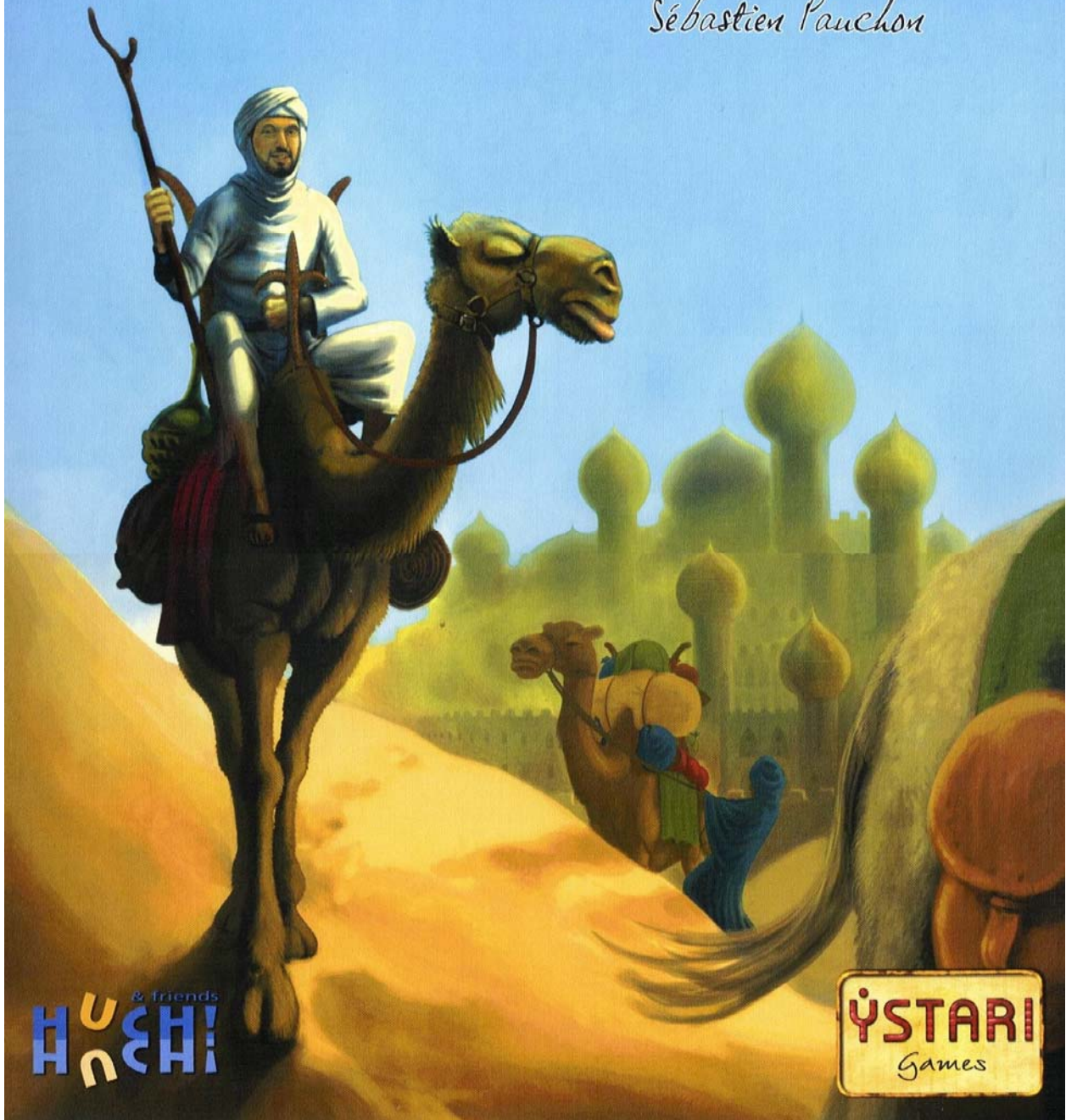


# Yspahan

*Sébastien Pauchon*



**HUCH!**  
 & friends

**YSTARI**  
 Games

Yspahan  
Ystari, 2006  
Sébastien PAUCHON  
3 - 4 spelers vanaf 8 jaar  
± 90 minuten

# Spelmateriaal

- ➡ 1 stadsplan
- ➡ 1 dobbelsteenbord en 1 karavaanbord
- ➡ 4 spelersborden ongeveer 100 stenen (**goederen**) in 4 kleuren (**rood, geel, blauw, groen**)
- ➡ 2 witte stenen (**een dagmarker en een weekmarker**)
- ➡ 1 witte opzichterfiguur en 1 zwarte startspelerfiguur
- ➡ ongeveer 25 kamelen en 25 gele houten schijven (**goudmunten**)
- ➡ 9 witte en 3 gele dobbelstenen
- ➡ 18 kaarten
- ➡ 1 speloverzicht
- ➡ 1 handleiding

## Inleiding

Er was eens ...

We bevinden ons in het jaar 1598. Yspahan (uitgesproken als *Isfahan*) werd de hoofdstad van het Perzische rijk. De machtige stad, in het centrum van de wereld, beleefde nu een culturele en economische bloeiperiode. Uiteraard willen ook de dorpen en steden uit de omgeving mee profiteren van deze ontplooiing.

Veel karavanen, met goederen en edelstenen beladen, maken zich klaar voor de barre tocht door de woestijn, op zoek naar een fantastische toekomst..

## Doel van het spel

De spelers kruipen in de rol van kooplieden die handel drijven met Yspahan. De opzichter van de sjahs komt in de buurt en van deze gelegenheid wil men gebruik maken. Zo kunnen de spelers punten verzamelen door hun goederen te leveren aan verschillende winkels, aan te sluiten bij de karavanen en diverse gebouwen op te richten. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste punten.

## Spelvoorbereiding

### **OPMERKING**

*Afhankelijk van het aantal spelers (3 of 4) moet er gelet worden op het overeenkomstige hoofdstuk aan het einde van deze handleiding om de spelvoorbereiding aan te passen.*

- ➡ Het stadsplan, het dobbelsteenbord, het karavaanbord en de spelersborden worden, zoals is te zien op de afbeelding op de volgende pagina, op de tafel gelegd. De witte opzichter staat op het kruispunt van de straten op het stadsplan. De dobbelstenen worden naast het dobbelsteenbord gelegd. De dagmarker en de weekmarker worden op de desbetreffende velden van het stadsplan gelegd.
- ➡ De goudmunten en de kamelen worden uitgesorteerd en klaargelegd. Zij vormen de algemene voorraad. De kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en als verdekte stapel naast de goudvoorraad gelegd.
- ➡ Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de daar bijbehorende stenen en het spelersbord. Eén steen wordt als puntenmarker op het veld 0 van de scoretabel op het stadsplan gelegd. Bovendien ontvangt iedere speler 2 goudmunten.
- ➡ De oudste speler begint en ontvangt de zwarte startspelerfiguur.

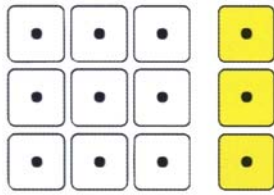


## A. Het stadsplan



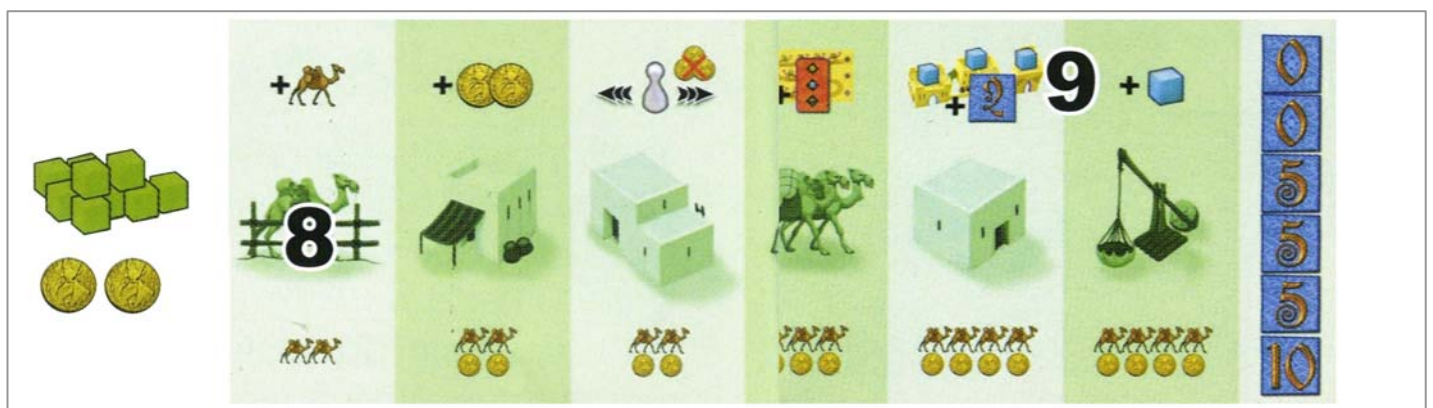
- De stad is onderverdeeld in vier stadswijken (1): de wijk van de kist, de wijk van de zak, de wijk van de amfoor en de wijk van het vat. De vier stadswijken worden van elkaar gescheiden door de straten waarop zich de opzichter beweegt (2). In elke stadswijk zijn er bazaars (verzameling van winkels) in verschillende kleuren (in de stadswijk van de kist is er bijvoorbeeld een gele, een blauwe en een paarse bazaar).
- Rondom het stadsplan loopt de scoretabel (3) en bovenaan links bevindt zich de weekmarker (4) en de dagmarker (5).
- Aan het einde van iedere week levert elke bazaar, die door een speler volledig werd bevoorrad, punten op (6).

## B. Het dobbelsteenbord



- Aan het begin van iedere dag gooit de startspeler de dobbelstenen en verdeelt de dobbelstenen, overeenkomstig hun waarde, op het dobbelsteenbord.
- In de spelersvolgorde kiest daarna iedere speler een groep van dobbelstenen uit en voert één van de acties uit die aan de gekozen groep is toebedeeld **(7)**.
- Deze acties maken het voor de spelers mogelijk om stenen in de winkels van de stad te plaatsen, de opzichter te bewegen, kaarten te trekken, kamelen en goud te nemen.

## C. De spelersborden



- Aan het einde van zijn speelbeurt heeft iedere speler de mogelijkheid, goud en kamelen in te zetten, om een gebouw op te richten **(8)**.
- Deze gebouwen leveren punten op en maken het de spelers mogelijk om voor de resterende duur van het spel gebruik te maken van specifieke capaciteiten **(9)**.

## D. Het karavaanbord



- Telkens de opzichter beweegt, eindigt zijn beweging voor een winkel **(10)**, af en toe ook voor twee winkels **(11)**. Als zich in de winkel goederen bevinden van één speler dan wordt de steen naar de karavaan overgeheveld **(12)** en hij levert zijn bezitter punten op **(13)**.
- Aan het einde van iedere week wordt de karavaan gewaardeerd en dat levert de spelers punten op. Beslissend hierbij is het aantal goederen dat een speler bezit alsook zijn positie op het karavaanbord **(14)**.

## Het spelverloop

Het spel is opgedeeld in **drie weken**. Iedere week bestaat telkens uit **zeven dagen** (dus zeven rondes). Op elke dag is iedere speler **welgeteld éénmaal** aan de beurt.

## Een speelronde

Een speelronde komt overeen met één dag.

Een dag is onderverdeeld in twee fases:

↪ **I. Dobbelen**

↪ **II. Acties van de spelers**

### I. Dobbelen

- ⇒ De **startspeler** neemt de negen witte dobbelstenen. Hij kan bij dit aantal één, twee of drie gele dobbelstenen erbij nemen op voorwaarde dat hij telkens **één goudmunt per gele dobbelsteen** betaalt.
- ⇒ De startspeler dobbelt (de negen witte dobbelstenen en de eventuele gele dobbelstenen waarvoor hij heeft betaald) en sorteert de dobbelstenen naar hun getalwaarde (de kleur speelt hierbij geen rol). Hij vormt dus telkens een groepje van gedobbelde enen, een groepje van gedobbelde tweeën, een groepje van gedobbelde drieën ... enzovoort.
- ⇒ Daarna legt de speler de dobbelsteengroepen op het dobbelsteenbord. Hij **begint** met de dobbelsteengroep met de **laagste waarde** en neemt als **laatste** de dobbelsteengroep met de **hoogste waarde**.

⇒ Het dobbelsteenbord wordt veld na veld opgevuld, van onder naar boven. De dobbelstenen met de laagste waarde worden dus altijd op het onderste veld gelegd (kamelenveld). De dobbelstenen met de tweede laagste waarde worden op het veld met de zak geplaatst ... enzovoort.

### Bijzonderheid

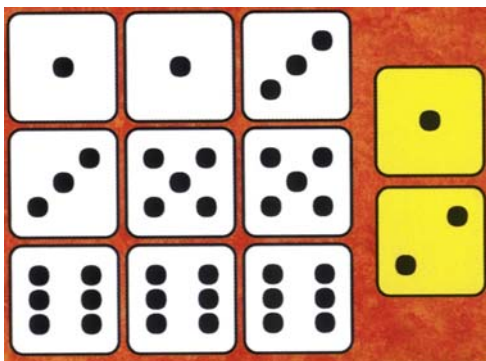
De dobbelsteengroep met de **hoogste waarde** wordt altijd op het **goudveld** (helemaal bovenaan) geplaatst. Zo kan het dus gebeuren dat sommige velden van het bord niet worden belegd.

### OPMERKING

*Op basis van deze 'verdeelmethode' wordt de stadswijk die zich helemaal bovenaan bevindt (de stadswijk van de amfoor) minder vaak bediend. Anderzijds worden het kamelenveld en het goudveld bijna altijd belegd. Als er bijvoorbeeld alleen tweeën en vijven worden gedubbeld dan worden de tweeën op het kamelenveld gelegd en de vijven op het goudveld. De kans is uiterst klein dat alle dobbelstenen hetzelfde cijfer hebben. In dat geval worden alle dobbelstenen op het kamelenveld gelegd.*

### ⇒ Gele dobbelstenen

Na de actie van de startspeler (zie fase II) wordende gele dobbelstenen van het bord verwijderd. Het kan gebeuren dat daardoor enkele velden leeg zijn. Van de gele dobbelstenen profiteert alleen de startspeler.



### Voorbeeld

Blauw is de startspeler. Vóór hij dobbelt, beslist hij om twee goudmunten aan de bank te betalen om aan de negen witte dobbelstenen nog twee gele dobbelstenen toe te voegen. Blauw dobbelt en hij behaalt het hierboven afgebeelde resultaat.

### Vervolg voorbeeld

Blauw sorteert de dobbelstenen volgens hun waarde en plaatst ze op het bord. De drie enen komen op het kamelenveld. Daarna legt Blauw de twee op het zakveld, de beide drieën op het vatveld en de beide vijven op het kistveld. De drie zessen worden op het goudveld geplaatst. Op het amfoorveld ligt niets.

Nadat Blauw zijn actie heeft uitgevoerd, worden de gele dobbelstenen verwijderd. De gele dobbelstenen kunnen door de andere spelers niet worden benut.



## II. Acties van de spelers

Te beginnen met de startspeler en daarna om de beurt, met de wijzers van de klok mee, kan iedere speler tot twee acties uitvoeren:

- **A.** Een dobbelsteengroep kiezen (verplichte actie)
- **B.** Een gebouw oprichten (optionele actie)

### A. Een dobbelsteengroep kiezen

De speler verwijdert een groep van dobbelstenen van het dobbelsteenbord. Dit betekent dat de volgende spelers deze groep niet meer kunnen benutten. Afhankelijk van het gekozen veld kan de speler dan één van de drie acties uitvoeren die voor deze groep ter beschikking staan.

#### **OPMERKING**

*Enkel de eerste actie hangt af van het gekozen veld. De beide andere acties (bewegen van de opzichter of trekken van een kaart) zijn bij elk veld te gebruiken.*

#### **ACTIES**

##### **Kamelenveld**

- kamelen nemen
- opzichter bewegen
- kaart trekken

##### **Goudveld**

- goud nemen
- opzichter bewegen
- kaart trekken

##### **Stadswijk** (kist, zak, amfoor, vat)

- winkels in de stadswijk bevoorraden
- opzichter bewegen
- kaart trekken

#### **KAMELEN NEMEN**

De speler neemt zo veel kamelen uit de algemene voorraad als het aantal dobbelstenen dat zich op het kamelenveld bevindt. Hij zet de kamelen naast zijn spelersbord.

#### **GOUD NEMEN**

De speler neemt zo veel goudmunten uit de algemene voorraad als het aantal dobbelstenen dat zich op het goudveld bevindt. Hij legt de goudmunten naast zijn spelersbord.

#### **WINKELS IN DE STADSWIJK BEVOORRADEN**

De speler neemt zo veel stenen uit zijn persoonlijke voorraad als het aantal dobbelstenen dat zich in de gekozen groep bevindt. Daarna legt hij deze stenen in enkele winkels van het de desbetreffende stadswijk (de stadswijk waarin zijn dobbelsteengroep was geplaatst).

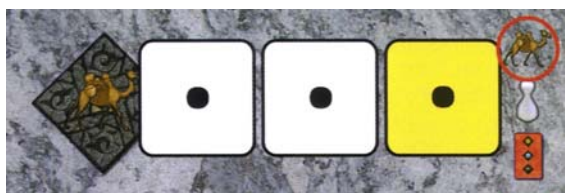
#### **OPMERKING**

*Een speler kan de actie 'winkels bevoorraden' niet kiezen als alle winkels van de stadswijk al vol zijn of door een andere speler zijn bezet (zie verder onder 'Onmogelijke acties').*

## Stenen in de winkels plaatsen

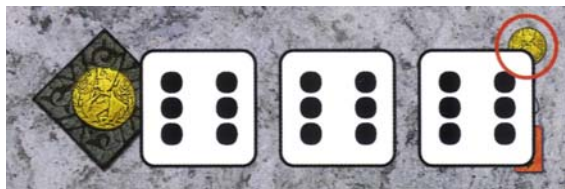
In elke stadswijk zijn de winkels gegroepeerd in bazaars. Binnen één stadswijk behoren alle winkels van dezelfde kleur tot één bazaar.

- In elke winkel kan maar één steen worden gelegd.
- Als er in een bazaar al enkele winkels door een andere speler bezet, kunnen in de overige winkels van deze bazaar geen eigen stenen worden geplaatst.
- Als men in een stadswijk al een onvoltooid bazaar bezit, mag men in een andere bazaar van deze stadswijk geen steen leggen.
- Een bazaar moet niet in één keer worden voltooid. Het is ook mogelijk om binnen dezelfde ronde een bazaar te voltooien en een nieuwe bazaar te beginnen.
- Als een speler, op grond van de gekozen dobbelsteengroep, meer stenen mag plaatsen in de stadswijk dan er plaatsen beschikbaar zijn, moet hij de overgebleven stenen terug in zijn voorraad leggen.



### Vervolg voorbeeld

Blauw beslist om de kamelen te nemen. Hij ontvangt drie kamelen uit de voorraad (omdat er zich 3 dobbelstenen op het kamelveld bevinden) en legt die voor zich neer op de tafel. Daarna wordt de gele dobbelsteen (die zich op het zakveld bevindt) van het dobbelsteenbord verwijderd.



Nadat Blauw zijn speelbeurt heeft beëindigd, is Groen aan de beurt. Groen beslist om goud te nemen. Hij ontvangt drie goudmunten uit de voorraad (omdat er zich 3 dobbelstenen op het goudveld bevinden) en legt die voor zich neer.



Na Groen is Rood aan de beurt. Rood wil de winkels aanvullen in de stadswijk van de kist. Hij neemt twee stenen uit zijn voorraad die hij in de stadswijk mag plaatsen.



In de stadswijk van de kist zijn er nog zes winkels over (in de voorgaande rondes werden al stenen in de andere winkels geplaatst). Er is nog één winkel in de gele bazaar (A), één winkel in de blauwe bazaar (B) en vier winkels in de paarse bazaar (C).

Rood bezit twee stenen die hij kan inzetten. In een vorige ronde heeft hij al de blauwe bazaar geopend en daarom moet hij nu deze bazaar voltooien. Rood plaatst één steen in B en hij voltooit de blauwe bazaar.

Zijn tweede steen kan Rood niet in A plaatsen (winkel van de gele bazaar) omdat Blauw al stenen in de gele bazaar bezit. Daarom kan Rood zijn tweede steen enkel nog in één van de winkels van de paarse bazaar plaatsen. Hij kiest voor de paarse winkel linksboven.

Vanaf nu mogen de andere spelers geen stenen meer plaatsen in de winkels van de paarse bazaar.



## OPZICHTER BEWEGEN

De speler beweegt de opzichter langs de straten zoveel velden als het dobbelsteengetal van de gekozen dobbelsteengroep. Het aantal velden kan worden uitgebreid of verminderd door de inzet van goudmunten. Per goudmunt, die de speler betaalt, kan de beweging van de opzichter met één veld worden verlengd of verkort. Zo is het ook mogelijk om de opzichter helemaal niet te verplaatsen door zijn bewegingspunten te herleiden tot 0. In elk geval mag de opzichter in zijn beurt niet vooruit en terug achteruit worden bewogen zodat hij in één beurt hetzelfde veld tweemaal betreedt.



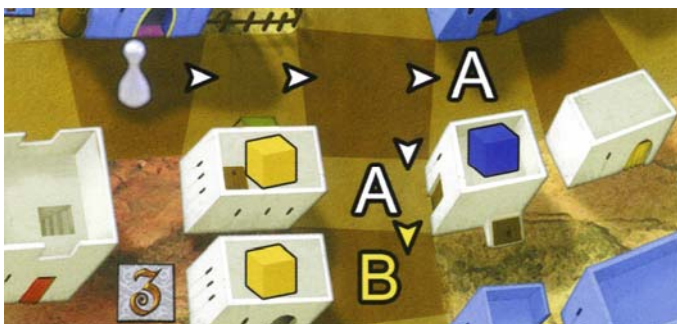
### Vervolg voorbeeld

Nadat Rood zijn beurt heeft beëindigd, is Geel aan de beurt. Hij beslist om de opzichter te bewegen met zijn dobbelsteengroep van drieën. Daarom moet Geel de opzichter welgeteld drie velden ver bewegen (het aantal velden wordt bepaald door de waarde van de gekozen dobbelsteengroep).

Als de beweging van de opzichter naast één of meerdere winkels eindigt waarin zich stenen bevinden, worden deze stenen automatisch getransfereerd naar de karavaan (onafhankelijk aan wie de stenen toebehoren). Als het gaat om meerdere stenen beslist de speler, die de opzichter heeft bewogen, in welke volgorde de stenen naar de karavaan worden overgebracht (zie verder onder 'De karavaan').

### OPMERKING

*Alle velden van de straten zijn met één afzonderlijke winkel verbonden, met uitzondering van het kruispunt dat aan geen enkele winkel grenst en twee velden (op het voorbeeld aangeduid met de letter 'A') die telkens met twee winkels zijn verbonden.*



### Vervolg voorbeeld

Geel beweegt de opzichter drie velden verder. Met deze verplaatsing kan de opzichter één van de velden bereiken die met een 'A' zijn aangeduid. In de beide situaties wordt een blauwe steen naar de karavaan gestuurd (in één van de situaties wordt zowel een gele als een blauwe steen, en dit in de volgorde door Geel bepaald, naar de karavaan getransfereerd). Geel beslist om één goudmunt te betalen om zo de opzichter vier velden te kunnen bewegen. Op deze manier bereikt de opzichter het veld aangeduid met een 'B' en wordt onmiddellijk een gele steen naar de karavaan gezonden. Als Geel een kameel afgeeft, blijft de steen in de winkel liggen en zet hij in plaats daarvan een steen uit zijn voorraad op het karavaanbord.

## De karavaan

De karavaan naar Yspahan bestaat in totaal uit 12 kamelen en verdeelt zich in de straten in drie groepen met telkens vier kamelen. Stenen die naar de karavaan worden gestuurd, moeten in overeenstemming met de volgorde van de kamelen op het karavaanbord op de volgende manier worden geplaatst: er wordt telkens begonnen in de linkerbenedenhoek van het bord.

Iedere kameel kan precies één steen dragen. Als een steen op een kameel ligt, ontvangt de bezitter van de steen onmiddellijk punten voor deze kameel: 2 punten voor de onderste rij, 1 punt voor de middelste rij en geen punten voor de bovenste rij.

Zodra alle kamelen van de karavaan met stenen zijn belegd, worden de stenen afzonderlijk gewaardeerd (zie 'Einde van de week') en daarna van het karavaanbord verwijderd. Vanaf dan kan de karavaan opnieuw, op dezelfde manier, met stenen worden belegd.



### Vervolg voorbeeld

Geel legt de steen op de eerste vrije kameel en ontvangt daarvoor 2 punten.

## KAART TREKKEN

De speler trekt de bovenste kaart van de stapel en neemt de kaart in de hand (zie 'Kaarten' aan het einde van de handleiding).



### Vervolg voorbeeld

Geel had na de keuze van deze dobbelsteengroep ook een kaart kunnen trekken of hij had ook twee stenen in de stadswijk kunnen plaatsen.

## ONMOGELIJKE ACTIES

Als er geen dobbelsteengroep meer kan worden benut, trekt de speler de bovenste kaart van de stapel zonder dobbelstenen van het dobbelsteenbord te verwijderen.

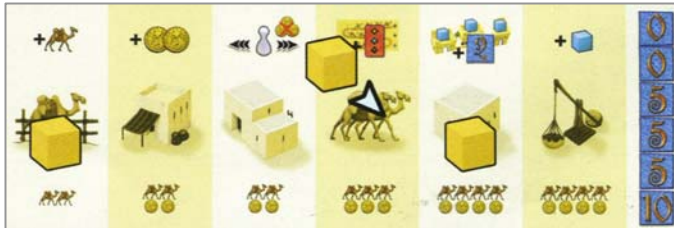
## B. Een gebouw oprichten

Als een speler een gebouw opricht, verleent hem dit tot aan het einde van het spel bijzondere voordelen. De functies en de kosten van de zes verschillende gebouwen zijn aangeduid op de spelersborden.

Nadat de speler een dobbelsteengroep heeft uitgekozen en één verplichte actie heeft uitgevoerd, kan hij een gebouw oprichten. Daarvoor moet hij de kostprijs van het gewenste gebouw met goudmunten en kamelen uit zijn voorraad betalen. Aansluitend plaatst de speler één steen op het desbetreffende gebouw op zijn spelersbord. Eventueel ontvangt de speler hiervoor ook zegepunten (zie verder).

### OPMERKING

*De op het spelersbord aangegeven volgorde van de gebouwen moet bij het oprichten van een gebouw niet worden gevolgd. Iedere speler kan elk gebouw per spel maar één keer bouwen.*



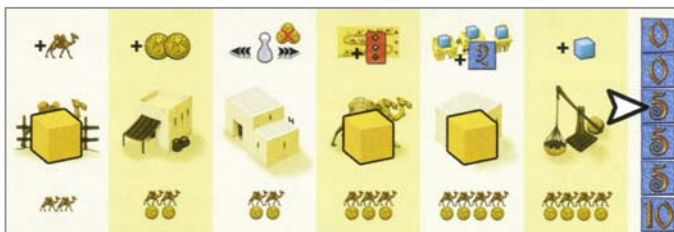
**Karavaanserai** = openbaar gebouw in steden of langs de grote wegen in Azië, tot huisvesting van karavanen of in het algemeen van reizigers (vormvariant: karavansera).

### Vervolg voorbeeld

Aan het einde van zijn speelbeurt beslist Geel om de karavaanserai te bouwen. Hij betaalt de gevraagde kostprijs (drie kamelen en drie goudmunten) uit zijn voorraad en legt die in de algemene voorraad. Hij plaatst een eigen steen op het desbetreffende veld op zijn spelersbord.

### ZEGEPUNTEN

Door het oprichten van gebouwen ontvangen de spelers ook zegepunten. De beide eerste gebouwen van een speler, onafhankelijk van welk gebouw, leveren geen punten op. Voor het derde, het vierde en het vijfde gebouw ontvangt de speler telkens 5 punten. Als het zesde gebouw wordt opgericht, ontvangt men daarvoor 10 zegepunten. De speler die voor een gebouw punten ontvangt, zet zijn puntenmarker het verkregen aantal punten vooruit op de scoretabel.



### Vervolg voorbeeld

Geel ontvangt punten voor de bouw van de karavaanserai. De speler bezit al de weide en de marktplaats zodat dit zijn derde gebouw is. De tabel aan de rechterkant van het spelersbord vermeldt dat de oprichting van het derde gebouw vijf punten oplevert. Geel zet zijn puntenmarker, op de scoretabel van het stadsplan, vijf velden verder.

### HET OVERZICHT VAN DE GEBOUWEN



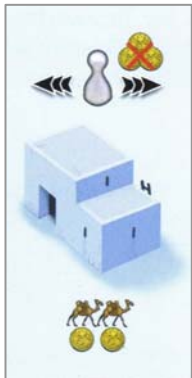
**De weide**  
(kostprijs: 2 kamelen)

Een speler die de weide bezit, profiteert hiervan elke keer wanneer hij als actie van het dobbelsteenbord de kamelen neemt. Afhankelijk van het aantal dobbelstenen op het kamelveld kan hij dit aantal kamelen nemen en hij ontvangt kosteloos één extra kameel. Als het kamelveld op het dobbelsteenbord leeg is, kan dit voordeel niet worden benut.



**Het kantoor**  
(kostprijs: 2 kamelen en 2 goudmunten)

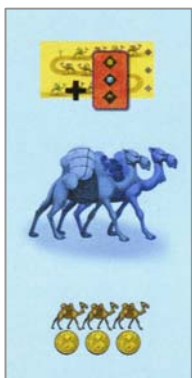
Een speler die het kantoor heeft gebouwd, profiteert hiervan elke keer wanneer hij als actie van het dobbelsteenbord de goudmunten neemt. Afhankelijk van het aantal dobbelstenen op het goudveld kan hij dit aantal goudmunten nemen en hij ontvangt kosteloos twee extra goudmunten. Als het goudveld op het dobbelsteenbord leeg is, kan dit voordeel niet worden benut.



### Het badhuis

(kostprijs: 2 kamelen en 2 goudmunten)

Een speler die het badhuis heeft gebouwd, kan de reikwijdte van de opzichter kosteloos tot drie velden veranderen wanneer hij de actie 'opzichter bewegen' heeft gekozen. De speler mag hier bovenop nog goudmunten betalen om de reikwijdte van de opzichter om meer als drie velden te wijzigen.



### De karavaanserai

(kostprijs: 3 kamelen en 3 goudmunten)

Een speler die de karavaanserai bezit, trekt iedere keer een kaart wanneer één van zijn stenen naar de karavaan wordt overgeheveld.



### De marktplaats

(kostprijs: 4 kamelen en 4 goudmunten)

Een speler die de marktplaats heeft opgericht, ontvangt aan het einde van de week (zie verder) een bonus voor iedere bazaar die hij heeft voltooid.



### De goederenlift

(kostprijs: 4 kamelen en 4 goudmunten)

Een speler die de goederenlift heeft gebouwd, ontvangt een bonus als hij stenen in de stadswijk legt. Afhankelijk van het aantal dobbelstenen in de gekozen groep, plaatst hij stenen in de desbetreffende stadswijk en mag hij kosteloos een extra steen inzetten. Als het stadswijkveld op het dobbelsteenbord leeg is, kan dit voordeel niet worden benut.

## Einde van een dag

Een dag is voorbij als iedere speler één keer aan de beurt is geweest. Als er dan nog dobbelstenen op velden van het dobbelsteenbord liggen, worden deze verwijderd.

Zodra de zevende dag voorbij is, eindigt de week (zie verder bij 'Einde van de week').

Bij het afsluiten van iedere andere dag wordt de dagmarkeerder één veld naar rechts verschoven. De linkerbuurman van de vorige startspeler begint de nieuwe ronde.

## Einde van de week

Aan het einde van de week tellen de spelers, om de beurt, hun punten in de stadswijken en in de karavaan en zetten hun puntenmarker het totaal aantal punten verder op de scoretabel.

### STADSWIJKEN

In iedere stadswijk zijn er punten voor iedere voltooide bazaar. Het aantal punten dat er te verdienen valt, is aangeduid in een kleurveldje in de wijk. Een speler die het gebouw 'de marktplaats' heeft opgericht, ontvangt bovendien voor iedere eigen voltooide bazaar twee extra punten. Voor **niet voltooide** bazaars ontvangen de spelers **geen** punten.

Als alle spelers hun punten hebben geteld, worden **de stenen uit de stadswijk opgeruimd** en aan de respectievelijke spelers teruggegeven. Vervolgens worden de punten voor de karavaan verdeeld.



#### Vervolg voorbeeld

De stadswijken worden gewaardeerd. Blauw heeft in de wijk van de kist de gele bazaar voltooid (in alle gele winkels staat een blauwe steen) en hij ontvangt daarvoor 6 punten (aangeduid in het gele kleurveldje). Rood ontvangt maar 4 punten (de blauwe bazaar is voltooid maar de paarse bazaar nog niet). Daarna worden alle stenen uit deze

stadswijk weggenomen, de punten worden aangeduid op de scoretabel en de volgende stadswijk wordt gewaardeerd.

### KARAVAAAN

Voor iedere speler worden de punten voor de karavaan op de volgende manier bepaald: het aantal van de eigen stenen in de karavaan wordt vermenigvuldigd met de hoogste rij waarin minstens één eigen steen is vertegenwoordigd. De **stenen op het karavaanbord** worden aan het einde van de week **niet afgeruimd**.



#### Vervolg voorbeeld

Nu worden de stenen van de karavaan gewaardeerd. Groen ontvangt vier punten (2 stenen x 2 omdat de hoogst gelegen groene steen zich in de tweede rij bevindt) en ook Blauw ontvangt vier punten. Geel ontvangt twaalf punten (4 x 3) en Rood ontvangt twee punten. De stenen van het karavaanbord worden niet afgeruimd.

Daarna wordt de weekmarker één veld naar rechts verschoven en de dagmarker wordt terug op de eerste dag gezet. De opzichter wordt terug op het kruispunt van de straten gezet. De linkerbuurman van de vorige startspeler begint de nieuwe ronde.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na afloop van de derde week. De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel. In het geval van een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

## Het spel met drie spelers

De enige wijziging aan de basisregels betreft het karavaanbord. De eerste kameel van iedere rij (iets lichter afgedrukt) wordt niet gebruikt. Daarom zijn er maar drie kamelen per rij.



### Voorbeeld

In een spel met drie spelers wordt de eerste kameel van elke rij (aangeduid met een kruis) niet gebruikt.

## Het spel met vier spelers

De enige wijziging aan de basisregels betreft de behandeling van de zevende dag van de derde week. Op deze laatste dag wordt er niet om de beurt, met de wijzers van de klok mee, gespeeld. In deze ronde komen de spelers in **omgekeerde volgorde** aan de beurt **van hun puntenstand** is aan **het begin van deze ronde**. Dit betekent dat de speler met de minste punten de startspeler wordt. Hij dobbelt en hij voert zijn acties uit. Daarna komt de speler aan de beurt met de tweede minste punten (aan het begin van de ronde) ... enzovoort. De speler met de meeste punten voert als laatste zijn speelbeurt uit.

Als meerdere spelers een gelijk aantal punten heeft, is van die spelers de speler aan de beurt die op de zesde dag, met de wijzers van de klok mee, het verst van de startspeler zat.

## Kaarten

Tijdens een speelbeurt zijn er **twee mogelijkheden** om zijn kaarten in te zetten:

### 1. Bij de keuze van een dobbelsteengroep

Als een speler een dobbelsteengroep uitzoekt, kan hij precies één kaart afleggen (zonder het effect van de kaart te gebruiken) om het aantal dobbelstenen van de gekozen groep met één te verhogen. Op deze wijze kan de speler bij wijze van voorbeeld een kameel of een goudmunt meer ontvangen, respectievelijk een extra steen in de stadswijk inzetten.

Deze mogelijkheid kan aanvullend worden gebruikt bij de voordelen die de gebouwen bieden (de weide, het kantoor, de goederenlift).

In elk geval is de inzet van een kaart bij een leeg veld op het dobbelsteenbord niet mogelijk.

### 2. Bij een actie

Op elk ander tijdstip, tijdens zijn speelbeurt, kan een speler een kaart spelen zodat het effect van de kaart kan worden gebruikt (zie verder onder 'Beschrijving van de kaarten').

Het aantal kaarten dat een speler tijdens zijn speelbeurt kan spelen, is niet begrensd, zelfs niet wanneer hij al een kaart bij de keuze van een dobbelsteengroep heeft gespeeld.

Als de kaartenstapel is opgebruikt, wordt de open aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

# Beschrijving van de kaarten



Bij de keuze van een dobbelsteengroep kan men één afzonderlijke kaart op de aflegstapel leggen om het aantal dobbelstenen van de gekozen groep met één te verhogen.

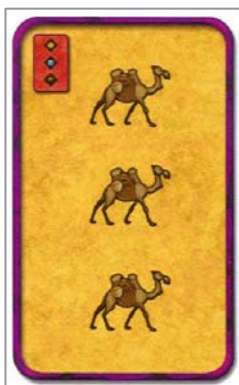
**AANDACHT**

Bij een leeg veld is het niet mogelijk om een kaart in te zetten.



Kamelen of goudmunten kunnen met de algemene voorraad worden geruild.

Voor elke goudmunt die men in de voorraad legt, ontvangt men één kameel of voor elke kameel die men afgeeft, ontvangt men één goudmunt.



Neem drie kamelen uit de algemene voorraad.



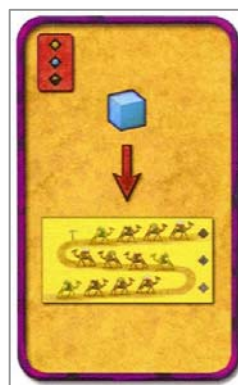
Neem drie goudmunten uit de algemene voorraad.



Neem een steen uit de algemene voorraad en leg die in een winkel naar keuze.

**AANDACHT**

Het is niet mogelijk om een steen in een winkel te plaatsen waarin een andere speler al een steen heeft geplaatst. Bovendien is het niet mogelijk om een steen in een nieuwe bazaar te plaatsen als men in dezelfde stadswijk nog een onvoltooide bazaar bezit.



Leg een steen, uit de eigen voorraad, op het eerste vrije veld van het karavaanbord en ontvang hiervoor de voorziene punten.

**AANDACHT**

Ook als de speler de karavaanserai bezit, mag hij voor deze actie geen nieuwe kaart trekken.



Men mag eigen kamelen afgeven en telkens twee punten per afgegeven kameel ontvangen.

**AANDACHT**

Er mogen maximaal vier kamelen worden afgegeven.



Men mag eigen goudmunten afgeven en telkens één punt per afgegeven goudmunt ontvangen.

**AANDACHT**

Er mogen maximaal tien goudmunten worden afgegeven.



Men mag één gebouw oprichten zonder de kameelkosten te moeten betalen. Alleen de goudmunten moeten worden betaald. Voor het gebouw zelf ontvangt men de gebruikelijke punten.

**Voorbeeld**

De speler bouwt een goederenlift en betaalt hiervoor alleen de vier goudmunten.



Men mag één gebouw oprichten zonder de goudkosten te moeten betalen. Alleen de kameelkosten moeten worden betaald. Voor het gebouw zelf ontvangt men de gebruikelijke punten.

**Voorbeeld**

De speler bouwt een goederenlift en betaalt hiervoor alleen de vier kamelen.

## Het spel voor twee spelers

➤ **Spelvoorbereiding**

De spelers gebruiken 8 in plaats van 9 dobbelstenen.

➤ **De actuele speler**

De startspeler wisselt elke speelbeurt. Alleen op de laatste dag van de derde week wordt de speler met de laagste score de startspeler. In het geval van een gelijke stand, wordt er zoals normaal van startspeler gewisseld.

➤ **Speelbeurt**

De startspeler dobbelt en kiest **één actie**. De andere speler kiest ook **één actie**. Daarna is de eerste speler (startspeler) terug aan zet en hij kiest een **tweede actie**. Daarna is de speelbeurt beëindigd.

➤ **Gele dobbelstenen**

De gele dobbelstenen die door de startspeler zijn gekocht, blijven de hele beurt op het dobbelsteenbord. Deze dobbelstenen zijn alleen beschikbaar voor deze speler. Als de andere speler een dobbelsteengroep kiest waarin zich gele dobbelstenen bevinden, worden deze volledig verwijderd van het bord (maar de tweede speler mag nooit een dobbelsteengroep kiezen die uitsluitend bestaat uit gele dobbelstenen).

➤ **Gebouwen**

Het oprichten van gebouwen is geen optionele actie meer. Om een gebouw te kunnen oprichten, moet de speler een dobbelsteengroep kiezen en het benodigde aantal kamelen en goudmunten betalen. De actuele speler kan dus twee gebouwen oprichten in dezelfde beurt (1 voor elke actie).

➤ **Het karavaanbord**

Op het karavaanbord worden maar twee kamelen per rij gebruikt.

**OPMERKING**

*In het spel met twee spelers stellen deze twee kaarten de speler niet vrij van het apart zetten van een dobbelsteengroep om een gebouw op te richten.*



2 februari 2006