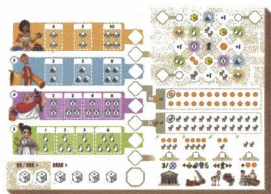


KORINTH™

Sébastien Pauchon

INHOUD

1 set scorebladen



Deze spelregels

1 Haven spelbord



9 witte dobbelstenen



3 gele dobbelstenen



DOEL VAN HET SPEL

Met dit spel breng je een paar weken door in een haven in de Oude Wereld! Speel de rol van handelaars die goederen en geiten leveren en word de bekendste handelaar...

Na de 18 (met 2 of 3 spelers) of 16 (met 4 spelers) rondes dat het spel duurt, zal het voor iedereen duidelijk zijn wie de beste handelaar in Korinth is!

OPSTELLING

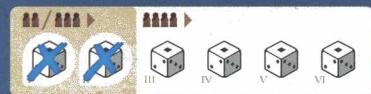
Plaats het Haven spelbord ① in het midden van de tafel en geef iedere speler een scoreblad en potlood ②.

Kies een startspeler en geef hem de 9 witte dobbelstenen ③.

Laat de gele dobbelstenen nu nog opzij liggen ④.

Elke speler start het spel met 1 Gouden Munt en 1 Geit (omcirkeld op de bladen).

In een spel met 4 spelers, streept elke speler de 2 meest linkse symbolen op het beurtenstroom door.



Goud



Geiten

District

Goederen

Beurten

Haven

Scoreblad

Winkels

Markt

Dienaar

Goud

Geiten

Gebouwen

HAVEN BEVOORRADING

De startspeler kruist het meest linkse symbool aan op het beurtenstoor.

Hij kan nu maximaal 3 gele dobbelstenen aankopen indien hij dat wenst. Elke dobbelsteen kost 1 Gouden Munt (om deze te gebruiken kruis je één omcirkeld symbool aan). Hij neemt ook de 9 witte dobbelstenen en rolt ze allemaal.

De startspeler sorteert vervolgens de dobbelstenen op waarde. De dobbelstenen met de hoogste waarde worden op het Gouden District van de Haven geplaatst. De andere dobbelstenen worden per groep op een ander District van de Haven geplaatst, beginnende met de laagste waarde in het Geiten District en zo verder omhoog.

Voorbeelden voor de plaatsing van de dobbelstenen



Opmerking: Gele dobbelstenen kunnen in elke ronde alleen door de startspeler gebruikt worden. Dankzij de Dienaar is er ook een andere manier om deze te verkrijgen (zie verderop).

Opmerking: In het onwaarschijnlijke geval dat alle dobbelstenen exact dezelfde waarde zouden tonen: Gefeliciteerd, je hebt dit spel en alle volgende spellen gewonnen! ... Maak een foto, plaats deze op social media, hang de foto op in je speelkamer en schenk deze doos aan een vriend.

SPELVERLOOP

Opmerking: Spelregels voor een spel met 2 spelers zijn verschillend. Op het einde van deze spelregels vind je hierover meer informatie.

De startspeler kiest een groep dobbelstenen, haalt deze van de Haven en voert de overeenstemmende actie uit. Daarna mag hij - indien gewenst - één of meer gebouwen bouwen.

Wanneer de startspeler zijn beurt heeft gespeeld en er nog gele dobbelstenen op het spelbord liggen, worden deze verwijderd.

Vervolgens kiest ook elke andere speler, in volgorde volgens de wijzers van de klok, een actie die hij wil uitvoeren door een resterende groep dobbelstenen te kiezen.

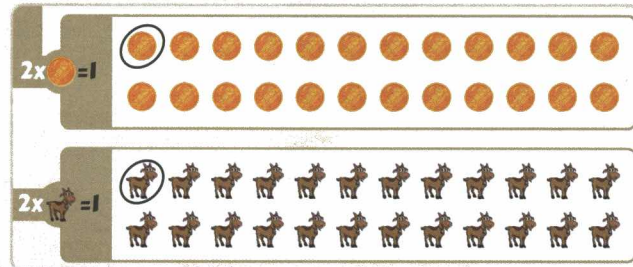
Opmerking: Indien een speler geen enkele actie kan uitvoeren met de resterende beschikbare dobbelstenen, moet hij een groep kiezen en deze van het bord verwijderen. Indien de dobbelstenen zodanig gerold worden dat er niet voldoende acties zijn voor het aantal spelers, dan mogen de spelers die geen actie hebben kunnen uitvoeren, de "Dienaar" een stap verplaatsen. (zie verderop).

Wanneer alle spelers aan de beurt zijn geweest, worden alle resterende dobbelstenen van de Haven gehaald. Wanneer alle spelers alle symbolen op het beurtenstoor hebben aangekruist, wordt het spel beëindigd en kan men overgaan naar de puntentelling. Indien dit niet het geval is, neemt de speler links van de huidige startspeler de witte dobbelstenen en wordt hij de nieuwe startspeler. Een nieuwe ronde begint met het bevoorraden van de Haven.

ACTIES

Goud of Geiten ontvangen

Wanneer een speler een groep dobbelstenen kiest van het Gouden of Geiten District, krijgt hij evenveel munten of geiten als het aantal dobbelstenen in deze groep (omcirkel het aantal symbolen op het blad).



Goederen Leveren

Wanneer een speler een groep dobbelstenen kiest in één van de vier andere districten, dan kan hij goederen leveren aan winkels in dat district. Er worden evenveel symbolen aangekruist als het aantal dobbelstenen dat aanwezig is in de groep. Bij voltooide winkels (winkels waar alle symbolen zijn geleverd), mag ook het cijfer bovenop de winkel omcirkeld worden zodat het overzichtelijker is.

De eerste speler die alle symbolen in een district heeft aangekruist (behalve van het oranje district), mag ook de bonuspunten in de linkerbovenhoek omcirkelen. Dit zijn extra punten voor het einde van het spel. Alle andere spelers strepen dit vak weg. Ze kunnen nog steeds goederen leveren maar geen bonuspunten meer ontvangen, ook al worden alle symbolen aangekruist.



Opmerking:

- Symbolen mogen in willekeurige volgorde aangekruist worden, er is geen volgorde voor het voltooien van winkels
- maar het is wel verplicht om een winkel te voltooien voordat je een andere winkel gaat beleveren.

Dienaar verplaatsen

Als actie, is het mogelijk om de Dienaar te verplaatsen op de markt in plaats van de actie uit te voeren van het district waarvan de dobbelstenen werden genomen.

In dat geval moet de speler de Dienaar verplaatsen met het aantal stappen dat gelijk is aan de waarde van de dobbelsteen in de gekozen groep.

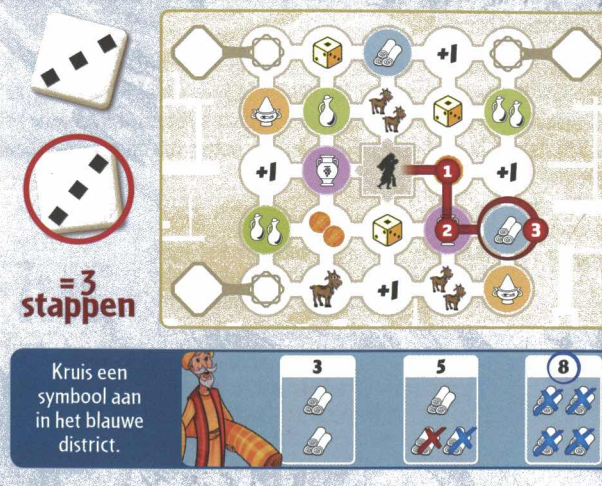
Het is mogelijk om Gouden Munten uit te geven om de verplaatsing te wijzigen. Elke Gouden Munt kan gebruikt worden om het aantal stappen te vermeerderen of verminderen. Eén van de gebouwen heeft dezelfde functie (zie verderop).

Opmerking: Het aantal dobbelstenen in de groep heeft geen invloed op het aantal stappen.

Om de Dienaar te verplaatsen op de markt teken je een pad door per stap een lijn te zetten. Omcirkel het symbool waar je terechtkomt en profiteer van het voordeel van het effect van dit symbool (zie verderop).

De eerste stap begint in het midden van de markt (waar de Dienaar staat). De volgende stappen starten waar de vorige stap is geëindigd. Het is verboden om op een veld te stappen dat reeds werd doorkruist of omcirkeld.

Voorbeeld van de verplaatsing van de Dienaar.



Opmerking: Indien een speler zich in een situatie bevindt waar hij geen complete verplaatsing kan uitvoeren (en er niet voldoende Goud is om het aantal stappen te vermeerderen of verminderen), kan hij deze actie niet kiezen.

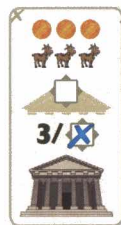
Het effect van de Dienaar hangt af van het symbool waar de verplaatsing eindigt:



Bouw een Gebouw

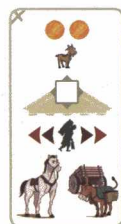
Aan het einde van je beurt, na een actie te hebben uitgevoerd, kan je één of meer gebouwen bouwen.

Om een gebouw te bouwen, moet je de kostprijs betalen die zichtbaar is op het gebouw. Je spendeert het aantal Gouden Munten en/of Geiten door dat aantal omcirkelde symbolen op je scoreblad weg te strepen. Kruis daarna het vakje aan dat tot het gebouw behoort om de bonus van dit gebouw vanaf nu te kunnen gebruiken.



Tempel - Aan het einde van het spel, is elk gebouw dat je gebouwd hebt (inclusief dit gebouw) 3 punten waard.

Magazijn - Elke keer dat je de actie "Goederen leveren" uitvoert, mag je een extra symbool aankruisen in dat district.



Stal - Elke keer dat de Dienaar wordt verplaatst, mag het aantal stappen gratis vermeerderd of verminderd worden met 1 of 2 stappen (dit kan ook gewijzigd worden door het uitgeven van Goud).

Winkel - Elke keer dat je de actie "Goud ontvangen" uitvoert, neem je 2 extra Gouden Munten.



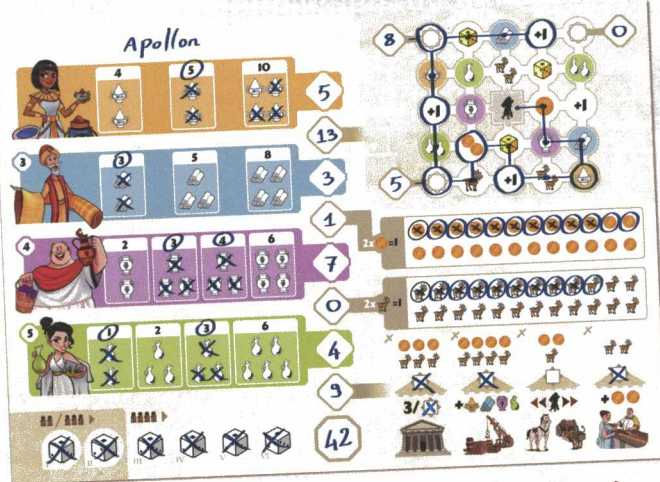
PUNTENTELLING

Zodra alle spelers hun laatste beurt hebben gespeeld (alle symbolen op alle beurtensporen zijn aangekruist), wordt het spel beëindigd en gaat men over naar de puntentelling.

Tel de punten op van de voltooide winkels, de bonuspunten van de voltooide districten, 1 punt per groep van 2 resterende Gouden Munten, 1 punt per groep van 2 resterende Geiten, de punten van de Dienaar en de punten van de Tempel.

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler met het hoogste aantal resterende Gouden Munten. Indien er dan nog steeds een gelijke stand is, dan delen de spelers de overwinning.



Voorbeeld van de eindscore bij een spel met 4 spelers

SPEL VOOR 2 SPELERS

In een spel voor 2 spelers vindt een ronde als volgt plaats:

- De startspeler zorgt voor de bevoorrading van de Haven
- De startspeler voert een actie uit en de gele dobbelstenen worden verwijderd
- De tweede speler voert een actie uit
- De startspeler voert een tweede actie uit

De volgende ronde gaat van start met de tweede speler die nu de nieuwe startspeler wordt.

CREDITS

Spelontwerp: Sébastien Pauchon

"Yspahan, het dobbelspel ... Ik had deze grappige titel al een hele tijd in mijn hoofd. Dus, zelfs als het spel nu Corinth wordt genoemd, zou ik het DoW Team willen bedanken voor het geloof in dit project van mij. Er is echter nog steeds één netelige vraag ... Wat doen we als we 9 identieke dobbelstenen rollen? "

Illustraties: Julio Cesar

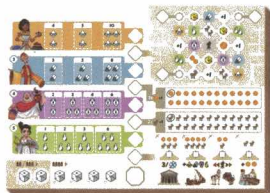
Grafisch Design: Cyrille Daujean

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

CORINTH™

CONTENU DU JEU

1 carnet de feuilles de notes



Ce livret de règles

1 plateau port



9 dés blancs



3 dés jaunes



IDÉE DU JEU

Une partie de Corinth retrace quelques semaines dans la vie d'un port antique. Vous y incarnez des marchands qui devront livrer des marchandises ou des chèvres pour se faire un nom et ainsi devenir incontournables...

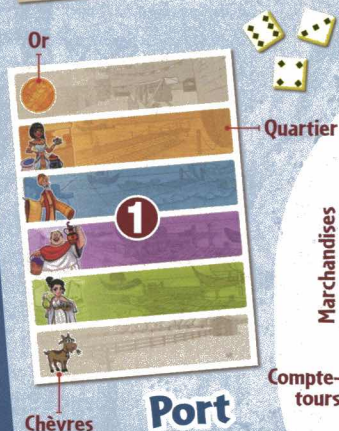
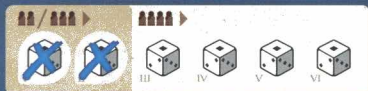
À l'issue des 18 (à 2-3 joueurs) ou 16 (à 4 joueurs) tours que dure la partie on saura lequel d'entre vous aura laissé son empreinte et pourra récolter les fruits de son labeur.

MISE EN PLACE DU JEU

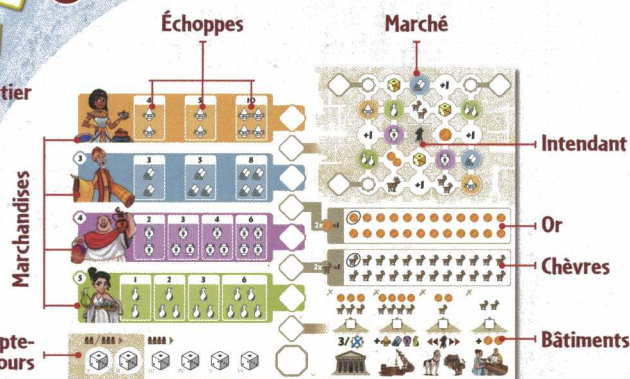
Placez le plateau port **1** au centre de la table, et donnez à chaque joueur une feuille de notes et un crayon **2**. Déterminez un premier joueur de la manière qui vous convient et donnez-lui les 9 dés blancs **3**. Les dés jaunes sont placés à côté du port pour le moment **4**.

Chaque joueur commence la partie avec une pièce d'or et une chèvre (symboles encadrés sur la feuille).

Dans une partie à 4 joueurs, chacun raye les 2 premières cases (les plus à gauche) du compte-tours sur sa feuille.



Feuille de notes



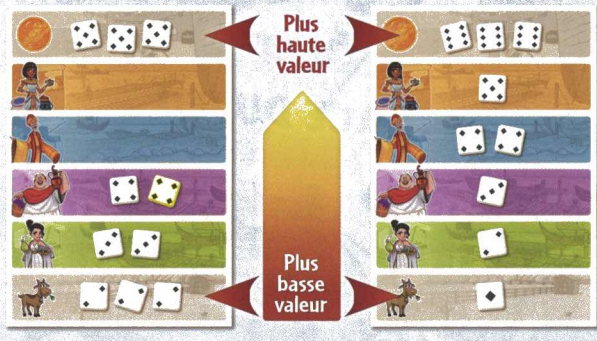
APPROVISIONNEMENT

Le premier joueur commence par cocher la case disponible la plus à gauche sur son compte-tour.

Il peut acheter jusqu'à 3 dés jaunes s'il le souhaite au prix d'une pièce d'or par dé (pour dépenser une pièce, il suffit de cocher un des symboles encerclés sur sa feuille). Il prend aussi les 9 dés blancs et lance tous ces dés.

Il trie alors les dés par valeur. Tous les dés de plus haute valeur sont placés sur le quartier Or du port. On répartit les autres dés sur les différents quartiers du port en mettant un groupe de dés par quartier, les plus faibles sur le quartier Chèvres puis en montant le long du plateau.

Exemples de placement des dés



Note : Les dés jaunes ne bénéficient qu'au premier joueur de chaque manche. Il existe un autre moyen de s'en procurer grâce à l'intendant (voir plus loin).

Note : Dans le cas improbable où tous les dés afficheraient la même valeur, bravo, vous avez gagné la partie et toutes les suivantes... Prenez une photo, postez-la sur les réseaux sociaux, encadrez-la dans votre salle de jeu et offrez cette boîte à un ami.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Note : Les règles pour deux joueurs sont légèrement différentes. Les ajustements à appliquer sont précisés à la fin de ce document.

Le premier joueur choisit un groupe de dés, les enlève du plateau et effectue l'action correspondante. Il peut ensuite s'il le souhaite construire un ou plusieurs bâtiments.

Après qu'il a joué son tour, s'il reste des dés jaunes sur le port, on les enlève.

Chaque joueur, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, procède de même.

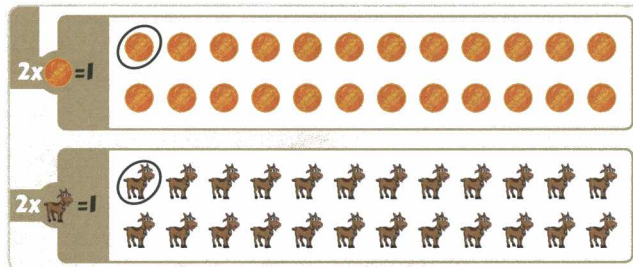
Note : Si un joueur ne peut effectuer aucune action avec les dés à sa disposition, il doit quand même choisir un groupe de dés et l'enlever du port. Si un jet de dés ne crée pas assez de groupes pour tous les joueurs, les joueurs lésés peuvent effectuer l'action « déplacer l'intendant d'un pas » en compensation (voir plus loin).

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, tous les dés sont retirés du port. Si toutes les cases du compte-tour de tous les joueurs ont été cochées, la partie s'achève et on passe au décompte final. Sinon, le joueur à gauche du premier joueur récupère les dés blancs et devient le nouveau premier joueur. Il procède à la phase d'approvisionnement du port pour la manche suivante.

DESCRIPTION DES ACTIONS

Recevoir de l'or ou des chèvres

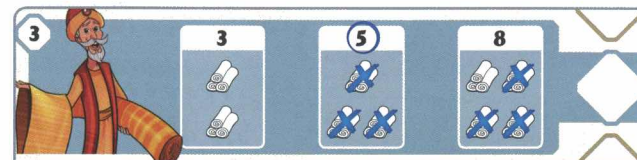
Lorsqu'un joueur choisit un groupe de dés sur le quartier Or ou le quartier Chèvres du port, il reçoit autant de pièces d'or ou de chèvres que le nombre de dés qui étaient sur la case (en encerclant autant de symboles correspondants sur sa feuille).



Livrer des marchandises

Dans les 4 autres quartiers du port, on peut livrer des marchandises dans les différentes échoppes. Lorsqu'un joueur choisit un groupe de dés sur un de ces quartiers, il peut cocher autant de symboles de ce quartier sur sa fiche que le nombre de dés qui étaient sur la case. Une fois qu'une échoppe est complète (tous les symboles y sont cochés), il peut aussi entourer l'emplacement au-dessus de la boutique, cela facilitera le décompte final.

Le premier joueur qui coche **tous** les symboles d'un quartier (sauf le orange) entoure également l'emplacement situé en haut à gauche de ce quartier. **Tous les autres joueurs** rayent cet emplacement. Ils peuvent toujours livrer des marchandises dans ce quartier, mais ne pourront pas prétendre au bonus, même s'ils finissent par y cocher tous les symboles.



Dans cette situation, avec 3 dés on peut compléter l'échoppe à 8 points puis celle à 3 points. On récupère aussi les 3 points de bonus de ce quartier puisqu'on est le premier joueur à y livrer toutes les marchandises. Joli coup !

Note :

- L'ordre dans lequel on coche les symboles d'un quartier est libre (il n'est pas obligatoire de servir les échoppes dans l'ordre).
- Par contre, dans tous les cas, il est obligatoire de compléter une échoppe entamée avant d'en entamer une nouvelle.

Déplacer l'intendant

Il est possible de déplacer l'intendant sur le marché au lieu de faire l'action du quartier dont on a pris les dés.

Dans ce cas, on **doit** déplacer l'intendant d'autant de pas que la valeur faciale des dés du groupe choisi.

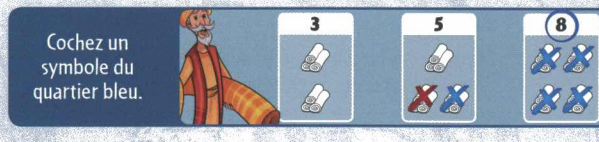
Il est possible de dépenser des pièces d'or pour moduler le déplacement de l'intendant : chaque pièce d'or dépensée permet d'ajouter ou de retirer un pas. Un bâtiment permet de faire de même (voir plus loin).

Note : Le nombre de dés dans le groupe n'influe pas sur le nombre de pas.

Pour déplacer l'intendant sur le marché, on dessine un chemin en traçant autant de traits que le nombre de pas, puis on entoure le symbole d'arrivée et on bénéficie de l'effet de ce symbole (voir plus loin).

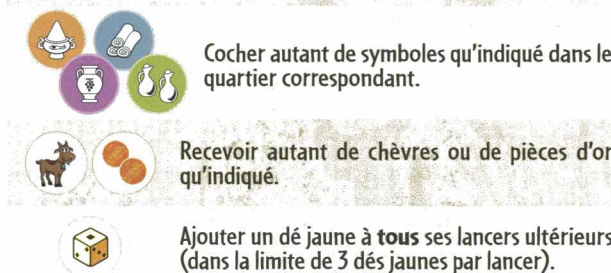
Le premier déplacement se fait à partir du symbole central du marché (où l'intendant est représenté). Les déplacements suivants se font à partir du dernier symbole entouré. **Il n'est pas permis de repasser par un symbole déjà traversé ou entouré.**

Exemple de déplacement de l'intendant



Note : Si un joueur se retrouve dans la situation où il ne peut pas effectuer un déplacement complet avec l'intendant (pas assez de pièces d'or pour réduire le nombre de pas), il ne peut pas choisir cette action.

L'effet de l'intendant dépend du symbole entouré :



La première fois que vous encerclez un de ces emplacements, inscrivez dans la case correspondante autant de points que le nombre de zones entourées dans le marché plus un point par symbole «+1» entouré. Les deuxième ou troisième fois, inscrivez-y la somme du score précédent et des points que vous rapporte le déplacement entre la zone de décompte précédente et l'actuelle (voir l'exemple de décompte en fin de règles).

Construire des bâtiments

À la fin de son tour, après avoir effectué son action, un joueur peut construire un ou plusieurs bâtiments.

Pour construire un bâtiment, il faut dépenser les pièces d'or et/ou les chèvres indiquées au-dessus de ce bâtiment sur la feuille de note en rayant autant de symboles encerclés. Cochez la case correspondant au bâtiment choisi, ce qui vous donnera accès à son pouvoir :



Temple - Pendant le décompte final, chaque bâtiment construit (y compris celui-ci) rapporte 3 points..



Entrepôt - Lorsque l'on effectue l'action "livrer des marchandises", on coche un symbole de plus dans le même quartier.



Étable - Lorsque l'on déplace l'intendant, on peut augmenter ou réduire le nombre de pas d'un ou deux gratuitement (combinable avec la dépense de pièces d'or).



Magasin - Lorsque l'on effectue l'action "recevoir de l'or", on prend 2 pièces supplémentaires.

DÉCOMPTÉ FINAL

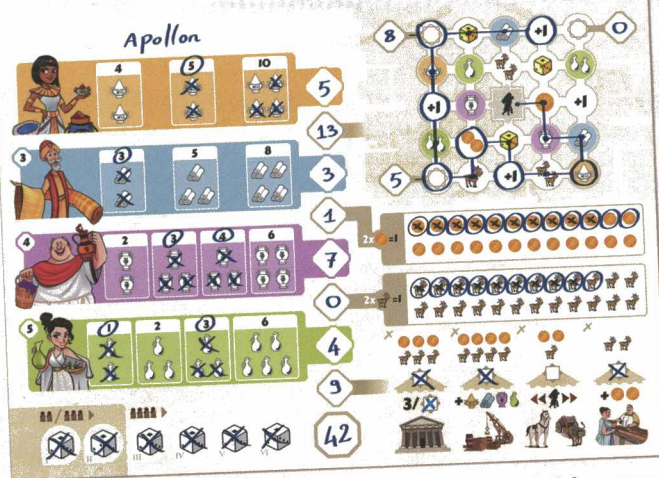
Lorsque tous les joueurs ont agi lors de la dernière manche (toutes les cases sont cochées sur les compte-tours de tous les joueurs), chacun procède au décompte de ses points.

Ajoutez les points des échoppes complètes, les éventuels points bonus des quartiers complets, 1 point par tranche de 2 pièces d'or restantes, 1 point par tranche de 2 chèvres restantes, les points de l'intendant ainsi que les points du Temple s'il a été construit.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus de pièces d'or gagne.

Si l'égalité persiste les joueurs ex-æquos se partagent la victoire.



Exemple de décompte dans une partie à 4 joueurs

AJUSTEMENTS POUR DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, le déroulement de la manche est modifié comme suit :

- Le premier joueur approvisionne le port
- Le premier joueur joue un tour puis les dés jaunes qui n'ont pas été pris sont retirés du port
- Le deuxième joueur joue un tour
- Le premier joueur joue encore un tour

On passe alors à la manche suivante en changeant de premier joueur.

CRÉDITS

Auteur : Sébastien Pauchon

« Yspahan le jeu de dés... cela faisait longtemps que j'avais ce titre potache en tête, et même si aujourd'hui le jeu s'appelle Corinth, j'aimerais remercier toute l'équipe de Days d'avoir cru en ce projet. Reste une question épineuse, que fait-on avec 9 dés identiques ? »

Illustrations : Julio Cesar

Graphisme : Cyrille Daujean

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.