

TARGUI

Targui is het enkelvoud van Toeareg, een krijshafhtig volk in de centrale gedeelten van de Sahara. Voordat de Toeareg aan het begin van deze eeuw gepacificeerd werden door de Fransen, bestond hun bewapening uit een groot schild, een zwaard, een lans of enige speren, een armdolk en een geweer. Een van de meest opvallende kenmerken van de Toeareg is de litham of tagelmoust, die alleen door mannen wordt gedragen. Het is een strook katoen van enkele meters lang, die als een tulband om het hoofd gewonden wordt en het gelaat bedekt. Nog steeds trekken duizenden Toeareg met hun zwaarbeladen kamelen door de meest onherbergzame landschappen. Maar vroeger ontleenden de Toeareg hun macht en rijkdom vooral aan het plegen van overvallen met hun snelle witte rijkamelen, de mehari's, en eisten zij beschermingsgeld van de karavanen die door hun gebied trokken. Op deze vroegere levenswijze van de Toeareg is het spel gebaseerd.

INHOUD VAN DE DOOS

- speelbord
- 53 gebiedskaartjes
- gebiedsmarkeringen in 4 kleuren
- stamkaarten met een Toearegkruis in 4 kleuren
- (nood)lotskaarten
- 2 dobbelstenen
- kamelen (1 lichtbruine = 1 kameel;
1 donkerbruine = 5 kamelen)
- zilverstukken en goudstukken
(1 goudstuk = 5 zilverstukken)

HET SPEELBORD

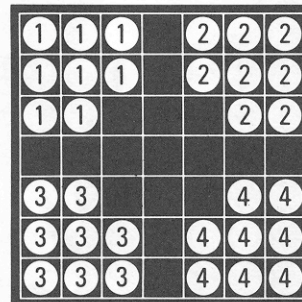
Met behulp van de 53 gebiedskaartjes wordt een speelbord gelegd, dat elke keer weer anders is. Er zijn 8 verschillende gebieden. Elk van deze gebieden heeft zijn eigen strategische en/of economische waarde. Als een gebied een economische waarde heeft, dan is deze op de kaartjes weergegeven met een zwart cijfer in een vierkantje: [3]. De eventuele strategische waarde is met een wit cijfer in een zwart driehoekje weergegeven: ▲. Op pagina 16 zijn de 8 verschillende gebieden en hun aantallen afgebeeld. Allereerst zijn er vier nederzettingen. Voor elke stam (speler) één. Ze zijn te herkennen aan het rode, groene, gele of blauwe Toearegkruis. Van hieruit ondernemen de stammen hun expedities. Dan is er de centrale zoutwinplaats. Deze wordt gekenmerkt door een aantal ronde zoutpannen, waarin zouthoudend water wordt verdampt en waaruit vervolgens zout wordt gewonnen. Zout is van levensbelang voor mens en dier en in de woestijn is het zeer schaars. De centrale zoutwinplaats heeft dan ook een hoge economische en strategische waarde. Guelta's of oasen onderscheiden zich door weelderig gewas en geboomte langs een waterloop. Een reg herkent men aan een blauwgrijze bank omgeven door kleine gelige stenen. Een erg is een gebied met zandduinen zover het oog reikt. Feche feche is een zandvlakte. Het zand ziet er heel begaanbaar uit, maar dat is nu juist het verraderlijke van feche feche. De bovenlaag van het zand is een hard korstje. Een kameel kan er echter door zijn gewicht makkelijk doorzakken en er niet meer uitkomen. Dat dit in de Sahara dodelijke consequenties heeft, is niet moeilijk voor te stellen. Alleen degenen die het gebied goed kennen, kunnen zich daar zonder gevaar begeven. De strategische waarde is dan ook groot voor degene die het gebied bezit (en dus goed kent). De bergen zijn geen lieflijke alpenweiden, maar woeste onherbergzame rotsmassa's, waar een mens zich nauwelijks waagt.

Voor veel Toearegs is dit het einde van de wereld, alleen al het klimaat is er bijkans dodelijk. De chotts of zoutmeren tenslotte zijn gebieden waar niemand, ook geen kameel, kan doordringen. Deze gebieden kunnen dan ook tijdens het spel niet in bezit genomen worden. De kamelen kunnen er alleen maar omheen trekken.

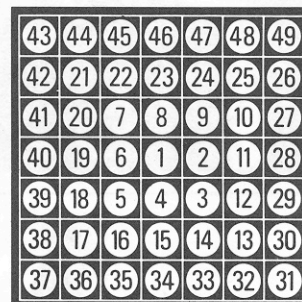
VOORBEREIDING:

Als u met 3 spelers bent, leest u eerst het desbetreffende hoofdstukje aan het eind van deze handleiding.

Voordat het gebied wordt samengesteld, kiezen de spelers eerst een sector van het speelbord, waarin ze later hun nederzetting leggen (zie tekening 1). De 4 nederzettingen (de gebiedskaartjes met het rode, groene, gele of blauwe Toeareg kruis worden apart gelegd. Vervolgens zoekt u de zoutwinplaats (strategische waarde 5, economische waarde 5) uit de stapel en legt deze op het centrumveld nummer 1 (zie tekening 2). De overige 48 kaartjes worden goed geschud en vervolgens met de afbeelding naar boven op de overige velden van het speelbord gelegd: het bovenste kaartje op veld nummer 2, het daaropvolgende op veld nummer 3 enz. (zie tekening 2). De kaartjes worden zodanig neergelegd dat de uitsparing bij alle kaartjes aan dezelfde kant zit.



Tekening 1
De 4 sectoren



Tekening 2
De bordpositie

Aan het spel kunnen 2, 3 of 4 spelers (Toearegstammen) deelnemen. Elke stam (Kel) heeft een eigen kleur. Deze stammen met de bijbehorende kleuren zijn: Kel Ahaggar (groen); Kel Ajjer (geel); Kel Ilbakan (rood); Kel Ress (blauw).

De spelers kiezen een kleur om mee te spelen en krijgen het nederzettingskaartje met het stamteken in die kleur, ze krijgen bovendien ieder 5 stamkaarten waar hetzelfde symbool op staat. Verder krijgen de spelers ieder 10 kamelen, 5 zilverstukken en 1 goudstuk. De overige kamelen, geldstukken en de gebiedsmarkeringen in 4 kleuren blijven in de doos. De (nood)lotskaarten worden goed geschud en 'dicht' op een stapeltje naast het speelbord gelegd. De spelers nemen vervolgens een gebiedskaartje uit de sector van de door hen gekozen hoek van

het speelbord (zie tekening 1) en vervangen dit door hun nederzettingskaartje. Welk kaartje vervangen wordt hangt af van overwegingen van veiligheid, strategie en economische waarden. Verder mogen er geen kaartjes verplaatst of vervangen worden. Iedere speler neemt een markeringsteken van zijn kleur en plaatst dit in de uitsparing van zijn nederzetting. De vervangen kaartjes worden opgeborgen in de doos. Iedere speler plaatst zijn 10 kamelen op zijn nederzettingskaartje op het speelbord.

DOEL VAN HET SPEL

Alle medespelers uit het gebied verdrijven **of** (als u een kortere periode wilt spelen) na een van te voren afgesproken aantal speelronden, de hoogste economische opbrengst (schatting) gerealiseerd hebben.

HET SPELVERLOOP

De beurt

Iedere beurt kan uit twee handelingen bestaan namelijk:

1. verplaatsen van kamelen (of aanvallen);
2. bijzetten van kamelen.

Beide handelingen zijn niet verplicht, maar als er gebruik van wordt gemaakt, moeten ze in deze volgorde plaatsvinden. Per beurt mag er ook maar **één** verplaatsing uitgevoerd worden en mag er maar op **één** veld worden bijgezet.

1. Verplaatsen betekent dat een speler een of meer kamelen van een van zijn gebieden verplaatst naar een aangrenzend gebied (horizontaal, verticaal of diagonaal). Er kunnen echter geen kamelen op of naar de zoutmeren worden geplaatst.

Als een gebied op deze manier door een speler in bezit wordt genomen, wordt dat onmiddellijk met een markeringsteken van zijn kleur aangegeven. Een speler mag een gebied, dat hij al in bezit heeft, met al zijn kamelen verlaten. Zolang het niet door een andere speler wordt veroverd, blijft het in zijn bezit. Is het gebied, waarnaar een speler zijn kamelen wil verplaatsen, bezet door een andere stam, dan is er sprake van een aanval.

Een **aanval** geldt als een verplaatsing. Er mag per beurt dus maar één aanval of één verplaatsing worden uitgevoerd. Aanvallen gaat als volgt in zijn werk: De aanvaller geeft aan welk gebied hij aanvalt. De aanval en ook de verdediging verlopen door het gooien met een dobbelsteen. De aanvaller gooit eerst. Hij telt het aantal ogen van zijn worp op bij de eventuele strategische waarde (witte cijfer in zwarte driehoek) van het gebied van waaruit hij aanvalt.

Dit totaal wordt door 2 gedeeld en eventueel naar beneden afgerond. Het resultaat hiervan geeft aan hoeveel kamelen de verdediger verliest. De kamelen gaan terug in de doos.

Bijvoorbeeld: Een speler valt vanuit een oase (strategische waarde 3) waarop hij 8 kamelen heeft, een feche feche gebied aan (strategische waarde 2) waarop 5 kamelen staan. De aanvaller gooit een 4 met de dobbelsteen. Dit geeft samen met de strategische waarde van een oase 7 punten. Dus moet de verdediger 7 gedeeld door 2 = 3 (altijd naar beneden afronden) kamelen uit zijn feche feche gebied halen. De verdediger mag nu gooien en werpt een 6. Dit geeft met de strategische waarde van zijn gebied samen 8 punten. Dit totaal wordt door 2 gedeeld. Dus kost dit de aanvaller 4 kamelen. Op dit moment heeft de aanvaller dus nog 4 kamelen en de verdediger 2 kamelen. De aanvaller is aan de beurt en gooit een 3. Dit geeft met de strategische waarde van zijn gebied een totaal van 6. De verdediger verliest 6: 2 = 3 kamelen;

dat wil in dit geval zeggen dat hij zijn beide laatste kamelen kwijt is. De verdediger mag nu niet meer gooien en moet zijn gebiedsmarkering weghalen. De aanvaller trekt nu met minstens 1 van zijn 4 resterende kamelen het gebied in. Bovendien markeert hij het nieuwe gebied met zijn eigen kleur. Een aanval eindigt als:

- De verdediger geen kamelen meer heeft. In dat geval neemt de aanvaller het gebied in bezit met een door hem te bepalen aantal kamelen uit het aanvallende gebied; dit mogen alle kamelen uit dit gebied zijn. Er moet echter minstens een kameel over gaan.
- De aanvaller geen kamelen meer heeft. De aanvaller behoudt dan wel zijn gebied.
- De aanvaller de strijd staakt. Dit mag alleen na een eventuele worp van de verdediger.

2. Bijzetten houdt in dat de speler van het geld, waarover hij op dat moment beschikt, kamelen mag aanschaffen en op een gebied mag plaatsen, dat hij reeds beheerst. Er mag per beurt slechts op een gebied worden bijgezet. Een kameel kost een zilverstuk.

De ronden

Het spel verloopt in ronden. Elke ronde bestaat uit een verschillend aantal beurten. Om het aantal beurten van een ronde te bepalen, gooit een speler aan het begin van die ronde met een dobbelsteen. Het aantal gegooide ogen bepaalt de lengte van de ronde. Alle spelers leveren vervolgens evenveel stamkaarten in als het aantal ogen van die worp. Tenzij er 6 wordt gegooid, dan leveren alle spelers slechts één kaart in. De op deze manier verzamelde kaarten worden altijd met een (nood)lotskaart aangevuld. De stapel wordt goed geschud en 'dicht' op tafel gelegd. De volgorde van de beurten wordt bepaald door de volgorde van de stamkaarten.

Iedere speler komt tijdens een ronde dus even vaak aan de beurt, alleen in een willekeurige volgorde. Als er een zes wordt gegooid bij het bepalen van het aantal beurten, krijgt iedere speler die ronde een dubbele beurt, dat wil zeggen een speler mag achtereenvolgens verplaatsen, bijzetten, nogmaals verplaatsen en weer bijzetten. De gedraaide stamkaarten worden terzijde gelegd. De spelers mogen echter altijd kijken welke stamkaarten al gedraaid zijn. Na afloop van een ronde, dat wil zeggen als alle stamkaarten en de (nood)lotskaart zijn gedraaid, ontvangt iedere speler de hem toekomende schatting. Deze schatting bestaat uit het totaal van de economische waarde van de door een stam gemarkeerde gebieden (zwarte cijfer in vierkantjes). Bijvoorbeeld: Een speler die 1 nederzetting (economische waarde 4), 1 guelta (economische waarde 3), 3 regs (economische waarde 2), 1 feche feche (economische waarde 0) bezit, ontvangt 13 zilverstukken (of 2 goudstukken + 3 zilverstukken). Maar: een speler die zijn eigen nederzetting niet meer beheerst, ontvangt geen schatting; ook niet indien hij wel in het bezit zou zijn van een nederzetting van een andere speler. Als de kamelen in de doos op zijn en een speler kamelen wil kopen, kan hij eventueel een aanval wagen, zodat er weer kamelen beschikbaar komen.

(NOOD)LOTSKAARTEN

Als de lengte van een ronde is bepaald met de dobbelsteen en de spelers dienovereenkomstig hun stamkaarten hebben ingeleverd, wordt er door die stapel een noodlotskaart geschud. Als die noodlotskaart wordt gedraaid, wordt hij onmiddellijk uitgevoerd en de kaart wordt terzijde gelegd. Er zijn 16 verschillende noodlotskaarten.

De betekenis van de kaarten is met symbolen weergegeven. U ziet op de kaartjes het nummer, het gebied of de gebieden waar het kaartje betrekking op heeft en vervolgens door welk (nood)lot de gebieden zijn bezocht. Het nummer linksonder correspondeert met de lijst aan het eind van deze spelregels. Hier staat de complete tekst van de (nood)lotskaarten afgedrukt.

Voor beginnende spelers zullen de symbolen die op de kaartjes zijn gebruikt, niet direct duidelijk zijn. Zij moeten de betekenis van de kaartjes dan ook in de spelregels opzoeken. Het verdient aanbeveling deze lijst tijdens het spelen regelmatig te raadplegen, zodat u weet welke kaartjes u nog kunt verwachten.

De kaarten hebben namelijk vaak verstrekkende gevolgen en het is dan ook verstandig de kaartjes, die u nog kunt verwachten, in uw strategische en tactische overwegingen te betrekken. In een aantal gevallen komen de noodlotskaarten er op neer, dat men kamelen van een gebied moet verwijderen. Indien op zo'n gebied minder kamelen staan, dan het aantal dat op het kaartje staat aangegeven, dan hoeven alleen deze kamelen weggehaald te worden. De gebiedsmarkering mag blijven staan. Indien men niet meer over de eigen nederzetting beschikt en men zou op aanwijzing van een noodlotskaart daar een aantal kamelen ontvangen, dan ontvangt u niets. De nieuwe eigenaar ontvangt die kamelen ook niet. Indien een noodlotskaart aangeeft dat spelers geld ontvangen, kan dit geld alleen in ontvangst worden genomen, indien men nog over de eigen nederzetting beschikt.

Een spel met alle noodlotskaarten is een spel voor een lange avond: met 4 spelers duurt het ongeveer 4 uur. Als men de speelduur wil beperken, neemt men evenveel (nood)lotskaarten als men ronden wil spelen. Als men 2 uur wil spelen speelt men 8 ronden. De kaartjes 1, 8, 9, 10, 12, 14, 15 en 16 doen mee. De overige kaartjes blijven in de doos. Het is ook spannend om per ronde 2 noodlotskaartjes te gebruiken; dit halveert de speeltijd natuurlijk ook.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt indien:

- Nog slechts een speler is overgebleven. Deze is de glorieuze winnaar.
- Het van te voren afgesproken aantal noodlotskaarten op zijn. De winnaar is dan degene, wiens gebieden gezamenlijk het grootste bedrag aan schatting opleveren (een speler zonder eigen nederzetting kan dus nooit winnen). Het aantal kamelen, of de hoeveelheid geld die men in bezit heeft, speelt geen rol. Het aantal kamelen en de geldhoeveelheid geven wel de doorslag als de totale schatting van twee spelers even hoog is.

DRIE SPELERS

Als u met drie spelers speelt, kiest u geen sector op het speelbord, zoals bij vier spelers, maar krijgt iedere speler drie velden toegewezen, waarvan hij een gebiedskaartje moet vervangen door zijn nederzettingskaartje.

De eerste speler mag een kaartje vervangen van de velden 47, 48 of 49.

De tweede speler mag een kaartje vervangen van de velden 33, 32 of 31.

De derde speler mag een kaartje vervangen van de velden 39, 40 of 41. (Zie voor de velden tekening 2 op pagina 3.)

Verder zijn er geen wijzigingen in de spelregels.

ALLE(NOOD)LOTSKAARTEN

1. De Haussa, een vreemde, vijandige stam, overvalt de centrale zoutwinplaats en steelt alle kamelen.
Die moeten dus terug in de doos.
2. De Kel Ress (blauw) krijgt hoog bezoek en ontvangt een geschenk: 10 kamelen in de nederzetting.
3. De Kel Ilbakan (rood) krijgt hoog bezoek en ontvangt een geschenk: 10 kamelen in de nederzetting.
4. De Kel Ahaggar (groen) krijgt hoog bezoek en ontvangt een geschenk: 10 kamelen in de nederzetting.
5. De Kel Ajer (geel) krijgt hoog bezoek en ontvangt een geschenk: 10 kamelen in de nederzetting.
6. Hevige zandstormen teisteren de Sahara. In iedere 'erg' verdwalen 3 kamelen.
Die moeten terug in de doos.
7. Er heerst droogte in de Sahara. In iedere guelta is er voor maximaal 15 kamelen te drinken. Als er meer kamelen in een guelta staan, dan moeten die terug in de doos.
8. In een gezamenlijke actie van alle stammen wordt een grote karavaan overvallen. Iedere stam ontvangt 10 zilverstukken.
9. De kamelenpest breekt uit. De helft van alle kamelen in de nederzetting sterft (naar beneden afonden).
10. Een vijandige stam valt het gehele gebied binnen. Van elk gebied met kamelen sneuvelt er een.
11. Door hevige regenval verdrinken in iedere reg 5 kamelen. Die moeten terug in de doos.
12. Het is voorjaar. In iedere guelta worden 5 kamelen geboren.
13. Onder invloed van klimatologische omstandigheden, zijn de kenmerken van een 'erg' gewijzigd.
De resterende beurten van deze ronde heeft iedere 'erg' een strategische waarde van Δ .
14. Het water in de guelta's is vergiftigd. Van de eventueel aanwezige kamelen sterven er in iedere guelta 10.
15. Een vijandelijke stam overvalt alle nederzettingen en gaat er met al het goud en zilver van door.
(Stammen zonder nederzettingen behouden hun geld.)
16. In de bergen is zilver ontdekt. De schatting aan het eind van deze ronde is dan ook $\boxed{3}$ voor elk berggebied.