

Karsten Hartwig

CHINATOWN



HANDEL UND WANDEL
IM NEW YORK DER 30ER



CHINATOWN
ALEA, 1999
HARTWIG Karsten
03 - 05 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Inleiding

We bevinden ons in New York in de twintigste eeuw, in het midden van de jaren dertig. De wereldwijde crisis is overwonnen en de stad bloeit eindelijk terug op. Vooral in Chinatown, het onrustige stadsdeel in het zuiden van de metropool, kan men de opbloei mee beleven : overal schieten er bedrijven, kantoren en restaurants als paddestoelen uit de grond. Iedereen wil zijn graantje meepikken. En of er nu boven de tafel of onderhands wordt gewerkt, iedereen doet zaken met iedereen.

Doel van het spel

De spelers kruipen in de huid van zakenlui die proberen om in het Chinese gedeelte van New York zo veel mogelijk geld te verdienen. Om dat te kunnen bereiken, bouwen ze tijdens 6 speelrondes winkels van allerlei slag. Of het nu een wasserij of een gespecialiseerd restaurant is, een antiekzaak of een naaiwinkel, de hoofdzaak is dat ze genoeg geld opbrengen. Hoe groter een zaak wordt en hoe sneller de bouw ervan verloopt, hoe hoger de opbrengsten. Elke speler bezit talrijke gebouwen en zaken en krijgt er elke ronde nieuwe bij.

Omdat vaak de ene zaak niet past bij de andere moeten de eerbiedwaardige zakenlui met elkaar onderhandelen en ruilen. Onder het motto 'de ene hand wast de andere' schuiven gebouwen, zaken en geld van de ene kant van het spelbord naar de andere. Het doel van dit alles is zo veel mogelijk dollars te verdienen.

De speler die op het einde van het spel het meeste geld bezit, wint het spel.

Spelmateriaal

- 1 spelbord ;
- 150 markeringsschijfjes : telkens 30 stuks in elk van de 5 kleuren ;
- 90 zakenkaarten ;
- 180 speelkaarten : 85 gebouwenkaarten, 9 conjunctuurkaarten, 81 geldkaarten en 5 overzichtskaarten ;
- 1 startspelerkaart.

Spelvoorbereiding

Het spelbord wordt midden op tafel gelegd. Het bord stelt Chinatown voor met 85 gebouwen en wordt door 3 straten opgedeeld in 6 gebieden. Elk gebouw wordt gedefinieerd door een huisnummer.

Zakenkaarten worden voor het eerste spel voorzichtig losgemaakt uit het karton. Ze worden grondig geschud en, verdeeld over meerdere verdeckte stapels, naast het spelbord gezet.

De markeringsschijfjes worden vóór het eerste spel eveneens voorzichtig uit het karton losgemaakt en gesorteerd per kleur.



Elke speler neemt de schijfjes van één kleur en legt deze voor zich als voorraad.

De overzichtskaarten geven aan de ene zijde aan hoeveel gebouwenkaarten en zakenkaarten elke speler per ronde ontvangt en aan de andere zijde hoeveel geld zaken kunnen opbrengen. Elke speler ontvangt één dergelijke overzichtskaart.

RONDE	1	2	3	4	5	6
3 spelers	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 spelers	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 spelers	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

zaken-kaartjes	1	2	3	4	5	6
onafgewerkt	1000	2000	4000	6000	8000	---
afgewerkt	---	---	5000	8000	11000	14000

Fase 1 : gebouwenkaartjes verdelen Fase 4 : zakenkaartjes leggen
Fase 2 : zakenkaartjes verdelen Fase 5 : conjunctuurkaartjes leggen en inkomsten verdelen
Fase 3 : handel drijven

Het geld wordt gesorteerd op basis van de 4 eenheden. De bank wordt naast het spelbord klaargelegd. Elke speler ontvangt een startkapitaal van 5.000 \$.



De gebouwenkaarten worden goed geschud en als verdeckte afneemstapel naast het spelbord klaargelegd.



De conjunctuurkaarten worden eveneens gemengd. Vervolgens worden 3 van de 9 conjunctuurkaarten verdeckt uit het spel verwijderd en terug in de doos gelegd. De resterende 6 kaarten worden als verdeckte stapel naast het spelbord klaargelegd.



De startspelerkaart wordt alleen maar gebruikt als de spelers dit nodig achten (zie verder onder de vierde fase).





geel : 1 éénzaak : 1.000 \$
 rood : 2 éénzaken : $2 \times 1.000 = 2.000$ \$



geel : 2 éénzaken : $2 \times 1.000 = 2.000$ \$
 rood : 1 éénzaak en 1 tweezaak
 $1.000 \$ + 2.000 \$$

In het eerste voorbeeld zien we dat de beide restaurants aan twee verschillende spelers toebehoren. Dit betekent dat dit ook twee verschillende zaken zijn. Aangezien er geen kaartje met het getal 1 of 2 bestaat, kan er natuurlijk ook geen afgewerkte zaak bestaan uit één of twee zakenkaartjes. Uiteraard kan er dus ook geen onafgewerkte zaak bestaan die uit zes zakenkaartjes bestaat.



geel : 1 driezaak (niet af) : 4.000 \$
 rood : 1 éénzaak en 1 tweezaak
 $1.000 \$ + 2.000 \$$



geel : 1 vierzaak (afgewerkt) : 8.000 \$
 rood : 1 éénzaak en 1 tweezaak
 $1.000 \$ + 2.000 \$$

Door de plaatsing van het derde restaurantkaartje op gebouw 22 is geel er in geslaagd om van zijn 2 éénzaken een driezaak te maken. Later kan geel zijn restaurantketen zelfs afwerken door op gebouw 26 nog een restaurantkaartje te plaatsen.



geel : 1 vierzaak (afgewerkt) en 2
 éénzaken : $8.000 \$ + 2 \times 1.000$ \$
 rood : 1 driezaak (afgewerkt) : 5.000 \$



blauw : 1 vijfzaak (afgewerkt) : 11.000 \$
 paars : 1 tweezaak en 1 éénzaak :
 $2.000 \$ + 1.000 \$$
 groen : 1 éénzaak : 1.000 \$

Aangezien de inkomsten hetzelfde zijn (twee éénzaken = één tweezaak) loont het voor de gele speler nog niet om zijn restaurantketen om te bouwen. Pas vanaf het zevende restaurant (op gebouw 20 of 24) worden de inkomsten verhoogd.

De parse speler heeft nog geen driezaak klaar aangezien de groene gebouwen tot een andere soort behoren.

Het is elke speler toegelaten door het plaatsen van zakenkaartjes meerdere kleine winkelketens om te vormen of te fusioneren tot een grote keten (zie voorbeeld 3).

Als in het verdere spelverloop aan een afgewerkte zaak nog zakenkaartjes worden toegevoegd van dezelfde soort, dan wordt de zaak niet meer vergroot maar vormen zij nieuwe zaken. Een afgewerkte zaak kan niet meer worden vergroot (zie voorbeeld 5).

Elke speler mag zijn eigen winkelketen, zonder extra kosten, verbouwen. In geen enkel geval mag een zakenkaartje dat al op het bord ligt, worden verlegd (zie ook onder fase 3). Er worden louter 'wanden' verzet.



De rode speler bezit uit de vorige rondes al een afgewerkte driezaak en een éénzaak van dezelfde soort (zeevruchten). Door goed te onderhandelen slaagt hij er in om de resterende twee zeevruchtenkaartjes te bemachtigen alsook de gebouwen 3 en 12. Na het plaatsen van de kaartjes en het nodige ombouwwerk bezit hij nu twee afgewerkte driezaken.

Doorheen het spel kunnen er zes afgewerkte driezaken ontstaan maar slechts drie afgewerkte vierzaken, vijfzaken en zeszaken (omdat er daarvoor te weinig kaartjes zijn, namelijk respectievelijk 7, 8 en 9).

Algemeen spelverloop

Het spel verloopt over 6 rondes. Elke afzonderlijke ronde bestaat uit 5 fasen die in de volgende volgorde worden doorlopen :

- Fase 1 : Gebouwenkaarten verdelen ;
- Fase 2 : Zakenkaarten verdelen ;
- Fase 3 : Handel drijven ;
- Fase 4 : Zakenkaarten plaatsen op het spelbord ;
- Fase 5 : Inkomsten verdelen.

Tijdens elke fase spelen alle spelers gelijktijdig.

Er is dus geen sprake van een startspeler, noch van een bepaalde speelvolgorde. Voor de enige uitzondering verwijzen we naar de uitleg bij fase 4.

Fase 1 : Gebouwenkaarten verdelen

De overzichtskaart geeft aan hoeveel gebouwenkaarten elke speler (afhankelijk van het aantal spelers en de spelronde) ontvangt.

De handelswijze is als volgt :

1. Het eerste, hoogste cijfer geeft aan hoeveel verdeckte gebouwenkaarten elk van de spelers van de voorraadstapel krijgt.
2. Het tweede, laagste cijfer (steeds 2 lager dan het hogere cijfer) geeft aan hoeveel kaarten elke speler mag behouden. De spelers nemen hun kaarten ter hand, bekijken ze en kiezen de kaarten die ze willen behouden.
3. Vervolgens legt elke speler de twee gebouwenkaarten die hij moet afgeven verdeckt onder de voorraadstapel. Daarna wordt deze stapel grondig geschud.
4. Pas nadat alle spelers hun twee overtollige kaarten hebben afgegeven, draaien ze de door hen behouden gebouwenkaarten om en leggen ze op de overeenkomstige gebouwen op het speelbord een eigen markeringsschijfje. Hiermee tonen ze aan welke gebouwen hun eigendom zijn.
5. Tot slot van fase 1 worden de gebruikte gebouwenkaarten uit het spel genomen en terug in de doos gelegd.

Voorbeeld

We spelen met 4 spelers en bevinden ons in de derde ronde.

Elke speler krijgt 5 gebouwenkaarten en mag er daarvan 3 behouden.

Elke speler geeft 2 kaarten naar keuze terug (onder de afneemstapel).

Pas daarna draaien alle spelers gelijktijdig de drie resterende gebouwenkaarten om en leggen op de overeenkomstige gebouwen op het speelbord een eigen markeringsfiche.

De 12 gebruikte gebouwenkaarten worden vervolgens uit het spel verwijderd.

RONDE	1	2	3	4	5	6
3 spelers	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 spelers	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 spelers	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

Fase 2 : Zakenkaarten verdelen

Elke speler neemt zich een aantal zakenkaarten van een willekeurige voorraadstapel en legt deze - steeds zichtbaar voor iedereen - voor zich op tafel.

Het aantal kaarten dat een speler krijgt komt in de eerste ronde overeen met het hoogste cijfer op de overzichtskaart, in de volgende rondes met het tweede, laagste cijfer.

Voorbeeld

Bij 3 spelers ontvangt elk van hen in de eerste ronde 7 zakenkaarten, in de resterende 5 rondes steeds 4 zakenkaarten.

Fase 3 : Handel drijven

Deze handelsfase vormt het hart van het spel en kan 5 tot 10 minuten per ronde duren. In deze fase is (bijna) alles is toegelaten. Alle spelers mogen door elkaar heen, luid of stil, zichtbaar of verholen met elkaar onderhandelen.

Bij het handel drijven moeten niet noodzakelijk gebouwen tegen gebouwen of zaken tegen zaken of geld tegen geld worden geruild.

Elk aanbod en tegenaanbod zijn qua samenstelling en kwaliteit volledig vrij te kiezen. Ook kaarten of gebouwen (al dan niet met zakenkaartje) uit vorige rondes mogen te allen tijde in de ruil worden betrokken. Als spelers gebouwen (al dan niet met zakenkaarten) ruilen, worden gewoon de markeringsfiches van de spelers verwisseld.

Als een speler met een andere speler een gebouw ruilt, zonder daarvoor zelf een gebouw terug te krijgen, neemt hij zijn markeringsfiche terug in zijn voorraad.

Het enige wat niet is toegestaan, is het wegnemen of verleggen van een kaartje dat al op het spelbord lag. De bezitter van een kaartje mag zijn kaartje wel ruilen met een andere speler door de markeringsfiche te verwisselen. Het verleggen van het kaartje is echter niet toegestaan. Met ander woorden : een kaartje dat éénmaal op het spelbord werd gelegd, blijft daar liggen tot het einde van het spel. Dit geldt niet voor de daarop liggende markeringsfiche.

Het is aan te raden om het spel niet tegen, maar met elkaar te spelen onder het motto 'de ene hand wast de andere' zodat iedereen daarvan beter wordt. Onmiddellijk uitvoerbare overeenkomsten moeten worden gerespecteerd. Afspraken die pas in de volgende ronde(s) kunnen worden gerealiseerd, zijn niet bindend.

Zodra er geen handel meer gedreven wordt, is deze fase beëindigd.

Voorbeeld

De gele speler zou graag twee restaurantkaarten uit de voorraad van de blauwe speler krijgen en biedt daarvoor een al op het spelbord liggend wasserijkaartje plus 1.000 \$. Blauw is het eens met dit voorstel en geeft geel de beide restaurants. Geel geeft blauw 1.000 \$, neemt zijn markeringsfiche van de wasserij en legt het terug in zijn voorraad. Blauw legt een eigen markeringsfiche op de wasserij. Blauw is nu de eigenaar van de wasserij en het gebouw waarop het kaartje ligt. Het wasserijkaartje mag onder geen beding van plaats worden veranderd.

Fase 4 : Zakenkaarten plaatsen op het spelbord

Nadat de handelsfase is afgesloten, legt elke speler de zakenkaarten uit zijn voorraad op eigen vrije gebouwen naar keuze. De markeringsfiches van deze gebouwen worden gewoon op het zakenkaartje gelegd. Welke en hoeveel kaarten een speler op het spelbord legt, wordt volledig door de speler zelf bepaald, met andere woorden geen, één of meerdere.

Tip : Omdat in deze fase de volgorde waarin de spelers hun zakenkaarten afleggen belangrijk kan zijn (soms is het interessant om af te kunnen wachten om te zien of en waar de andere spelers kaarten leggen), kan er gebruik worden gemaakt van de startspelerfiche. Per ronde wisselt deze fiche dan van speler.

Fase 5 : Inkomsten verdelen

Nadat de vierde fase werd afgesloten en alle spelers de door hen gewenste kaarten op het spelbord hebben gelegd, wordt de bovenste conjunctuurkaart omgedraaid. Afhankelijk van de tekst leveren bepaalde zakenkaarten extra inkomsten op, of zijn er geen extra inkomsten.

In het eerste geval krijgen alle spelers (bovenop de normale inkomsten) per overeenkomstig kaartje op het spelbord 1.000 \$. Hierbij is het niet van belang of het kaartje tot een afgewerkte of onafgewerkte zaak behoort. Nadat er al dan niet extra inkomsten werden uitgedeeld, wordt het conjunctuurkaartje uit het spel verwijderd.

Vervolgens worden de gewone inkomsten overeenkomstig de tabellen op de overzichtskaart uitbetaald. Kaarten die nog voor de speler naast het spelbord liggen, of lege gebouwen op het spelbord leveren niets op. De spelers ontvangen het geld uit de bank. Het is aangewezen om het eigen kapitaal te verbergen voor de andere spelers. Het mag indien nodig wel worden gewisseld met de bank.

Voorbeeld

Door de afgebeelde conjunctuurkaart ontvangt elke speler voor elk eigen kaartje op het spelbord met het cijfer '3' of '4' 1.000 \$ extra. In voorbeeld 4 levert dit geel 4.000 \$ en rood 3.000 \$ extra op ; in voorbeeld 6 levert dit paars 3.000 \$ extra op.



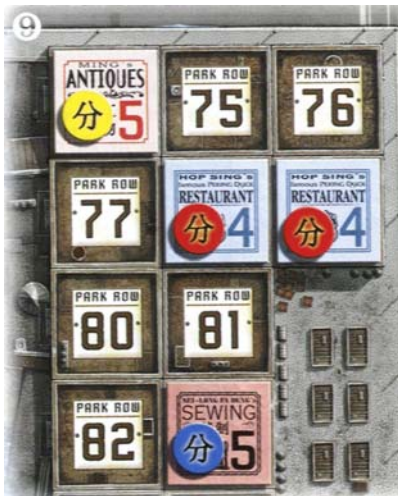
Einde van het spel

Nadat de zesde conjunctuurkaart werd omgedraaid en de inkomsten voor de laatste maal werden uitbetaald aan de spelers, eindigt het spel.

De speler die het meeste geld bezit, is de winnaar.

Variant

De onderhandelingsbekwaamheid van de spelers wordt nog meer op de proef gesteld indien er met de volgende beperkingen moet worden rekening gehouden : in gebouwen die niet met een volledige zijde aan de straat liggen, mag geen nieuwe zaak worden opgestart. Deze gebouwen kunnen alleen worden ingericht door een bestaande zaak uit te breiden, waarbij uiteraard de grondregels van het verbouwen moeten worden nageleefd.



voorbeeld

De gebouwen 75, 76 en 81 kunnen door elke speler met een willekeurige zaak worden ingericht. Het gebouw 77 kan alleen door de gele speler met een antiekzaak of door de rode speler met een restaurant worden ingericht. Het gebouw 82 kan enkel door de blauwe speler met een voedingszaak worden ingericht. Uiteraard wordt er in dit voorbeeld vertrokken van het feit dat de spelers over het gebouw beschikken !