

## KATHAI

*Een gekruid kaartspel van Michael Andersch*

Adlung Spiele, 2000

Vrij vertaald door Roger Raat ([r.raat@bugelhajema.nl](mailto:r.raat@bugelhajema.nl))

Een kaartspel voor 3-5 spelers vanaf 10 jaar

Speeltijd: 30-60 minuten

### ***Inhoud***

- 5 koerskaarten;
- 5 goederenkaarten (zout, goud, zijde, specerijen, thee);
- 55 handelskaarten;
- 1 overzichtskaart;
- Spelregels.

### ***Spelconcept***

Kathai, een provincie in het oude China, was een belangrijk handelscentrum voor veel goederen in de tijd van Marco Polo. De handelaren maakten gebruik van de moeilijke route over land of van de gevaarlijke route over zee. In hun eigen land probeerden ze de gekochte goederen voor de best mogelijke prijs te verkopen.

### ***Speldoel***

De spelers proberen hun goederen voor de beste prijs te verkopen op de markt. Door de constant wisselende prijzen vraagt dit om het nodige inzicht. Als een bepaald type goederen is verkocht, dan zal hier een tijd lang geen vraag meer naar zijn. In deze situatie kan alleen goederenruil en omkoping de marktsituatie verbeteren.

### ***Vorbereiding***

- leg pen en papier gereed;
- sorteer de kaarten;
- schud de 55 handelskaarten. Iedere speler krijgt 3 handelskaarten. De overige kaarten wordt verdekt neergelegd in een trekstapel;
- leg de 5 koerskaarten in een rij in het midden van de tafel;
- schud de 5 goederenkaarten en leg ze onder de koerskaarten;
- nu liggen de kaarten voor je zoals afgebeeld in het voorbeeld in afbeelding 1 achter de Duitse spelregels.

### ***De kaarten***

- op de **handelskaarten** staan maximaal 3 goederen afgebeeld. Het kan daarbij maximaal om twee verschillende goederen gaan (zie afbeelding 2);
- op het onderste deel van de **koerskaarten** staat het minimum benodigde aantal dat nodig is van het goed op de goederenkaart eronder om het te kunnen verkopen (zie afbeelding 3). Het bovenste deel van de koerskaart geeft het aantal punten aan dat men kan behalen: het aantal uitgespeelde kaarten op tafel plus de bonus.
- de **goederenkaarten** geven door hun positie ten opzichte van de koerskaarten aan hoe ze op de markt verhandeld kunnen worden. *Voorbeeld: in afbeelding 1 is zijde het meest waardevolle goed, terwijl specerijen op het moment niet verkocht kunnen worden.*

## **Het spel**

- de jongste speler begint en daarna gaat het spel met de wijzers van de klok verder;
- Als een speler aan de beurt is trekt deze eerst een kaart van de verdeckte trekstapel en kiest vervolgens **één** van de volgende vijf acties uit (*uitzondering: een speler mag niet meer dan 7 kaarten bezitten op enig moment. Als een speler al 7 kaarten heeft, trekt hij geen kaart van de trekstapel, maar kiest gelijk uit één van de vijf acties*):

### **A. Verhandelen (ruilen) van goederen**

- een speler kan elke willekeurige combinatie van goederen verhandelen met één of meer medespelers. Op deze wijze kan een speler zelfs twee kaarten of meer ontvangen of vice versa. Wel geldt hier ook dat je maximaal maar 7 kaarten in je handen mag hebben. *Voorbeeld: de speler die aan de beurt is vraagt: "Heeft iemand zout voor mij? Ik geef er twee goud voor."*
- regel is dat alleen de speler die aan de beurt is kan onderhandelen. Deze speler bepaalt ook wanneer deze handelsfase beëindigd is.
- als de speler geen goederen met iemand wil verhandelen of als er geen goederen zijn om te verhandelen, dan mag de speler een eigen kaart verdeckt onder de trekstapel leggen en een nieuwe kaart trekken. De volgende speler is dan aan de beurt.

### **B. Verkopen van goederen**

- de speler kiest één van de type goederen uit en legt het benodigde aantal goederen (zie koerskaart) door middel van handelskaarten open op tafel. De speler moet het minimum aantal benodigde goederen neerleggen om deze actie uit te voeren, maar mag wel meer goederen neerleggen dan de minimum benodigde hoeveelheid. De goederen op de handelskaart(en) die niet geselecteerd zijn, spelen geen rol.
- de score wordt nu bepaald aan de hand van de koerskaart voor het betreffende goed (aantal neergelegde handelskaarten + bonus);
- de markt voor dit goed is nu verzadigd en de betreffende goederenkaart wordt onder de "onverkoopbare" koerskaart neergelegd (met kruis erop). De overige goederenkaarten schuiven door naar links om het gevallen gat te vullen (zie afbeelding 4);
- de speler houdt één van de net verkochte handelskaarten verdeckt voor zich liggen (de hoeveelheid en het type goed op deze kaart zijn niet langer meer van belang). De overige handelskaarten komen op een afzonderlijke aflegstapel en zijn daarmee uit het spel. De behouden kaart(en) die voor je liggen, kunnen gebruikt worden als **ruilkaarten** bij **omkoping** of voor het **verkrijgen van extra handelskaarten**. *Voorbeeld (afbeelding 1): de speler kiest zout. De bijbehorende koerskaart geeft aan dat er minstens 5 stuks zout moet worden aangeboden. De speler legt 4 handelskaarten neer met daarop in totaal 7 zoutsymbolen. De speler scoort dan de volgende punten: 4 (aantal kaarten) + 2 (bonus op koerskaart)=6 punten.*

#### **Belangrijk:**

Er wordt steeds maar één goed tegelijk verkocht. Dit betekent dat op handelskaarten met daarop meerdere goederen de speler duidelijk moet aangeven welk goed wordt verkocht. De andere goederen op deze kaart(en) spelen verder geen rol. Van het goed dat wordt verkocht, hoeft de speler niet alle handelskaarten met dit goed erop in zijn hand af te geven. Het gaat erom dat in ieder geval de minimum benodigde hoeveelheid wordt afgegeven.

### **C. Omkopen**

- de speler legt een handelskaart uit de hand of één van zijn/haar *ruilkaarten* (zie verkopen van goederen) onder twee naast elkaar gelegen goederenkaarten en verandert de prijs ervan (zie afbeelding 5). Op deze wijze wisselen de goederenkaarten van plaats en wordt de waarde van het ene goed verhoogt en van het andere goed verlaagd;
- om aan te geven dat de laatst gepleegde omkoopactie niet kan worden teruggedraaid blijft de gespeelde 'omkoopkaart' op de twee goederenkaarten liggen, totdat een andere omkoping wordt gedaan of een goed wordt verkocht. Het type goed en de hoeveelheid goederen die op de 'omkoopkaart' staan, zijn verder niet van belang bij deze actie.

### **D. Extra handelskaarten verkrijgen**

- De speler plaatst een *ruilkaart* (zie verkoop van goederen) op de aflegstapel en krijgt daarvoor de bovenste handelskaart van de trekstapel terug. Deze actie mag alleen uitgevoerd worden als een speler minder dan 7 kaarten heeft (spelers mogen maar maximaal 7 kaarten op de hand hebben op enig moment!);

### **E. Passen**

- De speler voert deze beurt geen actie uit.
- als een speler één van de bovenstaande vijf acties heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.

### ***Einde van het spel***

- op het moment dat de trekstapel op is en elke speler daarna nog twee keer aan de beurt is geweest, eindigt het spel met degene die de laatste handelskaart van de trekstapel heeft getrokken.

***Uitzondering:*** als een speler de laatste handelskaart van de trekstapel pakt met de actie 'extra handelskaarten verkrijgen', dan eindigt het spel nadat de speler aan zijn/haar rechthand voor de tweede keer aan de beurt is geweest. De speler zelf komt dan dus na het trekken van de laatste handelskaart nog maar één keer aan de beurt.

- de speler met de meeste punten is de winnaar. Hebben meerdere spelers evenveel punten, dan wint daarvan degene met de meeste *ruilkaarten*.

## OVERZICHTSKAART:

Opbouw van een spelbeurt

**Kaarten trekken** (maximaal 7 kaarten op de hand),  
**Vervolgens** één van de volgende acties uitvoeren:

### A) Ruilhandel

- willekeurige kaartenruil met medespelers, houdt rekening met voorwaarde van maximaal 7 kaarten;
- als geen handel tot stand komt, mag je een eigen handelskaart onder de trekstapel leggen en daar de bovenste kaart van de trekstapel voor terugpakken.

of

### B) Goederen verkopen

- handelskaarten van een bepaald goed in de benodigde minimale hoeveelheid neerleggen;
- één van de afgegeven kaarten behouden als *ruilkaart* en voor je neerleggen;
- winstpunten= aantal afgelegde kaarten + bonus op koerskaart bij het betreffende goed;
- de betreffende goederenkaart onder de 'onverkoopbare' koerskaart leggen;
- eventueel de 'omkoopkaart' verwijderen.

of

### C) Omkopen

- twee goederenkaarten verwisselen door het spelen van een handelskaart uit de hand **of** door het spelen van een *ruilkaart*;
- de uitgespeelde kaart op de twee aangrenzende goederenkaarten leggen die men wil verwisselen.

of

### D) Extra handelskaarten verkrijgen

- een *ruilkaart* afgeven;
- de bovenste handelskaart van de trekstapel nemen.

of

### E) Passen

- De speler voert geen actie uit.

Vervolgens is de speler aan de linkerhand aan de beurt.