

Dschunke

Auteur: Michael Schacht

Uitgegeven door Queen Games, 2002

Vertaald door: Stijn Denoulet (spelclub Incognito, Waregem)

Op de drijvende Aziatische markten gonst het van de bedrijvigheid. Dicht bij elkaar liggen de dschunken die overvol geladen zijn met exotische waren uit de hele wereld. Over smalle houten planken gaan de kooplui en hun helpers tussen de boten heen en weer om aan te kopen voor de grote markt in de stad. Om het best zaken te doen, moeten ze op het juiste ogenblik op de juiste dschunke zijn. Enkel wie zijn acties gericht coördineert, slaagt erin de handelsheer met de meeste aanzien te worden.

Inhoud

- 1 spelplan
- 80 ladingsstrookjes in 4 kleuren
- 10 marktkaarten
- 3 markeringsstenen
- 30 speciale kaarten
- 8 voorraadkaarten
- 72 warenkaarten
- 3 kooplui
- 2 helpers
- 1 dschunke
- 1 overzichtskaart
- 1 overzichtsblad
- 1 bundel geld

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt

- de 20 ladingsstrookjes van een kleur
- de beide voorraadkaartjes van zijn kleur, die hij open voor zich neerlegt

De startspeler krijgt de rode dschunke.

De warenkaarten, kooplui, helpers en ladingsstrookjes worden op het spelbord gelegd zoals de afbeelding op het overzichtsblad weergeeft.

- Daarbij wordt bij 4 spelers een helper met de beeldzijde naar boven op het startveld naast 3/4 EN naast de 4 gelegd. Bij 3 spelers wordt slechts een helper naast de 3/4 gelegd, de andere helper gaat dan uit het spel.
- De marktkaarten worden geschud en als verdeckte stapel op het marktveld gelegd.
- De speciale kaarten met zwarte rugzijde worden geschud en in 4 gelijke verdeckte stapels op de velden aan de rechterzijde gelegd.
- De warensoorten worden op hun respectievelijke boot gelegd. Daarvan worden van elke warensoort 8 kaarten (bij 3 spelers: 6) genomen, geschud en verdekt over de spelers verdeeld. De spelers nemen hun 8 warenkaarten in de hand.
- De kooplui en ladingsstrookjes: zie overzichtsblad

Het geld en de 3 zwarte vierkante stenen worden naast het spelbord gelegd.

Speldoel

Wordt de beste handelsheer die meer winst maakt dan zijn concurrenten. Hiervoor moet je je lading als beste op de schepen positioneren (hiervan hangt je inkomen en warenopbrengst af) maar ook slim omgaan met kooplui en hun helpers.

Spelverloop

Er worden 10 ronden gespeeld. Elke ronde bestaat uit 6 fasen:

1. Marktkaart omdraaien en gebeurtenis
2. Spelersacties
3. Warenvoorraad nemen
4. Warenpoker
5. Verplaatsen figuren
6. Startspelerwissel

Fase 1: Marktkaart omdraaien en gebeurtenis

1. De startspeler dekt de bovenste kaart van de stapel marktkaarten open. (Deze geeft aan hoeveel geld men in fase 4 voor de waren kan verdienen).
Opmerking: direct na het omdraaien van de marktkaart kan de speciale kaart “Waren wisselen” ingezet worden.
2. Staan de helpers op een veld met een S (*Sonderkarte* – speciale kaart uitzoeken) of Y (*Yuan* – geld tellen), dan worden deze gebeurtenissen uitgevoerd.
 - Bij een S kiest iedere speler, beginnend bij de startspeler, een stapel speciale kaarten en zoekt een speciale kaart uit. Daarna legt iedere speler de stapel terug op hetzelfde veld.
 - Bij een Y telt iedereen zijn geld en maakt de som bekend.
(*uitgezonderd deze actie mag men zijn geld geheim houden*)

Fase 2: Spelersacties

Beginnend bij de startspeler voert elke speler precies 1 actie uit. Voor elke actie staat een koopman of een helper ter beschikking. Na het uitvoeren van een actie wordt de overeenkomstige koopman of helper omgedraaid, nu kan geen andere speler deze actie meer uitvoeren.

Actiemogelijkheden:

Elke koopman kan slechts op het schip waarop hij staat actief worden.

1. Laden van ladingsstrookjes:
Je mag 2 eigen ladingsstrookjes in de dschunke laden. Liggen er reeds 3 ladingsstrookjes naast elkaar, dan wordt een nieuwe laag gekruist op de vorige gelegd. Ladingsstrookjes worden nooit weggenomen, ze mogen weliswaar bedekt worden of door een speciale kaart verschoven worden.
2. Lading verzilveren:
Je krijgt per zichtbare eigen kist 1 yuan. Je krijgt altijd minstens 3 yuan, zelfs wanneer je op die dschunke geen enkele kist hebt.
3. Warenkaarten nemen:
Je krijgt per zichtbare eigen kist 1 warenkaart. Je krijgt altijd minstens 3 warenkaarten, zelfs wanneer je op die dschunke geen enkele kist hebt.
Wanneer die actie op de grijze dschunke uitgevoerd wordt, mag je warenkaarten van

verschillende dschunken nemen.

Is een warensort uitgeput, dan mag je één andere soort nemen.

4. Actie van de helper:

Het actieveld boven een helper geeft aan welke actie die helper kan uitvoeren. Een actie van een helper is enkel mogelijk op een van beide schepen waarop geen koopman staat.

Fase 3: Warenvoorraad nemen

Elke speler mag per voorraadkaart die voor hem ligt een willekeurige warenkaart nemen. Elke speler bezit aan het begin 2 voorraadkaarten, later kunnen er nog meer bekomen worden.

Fase 4: Warenpoker

Iedereen kiest een willekeurig aantal (ook nul) warenkaarten van één soort en legt ze met de hand verdekt op tafel. Iedereen legt ze gelijktijdig open. Nu wordt warensort per warensoort bekeken. Wie de meeste kaarten in een soort/kleur geboden heeft, krijgt geld van de bank: het bedrag staat aangegeven op de actuele marktkaart. De anderen krijgen voor deze warensoort niets en verliezen ook hun ingezette warenkaarten. Alle ingezette warenkaarten komen terug in de overeenkomstige dschunken. Bij gelijkstand wordt het geld verdeeld, naar beneden afgerond.

De warensoorten die zopas uitbetaald werden, worden met een zwarte vierkante steen bedekt. Zijn er nog 1 of meer warensoorten niet uitbetaald, dan wordt het bieden opnieuw uitgevoerd zoals hierboven beschreven, tot alle warensoorten aan bod kwamen of tot geen enkele speler nog kaarten heeft.

Wanneer een speler (per ongeluk of als bluff) meerdere soorten warenkaarten uitspeelt (of warenkaarten die al uitbetaald zijn), staat dit gelijk alsof hij geen enkele kaart uitspeelde. Hij neemt al zijn uitgespeelde kaarten terug in de hand.

Wanneer een warensoort op de markt geen cijfer maar een S aangeeft, mag de beste bieder een speciale kaart nemen (in de 10^e / laatste ronde mag hij 3 yuan in de plaats nemen). Hij neemt één stapel en zoekt daaruit een kaart.

Fase 5: Verplaatsen van figuren

De startspeler verplaatst de kooplui in uurwijzerzin naar de volgende dschunke. De helpers worden 1 veld verder naar rechts geschoven.

Bij het verplaatsen worden de figuren terug met de beeltenis naar boven gedraaid.

Fase 6: Startspelerwissel

De rode dschunke wordt in uurwijzerzin aan de volgende speler doorgegeven. De volgende ronde begint bij fase 1.

Einde van een spelronde

Het spel eindigt na 10 ronden. De marktkaarten zijn dan opgebruikt en de helpers zijn op het eind van de lijst beland.

Elke speler telt zijn geld tezamen:

- zijn cash geld
- zijn bonusbedragen op zijn speciale kaarten
- zijn speleinde bonus: 4 yuan per schip waarop minstens één eigen kist zichtbaar is, OF wie op alle vijf schepen minstens één eigen kist zichtbaar heeft, krijgt in totaal 25 yuan in plaats van 4 yuan per schip

De speler met het hoogste totaal heeft het tot beste handelsheer gebracht en wint het spel. Bij gelijkstand wint de speler die meest warenkaarten overhield.

Spelvariant

De spelopbouw verloopt anders:

- De 3 kooplui worden geschud en verdekt op 3 willekeurige dschunken gelegd.
- Iedereen neemt 3 ladingsstrookjes en geeft ze aan de linker buur.
- Beginnend bij de startspeler legt iedereen één ladingsstrookje op een dschunke, totdat alle strookjes verdeeld zijn. Per dschunke mogen maximaal 3 strookjes gelegd worden.
- De kooplui worden open gelegd en het spel begint.

Speciale kaarten

Kaarten met een “immer” worden direct na het trekken open voor de bezitter gelegd. Ze geldt permanent tot het speleinde.

Kaarten met “zusatzaktion” mogen één maal ingezet worden in fase 2 en verdwijnen daarna uit het spel. Per speler is slechts één extra actie per ronde toegelaten.

Bonuskaarten met “Bei Spielende” worden slechts bij de eindtelling opengelegd.

- “1 beliebige Warenkarte”: bijkomende voorraadkaart die in fase 3 elke ronde 1 willekeurige warenkaart opbrengt.
- “Tie-breaker”: is er gelijkstand bij warenpoker tussen de bezitter van deze kaart en een andere speler, dan wint de bezitter van deze kaart.
- “2 beliebige Karten”: in fase 1 na openleggen van de marktkaart mag je 2 eigen warenkaarten tegen 2 willekeurige wisselen.
- “1 eigener Ladungsstreifen”: je mag in fase 2 een eigen ladingsstrookje van een dschunke naar een andere dschunke bewegen.
- “8 yuan”: bij het speleinde krijg je 8 yuan bonus als je 4 of meer zichtbare eigen kisten hebt op de dschunke van het kleur vermeld op de kaart.
- “12 yuan”: bij het speleinde krijg je 12 yuan bonus als je 5 of meer zichtbare eigen kisten hebt op de dschunke van het kleur vermeld op de kaart EN 2 of meer zichtbare eigen kisten op de andere dschunke van het kleur vermeld op de kaart.