

HIMALAYA



Een spel van Régis Bonnessée

In samenwerking met Guillaume Blossier (thema en geavanceerde regels)

Voor 3 tot 4 spelers van 12 jaar of ouder

Als chef van een stam van het hoge Himalayaplateau (Dolpo-pa, Bhotia, Sherpa of Tamang) moet je jouw karavaan met yaks van dorp naar dorp leiden via besneeuwde bergtoppen en bergkammen om zo de nodige grondstoffen te verdelen, waardoor je de lokale bevolking onderhoudt.

Terzelfdertijd probeer je de invloed van jouw stam te vergroten op religieus, politiek en economisch vlak.

De verzamelde grondstoffen (zout, gerst, thee, jade en goud) laten je toe om offers te brengen in kloosters, om een delegatie van jouw stam naar een nabijgelegen gebied te sturen of om aan ruilhandel te doen om zo nieuwe yaks te bekommen en je veestapel uit te breiden, waardoor je het meest geëerde Karavaanhoofd van de Himalaya kan worden!"

ADVIES AAN DE LEZER

Deze handleiding bestaat uit twee verschillende onderdelen

= De basisregels van het spel.

= De geavanceerde regels en optionele regels voor gevorderde spelers.

Lees de regels rustig en goed door. Ieder woord is belangrijk en draagt bij tot een beter begrip van de regels. Het is aangeraden om tijdens het lezen mee te spelen. Dit helpt om de belangrijkste fases van het spel te visualiseren.

INHOUD

= 1 spelbord.

= 4 schermen in verschillende kleuren.

= 4 'karavaanleider' figuren in verschillende kleuren.

= 20 'stupa' figuren in verschillende kleuren.

= 60 'delegatie' figuren in verschillende kleuren.

= 60 'grondstof' pionnen in 5 kleuren.

18 15 12 9 6

= 15 'inventaris' pionnen.

= 40 'bestelling' schijven.

= 24 'actie' pionnen.

= 12 'gebeurtenis' pionnen.

- 4 'voetafdruk van een Yeti'.

- 4 'sneeuwstorm'.

- 4 'marktdag'.

= 1 pion om de ronde aan te duiden.

= 1 20-zijdige dobbelsteen.

= 2 stoffen zakken.

HET SPEELBORD

Het bord stelt een regio in de Himalaya voor, gelegen tussen Nepal en Tibet. Je vindt er:

Twintig dorpen

Het bord telt 20 genummerde dorpen (van 1 tot 20), voorgesteld door hun belangrijkste gebouw. Er zijn dorpen van drie verschillende niveau's:



Niveau 1: Huis



Niveau 2: Tempel



Niveau 3: Klooster

Drie soorten bergwegen

Er zijn drie soorten wegen die de dorpen verbinden en waarlangs de spelers hun karavaan kunnen verplaatsen.



Zandweg



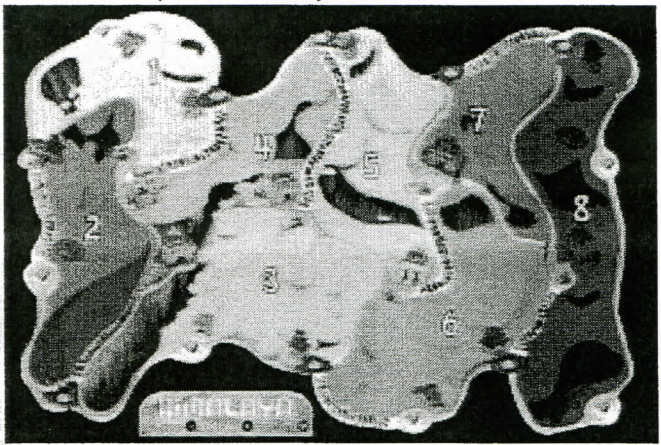
Ijspiste



Stenen weg

Acht regio's

De wegen bakenen acht verschillende gebieden af. Deze hebben verschillende groottes, maar ze zijn allemaal even belangrijk. Hier kunnen de spelers hun delegaties naartoe sturen.



De 8 regio's in het spel

Een kalender

Onder de titel 'Himalaya' staat een kalender met 12 genummerde vakjes (die overeenkomen met de 12 maanden in een jaar). Deze dienen om de rondes aan te duiden.



VOORBEREIDING

Leg het bord open in het midden van de tafel. Plaats de pion om de beurt aan te duiden op het vak 1 van de kalender. Doe alle grondstofpionnen in een zak en schud die. Doe alle bestellingschijven in een andere zak en schud die.

Daarna kiest elke speler een stam en neemt hij de bijhorende spelonderdelen:

- 1 scherm.
- 1 karavaanleider.
- 5 stupa's.
- 15 delegaties.

Daarnaast neemt elke speler ook 6 actiepionnen.

Het plaatsen van de grondstoffen

Rol de dobbelsteen. Het gegooide getal duidt het dorp aan waar 5 grondstoffen, blind getrokken uit de zak, worden geplaatst. Dit wordt 4 keer herhaald, zodat 5 dorpen elk 5 grondstoffen bevatten.

Belangrijk: Als de dobbelsteen een dorp aanduidt waar al grondstoffen liggen, dan worden de nieuwe grondstoffen in het eerstvolgende lege dorp gelegd (in oplopende volgorde).

Voorbeeld: de dobbelsteen duidt het dorp 20 aan, waar al grondstoffen liggen. Dorp 1 bevat ook al grondstoffen. De nieuwe grondstoffen worden dus in het lege dorp 2 gelegd.

Het plaatsen van bestellingen

Gooi de dobbelsteen. Het resultaat duidt een dorp aan waar 1 bestellingschijf, blind getrokken uit de zak, wordt gelegd. Doe dit nog 4 keer, zodat er in 5 dorpen 5 verschillende bestellingschijven liggen.

Belangrijk: Als de dobbelsteen een dorp aanduidt waar al een bestellingschijf of grondstoffen liggen, dan wordt de nieuwe bestellingschijf in het eerstvolgende lege dorp gelegd (in oplopende volgorde).

In het voorbeeld hiernaast heeft dorp 9 al 5 grondstoffen (2 zout, 2 jade en 1 goud) en dorp 14 vraagt thee en jade. Er zijn dus uiteindelijk 10 dorpen die ofwel grondstoffen, ofwel een bestellingschijf bevatten.

Het plaatsen van de spelers

De meest wijze speler begint. Om aan te duiden dat hij de 'Eerste Karavaanleider' is, plaatst hij de dobbelsteen voor zich. Daarna verandert de Eerste Karavaanleider elke beurt.

Ieder om beurt, in wijzerszin, en beginnend met de Eerste Karavaanleider, plaatst elke speler zijn karavaanleider in een dorp naar keuze (met of zonder bestellingschijf of grondstoffen). In hetzelfde dorp mogen geen twee spelers beginnen.

VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel bestaat uit 12 opeenvolgende beurten (één jaar). Elke beurt is opgebouwd uit de volgende fases:

Fase I: opschuiven van de pion die de beurt aanduidt.

Fase II: geheime keuze van de acties in een beurt.

Fase III: uitvoeren van de acties.

Fase IV: vernieuwen van grondstoffen en bestellingschijven.

Fase V: uitvoeren van de Inventaris (dit gebeurt enkel op het einde van de beurten 4, 8 en 12).

Fase I: opschuiven van de pion die de beurt aanduidt.

Aan het begin van elke beurt (behalve de eerste) wordt de pion die de beurt aanduidt één vak vooruit geschoven op de kalender. De speler die de vorige beurt als eerste speelde, speelt nu als laatste. Zijn linkerbuur begint deze ronde.

Het spel is gedaan na 12 rondes.

Fase II: Geheime keuze van de acties in een beurt.

Alle spelers geven gelijktijdig en in het geheim 6 bevelen aan hun karavaanleider. Daarvoor plaatsen ze hun actiepien in een lijn van links naar rechts voor zich, achter hun scherm.

Het gegeven bevel wordt aangeduid door het bovenste deel van de pion. De meest linkse pion duidt de eerste actie aan in een beurt, de meest rechtse de laatste.



Voorbeeld van een reeks gegeven acties.

De voorkant van de pion dient om een verplaatsing (via een zandweg, een ijspiste of een stenen weg) of een transactie (handsymbool) aan te geven. De achterkant (yak symbool) dient om een pauze aan te geven (geen beweging of transactie).

De spelers hebben ongeveer één minuut de tijd (twee voor de eerste spelletjes) om hun acties te organiseren, waarna er niet meer veranderd kan worden. Eén speler houdt de tijd in het oog.

De verplaatsingen (symbool: aarde, steen, ijs)

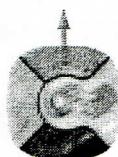
Een speler mag zijn karavaanleider van een dorp naar een naburig dorp verplaatsen indien er zich een weg bevindt tussen die twee dorpen. De te nemen weg moet ook overeenkomen met het symbool dat op de actiepion naar boven gericht staat.

De pauzes (symbool : Yak)

Indien een speler geen verplaatsing of transactie wenst te doen op een gegeven moment in zijn beurt, dan kan hij een pauze aanduiden door zijn actiepion met de yak-kant naar boven te plaatsen.

Opmerking: Deze actie dient vaak om de karavaanleider van een tegenstander te laten 'passeren' zodat hij als eerste in een dorp met grondstoffen komt. Als die dan had voorzien om een transactie uit te voeren in een dorp, dan heb jij alle kansen om zo belangrijkere grondstoffen te verzamelen!

Gekozen actie



Transactie



Verplaatsing ijspiste

Verplaatsing stenen weg



Verplaatsing zandweg

PAUZE
Geen verplaatsing of transactie



De transacties (symbool: hand)

Een speler kan een transactie uitvoeren in een dorp waar zich grondstoffen of een actiepion bevinden.

= **Grondstoffen verzamelen:** er bestaan 5 verschillende grondstoffen, geordend volgens oplopende waarde: zout (wit), gerst (oranje), thee (zwart), jade (groen) en goud (geel).



Een karavaanleider mag per beurt slechts één enkele grondstof nemen in eenzelfde dorp. Verder moet een speler altijd de grondstof nemen met de minste waarde (zodat de lokale bevolking niet wordt beledigd door ongeoorloofde bezitterigheid)!

Natuurlijk mag een speler meerdere grondstoffen tijdens een beurt verzamelen, zolang dit in verschillende dorpen gebeurt.

= **Een bestelling leveren:** bestellingschijven duiden aan welke grondstoffen gewenst zijn in een dorp, dit met behulp van de kleuren die overeenkomen met de kleur van de grondstoffen.

Een karavaanleider kan een bestelling naar een dorp brengen indien hij genoeg voorraad heeft om **alle** gevraagde grondstoffen te leveren.



Om deze bestelling te leveren, moet je een eenheid zout en een eenheid jade leveren in het dorp waar deze schijf zich bevindt.

Fase III: uitvoeren van de acties

Volgorde van het uitvoeren van de acties

Wanneer alle spelers klaar zijn, haalt iedereen zijn scherm weg om zijn 'programma' te tonen aan de andere spelers. De reeds verzamelde grondstoffen mogen echter verborgen blijven achter het scherm.

De Eerste Karavaanleider voert zijn eerste actie uit, daarna is het de beurt aan de speler die links van hem zit, en zo voort tot aan de laatste speler. Dit wordt ook gedaan voor de andere 5 acties, dat wil zeggen, actie per actie en beginnend met de Eerste Karavaanleider en dan verder met de klok mee.

Verplaatsingen

Indien een verplaatsing mogelijk is, dan moet ze ook uitgevoerd worden, zelfs als de speler zich vergist heeft!

Transacties

= **Een grondstof verzamelen:** de verzamelde grondstoffen worden achter het scherm van de spelers geplaatst op het gedeelte dat een hoop zakken voorstelt. Daardoor is het mogelijk voor een speler om zijn scherm te verplaatsen zonder dat zijn tegenspelers zijn grondstoffen kunnen zien.

= **Een bestelling leveren:** wanneer een speler in staat is om een bestelling te leveren door in een dorp alle gevraagde grondstoffen te leveren, dan mag hij twee van de drie volgende acties ondernemen:

- aan ruilhandel doen.
- een offerande doen.
- een delegatie van zijn stam naar een naburig gebied sturen.

Opmerking: de grondstoffen die zo uitgegeven worden, gaan terug in de zak, waardoor ze opnieuw getrokken kunnen worden.

Indien een speler merkt dat een geplande transactie niet kan uitgevoerd worden (het dorp is leeg), dan wordt deze actie nietig verklaard, maar de speler voert zijn volgende acties normaal uit.

- Ruilhandel

Een speler ontvangt in ruil voor de geleverde grondstoffen, een aantal yaks gelijk aan het nummer op de bestellingschijf om zijn veestapel te vergroten. In dat geval neemt hij de bestellingschijf, draait hij hem om en plaatst hij hem achter zijn scherm. De waarde van zijn veestapel blijft geheim tot het einde van het spel.

Nieuwe yaks verwerven laat je toe om economische invloed te verkrijgen, een etappe die belangrijk is om te winnen (cf. Laatste telling).

Opmerking: indien een speler geen ruilhandel wenst te doen, dan wordt de bestellingschijf opnieuw in de zak gestoken, waar ze opnieuw getrokken kan worden.

- Offerandes

Een speler kan een offerande brengen aan de religieuze instanties van het dorp. Daarvoor plaatst hij een 'stupa' van zijn kleur in het dorp waar zijn karavaanleider staat (stupa's zijn rustplaatsen voor Boedhistische monniken).

Er mag per dorp maar één stupa staan (van eender welke kleur).

Een stupa plaatsen laat je toe om religieuze invloed te krijgen, hetgeen belangrijk is om te winnen (cf. Laatste telling).



- Een delegatie uitsturen

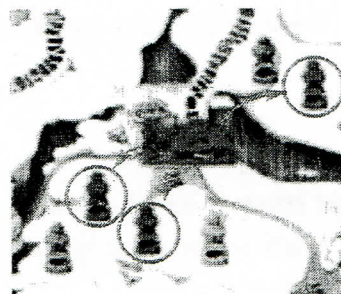
Een speler kan tenslotte ook een delegatie van zijn stam uitsturen naar een naburig gebied.

Hij mag het volgende uitsturen:

- Drie delegaties indien hij zich in een dorp van niveau 3 bevindt (klooster),
- Twee delegaties indien hij zich in een dorp van niveau 2 bevindt (tempel),
- Eén delegatie indien hij zich in een dorp van niveau 1 bevindt (huis).

De speler plaatst zijn 'delegatie' pionnen zoals hij wenst in de regio's grenzend aan het dorp waar zijn karavaanleider zich bevindt.

Een delegatie uitzenden laat je toe om politieke invloed te verwerven, hetgeen nodig is om te winnen (cf. Laatste telling).



Voorbeeld: De karavaanleider Dolpo-pa levert een bestelling in een klooster (niveau 3). Hij kiest ervoor om 3 delegaties uit te zenden: twee naar regio 3 en de laatste naar regio 5 (voor het schema van de regio's, zie p. 2).

Voorbeeld van een beurt van een speler

De karavaanleider Sherpa (blauw) begint zijn beurt in dorp 3.



Hij heeft de volgende acties aan zijn karavaanleider gegeven:



Hij heeft achter zijn scherm reeds 2 zout, 2 jade en 1 goud liggen.



Actie 1: transactie.

In dorp 3, waar zich 1 zout, 1 jade en 1 goud bevindt, neemt de karavaanleider de grondstof met de minste waarde (zout) en plaatst die achter zijn scherm.



Actie 2: verplaatsing.

De karavaanleider neemt de zandweg om naar dorp 4 te gaan.



Actie 3: transactie.

In dorp 4 liggen 2 gerst en 1 jade. De karavaanleider neemt de grondstof met de laagste waarde (gerst) en legt die achter zijn scherm.



Actie 4: verplaatsing.

De karavaanleider neemt opnieuw de zandweg om naar dorp 3 terug te keren.



Actie 5: verplaatsing.

De karavaanleider neemt de ijspiste om naar dorp 6 te gaan, waar een bestelling ligt.



Belangrijk: de karavaanleider mag deze beurt geen jade uit dorp 3 nemen, omdat hij al een actie in dit dorp heeft uitgevoerd (actie 1).

Regel: 1 grondstof per beurt per dorp.

Actie 6: Handel

De karavaanleider levert de bestelling en legt 1 gerst en 1 zout af, dewelke terug in de zak gaan.



zak



Als beloning kiest hij ervoor om een stupa van zijn kleur in het dorp te plaatsen.

Daarna zet hij drie delegaties (omdat dorp 6 een klooster heeft van niveau 3) van zijn kleur in de naburige regio 1.

Hij kiest er dus niet voor om aan ruilhandel te doen, omdat hij vindt dat 3 yaks een te kleine beloning zijn voor het geleverde werk!



Situatie aan het einde van de beurt

Fase IV: vernieuwen van grondstoffen en bestellingschijven.

Indien in minstens één dorp alle grondstoffen of de bestellingschijf werden weggehaald, dan moet de Eerste Karavaanleider deze aanvullen. Met behulp van de dobbelsteen worden opnieuw grondstoffen en/of bestellingschijven in de lege dorpen geplaatst, en dit tot er opnieuw **5 dorpen met grondstoffen en 5 dorpen met bestellingschijven zijn.**

Opmerkingen: - de grondstoffen worden steeds voor de bestellingen geplaatst.

- een dorp waar nog minstens één grondstof ligt, wordt niet aangevuld.

Fase V: uitvoeren van de inventaris op het einde van de beurten 4, 8 en 12.

Op het einde van deze beurten vindt er een inventaris plaats. Dit gebeurt als volgt.

Alle spelers nemen al de zoutzakken (de witte pionnen 'zout') die ze in voorraad hebben (achter het scherm) in hun gesloten hand, waarna iedereen gelijktijdig zijn hand opent.

De speler die de meeste zoutzakken bezit, krijgt één 'Inventaris'-pion (het equivalent van 3 yaks), die hij achter zijn scherm plaatst. Bij gelijkspel, wint geen enkele speler.

Dit wordt zo gedaan voor alle andere grondstoffen (gerst, thee, jade en goud).

Voorbeeld: bij de eerste fase van de inventaris (zout) toont de Sherpa 3 pionnen, de Dolpo-pa 4, en de Bhotia en de Tamang 0. De Dolpo-pa speler krijgt dus een Inventaris-pion.



Bij de tweede fase van de inventaris (gerst) toont de Sherpa 2 pionnen, de Dolpo-pa 1, en de Bhotia en de Tamang ieder 4. Aangezien de Bhotia en de Tamang evenveel pionnen hebben, wint geen van de twee de Inventaris-pion. Dit gaat zo verder voor de 3 volgende fases (thee, jade en goud).

Einde van een ronde

Wanneer een beurt voorbij is, geeft de Eerste Karavaanleider de dobbelsteen aan zijn linkerbuur, waardoor die de Eerste Karavaanleider wordt. De spelers beginnen opnieuw bij Fase I.

De Laatste telling

Op het einde van het jaar (het einde van beurt 12), wordt een laatste telling gehouden van de religieuze, politieke en economische invloedspunten.

Evaluatie van de religieuze invloed

Iedere speler telt zijn religieuze invloed op volgens het volgende principe:

Een 'stupa' in een dorp van niveau 1 (huis), levert 1 punt op.

Een 'stupa' in een dorp van niveau 2 (tempel), levert 2 punten op.

Een 'stupa' in een dorp van niveau 3 (klooster), levert 3 punten op.

GEAVANCEERDE REGELS

Evaluatie van de politieke invloed

Vervolgens wordt de politieke invloed van iedere speler bepaald. Daarvoor worden alle delegatiepionnen per regio geteld. Een speler die in een gebied meer pionnen heeft staan dan zijn tegenstanders, krijgt 1 punt voor politieke invloed. Indien 2 spelers samen de meerderheid hebben, dan krijgt niemand een punt.

Evaluatie van de economische invloed

Elke speler telt hoeveel yaks hij heeft verzameld via ruilhandel (door de bestellingschijven) of via Inventaris-pionnen. Dit aantal yaks stelt de veestapel van de stam voor en dus het aantal economische invloedspunten.

WIE IS DE OVERWINNAAR?

Met drie spelers

De winnaar is de speler die in twee van de drie types invloed de meerderheid heeft.

Indien iedere speler in één soort invloed de meerderheid heeft, dan wint de speler die de grootste economische invloed heeft. Indien dit gelijk is, dan kijkt men eerst naar de politieke en dan naar de religieuze invloed.

Met vier spelers

Eerste fase: eliminatie van een eerste speler volgens de religieuze invloed (Stupa)

De speler met de minste religieuze invloedspunten wordt geëlimineerd en al zijn 'delegatie'-pionnen worden van het bord verwijderd.

Indien twee of meer spelers samen het minst aantal punten hebben, dan wordt diegene met het minst aantal Stupa's geëlimineerd. Indien ook dit gelijk is, dan verliest de speler die het minst aantal yaks heeft.

Tweede fase: eliminatie van een tweede speler volgens politieke invloed (Delegaties)

De speler met de minste politieke invloedspunten wordt geëlimineerd. Indien twee spelers samen het minst aantal punten hebben, dan wordt de speler met het minst aantal delegatie-pionnen geëlimineerd. Indien ook dit gelijk is, dan verliest de speler met het minst aantal yaks.

Laatste fase: bepalen van de winnaar

De winnaar is diegene die de meeste politieke invloedspunten heeft verzameld, dat wil zeggen de speler met de grootste veestapel. Bij gelijkstand wordt gekeken naar de politieke invloed van de twee spelers (diegene met de meeste invloed, wint). Indien ook dit gelijk is, wint de speler met de grootste religieuze invloed.

Wanneer je de regels voor verplaatsingen en transacties goed onder de knie hebt, kan je de volgende regels in het basisspel opnemen om het spel wat te kruiden.

Gebeurtenissen in de hoge bergen

Elke speler neemt, bij het begin van het spel, samen met zijn gewone pionnen, drie speciale 'gebeurtenis' pionnen:



voetafdruk van een Yeti



sneeuwstorm



marktdag

Tussen de fases I en II van het spel komt een extra fase:

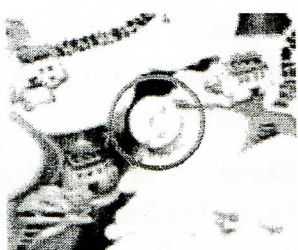
Fase I bis: plaatsing van de 'evenement'-pionnen

Alvorens de 'programmatie' wordt uitgevoerd, mag iedere speler, te beginnen met de Eerste karavaanleider, één enkele van zijn drie evenement-pionnen op het bord leggen.

Belangrijk: de 'evenement'-pionnen die geplaatst zijn, worden op het einde van de beurt uit het spel genomen. Een speler kan elk van zijn evenement-pionnen dus maar één keer leggen in een spel.

Voetafdruk van een Yeti

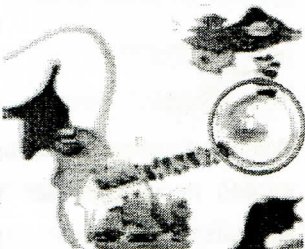
Leg de pion 'voetafdruk van een Yeti' op een weg (van eender welk type) naar keuze. De voetafdrukken van de Verschrikkelijke Sneeuwman werden opgemerkt! Geen enkele karavaanleider mag deze beurt deze weg gebruiken: ze denken er niet aan om een onaangename ontmoeting te hebben.



De verbinding tussen de dorpen 7 en 10 is afgesloten!

Sneeuwstorm

Plaats de pion 'sneeuwstorm' op een weg (van eender welk type) naar keuze. De Elementen zijn ontketend en hinderen de karavaanleiders enorm! Zij die dapper genoeg zijn, kunnen de storm toch trotseren door twee identieke acties te gebruiken om de weg te nemen (de eerste om van het dorp naar de storm te gaan en een tweede om de weg te vervolgen).

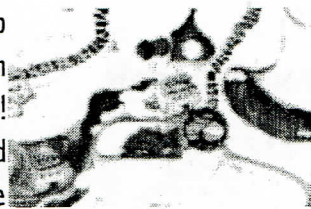


De karavaanleider Sherpa moet twee acties (stenen weg / stenen weg) gebruiken om naar dorp 5 te gaan.

Opmerking: het is verboden om de beurt te eindigen (laatste actie) op een sneeuwstorm-pion.

Marktdag

Plaats de pion 'marktdag' in een dorp naar keuze waar grondstoffen worden aangeboden. Vandaag is het daar feest! Een grote markt wordt georganiseerd in dit dorp. Uitzonderlijk mogen alle karavaanleiders die hier een transactie willen uitvoeren kiezen welk type grondstof ze nemen.

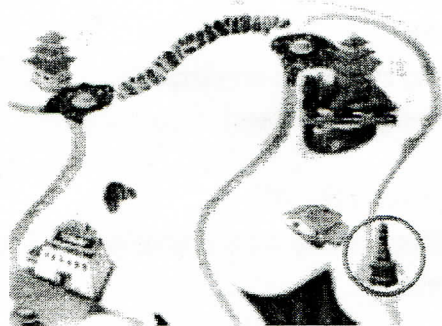


De karavaanleider Tamang komt aan in het dorp en besluit de grondstof jade te nemen en het zout en de thee voor zijn tegenstanders te laten!

Volledige inventaris

Wanneer een speler tijdens een inventarisfase de meerderheid heeft, dan mag hij één van de volgende drie acties uitvoeren :

- Een inventaris-pion nemen (cf.: basisregels).
- Twee delegaties uit zijn reserve naar een gebied sturen dat naast het gebied ligt waar de karavaanleider staat.
- Een Stupa plaatsen in een dorp van niveau 1 in een gebied dat naast het dorp waar de karavaanleider staat ligt.



Voorbeeld: de karavaanleider Bhotia wint de eerste Inventarisfase (zout). Hij kiest ervoor om een Stupa te plaatsen in dorp 19. Als hij nog een fase zou winnen, dan kan hij nog een stupa plaatsen in dorp 20 of twee delegaties sturen naar de gebieden 7 of 8, of een Inventaris-pion nemen.

Dankbetuigingen

Mijn dank aan Guillaume Blossier om dit fantastische thema voor te stellen en voor al het werk dat hij heeft verricht, Pierre Nicoli, voor zijn steun tijdens de gehele uitwerking van dit project, Jérôme Renaud voor zijn kostbare hulp en zijn grote mensvriendelijkheid, Jean-Louis om mij nu bijna drie jaar te begeleiden in de wereld van de ludieke creatie,

M. Phal en Dr. Mops voor hun steun en hun aanstekelijke passie voor het spel,

D.U. Thibault voor de vertaling van het prototype in het Engels, De leden van l'association Réel voor hun passie voor het spel, die gelijk is aan hun vriendelijkheid,

De hele ploeg van Tilsit omdat ze in dit project geloofd hebben en dan in het bijzonder Nicola Anton en Georges Gil,

Alle internauten die de tijd hebben genomen om het spel, dat toen nog 'Marchands d'Empire' heette, te downloaden, ineen te steken en te testen,

De grote familie van de hexagamers, ze weten wel wie ik bedoel,

Alle mensen van de jury van de wedstrijd voor ontwerpers in Boulogne Billancourt, alsook die van Tric Trac d'or omdat ze in dit spel geloofden,

En tenslotte Alexandre, Muriel, Nadia, Mathilde, Jérôme, Ludovic, Jean-Louis, François, Mathieu, Jean-Marc en al diegenen die ik vergeten ben, en die het spel hebben getest en de regels verfijnd hebben.

HIMALAYA is een spel van

TILSIT

Parc de l'Événement

1 allée d'Effiat

91165 Longjumeau Cedex

France.

Auteur: Régis Bonnessée

Testing en ontwikkeling: het TILSIT Team

Illustraties: Johann Aumaitre & David Cochard

Speelfiguren: Johann Aumaitre

Maquette: TILSIT Studio

Vertaling: Tom Van 't veld

Distributie Benelux: HODIN International

Jan-Baptist Vinkstraat, 4 Guldendelle Park B-3070 Kortenberg

Tel.: +32 2 725.52.20 Fax: +32 2 725.10.99

Gemaakt in Frankrijk

© TILSIT Éditions 2004.

TILSIT heeft de grootst mogelijke zorg besteed aan de selectie en fabricatie van dit spel, waarbij steeds voorrang werd gegeven aan de kwaliteit van de materialen, de esthetische weergave en het professionalisme van haar onderaannemers om u zoveel mogelijk plezier te laten beleven aan dit spel. Indien u opmerkingen of wensen zou hebben, gelieve ons iets te laten weten. Wij nodigen u vriendelijk uit om onze andere spellen te ontdekken via ons netwerk van uitdragers.

Om op de hoogte te blijven van de nieuwste ontwikkelingen van de spellen van Tilsit, ga dan naar onze website:

www.tilsit.fr



Samenvatting van de regels

Spelbeurt



Fase I: opschuiven van de pion die de beurt aanduidt.

Schuif de pion één vak vooruit op de kalender.

Fase I bis (geavanceerde regels): plaatsing van "evenement"-pionnen.

Elke speler mag, indien hij dit wenst, één van zijn evenement-pionnen op het speelbord zetten (maximum één evenement van elk type per beurt op het bord).

Fase II: keuze van de acties in een beurt.

Iedere speler plant in het geheim de zes acties (verplaatsing, transactie of pauze) van zijn karavaan.

Fase III: uitvoeren van de acties.

Alle spelers tonen gelijktijdig hun voornemens en voeren ieder om de beurt, één per één hun acties uit, beginnend bij de Eerste karavaanleider.

Verplaatsing: zandweg, stenen weg of ijspiste.

Pauze: geen verplaatsing of transactie.

Transactie: ontvang een grondstof (met de minste waarde) of lever een bestelling (2 van de 3 volgende acties: ruilhandel, offerande of delegaties uitzuren).

Fase IV: vernieuwen van grondstoffen en bestellingschijven.

Herverdeel, met behulp van de dobbelsteen, eerst grondstoffen en vervolgens bestellingschijven zodat er uiteindelijk terug 5 dorpen met grondstoffen en 5 met bestellingschijven zijn.

Fase V: uitvoeren van de inventaris op het einde van de beurten 4, 8 en 12.

In de volgorde van de grondstoffen (zout, gerst, thee, jade, goud), bepalen de spelers wie het meest bezit van elke grondstof.

Basisregels: elke meerderheid levert 1 Inventaris-pion op.

Geavanceerde regels: elke meerderheid levert ofwel 1 Inventaris-pion op, ofwel kunnen 2 delegaties naar naburige regio's worden uitgezonden, ofwel kan men 1 Stupa plaatsen in een dorp van niveau 1 in een naburig gebied.

Telling van punten op het einde van de 12e ronde

Religieuze invloed

Stupa: aantal punten = niveau van het dorp (huis 1, tempel 2 en klooster 3).

Politieke invloed

Delegaties: 1 punt per numerieke meerderheid in een gebied.

Economische invloed

1 punt per yak (verkregen via ruilhandel of via inventaris) in de uiteindelijke veestapel.

Overwinningsvoorwaarden

Met 3 spelers: de meerderheid hebben in 2 van de 3 types invloed.

Met 4 spelers: na eliminatie van de speler met de kleinste religieuze invloed, en vervolgens van de speler met de kleinste politieke invloed, is de winnaar diegene die de grootste economische invloed heeft.