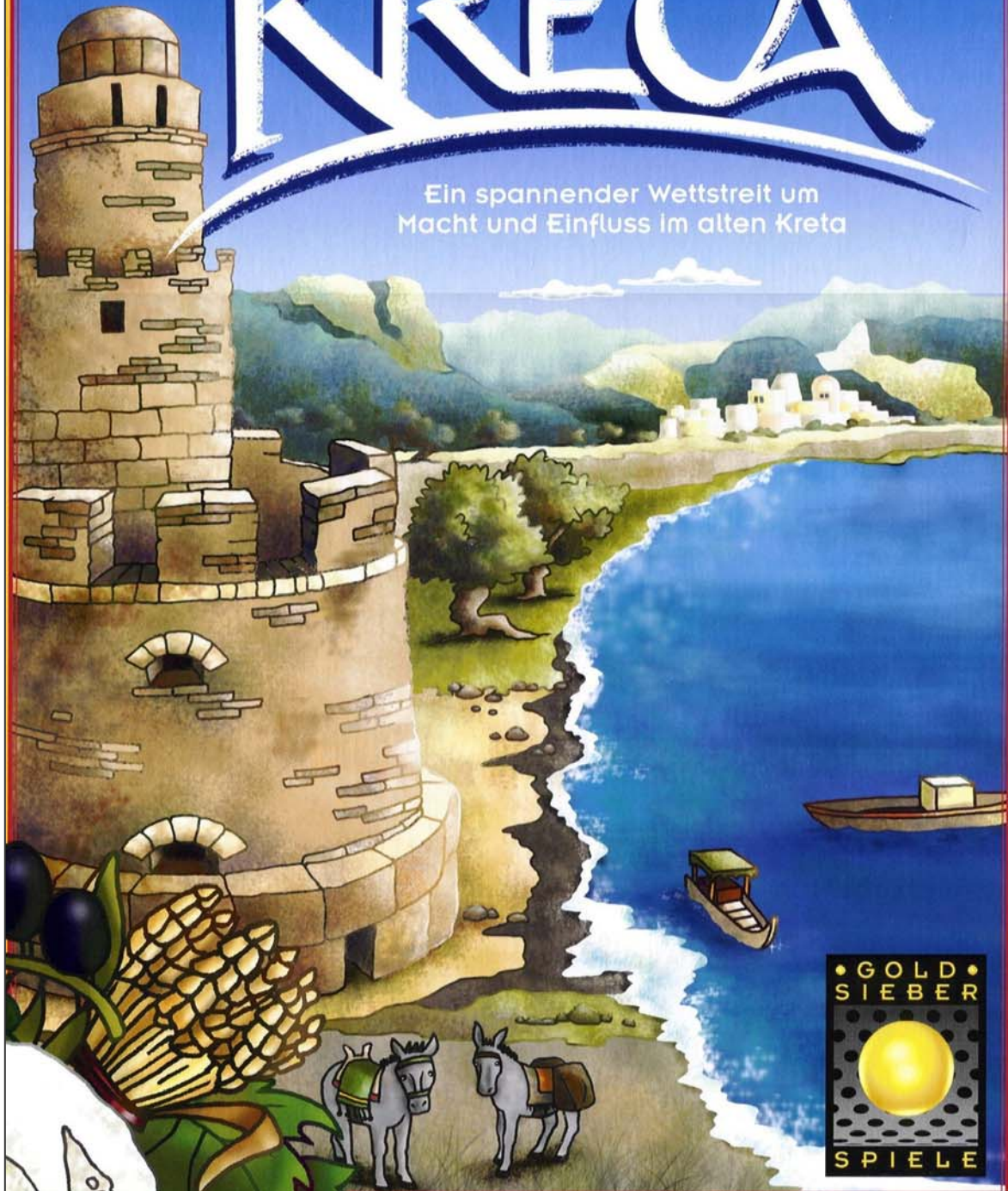


Stefan Dorra

KRETA

Ein spannender Wettstreit um
Macht und Einfluss im alten Kreta



Kreta

Goldsieber, 2005

DORRA Stefan

2 - 4 spelers vanaf 11 jaar

± 60 minuten



Spelidee

We bevinden ons in Kreta in het jaar 1400. Koloniseer met je eigen volkeren en je abt de provincies van Kreta. Sticht bloeiende steden, laat je handelsvloot aanmeren in de havens en vergroot je invloed door het bouwen van machtige kastelen.

Alleen die speler die zijn torenwachter en zijn andere karakters op de meest gunstige posities heeft ingezet, zal de wedstrijd om de eer en de roem zegevierend afsluiten en de meeste zegepunten ontvangen.

Spelmateriaal

► 1 speelbord



► 26 kasteelkaarten



► 28 karakterkaarten



admiraal

veldheer

torenwachter

koning

landbouwer

abt

bouwmeester

► 4 ronde markers



⇒ 4 abten



⇒ 8 schepen



⇒ 20 volkeren



⇒ 4 informatiefiches



⇒ 12 kastelen



⇒ 16 steden



⇒ 16 landbouwkaartjes



Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De 16 vierkante landbouwkaartjes worden open op de 16 provincies van het eiland verdeeld:
 - De **beide tarwekaartjes** worden in de beide **gele provincies** gelegd.
 - De **4 olijenkaartjes** en de **4 druivenkaartjes** worden naar believen in een **groene provincie** (heuvelland) gelegd.
 - De **3 tijmkaartjes** en de **3 kaaskaartjes** worden naar believen in een **bruine provincie** (hooggebergte) gelegd.
- Iedere speler ontvangt **7 karakterkaarten in zijn kleur** (koning, bouwmeester, admiraal, veldheer, torenwachter, abt en landbouwer) en eveneens **1 marker, 1 abt, 2 schepen, 3 kastelen, 4 steden en 5 volkeren**.
- De **ronde marker** van iedere speler wordt op het veld 'START' van de scoretabel, aan de rand van het speelbord, gezet. De 7 karakterkaarten worden in de hand genomen.
- De **26 kasteelkaarten** worden zeer grondig gemixt. De **bovenste 11 kaarten** van de verdeckte stapel worden onderaan het speelbord in een lange rij van links naar rechts geëtaleerd. De **beide eerste kaarten** worden **blootgelegd**, de andere **negen kaarten** blijven **verdekt**. De resterende kaarten worden in een verdeckte stapel naast het speelbord gelegd.
- De **jongste speler** wordt de startspeler.

Speelbeurten

Als een speler aan de beurt komt dan speelt hij **één van zijn handkaarten** uit. Dit wil zeggen, hij legt de kaart open vóór zich neer op de tafel en hij voert de desbetreffende actie uit. De uitgespeelde kaart blijft open op de tafel liggen. De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) komt aan de beurt en speelt een handkaart uit ... enzovoort. Zodra een speler de kaart **'torenwachter'** uitspeelt, nemen alle spelers hun uitgespeelde kaarten opnieuw in de hand. Een kaart die in een speelbeurt niet kan worden uitgevoerd, mag ook niet worden gespeeld.

De handkaarten



De admiraal

De speler die een admiraal uitspeelt, **plaatst één van zijn beide schepen** in een haven naar keuze (vóór een provincie die is gekenmerkt door een stuurwiel) of hij **verplaatst zijn schepen** (één of de beide schepen) die zich al op het speelbord bevinden naar een willekeurige haven.

Beperking

De beide schepen van een speler mogen zich niet in dezelfde haven bevinden. Bovendien mogen er zich maximaal twee schepen in een haven bevinden. In een spel met twee spelers mag in elke haven maar één schip liggen.



De veldheer

De speler die een veldheer uitspeelt, **plaatst één volk** in een provincie naar keuze of hij **verplaatst één of meerdere eigen volkeren**, die zich al op het speelbord bevinden. Volkeren worden altijd via de oranje grens van de ene naar de andere provincie gezet. Het is niet mogelijk om een volk via het ronde kasteelveld in een diagonaal aangrenzende provincie te zetten. De speler beschikt over **4 zetpunten**.

Voorbeeld

Een speler kan bijvoorbeeld 1 eigen volk over vier provincies verplaatsen of 1 eigen volk over drie provincies en nog 1 eigen volk over één provincie of 2 volkeren telkens over twee provincies verplaatsen.

Beperking

In één provincie mogen maximaal 7 spelfiguren (abten, volkeren, steden) staan. Als er in een provincie al vijf volkeren en 2 steden staan dan mag er in deze provincie geen nieuw volk meer worden gezet. Het is wel toegelaten om met een abt of volkeren zulk een provincie te doorkruisen.

Als er zich al 7 spelfiguren (abten, volkeren, steden) in een provincie bevinden dan kan men zijn invloed nog verhogen door een schip in de haven te zetten of een kasteel te bouwen.



De abt

De speler die een abt uitspeelt, **plaatst zijn abt** in een provincie naar keuze of hij **verplaatst zijn abt**, die zich al op het speelbord bevindt, over maximaal 3 provincies.

Beperking

Als er zich al 7 spelfiguren (abten, volkeren, steden) in een provincie bevinden dan mag de abt niet in deze provincie worden gezet.

Zodra een abt in een provincie wordt geplaatst, pacificeert hij deze provincie. Dit betekent dat de andere medespelers voortaan in deze provincie geen volkeren of steden meer mogen inzetten.

Voorbeeld

Zodra zich een blauwe abt in een provincie bevindt, mogen enkel nog blauwe volkeren en steden in deze provincie worden gezet. Volkeren en steden van een andere kleur, die zich al in de provincie bevinden, mogen uiteraard wel blijven staan. Een provincie die door een abt wordt gedomineerd, mag wel door andere volkeren worden doorkruist.

De medespelers mogen wel hun abt in deze provincie plaatsen. Zodra een medespeler eveneens zijn abt in deze provincie heeft geplaatst, mag hij eveneens nieuwe volkeren en steden in deze provincie plaatsen.



De landbouwer

De speler die een landbouwer uitspeelt, **mag** (respectievelijk moet) een uitgestald **landbouwkaartje oogsten** en op de markt brengen. Om dit te kunnen doen heeft hij **een schip** nodig en **één of meer volkeren**.

Als er zich een schip vóór een provincie bevindt en de speler beschikt over een volk in deze provincie dan mag hij het landbouwkaartje van deze provincie nemen. Als de speler in een naburige provincie eveneens over een volk beschikt dan mag hij ook dit landbouwkaartje nemen in plaats van het vorige.

Als de speler in meerdere naburige provincies over minstens één volk beschikt, dan vormen deze volkeren zogezegd een ononderbroken handelsketen die met een schip is verbonden. De speler mag dan uit deze provincies kiezen welk landbouwkaartje hij wil nemen.

De speler legt het geogste landbouwkaartje open vóór zich op de tafel. Voor het eerste landbouwkaartje van een soort ontvangt hij onmiddellijk 1 zegepunt. Voor het tweede, derde of vierde landbouwkaartje van dezelfde soort ontvangt hij respectievelijk 2, 3 of 4 zegepunten. De ronde marker wordt onmiddellijk het desbetreffende aantal punten op de scoretabel verschoven.

Voorbeeld

Als een speler al een olijvenkaartje bezit en hij oogst opnieuw een olijvenkaartje dan ontvangt hij voor zijn tweede olijvenkaartje onmiddellijk 2 zegepunten.



De bouwmeester

De speler die een bouwmeester uitspeelt, **bouwt een stad of een kasteel**.

Een kasteel wordt op het snijpunt van meerdere provincies gebouwd.

Een stad wordt in een provincie naar keuze gebouwd.

De speler mag pas een stad bouwen zodra hij een **landbouwkaartje** bezit.

Hij mag maar een tweede, derde respectievelijk vierde stad op het speelbord bouwen als hij twee, drie of vier landbouwkaartjes bezit.

Beperking

Als er zich al 7 spelfiguren (abten, volkeren, steden) in een provincie bevinden of bevindt zich een provincie enkel een vreemde abt en niet de eigen abt, dan mag in deze provincie geen stad worden gebouwd.

Aandacht

In tegenstelling tot de volkeren, de schepen en de abt die allen mobiel zijn en in de loop van het spel kunnen worden verplaatst, blijven de steden en de kastelen op hun positie staan.

Tip

Omdat de kastelen en de steden zeer sterke spelfiguren zijn, is het belangrijk om deze spelfiguren niet te vroeg maar pas aan het einde van het spel in te zetten.



De koning

De koning kan iedere al uitgespeelde kaart vervangen.

Voorbeeld

Als een speler in de vorige 3 rondes al de veldheer, de admiraal en de landbouwer heeft uitgespeeld, dan liggen deze kaarten open voor hem op de tafel.

De speler legt de koning half over één van deze kaarten en voert de actie van de desbetreffende kaart nogmaals uit.

Legt hij bijvoorbeeld de koning op de veldheer dan mag hij opnieuw één volk in een provincie zetten of mag hij eigen volkeren verplaatsen (4 zetpunten).



De torenwachter

De speler die een torenwachter uitspeelt, voert **onmiddellijk een waardering** uit.

De uitgespeelde kasteelkaarten geven aan welke provincies in de loop van het spel worden gewaardeerd. Altijd de kasteelkaart die uiterst links open ligt, komt aan de beurt. Alle **provincies die grenzen** aan dit kasteelveld worden gewaardeerd.

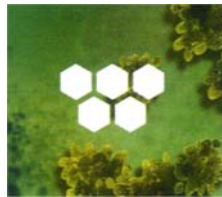
Voorbeeld

Als de kasteelkaart 2 uiterst links open ligt, dan worden de beide groene provincies en de bruine provincie in het uiterste westen van Kreta gewaardeerd.

WAARDERING

Vooreerst moet er per provincie die wordt gewaardeerd, worden bepaald welke speler het meeste invloed bezit.

De abt en elk volk in de provincie, elk aangrenzend kasteel en elk schip dat vóór deze provincie voor anker ligt, levert 1 invloedspunt op. Elke stad in deze provincie levert 2 invloedspunten op.



markering van het aantal zegepunten van de provincie

De speler die de meeste invloedspunten heeft, ontvangt de zegepunten van deze provincie. Als er meerdere spelers evenveel invloedspunten hebben, ontvangen zij beiden het volledige aantal zegepunten van deze provincie.

Enkel in het spel voor drie of vier spelers ontvangt de tweede geplaatste speler de helft van de zegepunten (afgerond naar beneden).

Zijn er meerdere spelers op de tweede plaats dan ontvangen zij allen de helft (afgerond) van de zegepunten. Als er meerdere winnaars zijn dan ontvangen de tweede geplaatsten geen zegepunten.

Het aantal zegepunten van een provincie wordt bepaald door de aard van het landschap en kan worden afgelezen op de zeshoekige markeringen:

⇒ Het hooggebergte (bruin) levert 2 zegepunten op.

⇒ Het heuvelland (groen) levert 3 zegepunten op.

⇒ De vruchtbare vlakte (geel) levert 4 zegepunten op.

Als er zich een haven bevindt in de provincie dan wordt het aantal zegepunten met 2 verhoogd.

Omdat er slechts 11 kasteelkaarten worden blootgelegd, kan het gebeuren dat sommige provincies helemaal niet en sommige provincies meermaals worden gewaardeerd.

Voorbeeld van een waardering (4 medespelers)



Speler Geel komt aan de beurt. Uiterst links ligt kasteelkaart 2 open in de etalage. Speler Geel speelt de kaart 'kasteelvoogd' en voert een waardering door. Aan het kasteelveld 2 grenzen de provincies A, B en C die één voor één worden gewaardeerd.

Provincie A

Speler Blauw (blauw volk) en speler Rood (rood kasteel) hebben elk 1 invloedspunt. Ze ontvangen beiden 3 zegepunten en zetten hun ronde marker 3 velden verder op de scoretabel.

Provincie B

Speler Geel bezit 4 invloedspunten (stad, kasteel en schip) en ontvangt 5 zegepunten. Speler Rood en speler Groen bezitten elk 3 invloedspunten en ontvangen elk nog 2 zegepunten.

Provincie C

Speler Blauw bezit 3 invloedspunten (stad en kasteel) en ontvangt 4 zegepunten. Speler Geel bezit 2 invloedspunten (kasteel en volk) en ontvangt 2 zegepunten.

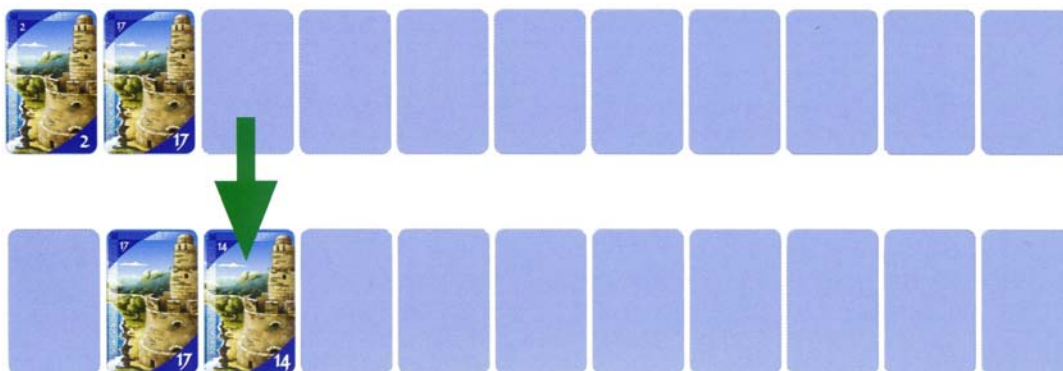
Speler Rood bezit slechts 1 invloedspunt en ontvangt als derde geplaatste geen zegepunten.



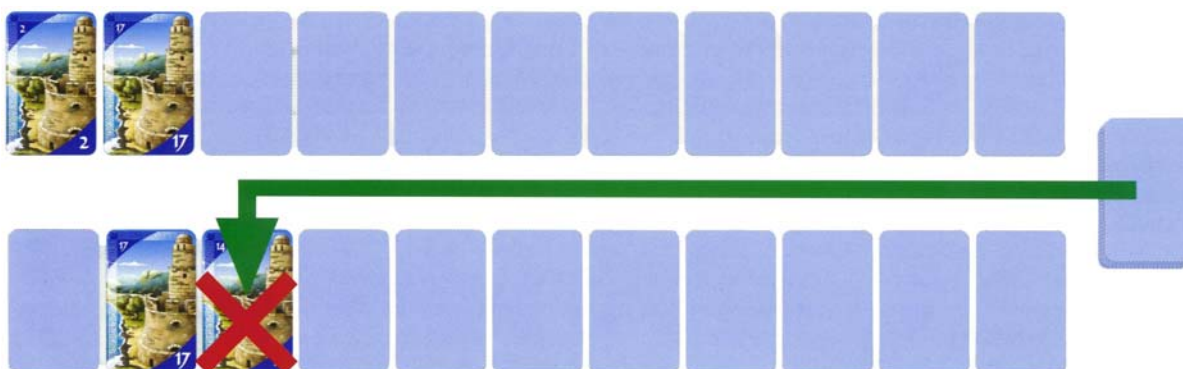
Na een waardering nemen alle spelers hun uitgespeelde kaarten opnieuw in de hand.

De speler die de torenwachter heeft uitgespeeld, draait de zonet gewaardeerde kasteelkaart om en legt de volgende verdeckte kasteelkaart bloot. Als hij met deze kaart tevreden is, laat hij ze open liggen. Als hij niet tevreden is met deze kaart dan schuift hij deze kaart onder de verdeckte stapel en vervangt hij de kaart door de bovenste kaart van de stapel. Deze kaart wordt open in de ontstane vrije ruimte gelegd. Zodoende liggen er altijd twee kaarten bloot.

Voorbeeld



of



Aan het begin van het spel liggen de beide kasteelkaarten 2 en 17 bloot. Alle spelers kunnen zien dat de eerste waardering wordt doorgevoerd bij kasteel 2 en de tweede waardering wordt doorgevoerd bij kasteel 17.

Speler Geel speelt zijn torenwachter uit. Alle provincies die grenzen aan kasteelveld 2 worden gewaardeerd. Daarna draait speler Geel kasteelkaart 2 om en legt de volgende kasteelkaart bloot. De kasteelkaart 14 verschijnt. Speler Geel kan deze kaart nu laten liggen ofwel schuift hij deze kaart onder de verdeckte stapel en vervangt hij deze kaart door de bovenste kaart van de stapel. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

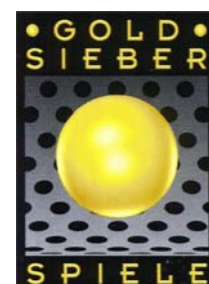
Een speler die een torenwachter uitspeelt, kan zijn positie op het spelbord niet verbeteren. Hij bepaalt echter wel het tijdstip van een waardering en heeft toch een beetje invloed op de volgende kasteelkaart.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk zodra de 11 blootgelegde kasteelkaarten zijn gewaardeerd. De speler met de meeste zegepunten wint het spel.



ALI BABA



KRETA

We bevinden ons in Kreta in het jaar 1400. Koloniseer met je eigen volkeren en je abt de provincies van Kreta. Sticht bloeiende steden, laat je handelsvloot aanmeren in de havens en vergroot je invloed door het bouwen van machtige kastelen.

Alleen die speler die zijn torenwachter en zijn andere karakters op de meest gunstige posities heeft ingezet, zal de wedstrijd om de eer en de roem zegevierend afsluiten en de meeste zegepunten ontvangen.

