

尼可儿

CHINA 新 0 W N

DE KUNST VAN HET
ONDERHANDELEN

明 丝 妮

阿 莱 桑 德 琳

玛 丽 永

克 雷 蒙 婷

可 拉 丽 皮 艾 尔

阿 莱 桑 德 琳 阿 黛 琳
欧 利 维 叶 阿 德 琳

玛 丽 永 玛 琳 尼 可 儿

黛 丽 塔 图

阿 莱 桑 德 琳 丽 塔 图
阿 克 德 琳 尼 桑 德 琳

玛 丽 永 玛 琳 尼 可 儿
阿 莱 桑 德 琳

爱 娃 玛 丽 永 尼 可 儿

工 厂

马 迪 欧

爱 娃 玛 丽 永 尼 可 儿



KARSTEN HARTWIG



CHINATOWN

New York in de jaren zestig. Een nieuwe golf Chinese immigranten komt in Chinatown aan. De invoering van de nieuwe immigratiewet veroorzaakt een ware bevolkingsexplosie in de wijk! Chinatown strekt zich nu uit van Canal Street in het noorden tot Bowery Street in het oosten. De immigranten, hardwerkende mannen en vrouwen, komen met duizenden tegelijk aan om panden op te kopen, bedrijven op te starten en de *American Dream* in vervulling te laten gaan. In dit spel ben je één van hen. Met jouw spaargeld ligt de *Big Apple* voor het grijpen! Weet jij je talenten in te zetten om het grootste fortuin in Amerika op te bouwen?

SAMENVATTING

Het bord stelt Chinatown in New York voor tijdens de jaren zestig. Het is in 6 districten verdeeld, met gebouwen die genummerd zijn van 1 tot 85.

Het spel duurt 6 rondes. In iedere ronde ontvangen de spelers inkomsten uit de bedrijven die ze op hebben weten te zetten. Om het grootste inkomen te genereren moeten winkels van dezelfde soort in aangrenzende gebouwen gevestigd worden. Aan het begin van iedere ronde ontvangt elke speler nieuwe *gebouwkaarten* en *winkelfiches*. Door slim te onderhandelen moeten ze aangrenzende gebouwen verwerven en bedrijven opzetten.

Maar het is niet altijd zo simpel...

In dit spel waarin alles onderhandelbaar is, gelden uiteindelijk alleen de harde wetten van de markt.

INHOUD

Ronde	1	2	3
3 spelers	7/5	6/4	6/4
4 spelers	6/4	5/3	5/3
5 spelers	5/3	5/3	5/3

Bedrijf	1	2	3	4	5	6
Overtoesoid	10 000	20 000	40 000	60 000	80 000	—
Voltooid	—	—	50 000	80 000	110 000	140 000

Grootste getal: te ontwerpen
Klaarste getal: te behouden
Blaai getal: te ontwerpen

Faces:
1. Gebouwkaarten uitdelen
2. Winkelfiches verdelen
3. Onderhandelingen
4. Winkelfiches plaatsen
5. Inkomsten
6. Jaarpion verplaatsen

5 overzichtskaarten



85 gebouwkaarten



84 geldkaarten
(in waarden van \$10.000, \$50.000, \$100.000 en \$200.000)



90 winkelfiches



1 startspelerkaart



150 eigendomschijfjes
(30 per kleur in 5 kleuren)



1 jaarpion

1 spelbord

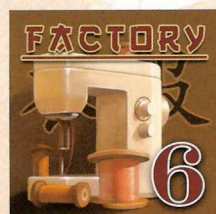
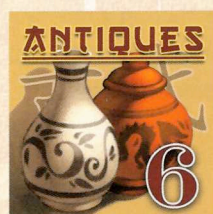
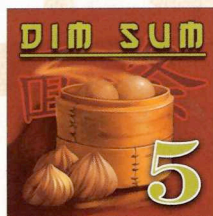
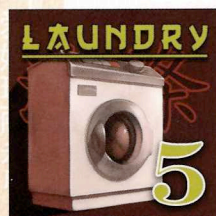
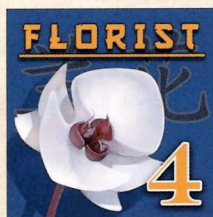
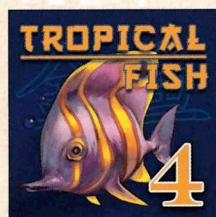
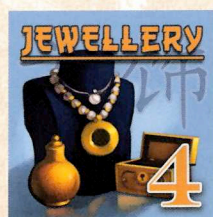
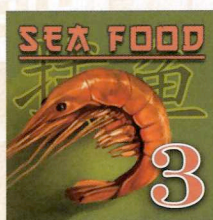
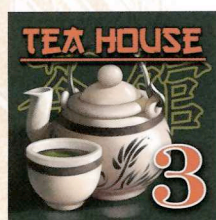
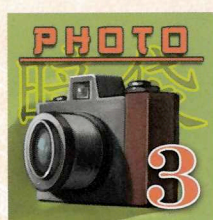
1 stoffen zak



VOORBEREIDING

- Leg het bord in het midden van de tafel.
- Iedere speler kiest een kleur (rood, geel, groen, wit of zwart) en neemt de 30 bijbehorende *eigendomschiffjes*.
- Iedere speler ontvangt een *overzichtskaart*. Op de ene kant staat het aantal *gebouwkaarten* en *winkelfiches* dat de spelers aan het begin van iedere ronde ontvangen. Op de andere kant staan de bedragen die ze ontvangen voor ieder bedrijf, afhankelijk van de grootte.
- Iedere speler ontvangt \$50.000. De overgebleven *geldkaarten* worden gesorteerd en naast het bord gelegd. Dit is de bank.
- Doe de *winkelfiches* in de zak, en leg deze naast het bord.
- Schud de *gebouwkaarten* en leg ze als dichte stapel naast het bord.
- Zet de jaarpion op "1965" (Jaar van de Slang) van de Chinese kalender, rechtsonder op het bord.
- De speler die het meest recent ergens ter wereld een Chinatown heeft bezocht wordt de startspeler en krijgt de *startspelerkaart*.

WINKELFICHES



De fiches vertegenwoordigen verschillende winkelsoorten die je in de jaren zestig in het New Yorkse Chinatown aan kon treffen.

De 12 winkeltypes staan hier links afgebeeld.

Ieder *winkelfiche* heeft een getal (3, 4, 5 of 6) dat aangeeft hoeveel horizontaal of verticaal (niet diagonaal) aangrenzende fiches van die soort nodig zijn om de maximale grootte van een bedrijf te bereiken.

Van ieder fiche zijn er 3 exemplaren meer voorradig dan de maximale bedrijfsgrootte. Zo zijn er bijvoorbeeld 6 fiches van de Fotozaak ('Photo') en 9 van het Restaurant.

Een speler zet een bedrijf op door een *winkelfiche* te plaatsen op een vrij gebouw op het bord. Hij kan daarna het bedrijf laten groeien door andere *winkelfiches* van dezelfde soort op aangrenzende vrije gebouwen te plaatsen. De grootte van een bedrijf kan variëren van 1 tot 6 dezelfde *winkelfiches*. Hoe dichter een bedrijf bij zijn maximale grootte zit, des te meer inkomsten de speler er voor krijgt aan het eind van een ronde.

DOEL VAN HET SPEL

De speler die na 6 rondes het meeste geld bezit wint het spel.

HET SPEL

Het spel wordt in 6 rondes gespeeld. Iedere ronde vertegenwoordigt een jaar. Het spel begint in 1965 (Jaar van de Slang) en eindigt in 1970 (Jaar van de Hond).

Iedere ronde is verdeeld in 6 fases:

1. *Gebouwkaarten* uitdelen
2. *Winkelfiches* trekken
3. Onderhandelingen
4. *Winkelfiches* plaatsen
5. Inkomsten
6. *Jaarpion* verplaatsen

1. *Gebouwkaarten* uitdelen

De startspeler deelt *gebouwkaarten* uit aan alle spelers volgens tabel 1. Deze kaarten komen overeen met de genummerde gebouwen op het bord. Er zijn 85 gebouwen, onderverdeeld in 6 districten.

Ronde	1	2	3	4	5	6
3 spelers	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 spelers	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 spelers	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

Tabel 1

Ga als volgt te werk:

- Het aantal uit te delen kaarten hangt af van de ronde en het aantal spelers.
- Iedere speler ontvangt een aantal *gebouwkaarten* gelijk aan het hoogste getal (links van de schuine streep)
- Het kleinste getal (rechts van de streep) geeft weer hoeveel *gebouwkaarten* iedere speler moet houden. De andere kaarten worden afgelegd.
- De afgelegde kaarten worden in de stapel *gebouwkaarten* geschud voor de volgende ronde.
- Iedere speler laat zien welke *gebouwkaarten* hij heeft gehouden en plaatst een *eigendomschijfje* in zijn kleur op de bijbehorende gebouwen op het bord. Hierna worden alle gespeelde *gebouwkaarten* uit het spel verwijderd.

Voorbeeld: in een spel met 4 spelers ontvangt iedere speler 6 kaarten aan het begin van de eerste ronde. Daarvan kiezen ze er 2 om af te leggen en 4 om deze ronde te spelen.

2. Winkelfiches trekken

Te beginnen met de startspeler trekt iedere speler een aantal *winkelfiches* uit de zak. Het aantal *winkelfiches* dat iedereen trekt staat aangegeven in tabel 1 (pagina 4).

Ga als volgt te werk:

- Het aantal *winkelfiches* dat iedereen krijgt hangt af van de ronde en het aantal spelers.
- Het rode getal geeft aan hoeveel *winkelfiches* iedere speler krijgt.
- *Winkelfiches* worden verborgen gehouden tot iedereen *winkelfiches* uit de zak getrokken heeft.
- Alle *winkelfiches* worden tegelijk omgedraaid, zodat het onderhandelen voor iedereen gelijktijdig begint.

3. Onderhandelingen

Alles kan in deze fase! Alleen de wetten van de markt gelden. Alle onderhandelingen en uitwisselingen gebeuren simultaan. Iedereen kan met iedereen onderhandelen; je kunt zelfs met meer dan één speler tegelijk onderhandelen. Alles is onderhandelbaar en kan geruild worden: gebouwen (al dan niet met een *winkelfiche* er op), *winkelfiches* en geld, in iedere mogelijke combinatie of hoeveelheid.

Als een gebouw verhandeld wordt (al dan niet met een *winkelfiche* er op), dan moeten de betrokken spelers het *eigendomschijfje* van de vorige eigenaar vervangen door één van de nieuwe eigenaar. Het vervangen schijfje gaat terug naar de voorraad van de eigenaar.

Onderhandelingen gaan net zo lang door tot de spelers het eens zijn naar de volgende fase te gaan.

Belangrijk: als een *winkelfiche* eenmaal op het bord ligt, kan het niet meer verplaatst of verwijderd worden. Het blijft liggen tot het eind van het spel. Het eigendom van de betreffende winkel kan uiteraard wel veranderen tijdens het spel.

Voorbeeld: Hugo (rood) biedt Vera (geel) zijn Theehuis (Tea House) op het bord en \$10.000 aan in ruil voor haar twee Dim Sum-fiches en gebouw nummer 20.



Vera gaat akkoord met het voorstel, geeft haar 2 Dim Sum-fiches aan Hugo en krijgt de \$10.000. Hugo verwijdert zijn rode eigendomschijfje van het bord en Vera vervangt dit door één van haar schijfjes. Vera bezit nu 3 aangrenzende gebouwen met een Theehuis. Op gebouw nummer 20 wordt het gele schijfje vervangen door een rode.



4. Winkelfiches plaatsen.

Te beginnen met de startspeler plaatst iedere speler naar keuze zijn *winkelfiches* op het bord. Een speler kan een *winkelfiche* alleen plaatsen op een vrij gebouw op het bord dat hij in bezit heeft. Het is belangrijk dat een speler bij het plaatsen van een *winkelfiche* er een *eigendomschijfje* op zet. De speler mag zelf kiezen welke *winkelfiches* hij plaatst en in welke volgorde. Niet geplaatste *winkelfiches* houdt hij in zijn bezit.

Een speler mag een *winkelfiche* plaatsen naast andere winkels op het bord die al in zijn bezit zijn. Verticaal of horizontaal (maar niet diagonaal) aangrenzende *winkelfiches* van dezelfde soort en dezelfde speler vormen samen een bedrijf.

Voorbeeld: Vera bezit 3 aangrenzende Dim Sum-fiches. Daardoor heeft ze een Dim Sum-bedrijf met een grootte van 3. In volgende beurten kan ze dit bedrijf uitbreiden met meer Dim Sum-fiches.



Let op: aangrenzende *winkelfiches* van dezelfde soort, maar in bezit van verschillende spelers, zijn verschillende bedrijven.

Voorbeeld: 4 fiches van de Tropische Vishandel (Tropical Fish) liggen naast elkaar. Hugo (rood) bezit er 3 en Jurre (groen) slechts 1. Hugo heeft een bedrijf van grootte 3 en Jurre één van grootte 1. Als Jurre later in het spel zijn winkel met Hugo ruilt, bezit de laatste een Tropische Vishandel van grootte 4.



Als een speler meer aangrenzende *winkelfiches* van één soort in bezit heeft dan de maximale grootte van dat bedrijf (het getal rechtsonder op het *winkelfiche*), dan wordt de groep *winkelfiches* beschouwd als twee afzonderlijke bedrijven: één bedrijf van de maximale grootte en een ander bedrijf met de overige fiches.

Voorbeeld: Hugo bezit 5 aangrenzende Foto-fiches (Photo). Hij bezit twee Fotobedrijven: één bestaande uit 3 fiches (de maximale grootte) en één van 2.



5. Inkomsten

Aan het einde van de ronde verdienen de spelers geld met al hun bedrijven op het bord. Niet geplaatste *winkelfiches* en lege gebouwen op het bord zijn niets waard. De startspeler keert aan iedereen zijn inkomsten uit volgens de onderstaande tabel:

Bedrijf	1	2	3	4	5	6
Onvoltooid	10 000	20 000	40 000	60 000	80 000	---
Voltooid	---	---	50 000	80 000	110 000	140 000

Tabel 2

De inkomsten per bedrijf hangen af van zijn grootte (1 tot 6 fiches) en of het voltooid is of niet.

Een bedrijf dat zijn maximale grootte heeft bereikt (zoals aangegeven op de fiches) wordt als voltooid beschouwd en levert het meeste geld op. Een Antiekzaak (Antique Shop) die uit zes fiches bestaat is dus voltooid, maar een Dim Sum-bedrijf van 4 niet. Een voltooid Dim Sum-bedrijf bestaat uit 5 aangrenzende fiches.

Voorbeeld voor inkomsten: aan het einde van de derde ronde heeft Jurre de volgende bedrijven in zijn bezit:



Jurre ontvangt \$50.000 voor zijn complete Zeevishandel (Sea Food), maar slechts \$40.000 voor zijn Wasserette (Laundry) omdat deze nog niet de maximale grootte heeft bereikt. De twee Ateliers (Factory) worden als afzonderlijke bedrijven beschouwd omdat ze niet aan elkaar grenzen. Jurre ontvangt \$20.000 voor het eerste Atelier en \$10.000 voor het tweede. De 2 Ateliers kunnen later verbonden worden tot één Atelier als Jurre een Atelier-fiche op gebouw nummer 55 plaatst.

Belangrijk: De spelers moeten hun geld tijdens het spel geheim houden.

6. Jaarpion verplaatsen

Aan het einde van iedere ronde is er een jaar voorbij en wordt de *jaarpion* verplaatst naar het volgende vakje op de Chinese kalender.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na afloop van de 6^e ronde, als de *jaarpion* op 1970 staat, het Jaar van de Hond. De speler die na de 6^e ronde het meeste geld heeft, wint het spel. In geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste *winkelfiches* op het bord.

SUGGESTIE

In plaats van de gespeelde *gebouwkaarten* uit het spel te verwijderen is het handig om ze voor je te houden tijdens het spel. Als een gebouw van eigenaar wisselt, verwissel dan de *gebouwkaart* samen met het *eigendomschijfje* op het bord. Op deze manier is het makkelijker om na te gaan wie de eigenaar van een gebouw was als *eigendomschijfjes* tijdens het spel per ongeluk verplaatst worden, bijvoorbeeld door een enthousiaste kat.

DANKWOORD

Ik wil Guillaume Bouilleux graag bedanken voor mijn kennismaking met het spel en Alain Brayer voor zijn originele exemplaar. Ik ben jullie allebei erg dankbaar.

Sophie Gravel

COLOFON

Spelontwerp: Karsten Hartwig
Illustraties: Mathieu Leysenne
Ontwikkeling: Team Filosofia
Vertaling: Peter Hein van Mulligen

© 2008 Filosofia Editions

Filosofia Editions
3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
Quebec, Canada, J7V 5V5

© 2008 QWG Games

www.qwggames.nl

Bezoek onze website, www.qwggames.nl, voor informatie over onze bordspellen.

