

# Coin Quest™

EEN DUIVELS BIEDSPEL



## Het spel

Je maakt deel uit van een elite groep muntverzamelaars. Geregeld komen jullie bijeen tijdens een informele veiling en bieden om nieuwe munten te bekomen door jouw beste munten ten toon te stellen. De speler die de hoogste waarde tentoonstelt, wint een nieuwe munt die hij onmiddellijk kan gebruiken of hij krijgt veel bewondering waardoor zijn prestige stijgt. De speler die op het einde van de veiling het meeste prestige verzameld heeft, gaat naar huis met alle munten. De winnaar krijgt alles!

## Doel

Behaal het meeste punten (prestige) dankzij de munten die je tijdens het spel verzamelt. Verdien prestige door bijzondere munten te winnen en de toegevoegde waarde van het muntmerk, kwaliteit, ouderdom en zeldzaamheid van de munten in jouw collectie.

## Inhoud



5 spelerborden



5 spelerschermen



1 speelbord



5 scorepionnen



50 collectiemunten

10 per speler



46 veilingmunten



5 collectiezakken




1 zwarte collectiezak

## Opstelling

- Geef iedere speler een spelerbord, -scherm en collectiezak met een set van 10 collectiemunten.
- Leg het speelbord centraal in het speelgebied.
- Zet je spelerscherm voor jouw spelerbord zodat de andere spelers dit niet kunnen zien.
- Laat alle extra spelerborden, -schermen, zakken en collectiemunten in de doos.
- Steek alle veilingmunten in de zwarte veilingzak. Trek willekeurig 6 munten uit de zak en leg ze gedekt terug in de doos.
- Trek 7 veilingmunten en leg deze open op de 7 vakken van het speelbord. Deze worden de marktmunten.
- Zet jouw scorepion op het 0 vak van het scorespoor.
- De startspeler is de speler die als eerstvolgende verjaart.

## Spelverloop

Coin Quest wordt gedurende meerdere rondes gespeeld totdat de veilingzak leeg is. Stappen 2-4 worden gelijktijdig uitgevoerd totdat iedere speler elke stap heeft uitgevoerd. Elke ronde:

1. Voeg één veilingmunt toe aan het speelbord voor elk gebied aangeduid met: 
2. Iedere speler trekt willekeurig 5 munten uit zijn collectiezak en legt deze achter zijn scherm.
3. Elk van jouw munten met een actie op mogen nu gebruikt worden. Toon de munt(en) waarmee je acties uitvoert aan alle spelers en leg ze daarna terug achter je scherm. (Zie **Munten trekken** sectie)
4. Om te bieden voor LOTEN leg je jouw munten op de vakken van jouw spelerbord die overeenkomen met de LOT-vakken op het speelbord. Meerdere munten kunnen op één vak gelegd worden. Alhoewel je al jouw munten moet gebruiken, moet je niet op ieder vak bieden. Deze munten zullen worden gebruikt om LOTEN te winnen op het speelbord.





Vb.: Bieding op LOTEN 1, 3 en 4 leggen


Gouden en/of zilveren munten mogen niet op deze vakken gelegd worden.


Dit vak wordt enkel in een spel met 4 of 5 spelers gebruikt.

5. Nadat alle spelers hun munten hebben gelegd, verwijderen de spelers hun scherm zodat hun biedingen zichtbaar zijn.
6. Bepaal voor elk vak wie dit wint (zie **Bieding** sectie). Winnende spelers krijgen ofwel de munten op LOTEN 1, 2 en 3 ofwel prestige van LOTEN 4, 5 en 6.

Jon 

Joseph 

Jenn 



**VOORBEELD** - Jenn biedt een 1 goud en een 2 zilver voor LOT 1 waarop een 2 goudmunt ligt. Joseph biedt 1 goud stuk, 1 zilver en 3 koper voor hetzelfde LOT. John biedt hiervoor 3 zilver. Jenn is de winnaar die gelijkstaat met Joseph voor het meeste goud maar deze gelijkstand won met het meeste zilver. Jenn neemt de 2 goud en legt deze samen met haar bod op haar aflegstapel. De andere spelers leggen hun bod ook op hun aflegstapel.

7. Spelers verplaatsen hun biedingen naar hun aflegstapel naast hun scherm. Daarna zetten ze hun spelersscherm terug voor hun spelerbord.
8. Spelers mogen nu één marktmunt op het speelbord kopen door prestige te gebruiken. (Zie **Kopen** sectie.)



Gebied met de marktmunten op het speelbord.

9. Begin een nieuwe ronde.

## Munten trekken

Elke volgende ronde trek je 5 munten uit jouw collectiezak. Indien je nog minder dan 5 munten in je zak hebt, trek je alle resterende. Steek daarna alle munten van jouw aflegstapel in jouw zak en trek verder tot je er 5 in totaal hebt.

### Speciale munt types die acties veroorzaken

Er zijn bepaalde bonussen die op verschillende munten voorkomen. Tekeningen op de linkerkant verwijzen naar onmiddellijk uit te voeren acties of onmiddellijk te nemen punten. Tekeningen op de rechterkant verwijzen naar punten op het einde van het spel te nemen.





**Ouderdom** - Deze zijn zo oud en waardevol dat je liever (een) minder waardevolle munt(en) uit jouw collectie wil vernietigen. Je mag deze ronde één of twee munten (volgens weergave) in jouw hand of uit jouw aflegstapel permanent uit het spel verwijderen. (Strategisch, overweeg de tie breaker aan het speleinde om de beste beslissing voor deze actie te nemen.)



**Uniek ontwerp** - Deze munt is zo adembenemend dat de andere verzamelaars onder de indruk zijn en jou vragen meer te tonen dan jouw standaard 5 getrokken munten. Je mag één of twee munten (volgens weergave) extra trekken deze ronde.



**Zeldzaam** - Scoor onmiddellijk één of twee prestige doordat je zo'n zeldzaam exemplaar ten toon stelt.



**Kwaliteit** - Waarde 1 tot 4 prestige - Deze geven jou geen onmiddellijke actie maar zijn in zo'n goede conditie dat ze extra punten waard zijn bovenop jouw eindtotaal op het einde van het spel.



**Slechte stuiver** - Indien je de slechte stuiver uit jouw zak trekt, moet je die doorgeven aan een andere speler en een nieuwe uit zijn zak trekken. Kies een andere speler, trek een munt uit zijn zak en voeg die toe aan jouw reeds getrokken munten. Steek de slechte stuiver in de zak van die andere speler.

## Bieding

LOTEN op het speelbord worden gewonnen door de bieding met jouw munten, indien je jouw tegenspelers overbied.

1. De hoogste som van goud waardes wint het vak. Is er een gelijkstand in de totale goudwaarde, ga dan verder met zilver.
2. De hoogste som van zilver waardes wint het vak. Indien er nog steeds een gelijkstand is, ga dan verder met koper.
3. De hoogste som van koper waardes wint het vak. Indien er nog steeds een gelijkstand is, wint geen enkele speler dit vak. Merk op dat indien geen enkele speler het vak met "+ Coin" wint, er de volgende ronde meerdere munten op dit vak zullen liggen en deze allemaal dan naar de winnaar van dit vak gaan.

Indien je door andere spelers overboden bent, leg je jouw geboden munten op jouw aflegstapel. Winnaars van een succesvolle bieding laten hun winnend bod op hun spelerbord liggen om de prioriteitvolgorde in de kopen fase aan te geven.

## Kopen

Nadat alle loten werden verdeeld, hebben de spelers de optie om één van de marktmunten voor 3 prestige te kopen. Spelers kopen in volgorde van de biedvakken die ze gewonnen hebben. Dus de winnaar van lot 1 mag als eerste kopen, daarna de winnaar van lot 2 en zo verder. De koper verlaagt zijn score met 3 punten, kiest daarna één marktmunt op het speelbord en voegt die toe aan zijn aflegstapel. Van zodra een speler gekocht heeft (of beslist niet te kopen), legt hij zijn winnend bod op zijn aflegstapel om duidelijk aan te geven dat de volgende speler in prioriteitvolgorde zijn keuze mag maken. Van zodra een marktmunt werd gekocht, blijft dit vak op het speelbord voor de rest van het spel leeg.

## Speleinde

Nadat op alle veilingmunten werd geboden en er geen veilingmunten meer in de veilingzak zitten, tellen alle spelers hun eindscore. Prestige punten worden nog op 2 verschillende manieren op het einde van het spel verdiend:

- Prestige op oude munten, weergegeven door een symbool van 1 tot 4 prestige.
- Prestige van de muntmerk collectie bonus.

De speler met de meeste punten wint! Bij gelijkstand wint de speler met de hoogste totale waarde aan koper.



## Muntmerk Collectie Bonus

Op 14 munten staat een muntmerk (7 van elk). Spelers tellen hoeveel ze van elk merk hebben. Punten worden verdeeld gebaseerd op meerderheid. Indien spelers gelijkstaan voor een bepaalde positie, krijgen ze elk die punten en wordt de volgende positie overeenkomstig verdeeld.

De speler met de meeste munten met het Koningsmerk (Kroon) verdient:

**1ste plaats:** 9 Prestige

**2de plaats:** 5 Prestige

**3de plaats:** 2 Prestige

De speler met de meeste munten met het Koningsmerk (Scepter) verdient:

**1ste plaats:** 7 Prestige

**2de plaats:** 4 Prestige

**3de plaats:** 2 Prestige

De speler met de meeste punten wint!

Bij gelijkstand wint de speler met de hoogste totale waarde aan koper. Indien nog steeds gelijkstand wordt naar het zilver gekeken en daarna eventueel het goud. Desgevallend er dan nog steeds een gelijkstand is, vergelijken de spelers hun munten. Wie de oudste munt bezit wordt de winnaar waarbij gelijke munten elkaar opheffen. Indien het daarna nog steeds niet bepaald is wie de winnaar is, gelieve dan R&R Games te contacteren om de toelating aan te vragen voor een handgevecht.

## Essen Muntmerk Variant



Gefeliciteerd als jij een exemplaar van de eerste druk ontvangen hebt! Jouw set bevat 6 extra munten met een speciaal Essen muntmerk.

Om deze munten te gebruiken, voeg je ze toe aan de veilingzak. Maar verwijder bij het begin van het spel 12 munten uit de veilingzak in plaats van 6. Indien je echter graag gevaarlijk leeft, doe je dit niet en geniet je twee rondes langer van dit spel! Deze munten geven op het einde van het spel punten zoals de andere muntmerken namelijk:

De speler met de meeste munten met het Essen merk (Essen Arend) verdient:

**1ste plaats:** 7 Prestige

**2de plaats:** 4 Prestige

**3de plaats:** 2 Prestige

## Credits

**Ontwerper:** Ken Gruhl

**Bewerkingen:** Frank DiLorenzo en Vinny Salzillo

**Fijnregeling:** Joseph Rose

**Grafisch:** Greg Preslicka, Jenn Vargas en Hal Mangold

Nederlandse vertaling: Arne De Cnodder en Nico Delobelle

**Uitzonderlijke dank voor het verdienstelijke speltesten:**

Jon 'Slechte Stuiver' Pessano

Joseph 'Kleurenblind!' Rose

Aaron 'En ik dan?' Medvick

Download de gratis  
R&R Hub app  
online!



THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!

[www.RnRGames.com](http://www.RnRGames.com)

©2016 R&R GAMES, INC. Alle Rechten voorbehouden

