

TARGI

OP ZOEK NAAR DADELS, ZOUT EN PEPER

In tegenstelling tot andere culturen verhullen de mannelijke leden van het woestijnvolk Toeareg, de Targi, hun gezicht. De vrouwen, de Targia, dragen geen sluier. Zij zorgen voor de familie en de dieren en hebben het in de tenten voor het zeggen. De families zijn in stammen onderverdeeld met de Imashaghen (=edelmannen) aan het hoofd.

SPEELMATERIAAL

80 speelkaarten:



45 stamkaarten



19 handelswarenkaarten



16 randkaarten



8 goud



6 Targi-pionnen



4 stampionnen



1 struikrover



30 handelswarenfiches
(10x dadels, 10x zout,
10x peper)



1 startspelerfiche
(amulet)



15 overwinningpuntenfiches (zilveren tabletten)
(6x waarde 1; 5x waarde 3; 4x waarde 5)

KORT SPELOVERZICHT

Als hoofd van een Toearegstam handelen de spelers in lokale (dadels en zout) en exotische (peper) waren. Zo komen ze aan goud en allerlei voordelen, waarmee ze hun invloed kunnen uitbreiden. Elke ronde doen zich nieuwe kansen voor. Handelswarenkaarten leveren middelen om gewilde stamkaarten

te kunnen kopen. Deze geven een speler bepaalde voordelen en vaak overwinningpunten.

VOORBEREIDING

- Druk vóór het eerste spel de kartonnen onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus.
- Leg de 16 genummerde randkaarten volgens onderstaande afbeelding op tafel. Deze kaarten vormen de rand van het speelveld en veranderen tijdens het spel nooit van plaats. **Opmerking:** op de voorkant van een randkaart geven symbolen de functie ervan aan. Op de achterkant staat de beschrijving in tekstvorm. Beslis gezamenlijk welke kant de voorkeur heeft. Gebruiken de spelers de symboolkant, dan mogen ze op elk moment de tekst achterop de kaart lezen.
- De spelers gaan zo aan tafel zitten dat ze de tekst op de kaarten goed kunnen lezen. Zorg er verder voor dat beiden ruimte vóór zich op tafel hebben om kaarten in hun territorium te kunnen leggen (maximaal 3 x 4 kaarten; zie Territorium).



- Schud de stapel handelswarenkaarten en doe hetzelfde met de stapel stamkaarten. Trek nu 5 handelswaren- en 4 stamkaarten en leg deze afwisselend willekeurig binnen de rand (zie de afbeelding op de volgende bladzijde).



Leg de gedekte stapel stamkaarten nu links naast de randkaart "Stamuitbreiding" en de gedekte stapel handelswarenkaarten links naast de randkaart "Karavaan".

Leg de **handelswarenfiches**, het **goud** en de **overwinningspuntenfiches** als algemene voorraad naast het speelveld.

Zet de struikrover op randkaart 1 ("Edelman").

Iedere speler krijgt **3 Targi-** en **2 stampionnen** in één kleur, en **2 dadels, 2 zout, 2 peper, 1 goud** en **4 overwinningspunten**.

De speler die als laatste dadels heeft gegeten krijgt het startspelerfiche en begint. Leidt dit niet tot een beslissing, dan begint Blauw.



SPELVERLOOP

Overzicht

Elke ronde zetten de spelers om beurten hun Targi-pionnen op de randkaarten. Op een kruispunt van 2 gelijke Targi-pionnen komt een stampion van dezelfde kleur. De kaarten waarop de Targi- en stampionnen van een speler staan, geven zijn actiemogelijkheden aan. Hij probeert zijn acties zo te plannen en te combineren dat hij meer overwinningspunten verzamelt dan de andere speler. Het spel is afgelopen als een speler 12 stamkaarten in zijn territorium heeft of als de struikrover een complete ronde om het speelveld heeft gemaakt.

Verloop van een ronde

1. STRUIKROVER 1 RANDKAART VOORUITZETTEN

Aan het begin van elke ronde zetten de spelers de struikrover met de klok mee 1 randkaart verder (in de eerste ronde zetten ze de struikrover op de randkaart "Edelman"). De randkaart met de struikrover is verboden terrein voor Targi-pionnen. Bereikt de struikrover een randkaart in een hoek, dan vindt er een "Overval" plaats, waarbij de spelers handelswaren, overwinningspunten of goud verliezen (zie "Overval").

2. TARGI-PIONNEN ZETTEN

Te beginnen met de startspeler zetten de spelers om beurten steeds 1 Targi-pion op een randkaart naar keuze totdat iedere speler al zijn Targi-pionnen heeft gezet. Een speler mag geen Targi-pion zetten op:

- de randkaart met de struikrover;
- een hoekkaart "Overval";
- een randkaart met een **andere** Targi (ongeacht de kleur ervan);
- een randkaart recht tegenover een Targi van de andere speler.



Voorbeeld: Blauw begint en zet zijn eerste Targi (1). Daarna zet Wit zijn eerste Targi op een andere randkaart. Hij mag zijn Targi niet op de randkaart met de witte X zetten.



Nu zet Blauw zijn tweede Targi (2). Hij mag hem niet op de randkaart met de blauwe X (tegenover de witte Targi) zetten. Wit zet zijn tweede Targi tegenover de struikrover. Dat is toegestaan, maar op de randkaart met de struikrover mag hij zijn Targi niet zetten.



Tot slot zetten de spelers ook hun derde Targi (3).

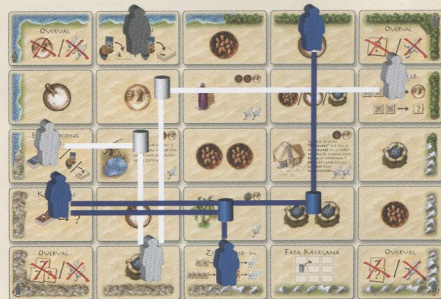


3. STAMPIONNEN OP KRUISPUNTEN ZETTEN






Nadat beide spelers hun 3 Targi-pionnen hebben gezet, legt ieder van hen zijn 2 stampionnen op kaarten binnen de rand. Voor elke eigen Targi-pion trekt een speler in gedachten een lijn naar de overkant. Hij zet een stampion op elke kaart waar 2 lijnen elkaar kruisen. Meestal mag een speler zo 2 stampionnen zetten.

Uitzondering: het kan voorkomen dat een speler zijn Targi-pionnen zo inzet dat er maar 1 of zelfs geen kruispunt ontstaat. In dat geval zet hij ook maar 1 of geen stampion op het speelveld.

Vervolg van het voorbeeld: de spelers zetten hun stampionnen op de kruispunten.



4. ACTIES UITVOEREN

-  De **startspeler** voert als eerste alle acties uit die op de kaarten met zijn Targi- en stampionnen staan beschreven.
-  Hij mag **zelf de volgorde bepalen** waarin hij zijn acties uitvoert. Hij moet echter elke actie volledig afronden voordat hij aan een nieuwe begint.
-  Het is toegestaan om van één of meer acties af te zien. De niet gebruikte kaart wordt toch afgelegd.
-  Nadat een speler een randkaart heeft gebruikt, neemt hij de betreffende Targi-pion terug. De **kaart blijft liggen**.
-  Nadat een speler een kaart binnen de rand heeft gebruikt, neemt hij de betreffende stampion



terug. Gaat het om een **handelswarenkaart**, leg deze dan na gebruik op de aflegstapel voor handelswarenkaarten en leg de bovenste kaart van de gedekte stapel **stamkaarten gedekt** op de vrijgekomen plek. Gaat het om een **stamkaart**, leg dan de bovenste kaart van de gedekte stapel **handelswarenkaarten gedekt** op de vrijgekomen plek.

Opmerking: is de gedekte stapel handelswarenkaarten leeg, schud dan de aflegstapel voor handelswarenkaarten en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.



Gebruikt een speler een **handelswarenkaart** (met 1 of 2 handelswaren, 1 goud of 1 zilveren kruis), dan ontvangt hij de betreffende fiches. Zijn de handelswaren gescheiden door schuine strepen afgebeeld, dan mag de speler er één kiezen.



Opmerking: mocht een bepaald fiche niet in voorraad zijn, dan noteert de speler zijn bezit (tijdelijk) op een vel papier.

Gebruikt een speler een **stamkaart**, dan legt hij deze direct open in zijn territorium als hij de erop afgebeelde kosten in handelswaren en/of goud betaalt (zie Stamkaarten).



Kan of wil een speler de stamkaart niet betalen, dan mag hij deze in zijn hand nemen. Een speler mag **nooit meer dan 1 stamkaart in zijn hand** hebben. Heeft hij al een handkaart en gebruikt hij een nieuwe stamkaart

die hij niet direct in zijn territorium legt, dan moet hij deze op een aflegstapel voor stamkaarten leggen. Het is **niet** toegestaan om je huidige handkaart af te leggen of tegen een andere stamkaart te ruilen.

✿ Een speler kan zijn handkaart uitsluitend in zijn territorium leggen als hij in een latere ronde met een Targi-pion de actie "Edelman" kiest. Hij moet ook dan de kosten ervan betalen. **Uitzondering:** één van de stamkaarten staat het in het territorium leggen van handkaarten toe zonder het uitvoeren van de actie "Edelman".

✿ Bij gebruik van de "Edelman" mag een speler er ook voor kiezen om zijn handkaart af te leggen om zo plaats voor een "betere" stamkaart te maken.

5. NIEUWE HANDELSWAREN- EN STAMKAARTEN OM- DRAAIEN EN STARTSPELERWISSEL

Nadat beide spelers al hun acties hebben uitgevoerd, draaien ze de gedekte handelswaren- en stamkaarten binnen de rand om. De huidige startspeler geeft het startspelerfiche aan de andere speler, die de nieuwe startspeler wordt. De volgende ronde begint weer met het verplaatsen van de struikrover.



Belangrijke extra spelregels

STAMKAARTEN

✿ Rechtsboven op een stamkaart zijn de **kosten voor het in een territorium leggen** ervan aangegeven.

Opmerking: op sommige kaarten staat een schuine streep. In dat geval mag een speler kiezen of hij de afgebeelde handelswaren of 1 goud betaalt.



✿ De **zilveren kruizen** rechtsonder op een stamkaart geven aan **hoeveel overwinningpunten (1, 2**



of 3) de stamkaart aan het einde van het spel waard is.

De meeste stamkaarten leveren de speler tijdens het spel voordelen op. Sommige zijn eenmalig, andere gelden het hele spel. Deze voordelen staan op de stamkaarten beschreven. Een voordeel is direct geldig zodra de stamkaart in een territorium is gelegd. Ontvangt een speler bijvoorbeeld een extra fiche, dan krijgt hij dit al in de ronde waarin hij de stamkaart neerlegt.

Opmerking: spreekt de tekst op een stamkaart van handelswarenkaarten, dan heeft dit nooit betrekking op randkaarten.

TERRITORIUM

Een speler moet een gekochte stamkaart open in zijn territorium leggen. Dit bestaat uit 3 rijen van elk 4 kaarten. Een speler moet kaarten altijd van links naar rechts in een rij leggen. Hij mag ook een nieuwe rij starten als een andere nog niet vol is.



Een speler mag in **1 beurt aan meer dan 1 van zijn rijen** nieuwe kaarten leggen. Hij mag eenmaal gelegde kaarten tijdens het spel niet meer verplaatsen. **Uitzondering:** één van de stamkaarten staat het verplaatsen van 2 gelegde kaarten toe. Na deze verplaatsingen mogen er geen lege ruimtes tussen kaarten of aan het begin van een rij ontstaan. Kaarten worden dus niet naar links geschoven!

De stamkaarten zijn onderverdeeld in **5 categorieën** (elk gekenmerkt door een **symbool**):

Bron Kameelruiter Oase Targia Tent



Heeft een speler aan het einde van het spel in zijn territorium een rij van **4 kaarten met een gelijk symbool**, dan krijgt hij daar 4 overwinningpunten extra voor. Heeft hij aan het einde van het spel een rij met **4 verschillende symbolen**, dan krijgt hij 2 overwinningpunten extra. Hij kan voor elk van zijn rijen zo'n bonus verdienen als hij aan de voorwaarden voldoet. Rijen van minder dan 4 kaarten en rijen waarin een symbool 2 of 3 keer voorkomt, leveren **geen extra** overwinningpunten op.

OVERVAL

Bereikt de struikrover een kaart "Overval", dan moeten beide spelers direct de op de kaart aangegeven zaken inleveren. **Uitzondering:** één van de stamkaarten beschermt de betreffende speler tegen de struikrover, waardoor deze niets hoeft in te leveren.

De huidige startspeler kiest eerst of hij overwinningpunten of handelswaren/goud in de algemene voorraad teruglegt, gevolgd door de andere speler. De spelers zetten de struikrover daarna 1 randkaart vooruit en beginnen aan het zetten van hun Targia-pionnen.

HANDELSWAREN- EN GOUDLIMIET AAN HET EINDE VAN EEN BEURT

Een speler mag **na** het uitvoeren van **al** zijn acties niet meer in zijn voorraad hebben dan 10 handelswaren en 3 goud. Heeft hij teveel handelswaren en/of goud, dan legt hij het overschot terug in de algemene voorraad. Een speler mag **tijdens** zijn beurt een onbeperkte hoeveelheid handelswaren en goud bezitten.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de ronde waarin één van de spelers zijn **twalfde stamkaart** in zijn territorium legt. Doet de startspeler dit, dan komt de andere speler nog één keer aan de beurt.

Het spel is ook afgelopen als de struikrover de **vierde randkaart** "Overval" bereikt (na afhandeling ervan eindigt het spel direct).

Beide spelers tellen nu hun overwinningpunten bij elkaar op:

overwinningpunten in de vorm van zilveren tabletten (overwinningpuntenfiches en op stamkaarten in zijn territorium afgebeeld); en/of

extra overwinningpunten voor sommige stamkaarten (zie de tekst op de kaarten); en/of

extra overwinningpunten voor symbolen in volledige rijen:

- 4 overwinningpunten voor een rij met 4 gelijke symbolen, en/of
- 2 overwinningpunten voor een rij met 4 verschillende symbolen.

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste goud in zijn voorraad. Is het dan nog gelijk, dan wint de speler met de meeste handelswaren in zijn voorraad. Is er nog altijd geen beslissing, dan eindigt het spel onbeslist.



Voorbeeld: Blauw heeft zijn twaalfde stamkaart in zijn territorium gelegd, waardoor het spel na de lopende ronde eindigt. Hij heeft 3 zilveren tabletten voor zich op tafel. Zijn stamkaarten zijn 21 overwinningpunten waard. Daarnaast krijgt hij overwinningpunten voor de gemarkeerde stamkaarten: 1 overwinningpunt per 2 kaarten "Bron" in zijn speelgebied en 2 overwinningpunten voor de helemaal rechts liggende "Kameelruiter". Tot slot krijgt hij voor zijn volledige rij van 4 kaarten "Oase" 4 overwinningpunten extra en voor zijn middelste rij met 4 verschillende symbolen 2 overwinningpunten extra. Voor zijn onderste rij krijgt hij geen extra overwinningpunten, omdat 1 symbool twee keer voorkomt. In totaal heeft Blauw 33 overwinningpunten.



De auteur: Andreas Steiger is in 1973 geboren en woont met zijn vrouw en 2 zonen in de buurt van Stuttgart, waar hij als leraar op een kleuterschool werkt. Naast bordspellen houdt hij van computerspellen en improvisatietheater. Hij vindt het belangrijk dat gezelschapsspellen de spelers steeds voor nieuwe keuzes stellen. Zijn voorkeur gaat uit naar spellen die goed met z'n tweeën te spelen zijn. Het is dus geen verrassing dat Targi, zijn eerste gepubliceerde spel, uitsluitend geschikt is voor 2 spelers.



© 2012 Kosmos
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Andreas Steiger
Illustraties: Franz Vohwinkel
Vertaling en eindredactie: 999 Games

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

PLAY IT RIGHT

Nu alle spelregels binnen handbereik. Download snel de Play It Right-applicatie!

