



Shanghaien
Abacus Spiele, 2008
Roman PELEK & Michael SCHACHT
2 spelers vanaf 8 jaar
± 20 minuten

SHANGHAIEN

Spelidee

In de beruchte havenkroegen van Shangai gaat het er ruw aan toe. Heel wat matrozen willen enkel een slokje drinken maar ontwaken de volgende ochtend met bonkende schedel in de kajuit van een ronselaar: zo kreeg deze bevoorrechte aanwervingmethode van scrupuleuze kapiteins de naam “Shanghaien”! De beruchte kapitein Ramon “El Dado” en de vreselijke Michele strijden erom wie van hen de beste bemanning kan samenstellen. Zo hebben zij besloten om voor de matrozen te dobbelen. Daarbij schrikken zij er niet voor terug om vuile trucs te gebruiken!

De spelers proberen om in de verschillende nationaliteiten telkens de beste bemanning aan te werven. Zij voegen aan de kaarten met de matrozen afwisselend dobbelstenen toe. Zodra een speler stopt, worden de kaarten verdeeld: wie de meeste dobbelstenen aan een kaart liggen heeft, krijgt ze. Met “smerige trucs”-kaarten kunnen de spelers hun bemanning of hun dobbelsteenresultaat vergroten. Bij de waardering aan het einde ontvangt de speler met de sterkste bemanning voor elke sterkste nationaliteit de punten van de zwakkere bemanning als zegepunten.

Speelmateriaal

⇒ 48 kroegkaarten:

- ⇒ 40 matrozenkaarten (in 8 kleuren, telkens 5 kaarten met de waarden 1, 2, 3, 3, 4)
- ⇒ 8 kaarten “smerige trucs”

⇒ 12 dobbelstenen (telkens 6 in de kleuren van de speler)

⇒ 2 kapiteinfiguren (telkens 1 in de kleur van de speler)

⇒ 1 spelreglement



Spelvoorbereidingen

Iedere speler ontvangt **de kapitein en 6 dobbelstenen** van zijn kleur als voorraad.

De **kroegkaarten** worden geschud en als verdeckte **voorraadstapel** klaar gelegd.

Van de voorraadstapel worden **6 kaarten omgedraaid** en in een rij naast elkaar in het midden van de tafel gelegd. Deze etalage is **de kroeg**.

De ruwste speler begint.

Spelverloop

Een spel verloopt over 8 ronden. Iedere ronde eindigt met het verdelen van de kaarten – het “Shanghaien”. In een ronde zijn de spelers steeds afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is, moet één van beide volgende acties uitvoeren:

A. Dobbelen en aanleggen of

B. “Shanghaien” en zo de ronde beëindigen

Daarna is de medespeler aan de beurt.

A. Dobbelen

Zolang de speler nog **minstens 2 dobbelstenen** in de eigen voorraad heeft, mag hij de actie “dobbelen” kiezen. Hij dobbelt met 2 dobbelstenen uit zijn voorraad, kiest **één dobbelsteen** uit en legt hem aan de overeenstemmende kaart in de kroeg aan:

In de kroeg liggen steeds 6 kaarten naast elkaar. Zo kan aan iedere kaart een dobbelsteenwaarde toegewezen worden: de eerste kaart wordt de 1, de tweede kaart de 2 enz. De startspeler van een ronde mag na zijn eerste dobbelsteenworp beslissen welke van de beide buitenste kaarten in deze ronde de 1 is.

De speler legt de gekozen dobbelsteen aan zijn zijde van de kaart aan. De tweede dobbelsteen legt hij terug in zijn voorraad.

B. “Shangaien”

Met deze actie beëindigt de speler de huidige speelronde **en** de kaarten uit de kroeg worden verdeeld. De speler mag deze actie pas dan kiezen wanneer hij zelf **minstens 2 dobbelstenen** aan kaarten heeft aangelegd. Heeft hij nog slechts één dobbelsteen in zijn voorraad, dan moet hij “shangaien”.

De speler verdeelt de kaarten uit de kroeg als volgt:

Wanneer aan een kaart geen dobbelstenen liggen, dan gaat zij uit het spel.

Wanneer aan een kaart enkel dobbelstenen van één speler liggen, dan krijgt deze speler de kaart.

Wanneer aan een kaart dobbelstenen van beide spelers liggen, dan krijgt de speler met de meeste dobbelstenen de kaart.

Wanneer aan een kaart van beide spelers evenveel dobbelstenen liggen, dan krijgt de speler die met zijn dobbelstenen aan de beide buurkaarten links en rechts het hoogste aantal ogen heeft, de kaart. Bij een nieuwe gelijke stand gaat de kaart uit het spel.

TIP

De kaarten op het einde van een rij hebben telkens slechts één buurkaart.



Voorbeeld

Anne begint de ronde en dobbelt 2 en 4. Zij besluit de 2 aan de tweede kaart van links vanuit haar oogpunt aan te leggen. Daarmee is voor de rest van de ronde iedere kaart in de kroeg een dobbelsteenresultaat toegewezen. Marc dobbelt 1 en 5. Hij kiest de 5 en legt ze dus aan de vanuit Anne's oogpunt vijfde kaart van links af.

BELANGRIJK

De speler die de actie "Shanghaien" gekozen heeft, moet ook de kaarten verdelen, opdat daarmee duidelijk is wie de ronde beëindigd heeft.

Wanneer een speler matrozenkaarten ontvangt, leg hij ze gesorteerd per kleur voor zich neer. Daarbij moeten de waardes van alle kaarten steeds zichtbaar blijven.

Iedere kleur stemt overeen met een nationaliteit:

rood – Amerikanen, lichtblauw – Fransen, donkerblauw – Duitsers, geel – Chinezen, oranje – Nederlanders, groen – Spanjaarden, grijs – Italianen.

Wanneer een speler een "smerige trucs"-kaart krijgt, dan legt hij ze gescheiden van zijn overige kaarten, apart neer.

Einde van een ronde

Nadat de speler alle kaarten van de etalage verdeeld heeft, eindigt de ronde.

Beide spelers krijgen hun aangelegde dobbelstenen terug. Daarna draait de speler die de kaarten verdeeld heeft, 6 nieuwe kaarten van de voorraadstapel om.

Zijn medespeler wordt de startspeler van de volgende ronde.

Smerige trucs

In elke ronde mag elke speler **slechts 1 kaart** "smerige trucs" inzetten.

Ter herinnering dat hij in deze ronde een smerige truc gebruikt heeft, zet hij zijn kapiteinsfiguur naast de eerste kaart in de rij. Aan het einde van een ronde krijgt hij zijn kapitein terug.

De speler mag zijn "smerige trucs"-kaart enkel onmiddellijk na een eigen dobbelsteenworp inzetten. Ontvangt de speler in de laatste ronde "smerige trucs"-kaarten, kan hij ze dus niet meer inzetten.

Wanneer de speler een "smerige trucs"-kaart inzet, moet hij beslissen voor één van beide mogelijkheden op de kaarten:

2 Matrozen



De speler legt de kaart bij matrozen van een willekeurige nationaliteit in zijn etalage.

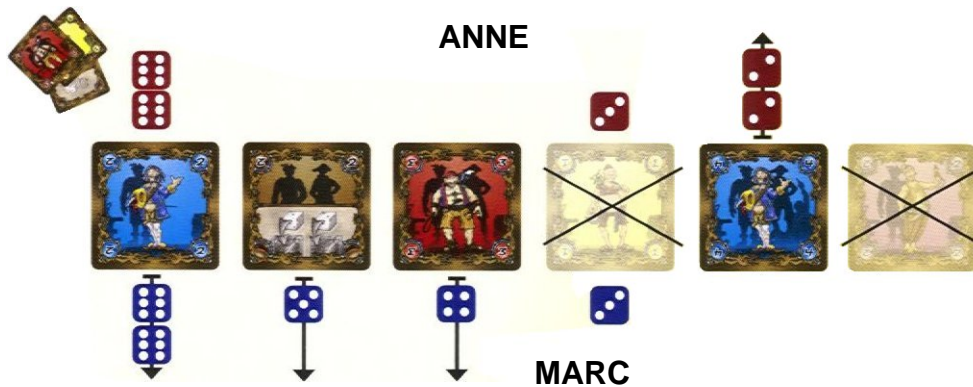
Deze kaart is een joker: zij telt voor 2 matrozen van deze natie.

OPGELET

Deze kaart moet steeds samen met minstens één matrozenkaart liggen, zodat ondubbelzinnig vastgelegd is welke nationaliteit ze aanneemt. Ze kan nooit alleen liggen en een ontbrekende nationaliteit vervangen.

TIP

Wanneer de speler de jokerfunctie van de kaart benut, legt hij ze half verdekt onder de achterste matrozenkaart van de betreffende nationaliteit. Zij blijft dan tot het einde van het spel als matrozenkaart van deze nationaliteit in zijn etalage. De speler kan de andere functie van de kaart niet meer gebruiken.



Voorbeeld

Anne heeft 2, 2, 3, 6, 6 aangelegd, Marc 3, 4, 5, 6, 6. De eerste kaart gaat uit het spel. Anne krijgt de tweede kaart, omdat alleen zij dobbelstenen aangelegd heeft. Aan de derde kaart hebben beide telkens een dobbelsteen aangelegd. Anne heeft aan de buurkaarten 4 ogen (2x2), Marc eveneens (1x4). Daarmee is er een gelijke stand en gaat de kaart uit het spel. Marc ontvangt de vierde en de vijfde kaart (enkel hij heeft er een dobbelsteen gelegd). Aan de zesde kaart hebben beiden telkens 2 dobbelstenen liggen. Aan de buurkaart heeft Marc echter 5 ogen en hij ontvangt bijgevolg ook de zesde kaart.

Dobbelsteen +/-1



De speler mag het aantal ogen van één van beide zonet geworpen dobbelstenen veranderen met 1 naar boven of beneden. De ingezette "smerige trucs"-kaart gaat uit het spel en de speler legt vervolgens de veranderde dobbelsteen bij een kaart.

TIP

Het dobbelresultaat kan niet boven de 6 of onder de 1 veranderd worden.

Beide dobbelstenen aanleggen



De speler mag beide zojuist geworpen dobbelstenen aan de overeenkomstige kaarten aanleggen. De ingezette "smerige trucs"-kaart gaat uit het spel.

Nog een keer dobbelen



De speler moet beide dobbelstenen nog eens werpen. Vervolgens moet hij één van beide dobbelstenen bij de overeenkomstige kaart in de kroeg aanleggen. Het nieuwe resultaat is definitief: de speler kan naderhand niet meer voor het eerste resultaat kiezen. De ingezette "smerige trucs"-kaart gaat uit het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de achtste ronde. Dan is de kroeg leeg en de voorraadstapel opgebruikt. Dan volgt de waardering.

Waardering

De spelers vergelijken in elke nationaliteit de waarde van hun matrozen:

Wanneer beide spelers matrozen van dezelfde nationaliteit hebben, neemt de speler met de hoogste som deze matrozen uit het spel en ontvangt daarvoor van zijn medespeler diens matrozen van deze nationaliteit.






Bij een gelijke stand gaan alle matrozen van deze nationaliteit uit het spel.

Bezit slechts één speler matrozen van een nationaliteit, dan behoudt hij zijn kaarten.

Iedere speler telt nu de waarden van zijn matrozen op als zegepunten.

Voor elke niet ingezette kaart "smerige trucs" ontvangt de speler 1 punt extra.

De speler met de meeste punten is de winnaar.

		-
		
		
		
	-	

Voorbeeld

Omdat Marc geen Spanjaarden (groen) heeft, mag Anne haar Spanjaarden behouden. Beide Franse bemanningen (lichtblauw) bereiken hetzelfde totaal en gaan uit het spel. Marc heeft de sterkere Amerikaanse (rood) en de sterkere Chinese (geel) bemanning. Marc's Amerikanen en Chinezen gaan uit het spel; daarvoor krijgt hij de kaarten van Anne. Anne heeft 7 punten (Spanjaarden). Marc wint met 8 punten: 6 (Amerikanen) + 1 (Chinezen) + 1 (smerige trucs).

Auteurs: **Roman Pelek** en **Michael Schacht** – www.michaelschacht.net

Illustraties & Lay-out: **Christian Fiore**

Das Format Werbeagentur / www.das-format.de

16 april 2008