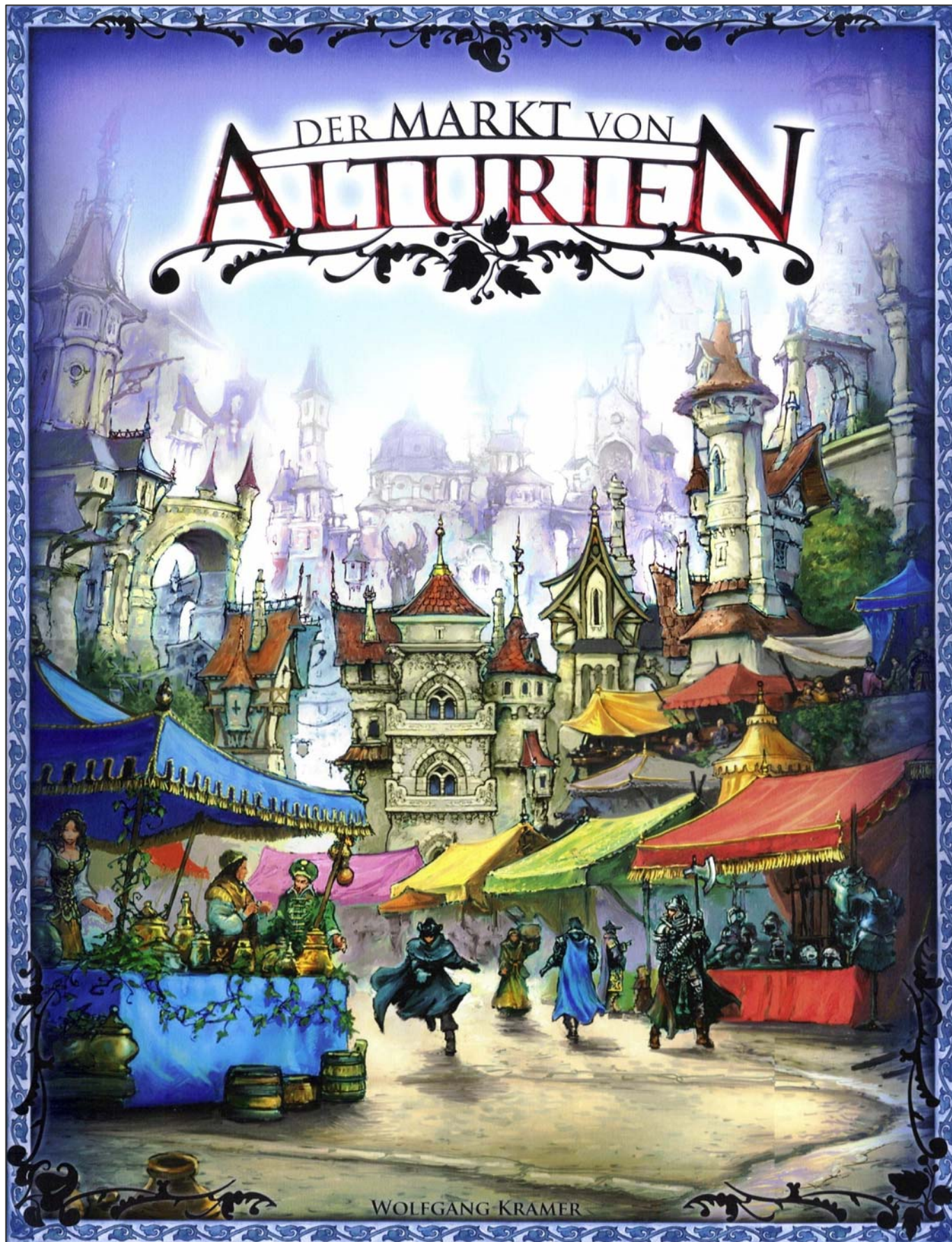




Der Markt von Alturien
Pro Ludo !, 2007
Wolfgang KRAMER
2 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Inleiding

Alturië was in de Middeleeuwen een klein rijk, ergens gelegen tussen Italië, Duitsland en Spanje. Een legende vertelt de volledige geschiedenis, van het ontstaan van Alturië en de grote bloeitijd, maar ook van de vergissingen en de onlusten en tot slot ook het verval van Alturië. De legende vermeldt hoe eenvoudige handelsfamilies dankzij hun maatschappelijk succes er in geslaagd zijn om roem, eer en rijkdom te vergaren zodat ze werden opgenomen in de adelstand. De legende beschrijft verder hoe de nieuwe adellijke families belangrijke posities in Alturië innamen en op deze manier opklommen tot machtige heersers die het lot van het land bepaalden. Tot slot vertelt de legende hoe de verschillende adellijke families elkaar bekampten en zo de ondergang van Alturië inluiden.

In meerdere spellen wordt de sage van Alturië naverteld en nagespeeld. In elk spel belichaamt een speler één van deze families. Het eerste spel, en in dezelfde mate ook het begin van de sage, is "De markt van Alturië". Deze markt ligt aan de kust waar een grote bedrijvigheid heerst.

Spelmateriaal

➡ **1 speelbord**

➡ **6 klanten en 1 dief**

➡ **72 handelshuizen**

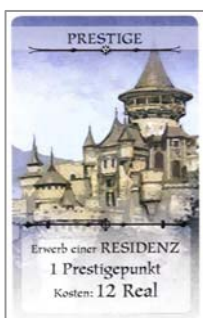
In 6 verschillende kleuren, 12 per speler.



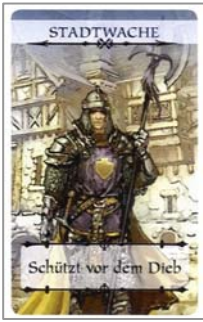
➡ **6 kaarten marktleider**



➡ **14 prestigekaarten** (opname in de adelstand)

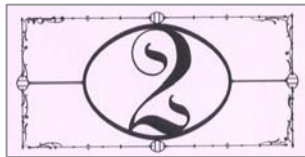


➡ **1 kaart stadswacht** (om de dief af te weren)



➡ **70 briefjes speelgeld:**

20x 1 real, 20x 2 real, 20x 5 real en 10x 10 real



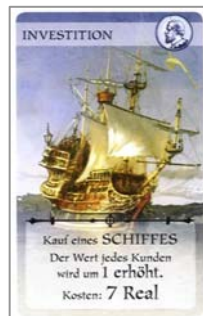
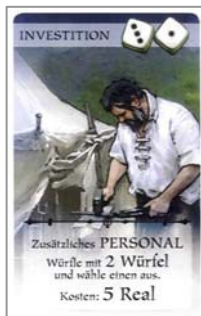
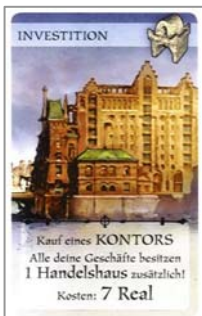
➡ **2 speciale dobbelstenen** (1 dobbelsteen wordt gebruikt voor de uitbreiding)



➡ **6 overzichtskaarten**



➡ **12 investeringskaarten** (alleen voor de uitbreiding)



➡ **1 handleiding**

Doel van het spel

In dit spel belichaamt iedere speler aan het begin van het spel een eenvoudige handelsfamilie met een nog zeer bescheiden vermogen. Met dat vermogen opent de speler op de markt van Alturië zijn eerste vier handelshuizen. Hij prijst zijn goederen aan en tracht klanten te lokken.

Met de inkomsten uit de verkoop van de goederen bouwt iedere speler zijn handelsimperium uit, richt nieuwe handelshuizen op, vergroot zijn bestaande handelshuizen en investeert in buitenlandse handelsbetrekkingen (voor de uitbreiding).

Op deze manier winnen de handelsfamilies aan invloed en belang en hun vermogen en aanzien groeit.

Maar wees voorzichtig ! Zo gemakkelijk gaat het nu ook weer niet. Niet alle Alturianen zijn de handelaars goedgezind. Gustavo, een dief en een echte wezel, steelt zeer snel enkele real en schenkt het geld aan anderen.

Het doel van de spelers bestaat er in om op te klimmen op de maatschappelijke ladder en opgenomen te worden in de adelstand. Om deze status te kunnen bereiken, mag men niet alleen in de eigen onderneming investeren maar ook in prestigekaarten.

De speler die als eerste 3 prestigekaarten bezit, wint het spel. Hij wordt dan als baron in de adelstand verheven.

Spelvoorbereiding

→ Iedere speler ontvangt:

- 12 handelshuizen van één kleur
- 6 real als startkapitaal
- 1 overzichtskaart

Iedere speler legt het geld open voor zich neer.

→ Speelgeld

Eén speler neemt de rol van bankier op zich en beheert het speelgeld.

→ 1 dobbelsteen, 14 prestigekaarten (als stapel), 6 kaarten marktleider en de kaart van de stadswacht worden open naast het speelbord gelegd.

→ 12 investeringskaarten en de tweede dobbelsteen worden alleen in de uitbreiding gebruikt.

→ De opstelling van de klanten en de dief

De 7 spelfiguren zijn neutraal en kunnen door iedere speler worden bewogen.

⇒ 1 gouden figuur = grande

Zijn klantenwaarde is 3. Hij koopt het meeste

⇒ 2 zilveren figuren = markiezen

Hun klantenwaarde is 2. Zij kopen gemiddeld.

⇒ 3 koperkleurige figuren = baronnen

Hun klantenwaarde is 1. Zij kopen het minste.

⇒ 1 zwarte figuur = Gustavo de wezel (dief)

Zijn klantenwaarde is -2. Hij steelt geld.



Grande
+3

Markies
+2

Baron
+1

Gustavo
-2

De **waarde van de figuren (klanten)** kan men zien op de rugzijde van de sokkel.

De **dief** wordt aan het begin van het spel in de **haven** geplaatst. Hij verblijft daar tot hij wordt ingezet.

De **6 klanten** staan aan het begin van het spel naast het speelbord.

De **oudste** speler begint. Hij neemt een klant en plaatst die op een lichtgrijs stratenveld naar keuze. Daarna plaatst de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, een klant op een lichtgrijs stratenveld. Dit gaat zolang om de beurt door tot alle 6 klanten op het speelbord zijn geplaatst. De profielen van de geplaatste figuren moeten telkens duidelijk aangeven in welke richting de figuren zullen gaan. Daarom moet er telkens aandacht worden besteed aan de duidelijke profilering van de figuren. Op **één veld** kan telkens maar **één figuur** staan.



Voorbeeld

Het profiel van de spelfiguur laat telkens duidelijk zien in welke richting hij zich kan bewegen.

Opstellen van de eigen handelshuizen

Aan het begin van het spel beschikt iedere speler over **4 handelszaken**. Deze handelszaken worden nu telkens gekentekend door er een handelshuis op te plaatsen.

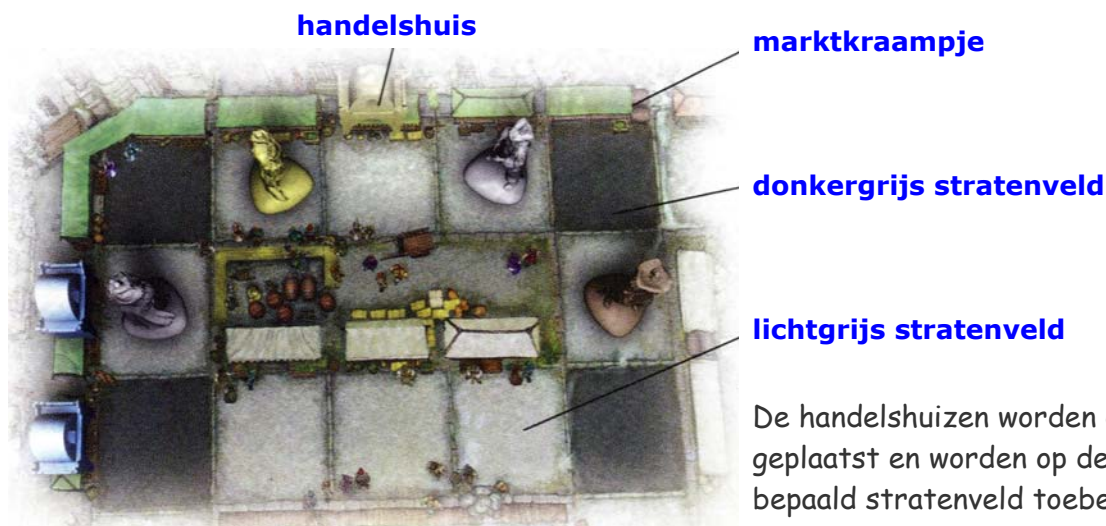
De handelshuizen worden op de marktkraampjes geplaatst en worden op deze manier aan een bepaald stratenveld toebedeeld. Als een klant zich op dit stratenveld bevindt, koop hij iets in dit handelshuis.

Het opstellen van de handelshuizen gebeurt op de volgende manier: De **jongste speler begint** en plaatst één van zijn handelshuizen op een marktkraampje naar keuze. Daarna plaatst de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, één van zijn handelshuizen op een **vrij marktkraampje**. Dit gaat zolang door tot **iedere speler** om de beurt zijn **4 handelshuizen** heeft geplaatst.

Alle handelspanden zijn gelijkwaardig behalve de **10 handelspanden** die aan een **donkergrijs** stratenveld liggen. Deze handelspanden zijn **speciaalzaken** en zijn om die reden waardevoller. Aan het **begin van het spel** mag iedere speler maar **1 speciaalzaak** bezitten.

TIP

Bij het inzetten van de handelshuizen, aan het begin van het spel, moet iedere speler er dus op letten om ook één speciaalzaak te plaatsen.



De handelshuizen worden op de marktkraampjes geplaatst en worden op deze manier aan een bepaald stratenveld toebedeeld.

Marktleider

De marktkraampjes op het speelbord zijn onderverdeeld in **6 kleurdomeinen** (categorieën van producten). De speler die na het opstellen van de handelshuizen in een kleurdomein **de meeste en minstens twee** handelshuizen bezit, is in dit domein de marktleider en ontvangt onmiddellijk de desbetreffende kaart van marktleider, die hij voor zich op de tafel neerlegt. De inkomsten in het domein van de marktleider verhogen zich met **2 real** (zie 'De klanten kopen' op pagina 7).



Bij een gelijke stand of als geen enkele speler in een domein 2 handelshuizen bezit, wordt er geen kaart van marktleider uitgedeeld.

De kaart van marktleider wordt zolang behouden tot een andere speler in dit bereik door bepaalde investeringen **meer** handelshuizen bezit. Op dat moment ontvangt die speler de kaart van de marktleider.

BELANGRIJK

Er is een duidelijk onderscheid tussen de begrippen handelspand en handelshuis. Ieder stratenveld (behalve één) is een marktkraampje en behoort bij één handelspand. Een handelspand kan echter bestaan uit meerdere handelshuizen (zie 'Investeren'). Voor het voeren van het marktleiderschap is het aantal handelshuizen bepalend, niet het aantal handelspanden.

Voorbeeld

In het blauwe domein bezitten speler A en B elk 2 handelshuizen. Het marktleiderschap wordt niet toegekend. In de loop van het spel verhoogt speler A zijn handelshuizen tot 3, hij ontvangt meteen de blauwe marktleiderkaart. Als ook speler B zijn handelshuizen verhoogt tot 3 stuks, blijft het marktleiderschap bij speler A. Speler B moet in het blauwe domein minstens één handelshuis meer bezitten om de marktleiderkaart van speler A te kunnen veroveren.

TIP

Bij het opstellen van de handelshuizen moet men de nodige aandacht schenken zodat men minstens éénmaal marktleider is.

Spelverloop

Op het moment dat iedere speler 4 handelspannen met telkens 1 handelshuis bezit, begint het spel. De jongste speler begint en maakt zijn eerste speelbeurt.

Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee. Op het moment dat iedere speler éénmaal aan de beurt is geweest, is een ronde beëindigd.

De speler die aan de beurt is, kan **tot 3 acties** in deze volgorde uitvoeren:

1. **Dobbelen** en een **figuur** (klant of dief) **voorwaarts** verplaatsen.
2. **Geld ontvangen**: klanten kopen.
3. **Geld uitgeven**: investeren.

Dobbelen en een figuur verplaatsen

Dobbelen

Het gedobbelde aantal ogen bepaalt hoeveel velden een figuur voorwaarts moet worden verplaatst. De speler die '1/3' heeft gedobbeld, heeft de keuze om de figuur 1, 2 of 3 velden te verplaatsen.

Verplaatsen van een figuur

Bij het verplaatsen van de figuur moeten de volgende punten worden opgevolgd:

- Iedere figuur mag verplaatst worden als ze na de verplaatsing op een **vrij veld** landt.
- Op een veld mag telkens maar **één** figuur staan.
- Het profiel van de figuur toont duidelijk in welke richting deze figuur moet worden verplaatst.
- Op kruispunten (inclusief splitsingen) mag worden afgebogen. Als een figuur na zijn zet op een kruising komt stil te staan, mag de actuele speler onmiddellijk de nieuwe looprichting bepalen voor de volgende speler die deze figuur wil verplaatsen. In de vier hoeken met de actuele looprichting behouden blijven. De figuur wordt om de bocht geleid en in de nieuwe richting gedraaid.
- Rechtsomkeer maken is niet toegelaten.
- Figuren mogen andere figuren voorbijsteken en ook elkaar tegenkomen en aan elkaar voorbijgaan is toegelaten.
- Er bestaat zetplicht. Een figuur moet worden verplaatst, ook al is dit in het nadeel van de speler. Enkel als geen enkele figuur, rekening houdend met de bovenstaande regels, kan worden verplaatst, mag de speler passen.

De klanten kopen

De verplaatste figuur koopt altijd in het handelspann waarvoor hij stil staat.

Daarbij speelt het geen rol om welk handelspann het gaat. Kopen betekent: de eigenaar van het handelspann ontvangt geld van de bank volgende de volgende formule:

klantwaarde x aantal handelshuizen + 2 real bij marktleiderschap

De klantwaarde wordt bepaald door het kenteken aan de achterkant van de sokkel van de klant. Het aantal handelshuizen hangt af van hoeveel handelshuizen er respectievelijk op elkaar zijn gestapeld.

Voorbeeld 1 (zonder marktleider)

Klantwaarde 2×1 handelshuis = **inkomsten 2 real**

Voorbeeld 2 (met marktleider)

Klantwaarde 2×2 handelshuizen + 2 real (marktleider) = **inkomsten 6 real**

Speciaalzaak

De handelspanden die aan een donkergrijs stratenveld liggen, nemen een speciale positie in. Hier geldt om te beginnen hetzelfde zoals bij de normale handelspanden: er wordt gekocht zodra een figuur voor het handelspand halt houdt.

Aanvullend geldt hierbij: als er al een figuur op het donkergrijze stratenveld staat zodra de bezitter van dat handelspand aan de beurt komt, koopt deze figuur opnieuw op voorwaarde dat de bezitter van het pand deze figuur niet verplaatst.

AANDACHT

Als een figuur op een donkergrijs stratenveld blijft staan, koopt deze figuur telkenmale als de bezitter van dit handelspand aan de beurt komt en deze figuur niet verplaatst !

Meerdere klanten kopen

Als een speler een klant voor een eigen handelspand plaatst en er tegelijkertijd één of meerdere andere klanten voor zijn speciaalzaken staan, kopen al deze klanten bij hem.

Voorbeeld

De grande (klantwaarde 3) wordt voor een eigen handelspand met 1 handelshuis gezet. Bovendien staat de markies (klantwaarde 1) voor een eigen speciaalzaak met 2 handelshuizen. De speler ontvangt van de bank: $3 \times 1 + 1 \times 2 = 5$ real. Daarbovenop komen eventueel nog de inkomsten voor het marktleiderschap.

De dief

De dief, Gustavo de wezel, is bij het spelbegin nog niet in het spel aanwezig. Hij verschijnt pas op het toneel zodra een speler aan het einde van zijn speelbeurt een vermogen van **10 real of meer** bezit.

Bij het bepalen van het vermogen worden altijd het **geld** en de **prestige** samengeteld. Iedere prestigekaart wordt getaxeerd met zijn aankoopwaarde (= 12 real).

Er wordt geen rekening gehouden met het aantal handelshuizen dat een speler bezit.

De dief wordt in het spel gebracht door de speler met het kleinste vermogen (geld + prestige).

Als er meerdere spelers zijn met het kleinste vermogen zet van die spelers de speler die als eerste aan de beurt is de dief op het veld in het midden van het speelbord. Als dit veld is bezet door een klant dan wordt de dief erbij gezet (uitzondering). Het profiel van Gustavo moet in een bepaalde richting wijzen. Vanaf dan kan de dief, zoals elke andere figuur, worden verplaatst.



het eerste inzetveld van de dief

De beschadiging van de dief

Als de dief wordt geplaatst voor een handelspand dat tot een vreemde speler behoort, beschadigt de dief de eigenaar. De eigenaar moet de schade onmiddellijk betalen aan de actieve speler (de speler die aan de beurt is). Bij het bepalen van de schade wordt zowel rekening gehouden met de waarde van de dief (-2) als met het aantal handelshuizen (grootte van het handelspand), maar niet met het marktleiderschap.

Voorbeeld

De diefwaarde -2 x 2 handelshuizen: de **schade** is **4 real**.

Dwangverkoop

Diegene die de schade van de dief niet kan betalen, moet een prestigeobject verkopen of een eigen handelshuis van het speelbord terug in de eigen voorraad nemen.

De speler ontvangt van de bank het oorspronkelijk betaalde bedrag min 1 real en kan op die manier zijn schulden vereffenen. Een speler mag echter altijd 4 handelspanden houden die elk uit één handelshuis bestaan. Schulden die over deze grens gaan, moeten niet worden betaald.

De kaart stadswacht



De speler die Gustavo in het spel brengt, ontvangt onmiddellijk de kaart van de stadswacht en is bijgevolg beschermd tegen de dief.

De kaart wisselt in de loop van het spel van speler tot speler. De speler die als laatste door de dief werd beschadigd en **na de beschadiging niet de rijkste** speler is (geld + prestige), ontvangt onmiddellijk de stadswacht.

De stadswacht beschermt de speler voor de dief. Dit betekent dat de speler niet moet betalen als de dief bij een van zijn handelspanden komt. De stadswacht mag men zolang houden tot een andere speler door de dief wordt beschadigd. Dan wordt de stadswachtkaart aan deze speler gegeven, tenzij hij na de beschadiging nog steeds de rijkste speler is.

Zodra de bezitter van de stadswachtkaart de rijkste speler wordt, moet hij de kaart afgeven aan de speler met het kleinste vermogen. Dit wordt echter pas onderzocht op het moment dat de dief bij de bezitter van de stadswacht komt.

Nogmaals dobbelen en verplaatsen

Diegene die de dief heeft verplaatst, is onmiddellijk nog eenmaal met dobbelen en verplaatsen aan de beurt. Ook bij de tweede verplaatsing mag de dief worden gekozen. Daarna mag de speler echter niet nogmaals dobbelen en verplaatsen. Hij kan nu nog **één investering** uitzoeken en daarmee zijn speelbeurt beëindigen.

Voorbeeld

De actieve speler dobbelt en verplaatst de dief tot bij de rijkste speler en ontvangt geld van hem. Daarna dobbelt hij nog eens en verplaatst een klant tot bij een eigen handelspand en ontvangt nog eens geld. Daarna voert hij een investering uit en beëindigt zijn speelbeurt.

Wat gebeurt er als een speler de dief tot bij een eigen handelspand verplaatst ?

Als de speler de kaart stadswacht bezit, gebeurt er niets.

Als de speler de stadswachtkaart niet bezit, moet hij de schade betalen aan de bank.

Wat gebeurt er wanneer de dief na de eigen speelbeurt voor een eigen speciaalzaak staat ?

Als de speler de kaart stadswacht bezit, gebeurt er niets.

Als de speler de stadswachtkaart niet bezit, moet hij de schade betalen aan de bank.

Investeren

Het investeren is een vrije keuze.

Per speelbeurt kan maar 1 investering worden gedaan.

In de volgende objecten kan er worden geïnvesteerd:

OBJECT	KOSTEN IN REAL	ACTIE
aankoop normaal handelspand	3	een handelshuis op een vrij marktkraampje plaatsen
aankoop speciaalzaak	5	een handelshuis op een vrij marktkraampje plaatsen dat aan een donkergrijs stratenveld grenst
uitbouw van een normaal handelspand	2	een handelshuis op een eigen al aanwezig handelshuis plaatsen
uitbouw van een speciaalzaak	3	een handelshuis op een eigen al aanwezig handelshuis plaatsen
verhuizing	2	een handelshuis op een ander eigen handelshuis plaatsen
aankoop prestigekaarten	12	de speler die 3 prestigekaarten bezit, wordt in de adelstand verheven en beëindigt het spel
UITBREIDING		
aankoop schip	7	Opmerking Deze vier afzonderlijke investeringskaarten kunnen door de spelers worden aangekocht. Een speler mag maximaal 2 verschillende kaarten bezitten !
aankoop kantoor	7	
aankoop wagenmakerij	5	
aankoop personeel	5	

TIP

Zolang de dief niet in het spel is, kan men onbekommerd het baar geld investeren. Zodra de dief echter in het spel opduikt, moet men er voor zorgen dat men voldoende geldreserve heeft om de schade van de dief te kunnen betalen.

De aankoop van handelspanden

De gekochte en met handelshuizen gemarkeerde handelspanden behoudt men tot het einde van het spel, tenzij men door de dief wordt gedwongen om te verkopen of tenzij men zelf door een verhuis een eigen handelshuis verplaatst. Op een marktkraampje kunnen alleen handelshuizen van **één speler** staan.

TIP

Het is raadzaam om zich via de aankoop van nieuwe handelspanden of de uitbouw van bestaande handelspanden van het marktleiderschap in een domein te verzekeren of het marktleiderschap van een andere speler aan te vallen.

De uitbouw van handelspanden

Een handelshuis wordt bovenop een aanwezig handelshuis gezet. Een handelspand mag bestaan uit een willekeurig aantal handelshuizen. Hierdoor worden de inkomsten verhoogd als er een klant langskomt.

Verhuizing

Eén handelshuis wordt weggenomen van een eigen handelspand en op een eigen ander handelshuis geplaatst.

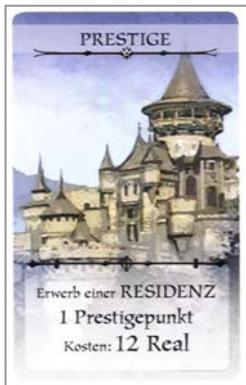
TIP

Er kunnen maximaal 12 handelshuizen worden ingezet. Men moet echter niet alle handelshuizen inzetten om te kunnen winnen.

Na een investering

Na een investering moet er worden nagegaan of er iets is veranderd aan het marktleiderschap. Indien dit het geval is, ontvangt de nieuwe marktleider onmiddellijk de kaart van marktleider. Dit geldt ook als de marktleiderkaart aan het begin van het spel nog niet was toebedeeld.

De prestigekaart kost 12 real



Voor de kostprijs van 12 real kan een prestigeobject worden gekocht. De kaart wordt open voor de speler neergelegd. Dit object levert weliswaar geen onmiddellijke voordelen op bij de handelspanden, maar is enorm belangrijk om te kunnen zegevieren. Er zijn immers 3 prestigeobjecten nodig om in de adelstand verheven te worden en zo het spel te beëindigen.

Het spel kan dus alleen maar worden gewonnen door de speler die 3 prestigekaarten bezit. Per speelbeurt kan maar 1 prestigekaart worden behaald.

TIP

Het is aan te raden om niet te lang te wachten om de eerste prestigekaart te kopen.

Einde van het spel

Zodra een speler 3 prestigekaarten bezit of zodra alle prestigekaarten werden uitgedeeld, wordt de begonnen ronde nog ten einde gespeeld zodat iedere speler even vaak aan de beurt is geweest. Daarna eindigt het spel.

Winnaar wordt diegene die de meeste prestigekaarten bezit. Als er een gelijke stand is, wordt van die spelers de speler met het meeste geld de winnaar. Het aantal handelspanden speelt geen rol. De winnaar wordt als baron in de adelstand van Alturië verheven.

TIP

Het aantal prestigekaarten is beperkt. In een spel met 5 of 6 spelers kan het gebeuren dat in de laatste ronde de prestigekaarten op raken omdat meerdere spelers deze aankoop willen doen. Daarom is het belangrijk om niet te lang te wachten om een prestigekaart aan te kopen.

Variant

In een spel met 2 tot 4 spelers kan men ook spelen naar 4 prestigekaarten en in een spel met 5 of 6 spelers kan men bijvoorbeeld slechts naar 2 prestigekaarten spelen.

Uitbreiding

In de uitbreiding wordt er met de 12 investeringskaarten en met de tweede dobbelsteen gespeeld. Er zijn vier verschillende soorten van kaarten die telkens driemaal aanwezig zijn.

De vier investeringskaarten worden in 4 open stapels (telkens één per investering) naast het speelbord gelegd.

Voor 5 of respectievelijk 7 real kan men ook investeren in andere objecten dan handelspanden en handelshuizen. Dankzij de investeringskaart worden ofwel de inkomsten ofwel de waarschijnlijkheid dat een klant in een eigen handelspand opduikt, verhoogd.

Er mogen maximaal 2 verschillende investeringskaarten worden gekocht.



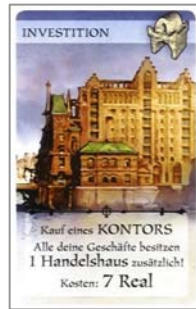
Schip: 7 real

De waarde van elke klant wordt met 1 verhoogd als hij in een eigen handelspand aankopen doet. De dief wordt niet in zijn waarde verhoogd.

Voorbeeld

De grande (waarde 3) koopt in een handelspand met 2 handelshuizen en de marktleider.

Waarde = $3 + 1$ (voor het schip) = $4 \times 2 = 8 + 2$ (marktleider) = 10 real als inkomsten.



Kantoor: 7 real

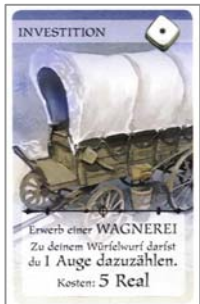
Alle eigen handelspanden bezitten bij de aankoop door een klant 1 extra handelshuis.

Bij de dief wordt de waarde van het handelspand niet met 1 verhoogd.

Voorbeeld

De grande (waarde 3) koopt in een handelspand met 2 handelshuizen en de marktleider.

Waarde = 3×3 (handelshuizen) = $9 + 2$ (marktleider) = 11 real als inkomsten.



Wagenmakerij: 5 real

De bezitter van een wagenmakerij mag bij zijn dobbelresultaat 1 erbij tellen als hij dat wil.



Kantoor: 5 real

De speler mag met 2 dobbelstenen dobbelen en één van de beide dobbelresultaten kiezen om te gebruiken in zijn speelbeurt.

Bij het bepalen van het vermogen moet er steeds worden rekening gehouden met de aankoopwaarde van de investeringskaarten (geld + investeringskaarten + prestigekaarten).

Dit gebeurt bij:

- het inzetten van de dief
- het bepalen van de rijkste of de armste speler

Dwangverkoop

Diegene die de schade van de dief niet kan betalen, kan ook een investeringskaart teruggeven. De speler ontvangt dan van de bank de aangegeven waarde - 1.

De beschadiging van de dief

Bij het bepalen van de schade die de dief veroorzaakt, wordt er geen rekening gehouden met de investeringskaarten.

21 augustus 2007