

In het begin van de achttiende eeuw achtte koningin Wu Wei het raadzaam om enkele van de machtige Europese handelsmaatschappijen toe te laten garnizoensteden te stichten op de eilanden van de Zuidelijke Archipels. Teneinde hun alombekende strijd lust en begeerte te beteugelen, liet ze hen instemmen met een aantal ongebruikelijke regels en voorwaarden, waarvan de meest ongebruikelijke de volgende was : ze verdeelde de Archipels in een aantal denkbeeldige Noord-Zuid georiënteerde stroken “meridianen” genaamd, en stelde de voorwaarde dat elke maatschappij slechts één stad per strook mocht bouwen. In dit spel neemt elke speler de rol aan van een machtige handelsmaatschappij, en de regels van het spel zijn erg gelijkend op deze die door koninging U Wei werden uitgedacht.

Spelinhoud

- Een dubbelzijdig **spelbord**
- **4 sets van elk 13 kaarten** in 4 verschillende kleuren, 10 ervan zijn genummerd van 1 tot 10, 3 dragen verschillende nummers, 1-2-3, 4-5-6-7, 8-9-10
- **4 sets van 20 torenstukken** in de 4 verschillende kleuren. *deze stukken kunnen in elkaar geplaatst worden om torens van verschillende hoogte te vormen.*

Voorbereiding

- Beide zijden van het spelbord tonen een aantal eilanden met steden verdeeld over 10 “meridianen” (verticale stroken van 1 tot 10 genummerd). Op de ene zijde zijn er 5 steden per strook (voor een spel met 2 of 4 spelers), op de andere zijde slechts 4 (voor 3 spelers). Hoofdsteden zijn aangeduid met een afbeelding van een stad in een gele cirkel, gewone steden enkel d.m.v. een roodbruine stip.
- Elke speler kiest een kleur en neemt bijhorende kaarten en torenstukken
- Elke speler schudt zijn kaarten, en legt de bovenste 2 open voor zich neer.

Doel van het spel

Het doel van het spel is de controle over de eilanden te verwerven door de meeste garnizoenen in de steden te plaatsen.

De garnizoenen

Een toren duidt op de aanwezigheid van een garnizoen. Spelers kunnen torens van verschillende hoogtes bouwen, maar dit heeft geen invloed op de waarde van het garnizoen. Alle garnizoenen in een gewone stad zijn 1 punt waard, die in hoofdsteden 2.



Het spelverloop

- Het spel verloopt in wijzerzin. De startspeler wordt willekeurig bepaald.
- De speler die aan de beurt is kiest één van beide openliggende kaarten : het nummer op de kaart duidt aan op welke meridiaan een toren mag worden geplaatst. Bij kaarten met meerdere nummers, mag een meridiaan met één van de nummers op de kaart worden uitgekozen en mag men daar een toren plaatsen.
- Het plaatsen van de torens (en het vestigen van de garnizoenen) gebeurt volgens 4 regels :
 1. Torens kunnen bestaan uit 1 of meerdere torenstukken, maar de eerste toren die op een meridiaan wordt geplaatst moet minstens uit *twee torenstukken* bestaan.
 2. Alle torens op éénzelfde meridiaan moeten een verschillende hoogte hebben
 3. Een lagere toren mag *niet* boven een hogere toren op dezelfde meridiaan worden geplaatst, bijgevolg mag een hogere toren dan ook *niet* onder een lagere toren worden geplaatst. Boven betekent naar de bovenkant van het spelbord toe, onder betekent naar de onderkant van het spelbord toe. De nummers van de meridianen bevinden zich onderaan het spelbord.
 4. Een speler kan slechts één toren per meridiaan bezitten (*uitz.* twee bij een spel met twee spelers)
- Met deze 4 regels als enige beperking mogen torens geplaatst worden in elke vrije stad van de gekozen meridiaan. Bovendien mag, als de beschikbare plaatsen het toelaten, een toren van een tegenstander worden **verplaatst**. Het verplaatsen van een toren gebeurt door de plaats van deze in te nemen en de toren naar boven te verplaatsen indien de nieuw geplaatste toren korter is, en naar beneden indien de nieuwe toren langer is. Het kan voorkomen dat de verplaatste toren op zijn beurt een andere toren moet verplaatsen, enz... Het verplaatsen mag niet indien er niet voldoende vrije ruimte is, dit is het geval indien de laatste toren van het bord zou worden geduwd.

Voorbeeld. Oranje is aan de beurt en plaats een toren op de afgebeelde meridiaan. Aangezien reeds torens van 1,3 en 4 torenstukken aanwezig zijn, moet hij ofwel een toren van 2 stukken plaatsen (**fig. A**) ofwel een toren van minstens 5 stukken (**fig. B**).

Fig. A.

Oranje kan een toren van 2 stukken plaatsen door ofwel de vrije ruimte in te nemen (zet 1), of hij kan d.m.v. zet 2 de grijze toren naar beneden verplaatsen. Zet 3 (het naar boven verplaatsen van de bruine toren) is niet toegelaten, omdat hierdoor de zwarte toren van het bord zou worden geduwd. Zet 4 mag niet omdat men een hogere toren niet beneden een lagere kan plaatsen.

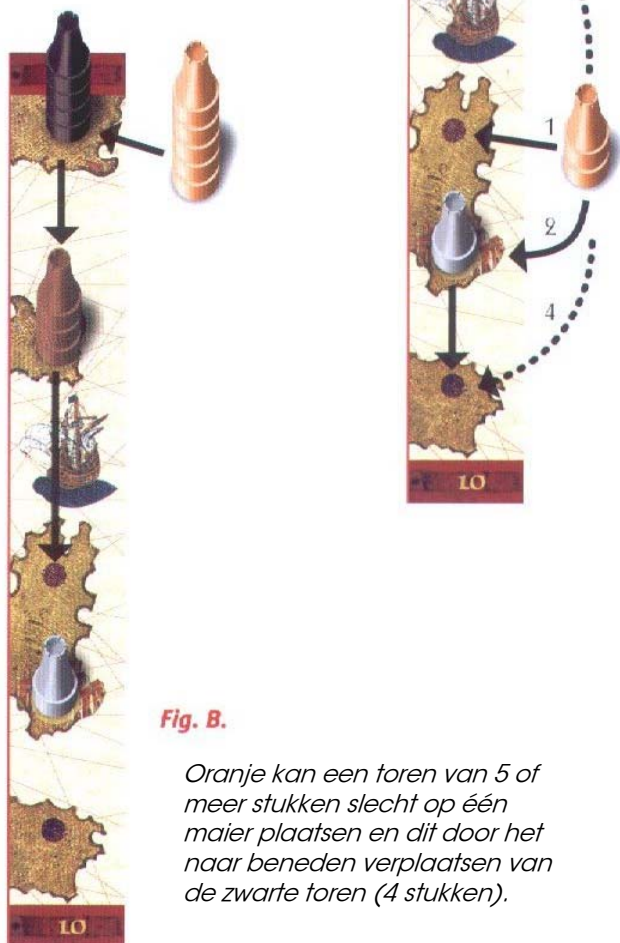


Fig. B.

Oranje kan een toren van 5 of meer stukken slecht op één maier plaatsen en dit door het naar beneden verplaatsen van de zwarte toren (4 stukken).

Opgelet ! Indien een meridiaan gekozen wordt waarop reeds een toren van dezelfde kleur geplaatst is (dit kan gebeuren omdat 13 maal gespeeld wordt op 10 meridianen), mag deze toren worden weggenomen en mogen de torenstukken in de voorraad worden gehouden. Alternatief mag een nieuwe toren worden geplaatst van een andere hoogte en/of op een andere locatie.



fig. C.

Oranje kiest een meridiaan waar al een oranje toren van 4 stukken geplaatst werd. Deze wordt van het bord verwijderd en in plaats daarvan wordt een toren van 2 stukken geplaatst door het verplaatsen van de grijze toren. De twee overblijvende oranje torenstukken worden in de voorraad van de oranje speler geplaatst voor een later gebruik.

- Nadat een beurt afgerond is, wordt de uitgekozen kaart op een open aflegstapel gelegd (alle uitgespeelde kaarten moeten zichtbaar blijven) en wordt een nieuwe kaart van de verdeckte stapel open gelegd. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.
- Mogelijkheid om niet te spelen.** Nadat een meridiaan gekozen werd, bestaat de mogelijkheid om **geen** toren te plaatsen. De gekozen kaart wordt dan gewoon afgelegd.
- Indien niet voldoende stukken overgebleven zijn (omdat deze reeds in eerdere beurten werden uitgespeeld), moet een kaart worden afgelegd zonder torenstukken te plaatsen.

Speleinde

Het spel eindigt wanneer alle kaarten uitgespeeld zijn. Eens dit het geval is, bepaal je wie van de spelers welk eiland controleert. Een eiland wordt gecontroleerd door de speler die er het meeste garnizoenen gestationeerd heeft (hou in gedachten dat de torenhoogte geen invloed heeft op de waarde van een garnizoen, garnizoenen in gewone steden zijn 1 punt waard, deze in hoofdsteden 2). Indien meerdere spelers garnizoenen met dezelfde totale waarde controleren, heeft geen van hen controle over dat eiland.

De speler die controle uitoefent over een eiland krijgt één punt voor elke stad op dat eiland (hier levert een hoofdstad ook slechts één punt op). De speler met het hoogste eindtotaal wint. Bij gelijke stand wint diegene met de meeste ongebruikte torenstukken.

Fig D toont een einde spel situatie, waar bepaald moet worden wie de winnaar is. Eiland "A" heeft 3 steden, en is bijgevolg 3 punten waard. Er is echter niemand die deze punten behaalt, aangezien zwart en grijs elk 1 garnizoen hebben en elk 1 punt scoren. Eiland "B" is ook 3 punten waard, die naar de buirne speler gaan, die als enige een garnizoen op het eiland heeft. Eiland "C" telt 4 steden en is 4 punten waard. Deze worden niet toegewezen : hoewel de oranje speler garnizoenen heeft in twee steden, heeft de zwarte speler een garnizoen in de hoofdstad die dubbel telt, bijgevolg treedt ook hier een gelijke stand op. Eiland "D" tenslotte is 5 punten waard, die naar de grijze speler gaan, met garnizoenen in twee steden, waarvan één in de hoofdstad die dubbel scoort, terwijl zwart 2 garnizoenen heeft in gewone steden.

Belangrijk. Om het tellen van de punten te vereenvoudigen, worden de torens best van de eilanden verwijderd eens bepaald is wie de controle erover heeft. Bij gelijke stand worden alle torens verwijderd, in het andere geval dient één toren van de speler die de controle uitoefent te blijven staan.

Het spel voor twee spelers

Het enige verschilpunt bestaat eruit dat elke speler met twee kleuren speelt (en bijgevolg met 40 torenstukken en 26 kaarten speelt). Beide kleuren mogen dooreen worden gebruikt alsof het gaat om stukken en kaarten in dezelfde kleur. Elke speler mag maximaal twee torens op één meridiaan plaatsen. Indien een meridiaan gekozen wordt waarop reeds één of twee torens staan, mag bovendien één ervan worden verwijderd zoals in het spel voor meerdere spelers.

Vertaald door Koen WINDELS voor de VZW Vlaams Spellenarchief.

