

SPELREGELS DIE SEIDENSTRAßE

Voor 2-7 spelers, vanaf 10 jaar.

"Vrij vertaald door Rob & Det (Meppel, Nederland) - RobDet@zonnet.nl "

Hoe de zijde naar Europa kwam, of: de inleiding

In het jaar 1225 keert de Venetiaan Marco Polo van zijn grote ontdekkingsreis uit het verre en raadselachtige China terug. Wat hij van daar weet te berichten, is zo overweldigend, zo fantastisch en avontuurlijk, dat men hem haast niet kan geloven. Maar de kostbare goederen die hij meebrengt, overtuigen zelfs de verwendste en wantrouwigste Venezianen.

Ieder wil een kostbaar stuk uit China bezitten, zodat er al snel een handel begint. Over de Zijdenstraat - de legendarische handelsweg, die China met Europa verbindt - brengen de handelaren uitgelezen kostbaarheden hierheen - vooral waardevolle zijde, die men buiten China niet vervaardigen kan.

Maar de weg, die aan de Gobi Woestijn, langs de grote handelssteden Xi'an, Samarkand, Buchara, Bagdad en Byzanz naar Venetië, voert, is gevaarlijk. Zo zijn de handelaren onderweg erg op elkaar aangewezen, maar dat hindert hen niet om de anderen met de goede tactiek en een spootje geraffineerdheid te bedriegen. Vooral op de bazaars en in de grote handelssteden, die de Zijdenstraat omzomen. Wie die als eerste bereikt, kan de meest winstdragende winkels maken en de meeste onzen zilver voor zich boeken - heel bijzonder aan het doel van de reis in Venetië.

Welke reisbagage men op de Zijdenstraat gebruikt, of: het speelmateriaal

- * 1 speelbord: de 80 velden daarop komen overeen met 8.000 mijlen, of anders: één speelveld is 100 mijl
- * 7 speelfiguren: in de kleuren wit, geel, blauw, paars, groen, rood en oranje.
- * 18 speelstenen: 14 in de kleuren van de speelfiguren en extra 4 zwarte als markeringsstenen.
- * 48 bewegings- en 7 bazaarkaarten
- * deze spelregels

Hoe het op de Zijdenstraat toegaat, of: speelidee en speeldoel

Op hun reis van Xi'an naar Venetië brengen de spelers (natuurlijk bedoelen we daarmee ook de speelsters) hun kooplui met behulp van de bewegingskaarten vooruit. Daarbij komen de kaarten niet alleen aan hen zelf ten goede, maar ook aan de concurrentie - de goede kaarten net zoals de slechte. Bij de moeilijkheden bij de voortbeweging, komen nog handelssteden en bazaren, waar men lang voor het doel van de reis al de ene of het andere zaak kan doen. Hier geldt, zo mogelijk vooraan te zijn: want wie aan het eind de meeste onzen zilver in zijn zakken heeft, wint. En dat hoeft niet altijd de eerste te zijn...

Welke reisvoorbereidingen die kooplui moeten treffen, of: de speelvoorbereiding

- * Het speelbord uitleggen, de bazaarkaarten sorteren en de bewegingskaarten schudden. Iedere speler krijgt drie stuks bewegingskaarten, de rest komen als een gedekte stapel naast het bord.
- * Op het eerste veld van de Bazaar-aangever, dat is de tabel links boven op het speelbord, komt één van de zwarte markeringsstenen; een andere komt als mijlsteen naast het eerste oranjekleurige veld van de reisroute, dat is de eerste handelsstad.
- * Iedere speler krijgt een bazaark kaart, die hij open voor zich neerlegt, een speelfiguur en de daarbij horende speelstenen. Eén speelsteen komt op het veld "10" van de onzenteller, dat is de lijst die rondom het bord gaat. Iedere speler heeft dus bij de aanvang van de reis tien onzen zilver in zijn reiskas. Zijn andere speelsteen legt iedere speler open voor zich neer, zodat men altijd een overzicht heeft, wie met welke kleur speelt. Overgebleven bazaark kaarten worden door de stapel bewegingskaarten geschud.
- * Wie in het noorden van het speelbord zit, begint. Deze speler en zijn linker buurman zetten ieder één van de beide overige zwarte markeringsstenen op het veld van hun kleur in de windroos.
- * De speelfiguren komen om de beurt op de startvelden (naar keuze op A, B of C), de startspeler begint daarmee.

Welke avonturen men op de Zijdenstraat beleeft, of: het speelverloop

De reis verloopt met de klok mee. Wie aan de beurt is, gebruikt altijd één van zijn kaarten. Deze brengt altijd verschillende akties teweeg, waarin men de volgende drie mogelijkheden onderscheid:

- A. De eigen koopman bewegen.
- B. De beweging op een andere koopman overdragen.
- C. Een bazaar uitroepen.

A. De eigen koopman bewegen.

De speler legt één van zijn drie handkaarten open voor zich neer, leest hem voor en volgt zijn aanwijzing op (meer daarover komt later). Na zijn beurt blijft de kaart voor hem liggen. Maar: heeft men al drie kaarten voor zich liggen, dan moet men uiterlijk op dat moment voor één van de beide andere mogelijkheden kiezen (**B.** of **C.**). Hij kan dan dus niet zijn eigen koopman bewegen. Na het uitspelen van de kaart wordt een nieuwe handkaart van de bewegingskaartenstapel getrokken. Is dat een bazaarkaat, dan wordt die meteen opzij gelegd en de markeringssteen op de bazaar-aangever wordt doorgeschoven naar het volgende getal, zonder dat een bazaar wordt uitgeroepen. Om als nog drie handkaarten te hebben, trekt de speler nogmaals een kaart.

B. De beweging op een andere koopman overdragen.

Kaarten die voor iemand liggen, kunnen op andere kooplui worden overgedragen. El wel op één van de twee kooplui wiens kleur op de windroos gemarkeerd is. Wie van de twee dat zal zijn, bepaalt degene die de kaart uitspeelt (is men zelf echter één van de twee gemarkeerde kleuren, dan kan de kaart alleen op de andere koopman worden overgedragen).

De aanwijzing op de kaart geldt nu voor de benoemde speler. Deze leest de kaart voor en beslist ook, welk alternatief er gebruikt zal worden, wanneer de kaart meerdere mogelijkheden aanbiedt. Na het zetten, zet hij bovendien de markeringssteen van zijn veld op de windroos naar het volgende vrije veld met de klok mee en markeert daarmee zo een andere speler. Velden van kleuren die niet in het spel meedoen, worden daarbij overgeslagen. Aanluitend legt hij zijn kaart op de openliggende aflegstapel.

Speelt men een bewegingskaart uit, moet men die aanwijzingen volgen. Maar bijzondere omstandigheden, die iemand bij de handel op de Zijdenstraat kan overkomen, verlangen ook *bijzondere regels voor het uitvoeren van de bewegingskaarten (A/B).*

1. De paarden zijn uitgeput, of: de 10-veldenregel.

Het kan eens gebeuren, dat een bewegingskaart een koopman meer dan tien velden vooruit laat bewegen. Dat is ondubbelzinnig te veel. Wordt zo'n kaart uitgespeeld, dan mag de betreffende speler om die reden slechts tien velden zetten, ook als de inhoud van de tekst dan niet exact wordt uitgevoerd.

Veroorzaakt een kaart een beweging van meer dan tien velden terug, dan is hij in deze situatie werkloos en mag niet worden gespeeld.

2. Overmacht, of: de werkzaamheidsregel.

In principe mogen alleen kaarten worden uitgespeeld die voor een beweging zorgen. Soms komt het echter voor dat door de aanwijzing op een kaart, geen koopman kan worden bewogen. Zo'n kaart kan pas gespeeld worden, als de speelsituatie is veranderd. Biedt zo'n kaart meerdere alternatieven, dan mag natuurlijk ook "geen werkloze" mogelijkheid gekozen worden.

Uitzondering van de regel: kan een speler noch zichzelf, noch een andere koopman bewegen, dan mag hij bij uitzondering een werkloze kaart voor zich neerleggen of één van de voor hem liggende kaarten afgeven. Zoals altijd mogen ook hier in geen geval meer dan drie kaarten voor hem liggen.

3. Met de karavaan onderweg, of: de groepenregel.

Gezelliger of zekerder komt men op de Zijdenstraat vooruit, als men zich bij andere kooplui samen tot een karavaan aansluit. Bij enkele kaarten heeft de speler daarom de keus, of hij alleen, met z'n tweeën of met z'n drieën reist. Voorwaarde daarvoor is, dat de figuren, die bewogen zullen worden, een samenhangende groep vormen; dus gemeenschappelijk op één veld of meerdere velden achter elkaar staan.

Bovendien moet de speler, die de kaart uitspeelt, of degene voor wie de kaart uitgespeeld wordt, in ieder geval in bij deze groep zijn.

Welke aanwijzing voor welke groepengrootte geldt, geven de Romeinse cijfers op de kaarten aan (zie voorbeeld bladzijde 7).

4. Van begin tot einde, of: de bestemmingsregel.

Staat op een bewegingskaart de tekst voor "de voorste" of "de laatste" en zijn er meerdere "vorsten" of meerdere "laatsten", dan beslist de speler die deze kaart uitspeelt, voor wie de tekst gaat gelden.

Uitgeputte paarden, bliksem en donder en het zetten in een karavaan... mooi en goed, maar laten we niet het eigenlijke doel van onze reis vergeten: onze zaken. Aan de zilveronzen komt men in de grote handelssteden (dat zijn de oranjekleurige velden) of tussendoor, als men met zijn bazaarkaat een bazaar uitroept. Dat levert in het begin geen grote winsten op, maar met weinig waren, komt men ook sneller vooraan. Later, als men Venetië nadert, worden de winsten hoger, maar men moet echter daarvoor ook eventueel een omweg van een paar honderd mijlen op de koop toe nemen...

C. Een bazaar uitroepen.

Vanaf de tweede ronde kan iedere koopman door het uitspelen van zijn bazaarkaat een bazaar uitroepen. Dat betekent dat je het slim moet uitrekenen, omdat iedere speler slechts één keer tijdens het gehele spel een bazaar kan uitroepen. (Het kan zijn dat door de bazaarkaarten in de kaartenstapel bazaars worden overgeslagen, zodat niet iedere koopman een bazaar kan uitroepen, zie ook punt A.)

Op een bazaar maken alleen de drie kooplui winst, die voorop lopen. Hoeveel onzen zilver je daarbij verdient, staat op de bazaarkaat (de Romeinse cijfers geven de positie van de kooplui aan). Hoe later een bazaar uitgeroepen wordt, des te meer onzen zilver het oplevert. Wie winst maakt, zet zijn speelsteen op de onzenteller een overeenkomstig aantal vakjes vooruit - elke ons is één veld. Aansluitend zet degene die de bazaar heeft uitgeroepen, zijn koopman. Het aantal mijlen staat eveneens op de bazaarkaat. Algemeen geldt, hoe meer bazaars al uitgeroepen zijn, des te minder mijlen men voorwaarts mag. Wie zijn bazaarkaat dus laat uitspeelt, krijgt wel veel onzen zilver, maar moet daarvoor wel eventueel nog een omweg op de koop toenemen en terugzetten.

Delen meerdere kooplui een plaats, dan wordt het gemiddeld aantal onzen zilver aan de spelers uitgedeeld. Hierbij wordt naar beneden afgerond.

Wie een bazaar heeft uitgeroepen, geeft zijn bazaarkaat daarna af en zet de markeringssteen op de bazaar-aangever één veld verder.

Van Xi'an naar Venetië. De weg naar het doel is lang en moeilijk. En alleen via de handelssteden, die de weg omzomen, is het te bereiken. Zodra een koopman deze oranjekleurige velden bereikt, of daar overheen komt, doet hij zaken: de eerste krijgt afhankelijk van de handelsstad 10, 12, 14 of 20 onzen. Hoeveel de volgende geplaatste kooplui krijgen, staat telkens naast de velden op de tot de handelsstad behorende berm. Aansluitend komt de mijlsteen op de volgende handelsstad richting Venetië om te verhinderen dat tweemaal onzen voor één stad worden vergeven (zie voorbeeld bladzijde 9).

Hoe men zijn winst- en verliesrekening maakt, of: het speeleinde

Zodra een koopman Venetië bereikt (of daar overheen gaat), is de reis ten einde. Maar om te winnen is het niet voldoende simpelweg de eerste te zijn. Hier wint, wie in totaal de meeste onzen zilver voor zich boeken kon. En zo wordt er gerekend:

De eerste koopman krijgt 20 onzen, de anderen overeenkomstig de aangiften in de berm.

Wie nog kaarten voor zich heeft liggen, heeft pech; afhankelijk van hoeveel kaarten hij nog voor zich heeft liggen, levert het nog verlies op de onzenteller op (bazaarkaarten tellen niet mee):

Aantal kaarten:	0	1	2	3
Te betalen onzen:	0	1	3	6

Overeenkomstig het aantal te betalen onzen, zet iedere speler zijn onzenteller terug. Wie nu nog voorop ligt, heeft de reis op de Zijdenstraat gewonnen. *Hartelijke gefeliciteerd.*

Welke bijzonderheden de kooplui op de Zijdenstraat kunnen tegenkomen, of: speciale regels voor twee of drie spelers

Bij twee of drie spelers worden handelsgezelschappen gevormd: twee spelers reizen telkens met drie en drie spelers telkens met twee kooplui. Wie aan de beurt is, kan iedere keer beslissen, met welke van zijn figuren hij wil zetten, als hij een kaart voor zich aflegt. Onzen krijgt hij echter alleen voor het totale gezelschap, niet voor de enkele figuren. En wordt er op een kaart van een vreemde koopman gesproken, dan is ook een vreemde bedoeld; dus de koopman van een ander gezelschap.

Iedere speler krijgt twee bazaarkaarten, maar mag niet twee bazaars achter elkaar uitroepen. Tussen zijn beide bazaars moet minstens een tegenstander een bazaar hebben uitgeroepen (of er wordt een bazaarkaart uit de stapel getrokken en de markeringssteen op de bazaar-aangever is overeenkomstig verplaatst). Roept een speler een bazaar aan, dan mag hij de beweging willekeurig over zijn kooplui verdelen.

In de handelssteden worden de onzen pas vergeven, als alle kooplui van één handelsgezelschap de stad hebben bereikt. Daarbij levert het alleen onzen op voor telkens de slechtst geplaatste figuren van een groep. Behalve aan het doel (Venetië); daar worden aan alle kooplui onzen vergeven. Het spel eindigt zodra de eerste in Venetië aankomt; er wordt ook als anders afgerekend.

Bij twee spelers moet men bij het verzetten van de markeringssteen op de windroos erom denken, dat voor ieder handelsgezelschap één kleur wordt gemarkeerd. Men verzet dus de steen altijd naar de volgende eigen kleur.

Bij drie spelers geldt: zijn de beide eigen kleuren met de markeringssteen op de windroos gemarkeerd, dan mag de speler bij actie B (een beweging overdragen) een vreemd gezelschap bepalen. de speler heeft dan de keus voor welke koopman de gespeelde kaart zal gelden.

Wat de moeite waard is, of: een tip voor de vroege bazaars

Ook als er bij de vroege bazaars slechts relatief weinig zilveronzen te verdienen valt, kan het de moeite waard zijn. Vooral dan, als men daardoor een handelsstad bereikt.