

Basari

Handelen, ruilen ... pingelen, sjoemelen !

Uitgever : FX Schmid, 1998

Auteur : STAUPE Reinhard

Spelers : 03 - 04 spelers vanaf 10 jaar

Duurtijd : ± 60 minuten

Inleiding

De spelers kruipen in de huid van handelaars van een Oosterse winkel, de zogenaamde Basari. Maar wie van hen is de slimste ? Wie verstaat zijn vak het best ? Dat wordt pas na een bijzondere wedstrijd duidelijk. En zo verhandelen en ruilen, pingelen en sjoemelen de spelers, waar ze maar kunnen. Dan verhuizen de waardevolle edelstenen tussen de basari's heen en weer, zodat men amper nog weet, aan wie wat toebehoort. En dit alles met als enige doel, zo veel mogelijk punten te pakken te krijgen.

Winnaar is diegene die bij het einde van het spel de meeste punten heeft vergaard.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 4 x 25 edelstenen ;
- 4 x 3 actiekaartjes ;
- 4 speelfiguren ;
- 4 platte startschijfjes ;
- 4 ronde telstenen ;
- 4 dobbelstenen.

Per speler :

- een startschijfje ;
- een speelfiguur ;
- een telsteen ;
- een dobbelsteen ;
- 3 actiekaarten ;
- 4 x 3 edelstenen.

De resterende edelstenen vormen de voorraad.

Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt het overeenkomstige spel materiaal :

- het startschijfje, dat hij op een venster boven een vrije portiek naar keuze plaatst ;
- de speelfiguur, die hij op zijn startschijfje zet ;
- de telsteen, die hij plaatst op het startveld (pijl) van de puntenlijst, die rondom de gebouwen loopt ;
- de dobbelsteen, die hij voor zich klaarlegt ;
- de drie actiekaartjes, die hij in de hand neemt.

Vervolgens ontvangt iedere speler nog 12 edelstenen, 3 van elke kleur, die hij - duidelijk volgens kleur gesorteerd - voor zich neerlegt.

De resterende edelstenen worden als voorraad op de tapijten met dezelfde kleur op het speelbord verdeeld.

Spelverloop

Het spel verloopt in meerdere rondes, die steeds weer bestaan uit twee fasen :

- 1ste fase : dobbelen en speelfiguur verzetten ;
- 2de fase : actie uitkiezen en uitvoeren.

Per ronde zijn er 2 fasen :

- 1. dobbelen
- 2. actie

Daarna worden zoveel rondes gespeeld, tot een speler met zijn speelfiguur het speelveld eenmaal is rondgegaan en zijn startschijfje weer heeft bereikt of heeft overschreden. Het komt dan tot een eerste waardering. Vervolgens wordt op dezelfde wijze verder gespeeld, tot weer iemand een ronde heeft voltooid en het tot een tweede waardering komt en ten slotte tot een derde.

Na de 3de waardering eindigt het spel. Wie nu met zijn telsteen op de puntenlijst het verst vooraan staat, heeft gewonnen.

De 1ste fase : dobbelen en zetten

Alle spelers spelen tegelijkertijd. Elke speler werpt met zijn dobbelsteen en verzet zijn spelfiguur overeenkomstig een aantal velden met de klok mee.

De vensters boven de portieken dienen daarbij als velden.

Eerste fase

Alle spelers dobbelen en zetten



De startschijfjes blijven op hun plaats liggen, zodat men tijdens het spelverloop op elk moment kan zien hoe ver de spelers er nog van verwijderd zijn - en wanneer ongeveer een waardering zal plaatsvinden.

De 2de fase : actie kiezen en uitvoeren

De drie acties, die de spelers uit de kaartjes kunnen kiezen, zijn :

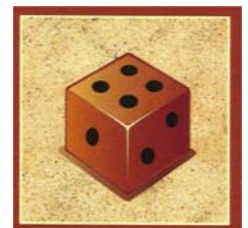
- nog eens dobbelen ;
- punten verzamelen ;
- edelstenen uit de voorraad nemen.

Tweede fase

Ofwel nog eens dobbelen ...

Dobbelstenen

De speler mag nog eenmaal dobbelen en zijn spelfiguur overeenkomstig verderzetten. Is het geworpen aantal ogen kleiner dan 6, mag hij vervolgens het verschil met 6 met zijn telsteen op de puntenlijst verderzetten.



Voorbeeld

Marc werpt een 5. Hij zet zijn spelfiguur 5 velden verder en zijn telsteen 1. Anne werpt een 2, dit wil zeggen dat zij haar spelfiguur 2 velden en haar telsteen 4 velden verder zet.

Punten verzamelen

De speler mag met zijn telsteen op de puntenlijst zoveel velden verdergaan, als het getal in de portiek onder zijn spelfiguur aangeeft : dus met 4, 5, 6 of 7 velden.



Voorbeeld



= 5 punten

Tweede fase
ofwel punten verzamelen

Edelstenen uit de voorraad nemen

De speler ontvangt de edelstenen, die in de portiek onder zijn spelfiguur zijn afgebeeld, uit de voorraad.



Voorbeeld



= 2 rode + 1 gele edelsteen

Tweede fase
ofwel edelstenen uit de voorraad nemen.

Ook bij het uitkiezen van de actie spelen alle spelers gelijktijdig. Ieder kiest één van de drie acties en legt het overeenkomstige kaartje - in eerste instantie verdekt - voor zich op tafel. Hebben alle spelers dit gedaan, worden de kaartjes omgedraaid en uitgevoerd.

Nu komt het er echter op aan, hoeveel spelers tot eenzelfde actie besloten hebben :

- wordt een actie slechts door 1 speler gekozen, mag hij deze onmiddellijk uitvoeren.
- wordt een actie door 2 spelers gekozen, moeten deze met elkaar onderhandelen' wie de actie mag uitvoeren en wie er afstand van doet (zie 'Het handelen').
- wordt een actie door 3 of 4 spelers gekozen, vervalt ze zonder meer voor alle betreffende spelers.

Actiekaarten tegelijkertijd omdraaien.

Als de actie werd gekozen door :

- 1 speler : actie uitvoeren
- 2 spelers : onderhandelen
- 3 en 4 spelers : actie vervalt

Het handelen

Hebben precies 2 spelers dezelfde actie gekozen, moeten zij met elkaar handelen, dit wil zeggen zij doen elkaar afwisselend steeds een hoger bod in de vorm van edelstenen, zo lang, tot een speler het aanbod van de andere speler aanneemt en daarmee ook afziet van het uitvoeren van de actie. Dit wil zeggen één speler voert de actie uit en de andere krijgt daarvoor van hem een bepaald aantal edelstenen.

Handelen

Twee spelers bieden elkaar om beurt steeds meer edelstenen aan.
De speler met de meeste punten doet het eerste bod.

Wie op de puntenlijst het verst vooraan staat (bij gelijke stand wordt gedubbeld : het hoogste aantal begint), doet het eerste bod. Het kan zowel in omvang als ook in samenstelling naar keuze worden samengesteld.

De tweede speler heeft nu twee mogelijkheden :

- 1) Hij accepteert het bod, dit wil zeggen hij neemt de door de medespeler aangeboden edelstenen en voegt ze bij zijn voorraad. De medespeler voert vervolgens de actie uit.
- 2) Hij verhoogt het bod van de andere speler zodat deze nu opnieuw moet beslissen of hij het bod opnieuw verhoogt dan wel dat hij het hem gemaakte bod accepteert ... enzovoort.

Dit handelen gaat zo lang verder, tot één van beide spelers eindelijk accepteert, omdat hij niet meer wil of kan verhogen.

Voor het verhogen zijn er twee mogelijkheden :

- 1) Ofwel biedt men meer edelstenen dan de andere. In dit geval spelen de kleuren van de edelstenen geen rol (= aantal).
- 2) Ofwel biedt men precies evenveel edelstenen dan de andere, maar van een hogere waarde (= waarde).

Minder edelstenen dan de medespeler mag men niet bieden.

Een bod verhogen houdt in :

- ofwel meer edelstenen bieden,
- ofwel edelstenen bieden van een hogere waarde.

Minder edelstenen bieden dan de medespeler mag niet !

Waardevolgorde

BLAUW



GROEN



GEEL



ROOD

De waarderanglijst van de afzonderlijke edelsteensoorten is op de tabel in het midden van het speelbord afgebeeld : de blauwe saffieren zijn het minst waard, dan volgen de groene smaragden, dan de gele topazen en tot slot de rode robijnen als de meest waardevolle.

Bieden beide spelers evenveel edelstenen, beslist dus in eerste instantie het hogere aantal rode edelstenen, is dit gelijk het hogere aantal gele ... enzovoort.

Ter verduidelijking een extreem voorbeeld : 1 rode en 9 blauwe edelstenen zijn waardevoller dan 10 gele edelstenen.

Opgepast : bij het handelen wordt er niet gelet op de cijfers naast de edelstenen in het midden van het speelbord, zij geven enkel de waarde van de vier edelsteensoorten aan bij de waardering !

Bij een verder verhogen is een speler niet aan zijn vorig bod gebonden, dit wil zeggen hij kan dit in zijn geheel terugnemen en een volledig ander bod doen.

Voorbeeld van een handel (je speelt dit best met edelstenen na)

Anne en Marc hebben beide voor de actie 'dobbelen' gekozen. Omdat Anne momenteel meer punten heeft dan Marc, moet zij beginnen. Zij biedt 1 rode edelsteen. Marc verhoogt - het aantal - en biedt 2 blauwe. Anne verhoogt - de waarde -, daar zij bij de rode nog een gele toevoegt. Marc verhoogt - opnieuw het aantal - tot 3 blauwe. Anne neemt de gele en rode terug en biedt nu 3 groene. Marc neemt een blauwe terug en vervangt hem door een gele. Anne verhoogt tot 4 groene. Marc accepteert en neemt de 4 groene edelstenen. Hij beëindigt daarmee de handel en Anne voert de actie uit : zij werpt met de dobbelsteen en verzet haar spelfiguur (en zoals beschreven eventueel ook haar telsteen).

Een bod kan naar believen worden gewijzigd.

De waardering

Heeft minstens één speler, na doorvoering van alle acties (!) en dus na de beëindiging van de 2de fase, met zijn spelfiguur een volledige ronde rondom het speelbord gemaakt dan wordt het spel onderbroken en komt het tot een eerste waardering.

De speler heeft dus met zijn spelfiguur zijn startschijfje opnieuw bereikt of overschreden.

Waardering

Van zodra een speler een volledige ronde heeft afgelegd.

De waardering :

- Iedere speler, die erin slaagt rond te geraken, ontvangt hiervoor 10 punten, die hij op de puntenlijst verdergaat.
- De speler die de meeste edelstenen van een soort bezit, rukt op de puntenlijst het overeenkomstige aantal velden verder. Zoals ook zichtbaar op het speelbord, ontvangt een speler voor de meerderheid in :
 - blauw = 8 punten
 - groen = 10 punten
 - geel = 12 punten
 - rood = 14 punten

Komt het voor dat twee of meer spelers in een edelsteensoort de meerderheid delen, dan verdelen deze spelers ook de punten gelijkmatig (eventueel afronden naar beneden).

Punten

- Een volledige afgelegde ronde levert 10 punten op.
- De meerderheid in een edelsteensoort brengt de volgende punten op :

blauw = 8
groen = 10
geel = 12
rood = 14

Als meerdere spelers de meerderheid bezitten, worden de punten gedeeld (eventueel afgerond naar beneden)

Als een speler punten voor een meerderheid krijgt, geeft hij vervolgens drie edelstenen van deze soort terug aan de voorraad (op het speelbord).

Hebben twee of meerdere spelers een meerderheid, geeft ieder van deze spelers twee edelstenen van de overeenstemmende kleur af.

Voorbeeld

Aantal edelstenen	Marc	Anne	Carl	Herman
Blauw (8 p)	1	1	1	2
	Herman ontvangt 8 punten.			
Groen (10 p)	8	3	8	4
	Marc en Carl ontvangen elk 5 punten (10 : 2).			
Geel (12 p)	0	7	5	5
	Anne ontvangt 12 punten.			
Rood (14 p)	2	2	2	2
	Iedereen ontvangt 3 punten (14 : 4 afgerond naar beneden).			

Herman geeft vervolgens zijn 2 blauwe edelstenen af (hij moest er eigenlijk 3 afgeven, maar hij had er maar 2) en 2 rode. Marc en Carl geven elk 2 groene en 2 rode edelstenen af. Anne geeft 3 gele en 2 rode edelstenen af. De overige edelstenen behoudt ieder voor de strijd om de volgende waardering.

Per meerderheid worden er 3 edelstenen afgegeven.
Als er meerdere spelers zijn met de meerderheid in een bepaalde soort dan worden er 2 edelstenen afgegeven.

Na de waardering schuift iedere speler zijn startschijfje weer onder zijn spelfiguur. Zo bestaat er weer een nieuwe gelijkheid van kansen. Alle spelers moeten voor de volgende ronde weer evenveel velden afleggen.

Het spel gaat zoals beschreven verder tot het weer één of meerdere spelers lukt een ronde om het speelbord af te leggen. Het komt tot een tweede waardering, die op dezelfde wijze als de eerste wordt uitgevoerd.

Daarna volgt de derde ronde en de derde waardering.

Na de waardering wordt het startschijfje weer onder de spelfiguur geplaatst.

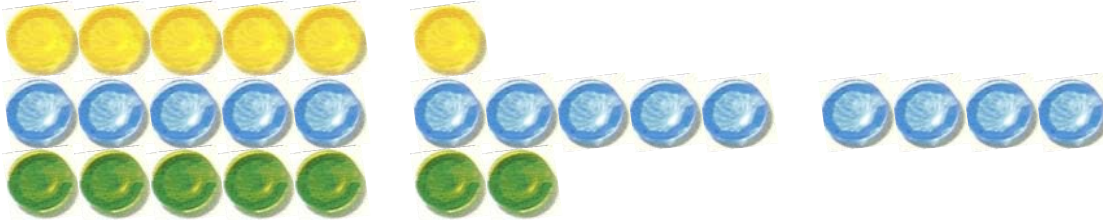
Einde van het spel

Na de derde waardering eindigt het spel. De speler die de meeste punten heeft vergaard, is de winnaar. Bij een gelijke stand wint van deze spelers diegene die meer edelstenen heeft en, indien dan nog steeds de stand gelijk is, de speler met de meest waardevolle edelstenen.

De speler die na de derde waardering de meeste punten heeft vergaard, is de winnaar.

Bijzondere gevallen en tips

- Er mogen een willekeurig aantal speelfiguren op een veld staan. Startschijfjes van andere spelers kunnen zonder verder gevolg worden bezet.
- Het extra verzetten van de telsteen geldt enkel voor de actie 'dobbelen'. Het geldt niet bij het normale dobbelen in fase 1.
- De edelstenen moeten steeds overzichtelijk en volgens kleur worden gesorteerd en goed zichtbaar voor iedere speler worden uitgestald worden !
- Het is aangeraden ze per vijf te groeperen:



- Hebben bij 4 spelers telkens twee spelers dezelfde actie gekozen, vinden de beide verhandelingen in de volgende volgorde plaats : eerst 'dobbelen', dan 'punten' en dan 'edelstenen'.
- Doet zich het zeldzame geval voor dat er van een soort geen edelstenen meer in voorraad zijn, dan is dat pech. Zijn deze edelstenen na een waardering weer beschikbaar, dan krijgt men ze niet met terugwerkende kracht.
- Kan of wil een speler, die een handel begint, geen enkele edelsteen bieden, heeft hij daarmee automatisch verloren en zijn medespeler voert de actie uit.
- Een speler, die een bod accepteert, behoudt vanzelfsprekend zijn eigen in deze handel aangeboden edelstenen.
- Er kunnen ook meer dan 85 punten worden verzameld. In dit geval zet men de telsteen gewoon op de puntenlijst verder en telt bij de aangegeven punten 85 bij.

Basari
Het Oosten roept ...

Laat u meeslepen in de ban van een oosterse basari. Zeldzame kruiden, edele stoffen, prachtige tapijten en het fijnste leder ... alles is hier te vinden.

Maar de echt lonende handel vindt plaats in de achterkamers van de winkels. Hier draait het om waardevolle juwelen !

Ook u kunt niet weerstaan aan deze lokroep. Robijnen, topazen, saffieren en smaragden worden uitgewisseld. Tactiek, overzicht en een goede handelsgeest zijn nodig !

Dus ... handelen, pingelen, ruilen en sjoemelen !

FX-Spielinfo
 ▶ Verhandlungsspiel
 ▶ 2-4 Spieler
 ▶ ab 10 Jahren
 ▶ ca. 45 Minuten
 Glück <<<<<<>>>> Taktik
 Inhalt: 1 Spielplan, 100 Edelsteine, 12 Spielkästchen, 8 Merkzettchen, 4 Würfel, 4 Spielfiguren, 1 Spielregal

© 1997 B. Steupe
 © 1998 F. X. Schmid
 Postfach 18 80
 D-88188 Ravensburg
 CE
 No. 27205.1