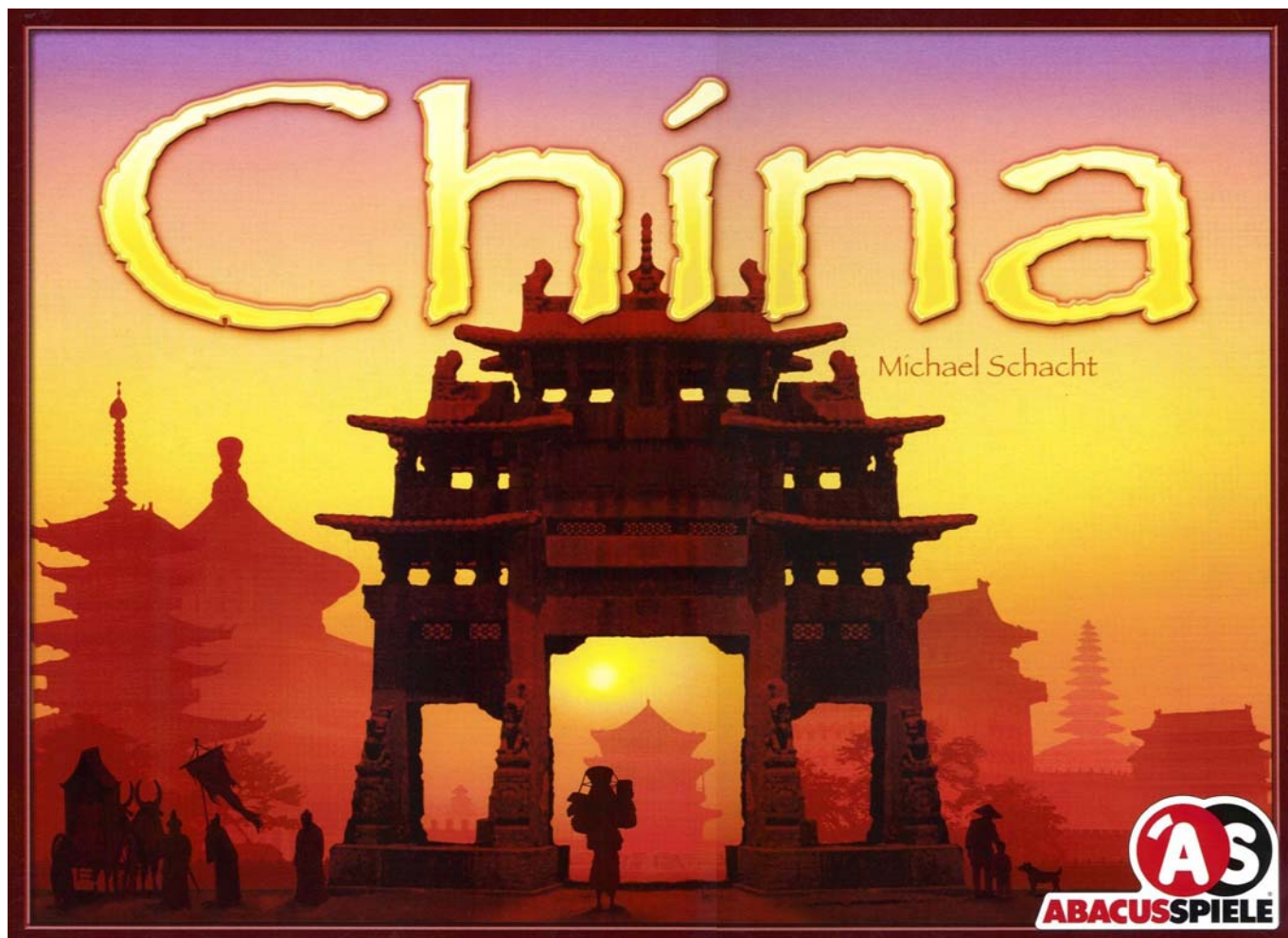




China

Abacus Spiele, 2005

SCHACHT Michael

3 - 5 spelers vanaf 12 jaar

± 90 minuten



China

Spelidee

Ongeveer 200 jaar vóór Christus bevond China zich in het midden van politieke instabiliteit en stond het voor een grote machtswissel.

De keizerlijke regering is fel verzwakt door de alsmaar toenemende invloed van de eierzuchtige provincievorsten. De aanhoudende twisten hebben slechts één doel voor ogen: de keizer omverwerpen en zelf nieuwe keizer worden.

Door het handig uitspelen van kaarten stichten de spelers machtige landhuizen en zenden zij afgezanten uit naar de provincies. De spelers verdienen punten door op de gepaste locaties landhuizen te stichten en door voordelige allianties aan te gaan met afgezanten van andere provincies.

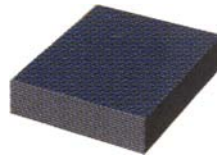
Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste machtspunten.

Spelmateriaal

➡ 1 keizer



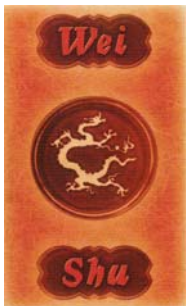
➡ 5 versterkingen



➡ 9 waarderingsstenen



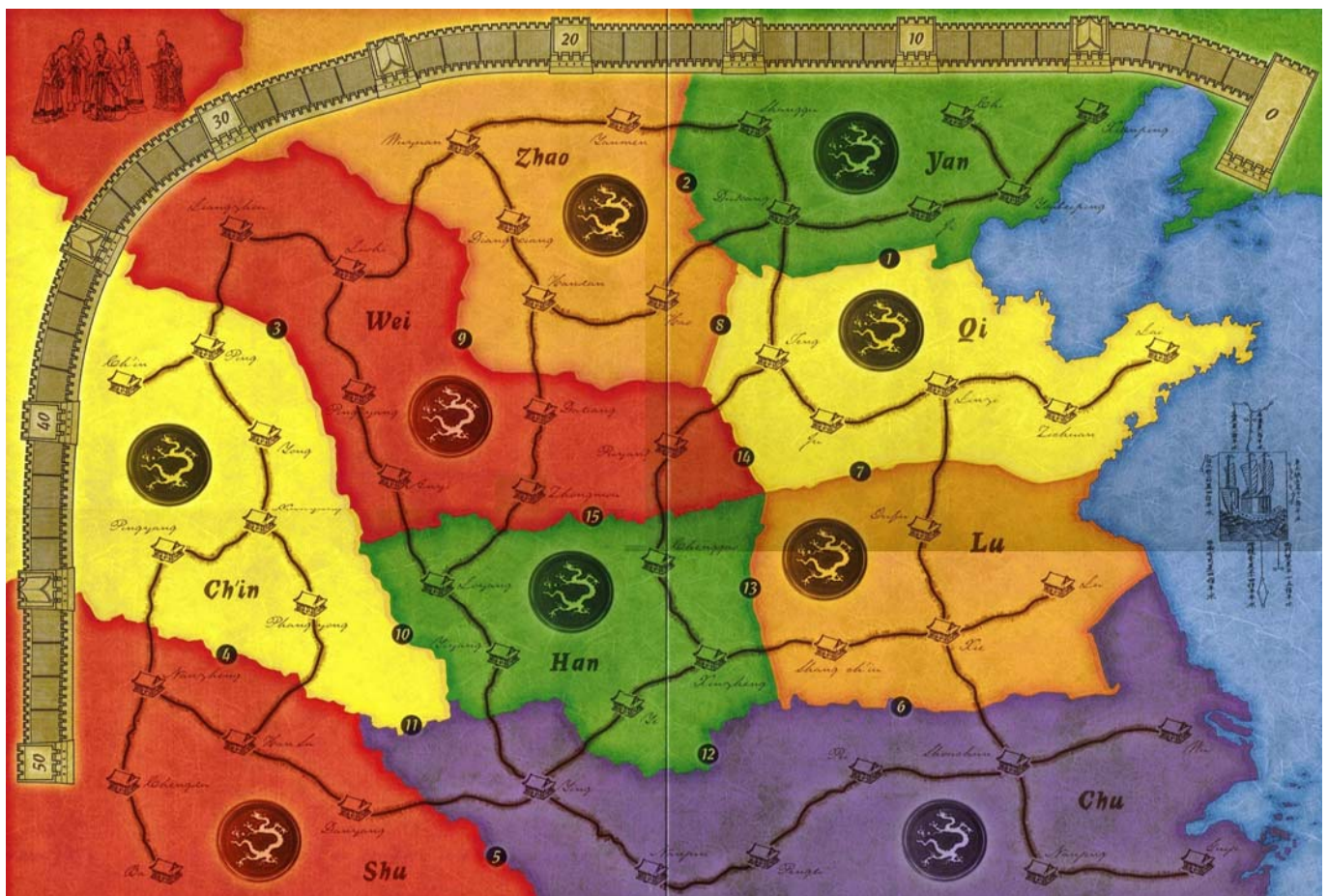
➡ 57 provinciekaarten in 5 kleuren



➡ 1 speelbord

Het speelbord toont de kaart van China omstreeks 200 jaar vóór Christus.

Telkens twee van acht provincies hebben dezelfde achtergrondkleur (voorbeeld: Zhao en Lu). Alleen Chu (paarse achtergrondkleur) heeft een **eigen kleur** en staat ook alleen op de provinciekaarten.



➡ 5 puntenkaarten



➡ 1 handleiding



➡ 100 landhuizen

Telkens 20 in 5 kleuren.



➡ 45 afgezanten

Telkens 9 in 5 kleuren.



Op de **landhuisvelden** worden later de landhuizen en de versterkingen geplaatst. Landhuisvelden zijn verbonden door straten. In de slotwaardering spelen die een rol.



Op de **drakenvelden** van een provincie worden later de afgezanten gezet.



De **getallen van 1 tot 15** staan voor de mogelijke **allianties** tussen de afgezanten van twee provincies.



De **scoretabel** heeft de vorm van de legendarische Grote Muur. Als een speler meer dan 50 punten behaalt, wordt zijn telsteen opnieuw op de 0 gezet van de scoretabel en telt hij gewoon verder. Bovendien ontvangt hij een puntenkaart die hij vóór zich aflegt. Als een speler meer dan 100 punten behaalt, ontvangt hij een tweede puntenkaart.



Spelvoorbereiding

Het speelbord heeft twee verschillende zijdes. Afhankelijk van het aantal spelers wordt met de overeenkomstige kaart gespeeld.

In een spel met 4 spelers heeft men de keuze met welke zijde er wordt gespeeld.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.



speelbordzijde voor 3 - 4 spelers



speelbordzijde voor 4 - 5 spelers

Elke speler kiest een kleur en ontvangt **alle landhuizen en afgezanten** van deze kleur.

Eén afgezant wordt als telsteen op het veld 0 van de scoretabel gezet.

In een spel met ervaren spelers ontvangt iedere speler bovendien nog een versterkingssteen. Anders worden deze stenen niet gebruikt.

Als er **minder dan 5 spelers** deelnemen, worden vóór het spel een aantal kaarten uit het spel genomen en in de doos gelegd.

➤ In een spel met **4 spelers** wordt er van elke kleur **1 provinciekaart** uit het spel genomen.



➤ In een spel met **3 spelers** worden er van elke kleur **2 provinciekaarten** uit het spel.



Alle overgebleven provinciekaarten worden verdekt zeer grondig gemixt.

Iedere speler ontvangt **verdekt 3 kaarten** die hij in de hand neemt. De overige kaarten worden als verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.

De **4 bovenste kaarten** van de voorraadstapel worden **blootgelegd** en naast de voorraadstapel uitgestald.



De puntenkaarten en de waarderingsstenen worden klaargelegd.

De spelers **kiezen een startspeler**. De startspeler ontvangt de keizer. Hij legt de keizer vóór zich op de tafel. Tot de eindafrekening blijft de keizer bij hem liggen.

Spelverloop

De startspeler begint. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

a. Speelstenen inzetten

De speler die aan de beurt is, speelt één, twee of drie handkaarten uit en zet speelstenen in de overeenkomstige provincie in. Daarna vult hij zijn handkaarten weer aan tot 3 stuks en is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

b. Eén kaart ruilen

In plaats van speelstenen in te zetten, kan de speler ook één kaart omruilen.

Als de voorraadstapel een tweede maal is opgebruikt, volgt de slotwaardering waarbij behalve de landhuizen ook de afgezanten en de straten punten opleveren.

A. Speelstenen inzetten

De kleur van een provinciekaart geeft aan in welke provincie een speelsteen kan worden gezet. Meestal kan men kiezen tussen twee provincies van dezelfde kleur.

Voor het inzetten van speelstenen gelden de volgende regels:

- In principe mag een speler tijdens zijn speelbeurt maar in één provincie speelstenen inzetten, ook al toont de kaart de keuze tussen twee provincies.
- In een provincie waarin nog geen enkele speelsteen staat, mag een speler tijdens zijn speelbeurt maar één speelsteen plaatsen. Als er zich in een provincie al minstens één speelsteen bevindt (om het even van welke kleur), mag een speler daar maximaal twee speelstenen plaatsen.
- Per provinciekaart mag maar één speelsteen worden ingezet.
- Twee kaarten van dezelfde kleur kunnen als 'Joker' worden gespeeld om **één speelsteen** in een **willekeurig andere** provincie te plaatsen. De provincie moet dus wel een andere kleur hebben dan de jokerkaarten. Bovendien blijft de regel gelden dat een speler in zijn speelbeurt maar in één provincie speelstenen mag inzetten.



Als geheugensteuntje kunnen de spelers de '3 - 2 - 1-regel' gebruiken. Een speler kan met **hoogstens 3** kaarten **maximaal 2** speelstenen in **1 provincie** inzetten.

De voorraad speelstenen is beperkt. Als een speler van een bepaalde soort geen speelstenen meer heeft, kan hij deze soort ook niet meer inzetten. Als een speler geen speelstenen meer heeft, blijft voor deze speler alleen nog de mogelijkheid om een kaart te ruilen.

De uitgespeelde kaarten worden als open aflegstapel naast het speelbord gelegd.

Voorbeeld

Herman heeft een paarse en twee rode kaarten in de hand. Hij beslist om een speelsteen in te zetten in de rode provincie Wei en hij speelt een rode kaart uit. In deze provincie staan nog geen speelstenen en daarom mag hij hier maar één speelsteen plaatsen. Na deze zet moet hij zijn speelbeurt beëindigen omdat hij maar in één provincie speelstenen mag plaatsen.

Anne speelt een rode en twee groene kaarten. Zij beslist ook om speelstenen in te zetten in de rode provincie Wei en zij mag nu twee speelstenen plaatsen omdat er al een speelsteen van Herman staat. De eerste speelsteen zet zij met haar rode kaart. De twee groene kaarten gebruikt zij als joker en zet daarmee de tweede speelsteen.

Marc heeft drie gele kaarten in de hand. In de gele provincie Qi staan al speelstenen. Aangezien men maximaal twee speelstenen in één speelbeurt mag inzetten, kan hij met twee gele kaarten ofwel twee stenen plaatsen in Qi of Ch'in of in plaats daarvan de beide kaarten als joker gebruiken en op die manier één staan inzetten in een andere provincie als Qi of Ch'in.

Voor het inzetten van de soort van speelstenen, gelden bijzondere regels:

- Een **landhuis** moet altijd op een **landhuisveld** worden gezet. Op elk landhuisveld mag maar **één landhuis** staan. Als alle landhuisvelden van een provincie zijn bezet, kan in deze provincie geen landhuis meer worden gezet.
- Een **afgezant** wordt altijd op een **drakenveld** gezet. Op een drakenveld kunnen **meerdere afgezanten** staan.



Principieel geldt:

De meerderheid aan landhuizen in een provincie geeft het maximale aantal afgezanten aan in deze provincie. Staan er bijvoorbeeld in de provincie Zhao 3 rode en 2 gele landhuizen, dan mogen er op het drakenveld in deze provincie hoogstens 3 afgezanten staan.

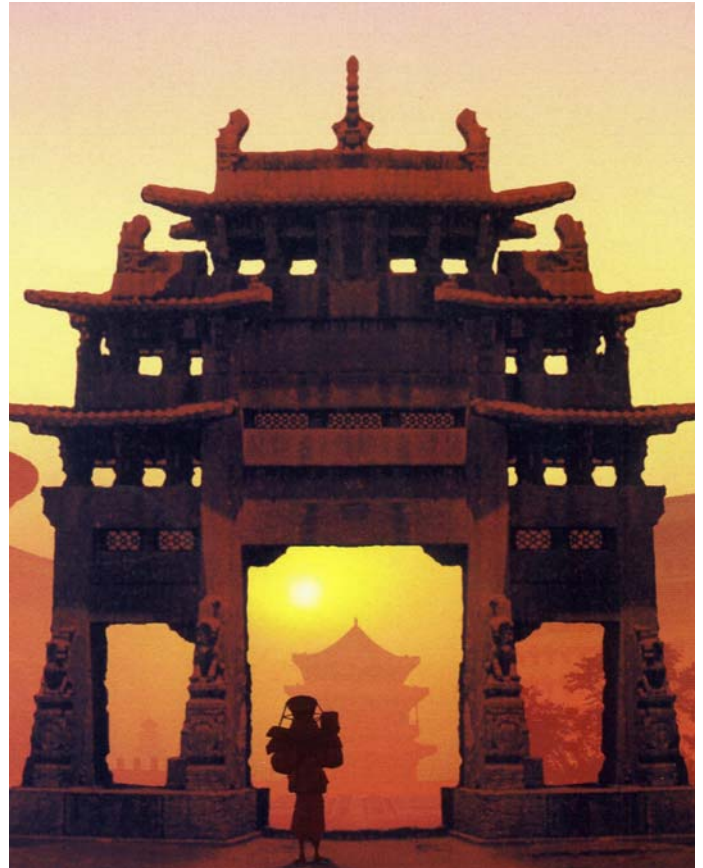
Voorbeeld

Herman wil graag een afgezant in de paarse provincie Chu inzetten. Anne heeft de meeste landhuizen in deze provincie. Omdat zij in het verleden hier 4 landhuizen heeft gezet, mogen er op dit moment maximaal 4 afgezanten in Chu staan. Omdat er zich op dit moment nog maar twee afgezanten in Chu bevinden, kunnen er nog twee afgezanten worden bijgeplaatst. Om dit te kunnen doen speelt hij een paarse kaart en twee oranje kaarten die hij als joker gebruikt.

Belangrijk

Een speler mag ook afgezanten in een provincie plaatsen waarin hij zelf geen landhuizen heeft.

In een provincie zonder landhuizen mogen, omdat er nog geen meerderheid is, geen afgezanten worden geplaatst.



Voorbeeld

In de gele provincie Ch'in hebben zowel Anne als Carl elk twee landhuizen. Beiden hebben zij de meeste landhuizen. Omdat er in de provincie Ch'in nog geen afgezanten zijn geplaatst, kunnen hier tot maximaal twee afgezanten worden gezet.

In dit voorbeeld is het dus mogelijk dat een speler, als hij over de geschikte kaarten beschikt, twee afgezanten of twee landhuizen of één landhuis en één afgezant in deze provincie plaatst.

Opmerking

Als **alle landhuisvelden van een provincie** door landhuizen zijn **bezet**, wordt de speelbeurt van de speler even onderbroken. In **deze provincie** wordt een **landhuiswaardering** doorgevoerd.

De waardering van de landhuizen

- ⇒ De speler met de **meeste landhuizen** in een provincie ontvangt **voor elk landhuis** dat er zich bevindt, **ongeacht van welke kleur**, één punt.
- ⇒ De speler met de **tweede meeste landhuizen** in een provincie ontvangt één punt voor elk landhuis dat de speler met het meeste landhuizen er heeft.
- ⇒ De speler met de **derde meeste landhuizen** in een provincie ontvangt één punt voor elk landhuis dat de speler met de tweede meeste landhuizen er heeft.
- ⇒ De speler met de **vierde meeste landhuizen** in een provincie ontvangt één punt voor elk landhuis dat de speler met de derde meeste landhuizen er heeft.
- ⇒ De speler met de **vijfde meeste landhuizen** in een provincie ontvangt één punt voor elk landhuis dat de speler met de vierde meeste landhuizen er heeft.



Als een speler geen landhuizen in een provincie heeft, kan hij daar ook geen punten behalen.

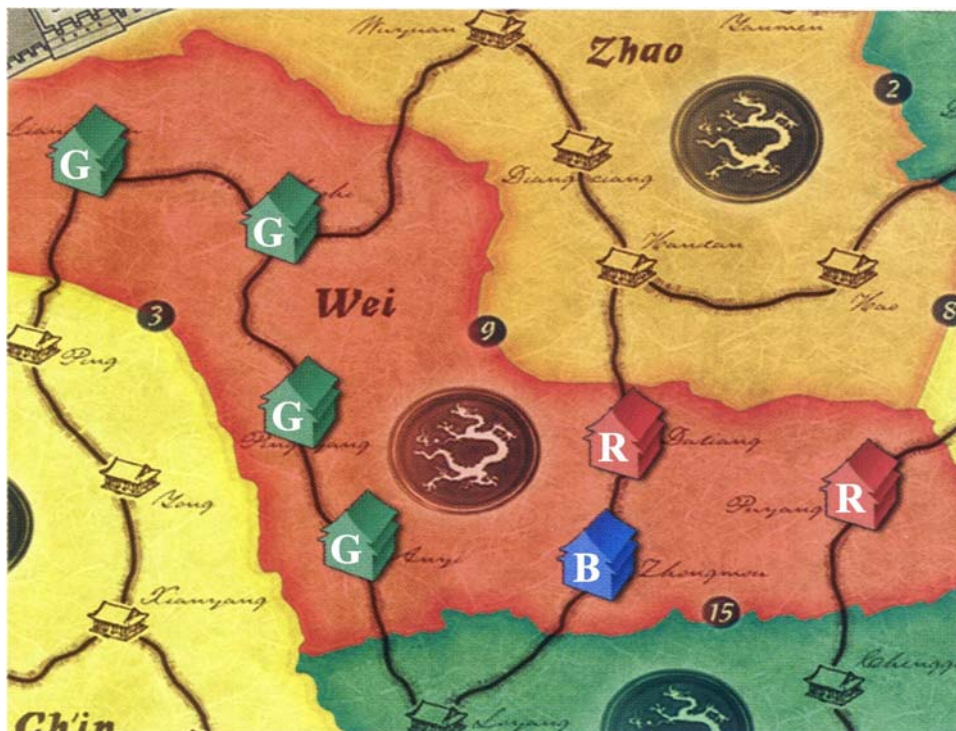
Bij een gelijke stand krijgen alle spelers in die situatie dezelfde plaats toebedeeld en ontvangen evenveel punten. De volgende spelers nemen de onmiddellijk daaropvolgende plaatsen in.

De spelers zetten hun telstenen telkens het bereikte puntenaantal naar voor op de scoretabel.

Nadat de landhuizen van een provincie zijn gewaardeerd, wordt in deze provincie ter markering een waarderingsteen geplaatst.

Belangrijk

Ook al zijn de landhuizen van een provincie gewaardeerd, er mogen nog altijd, conform de spelregels, afgezanten in deze provincie worden gezet.



Voorbeeld

In de provincie Wei heeft Herman (groen) 4 landhuizen, Marc (rood) heeft er 2 en Carl (blauw) heeft er 1.

Herman bezit de meeste landhuizen en ontvangt 7 punten (het totaal van alle landhuizen in deze provincie). Marc heeft het tweede meeste aantal huizen en ontvangt 4 punten (het aantal huizen dat de persoon met de meeste huizen in deze provincie heeft). Carl bezit één huis in Wei en heeft dus het derde meeste huizen in deze provincie.

Hij ontvangt voor elk huis van Marc 1 punt (diegene met het tweede meeste aantal huizen) en krijgt dus 2 punten.



Voorbeeld

In Qi hebben Marc (rood) en Anne (paars) elk 2 huizen en Carl (blauw) heeft er 1.

Marc en Anne hebben beiden de meeste huizen en zij ontvangen beiden 5 punten.

In dit voorbeeld bezit Carl de tweede meeste huizen en hij ontvangt dus voor elk huis van de speler met de meeste huizen telkens één punt. Carl behaalt 2 punten.

Kaarten aanvullen

Pas nadat een speler zijn beurt heeft beëindigd, vult hij zijn **handkaarten** weer tot **3 stuks** aan. De speler heeft de keuze tussen de **vier open kaarten** en de verdekte bovenste kaart(en) van de voorraadstapel. Hij mag een keuze maken in willekeurige volgorde.

Pas nadat de speler zijn **handkaarten** heeft aangevuld tot **drie stuks**, wordt het aantal **open kaarten** opnieuw aangevuld tot **vier stuks**.

Voorraadstapel opgebruikt

Als de voorraadstapel voor de eerste keer is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Als er nog open kaarten naast de voorraadstapel liggen, blijven deze kaarten liggen en ze worden niet in de aflegstapel gemixt.

Als de speler, die aan de beurt was, nog handkaarten te kort heeft, dan vult hij zijn handkaarten aan tot drie stuks. Daarna worden de openliggende kaarten aangevuld tot vier stuks.

Als de **voorraadstapel** voor de **tweede keer** is **opgebruikt**, **eindigt het spel**.

B. Eén kaart ruilen

De speler die aan de beurt is en geen speelstenen kan of wil inzetten, ruilt in de plaats daarvan één kaart.

De speler legt één handkaart op de aflegstapel (naast het speelbord) en neemt één van de vier open kaarten of de bovenste kaart van de verdekte voorraadstapel.

Daarmee eindigt zijn beurt en is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Als de speler één van de vier open kaarten heeft gekozen, dan wordt een nieuwe kaart van de stapel blootgelegd.

Einde van het spel

Zodra de voorraadstapel voor de tweede keer is opgebruikt, eindigt het spel.

De lopende ronde wordt nog wel volledig uitgespeeld. Het spel eindigt dus met de speelbeurt van de speler die rechts zit van de startspeler met de keizer.

Het spel is ook ten einde als er geen speelstenen meer kunnen worden ingezet.

De slotwaardering

In de slotwaardering worden de nog niet gewaardeerde landhuizen, de afgezanten en de straten (landhuisketens) gewaardeerd.

1. De waardering van de landhuizen

In deze fase worden de landhuizen van de provincies gewaardeerd waarin nog geen waarderingssteen ligt.

De waardering verloopt op dezelfde wijze als de gewone landhuiswaardering (pagina 7).

2. De waardering van de allianties

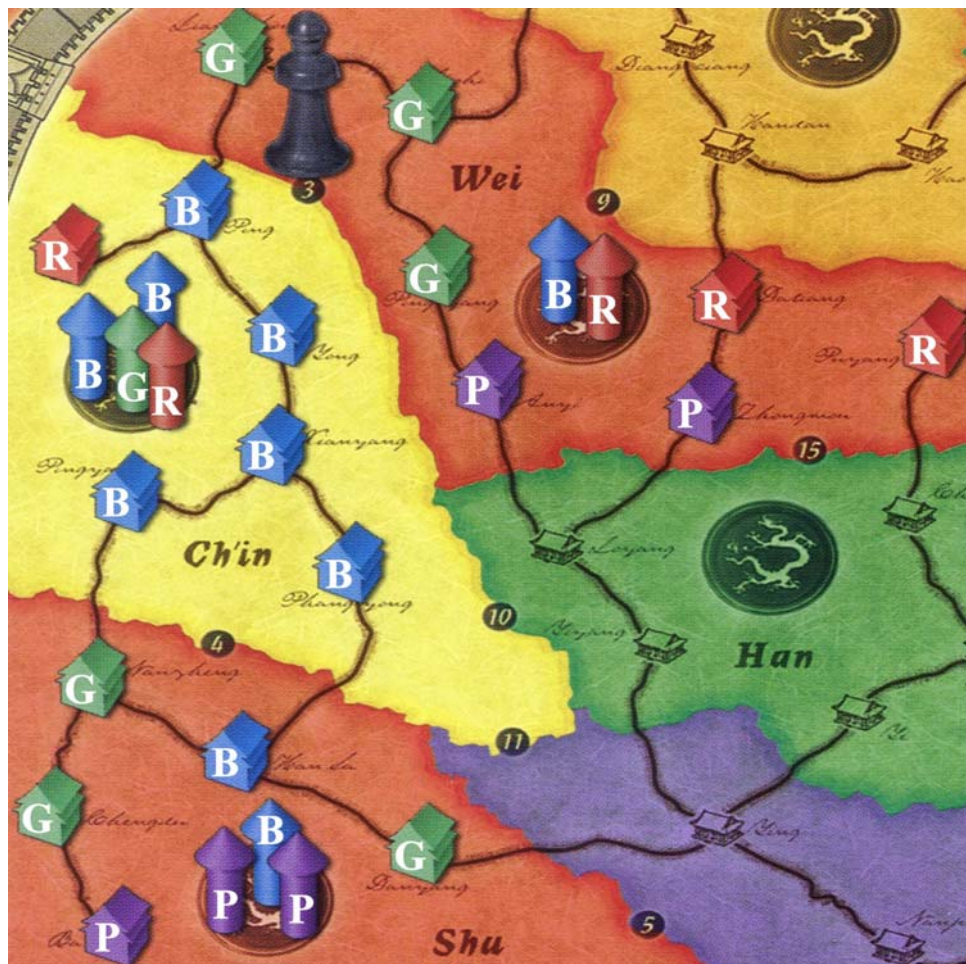
In deze fase worden niet de afgezanten zelf gewaardeerd, maar wel de allianties tussen afgezanten van naburige provincies. Op het speelbord bevinden er zich 15 mogelijke allianties, die genummerd zijn van 1 tot en met 15. In deze volgorde worden ook de allianties afgerekend.

Om een beter overzicht te bewaren, wordt de keizer telkens op het nummer van de af te rekenen alliantie geplaatst. We starten bij het nummer 1. Daarna wordt de berekening gemaakt zoals hiernavolgend wordt beschreven. Daarna wordt de keizer op het volgende nummer gezet.

Een alliantie brengt alleen punten op als een speler **in de beide betrokken provincies** de meerderheid aan afgezanten bezit. Als meerdere spelers in een provincie het meeste afgezanten bezitten, hebben ze allen de meerderheid.

Een speler die in een provincie de meerderheid aan afgezanten bezit, kan natuurlijk in meerdere allianties punten winnen op voorwaarde dat hij in de geallieerde provincies ook de meerderheid aan afgezanten bezit.

Als een speler de meerderheid aan afgezanten bezit in de beide geallieerde provincies, ontvangt hij voor elke afgezant in beide provincies één punt (de kleur van die afgezanten speelt daarbij geen rol). Als meerdere spelers aan die voorwaarde voldoen, dan krijgen ze elk het volle aantal punten. De andere spelers behalen met hun afgezanten geen punten.



Voorbeeld

De keizer wordt op alliantie 3 gezet en de alliantie tussen Wei en Ch'in wordt afgerekend.

In Wei staan twee afgezanten (1x blauw en 1x rood). In Ch'in staan 4 afgezanten (2x blauw, 1x groen en 1x rood). Carl (blauw) heeft zowel in Ch'in als in Wei de meerderheid en ontvangt dus 6 punten (4 + 2). De andere spelers ontvangen niets.

Daarna wordt de keizer op alliantie 4 gezet en wordt de alliantie tussen Ch'in en Shu afgerekend.

In Shu staan 3 afgezanten (2x paars en 1x blauw).

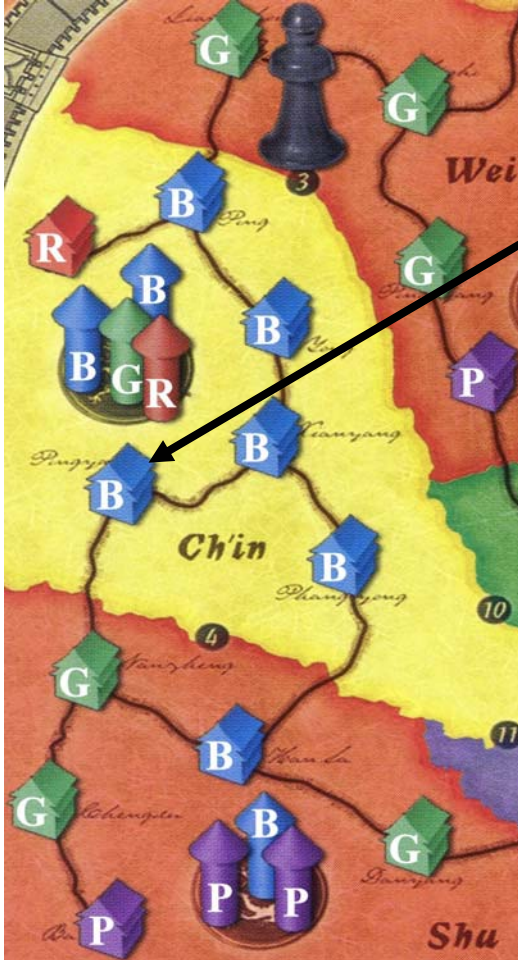
Omdat in Shu Anne en in Ch'in Carl de meerderheid heeft, komt het niet tot een alliantie en niemand ontvangt punten.

3. De waardering van de straten (landhuisketens)

Als laatste volgt de waardering van de landhuisketens.

Voor deze waardering moet een speler een **ononderbroken rij van minstens 4 landhuizen** langs een verbindingsweg hebben. Vertakkingen worden niet meegeteld. De keten mag uiteraard wel landsgrenzen passeren.

Voor **elk landhuis van een keten** ontvangt een speler **één punt**. Daarbij wordt elk landhuis maar één keer geteld.



Voorbeeld

Carl (blauw) heeft een ononderbroken keten van landhuizen in de provincies Ch'in en Shu. In de provincie Ch'in heeft hij 4 huizen en in de provincie Shu heeft hij 1 huis.

Het landhuis linksonder in Ch'in bevindt zich op een aftakking en wordt dus niet meegeteld.

Carl ontvangt 5 punten voor deze landhuisketen.

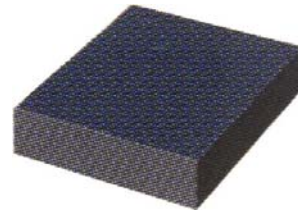
De winnaar

De speler die na de slotwaardering het meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Als er een gelijke stand is dan wint van die spelers diegene die nog het meeste speelstenen (landhuizen, afgezanten en versterkingen) in voorraad heeft.

Het spel met de versterkingen

Een versterking wordt altijd op een vrij landhuisveld gezet. Om een versterking te mogen zetten, moet men een handkaart in de kleur van de provincie of een joker spelen.



Belangrijk

Versterkingen zijn neutraal. Daarom is het aan te raden om in dezelfde beurt op de versterking een landhuis te plaatsen. Als men dit niet doet, kan een volgende speler zijn landhuis op deze versterking plaatsen.

Bij de waardering van de landhuizen, ontvangt de speler voor een provincie waarin een landhuis met een versterking staat, dubbele punten.

Bij de waardering van de landhuisketens ontvangt de speler voor een straat waarin een landhuis met een versterking staat, dubbele punten.

Voorbeeld

Herman heeft drie gele handkaarten. Hij speelt één daarvan uit en plaatst een versterking op een vrij landhuisveld in Qi. Daarna speelt hij een volgende kaart uit en plaatst een landhuis op de versterking. Hij heeft nog wel een gele kaart, maar hij moet zijn beurt beëindigen omdat hij in één speelbeurt maximaal 2 speelstenen mag plaatsen.



12 augustus 2005