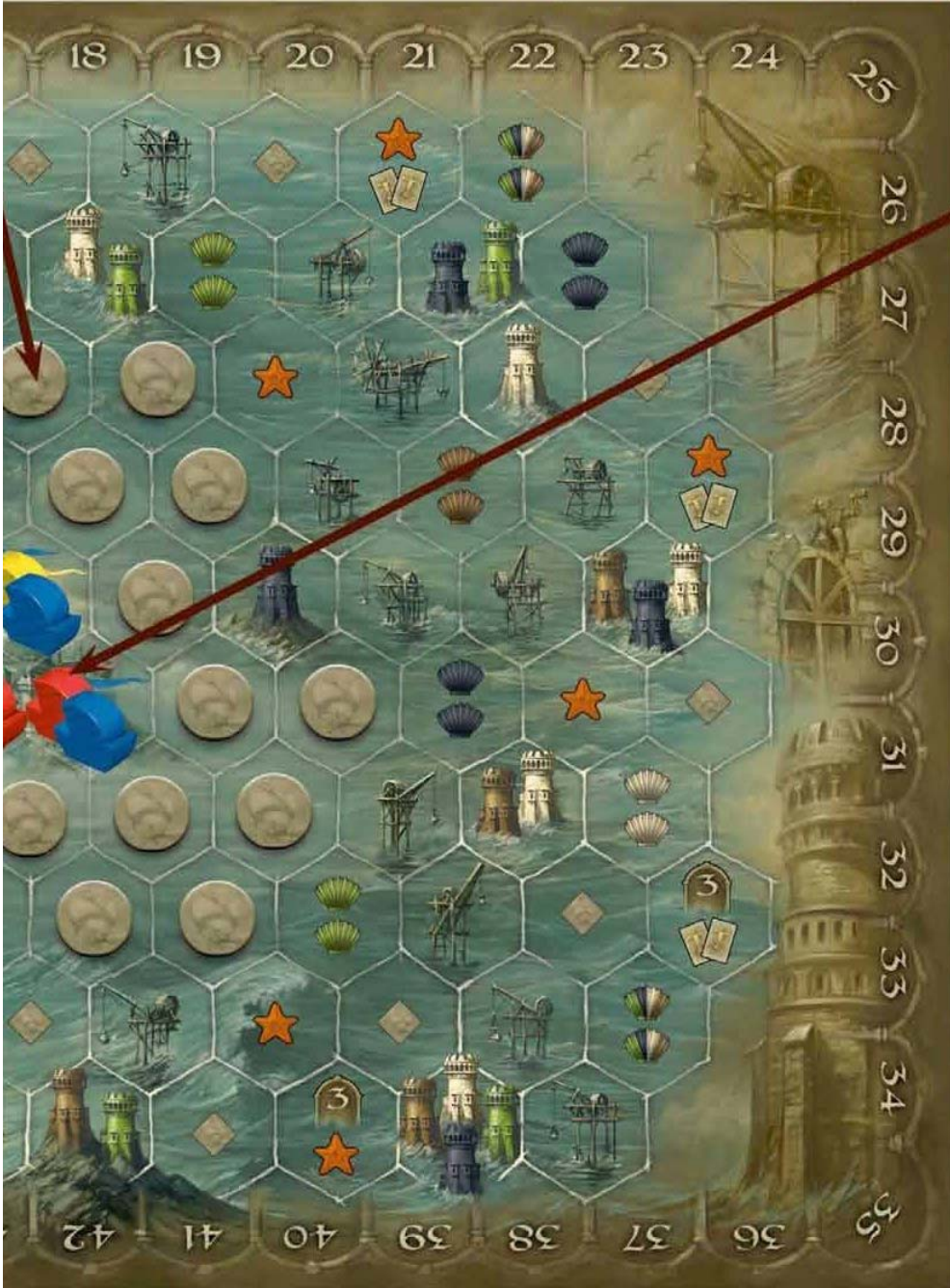
3. De puntenfiches worden verdekt zeer grondig gemixt en verdekt naast het speelbord gelegd.



4. De 60 schepen worden gesorteerd per kleur en naast het speelbord klaargelegd.



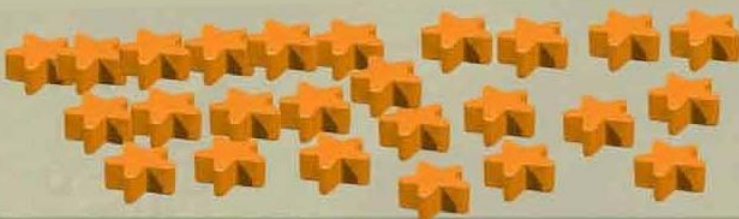
Van iedere kleur worden 2 schepen op de 3 velden in het midden van het speelbord geplaatst, telkens één op de gelijkgekleurde vlag. Voor de eerste etappe van het spel worden van iedere kleur 3 schepen terzijde gelegd. Deze worden pas in de tweede etappe van het spel gebruikt.



5. De 64 torenstukken (etages) en de 100 schelpen worden per kleur gesorteerd en naast het speelbord klaargelegd.



6. De 25 zeesterren worden naast het speelbord klaargelegd.



Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van prinsen van Titania. Zij sturen schepen naar het teloorgegane Titania en proberen in 2 etappes met de hulp van waardevolle schelpen de oude torens weer op te bouwen en deze met zeesterren verder te verfraaien. De speler die hierbij de meeste roempunten verzamelt, wint het spel.

Spelverloop

De startspeler begint, daarna volgen de spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, tot de eerste etappe eindigt. Na de eerste etappe wordt het speelbord gedeeltelijk opnieuw opgebouwd en de tweede etappe kan beginnen (zie pagina 7).

Iedere speler voert in zijn speelbeurt **één van de beide volgende mogelijkheden** uit:

Ofwel

De speler trekt 3 kaarten van de voorraadstapel en zijn speelbeurt is ten einde.

of

Hij speelt 1, 2 of 3 kaarten na elkaar uit.

Na het uitspelen van een kaart moet de speler 1 schip inzetten (zie verder onder 'Inzetregels'). Het veld waarop het schip werd ingezet, bepaalt of de speler aansluitend een actie uitvoert of iets ontvangt (zie pagina's 5 en 6 onder 'Verklaring van de speelbordvelden').

Wil of kan de speler geen kaart meer uitspelen, trekt hij kaarten na (zie pagina 7 onder 'Kaarten natrekken'). De uitgespeelde kaarten worden op de aflegstapel gelegd. De speelbeurt van de speler is voorbij.

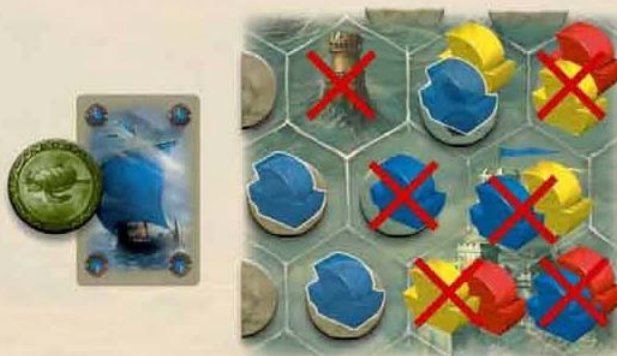
De inzetregels van een schip

- ☆ Het ingezette schip wordt uit de voorraad genomen.
- ☆ Het ingezette schip moet de kleur van de kaart hebben. Als de kaart 2 kleuren toont, moet de speler zich uitspreken voor één kleur.
- ☆ Het schip moet aangrenzend worden ingezet aan minstens 1 schip van dezelfde kleur.
- ☆ Op één veld kunnen maximaal 2 schepen staan.
- ☆ De 2 schepen op één veld moeten een verschillende kleur hebben.
- ☆ Schepen kunnen op alle velden worden gezet met uitzondering van de torenvelden.

Voorbeeld

Schildpad speelt een blauwe scheepskaart uit. Hij mag het nieuwe blauwe schip noch op het torenveld plaatsen noch op de velden waarop reeds 2 schepen staan.

Er blijven voor deze speler nog 3 velden over die zijn gekenmerkt door de drie transparante blauwe schepen.



Verklaring van de speelbordvelden

Nevelvelden (velden waarop de nevelfiches worden gelegd)



Als een nevelveld voor de eerste keer door een schip wordt bezet, wordt de nevelfiche blootgelegd en de speler ontvangt onmiddellijk datgene wat er op de nevelfiche is afgebeeld. Bereikt een tweede schip een nevelveld, ontvangt de speler eveneens datgene dat op de fiche is afgebeeld. Vervolgens verwijdert hij de nevelfiche en legt die naast het speelbord.

Ter herinnering: Op ieder veld mogen hoogstens 2 schepen staan die een verschillende kleur moeten hebben !

WAT STAAT ER OP DE NEVELFICHES ?



2 of respectievelijk 3 schelpen

De speler ontvangt 2 of respectievelijk 3 schelpen van de afgebeelde kleur.



4 schelpen

De speler ontvangt van iedere kleur telkens één schelp.



2 of respectievelijk 3 meerkleurige schelpen

De speler ontvangt 2 of respectievelijk 3 schelpen van een kleur naar keuze.



1 respectievelijk 2 zeesterren

De speler ontvangt 1 of respectievelijk 2 zeesterren.



Schip

De speler neemt een volgend schip van de zonet geplaatste kleur uit de voorraad en zet het schip onmiddellijk aangrenzend aan het laatste schip, conform de regels, in.



Bonusvelden (velden met schelpen, kaarten, punten en/of zeesterren)

Als een schip op zulk een veld wordt gezet, ontvangt de speler datgene wat daar is afgebeeld. Op de velden aan de rand van het speelbord ontvangt de speler de beide.

WAT STAAT ER OP DE BONUSVELDEN ?



2 kaarten

De speler trekt twee kaarten.



3 punten

De speler ontvangt drie roempunten.



Zeester

De speler ontvangt een zeester.



2 schelpen

De speler ontvangt twee schelpen van de afgebeelde kleur.



2 meerkleurige schelpen

De speler ontvangt twee schelpen van een kleur naar keuze.

Voorbeeld van een randveld



De speler die een schip op dit veld plaatst, ontvangt 3 punten en ook 2 kaarten.



Puntenvelden (velden met ruiten)



Als een speler het eerste schip op een puntenveld plaatst, neemt hij onmiddellijk een puntenfiche uit de voorraad, bekijkt deze en legt ze daarna verdekt voor zich neer. Als een speler het tweede schip op een puntenveld plaatst, trekt hij eveneens een puntenfiche uit de voorraad. Als er geen puntenfiches meer in de voorraad zijn, ontvangt de speler niets. De puntenfiches tonen 3 tot 5 roempunten die pas aan het einde van het spel worden blootgelegd.

Op deze velden voert de speler een actie uit:



Bouwvelden (kraanvelden)

Als de speler een schip op een bouwveld plaatst, mag hij op alle aangrenzende torenvelden bouwen. Op zijn minst op één aangrenzend torenveld **moet** de speler bouwen.

Voorbeeld

Schildpad heeft het rode schip geplaatst en moet nu minstens 1 etage bouwen.



Zo wordt er gebouwd




- ☆ Om te bouwen heeft de speler schelpen nodig.
- ☆ De eerste etage van een toren kost 1 schelp, de tweede etage kost 2 schelpen, de derde etage kost 3 schelpen en de vierde etage 4 schelpen van de desbetreffende torenkleur.
- ☆ Een toren mag nooit meer dan 4 etages hebben.
- ☆ De speler neemt een etage uit de voorraad en legt het benodigde aantal schelpen terug in de voorraad. Daarna plaatst hij de nieuwe etage op de gekozen toren.
- ☆ De speler mag in dezelfde speelbeurt meerdere etages van een toren bouwen. Hij mag ook aan meerdere verschillende torens bouwen.
- ☆ Voor elke etage dat de speler heeft gebouwd, ontvangt hij onmiddellijk 3 punten of respectievelijk 4 punten als in dit veld een zeester ligt.

Voorbeeld

Schildpad speelt 1 rode scheepkaart uit en plaatst 1 rood schip op het bouwveld tussen twee torenvelden. Hij bouwt de tweede etage van de zwarte toren en geeft hiervoor een zwarte schelp van de waarde 2 af. Daarna bouwt hij de eerste etage van de witte toren op ditzelfde torenveld en geeft hiervoor 1 witte schelp af. Aanvullend bouwt hij ook nog de eerste etage op de toren rechts van het schip en geeft hiervoor 1 bruine schelp af. Schildpad heeft nu 3 etages gebouwd. Hij ontvangt per etage 3 punten en gaat dus 9 velden voorwaarts op het scorespoor.



Om te bouwen legt schildpad de volgende schelpen terug in de voorraad

-  Een zwarte schelp-2 voor de 2de etage.
-  Een witte schelp-1 voor de 1ste etage.
-  Een bruine schelp-1 voor de 1ste etage.



De zeesterren

Steeds wanneer een speler 1 zeester ontvangt, kan hij onmiddellijk torenvelden bezetten of de zeester voor later bewaren.

Om een torenveld te bezetten, moet de speler zoveel zeesterren betalen als er torens op het torenveld zijn afgebeeld. De speler legt één van de zeesterren op het torenveld en de resterende zeesterren terug in de voorraad. Dan ontvangt hij zoveel punten als er torens op het torenveld zijn afgebeeld en er etages op het veld staan.

Aansluitend kan de speler nog volgende torenvelden bezetten en hiervoor zeesterren gebruiken als hij deze nog bezit. Op ieder torenveld kan maar 1 zeester liggen.

Als in het verdere spelverloop op een torenveld met een zeester wordt gebouwd, ontvangt de bouwende speler per etage 4 punten in plaats van de normale 3 punten.

Op geen enkel ander moment dan direct na de ontvangst van zeesterren is het bezetten van torenvelden mogelijk !

Een speler kan zoveel sterren verzamelen als hij wil voor hij sterren inzet.

Voorbeeld

Schildpad plaatst het rode schip en ontvangt 1 zeester.

Hij heeft al enkele zeesterren verzameld en wil de sterren nu inzetten.

Schildpad kiest het torenveld linksboven (hij had ook andere torenvelden van het speelbord kunnen kiezen waarop

nog geen zeester ligt). Schildpad legt van zijn verzamelde voorraad 1 zeester op het torenveld en 1 extra zeester terug in de algemene voorraad (voor elke afgebeelde toren moet hij één zeester betalen). Hij ontvangt nu voor elke afgebeelde toren en voor elke etage 1 punt. Samengeteld levert dit voor Schildpad 5 punten op.

Iedere speler die hier later nog bijkomende etages bouwt, ontvangt hiervoor per etage 4 punten.



Kaarten natrekken

Als een speler zijn speelbeurt beëindigt, trekt hij kaarten na. Het aantal van de kaarten die hij mag natrekken, hangt af van het aantal uitgespeelde kaarten.

Als de speler:

- ⇒ 0 kaarten heeft uitgespeeld, trekt hij 3 kaarten na.
- ⇒ 1 kaart heeft uitgespeeld, trekt hij 2 kaarten na.
- ⇒ 2 kaarten heeft uitgespeeld, trekt hij 1 kaart na.
- ⇒ 3 kaarten heeft uitgespeeld, trekt hij 0 kaarten na.

De som van de gespeelde en de nagetrokken kaarten is altijd 3 !

Pas daarna legt de speler de uitgespeelde kaarten op de aflegstapel.

Een speler mag aan het einde van zijn speelbeurt nooit meer dan 7 kaarten in de hand hebben. Als hij na het natrekken van de kaarten meer dan 7 kaarten in de hand zou hebben, moet hij zoveel kaarten op de aflegstapel leggen tot hij opnieuw 7 kaarten in de hand heeft. Als de verdeckte voorraadstapel is opgebruikt, wordt de open aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Einde van de eerste etappe

Als een speler het laatste schip van een kleur op het speelbord zet, voert hij uit wat op dit veld wordt aangegeven. Hiermee eindigt de etappe en de speelbeurt van de speler, ook als er nog volgende kaarten konden worden gespeeld. De speler trekt alleen nog kaarten na van de voorraadstapel volgens de hierboven beschreven regels.

Nu wordt het speelbord voor de tweede etappe voorbereid

- ☆ Alle schepen op het speelbord, met uitzondering van de 6 schepen op de burcht, worden terug in de voorraad gelegd.
- ☆ Alle zeesterren op het speelbord worden terug in de voorraad gelegd.
- ☆ Alle blootgelegde nevelfiches, ook diegene die van het speelbord werden verwijderd, worden verdekt zeer grondig gemixt en opnieuw over de lege nevelvelden verdeeld.
- ☆ Bovendien wordt de schepenvoorraad aangevuld met de 9 schepen die bij de aanvang van het spel werden uitgesorteerd zodat in de tweede etappe 18 schepen van iedere kleur ter beschikking staan.

De spelers behouden hun kaarten, zeesterren en schelpen. De torens die in de eerste etappe werden gebouwd, blijven op het speelbord.

Het spel gaat verder met de speler links van de speler die de eerste etappe heeft beëindigd.

Einde van de tweede etappe en einde van het spel

Als een speler in de tweede etappe het laatste schip van een kleur op het speelbord zet, voert hij nog uit wat op dit veld wordt aangeduid, daarna eindigt het spel onmiddellijk.

Iedere speler legt nu zijn puntenfiches bloot en verplaatst zijn telfiguur de desbetreffende som van deze puntenwaarde voorwaarts op het scorespoor.

De speler die de meeste punten heeft, wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste schelpen en zeesterren heeft. Als ook hier een gelijke stand heerst, zijn er meerdere winnaars.



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH
Heeft u opmerkingen, vragen of kritiek ?

Schrijf naar info@hans-im-glueck.de

of naar Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München

of raadpleeg de website: www.hans-im-glueck.de



We danken voor de vele testrondes Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel en Hannes Wildner. De auteur dankt zijn vrouw Maja voor haar onvermoeibare inzet om het beste uit het spel te halen. Nalezzen van de spelregels: Hanna & Alex Weiß.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
28 maart 2010