

Die Händler

Auteurs: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Uitgegeven door Queen Games

Een tactisch handelsspel dat gesitueerd is tijdens de Middeleeuwen.

Europa in de middeleeuwen. Steden bloeien en bouwen overslagplaatsen voor hun winstgevende handelsgoederen. Bedreven koopmannen ruiken geld : ze kopen goederen goedkoop in en bewaren ze in hun pakhuizen. Ze bieden op transportkarren en verkopen laadruimte aan concurrenten. Na de rit over hobbelige handelsstraten bereiken ze hun doel : ze zetten de koopwaar om in geld. De winst investeren ze in hun sociale promotie. Dit zorgt ook hoge kosten.

bij het begin van het spel ...

... krijgt elke speler

- 1 wapenschildplaatje (op standentabel)
- 1 set bewegingskaarten (1 tot 4)
- 1 prijsschijf
- 1 geldbuidel met 5.000 gulden startkapitaal (3x1.000, 3x500, 5x100)
- 2 uitrustingskaarten

... wordt het spelbord klaargezet

- 1 wagen op de markt van Paris, Köln en Genua
- de koerier 2 velden van een stad
- 1 kleine grijze markeersteen op het bonusveld van elke stad
- 1 grote grijze markeersteen op de wagenaankomst- en de spelverlooptabel
- 1 pion van elke goederensoort op de prijs-tabel

Doel van het spel

Elke speler is een koopman die een zo hoog mogelijk (maatschappelijke) stand wil bereiken. Wie bij het einde van het spel de hoogste positie op de maatschappelijke ladder inneemt wint het spel.

Spelverloop

1. Het spel verloopt in rondes. Eén ronde bestaat uit 6 actiefasen. Voor de eerste ronde richt elke speler zijn zaak op.
2. In het spel geldt de volgende speelvolgorde. De startspeler begint, de rest volgt in wijzerzin. In het begin is de jongste speler de startspeler. Aan het einde van een ronde geeft de startspeler de tabel met het spelverloop aan zijn linkerbuur. Deze is startspeler voor de volgende ronde.
3. In de actiefasen 2 en 4 handelen alle spelers gelijktijdig. et H

Opening van je zaak ...

Voor de eerste ronde krijgt elke speler 2 uitrustingskaarten die hem bijzondere actiemogelijkheden geven in het verdere spel.

Op elke kaart staat welke werking ze heeft en wanneer je ze mag inzetten. De werking wordt ook nog eens verklaart bij bijhorende actiefase.

... de snelle manier

- **combineer de 8 kaarten in 4 paren :**
 - Express-Kurier + Lagerverkauf
 - Grosses Kontor + Wagnerei
 - Grosse Wagnerei + Kurier
 - Günstiger Einkauf + Kontor
- **kaartenparen verdelen :** de 4 kaartenparen worden gesloten neergelegd. Elke speler steekt een wapenplaatje in een gemeenschappelijke buidel. Hieruit trekt de startspeler blind een plaatje en legt het - zonder het te zien - op een kaartenstapel. Hij doet dit voor alle spelers. Elke speler neemt zijn stapel. Bij minder dan 4 spelers gaan de resterende kaarten terug in de doos.
- **kaarten betalen :** elke speler betaalt 1.000 gulden aan de bank

... bieden voor de uitrustingskaarten

- **voorbereiding van het bieden :** alle 8 kaarten worden open op tafel gelegd. De startspeler zegt welke kaart hij wil hebben. Als niemand anders geïnteresseerd is betaalt hij het vermelde bedrag aan de bank en legt de kaart open voor zich.
- **veilen van de eerste kaart :** als er nog andere spelers geïnteresseerd zijn kunnen ze om beurt telkens 100 gulden meer bieden. Ook de startspeler mag mee bieden. De veiling gaat door tot er nog maar 1 persoon biedt.
- **kaart betalen :** de hoogstbiedende krijgt de kaart en betaalt zijn bod aan de bank.
- **veilen van de tweede kaart :** daarna zoekt de startspeler een 2^{de} kaart uit die op dezelfde manier geveild wordt.
- **volgende spelers :** als de startspeler 2 kaarten heeft kiest zijn linkerbuur de volgende kaart uit. Als hij ook 2 kaarten heeft is de volgende aan de beurt tot alle spelers 2 uitrustingskaarten hebben. Wie al 2 kaarten heeft mag niet meer mee bieden. Bij minder dan 4 spelers gaan de resterende kaarten terug in de doos.

1. goederen aankopen

- **aantal :** beginnend met de startspeler koopt ieder 0 tot 3 goederen
- **soort :** je kan één of meerdere soorten goederen kopen, die je uit de algemene voorraad neemt
- **prijs :** je betaalt de actuele aankoopprijs aan de bank. De prijs wordt op de prijstabel aangegeven.

UITRUSTINGSKAART:

Wie de kaart "Gunstiger Einkauf" bezit, betaalt voor zijn (gehele) aankoop slechts 100 gulden, onafgezien van de huidige verkoopprijs of het aantal gekochte goederen (1, 2 of 3).

- **plaatsing :** de gekochte goederen zet je in één of meerdere van je pakhuizen in de 6 steden. In ieder geval kan het enkel in die steden waarvan de goederensoort op de markt is afgebeeld. In een pakhuis kunnen meerdere goederen van meerdere soorten opgeslagen worden.
- In de eerste ronde wordt deze fase 2 maal gespeeld.

2. wagen veilen en laden

Alle lege wagens in steden worden in stijgende volgorde geveild en geladen (eerst 1, dan 2, dan 3).

- **wagens veilen (wagenmeester bepalen) :** alle spelers doen gelijktijdig en gesloten een bod om wagenmeester te worden. Elke speler neemt een geldbedrag naar keuze in zijn gesloten hand. Daarna openen allen gelijktijdig hun hand. Wie het hoogste bedrag heeft wordt wagenmeester en betaalt zijn bod aan de bank.

De overige spelers steken hun geld weer in hun buidel.

- **bij gelijke stand** : van de hoogstbiedenden wordt de eerste in rij wagenmeester
- **geen bod** : biedt niemand dat is de startspeler wagenmeester
- je kan gelijktijdig wagenmeester van meerdere wagens zijn.
- **wagen laden** : de wagenmeester laadt kosteloos tot 3 dezelfde goederen uit zijn pakhuis op zijn laadvlak (aangeduid door zijn wapenschild).
De anderen mogen elk tot 2 goederen laden, maar niet dezelfde als de wagenmeester (concurrentieverbod !)
- **bijlading verhandelen** : de laadprijs wordt vrij onderhandeld tussen de spelers. Daarbij kan er met elke speler een andere prijs onderhandeld worden. Er kan ook korting voor grote hoeveelheden gegeven worden (bvb. 1 lading voor 300, 2 voor 500 gulden). Als men overeenkomt betalen de spelers hun laadprijs en laden hun goederen op de overeenkomstige laadvlakken.
- **duur van het wagenmeesterschap** : een speler blijft wagenmeester tot zijn wagen de stad verlaat. Tot zolang kunnen in latere ronden ook verdere goederen geladen worden.

3. wagens en koerier bewegen

- **bewegen van de wagen** : elke speler mag elke wagen verzetten - ook wanneer hij leeg is - maar moet volgende regels volgen :
 - **vooruit rijden** : de wagens moeten altijd voorwaarts rijden (de bok geeft de rijrichting aan). Je mag nooit omkeren, ook niet bij splitsingen.
 - **splitsing** : wie over een splitsing rijdt mag de verdere rijrichting bepalen.
 - **op één veld** mogen nooit meerdere wagens staan. Dit geldt ook voor de steden.
 - **inhalen** : je mag inhalen, het veld wordt meegeteld
- de wagens kunnen enkel bewogen worden door het inzetten van bewegingskaarten en door de beide "Wagnerei"-kaarten
- **bewegingspunten kiezen** : alles spelers hebben 4 kaartjes met bewegingspunten. Om beurt kiest elke speler één van zijn kaartjes en zet één wagen zoveel velden verder. Die punten op het kaartje mogen niet over verschillende wagens verdeeld worden. Het gekozen kaartje wordt omgedraaid en is voorlopig uit het spel. Elke ronde wordt er een kaartje gebruikt. Na 4 ronden worden alle kaartjes terug omgedraaid. Met de omgedraaide kaartjes moet je, indien mogelijk, een wagen verzetten en wel zo ver als mogelijk.
- **bewegingspunten verliezen** :
 - als de beweging van een wagen op - een door een andere wagen - bezet veld eindigt dan moet deze wagen één veld achter de andere wagen blijven staan. De resterende bewegingspunten verliest hij.
 - overtollige bewegingspunten kunnen ook bij het aankomen in een stad vervallen

UITRUSTINGSKAART:

Wie de kaart "Wagnerei" of "Gro_e Wagnerei" bezit heeft per ronde 1 respectievelijk 2 bewegingspunten meer ter beschikking. Deze punten kunnen naar keuze tussen de wagens verdeeld worden. Je moet deze punten niet gebruiken.

- **bewegingspunten van de koerier** : de koerier kan enkel met de volgende uitrustingskaarten bewegen.

UITRUSTINGSKAART:

Wie de kaart "Kurier" of "Express-Kurier" bezit kan de koerier per ronde 1 respectievelijk 2 velden verzetten. De koerier beweegt in een willekeurige richting : voorwaarts of achterwaarts (maar niet in beider richtingen tijdens dezelfde beurt). De koerier mag nooit in een stad komen.

- **verwerven van invloedskarten** :
 - **door beweging van de wagen** : als een speler de wagen op het veld van de koerier zet , dan mag hij 1 invloedskart uitzoeken en nemen. Deze kan later éénmalig ingezet worden. De werking en het moment van gebruik staan op de kaart. Na gebruik gaat ze uit het spel.
Je mag de beweging van de wagen niet onderbreken . Ook niet om bij de koerier te stoppen, een kaart te nemen en verder te trekken.
 - **door beweging van de koerier** : eindigt de beweging van de koerier op een veld met een wagen dan mag de speler die aan zet is een invloedskart uitzoeken en nemen. Ook de beweging van de koerier

mag niet onderbroken worden.

4. prijzen veranderen, pakhuisverkoop

- **prijsschijf instellen** : alle spelers beslissen gelijktijdig welke prijzen ze willen laten stijgen. Ze stellen verdekt de wijzers van hun prijsschijf in op de goederensoorten waarvan ze de prijs één niveau willen laten stijgen. Je kan de wijzers op 1 of 2 goederensoorten instellen. Als je slechts één of geen prijs wil veranderen, dan stel je de wijzers (1 of 2) in op je eigen wapenschild.
- **prijstabel veranderen** : na het omdraaien van alle prijsschijven wordt om beurt per aangeduide goederensoort de overeenkomstige goederensteen op de prijtabel 1 vakje naar boven geschoven. Als een steen het bovenste vak (400/1000) bereikt springt hij bij een vervolgende verhoging terug naar het onderste vak terug (100/600).

UITRUSTINGSKAART:

Wie de kaart "Kontor" of "Grosses Kontor" bezit kan de prijs van één goederensoort 1 vak naar boven of onder zetten, na dat alle andere prijsveranderingen zijn doorgevoerd.

Wie de "Grosse Kontor" heeft kan daarbij ook de sprong van 1.000 naar 600 uitvoeren en omgekeerd. Wie enkel de "Kontor" heeft, mag deze sprong niet maken.

- spelen meerdere spelers een "Kontor"-kaart, dan geldt de speelrijvolgorde.
- **pakhuisverkoop** : zodra alle prijsveranderingen (inclusief deze met de Kontorkaarten) afgesloten zijn, mag de kaart "Lagerverkauf" gebruikt worden.

UITRUSTINGSKAART:

Wie de kaart "Lagerverkauf" bezit mag tot 3 vrij te kiezen goederen uit zijn pakhuis terug aan de bank verkopen. Hij krijgt daarvoor de actuele inkoopprijs. De goederen worden terug in de voorraad gelegd.

5. wagenladingen verkopen

- **aankomst van de wagen aanduiden** : als een wagen in deze ronde een stad bereikt wordt de markeersteen op de wagenaankomsttabel 1 veld naar boven geschoven.
- **goederenverkoop** : alle goederen uit de gearriveerde wagen worden aan de bank verkocht.
- **prijs** : de bank betaalt de bezitters telkens de overeenkomstige verkoopprijs die op de prijtabel staat
- **bonus** : als er goederen verkocht worden die niet op de marktplaats staan afgebeeld krijgt men per stuk een meerprijs die op de bonustabel van deze stad kan afgelezen worden.
De verkochte goederen gaan terug naar de algemene voorraad. De lege wagen wordt omgedraaid en staat klaar om de volgende ronde geveild te worden.
Als er tijdens deze ronde meerdere wagens in een stad aankomen, dan worden ze stuk voor stuk afgerekend.
- **verandering van de bonustabel** : na de afrekening wordt in elke stad met een wagen de markeersteen op veld 0 gezet.
In elke andere stad wordt de markeersteen voor elke wagen die in deze ronde een stad bereikt 1 veld naar voor gezet.
De bonustabel gaat tot 500. Heeft een steen dit veld bereikt, dan blijft hij daar staan tot een wagen in deze stad aankomt.

6. onkosten betalen, klimmen op de maatschappelijke ladder

- **onkosten betalen** : de spelers betalen enkel de onkosten die aangeduid staan door hun wapenschild op de standentabel.
Als een speler zijn onkosten niet kan betalen zakt hij terug tot het niveau dat hij wel kan betalen.
- **klimmen** : nadat alle spelers hun onkosten betaald hebben beslist iedereen of hij wil opklimmen of niet. De kosten voor het opklimmen worden aangeduid door de wagenaankomsttabel. Als je 2 standen wil klimmen betaal je het dubbele. Je kan per ronde maximum 2 standen opklimmen.
- **krediet** : wie in deze ronde op de standentabel moet afzakken, mag een krediet opnemen.
Hij kan 2.000 gulden van de bank krijgen én een kredietkaart als schuldbewijs. Andere kredietmogelijkheden zijn er niet.
Je kan ook meerdere kredieten opnemen, maar slechts één per spelronde.

Een krediet kan op eender welk moment terugbetaald worden. Dit kost 2.500 gulden per kredietkaart. De kaart gaat terug naar de bank.

Wie nog een kredietkaart heeft kan niet stijgen op de standentabel.

Wie zijn krediet op het einde van het spel niet terugbetaald heeft is sowieso verloren, onafgezien van de positie die hij op de standentabel heeft.



speleinde

Het spel eindigt, afhankelijk van het aantal spelers, na

- 6 wagnaankomsten bij 2 spelers
- 7 wagnaankomsten bij 3 spelers
- 8 wagnaankomsten bij 4 spelers

De lopende spelronde wordt nog volledig uitgespeeld. Als meerdere wagens in deze laatste ronde een stad bereiken dan worden alle goederen uit de wagens nog verkocht en afgerekend. Ook de 6^{de} fase (onkosten betalen en opklimmen) wordt nog gespeeld.

Wie nadien op de standentabel de hoogste positie bereikt wint het spel. Staan er meerdere spelers op gelijke hoogte dan beslist het meeste geld in de buidel. Goederen, invloeds- en uitrustingskaarten worden niet gewaardeerd.



Date Last Modified: 27-11-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief