

Leo Colovini

DSCHINGIS KHAN



Bewegung an der Großen Mauer



DSCHINGIS KHAN

Dschingis Khan

Winning Moves, 2006

Leo COLOVINI

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Spelverloop in een overzicht

De spelers verplaatsen zich naar het verre Azië, aan de grens tussen Mongolië en China. De beide grootmachten worden van elkaar gescheiden en ook beschut door de grote Chinese Muur. Maar Dschingis Khan heeft zopas het Mongoolse Rijk verenigd en hij probeert nu om ook China te veroveren.

In deze wirwar trekken krijgers, ruiters en boeren in het rond op zoek naar een veilige verblijfplaats in één van de vele dorpjes. Daarbij moeten de Mongoolse ruiters uiteraard aan de Mongoolse zijde van de grote muur blijven en de Chinese krijgers moeten aan hun zijde van de grens blijven. Alleen de landbouwers komen aan de beide zijdes terecht.



Als ervaren verkenners helpen de spelers de vluchtelingen op hun moeilijke weg. Afhankelijk van het succes van de strijdende partijen verschuift de grote muur steeds opnieuw van plaats en de verkenners werken hier uiteraard zeer actief aan mee als het hun goed uitkomt. Op deze manier kan een Mongools dorp zeer snel opnieuw een Chinees dorp worden en omgekeerd.



Iedere speler ontvangt alle speelstenen van één kleur en hij kan ook gebruik maken van de voorraad muren.

Vóór elke speelbeurt moet de speler beslissen of hij speelstenen wil afleggen of dat hij muren wil aanbouwen om Chinees gebied samen met de dorpen opnieuw in te lijven bij het Mongoolse gebied of omgekeerd.

Als de speler speelstenen wil afleggen, zet hij zijn verkenner van deze standplaats naar het naburige dorp en legt daar telkens verdeckt één eigen speelsteen af.

Als er in dat dorp al speelstenen liggen, dan wordt de nieuwe speelsteen als bovenste steen op de aanwezige stapel gelegd. De speler aan wie de bovenste steen toebehoort, controleert het dorp en dit is belangrijk voor de latere puntenwaardering.

Bovendien mag alleen deze speler de speelstenen in dit dorp bekijken, bijvoorbeeld om te zien of dit dorp beter naar de andere zijde van de muur kan worden verplaatst.

Dorpen gelden als naburig als ze aan weerskanten van de muur liggen maar de muur tussen de dorpen nog open is. Dan kan de verkenner ofwel via de open poort naar de andere zijde van de muur gaan ofwel kan de verkenner via de muur, en dit zover hij wil, over de muur gaan tot hij de muur via een open muurstuk weer verlaat. Na deze zet worden de gebruikte muurstukken omgedraaid en ze zijn dan gesloten. Dit betekent dat men er niet meer doorheen of bovenop kan.

Als een speler een muur wil aanbouwen om een betere toegang tot de muur te bewerkstelligen voor zijn verkenner of om de grote muur te verschuiven, plaatst hij zijn muurstuk op de lichtgekleurde lijnen op het speelbord tussen de torens. Nieuwe muren moeten altijd in verbinding staan met de grote muur. Als daarbij een kring van muren ontstaat, moet het kortere stuk worden verwijderd zodat er weer één doorlopende muur ontstaat en het ingesloten gebied ofwel tot het Mongolische ofwel tot het Chinese rijk behoort.

Aan het einde van het spel ontvangt iedere speler punten voor de speelstenen in de dorpen die hij controleert. Er worden pluspunten uitgedeeld voor de landbouwers en de Mongolen en de Chinezen die zich aan de correcte zijde bevinden. Zoniet worden er minpunten uitgedeeld.

De speler met de meeste pluspunten wint het spel.

Spelmateriaal

het speelbord

Het speelbord bestaat uit 38 dorpen en markeringslijnen voor het plaatsen van de muren. De middelste lijn toont de startsituatie van de Grote Muur.

Afbeelding 1

Uitgangssituatie in een spel met drie spelers.



algemene voorraad



actieve voorraad

passieve voorraad

telkens 17 speelstenen in 4 kleuren

- ⇒ 5 Chinese krijgers;
- ⇒ 5 Mongoolse ruiters;
- ⇒ 5 landbouwers;
- ⇒ 1 speelsteen 'pest';
- ⇒ 1 speelsteen 'heelkruid'.



telkens één verkenner in 4 kleuren



➡ 28 muren

De muren hebben **2 functies**:

⇒ muur open

Dit betekent dat men via de poort een doorgang heeft en men ook op de muur kan klimmen.



⇒ muur gesloten

Dit betekent dat de doorgang en de mogelijkheid om op de muur te klimmen wordt versperd.



➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt opengelegd en in het midden van de tafel gelegd en de uitgangspositie van de Grote Muur (zoals in voorbeeld 1) wordt gebouwd. De Grote Muur verbindt aan het begin van het spel de beide rode torens langs de dikkere verbindinglijnen.

Alle muren worden open (dit wil zeggen met de poort op het speelbord) ingezet. De resterende muren worden als algemene voorraad naast het speelbord klaargelegd.

De speler met de kleinste ogen begint het spel.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de speelstenen en de aanvoerder van zijn kleur.

Iedere speler mixt al zijn speelstenen verdekt en legt de stenen, zonder deze te bekijken, als passieve voorraad klaar of hij stapelt deze stenen (zie afbeelding 1).

Om de beurt, te beginnen met de startspeler, neemt iedere speler 2 van zijn speelstenen en bekijkt die in het geheim. Hij plaatst deze stenen verdekt in 2 naburige dorpen aan dezelfde zijde van de muur. Daarna plaatst hij zijn verkenner op één van de beide stenen.

Daarna neemt iedere speler nog 2 muren en 2 van zijn speelstenen en legt die als actieve voorraad voor zich neer. Uiteraard mag hij zijn speelstenen bekijken maar hij doet dit in het geheim zodat de andere spelers niet weten welke speelstenen hij heeft.

Spelverloop

De spelers komen om de beurt aan zet. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Iedere speelbeurt bestaat uit 2 stappen:

➡ trekken

➡ inzetten

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Speelbeurt

1. Trekken

De speler die aan de beurt is, kiest 2 onderdelen en vult hiermee zijn actieve voorraad aan:

- ofwel 2 muren uit de algemene voorraad
- ofwel 2 speelstenen uit zijn passieve voorraad
- ofwel telkens 1 speelsteen en 1 muur.

De speelstenen worden getrokken van de verdekte passieve voorraad en mogen daarna uiteraard worden bekeken.

De speler mag echter ook één speelsteen trekken, deze speelsteen bekijken en pas daarna beslissen of hij nog een volgende steen of een muur trekt.

Een speler mag, na de actie 'trekken', hoogstens 4 onderdelen van één soort (speelstenen of muren) vóór zich in zijn actieve voorraad bezitten.

Voorbeeld

Anne heeft van de laatste ronde nog 3 muren. Zij wil graag veel muren bouwen maar zij mag nog hoogstens één muur nemen. Zij neemt één speelsteen uit haar passieve voorraad, bekijkt deze steen en legt deze steen verdekt bij haar actieve voorraad. Nu kan zij nog beslissen of zij nog een speelsteen of een muur zal nemen. Zij beslist om toch de muur te nemen en zij neemt de muur uit de algemene voorraad.



2 onderdelen trekken: muren / speelstenen
maximaal 4 muren en maximaal 4 speelstenen verzamelen

2. Inzetten

De speler die aan de beurt is, **moet** steeds **alle** onderdelen van **één soort** uit zijn actieve voorraad op het speelbord inzetten, met andere woorden alle muren of alle speelstenen.

Inzetten van speelstenen

De speler verplaatst zijn verkenner van dorp tot dorp en verdeelt daarbij de speelstenen.

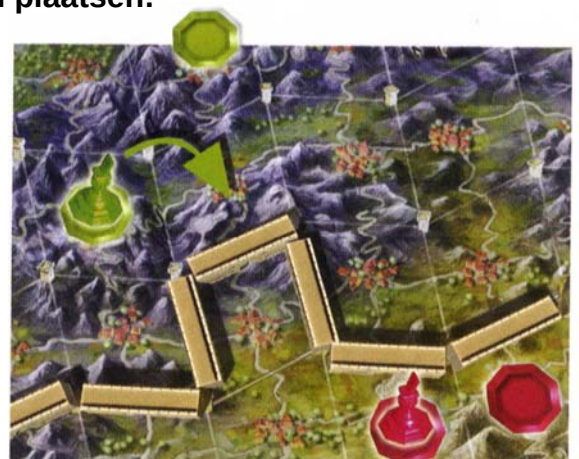
Als de verkenner aan het begin van de speelbeurt niet op het speelbord staat, wordt hij eerst ingezet (zie 'De verkenner van het speelbord nemen' op pagina 9).

Er worden steeds alle speelstenen uit de actieve voorraad ingezet. De speelstenen worden verdekt op het veld in het midden van het dorp gelegd. Als er op dat veld al speelstenen liggen, wordt de nieuwe speelsteen boven op de stapel gelegd.



Men mag zijn verkenner alleen in de volgende dorpen plaatsen:

- In de naburige dorpen van het uitgangsdorp die door een straat zijn verbonden en aan dezelfde zijde van de muur.



- ↪ In de naburige dorpen van het uitgangsdorp aan de andere zijde van de muur op voorwaarde dat het muurstuk ertussen open is (dus met de poort naar onder op het speelbord staat).



- ↪ In andere dorpen aan de Grote Muur als het uitgangsdorp en het doeldorp telkens naast een open muurdeel liggen (om het even aan welke zijde van de muur). De verkenner klimt dan aan het uitgangsdorp op de muur en wandelt over de muur tot aan het doeldorp waarna hij weer van de muur klimt. Daarbij mag hij ook over gesloten muurstukken (zie afbeeldingen hieronder).



Alle onderdelen van één soort inzetten.

Eventueel de verkenner inzetten als hij niet op het speelbord staat.

De verkenner verplaatsen = speelstenen inzetten.

De verkenner verplaatst zich:

- naar naburige dorpen aan dezelfde zijde van de muur
- naar naburige dorpen aan de andere zijde van de muur op voorwaarde dat het muurstuk open is
- over de muur op voorwaarde dat het muurstuk waar hij op de muur klimt en van de muur afdaalt open is

De verkenner wordt op het doelveld geplaatst en daar wordt de eerste speelsteen verdekt afgelegd. Van daaruit gaat hij verder naar het volgende doelveld en legt daar de volgende speelsteen af ... enzovoort, tot alle speelstenen zijn verdeeld.

De verkenner blijft op de laatste speelsteen staan.



Als de verkenner zich niet meer kan verplaatsen ofschoon hij nog speelstenen heeft, eindigt zijn speelbeurt. De resterende speelstenen worden definitief uit het spel verwijderd.

De verkenner kan later, en dit in een aparte speelbeurt, van het speelbord worden genomen (zie 'De verkenner van het speelbord nemen' op pagina 9).

Als de verkenner door de muur gaat dan wordt de poort achter hem gesloten. Dit betekent dat het muurstuk wordt omgedraaid en met de poort naar boven op het speelbord wordt teruggezet.

Als de verkenner, langs de muur, naar een verder verwijderd dorp gaat, worden het muurstuk van waaruit hij op de muur klom en het muurstuk van waaruit hij van de muur afdaalde gesloten en omgedraaid.

De verkenner mag zich verplaatsen naar lege dorpen en naar dorpen die al zijn bezet door andere speelstenen maar niet in dorpen waarin de verkenner van een tegenstander staat.

De verkenner mag in dezelfde speelbeurt geen enkel dorp tweemaal bezoeken en hij mag ook niet op zijn uitgangspunt terugkeren.

De speler wiens speelsteen bovenaan in een dorp ligt, controleert dit dorp. Hij mag tijdens zijn speelbeurt (of op een ander moment als hij daarbij de andere spelers niet stoort) alle speelstenen in al zijn dorpen bekijken.

Speelstenen 'pest' en 'heilkruid'

Pest en heilkruid worden zoals normale speelstenen ingezet. De speelsteen 'pest' heeft echter een ernstig negatief gevolg en de speelsteen 'heilkruid' heeft een positief gevolg bij de eindafrekening.



Het muurstuk dat men gebruikt (als doorgang, om op te klimmen, om af te dalen) wordt gesloten.

De verkenner mag zich verplaatsen naar lege en bezette dorpen, maar niet naar het dorp waar een vreemde verkenner staat. In dezelfde beurt niet tweemaal hetzelfde dorp en ook niet terug naar het uitgangsdorp.

De speelsteen wordt verdekt bovenop de eventuele stapel gelegd.

Als een eigen speelsteen bovenaan in een dorp ligt dan is dit een eigen dorp.

Speelstenen 'pest' en 'heilkruid' worden gelegd zoals de andere speelstenen, maar hebben gevolgen bij de afrekening.

Inzetten van muren



Muren worden ingezet om:

- een nieuwe toegang tot de Grote Muur te verkrijgen als er geen open poorten meer ter beschikking zijn.
- Chinees grondgebied (en de dorpen hierop) in Mongools grondgebied te transformeren en omgekeerd.

De speler moet steeds alle muren van zijn actieve voorraad inzetten.

De muren worden op de lichtgekleurde lijnen geplaatst tussen de torens.

De muren kunnen overal worden ingezet, maar ze moeten altijd in verbinding staan met de Grote Muur. Muren worden altijd open (met de poort naar beneden) op het speelbord geplaatst.

Er kunnen verschillende aftakkingen ontstaan aan de Grote Muur. Zodra een aftakking echter terug naar de Grote Muur voert en er een lus ontstaat, moet het verloop van de Grote Muur opnieuw en eenduidig worden vastgelegd zodat er steeds maar één doorlopende muur bestaat. Daarom moet de lus opnieuw worden geopend door steeds het kortere stuk muur te verwijderen en de muren terug in de algemene voorraad te leggen. Het langere stuk van de lus blijft op het speelbord.



Voorbeeld

Als het oranje muurstuk wordt ingezet, ontstaat een lus die onmiddellijk moet worden opgelost. Hierbij blijft de langere verbinding (5 muurstukken) bestaan en de kortere verbinding (1 muurstuk) wordt verwijderd.

Het vroegere Mongoolse gebied in de lus is hierdoor Chinees gebied geworden.

Naar analogie met dit bovenstaande voorbeeld kan er ook een nieuw einde van de muur ontstaan, een verbinding naar een andere toren dan de rode torens. Ook hier geldt dat het langere stuk blijft staan en de muren van het kortere stuk worden verwijderd.

Als er een lus ontstaat met twee even lange stukken muur dan wordt altijd de laatst geconstrueerde muur verwijderd. Dit kan bijvoorbeeld zinvol zijn om projecten van medespelers te verhinderen. Als er na zulke actie geïsoleerde muurstukken overblijven dan worden deze muurstukken eveneens verwijderd en in de voorraad teruggelegd.



Voorbeeld

Men kan het muurstuk ook inzetten zoals in dit voorbeeld wordt getoond. Dan is de nieuwe verbinding zoals de reeds bestaande verbinding 2 muurdelen lang. In dit geval moet de nieuwe verbinding (2 muurstukken) worden verwijderd. De geïsoleerde muurdelen zonder verbinding met de Grote Muur worden eveneens verwijderd. Op deze wijze kan een geplande gebiedsuitbreiding van een medespeler worden verijdeld.

Muren inzetten

- om een nieuwe toegang tot de Grote Muur te verkrijgen
- om gebieden te transformeren

Muren

- op de lichtgekleurde lijnen
- moeten altijd in verbinding staan met de Grote Muur
- worden geplaatst met de poort open

Lussen of een nieuw einde

- het langere verbindingsstuk blijft staan
- als de twee stukken even lang zijn, blijft het oudere stuk staan
- geïsoleerde muurstukken worden verwijderd

De verkenner van het speelbord nemen

De speler kan in zijn speelbeurt, in plaats van muren of speelstenen in te zetten, de verkenner van het speelbord nemen als deze is geblokkeerd en zich niet kan bewegen. In deze speelbeurt worden er dan geen onderdelen ingezet.

Aan het begin van zijn volgende speelbeurt waarin opnieuw speelstenen worden ingezet wordt vooreerst de verkenner op een eigen dorp naar keuze geplaatst. Als de speler op dat moment geen eigen dorp bezit of geen eigen dorp bezit van waaruit hij zijn bewegingen kan maken, start de verkenner helemaal opnieuw vanuit een leeg veld naar keuze.

De verkenner van het speelbord nemen is een aparte speelbeurt:

- de verkenner wordt van het speelbord genomen
- in een volgende speelbeurt, vóór het inzetten van speelstenen, de verkenner terug inzetten

Einde van het spel en waardering

Als er twee voorraden (ofwel alle muren en alle speelstenen van één kleur ofwel alle speelstenen van twee kleuren) **tegelijkertijd** zijn uitgeput, wordt het einde van het spel ingeluid.

De speler die de tweede voorraad heeft opgebruikt, kondigt luidop het einde van het spel aan en beëindigt zijn speelbeurt.

Daarna wordt nog een volledige speelronde afgewerkt. De laatste speler is opnieuw die speler die het einde van het spel heeft ingeluid.

Muren die in deze laatste ronde van het speelbord worden genomen, worden niet opnieuw in de voorraad gelegd.

Als een speler geen 2 onderdelen meer kan nemen, neemt hij zoveel als mogelijk is.

Waardering

Voor iedere speler tellen alle dorpen die hij aan het einde van het spel controleert, onafhankelijk aan wie de afzonderlijke speelstenen toebehoren. Beslissend in de waardering is alleen de **bovenste** steen. De dorpen worden één voor één gewaardeerd en de punten van iedere speler worden opgeteld. Om een beter overzicht te kunnen bewaren, is het aan te raden om de speelstenen na de waardering opnieuw samen te leggen.

In de dorpen die **noch 'pest' noch 'heilkruid'** bevatten, tellen de speelstenen, afhankelijk van hun standplaats:

- Chinezen in China en Mongolen in Mongolië positief, telkens **3** punten
- Chinezen in Mongolië en Mongolen in China negatief, telkens **-3** punten
- boeren altijd positief, telkens **1** punt

In de dorpen die één of meerdere speelstenen **'pest'** maar geen speelsteen 'heilkruid' bevatten, tellen alle speelstenen onafhankelijk van hun standplaats **negatief**:

- Chinezen en Mongolen, telkens **-3** punten
- boeren, telkens **-1** punt
- de speelsteen 'pest' zelf telt niet

In de dorpen die één of meerdere speelstenen **'heilkruid'** maar geen speelsteen 'pest' bevatten, tellen alle speelstenen onafhankelijk van hun standplaats **positief**:

- Chinezen en Mongolen, telkens **3** punten
- boeren, telkens **1** punt
- de speelsteen 'heilkruid' zelf telt niet

De speelstenen 'pest' en 'heilkruid' heffen elkaar op. Dorpen die de **beide** stenen bevatten, om het even in welk aantal, worden behandeld als dorpen zonder deze twee speciale stenen.

De speler met de meeste pluspunten wint het spel.



Zo kan een spel beginnen ...



Groen trekt een speelsteen en een muurstuk en beslist om speelstenen in te zetten. De speelstenen worden principieel in het geheim en verdekt ingezet. In dit voorbeeld hebben we de stenen, ter verduidelijking, open gespeeld. Groen heeft nu een speelsteen pest, een Mongoolse ruiter en een Chinese krijger voor zich liggen. Hij besluit om de speelsteen 'pest' naast een open muurstuk op een leeg veld te leggen om de medespelers te verleiden tot het veroveren van dit gebied.

De Mongoolse ruiter plaatst groen op het naburige veld. Met de derde speelsteen, een Chinese krijger, wil hij graag een rode speelsteen veroveren. Hij plaatst zijn verkenners op de muur en gaat via de muur tot aan het tweede rode dorp. Het eerste dorp met de rode speelsteen met de rode verkenners erop is taboe. Daarom verlaat de groene verkenners de muur bij het volgende dorp en bezet hij het rode dorp. Hij legt zijn speelsteen op de rode steen en plaatst daar bovenop zijn verkenners. Groen hoopt natuurlijk dat hij een goede vangst heeft gedaan en mag de rode steen bekijken omdat hij dit dorp nu controleert. Groen mag ook niet vergeten om de twee muurstukken te sluiten (het muurstuk van waaruit hij op de muur klom en het muurstuk van waaruit hij van de muur afdaalde).



Rood is erg gepikeerd. Hij herinnert zich goed dat zijn onderste steen een Chinees is en besluit om het dorp in te lijven in het Mongoolse territorium zodat Groen geen pluspunten ontvangt. Rood trekt eveneens een muur en een speelsteen en hij heeft nu drie muurstukken. De muren plaatst hij rondom het groene dorp zodat er een lus in de muur ontstaat. Het kortere stuk in de muur moet worden verwijderd, de nieuwe bocht is met drie stukken inderdaad langer.



Blauw bemoeit zich in eerste instantie niet met de gevechten van Rood en Groen. Hij heeft in zijn startopstelling bewust twee Mongolen in China gelegd (uiteraard verdekt maar hier ter verduidelijking open). Als Blauw er in lukt om via een aftakking van de muur deze speelstenen in Mongolië onder te brengen, zal het zeer moeilijk worden om dit opnieuw ongedaan te maken. Want dan zou de muur een nog grotere bocht moeten maken. Daarom trekt Blauw twee muren en verlegt hij het einde van de Grote Muur naar een onderste oostelijke toren. Het nieuwe muurstuk is met 4 muren langer als voorheen en daarom worden de twee oorspronkelijke muurstukken verwijderd en liggen de beide dorpen in Mongools gebied. Met deze actie zou Blauw nu pluspunten in plaats van minpunten ontvangen voor zijn dorpen. Maar ... het gebied kan uiteraard nog terug Chinees territorium worden.



21 maart 2007