

BRILLANCE

SPELREGELS

Inleiding

“Elke nacht, in de oude stad Brillance, wordt de verblufte toerist een uniek fenomeen gewaar in de Archipels. Wakker geschud door geweld-dadige woordenwisselingen in het midden van de nacht? Als u net zoals ik een onverschrokken avonturier bent hoeft u zich niet meteen op uw bezittingen te storten. Ze zijn immers noch op uw bezit, noch op uw leven uit. U bent simpelweg getuige van het laden der karren. “

- Hual Schuimvreter, “Reisverhalen”

De inwoners van Brillance trachten hun leven weer op te nemen nadat hun eiland door de oorlog tegen het onderzee-se rijk Sivéan Ashoa verwoest werd. De vernieling van hun hoofdstad leidde tot de intocht van vele vluchtelingen in het eens zo roemrijke Brillance. En naast deze arme drommels moeten de stadsinwoners ook nog eens een bende plunde-raars verdragen die elke dag hun vergaarde buit komen verkwanselen in de behekste ruïnes van de hoofdstad.

Ondanks de overbevolking en de criminaliteit is Brillance intussen het nieuwe zenuwcentrum van het eiland aan het worden. De rijkdom die wordt binnengebracht door de boeven en de vraag naar basisproducten voor de nieuwe ste-delingen heeft talrijke handelaars vanuit de hele Brillance-archipel gelokt. Opdat deze goede mensen vrij kunnen bewegen binnen de stad, heeft de burgemeester bevolen dat de karren van deze gewiekste zakenlui pas na het inval-len van de nacht binnen de stadsmuren mogen komen.

Dit ongewone decreet brengt een niet minder ongewoon fenomeen met zich mee: het laden der karren. Elke avond ver-zamelen de handelaars hun karren voor de stadspoorten, in afwachting van de opening ervan door de stadswachten (gedurende de dag is er slechts één toegang tot de stad via een uitvalspoort). Achtervolgingen, gevechten en ongevallen volgen elkaar aansluitend op.

De stad Brillance en zijn laden der karren – Pakius de boevenbaas

Inhoud

1 spelbord

1 exemplaar spelregels

31 Kar-pionnen

90 Koopwaaringen

36 Bestellingsmarkers

1 toerenteller

36 Evenementkaarten

28 Evenementmarkers

Doel van het spel

De spelers moeten zoveel mogelijk koopwaar leveren in hun winkeltjes en Brillance verlaten voor zonsopgang, met andere woorden na 10 spelronden (8 spelronden wanneer er slechts 2 of 3 spelers deelnemen).

Basisconcepten

Elke speler begint de partij met 5 karren en 15 koopwaren. Elke kar kan maximum 3 koopwaren vervoeren die de speler op zijn ‘kar-pion’ plaatst.

De Bestellingsmarkers dienen om het aantal koopwaren aan te geven dat elk winkeltje wenst te ontvangen. Vanaf het moment dat een winkel alle bestelde artikelen heeft ontvangen, verwijdert de speler de Bestellingsmarkers en koopwaren van het spelbord en zet deze voor hem op tafel.

Het spelbord stelt de stad Brillance voor. De karren verplaatsen zich op de lichtgekleurde vakken en volgen de straten. De gekleurde vakken buiten de stad zijn de vertrekhaltes van de karren. De gekleurde vakken binnen de stad zijn de leveringspunten van de winkeltjes aangeduid met uithangborden in dezelfde kleur. De karren moeten halt houden op de gekleurde vakken om de winkels te kunnen bevoorraden.

Een kar kan alleen maar winkels bevoorraden met dezelfde kleur.

Opstelling

Elke speler kiest een kleur. Vervolgens neemt de speler zijn 5 karren, 15 Koopwaarringen en 6 Bestellingsmarkers (3 Bestellingsmarkers stellen 2 koopwaren voor en 3 Bestellingsmarkers stellen 3 koopwaren voor).



Meng de Bestellingsmarkers van elke speler en plaats ze met de bovenkant bedekt op elk van de winkeltjes in dezelfde kleur. Draai ze om om te zien hoeveel koopwaren elk winkeltje besteld heeft.

Elke speler zet zijn karren op de vertrekvakken buiten de stad en plaatst drie koopwaren op elk van hen. Zet de boevenkar van Pakius (de zwarte kar) leeg in het kasteel, gemerkt met het masker.



Wanneer er minder dan 6 spelers deelnemen, plaatst u de overblijvende karren op leveringsvakken van dezelfde kleur. Zet geen karren op het eiland. Deze karren worden niet verplaatst en blokkeren de straten voortdurend zodat de bewegingsvrijheid van de spelers wordt beperkt.

Schud de Evenementkaarten en leg ze met de bovenkant naar beneden naast het spelbord. Elke speler neemt twee kaarten voor het spel begint. Zet de toerenteller op het eerste vak van de beurtenladder.

Spelverloop

Het spel wordt verdeeld in spelronden waarbij iedereen volgens de wijzers van de klok aan de beurt komt, te beginnen bij de jongste speler. Aan het einde van zijn speelbeurt neemt elke speler een nieuwe Evenementenkaart. Aan het einde van elke volledige ronde zet de eerste speler de toerenteller een stap verder.

Verplaatsing

Elke speler mag tijdens zijn beurt zijn karren verplaatsen. Elke kar heeft 5 actiepunten. In het begin van het spel beschikt de eerste speler over 1 actiepunt, de tweede 2 actiepunten, de derde 3 actiepunten enzoverder... tot het maximum van 5 actiepunten is bereikt. Vervolgens beschikt elke speler over 5 actiepunten per kar. De vakken buiten de stad tellen mee in de verplaatsingen.

De straten van Brillance zijn erg smal waardoor de aanwezigheid van één enkele kar de doorgang al blokkeert. Een kar mag niet halt houden op een vak dat al door een andere kar is ingenomen noch een andere kar inhalen. Een kar kan even goed een andere kar van dezelfde kleur blokkeren (echter geen kwestie van kwade wil maar helaas uit plaatsgebrek).

Wanneer een kar op het vak van zijn kleur voor een winkeltje aankomt mag hij zijn koopwaar afleveren. Dat kost hem een verplaatsingsvak per afgeleverde artikel. Zet de koopwaren op de bevoorradende winkel, vlakbij de Bestellingsmarker. Wanneer hem nog voldoende verplaatsingsmogelijkheden resten mag een kar zijn weg verder zetten na levering. Daarom is het verboden om langer dan één ronde te blijven hangen op het leveringsvak van een tegenspeler.

Een kar mag minder artikelen afleveren dan aangeduid in de bestelling maar hij mag nooit het aantal bestellingen overschrijden. Eens een winkel alle bestelde artikelen binnen heeft, verwijdert de speler de koopwaren en de Bestellingsmarker van het spelbord en plaatst deze voor zich op tafel. Zo raakt het spelbord niet te overladen naarmate het spel vordert.

Voorbeeld



De gele speler is aan de beurt. De gele kar mag zich over 5 vakken verplaatsen. Hij legt de twee vakken af die hem scheiden van zijn leveringspunt. Daar levert hij twee koopwaren (het bestelde aantal), hetgeen hem dus twee verplaatsingsvakken kost. Hij gebruikt zijn laatste vak om halt te houden op het leveringspunt van het blauwe gezelschap. Zo kan de blauwe kar de volgende ronde zijn winkel niet bevoorraden.

Twee karren van dezelfde kleur mogen aan elkaar koopwaar doorgeven. De overdracht kost een verplaatsingsvak aan de kar die de koopwaar overhevelt.

Poorten

De karren kunnen de stad slechts verlaten door de poort waarlangs ze zijn binnengekomen. Eens een kar Brillance heeft verlaten, laten de wachters hem niet meer terugkeren vóór de volgende nacht (en het spel zal waarschijnlijk lang daarvoor afgelopen zijn).

De poortwachters werken enkel mee met handelaars die hen op de correcte manier omkopen. Een kar mag niet halt houden op een vak met een andere kleur. Hij mag daarentegen eroverheen gaan zolang hij niet halt houdt.

De vakken van de wachters worden niet als leeg beschouwd (zie de kaarten "Onverwacht Obstakel" en "Steekpenning").

Voorbeeld



De blauwe speler is aan de beurt. De blauwe kar mag 5 vakken vooruit gaan. Vermits de oranje kar de Tapirbrug blokkeert, moet de blauwe kar richting Rundbrug trekken. De tolwacht van het oranje gezelschap verbiedt de blauwe kar echter om voor de deur te parkeren. Hij moet dus halt houden op het vorige vak.

De Evenementkaarten

Elke speler begint het spel met twee Evenementkaarten. Hij neemt er eentje van de stapel op het einde van zijn speelbeurt maar mag er nooit meer dan 4 in zijn hand hebben. Men mag zoveel Evenementkaarten spelen als men wil tijdens zijn beurt (behalve "Meevaller" die het effect van eender welke kaart teniet doet en die meteen na de kaart die men teniet wil doen wordt gespeeld). Het effect van elke kaart staat aangeduid op de kaart zelf, hier volgt wat bijkomende uitleg over een aantal van hen.



De Boeven

De boevenkar begint het spel zonder koopwaar in het kasteel. De boeven worden door de spelers geactiveerd op het moment dat een Boevenkaart wordt gespeeld. De speler die deze kaart speelt mag vervolgens de kar van Pakius over 5 vakken verplaatsen en dan is het aan de volgende speler om de boeven te verplaatsen vooraleer hij zijn eigen karren verzet, enzovoorts.

Elke keer een boevenkar op een vak naast de kar van een speler halt houdt, steelt de boef een koopwaar van hem. Deze overdracht kost hem een actiepoint. De boef mag maar 1 koopwaar per kar stelen.

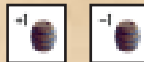
De boevenkar mag drie koopwaren vervoeren en Pakius moet naar het kasteel terugkeren om zijn buit af te laden (de transfer is gratis). Elke speler die de volle boevenkar verplaatst moet er zo snel mogelijk mee naar het kasteel trekken. Om uit het kasteel te komen, moet een nieuwe Boevenkaart worden gespeeld.



Onerlijke concurrentie

Wanneer een speler de Onerlijke Concurrentie-kaart speelt, mag hij een koopwaar stelen van een kar naast hem (wanneer zijn eigen kar tenminste niet vol is). Dit is de enige mogelijkheid om gestolen goederen opnieuw te veroveren. De transfer kost 1 actiepoint aan de dief.

Bonusgeschenk-Leveringsfout



Wanneer men deze kaart speelt, verkleint (of vergroot) men het aantal koopwaren die nodig zijn om deze winkel te bevoorraden. Hiervoor legt u een +1 of -1 marker op die winkel. Wanneer de bestelling dus geleverd is, geniet men het aantal winstpunten dat op de bestellingspion staat (bijvoorbeeld, men moet 3 artikelen leveren aan een winkel, men speelt de Bonusgeschenk-kaart waardoor men uiteindelijk slechts twee koopwaren aflevert maar wel 3 winstpunten incasseert).

Noot: de kaarten Bonusgeschenk en Leveringsfout worden gespeeld op de winkels van de tegenstander. Men mag een Leveringsfout-kaart en/of Bonusgeschenk-kaart spelen op dezelfde winkel maar enkel wanneer aan deze nog niet geleverd is. Het is niet mogelijk om twee keer dezelfde kaart op dezelfde plaats te spelen (men mag dus geen "Leveringsfouten" opstapelen op hetzelfde adres bijvoorbeeld).

Pech en Botsing



De kaarten "Pech" en "Botsing" worden altijd op de kar(ren) van de tegenstander gespeeld. De speler die deze kaart incasseert mag zijn kar die hiervan het slachtoffer is niet verplaatsen bij zijn volgende speelbeurt. Hij laat de kaart voor zich liggen tot op het einde van zijn volgende beurt en legt deze vervolgens op de gespeelde kaartstapel. In geval van een botsing tussen twee karren met een verschillende kleur, ondergaat elke betrokken speler deze straf gedurende 1 enkele ronde.

Onverwacht obstakel



Bij het spelen van deze kaart plaatst men een dronken dwerg op een leeg verplaatsingsvak van het spelbord. Deze blijft daar zitten tot er een "Vrijgemaakte Doorgang"-kaart op wordt gespeeld. De dronken dwerg blokkeert uiteraard het vak waar hij is neergezet.

Noot: met een "Steekpenning" mag men de "Onverwacht Obstakel"-pion niet verplaatsen. Een leveringsvak van een tegenstander wordt beschouwd als een leeg vak (maar is het wel interessant om een specifieke speler te blokkeren?).

Einde van het spel

Het spel is afgelopen op het einde van de tiende ronde. De spelers tellen hun geleverde artikelen en tellen hierbij het aantal karren op dat opnieuw bij de vertrekhalte is aangekomen. De karren die zich nog altijd binnen de muren van Brillance bevinden, met of zonder koopwaren, worden niet meegeteld. De speler met de meeste punten wint de partij. In geval van gelijke stand wint de speler die als eerste een kar uit de stad heeft geloodst.

Tactische opmerkingen, door Merwann Ont, gewiekst handelaar en bedraver van de stad.

Mogen de nieuwelingen onder u de onbeschaafdheid van het laden der karren niet onderschatten. De straten van Brillance kunnen een echte uitdaging betekenen voor de meest volleerde tactici onder u.

Vermits u slechts over 5 karren beschikt om 6 winkels te bevoorraden, zullen minstens twee van uw karren aansluitend op twee plaatsen moeten leveren. U wordt sterk aangeraden een tactiek te bedenken nog voor het spel begint.

Een handige speler kan proberen de strategische punten die hem de meeste mogelijkheden bieden te blokkeren om zo zijn concurrenten te storen.

Het is soms wijzer om de stad te omzeilen door de stadsmuur te volgen in plaats van de verkeersopstoppingen in het stadscentrum te trotseren.

Hoe verachtelijk ze ook zijn, misschien moet u zichzelf wel verlagen tot onderhandelingen met uw concurrenten om hopeloos geblokkeerde situaties op te lossen. Pas echter op voor profiteurs (nog verachtelijker) die niet zullen aarzelen in de vrijgekomen straten te glippen.

Eens u de meeste van uw winkels heeft bevoorrad, kunt u zich volop toewijden aan het hinderen van uw concurrenten door hun uitweg te blokkeren met behulp van de Evenementkaarten.

Vergeet tenslotte niet dat de winnaar het meeste winstpunten bijeen gesprokkeld heeft (en dus niet noodzakelijk de meeste winkels heeft bevoorrad, ook al is dit handig).

Zwervende Concurrenten: mogelijke spelregel voor 2 tot 5 spelers

Nadat men al zijn karren heeft verplaatst en alvorens één of meerdere Evenementkaarten te trekken, mag elke speler de karren van niet-deelnemende gezelschappen verplaatsen (de karren die de straten blokkeren en die aan geen enkele speler toebehoren). In functie van het aantal spelers mag men de karren een bepaald aantal vakken verplaatsen. Let wel: men mag deze vakken over verschillende karren verdelen.

2 – 3 spelers: 3 vakken

4 spelers: 2 vakken

5 spelers: 1 vak

Deze spelregel maakt het spel wat ingewikkelder maar eveneens interessanter wanneer er maar een beperkt aantal spelers deelneemt

Snelheidspremie:

Bijkomende regels vanaf 4 spelers

Ondanks dat de leveringen aan de winkelstallen volledig wettelijk en nodig zijn, protesteren veel inwoners van Brillance bij hun burgemeester tegen het onafgebroken lawaai van het komen en gaan van de karren. Die biedt graag een luisterend oor aan zijn medeburgers (de beste manier om herkozen te worden natuurlijk) en looft een kleine premie uit om het verlaten van de stad te bespoedigen. Elke lege kar die in de loop van de zesde speelronde buitenraakt, verdient 6 punten, tijdens de zevende ronde krijgt deze 4 punten, bij de achtste ronde 3 punten, tijdens de negende ronde 2 punten en tenslotte 1 punt in de laatste ronde.

Praktische tip: om makkelijker te onthouden welke karren men al verplaatst heeft, kan men naast elke hiervan een marker met de bovenzijde naar beneden leggen. Op het einde van zijn speelbeurt verwijderd de speler de gebruikte witte markers.

Omslagillustratie, Illustratie speelbord en kaarten : Gregory Blot

Ontwerp speldoos en kaarten: Didier Florentz

Layout: Sylvain Cordurié

Nederlandse vertaling: Sylvia Lemmens

© archeon 2005 pour la version française

© intrafin 2005 pour la version néerlandaise.

alles informatie : www.intrafin.be