

# BOMBAY

Een spel van Cyril Demaegd - Illustraties door Stéphane Poinsot - Design door Cyril Demaegd - FAQ & forum: <http://www.ystari.com>

## Inhoud

- 1 spelbord
- per speler: 1 olifant, 1 scherm & 5 paleizen (in vijf kleuren: zwart, grijs, ivoorkleur, bruin- en roze)
- 1 zak en 17 balen zijde (kleine blokjes): 3 gele, 4 paarse, 5 blauwe en 5 oranje
- 12 grote Vraagkubussen (grote blokjes): 3 gele, 3 paarse, 3 blauwe, 3 oranje
- 75 roepiefiches (munten): 8 x 10 roepies (goud), 8 x 5 roepies (zilver), en 59 x 1 roepie (brons)



## Doel van het spel

De spelers zijn koopmannen die op hun olifanten rondreizen in Bombay, paleizen oprichten, zijde opkopen van handelsnederzettingen en verkopen dit dan weer door in de steden. Op het einde van het spel zal de rijkste speler de winnaar zijn.

## Vorbereiding

Opmerking: deze spelregels zijn voor een spel met 4 spelers. Op de laatste pagina vind je de aanpassingen voor een spel met 2, 3 of 5 spelers.



- 1) Plaats het spelbord centraal op tafel. Elke speler neemt 1 olifant, 5 Paleizen en een scherm, van dezelfde kleur. Elke speler plaatst zijn olifant op de "start"-heuveltop (A). De andere heuveltop (B) blijft voorlopig leeg.
- 2) De speler die het laatst een olifant gezien heeft, wordt de startspeler. Hij neemt de 4 Actiefiches. De 17 balen zijde (kleine blokjes) worden in de zak geplaatst en deze wordt naast de Markten (C) gelegd.
- 3) De roepies en de Klantfiches worden naast het spelbord geplaatst en vormen de bank. Elke speler neemt 2 roepies uit de bank en plaatst deze achter zijn scherm. Tijdens het spel zullen alle gewonnen roepies en fiches achter dit scherm gelegd worden. Spelers kunnen op elk ogenblik hun geld inwisselen bij de bank tijdens het spel.
- 4) Plaats op elke stad (D) de 3 Stadfiches van de overeenkomstige kleur.

Voor het eerste spel plaats je de Paleisfiches, de Handelsnederzettingfiches en de Vraagkubussen op de vakjes zoals aangeduid op de afbeelding hierboven en negeer je de volgende voorbereidende fases. Voor alle spellen hierna:

- 5) Leg de Vraagkubussen in 4 kolommen zoals hier rechts wordt aangeduid en plaats deze kolommen willekeurig op de 4 steden,
- 6) Plaats de 8 Handelsnederzettingfiches willekeurig op de 8 locaties (E) en (F).
- 7) Plaats de 8 Paleisfiches willekeurig, met de gele kant naar boven, op de 8 locaties aangeduid met (G). De andere locaties (H) blijven voorlopig leeg.



# Speelvolgorde - 4 spelers

Een spelletje Bombay voor 4 spelers omvat 4 sets. Een set bestaat uit een Bevoorrading, gevolgd door 4 spelbeurten. Tijdens elke speelbeurt heeft elke opeenvolgende speler 3 acties tot zijn beschikking, waarbij de startspeler steeds mag beginnen.

## Bevoorrading

De startspeler neemt de zak en haalt hieruit 9 balen zijde. Deze worden vervolgens per kleur gesorteerd en op de markten geplaatst:

- De balen met de meest voorkomende kleur worden op de linkse Markt geplaatst
- Van de resterende balen worden de balen met de meest voorkomende kleur op de centrale markt geplaatst;
- Tot slot plaats je de overblijvende baal (of balen) op de rechtse Markt.

*Opmerking: Je bent niet verplicht om alle markten te bevoorraden. Het is goed mogelijk dat bepaalde kleuren niet uit de zak zullen worden genomen. Deze kleuren zullen onbeschikbaar zijn om aan te kopen tot de volgende Bevoorrading (zie 'Gesloten Handelsnederzetting').*



Voorbeeld: de startspeler trekt 3 gele balen, 3 blauwe balen, 2 paarse balen en 1 oranje baal uit de zak. Hij plaatst de gele en de blauwe balen op de linkse markt, de paarse balen op de centrale markt en de oranje baal op de rechtse markt



Voorbeeld: de startspeler trekt 3 oranje balen, 2 blauwe balen, 2 paarse balen en 2 gele balen. Hij plaatst de oranje balen op de linkse markt en al de rest op de centrale markt. De rechtse markt blijft daarom leeg.

**Gesloten Handelsnederzetting:** als een bepaalde kleur tijdens het spel (na een bevoorrading of een aankoop) niet beschikbaar is op de markten, dan draai je de 2 handelsnederzettingfiches van deze kleur om naar de 'gesloten' positie om aan te duiden dat het niet langer mogelijk is om deze kleur balen aan te kopen tot de volgende bevoorrading.



## Een speelbeurt

De startspeler plaatst een actiefiche naast het spelbord. Elke speler kan vervolgens, tijdens zijn beurt, 3 acties uitvoeren. In dit spel wordt elke actie gesymboliseerd door een ster. Volgens de wijzers van de klok en te beginnen bij de startspeler, voert elke speler zijn 3 acties uit. Een speler kan minder dan 3 acties uitvoeren indien hij dit wenst (ongebruikte acties gaan verloren en worden niet overgedragen). De spelers kunnen hun acties in een willekeurige volgorde uitvoeren en mogen zelfs eenzelfde actie tweemaal uitvoeren (2 verplaatsingen bijvoorbeeld) maar elke speler kan slechts één baal aankopen per speelbeurt. De mogelijke acties zijn:

### A) VERSTEVIG JE KAPITAAL

Een speler kan zijn 3 acties inruilen voor 1 roepie uit de bank.

### B) VERPLAATS JE OLIFANT

De speler verplaatst zijn olifant van één locatie naar een naburige locatie, waarbij je het pad volgt. De kost hiervan hangt af van de eindlocatie:

- Eindig je op een heuveltop, dan kost je dit 2 acties;
- Eindig je op een andere locatie, dan kost je dit 1 actie.

Opmerking: meerdere olifanten kunnen op eenzelfde locatie staan.

Bruggen, de woestijn en de rivier houden de verplaatsing van een olifant niet tegen, olifanten kunnen wel enkel bewegen over een gemarkeerd pad.

### C) KOOP EEN BAAL ZIJDE OP EEN HANDELSNEDERZETTING (1x)

Heeft een speler een olifant op een open Handelsnederzetting, dan kan hij 1 baal zijde kopen op de markt, van dezelfde kleur als de handelsnederzetting.

De speler neemt de baal van de markt en betaalt als volgt:

- Linkse markt: een baal kost 1 roepie en 1 actie,
- Centrale markt: een baal kost 1 roepie en 2 acties
- Rechtse markt: een baal kost 2 roepies en 2 acties

De speler plaatst de baal op zijn olifant. Elke olifant kan slechts 2 balen transporteren en je kan geen baal kopen als de mand van de olifant reeds vol is.

**Opgelet: een speler kan slechts één aankoop uitvoeren per speelbeurt.**



Voorbeeld: Grijs verplaatst zijn olifant van de heuveltop naar een paarse handelsnederzetting. Dit kost 1 actie ...



Voorbeeld (vervolg): Grijs koopt 1 paarse baal. Hij neemt 1 baal van de markt en dit kost hem 1 roepie en 2 acties, omdat het de centrale markt is. Grijs heeft zijn 3 actiemogelijkheden opgebruikt, de beurt gaat naar de volgende speler.

**D) VERKOOP EEN BAAL ZIJDE IN EEN STAD**

Bevindt de olifant van een speler zich in een stad, dan mag hij 1 baal zijde verkopen, dat kost hem 1 actie. De kleur van de baal zijde moet overeenstemmen met de kleur van een van de 3 "gevraagde kleuren" van deze stad.

**1)Verkoop**

De speler verwijderd een baal van zijn olifant en plaatst deze terug in de zak. Vervolgens neemt hij het aantal roepies uit de bank dat overeenstemt met de positie van de baal tussen de andere "gevraagde kleuren" en een bijkomende bonus.

- De bovenste kleur brengt 4 roepies op.
  - De centrale kleur brengt 3 roepies op.
  - De onderste kleur brengt 1 roepie en 1 Klantfiche op.
- Bonus: bepaalde kleu.en zijn meer waard dan andere:
- Een gele baal brengt 1 extra roepie op.
  - Een paarse baal brengt 1 extra Klantfiche op.

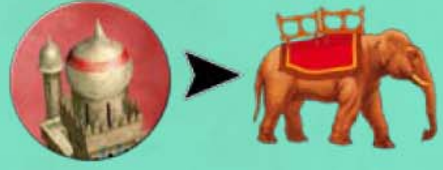


Voorbeeld: Bruin bevindt zich in Bombay stad. Hij beslist om 1 paarse baal te verkopen (dit kost hem 1 actie). Hij plaatst de baal terug in de zak en neemt 3 roepies (paars ligt in de centrale markt) en een Klantfiche (dit is de bonus voor het verkopen van een paarse baal) ...

**2) "Gevraagde kleuren" in een stad**

Na een verkoop past een speler de "gevraagde kleuren" van een stad aan. De Vraagkubus van dezelfde kleur als de verkochte baal. wordt onderaan de kolom geplaatst en de andere baal (balen) schuiven een plaats omhoog. Bevond de kleur van de verkochte baal zich al helemaal onderaan, dan verandert het vraagaanbod van de stad niet.

*Opmerking: verkoopt een speler 2 balen (door het gebruik van twee opeenvolgende verkoop acties), dan moet je het vraagaanbod van de stad (en hierdoor ook de verkoopprijs) worden aangepast na elke verkoop.*



Voorbeeld (vervolg): Bruin wijzigt het vraagaanbod van Bombay. De paarse vraagkubus wordt naar het onderste van de kolom verplaatst en de oranje vraagkubus, die zich onderaan bevond, schuift èen plaats omhoog. Bruin neemt tot slot een Stadfiche van Bombay, omdat hij deze nog niet bezit.

**3) Stadfiche**

Bezit een speler nog geen stadfiche van de stad waar hij net een baal verkocht heeft, dan neemt hij 1 Stadfiche van deze stad en plaatst deze achter zijn scherm. Zijn er geen Stadfiches meer beschikbaar in deze stad of heeft hij al een fiche van deze stad, dan ontvangt hij niets.

**E) HET BOUWEN VAN EEN PALEIS**

Heeft een speler een olifant op een locatie zonder gebouwen (geen handelsnederzettingen, stad of paleis). dan mag hij 1 paleis bouwen door het gebruik van 1 actie en 1 baal zijde van een willekeurige kleur die hij van zijn olifant neemt (de baal wordt terug in de zak geplaatst). Hij mag dan een van zijn paleizen op deze locatie plaatsen. Bevat deze locatie bovendien een Paleisfiche, dan neemt hij deze fiche en past de speciale uitwerking hiervan toe (zie 'Paleisfiches').

**Paleisbelasting:** betreft een van de andere spelers een locatie met een paleis van een andere speler, dan neemt de eigenaar van dit paleis 1 roepie uit de bank. Bovendien brengen paleizen roepies op zodra het spel eindigt.

*Opmerking: betreed je een van je eigen paleizen, dan verdien je geen bijkomende roepies.*



Voorbeeld: Roze bevindt zich op een locatie waar hij een paleis kan bouwen. Hij betaalt 1 actie en 1 baal zijde en plaatst er vervolgens een paleis.

**Paleisfishes**



De speler plaatst de fiche achter zijn scherm. Op het einde van het spel, telt deze fiche als een extra Klantfiche.



De speler plaatst de fiche terug in de doos en neemt 2 roepies van de bank.



De speler plaatst de fiche achter zijn scherm. Op het einde van het spel. telt deze fiche als een extra Stadfiche.



De speler plaatst de fiche terug in de doos en neemt een baal zijde in de kleur van zijn keuze van de markt die zich het meest links bevindt. Deze baal plaatst hij op zijn olifant

## Einde van de speelbeurt

Als elke speler aan de beurt is geweest, dan eindigt de speelronde. Heeft de startspeler nog actiefiches, dan begint er een nieuwe speelronde net zoals de vorige: de startspeler plaatst een actiefiche naast het spelbord en volgens de wijzers van de klok krijgt elke speler, te beginnen met de startspeler, 3 acties... Zijn de actiefiches uitgeput van de startspeler, dan is deze speelronde afgerond.

## Einde van de speelronde

De speler die links zit van de startspeler, wordt de nieuwe startspeler voor de volgende Speelronde. Hij ontvangt de 4 Actiefiches. Hij stopt alle balen van de markten terug in de zak. De Handelsnederzettingfiches draait hij terug naar "open". Dan begint de volgende speelronde (Bevoorrading + 4 spelbeurten). Het spel eindigt zodra alle spelers eenmaal de startspeler zijn geweest (na vier sets).

## Einde van het spel

**De spelers ontvangen roepies:**

### 1) Paleizen en Klanten

De spelers worden beloond voor de grootte van hun handelsimperium, elke speler telt hun aantal gebouwde paleizen en aantal klantfiches. De speler met de meeste wint 8 roepies, de tweede 4 roepies en de derde 2 roepies. Bij een gelijkspel delen de spelers de roepies.

Voorbeeld: Grijs heeft 3 paleizen en 3 klantfiches (een totaal van 6). Zwart heeft 4 paleizen en 2 klantfiches (ook 6 als totaal). De speler met de ivorkleur heeft 2 paleizen en 2 klantfiches (een totaal van 4) en Roze heeft slechts 2 klantfiches (voor een totaal van 2). Grijs en Zwart delen de eerste plaats en krijgen daarvoor elk 6 roepies (ze delen de 12 roepies van de eerste en de tweede plaats). De speler met de ivorkleur is derde en krijgt 2 roepies. Roze krijgt niets.

### 2) Stadfiches

De spelers worden ook beloond voor hun reputatie, elke speler die 3 Stadfiches bezit, ontvangt 4 roepies. Elke speler die 4 Stadfiches bezit, ontvangt 8 roepies. De speler die het meeste geld bezit (het geld dat je verdiend hebt tijdens het spel meegerekend) is de winnaar. Bij een gelijkspel zal de speler met de meeste klantfiches (van de spelers die het meeste geld hebben) als winnaar uitgeroepen worden.

## BOMBAY met 2, 3 en 5 spelers

**2 spelers:** het spel bestaat uit 4 speelrondes. Elke speelronde bestaat uit een bevoorrading en 4 spelbeurten. Tijdens het spel zal de startspeler wijzigen na elke speelronde, elke speler zal dus twee maal als startspeler spelen. De startspeler gebruikt de 4 actiefiches om elke speelronde aan te duiden.

Bovendien:

- Plaats je 1 stadfiche naast elke stad.
- Gebruik je enkel 4 handelsnederzetting-fiches (èèn van elke kleur). Deze plaats je willekeurig rond de locaties aangeduid met (E).
- Paleisfiches verdeel je ook willekeurig, met de oranje kant naar boven, op de locaties (G).
- Op het einde van het spel, ontvangt de speler met het hoogste aantal Paleizen en klantenfiches 4 roepies, de andere speler ontvangt niets.

**3 spelers:** het spel bestaat uit 3 speelrondes. Een speelronde bestaat uit èèn bevoorrading en 5 spelbeurten. Tijdens het spel zal elke speler slechts een maal als startspeler spelen. De startspeler gebruikt de 5 actiefiches om elke speelronde aan te duiden.

Bovendien:

- Plaats je een stapel van 2 Stadfiches naast elke stad.
- Er worden slechts 4 Handelsnederzetting-fiches gebruikt (een van elke kleur). Deze plaats je willekeurig rond de locaties aangeduid met (E).
- Paleisfiches verdeel je ook willekeurig, met de oranje zijde zichtbaar, op de locaties aangeduid met (G).
- Op het einde van het spel, ontvangt de speler met het hoogste aantal paleizen + klantenfiches 6 roepies. De tweede ontvangt 2 roepies, de laatste plaats brengt niets op.

**5 spelers:** het spel bestaat uit 5 speelrondes. Een speelronde bestaat uit een bevoorrading en 3 spelbeurten. Tijdens het spel zal elke speler slechts een maal als startspeler spelen. De startspeler gebruikt de 3 actiefiches om elke speelronde aan te duiden.

Bovendien:

- Ontvangt de speler die als vijfde start, 3 roepies in plaats van 2.
- Een stapel van 4 Stadfiches wordt naast elke stad geplaatst.
- Paleisfiches verdeel je ook willekeurig, met de gele zijde zichtbaar, op de locaties aangeduid met (G).
- Op het einde van het spel, ontvangt de speler met het hoogste aantal Paleizen + Klantenfiches 8 roepies. De tweede plaats levert 6 roepies op, de derde 4 roepies en de vierde plaats 2 roepies. De laatste plaats brengt niets op.

*Opmerking: het geld dat je verdient met stadfiches is steeds hetzelfde bedrag, onafhankelijk van het aantal spelers.*

## Een woordje van dank

De auteur had graag, zijn uitstekende team bedankt en ook het Saint-Pair team, en meer bepaald Philippe, Véro, David en Marie.