

# Tyros

Auteur: Martin Wallace

Uitgegeven door Kosmos, 2002

Vaar vanuit Tyros over de Middellandse Zee en bouw je eigen handelspositie zo goed mogelijk uit voor 3 of 4 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

## Idee

Vanuit de antieke stad Tyros - dat zich in de oostelijke helft van de Middellandse Zeewereld, in het huidige Libanon bevond - verkennen de spelers als Fenicische handelaars en zeevaarders met hun schepen de kusten van de Middellandse Zee. Zij stichten er steden en ontsluiten van daaruit nieuwe handelswegen. Om schepen te bouwen, er mee te kunnen varen en om nieuwe steden op te richten, hebben ze voortdurend nood aan handelsproducten. Wie deze het best weet in te zetten en zijn steden op de meest geschikte plaatsen kan oprichten, mag zich een waardige opvolger van de Feniciërs noemen.

## Doel

Winnaar is de speler die aan het eind met zijn schepen en steden de meeste punten kon verzamelen.

## Materiaal

- een speelbord
- 32 landschapskaartjes
- 60 handelskaarten
- 40 schepen (10 per spelerskleur)
- 40 stadskaatjes (10 per spelerskleur)
- 80 imperiumschijfjes (20 per neutrale kleur)
- een startspelerskaartje

## Vorbereiding

- Elke speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende schepen en stadskaatjes. Daarna plaatst hij twee van deze schepen voor de kust op het vak met de stad Tyros. Dit vak bevindt zich rechts onderaan tussen de vakken 31 en 32.
- Aansluitend worden vier neutrale rijken opgericht die elk op een verschillende wijze tijdens het spel groter zullen worden.
  - De oprichting van de vier rijken in het eerste spel:

Om een vlotte start van het eerste spel mogelijk te maken en om

daarvoor een evenwichtige beginsituatie te bekomen, leg je het best de aangeduide imperiumschijfjes op de vermelde velden:

- een oranje schijfje op vak 7
- een geel schijfje op vak 13
- een groen schijfje op vak 23
- een violet schijfje op vak 26.

Zoek daarna de vier bijbehorende landschapskaartjes uit de stapel en leg deze terug in de doos.

- De variabele oprichting van de vier rijken:

Om een steeds wisselende startopstelling te bekomen, worden vanaf het tweede spel volgende regels gevolgd om de vier rijken op te richten:

- Alle landschapskaartjes worden dooreen geschud en op een verdekte stapel gelegd.
- Het bovenste kaartje wordt omgedraaid. Op het vak met het overeenkomstige getal, wordt in het midden een oranje schijfje gelegd.
- Een tweede kaartje wordt omgedraaid en daarop wordt een geel schijfje geplaatst.
- Deze actie wordt nog twee keer herhaald. Op het derde vak wordt dan een groen en op het vierde vak dan een violet imperiumschijfje gelegd.
- De vier gebruikte landschapskaartjes worden daarna in de doos terug gelegd.

Opmerking: In geen enkel geval kunnen twee rijken op horizontaal of verticaal naast elkaar gelegen vakken opgericht worden. Indien dit zou voorkomen, moet een nieuwe kaartje getrokken worden. Het onbruikbare kaartje wordt dan onderaan de stapel geschoven.

- Nadat de vier rijken opgericht zijn, worden de overblijvende landschapskaartjes opnieuw verdekt geschud. Elke speler ontvangt nu 4 zo'n kaartjes en houdt deze verdekt voor zijn medespelers. De resterende kaartjes vormen daarna de verdekte voorraadstapel naast het speelbord.
- De handelskaarten worden geschud en als verdekte stapel klaar gelegd.
- Leg nog een potlood en een blad papier klaar voor de puntentelling.
- Wie als laatste het Middellandse Zeegebied bezoekt, wordt startspeler. Is dit moeilijk te bepalen, dan begint de oudste speler.

## Spelverloop

Het spel wordt in enkele speelronden gespeeld waarbij elke ronde uit dezelfde drie fasen is opgebouwd. Deze worden steeds in dezelfde volgorde afgehandeld.

1. Handelskaarten verdelen
2. De neutrale rijken uitbouwen

### 3. Kaartacties

## 1. Handelskaarten verdelen

- Er zijn voor elk van de vier neutrale rijken 14 handelskaarten beschikbaar. De kleur van deze kaarten (en rijken) hebben niets te maken met de spelerskleuren. (Ze tonen elk een ander belangrijk product waarmee de Feniciërs handel dreven: koper, olie, cederhout en purperkleurige stoffen.) Daarnaast zijn er ook nog 4 grijze kaarten aanwezig waarop alle vier de producten afgebeeld staan. Deze kaarten gelden als joker en kunnen voor een kleur (of product) naar keuze ingezet worden.
- Alle kaarten worden geschud. Bij 3 spelers ontvangt elke speler 12 kaarten, bij 4 spelers zijn dit er 10.
- De overblijvende kaarten vormen een verdeckte stapel naast het speelbord.

## 2. De neutrale rijken uitbouwen

- Een rijk wordt uitgebouwd als iemand een landschapskaartje uitspeelt dat aan een vakje van een bestaand rijk past.
- Beginnend bij de startspeler moet elke speler een rijk naar keuze vergroten. Daarvoor moet hij een van zijn landschapskaartjes uitspelen (en daarna in de doos terug leggen) dat naast een vak past waarop reeds een imperiumschijfje ligt. Dit veld wordt dan gemarkeerd met een schijfje van dezelfde kleur. Op deze manier worden de rijken steeds groter in oppervlakte.
- Zijn er naast het uitgespeelde vak meerdere verschillende rijken aanwezig, dan kiest de speler aan beurt een van die rijken.
- Na het uitspelen van een kaartje, neemt de speler een nieuw kaartje van de stapel. Dit kan enkel zolang er kaartjes aanwezig zijn. Daarna wordt verder gespeeld zonder bijnemen.
- Kan een speler geen geldig kaartje uitspelen, dan moet hij passen. Hij moet dan wel al zijn kaartjes tonen. (De medespelers kunnen dit zo controleren.) Daarna kiest hij een van deze kaartjes, schuift het onder de stapel en neemt een nieuw kaartje. Dit laatste kaartje mag hij nu in dezelfde beurt niet meer inzetten!
- Wordt door iemand het kaartje 31 of 32 gespeeld, dit zijn de velden boven of onder het vak met de stat Tyros, dan wordt ook direct een imperiumschijfje van de betreffende kleur op Tyros gelegd.  
Opmerking: bij de variabele beginopstelling kan dit reeds van bij het begin gebeuren.
- Nadat iedereen aan de beurt kwam, volgt een tweede legronde.  
Opgelet: Bij vier spelers is er alleen in de eerste spelronde een tweede legronde, daarna is telkens maar één legronde. Bij drie spelers zijn er altijd twee leg rondes.

## 3. Kaartacties

- In deze fase wordt het eigenlijke spel gespeeld. Beginnend bij de startspeler voert elke speler bij zijn beurt één van de volgende vijf actiemogelijkheden uit. Dit gebeurt steeds opnieuw totdat alle spelers na elkaar gepast hebben. Om een actie te kunnen uitvoeren, maken de spelers steeds gebruik van hun

handelskaarten.

- De actiemogelijkheden:

## **A. Een schip bewegen**

- Een schip mag enkel naar een vak verplaatst worden dat reeds deel uitmaakt van een of ander rijk. Dit zijn de vakken waarop reeds een imperiumschijfje ligt.
- Daarbij moet de speler steeds een aantal handelskaarten afgeven. Deze kaarten moeten daarenboven dezelfde kleur hebben als het vaak waarheen het schip verplaatst werd. Een speler moet evenveel kaarten afgeven als het aantal vakken dat het verplaatst werd. Een schip kan zich enkel verplaatsen naar een horizontaal of verticaal aangrenzend vak. Beide vakken moeten daarbij door de blauwe kleur van het zeewater met elkaar verbonden zijn. Voor voorbeelden: zie verder.
- De verplaatsing kan nooit op een veld zonder imperiumschijfje eindigen. Er mag ook niet over het vak met volle zee - dit is het vak met zeeslang - gevaren worden.
- Beëindigt een speler zijn tocht op een vak waarop een stad van een tegenspeler ligt, dan moet deze speler aan de eigenaar van die stad een handelskaart naar keuze geven.
- Bij het varen mag een vak waarop reeds 1 of 2 schepen te vinden zijn, gepasseerd worden.
- Bij het eind van de vaarbeweging mogen op een veld nooit meer dan twee boten voorkomen. Deze mogen wel eigendom zijn verschillende spelers.

Uitzondering: Zolang er in Tyros nog geen stadkaartje ligt, mag elke speler op die plaats over twee schepen beschikken.

*Voorbeelden van toegestane scheepsbewegingen:*

- Vanuit Tyros kan men het vak 23 bereiken als men als volgt vaart: 32 - 28 - 24 - 23. Een andere mogelijke route is: 31 - 27 - 22 - 23.
- Wil men van veld 31 naar 29 varen, dan is dit een geldige route: 31 - 30 - 26 - 25 - 29.
- Van 22 naar 8 is de kortste weg: 22 - 17 - 12 - 8.
- De kortste verbinding van 22 naar 15 is: 22 - 17 - 16 - 15.
- Italië is een speciaal geval. Wil men om de laars heen varen, dan moet hetzelfde vak twee keer gepasseerd worden. De route van 15 naar 10 luidt: 15 - 16 - 17 - 16 - 11 - 10. Ook 15 - 16 - 17 - 12 - 11 - 10 is een mogelijkheid.

*Niet toegestaan zijn bijvoorbeeld volgende routes omdat er geen rechtstreekse verbinding voorhanden is:*

- van 31 naar 29 enkel via 30
- van 26 naar 16 enkel via 21
- van 15 direct naar 10.

## **B. Een stad bouwen**

- Om een stad te kunnen bouwen, moet een speler als enige controle hebben over een gebied. Dit houdt in dat deze speler daar één of twee schepen gestationeerd heeft. Er mag op die plaats geen enkel vreemd

schip aanwezig zijn!

- Is dit zo, dan geeft de speler 5 handelskaarten af van dezelfde kleur als het rijk waartoe het veld behoort. Heeft een speler twee eigen schepen op die plaats staan, dan moet hij slechts 4 passende handelskaarten ingeven.
- Het stadsk kaartje van de opgerichte stad wordt steeds op de bruine stip gelegd.
- Na het bouwen van een stad moet de speler een schip vanop die plaats van het bord nemen en terug bij zijn voorraad plaatsen. Ook als er twee eigen schepen op die plaats stonden, moet maar één schip weggenomen worden.
- Op elk vak kan slechts één stad gebouwd worden.

### **C. Een schip bouwen**

- Bij het begin van het spel mag iedereen in Tyros schepen bouwen en dit totdat iemand daar een stad opgericht heeft. Vanaf dat moment mag alleen die speler daar nog schepen bouwen.
- Een speler kan enkel een schip op een veld met een eigen stad bouwen. Ook in Tyros kan hij dit doen totdat iemand daar een stad gebouwd heeft.
- Om een schip te bouwen moet een speler één enkele handelskaart afgeven van dezelfde kleur als het rijk waartoe de stad behoort.
- Ligt er reeds een (eigen of vreemd) schip nabij de stad waar het schip gebouwd wordt, dan moeten twee handelskaarten ingegeven worden. Slechts één van deze twee kaarten moet de passende kleur hebben.
- Bouwt een speler een schip in Tyros, zolang niemand daar reeds een stad heeft opgericht, dan moeten steeds evenveel handelskaarten ingegeven worden als er schepen voorkomen in dat veld. Het nieuw gebouwde schip moet daarbij meegeteld worden. Wel mogen de handelskaarten vrij gekozen worden.
- Zijn er b.v. drie schepen aanwezig in Tyros, dan moeten vier kaarten afgegeven worden om daar een nieuw schip te kunnen bouwen.
- Het nieuw gebouwde schip wordt langs de kust nabij de stad geplaatst waar het werd gebouwd. Dit is vooral belangrijk op vak 16. Daar kunnen nieuwe schepen nl. alleen aan de westkant van het schiereiland geplaatst worden.

### **D. Handel drijven met de bank**

- Met de bank kan op twee manieren handel gedreven worden:
  - Een speler kan tot drie vrij gekozen handelskaarten (open) afleggen en er evenveel nieuwe van de (verdekte) stapel nemen. Dit kan natuurlijk enkel zolang de voorraad strekt. Is de neemstapel opgebruikt, dan wordt de aflegstapel niet opnieuw geschud!
  - Een speler kan ook drie vrij te kiezen handelskaarten afleggen om dan één kaart uit die aflegstapel te mogen zoeken.

### **E. Handel drijven met een medespeler**

- Iemand kan aan al zijn medespelers vragen om handel met hem te drijven. Uiteindelijk kan hij slechts met één enkele speler ruilen. Heeft

hij een handelspartner gevonden, dan mogen beide spelers zoveel kaarten ruilen als zij willen. Hoe geruild wordt, bepalen zij zelf. Landschapskaartjes kunnen in geen geval geruild worden.

- Komt uiteindelijk toch geen ruil tot stand, dan mag de speler aan beurt nog een andere actie (A tot D) kiezen en uitvoeren.

**Opmerking:** Ook de acties D en E gelden als een volledige beurt. Na een geslaagde handel is steeds de volgende speler aan de beurt.

- Passen: Een speler mag bij zijn beurt passen en moet dan geen van de vijf actiemogelijkheden doorvoeren. Deze speler mag, als hij terug aan de beurt komt, opnieuw een actie kiezen en doorvoeren.

## ***Einde van een ronde***

- Als alle speler direct na elkaar gepast hebben, eindigt de spelronde.
- Elke speler mag voor de volgende ronde nu nog tot 3 handelskaarten overhouden. Heeft iemand nog meer kaarten over, dan moet hij de overtallige kaarten weggelaten.
- Het startspelerskaartje wordt doorgegeven aan de volgende speler en de volgende ronde wordt gestart met het verdelen van nieuwe handelskaarten (10 bij 4 spelers en 12 bij 3 spelers).  
Opmerking: Daar spelers één tot drie kaarten mogen behouden, zal het voorkomen dat niet iedereen met exact evenveel kaarten zal beginnen.

## **Speleinde en puntentelling**

- Het spel eindigt na de ronde waarin één of meer spelers hun laatste landschapskaartje ingezet hebben. Die ronde wordt nog volledig conform de spelregels afgewerkt en dit totdat alle spelers na elkaar gepast hebben.  
Opmerking: Het kan voorkomen dat niet alle landschapskaarten uitgespeeld werden waardoor niet alle velden met een imperiumschijfje gemarkeerd werden.
- De spelers ontvangen nu enkel zegepunten voor elk veld dat ze ofwel met hun steden ofwel met hun schepen controleren. Om over een veld de stadscontrole te hebben, moet een speler daar een stad gebouwd hebben. Scheepscontrole heeft iemand in een veld zonder stad waar enkel één of twee eigen schepen staan.
- Hoe groter een rijk is, hoe meer velden het inneemt en hoe meer punten er te verdienen zijn.
- De puntentelling gebeurt op een blad papier.

	stadscontrole	scheepscontrole
grootste rijk	12	6
tweede grootste rijk	10	5
derde grootste rijk	9	4
kleinste rijk	8	3

Zijn meerdere rijken even groot, dan geldt volgende rangorde: oranje, geel, groen en violet.

- Bovenop de gecontroleerde gebieden zijn nog volgende bonuspunten mogelijk:
  - De eerste speler die in elk van de vier rijken minstens één stad heeft gebouwd, ontvangt onmiddellijk 7 zegepunten.
  - Voor elk rijk wordt op het einde nagekeken of iemand daar de absolute meerderheid aan steden heeft gebouwd. Elk van die spelers krijgt daarvoor dan 7 zegepunten.
- Om het bepalen van de scores te vergemakkelijken, gebeurt dit het best als volgt:
  - Eerst worden van alle velden waar schepen van twee verschillende spelers staan, alle schepen verwijderd.
  - Daarna worden van alle velden met een stad de daar voorkomende schepen weggenomen.
  - Nu wordt bepaalt wie per rijk de eventuele bonuspunten voor de meeste steden ontvangt.
  - Tenslotte worden per rijk voor elke speler de punten voor de gebiedscontroles (stads- of scheepscontrole) geteld. Het best is het om hier te beginnen met het kleinste rijk en steeds over te gaan naar een groter rijk. Na elk rijk neem je dan de steden en schepen weg om verwarring te vermijden.
- Winnaar is uiteindelijk de speler met die de meeste punten kon verzamelen, wint. Bij gelijkheid wint de speler die in het grootste rijk de meeste punten kon sprokkelen.