

KURIER DES ZAREN

van Christiane Knepel en Antje Graf
voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar, ca. 30 minuten



Inleiding

De Tsaar verwacht een dringend dépêche uit de verafgelegen provincies van zijn rijk. De plaatselijke gouverneurs zenden onmiddellijk hun koeriers naar het paleis, in de hoop hem als eerste het belangrijke nieuws te melden en zich van de gratie van de Tsaar te verzekeren.

De spelers beheren meerdere koeriers tegelijkertijd tijdens de lange reis, want slechts één daarvan zal in zijn missie slagen. De moeizame weg voert door de veelzijdige, Russische landschappen en door 4 dorpen, waar de koeriers op zoek gaan naar een geschikte herberg voor de nacht. Reeds bij het krieken van de dag gaat de reis verder, maar voor wie niet op tijd uit de veren is, zit er niets anders op dan te wachten...

Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 60 koeriers (3 x 4 verschillende typen per speler)
- 6 uithangbordjes (het opschrift is het Russische woord voor "gesloten")
- 5 dépêches (enveloppes)
- 30 roebelstukken (9x "njet", 3x blanco, 9x "1", 6x "2", 3x "3")
- 1 spelreglement

Vorbereiding

- De 30 roebelstukken worden goed geschud en verdekt over het paleis verdeeld.
- Naargelang het aantal spelers worden meer of minder herbergen bij het spel betrokken. De herbergen die niet meedoen, worden gemarkeerd door er een uithangbordje op te leggen. Volgende herbergen gelden als "gesloten":
 - 5 spelers: geen
 - 4 spelers: Datscha-Domizil en Roman Hof
 - 3 spelers: idem 4 spelers + Nikolaj en Katharina
 - 2 spelers: idem 3 spelers + Kosakken-klub en Masl Hof
- Er wordt beslist wie mag beginnen. Vanaf dan gaat de beurt in wijzerzin verder.

- Elke speler ontvangt 12 koeriers van één kleur, schudt ze goed en legt ze als een blinde stapel voor zich neer. Vervolgens draait hij de bovenste koerier van zijn stapel om en legt hem, volgens de regels voor de 4 koerier-types (zie hieronder) samen met de depêche van zijn kleur in een lege herberg in het onderste dorp (de bovenste afbeelding op pagina 2 van de Duitse spelregels toont een mogelijke beginsituatie). Tenslotte draait hij de volgende koerier van zijn stapel om en legt deze open naast de stapel en vormt daarmee een soort van reserve.

De 4 koerier-types

Er zijn 4 verschillende soorten koeriers. Elk type van koerier moet in elke herberg dezelfde kamer innemen: de officier links boven, de kozak rechts boven, de diplomaat rechts onder en de dame links onder. Een koerier van een bepaald type kan zich nooit in de kamer van een ander type schuilen. (zie ook de tweede afbeelding op pagina 2 van de Duitse spelregels)

Doel van het spel

Het spelbord toont – van onder naar boven – de weg die de koeriers zullen volgen. Vanuit het onderste dorp trekken de spelers van dorp tot dorp tot aan het paleis van de Tsaar, het uiteindelijke doel van hun reis. De dorpen tellen elk 4 of 5 herbergen en worden van elkaar gescheiden door respectievelijk moeras, woud, bergen en weiland. De landschapstypes hebben op zich geen betekenis, ze zijn er alleen om de dorpen van elkaar te helpen onderscheiden. De speler die als eerste zijn depêche aflevert in het paleis van de Tsaar, wint het spel.

Spelverloop

De startspeler begint; de anderen volgen in wijzerzin. Tijdens zijn beurt, kiest een speler één van de volgende 3 acties en voert deze uit :

- a) Een koerier inzetten
- b) De depêche verplaatsen
- c) Doorreizen naar het volgende dorp

Afwijkend hiervan geldt: van zodra het depêche van een speler het paleis bereikt, begint hij met de speciale actie "roebelen" (zie verder in de spelregels).

a) Een koerier inzetten

Een eigen koerier wordt in het onderste dorp (in het moeraslandschap) in één van de herbergen gezet:

- Ofwel zet een speler uit zijn open reserve in,
- ofwel draait hij de bovenste koerier van zijn stapel om en zet deze dan in.

Kan een speler de omgedraaide koerier niet inzetten omdat alle geschikte kamers bezet zijn of omdat alle herbergen reeds "volzet" (zie verder in de spelregels) zijn, voegt hij deze koerier toe aan zijn open reserve.

Volzette herbergen

Een herberg geldt als volzet van zodra 3 koeriers er onderdak gevonden hebben. Een herberg kan dus nooit onderdak bieden aan 4 koeriers en telt m.a.w. altijd minstens één lege kamer. (De onderste afbeelding op pagina 2 van de Duitse spelregels verduidelijkt één en ander.)

Wie aan het einde van zijn beurt geen koeriers meer in zijn open reserve heeft liggen, draait de bovenste koerier van zijn stapel om en legt deze open voor zich neer.

Zelden: Als de blinde stapel van een speler uitgeput raakt, kan hij – voor zover er nog een speelkleur onbenut is – met de 12 koeriers van een andere kleur verder spelen door ze te schudden en als nieuwe blinde stapel voor zich neer te leggen.

b) De dépêche verplaatsen

Een speler verplaatst de dépêche van zijn kleur binnen eenzelfde dorp van een eigen, naar een andere eigen koerier. Daarbij hoeft hij niet binnen dezelfde herberg te blijven.

Voorbeeld – De groene diplomaat die bij Olga logeert, draagt de dépêche over aan zijn collega-officier, die bij Natascha uitrust. (Zie ook de afbeelding links boven op pagina 3 van de Duitse spelregels)

c) Doorreizen naar het volgende dorp

De koeriers reizen van het moerasgebied naar het wouden, van daaruit naar de bergen en tenslotte door het weiland naar het paleis, en wel op de volgende manier:

Een speler kan slechts doorreizen naar een volgend dorp vanuit een "volzette" herberg waarin zich ook minstens één eigen koerier bevindt. Helaas gaan slechts 2 van de 3 koeriers naar het volgende dorp: de koerier waarnaar de pijl wijst en de koerier in de kamer daarnaast. De 3de koerier blijft in zijn kamer liggen. Het is de speler die aan de beurt is, die beslist in welke volgorde hij de 2 koeriers verplaatst, net als over de herbergen waarin deze koeriers in het volgende dorp onderdak zullen krijgen.

Beide doorreizende koeriers moeten in het volgende dorp in verschillende herbergen gelegd worden. Een koerier die een dépêche draagt, neemt dit ook mee naar het volgende dorp.

Voorbeeld – De pijl in de Baikal-Bar wijst naar de rode Kosak; in de kamer daarnaast slaapt de groene diplomaat (met dépêche). Deze koeriers kunnen doorreizen naar het volgende dorp, terwijl de blauwe dame alleen in de herberg achterblijft. In het voorbeeld wordt de rode kozak bij Wladimir gelogeerd; de groene diplomaat vindt met zijn dépêche onderdak bij Iwan. (Zie ook de afbeelding links onder op pagina 3 van de Duitse spelregels)

Opmars (een dorp overslaan)

Bereikt een koerier bij het doorreizen een dorp waarin hij geen gepaste kamer meer vindt, reist hij zonder te rusten meteen door naar het volgende dorp om daar uit te rusten.

Dit kan gebeuren indien:

- alle toegelaten kamers in dat dorp reeds bezet zijn en/of
- herbergen "volzet" zijn en/of
- de koerier die als eerste verplaatst wordt in een bepaalde herberg gelegd wordt, die de tweede vervolgens niet meer betreden kan (ze moeten immers in verschillende herbergen gelegd worden!).

Het is precies omwille van deze mogelijkheid, dat de volgorde van zetten bij het doorreizen van doorslaggevend belang kan zijn!

Het is aldus perfect mogelijk dat een speler meerdere dorpen tegelijkertijd kan overslaan indien de herbergen in de dorpen waarnaar hij doorreist, voldoende bezocht worden.

Opgelet – de opmars is enkel geldig voor koeriers die doorreizen van een dorp naar een volgend dorp. Een koerier die in het onderste dorp ingezet wordt en daar geen plaats vindt, moet wachten in de open reserve!

Voorbeeld – De rode speler is aan de beurt en reist van bij Iwan door naar het volgende dorp. Hij beslist op de groene diplomaat als eerste te verplaatsen en legt hem met dépêche te rusten bij Katharina. De rode kosak vindt nu echter geen plaats meer in datzelfde dorp. Bij Anastasia is het volzet, bij Natascha en Olga zijn de toegelaten kamers reeds ingenomen en bij Katharina mag hij niet slapen omdat hij niet in dezelfde herberg als de zojuist verplaatste diplomaat mag overnachten. Hierdoor kan de kozak opmars maken en een dorp overslaan. (Zie ook de rechte afbeelding op pagina 3 van de Duitse spelregels.)

Laatste doorreis

Koeriers die vanuit een herberg in het bovenste dorp door het weiland doorreizen naar het paleis, hebben hun opdracht vervuld en worden weer onder de blinde stapel van de betreffende speler geschoven. De 3de koerier blijft, zoals gewoonlijk, alleen achter in de herberg.

Meegedragen dépêches worden bij de paleiswacht boven de zojuist verlaten herberg gelegd. Bij eenzelfde paleiswacht kunnen ook meerdere dépêches liggen.

Koeriers die middels een opmars het paleis bereiken (en het laatste dorp overslaan) worden eveneens weer onder de stapel geschoven. Het eventueel meegevoerde depêche wordt dan bij een wachter met het getal "10" gelegd.

Opgelet – Heeft een speler tijdens zijn beurt zijn depêche aan een paleiswacht overgedragen, mag hij in dezelfde beurt nog een bijkomende actie uitvoeren, met name "roebelen" (zie hieronder). In de volgende beurten mag een speler wiens depêche bij een paleiswacht ligt, alleen nog maar "roebelen".

Voorbeeld – De rode speler is aan de beurt en reis van bij Pawl Hof door naar het paleis. De blauwe officier en de rode kozak worden weer onder de stapels van de spelers gelegd. De rode kozak laat zijn depêche echter achter bij de paleis wacht en de rode speler mag aansluitend ook "roebelen" (Zie ook de linkse afbeelding op pagina 4 van de Duitse spelregels).

Roebelen

Een speler wiens depêche werd overgedragen aan een paleiswacht, mag (en moet) "roebelen" (= de paleiswacht met klinkende munt overtuigen van zijn oprechte bedoelingen). De paleiswacht verleent de toegang tot het paleis van de Tsaar alleen wanneer hij daarvoor een bepaald aantal roebels (6, 8 of 10 naargelang het cijfer dat bij de paleiswacht aangegeven is) in ruil krijgt.

De speler draait achtereenvolgens één of meer roebelstukken om, maar laat deze voorlopig nog in het paleis liggen. Als hij alleen blanco stukken of stukken met waarde 1, 2 of 3 omdraait, mag hij deze bij zich nemen en zijn beurt beëindigen. Stuit hij echter op vals geld met opschrift "njet", is zijn beurt onmiddellijk voorbij. Alle roebelstukken die hij tijdens die beurt omdraaide gaan dan echter verloren en worden uit het spel genomen.

Kan een speler zijn beurt beëindigen zonder vals geld omgedraaid te hebben, neemt hij de omgedraaide munten en legt ze open voor zich neer. Deze munten zijn de zijne en kan hij later niet meer verliezen.

Voorbeeld – De rode speler vergaarde in zijn vorige beurt al 3 roebels en heeft er in de huidige beurt al 4 omgedraaid. Het ontbreekt hem noch aan één roebel om het spel te winnen. Neemt hij het risico nog een roebelstuk om te draaien? Als hij een muntstuk met opschrift t "njet" omdraait, verliest hij de 4 omgedraaide roebels weer ! (Zie ook de linkse afbeelding op pagina 4 van de Duitse spelregels).

Einde van het spel

Van zodra een speler met succes het vereiste aantal roebels voor de paleiswacht verzameld heeft, geeft hij zijn depêche aan de Tsaar en wint daarmee het spel.

In het geval dat alle munten omgedraaid zijn, vooraleer er een winnaar is, wint de speler die als eerste met "roebelen" begonnen was.

Gewijzigde spelregels

Onderstaande spelvariant werd gepubliceerd op de website van de uitgever, nadat verschillende spelers – overigens terecht – kritiek uitten over de hoge geluksfactor in het eindspel, het roebelen.

De eenvoudigste oplossing zou zijn om de roebelfase eenvoudig weg te laten. Wij hebben ons echter iets meer moeite getroost en de roebelregels herwerkt. Daarbij is het verzamelen van roebelstukken in het spelverloop geïntegreerd en de geluksfactor drastisch ingeperkt. Hierdoor wordt het roebelen zelfs een tactisch onderdeel van het spel en moeten nog meer afwegingen gemaakt worden bij het bepalen van de zetten.

Bij elke doorreis of opmars naar een volgend dorp, krijgt de derde, achterblijvende koerier een roebelstuk en vergaart zodoende reeds tijdens het spel het benodigde bedrag aan roebelstukken. Hij neemt één van de verdekt liggende munten uit het paleis. Iedere speler mag op elk moment zijn eigen roebels bekijken; de medespelers zien enkel het aantal munten dat een speler verzamelt, maar niet de waarde op de munten.

Achterblijven bij een doorreis heeft voortaan dus ook een voordeel: roebelstukken verzamelen die aan het einde van het spel wel eens van doorslaggevend belang kunnen zijn. Wie te snel naar de finish koerst, riskeert tijd te verliezen bij het roebelen. Tactische terughouding zou nu wel eens de winnende strategie kunnen opleveren...

Als een speler bij de paleiswacht arriveert en reeds over de nodige som geld beschikt, kan hij zijn dépêche meteen aan de tsaar overhandigen en wint hij het spel. Heeft hij nog niet genoeg roebels verzameld, geeft hij zijn dépêche aan de paleiswacht en speelt hij volgens de basisregels verder, tot hij over voldoende geld beschikt.

Van zodra de voorraad roebelstukken in het paleis opgebruikt is, moeten de spelers zich elders zien te bedienen. In dat geval mag men verdekte roebels bij de medespelers gaan roven. Het kan dus wel eens van het grootste belang zijn om de “njet” en “blanco” roebels tijdens het spel met een pokerface in ontvangst te nemen, want ze kunnen de tegenstander nog wel eens een hak zetten.

| KURIER DES ZAREN | | |
|-------------------------|---------------|--------------|
| Winning Moves | Knepel & Graf | 2003 |
| 2 – 5 spelers | vanaf 10 jaar | ± 30 minuten |

Vertaling: I&S voor [Forum Federatie](#)

© 2003