

ZHANGUO

Hier volgt een vrije vertaling van ZHANGUO

Je neemt het best de oorspronkelijke spelregels bij de hand omdat de afbeeldingen je meer duidelijkheid zullen verschaffen bij het lezen van deze doorlopende tekst.

Achtergrond en speloverzicht

Tussen 230 en 221 B.C., verenigde de erg jonge en ambitieuze koning van Qin, de genaamde Ying Zheng, China door alle andere zogenaamde oorlogsstaten (Zhan Guo) aan zijn rijk te binden. Het bordspel speelt zich af onmiddellijk na deze gebeurtenis. De koning roept zich zelf uit tot keizer maar de veroverde gebieden kunnen nog niet beschouwd worden als een keizerrijk. De lokale bevolking van de pas geannexeerde gebieden beschouwen hun koninkrijken als onafhankelijke naties, elk met hun eigen tradities, wetten en ze zijn niet erg opgezet met het idee deze te verliezen. Om politieke chaos te vermijden hervormt de keizer eerst de oude feodale administratie, door zijn keizerrijk te verdelen in verschillende provincies en het persoonlijk aanstellen van gouverneurs. Hij beslist dat de culturele elementen die het bindmiddel zijn van de gemeenschap gestandaardiseerd worden.

Interne beslissingen waren niet de enige zaken die de nieuwe verenigde natie vormde.

De dreiging vanuit het noorden door de Hsiung-nu barbaren zorgt voor onrust in het keizerrijk. De keizer beseft dat de enige manier om de dreiging een halt toe te roepen, het bouwen is van het meest ambitieuze bouwwerk in de geschiedenis van de mens : de grote Chinese muur.

In ZhanGuo sta je voor de uitdagende taak om bij te dragen tot het proces van eenmaking van het keizerrijk en dit door de afzonderlijke oorlogsstaten tot een verenigd keizerrijk om te vormen.

In elk van de vijf speelronden haal je het beste uit je handkaarten. Je kan elke kaart uitspelen ofwel op je persoonlijk speelbord om je eigen macht in het keizerrijk te verhogen ofwel op het centraal speelbord om mankracht te bekomen, paleizen te bouwen naar de keizer zijn wensen, herverdelen van ambtenaren, het installeren van gouverneurs en hulp bij het bouwen van de grote muur.

Hij die de grootste bijdrage levert aan de zaak van de Keizer wordt de winnaar.

Spelvoorbereiding:

1) Het speelbord

- Bestaat uit verschillende zones (beloning, opdrachten, regio's, hof, muren)
- Er zijn 5 regio's (elk met een eigen symbool)
- Er zijn 3 muren, elke muur bestaat uit 2 elementen

2) Voorraad speler

- Elke speler ontvangt in zijn kleur:
 - 8 schijven
 - 8 gouverneurs
 - 6 paleizen
 - 5 muren
 - 5 onrust merkstenen

- 5 witte ambtenaren
- 5 grijze ambtenaren
- 5 rode ambtenaren

3) Kaarten

- Er zijn 3 kaartenstapels (1-40, 41–80 & 81–120) die elk apart geschud en verdekt naast het speelbord komen te liggen.

4) Ronde merksteen

- Plaats de rondsteen op het nr. 1 van de rondetabel op het centrale speelbord

5) “waarde -3” eenmaking merkstenen (grote hexagonaal)

- Plaats deze stenen naast de zone “hof”

6) Startspeler

- De startspeler wordt willekeurig bepaald, de rest volgt in wijzerzin
 - De startspeler plaatst een schijf op het bovenste vak van de beloningstabel
 - De rest plaatst zijn steen willekeurig
- Opmerking : op het einde van elke ronde kan de “ eenmaking ” steen van positie veranderen. De spelers volgorde is steeds in wijzerzin en begint steeds bij de startspeler. De positie van de andere spelersschijven op de beloningstabel is van geen betekenis. Het wordt enkel gebruikt bij een gelijkheid gedurende de fase waarin men beloond wordt voor de “ eenmaking ” zie verder

7) Zegepunten

- Elke speler plaats een schijf op “o” op de zegetabel
- ZP op een zwarte achtergrond ontvangt de speler op het einde van het spel
- ZP op een rode achtergrond ontvangt de speler onmiddellijk

8) Opdrachtschijven

- Elke speler plaatst zijn 6 overblijvende schijven op het speelbord naast de zone “opdrachten”

9) Muren

- Schud de 6 muurtegels en plaats er telkens één willekeurig open op de 6 muurelementen.

10) Opdrachten

- De opdrachten zone is verdeeld in 2 gebieden, elk gebied omvat een 1 muur, 1 paleis en 1 gouverneur deel
- Schud alle 4 de opdracht tegels met een muur (aangegeven op de achterkant van de tegels) en plaats er één open op het desbetreffende deel in elk van de 2 gebieden. De overige 2 tegels worden terug in de doos gelegd en worden in dit spel niet gebruikt.
- Doe hetzelfde voor de paleis tegels

- Doe hetzelfde voor de gouverneur tegels.

11) algemene voorraad

- Leg alle werkers en de “waarde -1” eenmaking merkstenen naast het speelbord
 - Bij 4 spelers 12 stenen van elke kleur
 - Bij 3 spelers 9 stenen van elke kleur
 - Bij 2 spelers 6 stenen van elke kleur

Alle speelstukken zijn beperkt met uitzondering van de werkers. Is de algemene voorraad opgebruikt dan hou je het aantal werkers dat je nog te goed hebt bij op een papiertje.

Alles wat de spelers verzameld hebben moet goed zichtbaar blijven voor iedere andere speler.

12) Spelersborden

- Er zijn 4 spelersborden, elk met een eigen symbool.(cirkel, vierkant, driehoek en ster)
Elk bord heeft een A en een B –kant
Men raadt aan om, bij het eerste keer spelen, iedereen de A-kant te laten gebruiken.
- Kies je echter voor de B-kant dan kiest men in omgekeerde spelersvolgorde elk één bord.
- Indien je al met de B-kant hebt gespeeld kan je elke speler 15 ZP geven, die ze kunnen gebruiken om voor een bord te bieden. Het minimum bod is 1 ZP en je kunt ook nooit meer bieden dan dat je bezit.
Als je past dan kan je voor de actuele bieding niet meer meedoen.
De eerste speler in wijzerzin van de winnaar is de nieuweieder.
- Elk bord is verdeeld in 5 regio’s die de regio’s op het speelbord vertegenwoordigen.
- Elke regio is onderverdeeld in 2 zones: werkers en gouverneurszone

13) Ambtenaren

- Elke speler heeft 5 rode, 5 grijze en 5 witte blokjes in zijn voorraad. Deze vertegenwoordigen de ambtenaren in de 3 verschillende domeinen (militair, burger en controle)
- Elke speler neemt 3 ambtenaren uit zijn voorraad zoals aangegeven op zijn persoonlijk speelbord en plaatst deze in het gebied van de gouverneur in de eerste regio op zijn persoonlijk speelbord.

Overzicht van een ronde

Het spel wordt over 5 ronden gespeeld.

De speler met de meeste ZP is de winnaar

Elke ronde bestaat uit 3 fasen

- Fase1 : trek kaarten
- Fase 2 : speel kaarten uit
- Fase 3 : beloning voor de “eenmaking”

Fase 1 : trek kaarten

Bij het begin van elke ronde trekt elke speler 2 kaarten van elke stapel. Hierdoor heeft men 6 handkaarten (van elke kleur 2)

De kaarten:

Voorzijde :

Elke kaart heeft een bekwaamheid en een uniek activatienummer (van 1 tot 120) en vertegenwoordigt een van de 3 aspecten van de "eenmaking": schrijven (ivoorkleurig 1 -40), valuta (oranje 41-80) en wetten (bruin 81-120)

Achterzijde:

Het symbool midden in de kaart komt overeen met het "eenmakingaspect" op de voorzijde van de kaart.

Het nummer onderaan de kaart geeft het bereik van de kaart aan en de symbolen in de bovenhoeken helpen je om vlugger te helpen inzien dat het getal om een laag, midden of hoog bereik gaat

Spelers moeten hun kaarten zo houden dat de andere spelers minstens de 2 bovenste hoeken kunnen zien.

Fase 2 : kaarten uitspelen

Beginnend bij de startspeler en verder in wijzerzin moet iedere speler juist één handkaart uitspelen en één actie uitvoeren. Dit gaat op dezelfde wijze verder totdat alle spelers al hun handkaarten hebben uitgespeeld.

Hoe speelt men nu een kaart?

Wanneer een speler aan beurt is speelt hij 1 handkaart uit en kiest hij ofwel voor

het uitvoeren van **de eenmakingsactie**: hij plaatst hiervoor de kaart in een van de 5 regio's op zijn spelersbord.

of

hij voert een van de 6 "**hof**" acties uit: hij legt hiervoor de kaart op het speelbord in het "hof" gebied. De kaarten worden open gelegd en vormen een stapel.

De "eenmakingsactie" (pag6)

De speler legt een handkaart in de regio die hij wenst op zijn persoonlijk spelersbord. Hij schuift de kaart hiervoor aan de bovenkant van zijn spelersbord of onder daar reeds gespeeld kaarten zodanig dat enkel de bovenste iconen te zien zijn.

Elke regio kan maximaal 3 kaarten bevatten.

Enmaal geplaatst kan men de kaarten niet meer verleggen of verwijderen.

Eenmaking stenen:

Als je een kaart uitspeelt neem je uit de algemene voorraad 1 – 2 of 3 “waarde -1 “ merkers en dit afhankelijk van de kleur en om de hoeveelste kaart het betreft in deze regio. Zijn er geen “waarde -1” merkers dan krijgt men 1 ZP per ontbrekende merker.

Opmerking: in fase 3 (eenmakings beloning) van elke ronde is er een bonus voor die speler die de grootste bijdrage tot elk van de 3 aspecten van de eenmaking heeft geleverd.

Oproer.

Sommige acties zorgen voor een verhoogde onrust in bepaalde (persoonlijke) regio's. De zwarte kubussen duiden de graad van onrust aan.

Bij een 2^{de} kaart in een regio zal de onrust in deze regio verhogen met 1

Bij een 3^{de} kaart in een regio zal de onrust in diezelfde regio verhogen met 2

Je mag geen kaart leggen als je hierdoor boven de maximale graad van onrust zou komen. Onrust kan zakken door 1 gouverneurs actie of door het activeren van sommige kaarten en kan stijgen door de actie “huren van werkers”

Hof - acties

De eerste kaart die men in het hof legt komt open op de aflegplaats, de rest vormt een stapel.

Wanneer men een kaart aflegt moet men een van de 6 acties uitvoeren

1. Werf 1 ambtenaar aan
2. Herverdeel de ambtenaren
3. Plaats een gouverneur
4. Huur werkers
5. Bouw een paleis
6. Bouw een muur

Heel belangrijk !!! men kan gelijk welke “hof” actie uitvoeren met gelijk welke kaart(onafhankelijk van zijn kleur, zijn nummer of zijn mogelijkheden. De speler legt gewoon een kaart op de stapel, geeft aan welke actie hij wil uitvoeren en doet het dan ook. Je moet deze actie ook daadwerkelijk uitvoeren.

1. Werf 1 ambtenaar aan. (pag. 8)

Elke speler bezit 5 rode, 5 witte en 5 grijze blokjes.

Plaats 1 blokje naar keuze op je eigen speelbord in een gouverneurszone in een regio naar keuze. Er is geen beperking op het aantal en kleur dat men plaatst in een gouverneurszone. Je hebt slechts 15 ambtenaren en eenmaal ze allemaal geplaatst zijn kan je deze actie niet meer kiezen.

2. Herverdeel de ambtenaren (pag. 8)

Ambtenaren mag je verplaatsen naar een gouverneurszone of werkerszone maar dat brengt wel verplichtingen met zich mee. (zie verder)

Belangrijk !!! het verplaatsen van ambtenaren van de gouverneurszone naar een werkers zone in een zelfde gebied is GRATIS en kan je gelijk wanneer uitvoeren in je spelersbeurt. Vergeet niet dat de werkerszone in een regio maar plaats heeft voor 2 ambtenaren.

In het ander geval kan de speler tussen 1 en 3 herverdelingspunten gebruiken om zijn ambtenaren op zijn spelersbord naar een ander gebied of naar een andere zone in hetzelfde gebied te bewegen.

Elk herverdelingspunt laat de speler toe om 1 ambtenaar te verplaatsen.

- Van een gouverneurszone naar een andere gouverneurszone van een aangrenzend gebied
- Van een werkerszone naar een andere werkerszone van een aangrenzend gebied (slechts 2 plaatsen ter beschikking)
- Van een werkerszone naar een gouverneurs zone van een zelfde gebied

Je mag ook alle herverdelingspunten gebruiken voor één ambtenaar en je mag je verplaatsen door een volledig bezette werkerszone naar een vrije plaats in een volgende werkerszone door een ander herverdelingspunt te gebruiken.

3. Plaats een gouverneur (pag. 9)

De speler moet een gouverneur in een regio plaatsen op het centraal speelbord

De speler geeft aan in welke regio en

- Verwijdert 1 ambtenaar van elke kleur (1 rode + 1 witte + 1 grijze) uit de gouverneurszone van dezelfde regio van zijn persoonlijk spelersbord.
- Plaatst 1 gouverneur uit zijn voorraad in de regio op het speelbord op een bonusvakje naar keuze en ontvangt onmiddellijk de aangegeven bonus
 - i. 4 ZP
 - ii. Plaats 1 ambtenaar
 - iii. Herverdeel onmiddellijk je ambtenaren en je hebt hiervoor 4 herverdelingspunten ter beschikking.
(zijn alle bonusvakjes bezet dan is er geen bonus meer te verkrijgen)
- Indien er een onrust blokje (zwart) in deze regio (op het persoonlijke speelbord) lag, dan wordt dit blokje verwijderd en is de onrust naar niveau nul gebracht.

4. Huur werkers

De speler huur 1 of 2 werkers in één regio.

De speler geeft aan in welke regio hij huurt en

- Voor elke geplaatste ambtenaar (onafhankelijk welk kleur) in een werkerszone neemt hij 1 werker en plaats die in de werkerszone in dezelfde regio op zijn persoonlijk spelersbord.
- In elke werkerszone is er slechts plaats voor maximaal 2 ambtenaren dus kan je ook maximaal 2 werkers in deze regio leggen.
Herinnering: je kunt gelijk wanneer in je beurt ambtenaren van de gouverneurszone naar de werkerszone verplaatsen in eenzelfde regio zonder dat dit iets kost.
- Onafhankelijk van hoeveel werkers men koos moet men de onrust merker met 1 verhogen. Indien de onrust het maximum heeft bereikt kan men geen werkers meer huren voor deze regio.

5. Bouw een paleis

geef aan in welke regio je een paleis wilt bouwen

- Verwijder van je persoonlijk spelersbord 2 werkers uit dezelfde regio en 1 bijkomende werker uit een regio naar keuze.

- Plaats 1 paleis op een vrij veld, indien geen vrij veld ter beschikking kan je ook geen paleis plaatsen.
- Neem indien mogelijk 1 “waarde-3” steen, anders dikke pech
- Scoor ZP volgens het aantal kaarten op je persoonlijk spelersbord (0 -15)
- Indien er maximaal onrust heerst in de gekozen regio is het onmogelijk om daar een paleis te bouwen.

6. Bouw een muur

geef aan in welk deel van de muur je wilt bouwen.

Je hebt 3 muren en elke muur bestaat uit 2 delen.

Elk deel heeft 3 velden waar men een muur kan plaatsen. Er kan slechts één muur van dezelfde speler in één deel gebouwd worden.

- Je plaatst dus een van je muren op een vrij veld naar keuze in een muurdeel naar keuze.
- Je verwijdert 1, 2 of 3 werkers (afhankelijk van het aantal wegen, die op het te bebouwen veld staan afgebeeld)

Deze werkers moeten uit verschillende regio's komen. De muren zijn niet gelinkt aan een regio zodanig dat de speler kan beslissen uit welke regio's hij deze werkers verwijdert.

Het activeren van de kaartmogelijkheden.

Zoals hiervoor al beschreven kan je met om het even welke kaart (onafhankelijk zijn kleur, nummer of bekwaamheid) gelijk welke “Hof” activiteit uitvoeren.

Echter, volgens het nummer op de gespeelde kaart, kan een speler na het uitvoeren van een van de 6 “hof” activiteiten, ook de bekwaamheid van een of meerdere kaarten op zijn persoonlijk speelbord aanwenden. De speler kiest zelf de volgorde. Het soort bekwaamheid wordt aangegeven op de bovenkant van de kaart. Door de bekwaamheid van de kaart te gebruiken is de speler in staat om de bonus die rechts van de bekwaamheid staat afgebeeld te bekomen.

2 voorwaarden om een bekwaamheid te activeren

- De kaart moet het juiste activatienummer hebben
- De speler voert de “hof” acties uit die hierdoor worden uitgelokt.

Bouw 1 muur, bouw 1 paleis, huur werkers

- Het getal op de uitgespeelde kaart moet HOGER zijn dan de voordien uitgespeelde kaart op de stapel op het speelbord

Werf 1 ambtenaar aan, plaats 1 gouverneur

- Het getal op de uitgespeelde kaart moet LAGER zijn dan de voordien uitgespeelde kaart op het speelbord

Belangrijk:

De kleur en de bekwaamheid van de uitgespeelde kaart op het “Hof” zijn van geen belang. Het nummer op de kaart is enkel van belang om de bekwaamheid van deze kaart te activeren, maar weerhoudt de speler er niet van om gelijk welke van de 6 “Hof” activiteiten te kiezen. Dus kan men kiezen voor het plaatsen van een gouverneur niettegenstaande men een kaart met hoger nummer legt op de laatst al uitgespeelde kaart.

Heb je door het uitspelen van een kaart enkel recht op een van de zes “hof” activiteiten en niet op de bekwaamheid van de kaart zelf dan eindigt de beurt ook na het uitvoeren van de “Hof” activiteit.

Noot: bij de eerste uitgespeelde kaart kan de speler beslissen wat de waarde van het basisgetal X was.

Noot: “ herverdeel de ambtenaren” actie lokt geen bekwaamheid van kaarten uit.

fase 3 : Beloning voor de eenmaking (pag.12)

Wanneer alle spelers hun 6 kaarten hebben uitgespeeld eindigt fase 2 en begint de fase “beloning voor de eenmaking”

Beginnend met schrijven (ivoor) dan valuta (oranje) en uiteindelijk de wetten (bruin) wordt een beloning toegekend aan de speler die het meest heeft bijgedragen aan dat bepaalde aspect van de eenmaking (hij met de meeste eenmakingsmerkers in dat kleur)

De beloningen worden voorgesteld op een beloningszone op het speelbord

Aspect: voor elk aspect wordt de beloning voorgesteld op een rij

De ronde: elke ronde wordt voorgesteld door een kolom

- De spelers tellen de waarde op van hun “schrijven” (ivoorkleurige cilinders) waarbij de kleine 1 en de grote elk 3 waard zijn. Je moet minstens 1 merker hebben in dat kleur om in aanmerking te komen voor een beloning.
De speler met de hoogste waarde in het “schrijven” moet nu beslissen of hij al dan niet de beloning wil aanvaarden. In het geval hij de beloning aanvaardt dan moet hij in staat zijn deze beloning volledig te kunnen ontvangen.
- Aanvaardt hij de beloning dan moet hij alle ivoor kleurige cilinders afgeven en moet hij de beloning aannemen. Hij verplaatst zijn schijf van de huidige positie naar de huidige kolom (ronde) op het veld van de beloning welke hij juist heeft aanvaard
- Indien hij past (omdat hij niet kan of omdat hij de beloning niet wilt nemen) dan behoudt hij zijn cilinders, neemt geen beloning en verplaatst zijn schijf niet.
- Nadat een speler heeft gepast is de speler die de 2^{de} hoogste waarde bezit in de mogelijkheid om de beloning al dan niet te aanvaarden. Dit gaat zo verder totdat de beloning is toegekend of totdat iedereen heeft gepast.

Volgens dezelfde procedure wordt de beloning voor valuta (oranje) en wetten (bruin) verdeeld

Noot: een speler kan dus meer dan 1 beloning bekomen. In dat geval wordt zijn schijf op de meest recente beloningsplaats geschoven.

Gelijkheid (pag.12)

Bij gelijkheid :

- schijf in de beloningskolom – van boven naar beneden
- schijf in de huidige ronde kolom – van boven naar beneden

Nieuwe startspeler:

nadat alle drie de aspecten werden bekeken gaan alle schijven naar de “belonings”tabel en dit volgens hun huidige plaats. De speler wiens schijf op het hoogste veld staat is de startspeler voor de volgende ronde.

Noot: op het einde van het spel zal elk aspect van de eenmaking afzonderlijk worden gewaardeerd. Voor elk aspect worden er ZP gegeven volgens de meerderheid in dat kleur.

Mogelijke beloningen (pag. 13)

- de speler neemt 1 ambtenaar naar keuze uit zijn voorraad en plaatst die op zijn persoonlijk spelersbord in de gouverneurs zone in de regio aangegeven op het veld.
- De speler neemt 2 rode ambtenaren uit zijn voorraad en plaatst die op zijn persoonlijk spelersbord in de gouverneurs zone in de regio aangegeven op het veld.
- De speler neemt 2 grijze ambtenaren uit zijn voorraad en plaatst die op zijn persoonlijk spelersbord in de gouverneurs zone in de regio aangegeven op het veld.
- De speler neemt 2 werkers uit de algemene voorraad en plaatst die op zijn persoonlijk spelersbord in de werkerszone in de regio aangegeven op het veld. (onafhankelijk of er al ambtenaren aanwezig zijn) de graad van onrust verhoogt niet.
- De speler plaatst 1 gouverneur. Hij verwijdert geen ambtenaren. Gouverneurs die je als beloning hebt ontvangen in ronde 3 en 4 moeten op het speelbord geplaatst worden in 1 van de 2 aangegeven regio's en dit volgens keuze van de speler.
- De speler bouwt 1 muur. Hij verwijdert geen werkers
- De speler bouwt 1 paleis. Hij verwijdert geen werkers. Hij neemt ook geen “waarde -3” eenmakingmerker.

1^{ste} tot de 4^{de} ronde: na fase 3 wordt de ronde steen 1 stap naar rechts verschoven om aan te geven in welke ronde we nu zijn.

De ronde : na fase 3 eindigt het spel.

Opdrachten

Uiterst rechts op het speelbord zijn er 2 opdracht zones. Elke zone heeft 1 muur, 1 paleis en 1 gouverneur opdracht.

Elke tegel heeft 2 tot 4 symbolen (ofwel een regio of een muur symbool)

Om een opdracht te vervullen moet de speler minstens 1 overeenkomstig item (gouverneur, paleis of muur) op het speelbord hebben in elk van de locaties die door de symbolen worden aangegeven.

Bv om de opdracht te vervullen moet de speler 2 muren in de turkooizen muur hebben (in elke sectie 1) en een muur in de gouden muur.

Bv om de opdracht te vervullen moet de speler minstens 1 paleis in regio 1, 1 paleis in regio 2 en 1 paleis in regio 5 hebben

Op het einde van zijn beurt kan de speler aangeven dat hij 1 of meerdere opdrachten vervuld heeft. Voor elke vervulde opdracht plaatst hij een schijfje op het eerste vrije veld (van links naar rechts) op het desbetreffende opdrachtveld. Men kan slechts 1 schijf per veld plaatsen. Elke speler kan ook niet meer dan 1 schijf voor elke opdracht inzetten.

Einde van het spel

Na de 5^{de} ronde eindigt het spel. De speler ontvangt ZP

1. Meerderheid aan gouverneurs in elke regio
 - a. Meeste gouverneurs in een regio = 9 ZP + 3 ZP voor elke gouverneur in deze regio.
In het geval van gelijkheid worden de punten gedeeld door de betreffende spelers
2. Meerderheid aan “eenmakingsmerkers” in elk van de 3 aspecten
 - a. De speler met de meeste “schrijf” merkers scoort 5 ZP
 - b. De speler met de meeste “valuta” merkers scoort 6 ZP
 - c. De speler met de meeste “wetten” merkers scoort 7 ZP
De spelers verschuiven hun schijven niet bij gelijkheid wint die speler wiens schijf het hoogst staat op de “belonings –“ tabel
3. Voor hun schijven op de opdrachtzones
Voor elke zone gaat de speler na of hij 1,2 of 3 schijven in deze sector heeft.
Vervolgens scoort hij ZP
 - a. Het aantal ZP aangegeven onder zijn schijf als hij slechts één schijf in deze sector heeft
 - b. Dubbel zoveel ZP als aangegeven onder de 2 schijven in deze sector
 - c. Drie maal zoveel ZP als aangegeven onder de 3 schijven in een sector
4. De muren op het speelbord.