

FRANZ-BENNO DELONGE

ZANZIBAR



WO DER PFEFFER WÄCHST.



Zanzibar

Winning Moves, 2007

Franz-Benno DELONGE

3 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

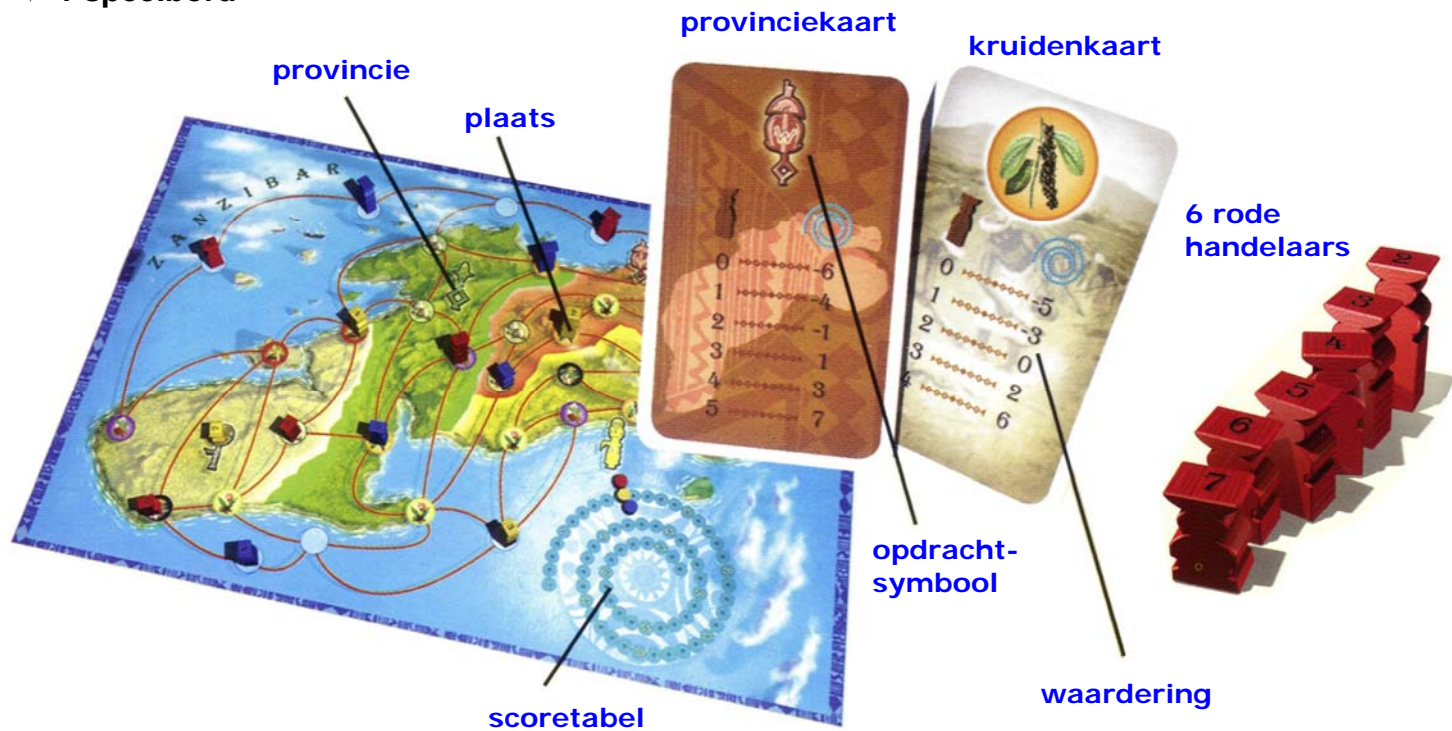
Spelidee

Op Zanzibar, het geheimzinnige kruideneiland, wordt overal in specerijen gehandeld. Overal waar men kijken kan, ziet men peper, gember, kruidnagel, kaneel en vanille in overvloed..

Met deze specerijen kan men zeer veel geld verdienen op voorwaarde dat men alles verstandig heeft voorbereid en men zijn handelaar op het juiste moment op de juiste plaats kan brengen om zijn opdracht zo winstgevend mogelijk te laten volbrengen.

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord



➡ 30 spelfiguren (handelaars)

Telkens 6 figuren in de vijf spelerskleuren: rood, oranje, geel, groen en blauw.

➡ 5 telstenen in de vijf spelerskleuren

➡ 50 opdrachtkaarten

Telkens 10 opdrachtkaarten in de 5 spelerskleuren



kaneel



gember



vanille



peper



kruidnagel

➡ 1 klever met zesmaal de cijfers 2 - 7



Voor het allereerste spel moeten de klevers met de nummers voorzichtig bovenop de spelfiguren worden gekleefd. Daarmee kan men eenvoudig zien hoe ver de spelfiguren, die van een verschillende grootte zij, kunnen gaan.

Op de grootste figuur wordt het cijfer '2' gekleefd, op de net iets kleinere figuur het cijfer '3' enzovoort ... op de kleinste figuur komt de klever met het cijfer '7'. De cijfers op de spelfiguren geven aan hoeveel velden de respectievelijke handelaar mag worden verplaatst. Hoe groter een handelaar is, hoe sterker hij ook is.

➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Op het eiland vindt men talrijke dorpen in 5 verschillende provincies (de noordprovincie, de zuidprovincie, de oostprovincie, de westprovincie en de centrale provincie).

De plaatsen zijn ofwel neutraal (dan zijn er hutten afgebeeld) ofwel zijn ze gekenmerkt door een specerijssymbool.

De velden in de zee worden samen als 'zesde provincie' behandeld.

Iedere speler ontvangt in zijn spelerskleur een set van 10 opdrachtkaarten (5 specerijkaarten en 5 provinciekaarten) en zijn handelaars:

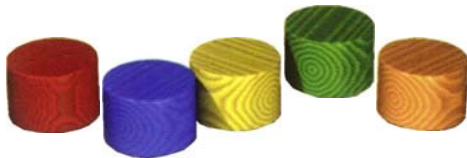
⇒ in een spel met 2 of 3 spelers alle handelaars

⇒ in een spel met 4 spelers de handelaars 2 - 6

⇒ in een spel met 5 spelers de handelaars 2 - 5

Iedere speler mixt verdekt zijn opdrachtkaarten (of iedere speler mixt verdekt de opdrachtkaarten van een medespeler) zeer grondig en legt de kaarten daarna als een verdekte stapel voor zich neer.

De telstenen worden op het **veld 10** van de scoretabel geplaatst.



Daarna zetten de spelers om de beurt (met de wijzers van de klok mee) hun handelaars in. De speler die als laatste in een winkel is geweest, begint het spel. Hij plaatst één van zijn handelaars op een plaats naar keuze (dorp of veld in de zee) op het speelbord. Om de beurt zet iedere speler telkens één handelaar op het speelbord tot alle handelaars zijn verdeeld.

Bij het initieel plaatsen van de handelaars moet men rekening houden met de volgende regels:

→ op iedere plaats mag maar één handelaar staan;

→ in iedere provincie (ook in de zee, als 'zesde' provincie) mag zich telkens maar één handelaar van een kleur bevinden.

Pas nadat alle stenen zijn geplaatst, neemt iedere speler de beide bovenste opdrachtkaarten, van zijn verdekte stapel, in de hand en bekijkt deze kaarten grondig.

Spelverloop

De spelers komen om de beurt aan zet.

Zij bewegen hun handelaars over het speelbord om de opdrachten op hun handkaarten met de grootst mogelijke winstpunten te vervullen. Daartoe moeten zoveel mogelijk van de eigen handelaars in de op de kaart gevraagde plaatsen gezet worden. De speler die met het bereikte aantal tevreden is, kan de desbetreffende kaart afleggen en deze kaart waarderen.

Daarna mag hij de volgende kaart van zijn verdekte stapel nemen. Meermaals kan het gunstiger zijn om een opdracht met verlies of een kleine puntenwinst af te sluiten om zich volop te wijden aan een veel meer lonende andere opdracht.

Opdrachtkaarten



Een **specerijkaart** geeft de speler de opdracht om zoveel mogelijk plaatsen op het eiland, die met dit symbool zijn gekenmerkt, met zijn handelaars te bezetten.



Een **provinciekaart** geeft de speler de opdracht om zoveel mogelijk plaatsen in de provincie (ook neutrale), die met dit symbool is gekenmerkt, met zijn handelaars te bezetten.

Elke keer als een speler aan de beurt is geweest en zijn handelaars heeft verplaatst, kan de speler beslissen of hij de opdracht als vervuld beschouwt of dat hij in de volgende beurt toch wil proberen om nog meer velden te bezetten..

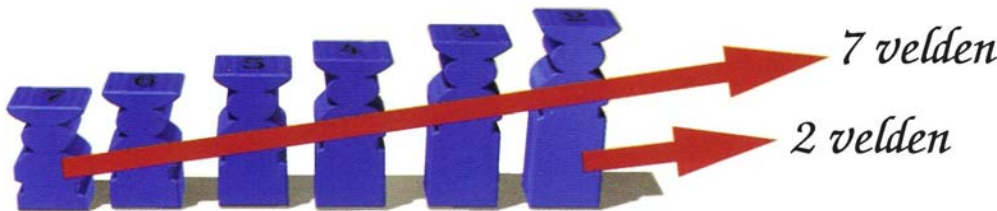
Er worden slechts **9** (2 - 3 spelers) respectievelijk **8** (4 - 5 spelers) opdrachten uitgevoerd (zie 'Opdracht afsluiten en waarderen' pagina 6).

Speelbeurt

De speler die aan de beurt is mag:

- ➔ tot 3 handelaars bewegen en daarna
- ➔ één of de beide opdrachten afsluiten en waarderen (als de speler daar zin in heeft).

De beweging van de handelaars



De speler die aan de beurt is mag (moet niet) tot 3 verschillende handelaars van plaats tot plaats laten reizen via de handelsstraten.

Iedere **afzonderlijke handelaar** mag:

- maar eenmaal per beurt reizen;
- hoogstens zo ver reizen als zijn reikwijdte aangeeft;
- de plaatsen waarop of waarover hij reist moeten vrij zijn of vrij gemaakt worden.

De handelaars

- kunnen niet op of over plaatsen reizen waarop sterkere handelaars staan;
- kunnen niet op of over plaatsen reizen waarop andere eigen handelaars staan;
- kunnen zwakkere handelaars (= kleinere) verschuiven of verdrijven;
- kunnen even sterke handelaars (= even grote) verdrijven.

VERSCHUIVEN

Als een handelaar op (of over) een plaats reist waarop zich een zwakkere figuur van een tegenstander bevindt, dan wordt deze figuur op een naburig vrij veld geschoven. De figuur kan niet op de plaats worden geschoven van waar de sterkere handelaar kwam. Dit kan meermaals worden herhaald zolang de reikwijdte van de handelaar reikt.

VERDRIJVEN

Als er geen vrije naburige plaats voor het schuiven is, wordt de figuur van de tegenstander op een willekeurig vrij veld van het speelbord gezet.

Handelaars die even sterk zijn, mag men niet verschuiven. Men mag ze verdrijven als er geen naburig vrij veld voor de handelaar van de tegenstander bestaat.

HANDELAAR

sterkte = grootte

reikwijdte = getal

Tot 3 handelaars mogen verplaatst worden.

Zwakkere of even sterke vreemde handelaars worden uit de weg geruimd.

Verschuiven

Vreemde, alleen kleinere, handelaars worden uit de weg geruimd.

Verdrijven

Vreemde handelaars worden op een willekeurige vrije plaats van het speelbord gezet:

- alleen als er geen vrij naburig veld is
- alleen kleinere of even sterke handelaars

Voorbeelden

Groen wil met zijn handelaar met het getal 3 van A naar B.



toegelaten

De reikwijdte van de handelaar is 3.
Hij kan dus probleemloos naar punt B.



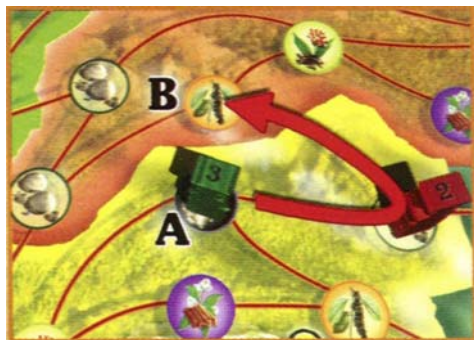
toegelaten

De rode en kleinere figuur kan eerst naar de vrije naburige plaats B worden verschoven en van daaruit nog eens naar een vrije naburige plaats.



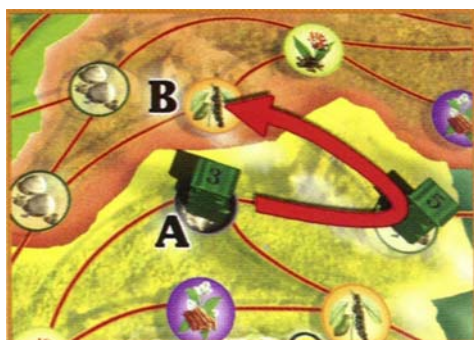
toegelaten

De rode handelaar die even groot is, heeft geen vrij naburig veld en kan dus worden verdreven.
Dit betekent dat hij op een willekeurig vrij veld op het speelbord mag worden gezet.
De kleine rode figuur wordt vervolgens verschoven.



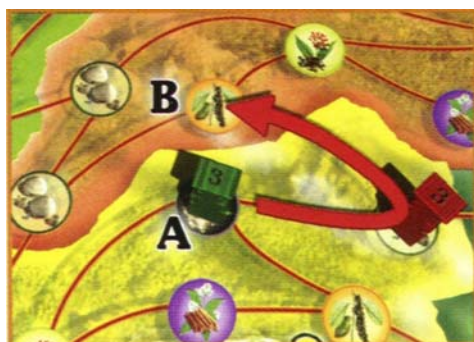
niet mogelijk

De weg is geblokkeerd door een sterkere en grotere handelaar.



niet mogelijk

De weg is geblokkeerd door een eigen spelfiguur.



niet mogelijk

Spelfiguren die even sterk zijn, mogen niet worden verschoven.
De rode handelaar heeft een vrij naburig veld (B) en kan om deze reden niet worden verdreven.

Opdracht afsluiten en waarderen

Aan het einde van zijn speelbeurt kan de speler, als hij dat wil, één of de beide handkaarten waarderen.

Hij legt hiervoor de handkaart open voor zich neer en er wordt nagekeken hoeveel van zijn handelaars zich bevinden in plaatsen met de getoonde specerij of hoeveel handelaars zich bevinden in de getoonde provincie.

De tabel op de kaart geeft aan hoeveel punten de speler op de scoretabel **naar vóór of**, in het geval dat de speler geen of maar weinig handelaars in de respectievelijke gevraagde oorden heeft, **naar achter** moet gaan.

Na de waardering worden er zoveel kaarten getrokken van zijn verdeckte stapel als er kaarten werden gewaardeerd.

WAARDERING

De handelaars in de passende oorden (plaatsen of provincies) leveren winst- of verliespunten op.
Na de waardering worden evenveel kaarten van de eigen verdeckte stapel getrokken.



**OPDRACHT-
SYMBOOL**

WAARDERING

Voorbeeld

De hiernaast afgebeelde kaart wordt gewaardeerd. De speler heeft 3 handelaarsstenen in plaatsen met het kruidnagelsymbool. Hij ontvangt hiervoor 1 punt en mag zijn telsteen één veld vooruit zetten op de scoretabel. Indien de speler maar één handelaar in een plaats met een kruidnagelsymbool had staan, ontving hij 5 minpunten en moest hij zijn telsteen vijf plaatsen terugzetten op de scoretabel.

Opdrachtkaarten kunnen enkel na een waardering worden afgelegd.

Maar ... éénmaal in het spel voor **2 of 3** spelers en **tweemaal** in het spel voor **4 of 5** spelers, moet men een opdrachtkaart zonder waardering terzijde leggen en een nieuwe opdrachtkaart van de verdeckte stapel trekken. Dit kan men doen onmiddellijk na het trekken van een kaart of in een latere speelbeurt in plaats van een waardering uit te voeren.

PRECIËS 1 opdrachtkaart (2 - 3 spelers) of **PRECIËS** 2 opdrachtkaarten (4 - 5 spelers) zonder gevolg afleggen.

Einde van het spel en waardering

De laatste ronde begint zodra een speler zijn laatste opdrachtkaart waardeert respectievelijk aflegt. Daarna zijn alle andere spelers nog éénmaal aan de beurt.

De speler die het meeste 'geld' heeft verdiend en zijn telsteen het verst is gevorderd op de scoretabel, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die als eerste zijn laatste opdrachtkaart heeft gewaardeerd.



4 juni 2007