

Ali Baba

Auteur: Ian Livingstone

Uitgegeven door Abacus, 1993

Een droom familiespel uit 1001-nacht voor 2 tot 6 spelers.

Er was eens, dat Scheherazade weer naar de sultan werd geroepen om een verhaal te vertellen. Doch deze keer was het een spel, waarmee hij de sultan verraste. Het verhaal speelt zich af in Basra, de thuisstad van Ali Baba.

Vele jaren nadat Ali Baba de 40 rovers bedwongen had, waren de nakomelingen van deze bandieten opgedoken en deze trachten de grote rijkdom van de helden en van de stad Basra af te nemen. Doch Ali Baba had niets van zijn sluwheid verloren en ontdekte iedere keer weer de bendes in de stad. Op deze wijze kon menige bandiet slechts kort van zijn buit genieten en moest zich al spoedig voor de Kalief verantwoorden.

Het speeldoel

Wie na twee speelronden het grootste vermogen bezit, wint het spel.

Het spelidee

De spelers verplaatsen door het uitspelen van bewegingskaarten de figuur van Ali Baba door de stad Basra. Afhankelijk van welk stratenveld Ali Baba bereikt, kan men nieuwe buit bemachtigen, of wordt men door Ali Baba gesnapt of men wordt getroffen door een gebeurtenis.

Wordt een speler door Ali Baba gepakt, beslist het lot van een dobbelsteenworp, of de gerechtigheid zijn loop heeft en men zijn buit verliest.

Wie uiteindelijk na twee rondgangen van Ali Baba door Basra het grootste vermogen heeft verzameld, wint het spel en zal zich zo snel mogelijk uit de stad Basra uit de voeten maken.

Het speelmateriaal

- 1 speelbord, dat Ali Baba's stad Basra voorstelt
- 1 houten figuur voorstellende Ali Baba
- 64 kaarten met bandieten uit 4 verschillende bendes
- 24 bewegingskaarten met de zetafstanden 1,2,3,4 en 5.
- 2 dobbelstenen
- vele Piasters als speelgeld

De spelvoorbereiding

1. De plattegrond van de stad Basra wordt neergelegd.
2. De figuur van Ali Baba wordt op het grote startveld geplaatst.
3. Een speler beheert de bank. Hij deelt aan iedere speler 2500 Piaster uit.
4. De 64 bandietenkaarten worden per bende gesorteerd:
 - 16 zwendelaars (geel)(Schwindler)

- 16 dieven (groen)(Diebe)
- 16 bedriegers (blauw)(Betrüger)
- 16 rovers (rood)(Räuber)

Iedere stapel wordt apart geschud en gedekt naast het speelbord neergelegd. De bovenste kaart van iedere stapel wordt opengedraaid en op de betreffende stapel neergelegd.

5. De bewegingskaarten worden geschud en gelijkmatig over de spelers verdeeld. Bij 5 spelers ontvangt de geveer één kaart minder dan de overige spelers.

6. De speler links van de geveer begint. De anderen volgen kloksgewijs.

Het speelbord

Het grote speelbord toont Ali Baba's thuisstad Basra. Deze is onderverdeeld in vier stadsdelen met ieder 13 bewegingsvelden. Op drie plaatsen kan de route van Ali Baba vrij gekozen worden.

Er zijn vier soorten velden (*zie duitse regels pagina 3*):

1. Het start en doelveld
2. Lege velden, waarop men buit verkrijgt
3. Velden met één of vier kleurige symbolen:
 - Gele glasbollen voor de bende van de zwendelaars
 - Groene geldbuidels voor de bende van de dieven
 - Blauwe geldbiljetten voor de bende van de bedriegers
 - Rode edelstenen voor de bende van de rovers
4. Gebeurtenisvelden met een zwart/wit symbool

Afbeelding pagina 3 rechts midden: ingesloten teksten:

Bovenste tekst: De kosten voor een buitzet in dit stadsdeel

Onderste tekst: De stadsmuren zijn de scheidingen tussen de verschillende stadsdelen

In het midden van Basra is een lotgevallenrol afgebeeld, die sommige bandieten veroordeelt - of niet.

Afbeelding pagina 3 rechts onder

De bandietenkaarten

De onderwereld van Basra wordt door vier bendes beheerst. In iedere bende zijn er vier verdere groepen:

Zwendelaars (Schwindler):

- 4 Wonderhelers (Wunderheiler)
- 4 Helderzienden (Hellseher)

- 4 Bedelaars (Bettler)
- 4 Sluwaards (Schlitzohr)

Dieven (Diebe):

- 4 Tassendieven (Taschendieb)
- 4 Kamelendieven (Kameldieb)
- 4 Pareldieven (Perledieb)
- 4 Inbrekers (Einbrecher)

Bedriegers (Betrüger)

- 4 Vervalsers (Fälscher)
- 4 Smokkelaars (Schmuggler)
- 4 Helers (Hehler)
- 4 Oplichter (Hochstapler)

Rovers (Räuber)

- 4 Zeerovers (Seeräuber)
- 4 Karavaanrovers (Karawanenräuber)
- 4 Schatkammerrovers (Schatzkammerräuber)
- 4 Paleisrovers (Palasträuber)

De waarde van de buit van een enkele bende is reeds vastgelegd en wordt door een getal tussen de 20 en de 160 aangegeven op iedere kaart.

Het risico is ook overeenkomstig, om door Ali Baba gesnapt te worden. Wie weinig buit maakt, heeft ook minder getallen op zijn persoonlijke lotskaart. Wie veel buit maakt, heeft veel getallen op zijn kaart en loopt hiermee ook een groter risico.

De vier leden van een bende zijn samen bijzonder sterk: Wie alle vier de leden bezit, kan het dubbele buitmaken, maar moet het verhoogde risico op de koop toenemen, dat zijn groep door Ali Bab ontmaskerd wordt.

Afbeelding pagina 4 onderaan links:

Bovenste tekst: Omschrijving van de bende (symboolkleur van de bende op het speelbord)

2e tekst: Omschrijving van de groep binnen de bende

3e tekst: Persoonlijk symbool van een groep

4e tekst: Waarde van de buit

Onderste tekst: Persoonlijke lotsrol

De bewegingskaarten

Om Ali Baba te bewegen zijn er 24 bewegingskaarten, die altijd allemaal onder de spelers verdeeld worden. De kaarten hebben de volgende zetafstanden:

- 10 maal 1 veld
- 6 maal 2 velden
- 4 maal 3 velden
- 2 maal 4 velden
- 2 maal 5 velden

Wie aan de beurt is moet altijd een bewegingskaart uitspelen en de figuur van Ali Baba een overeenkomstig aantal velden verplaatsen. De som van alle bewegingskaarten samen is 52 en komt exact overeen met één rondgang van Ali Baba over het speelbord door de stad Basra.

Spelverloop

Wie aan de beurt komt, kan/moet de volgende drie acties uitvoeren:

1. Afstoting van bandietenkaarten
2. Bewegen van Ali Baba
3. Uitvoeren van de actie behorend bij het speelveld.

1. Afstoting van bandietenkaarten:

Aan het begin van een beurt **kan** een speler zoveel bandietenkaarten afstoten als hij wil. Praktisch verkoopt hij zijn buit in het stadsdeel, waarin Ali Baba op dat moment staat. De kaarten worden onder de stapel gelegd met de overeenkomstige kleur en men ontvangt de prijs van de bankbeheerder. Daarbij geldt altijd de prijs, die ook een buit in het actuele stadsdeel kost. De opgedrukte waarde van de kaart kan dus niet ontvangen worden. Extra-Piaster voor een complete verzameling bestaan niet.

2. Beweging van Ali Baba

Ali Baba **moet** altijd gezet worden. Daarvoor speelt de speler één van zijn bewegingskaarten en verplaatst Ali Baba overeenkomstig de uitgespeelde kaart met het aantal velden. Als Ali Baba over een afslag komt, mag de speler vrij kiezen welke richting Ali Baba uitgaat.

Ali Baba gaat altijd volgens de wijzers van de klok. Het totale aantal punten van de bewegingskaarten laat Ali Baba altijd precies op het uitgangsveld terugkomen. Landt de figuur door het uitspelen van de laatste kaart niet op het startveld, dan is er ergens in deze ronde niet correct bewogen. In dit geval zet men Ali Baba altijd op het startveld, ongeacht welk veld Ali Baba met de laatste kaart zou bereiken.

3. Uitvoeren van de actie behorend bij het speelveld

Afhankelijk van het veld **moet** men verschillende acties uitvoeren:

Leeg veld:

De speler kan op buitjacht gaan en tot drie bandietenkaarten nemen. Daarbij mag hij van de open op de stapels liggende bandietenkaarten er één tot drie uitkiezen. Zodra de speler een kaart van de stapel neemt, wordt de volgende kaart van deze stapel opgedraaid. De speler staat dus altijd vier bandietenkaarten ter beschikking om uit te kiezen, zover de stapel(s) niet opgebruikt zijn. Het stadsdeel waarin de Ali Baba figuur staat, geeft de hoeveelheid kosten aan, die de speler aan de bankbeheerder moet betalen.

Voorbeeld: Ali Baba staat in het derde stadsdeel. De speler kiest 2 bedriegers en 1 rover uit en moet hiervoor 160 Piaster betalen (2 40 + 1*80).*

Opgelet: Een speler mag zoveel bandietenkaarten bezitten als hij wil. De spelers moeten hun bandietenkaarten wel altijd **open en goed zichtbaar** voor zich op tafel hebben liggen.

Gebeurtenisveld

De beschrijvingen van de uitwerkingen van een gebeurtenis bevinden zich aan het einde van de spelregels. De speler moet overeenkomstig de gebeurtenis handelen.

Het startveld

Hier eindigt Ali Baba zijn rondgang door Basra en het komt hierbij tot een rondewaardering. Meer daarover bij "Einde van een ronde".

Velden met kleurige symbolen

Landt Ali Baba op een veld met een kleurig symbool, dan is hij de bende met precies dit symbool op het spoor gekomen. Alle leden van deze bende moeten nu voor ontdekking vrezen. In het volgende proberen we Ali Baba's scherpzinnigheid en de reddingspogingen van de bandieten zo nauwkeurig mogelijk te doorgronden:

1. Afstoten van de buit

- Alle speler met kaarten van de betrokken symbolen kunnen proberen van hun buit af te komen.
 - De buit kan aan de bankbeheerder afgestoten worden. Deze rekent echter **20 Piaster per kaart** van de speler om hem af te nemen. Het afstoten van de buit moet dus door de speler betaald worden. Teruggegeven kaarten worden onder de overeenkomstige stapel teruggelegd.
 - De buit kan ook aan medespelers verkocht worden. De prijs is hierbij vrij onderhandelbaar. Het ruilen van kaarten is echter tegen de eer van bandieten en is daarom verboden.

2. Ali Baba steekt zijn voelsprietten uit

De speler, die aan de beurt is, werpt de **zwarte** dobbelsteen en plaatst deze op de overeenkomstige zwarte dobbelsteensymbool op de lotsrol midden op het speelbord.

3. De allerlaatste kans om buit af te stoten.

De spelers voelen nu hoe nabij Ali Baba ze op het spoor is. Want alle getallen rechts naast de dobbelsteen heeft hij reeds ontdekt. Alle bandietenkaarten, die één of meer van deze getallen tonen, zijn hevig bedreigd. De buit kan nu nogmaals aan de bankbeheerder aangeboden worden. Deze verlangt nu echter **100 Piaster per kaart** "belasting".

4. Het lot slaat genadeloos toe

De speler, die aan de beurt is, werpt nu de **witte** dobbelsteen en plaatst hem op het overeenkomstige witte dobbelsteensymbool op de lotsrol op het midden van het speelbord.

5. Ali Baba snapt de bende

Het snijpunt van de beide dobbelsteensymbolen op de lotsrol levert nu het getal, waarbij Ali Baba toeslaat. Alle bandieten met het overeenkomstige **symbool en** met dit **getal** worden gesnapt en worden bij de Kalief voorgeleid.

Voorbeeld pagina 5 rechtsboven: Met de zwarte dobbelsteen wordt een 4 geworpen, de witte viel op de 3. Het lot heeft daarmee het cijfer 21 getroffen. Alle bandietenkaarten met het door Ali Baba gevonden cijfer "21" en het juiste symbool komen voor de Kalief.

6. Bandieten bevrijden

Iedere speler **moet** nu zijn bendeleden bevrijden, want als deze voor de Kalief voorgeleid worden, kan het slecht eindigen. De Kalief **moet** per opgepakte bandiet **200 Piaster** smeergeld krijgen om de bandiet te laten gaan, waarbij de speler de kaart weer terug krijgt. Wie niet genoeg Piaster heeft, is failliet. Zie hiervoor "failliet".

Bijzondere velden met kleurige symbolen

Drie velden op het speelbord tonen alle vier de kleurige symbolen.

Bij het veld met **vier symbolen en een vraagteken**, mag de speler, die Ali Baba op dit veld geplaatst heeft zelf uitzoeken welke bende onze held in het nauw drijft. Natuurlijk zal deze speler een bendesymbool kiezen, waarvan hij zelf geen of nauwelijks kaarten bezit.

Bij het veld met **vier symbolen en een dobbelsteen**, moet de speler, die Ali Baba op dit veld geplaatst heeft, een dobbelsteen werpen. Bij een 1 of een 2 zijn de zwendelaars (geel) getroffen, bij 3 of een 4 de dieven (groen), bij 5 de bedriegers (blauw) en bij 6 de rovers (rood).

Bij het veld met **alleen de vier symbolen**, heeft Ali Baba een zeer goede treffer. Hij heeft van alle bendes het spoor gevonden en alle bandietenkaarten zijn getroffen, waarvoor de dobbelsteenworpen zullen gelden.

Einde van een ronde

Bereikt Ali Baba opnieuw het startveld, dan zijn de bandieten voor korte tijd veilig voor de held. Nu kan de buit in alle rust geheeld worden.

1. Iedere speler ontvangt de waarde van de buit op zijn bandietenkaarten van de bankbeheerder uitbetaald.
2. Wie alle vier de leden van een groep bezit, ontvangt zelfs de dubbele waarde. *Voorbeeld: Wie alle smokkelaars bezit ontvangt i.p.v. 320 (4*80) Piaster nu 640 Piaster.*
3. Iedere speler ontvangt in ieder geval 100 Piaster van de bankbeheerder. Ook bandieten hebben ergens Piaster winstgeven in bewaring gegeven.
4. Iedere speler behoudt al zijn bandietenkaarten.
5. Wie nu de minste Piasters bezit bepaald wie de nieuwe ronde mag beginnen. Als er reeds twee ronden zijn gespeeld, eindigt hierbij het spel.

Faillissement

Soms is Ali Baba zo succesvol, dat de speler geen geld meer heeft om zijn bandieten uit de gevangenis van de Kalief te bevrijden. Dan is er nog slechts één reddingsmogelijkheid:

De speler moet onmiddellijk al zijn bandietenkaarten afstoten. Hiervoor geldt de prijs van het stadsdeel, waarin Ali Baba zich op dat moment bevindt. Met de zo verkregen Piaster moet nu de Kalief betaald worden. Wie hiervoor al zijn geld uitgeeft, wordt de rest van de schuld vrij gescholden. Vervolgens mag men weer aan het spel deelnemen. Wel zal de Kalief bij toekomstige wandaden opnieuw laten betalen.

Einde van het spel

Nadat Ali Baba twee ronden door Basra afgelegd heeft, is het spel ten einde. Alle spelers stoten nog eenmaal hun buit af. Uiteindelijk wint de speler met de meeste Piaster.

Variant

Normaal kan men alleen van de openliggende bandietenkaarten uitzoeken. Men kan ook overeenkomen dat men een gewenste kaart uit de stapel mag uitzoeken.

De gebeurtenisvelden

Wie de Ali Baba figuur op een gebeurtenisveld plaatst, mag bepalen welke speler door deze gebeurtenis getroffen wordt. Natuurlijk mag men ook zichzelf aanwijzen als de speler waarvoor de gebeurtenis geldt.

Zie voor juiste afbeelding de achterzijde van de duitse spelregels

Omschrijving veld	Betekenis veld
Dobbelsteen x 50	De speler werpt eenmaal en ontvangt het gegooide aantal ogen maal 50 van de bankbeheerder uitbetaald.
200	De speler ontvangt 200 Piaster van de bankbeheerder.
Zwarte dobbelsteen	De speler neemt de zwarte dobbelsteen en plaatst hem op een zwart dobbelsteensymbool naar keuze op de lotsrol in het midden van het speelbord. Deze dobbelsteen geldt dan alvast voor het volgende veld met een kleurig symbool (de spelers hebben dan slechts éénmaal de kans om ongewenste buit af te stoten en wel voor 100 Piaster per kaart)
2 bandietenkaarten	De speler ontvangt 2 nieuwe bandietenkaarten: Of twee van dezelfde stapel of twee van verschillende stapels.
2 kaartjes met pijl ertussen	De grote bandietenbazar is geopend en alle spelers kunnen hun bandietenkaarten met elkaar ruilen. Kaarten kunnen daarbij in elke gewenste verhouding (in aantallen) van bezitter wisselen en daarnaast mogen er ook Piaster ingezet worden.
Kaartje in de hand	De speler ontvangt een bandietenkaart van één van zijn medespelers (hun keuze).
Witte dobbelsteen	De speler neemt de witte dobbelsteen en plaatst hem op een wit dobbelsteensymbool op de lotsrol in het midden van het speelbord. Deze dobbelsteen geldt dan alvast voor het volgende veld met een kleurig symbool (de spelers hebben dan helemaal geen kans meer om ongewenste buit af te stoten)

Kaart met waarden ernaast	In dit stadsdeel bevinden zich bij iedere buit ook nog rijkelijk Piaster. Alle speler ontvangen voor ieder van hun bandietenkaarten de voor dit stadsdeel geldende prijs uitbetaald.
Kaartjes met dobbelsteen x 10	Iedere speler telt zijn aantal kaarten, werpt eenmaal en ontvangt de dobbelsteenworp maal het aantal kaarten maal 10 Piaster. <i>Voorbeeld: De speler bezit 8 kaarten en werpt een 4 en ontvangt dan 320 Piaster (8*4*10=320)</i>

Date Last Modified: 11-02-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief