

Die Händler
Queen Games, 1999
KRAMER Wolfgang & ULRICH Richard
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Inleiding en doel

We bevinden ons in Europa in de Middeleeuwen. Er ontstaan nieuwe ideeën en vele nieuwe ontdekkingen vinden in deze tijd hun oorsprong. Steden bloeien op en zijn de ideale overlaadplaatsen voor winstgevende handelsgoederen. Bekwame en gewiekste handelaars ruiken interessante zaakjes. Ze kopen de goederen zeer goedkoop aan en stapelen ze op in hun pakhuizen. Een belangrijk punt is natuurlijk het vervoer van de goederen. De eerste goederenwagens worden gebouwd. De handelaars pingelen over de prijs van een wagen en verkopen dan de krappe laadoppervlakten aan hun concurrenten. Als de paardenwagens uiteindelijk hun doel bereiken, na de reis over de ontoegankelijke handelsroutes, trachten de kooplieden hun goederen met winst te verkopen. Hun winst investeren ze in hun sociale positie. Hoe beter de zaken gaan, hoe hoger ze stijgen op de maatschappelijke ladder.

Als gildenmeester of als raadsheer kunnen ze een woordje meepraten in het bestuur van de stad. Uiteraard is het verwerven van een sociale status en het dragen van een titel absoluut niet goedkoop. Enkel de meest succesvolle handelaars zullen hier in slagen, maar denk eraan dat hoge bomen veel wind vangen. Probeer dus trede voor trede te stijgen op de sociale ladder en klim op van kleinhandelaar tot raadsheer. De speler die aan het einde van het spel bovenaan de maatschappelijke ladder staat, wint het spel.

Spelvoorbereiding

1. Het speelbord

Het speelbord toont 6 steden die door handelswegen met elkaar zijn verbonden. In elke stad zijn er 4 gebouwen die met het wapenschild van de speler zijn gekenmerkt. In deze vier gebouwen, de pakhuizen, worden de goederen opgestapeld die de speler heeft gekocht. Op de marktplaats van iedere stad zijn er 3 soorten goederen afgebeeld. Enkel goederen van deze soort mogen in de pakhuizen van deze stad worden verzameld.

In het spel zijn er 6 soorten goederen : linnen, ijzer, wijn, voedsel, zijde en zout.

2. De speelkaarten

De kaarten moeten niet worden geschud en worden, nadat ze per kleur werden gesorteerd, naast het speelbord gelegd.

De **8 uitrustingskaarten** (met rode rand) geven aan de spelers gedurende het spel bijzondere handelingsmogelijkheden.

De **3 x 5 invloedkaarten** (met groene rand) veroorloven extra aanvullende acties. Na het gebruik worden ze uit het spel verwijderd.

De **8 kredietkaarten** (met grijze rand) kunnen worden gebruikt door de spelers van wie hun sociale status is gezakt.

3. De informatietabellen op het speelbord

In elke stad toont een **bonustabel** aan hoeveel extra gulden de verkoop van goederen opbrengt die in de stad niet te koop zijn.

De **prijstabel** toont links de actuele inkoopprijs en rechts de verkoopprijs van de goederen. De prijzen gelden voor alle steden.

De **tabel van de sociale status** toont de rangorde van de spelers en meldt het bedrag dat, afhankelijk per stand, per ronde moet worden betaald.

De **tabel voor de aankomst van de wagens** toont de nadering van het einde van het spel en meldt het bedrag dat moet worden betaald om één trede op de sociale ladder te mogen stijgen.

4. De startopstelling

Op de marktplaatsen van Parijs, Keulen en Genua wordt telkens 1 goederenwagen geplaatst. Het nummer van de goederenwagen speelt bij de startopstelling geen rol. De koetsiersplaats wordt gezet in de richting weg uit de stad.

Elke goederenwagen heeft een laadplatform die met het wapenschild van de speler is getooid.

De koerier wordt geplaatst op 2 velden verwijderd van een stad zonder goederenwagen.

Eén steen van elke goederensoort wordt op de onderste trede van de prijestabel gezet (een inkoopprijs van 100 gulden en een verkoopprijs van 600 gulden). De kleur en de vorm stemmen overeen met de goederensoorten op de marktplaatsen.

De overige goederen (8 van elke soort) vormen de voorraad en worden samen met het overige speelgeld naast het speelbord klaargelegd.

In elke stad wordt op de bonustabel een kleine grijze markeringssteen gelegd :

- in een stad zonder een wagen op het veld '200' ;
- in een stad met een wagen op het veld '0'.

Op het startveld van de tabel voor de aankomst van de wagens wordt een grote grijze markeringssteen gezet.

De jongste speler wordt de startspeler en hij ontvangt de overzichtskaart en de laatste grote grijze markeringssteen.

5. Elke speler ontvangt een wapenschild en het bijbehorende materiaal

Elke speler ontvangt 1 wapenschild. Dit wapenschild wordt op de onderste trede van de sociale status geplaatst (de kleinhandelaar).

Elke speler ontvangt één set bewegingskaarten met de waardes 1 tot en met 4 voor het trekken van de goederenwagens.

Elke speler ontvangt een prijsschijf met twee wijzers en de 6 soorten goederen. Bovendien ontvangt iedere speler een startkapitaal van 5.000 gulden (3x 1.000, 3x 500 en 5x 100) en een geldzak.

De speler ontvangt ook twee uitrustingskaarten. De prijs hiervoor moet hij aan de bank betalen. De details over de verdeling van de uitrustingskaarten worden verklaard in de 'Opening van de zaak'.

Spelverloop

1.

Het spel verloopt in rondes. Een ronde bestaat uit 6 actiefases. Vóór de eerste spelronde vindt de opening van de zaak plaats.

2.

In het spel geldt de volgende spelvolgorde : De jongste speler is de startspeler en begint het spel. Daarna volgen, met de wijzers van de klok mee, alle andere spelers.

Aan het einde van de ronde geeft de startspeler het speloverzicht aan de linkerbuur. Deze wordt in de volgende ronde de startspeler.

3.

In de actiefases 2 en 4 zijn alle spelers op hetzelfde moment actief.

Voor het eerste spel

Verwijder voorzichtig al het materiaal uit het stanskarton.

De montagebeschrijving toont hoe en waar de zelfklevers moeten worden aangebracht.

De spelvoorbereiding toont de startopstelling en stelt het spelmateriaal en zijn functie voor.

Als u aan het einde nog vragen heeft, vindt u in de bijlage veel voorbeelden en tips ter verduidelijking.



Opening van de zaak (de aanschaf van de uitrustingskaarten)

Vóór de eerste spelronde koopt elke speler twee uitrustingskaarten die hem speciale actiemogelijkheden bezorgen gedurende het spel.

Op elke kaart staat vermeld welke uitwerking zij heeft en wanneer ze mag worden ingezet. Het inzetten van deze kaart wordt bovendien ook nog verklaard bij de afzonderlijke actiefases.



Optie om snel met het spel te kunnen beginnen

De kaartenparen samenstellen

De 8 kaarten worden in de volgende 4 kaartenparen samengesteld :

- de snelkoerier + de pakhuisverkoop
- het grote handelskantoor + de wagenmakerij
- de grote wagenmakerij + de koerier
- de voordelige aankoop + het handelskantoor

De kaartenparen verdelen

De vier kaartenparen worden omgekeerd naast het speelbord gelegd. Elke speler geeft nu zijn wapenschild aan de startspeler, die de wapenschilden in de gemeenschappelijke buidel stopt en ze goed mengt en ze daarna zonder ze te bekijken één voor één op een kaartenpaar legt.

Iedere speler heeft dan een eigen stapeltje. Als er minder dan 4 spelers zijn, worden de resterende kaarten terug in de doos gelegd.



De kaarten betalen

Elke speler betaalt voor de beide kaarten de prijs van 1.000 gulden aan de bank.

Optie als u het spel al hebt gespeeld

Als u het spel al hebt gespeeld, raden wij aan om de uitrustingskaarten te veilen.

Vorbereiding van de veiling

Alle 8 kaarten worden open op de tafel gelegd. De startspeler geeft aan welke kaart hij graag zou willen nemen. Als geen andere speler is geïnteresseerd in deze kaart dan betaalt hij de afgedrukte prijs aan de bank en hij legt de kaart open voor zich neer.

Veiling van de eerste kaart

Als er ook andere spelers in de kaart zijn geïnteresseerd, wordt er om de beurt met de wijzers van de klok mee, telkens 100 gulden opgeboden. Ook de startspeler mag meebieden.

De veiling duurt zolang tot geen hoger bod meer wordt gedaan.

De hoogstbiedende ontvangt de kaart en betaalt het bedrag aan de bank.

Veiling van de tweede kaart

De startspeler kiest een tweede kaart uit en het veilingspel begint opnieuw.

De volgende speler

Van zodra de startspeler twee kaarten heeft gekocht, is zijn linkerbuurman aan de beurt.

Hij kiest op zijn beurt een uitrustingskaart. Heeft hij al twee kaarten dan is de volgende speler aan de beurt. Dit gaat zo door tot alle spelers 2 kaarten hebben verkregen. Een speler die al twee kaarten heeft, mag niet meer meebieden.

In een spel met minder dan 4 spelers worden de overige kaarten in de doos teruggelegd.

Actiefase 1 : Goederen inkopen

Hoeveelheid

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, te beginnen met de startspeler, koopt elke speler 0 tot en met 3 goederen.

Goederensoort

De spelers mogen goederen van één of van meerdere soorten kopen. De goederen worden uit de algemene voorraad gehaald.

Prijs

De spelers betalen de actuele inkoopprijs aan de bank. De prijs staat steeds vermeld op de prijstabel.



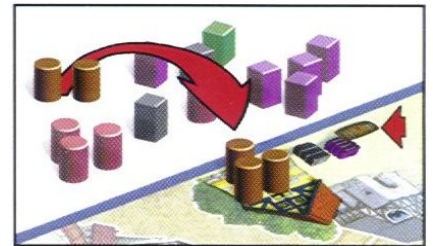
Uitrusting

De speler die de kaart '**Voordelige aankoop**' heeft, betaalt voor de totale aankoop slechts 100 gulden, zonder rekening te moeten houden met de actuele inkoopprijs en om het even of er 1, 2 of 3 goederen werden gekocht.

Plaatsing van de goederen

De gekochte goederen plaatst de speler in één of meer van de eigen pakhuisen in de 6 steden. Uiteraard enkel in die stad waar dezelfde goederensoorten op de markt zijn afgebeeld.

In één pakhuis kan een willekeurig aantal goederen worden gestapeld en kunnen ook meerdere goederensoorten worden gestockeerd.



In de eerste spelronde wordt deze fase tweemaal gespeeld.

Actiefase 2 : Goederenwagens kopen op de veiling en beladen

Alle lege goederenwagens in de steden worden in opklimmende volgorde geveild (eerst wagen nummer 1, dan wagen nummer 2 en als laatste wagen nummer 3).

Wagens veilen en de laadmeester bepalen

Alle spelers doen gelijktijdig en in het geheim een bod om de laadmeester van een wagen te kunnen worden. Elke speler neemt een eigen gekozen geldbedrag, verdekt voor de andere spelers, in de hand. Als alle spelers een bod hebben bepaald, openen ze allen tegelijkertijd de hand. De speler die het hoogste bedrag heeft geboden, wordt de laadmeester. Hij betaalt het bod aan de bank en de andere spelers steken het geld weer in hun geldzak.

Bij een gelijke stand is de eerste speler in de spelervolgorde van de hoogstbiedenden spelers de laadmeester.

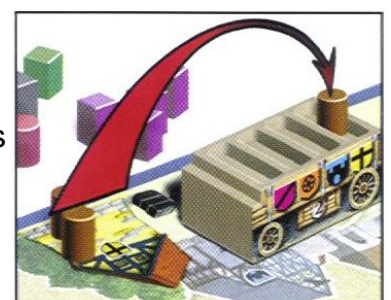
Als er niemand biedt dan is de startspeler van deze ronde de laadmeester.

Een speler kan laadmeester zijn van meerdere wagens.

Wagens beladen

De laadmeester laadt kosteloos tot en met drie identieke goederen uit zijn pakhuis op zijn laadplatform (het laadplatform van de speler is gekenmerkt door zijn wapenschild).

De andere spelers mogen slechts maximaal twee goederen opladen. Ze kunnen verschillende goederen laden maar niet dezelfde goederen als de laadmeester (het concurrentieverbod).



De laadprijs onderhandelen

De kostprijs om de goederen in de wagen te laden, verhandelt de laadmeester individueel met de spelers. Hij mag ook met elke speler een andere prijs overeenkomen. De laadmeester mag ook een korting geven voor dubbele goederen (bijvoorbeeld één product voor 300, twee voor 500). Als de spelers een prijs overeenkomen dan betalen de spelers de laadmeester en laden hun goederen op hun laadplatform.

De duurtijd van de bezigheid als laadmeester

Een speler blijft laadmeester tot de wagen de stad heeft verlaten. Tot zolang kunnen ook in de volgende rondes nog meer goederen op de wagen worden geladen.

Actiefase 3 : De goederenwagens en de koerier verplaatsen

Het verplaatsen van de goederenwagens

Elke speler mag elke wagen verplaatsen, ook wanneer hij leeg is, maar wel met inachtneming van de volgende punten :

⇒ Voorwaarts bewegen

De goederenwagens bewegen zich altijd voorwaarts. De richting wordt aangegeven door de bok (de koetsiersplaats). De wagen mag niet worden gekeerd, ook niet bij een splitsing.

⇒ Splitsing

De speler die de wagen over een splitsing beweegt, bepaalt zelf de verdere richting van de wagen.

⇒ Op één veld mag slechts één wagen staan. Dit geldt ook voor de velden in de stad.

⇒ Voorbijsteken

Goederenwagens mogen elkaar voorbijsteken. Het veld waarop de wagen staat wordt wel meegeteld.

De wagens kunnen enkel door de inzet van de bewegingskaarten en door de inzet van de beide uitrustingskaarten '**Wagenmakerij**' worden bewogen.

Bewegingspunten kiezen

Alle spelers hebben 4 kaartjes met bewegingspunten. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, kiest elke speler vrij één van zijn kaartjes uit en verplaatst één wagen het betreffende aantal velden verder. De punten van één kaartje mogen niet over meerdere wagens worden verdeeld.

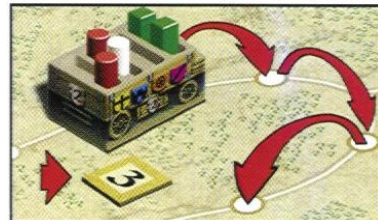
Het gekozen kaartje wordt omgedraaid en is voorlopig uit het spel. Elke ronde wordt één kaartje gebruikt. Na vier rondes worden alle kaartjes opnieuw omgedraaid.

Met het gekozen kaartje moet de speler een wagen verplaatsen en wel zo ver als mogelijk is.

Bewegingspunten kunnen vervallen

Als de beweging van een wagen eindigt op een bezet veld, moet de wagen één veld vroeger stoppen, het resterende bewegingspunt vervalt.

Ook bij het binnenrijden van een stad mogen de overvloedige punten vervallen.



Uitrusting

De bezitters van deze kaarten hebben per spelronde één, respectievelijk twee extra bewegingspunten ter hunner beschikking.

Deze extra bewegingspunten mogen willekeurig over de wagens worden verdeeld. De speler is niet verplicht om de extra punten te gebruiken.

Het verplaatsen van de koerier

De koerier mag enkel met de desbetreffende koerierkaarten worden verplaatst.



Uitrusting

Met deze kaarten kan de koerier per spelronde één, respectievelijk twee velden worden verplaatst. De koerier mag naar believen voorwaarts of achterwaarts worden bewogen (maar uiteraard niet in één en dezelfde zet).

Een koerier mag nooit een stad betreden !

Het verkrijgen van de invloedkaarten

⇒ **A. Door het verplaatsen van de goederenwagens.**

⇒ **B. Door het verplaatsen van de koerier.**

A. Door het verplaatsen van de goederenwagens

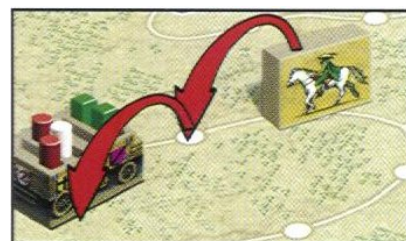
Als de speler een wagen plaatst op het veld van de koerier, dan mag hij een invloedkaart uitkiezen en nemen. Deze kaart kan hij later éénmalig gebruiken. De werking en de inzetbaarheid staan vermeld op de kaart. Na het gebruik van de invloedkaart verdwijnt ze uit het spel.

Een verplaatsing van een goederenwagen mag niet worden onderbroken. Ook niet om even halt te houden bij een koerier om zo een invloedkaart mee te pikken en daarna weer verder te rijden.

B. Door het verplaatsen van de koerier

Als de beweging van de koerier eindigt op een veld met een goederenwagen, dan mag de speler die aan de beurt is een invloedkaart uitkiezen en nemen.

Ook de verplaatsing van de koerier mag niet worden onderbroken.

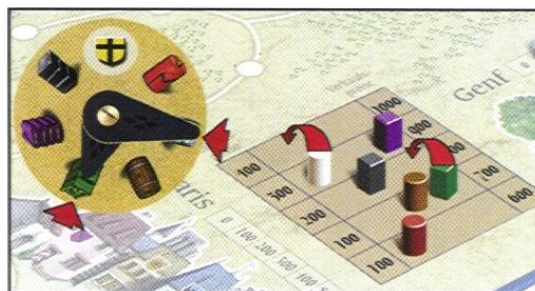


Actiefase 4 : Prijzen veranderen en pakhuisverkoop

De prijsschijf instellen

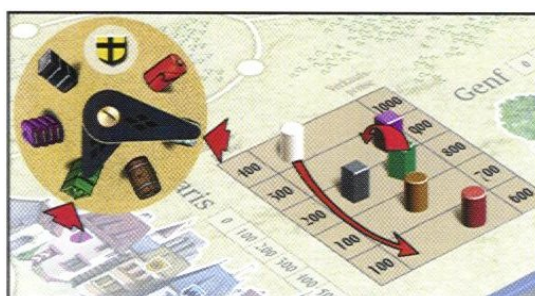
Alle spelers beslissen tegelijkertijd welke prijzen zullen stijgen. Daarvoor moeten ze in het geheim hun prijsschijf instellen. Ze kunnen de wijzers van hun schijf instellen op de goederen die ze met één niveau willen laten stijgen op de prijstabel.

De spelers kunnen de wijzers op één of op twee goederen instellen. Als de speler slechts één prijs wil laten stijgen of helemaal geen prijs wil veranderen, dan stelt hij één of respectievelijk de beide wijzers in op zijn wapenschild.



De prijstabel veranderen

Na het blootleggen van alle prijsschijven wordt om de beurt, speler per speler, voor elke wijzer die naar een product wijst de betreffende goederensteen op de prijstabel met één niveau naar boven verschoven. Als een goederensteen het hoogste niveau heeft bereikt (400 / 1000) dan wordt de goederensteen bij een volgende verhoging terug op het laagste niveau van de prijstabel (100 / 600) geplaatst.



De uitrustingskaarten



Uitrusting

Nadat alle prijsveranderingen op grond van de prijsschijven zijn aangebracht, kunnen de bezitters van deze uitrustingskaarten de prijs van één gewenste goederensoort met één niveau verhogen of verlagen.

De speler die het 'Groot Handelskantoor' bezit, mag de sprong van 1000 naar 600 (of omgekeerd) maken. De speler die het 'Handelskantoor' bezit, mag deze sprong niet maken.

Als meer spelers een '**Kantoorkaart**' hebben, geldt de gebruikelijke spelersvolgorde.

Pakhuisverkoop

Nadat alle prijsveranderingen met inbegrip van de kantoorkaarten zijn uitgevoerd, mag de uitrustingskaart '**Pakhuisverkoop**' worden benut.



Uitrusting

De bezitter van deze kaart mag tot en met drie willekeurige goederen uit één van zijn pakhuisen terug aan de bank verkopen. Hij ontvangt van de bank de actuele aankoopprijs. De goederen worden terug in de voorraad gelegd.

Actiefase 5 : Wagenladingen verkopen

De wagenaankomst markeren

Als een goederenwagen in deze ronde een stad heeft bereikt, wordt de markeringssteen op de tabel voor de aankomst van de wagens één veld naar boven verplaatst.

Goederenverkoop

Alle goederen van de wagen die in een stad is aangekomen, worden aan de bank verkocht.

Prijs

De bank betaalt de bezitter per product telkens de verkoopprijs die door de prijstabel wordt aangeduid.

Bonus

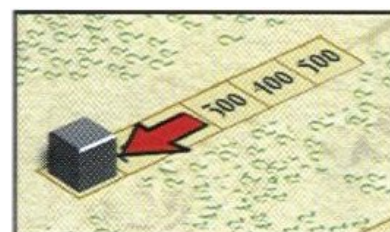
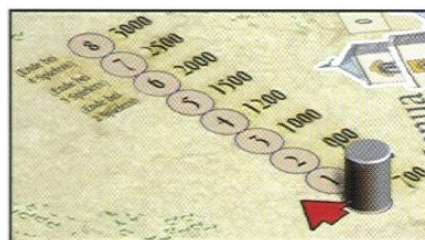
Als er goederen worden verkocht die niet op de marktplaats van deze stad zijn afgebeeld en dus niet in deze stad verkrijgbaar zijn, dan ontvangt de speler per product een extra bonus. De bonus die de speler ontvangt, kan worden afgelezen op de bonustabel.

De verkochte goederen komen terug in de algemene voorraad. De lege goederenwagen wordt gedraaid en staat klaar voor de veiling in de volgende ronde.

Als er in deze ronde meerdere goederenwagens in de steden zijn toegekomen, worden de wagens één voor één afzonderlijk afgerekend.

De wijziging van de bonustabel

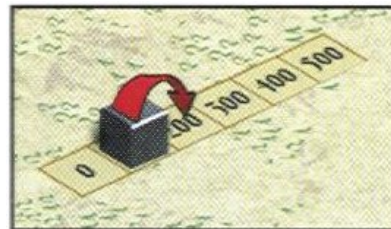
Na de afrekening wordt in iedere stad die een goederenwagen heeft ontvangen de markeringssteen op het veld 0 van de bonustabel gezet.



In elke andere stad wordt de markeringssteen voor elke wagen die in deze ronde een stad heeft bereikt, één veld naar rechts verzet.

De bonustabel gaat tot en met het laatste veld (veld 500).

Als een markeringssteen het laatste veld heeft bereikt, dan blijft de markeringssteen op dit veld staan totdat een wagen in deze stad aankomt.



Actiefase 6 : Belastingen, sociale status en sociale promotie

Standenbelasting

De spelers betalen nu hun belasting in overeenstemming met hun sociale status. Deze sociale status wordt bepaald door de positie van het wapenschild op de tabel van de sociale ladder. Als een speler het belastingsbedrag niet volledig kan betalen, valt hij terug op het niveau waarvoor hij wel voldoende geld op tafel kan leggen.

De sociale promotie : Opklimmen op de sociale tabel

Als alle spelers hun belastingen hebben betaald, beslist om de beurt elke speler of hij op de tabel van de sociale status wil opklimmen en op die manier sociale promotie maken.

De markeringssteen op de tabel van de wagnaankomsten bepaalt hoeveel de kosten per niveau zijn.

Als een speler twee niveaus wil opklimmen, moet hij uiteraard de dubbele kosten betalen. Een speler mag per spelronde tot maximaal twee niveaus stijgen.

Krediet

De speler die in deze ronde op de standentabel moet dalen, mag een krediet opnemen.

Hij ontvangt 2.000 gulden van de bank en een **'Kredietkaart'** als schuldbewijs.

Andere mogelijkheden om een krediet op te nemen bestaan er niet.

Een speler kan, in de loop van het spel, meerdere kredieten aan de bank vragen.

Per spelronde kan maar één krediet worden opgenomen.

Een krediet kan op elk moment worden terugbetaald. Bij de terugbetaling moet de speler 2.500 gulden aan de bank terugbetalen. De kredietkaart wordt terug aan de bank gegeven.

De speler die nog een kredietkaart moet vereffenen, kan onmogelijk opklimmen op de sociale ladder en kan dus zijn sociale status niet verbeteren.

De speler die zijn krediet niet heeft afbetaald aan het einde van het spel, wordt sowieso laatste ongeacht de positie die hij bekleedt op de standentabel.

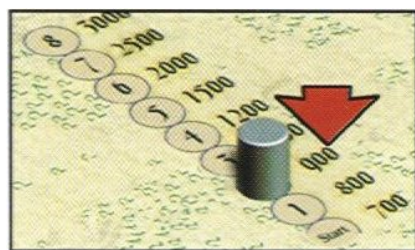
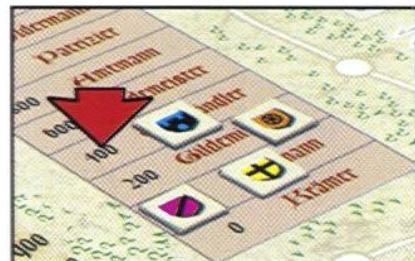
Einde van het spel

Het spel eindigt, afhankelijk van het aantal spelers, na :

- ⇒ 6 wagnaankomsten in een spel met 2 spelers ;
- ⇒ 7 wagnaankomsten in een spel met 3 spelers ;
- ⇒ 8 wagnaankomsten in een spel met 4 spelers.

De lopende spelronde wordt nog volledig tot aan het einde gespeeld. Bereiken er meerdere goederenwagens in deze ronde nog een stad dan worden deze natuurlijk eerst allemaal uitgeladen en afgerekend. Ook actiefase 6, waarin de belastingen moeten worden betaald en waarin spelers kunnen klimmen of dalen op de sociale ladder, wordt nog volledig uitgespeeld.

De speler die daarna de hoogste sociale status heeft bereikt, wint het spel. Bij een gelijke stand wordt van die spelers de winnaar diegene die het meeste geld bezit. Goederen, uitrustingen en invloedkaarten worden niet gewaardeerd.



Vragen, antwoorden, voorbeelden en tips

Actiefase 1 : Goederen inkopen

Hoe kom ik de actuele aankoopprijs te weten ?

De prijstabel op het speelbord toont door de positie van de zes verschillende goederenstenen de actuele aankoopprijs op de linkerzijde van de tabel en de actuele verkoopprijs aan de rechterzijde van de tabel.

De prijstabel geldt voor alle steden.

De prijzen worden in de loop van het spel aangepast.

Tip

Koop in de eerste spelronde zeker tweemaal 3 goederen, want goedkoper worden ze zeker niet !

Als u de post van laadmeester ambieert, koop dan in een stad met een lege goederenwagen 3 goederen van een bepaalde soort.

Uiteraard toont u op die manier aan de medespelers wat uw bedoeling is.

Aankoop		Verkoop
400		1000
300		900
200		800
100		700
100		600

Hoe wordt de aankoopprijs veranderd ?

Dit gebeurt door het gelijktijdig instellen van de prijschijf door alle spelers in de vierde actiefase.

Waar worden de goederen gestockeerd ?

De goederen worden altijd in de eigen pakhuizen in de 6 steden geplaatst. In een stad mogen enkel die 3 soorten goederen worden gestockeerd die op de marktplaats van de stad zijn afgebeeld.

Voorbeeld

U hebt 2x linnen (rood) en 1x zout (wit) gekocht. Deze goederen kunnen in de stad Brugge worden gestockeerd. Op de marktplaats van Brugge herkent u de rode linnenrol en het witte zoutvat. In Keulen echter kunnen geen van deze drie goederen worden geplaatst omdat op deze marktplaats de goederen zijde, wijn en ijzer zijn afgebeeld.

Tip

Het is zeer zinvol om de goederen te stockeren in de steden waar al een goederenwagen staat of waar zeer spoedig een wagen zal aankomen. Het is belangrijk om in het oog te houden welke goederen uw medespelers al in de stad hebben, want u weet dat er bij het laden van de goederenwagens concurrentieverbod heerst.

Wat gebeurt er als er in de algemene voorraad (naast het speelbord) goederen van een bepaalde soort niet meer voorhanden zijn ?

Er gebeurt helemaal niets. De spelers kunnen dat product maar terug kopen van zodra er door een verkoop van dit product nieuwe voorraad beschikbaar wordt.

Actiefase 2 : Goederenwagens kopen op de veiling en beladen

Hoe wordt een speler laadmeester van een goederenwagen ?

Bij de veiling, die verdekt gebeurt, biedt de speler de grootste som.

Bij een gelijke stand wordt die speler, van de spelers die evenveel hebben geboden, die in de spelersvolgorde het verst vooraan zit de nieuwe laadmeester.

Als geen enkele speler een bod uitbrengt dan wordt de startspeler automatisch de nieuwe laadmeester.

Voorbeeld

In Keulen staat een lege goederenwagen. Marc (die de startspeler is) biedt 1.300 gulden, Anne biedt 500 gulden, Carl biedt 1.200 gulden en Herman biedt 1.300 gulden. Marc en Herman hebben beiden een even hoog bod uitgebracht, maar Marc zit, met de wijzers van de klok mee, op de eerste plaats. Marc wordt de nieuwe laadmeester en hij betaalt 1.300 gulden aan de bank.

Welke voordelen heeft een speler als laadmeester ?

De laadmeester kan tot en met 3 goederen van één soort kosteloos opladen. De andere spelers mogen maximaal 2 goederen van de andere goederensoorten opladen en moeten bovendien aan de laadmeester betalen. De prijs wordt door de laadmeester met de spelers onderhandeld.

De laadmeester is enkel verantwoordelijk voor de belading van de goederenwagens. Het bewegen van de wagens gebeurt later door alle spelers. Van zodra een wagen een stad verlaat, verliest de laadmeester zijn functie.

Tip

De functie van laadmeester is principieel altijd zinvol omdat de speler 3 goederen in de andere stad binnenbrengt en hij daardoor een hogere opbrengst verkrijgt. Uiteraard mag de prijs die men moet betalen om laadmeester te worden ook niet te hoog zijn. Een prijs van ongeveer 1.500 à 2.000 gulden is niet onredelijk omdat nog twee of drie spelers een lading zullen meegeven en u daarvoor moeten betalen.

Voorbeeld

Carl is in Wenen laadmeester geworden. In het pakhuis in die stad heeft hij 2x linnen (rood) en 1x ijzer (zwart) gestockeerd. Hij mag maar één goederensoort, dus ofwel linnen ofwel ijzer kosteloos opladen. Hij beslist om tweemaal linnen op te laden. In dit geval kan hij zijn recht om 3 goederen op te laden niet benutten.

Wat betekent het concurrentieverbod ?

Dit verbod ontzegt de andere spelers het recht om dezelfde goederen op te laden als de goederen die de laadmeester heeft geladen.

Onderling geldt er tussen de andere spelers, de bijladers, geen concurrentieverbod.

Voorbeeld

We zijn nog steeds in Wenen. In Wenen kunnen zijde, ijzer en linnen worden gekocht. Marc heeft in zijn pakhuis 2x zijde en 1x wijn. Anne heeft 1x ijzer en 1x wijn, Carl heeft 3x wijn en Herman heeft 1x zijde.

Marc is de nieuwe laadmeester en hij laadt zijn 2x zijde op de wagen. Zijn wijn mag hij niet meenemen omdat hij maar één product mag laden. Om die reden kan Herman de wagen niet meer gebruiken omdat het concurrentieverbod hem verbiedt om dezelfde goederen op te laden als de laadmeester en hij geen andere goederen heeft. Carl en Anne kunnen elk 2x goederen opladen op voorwaarde dat ze de onderhandelingen met Marc kunnen afronden en een prijs overeenkomen.

Marc verlangt van de beide spelers (Carl en Anne) 700 gulden voor het transport van de twee goederen. Zowel Anne als Carl vinden dit veel te duur.

Omdat Marc geen te hoge kosten heeft, per slot van rekening heeft hij voor de functie van laadmeester 1.300 gulden geboden, laat hij zijn prijs zakken tot 600 gulden per transport. Anne vindt dit nog altijd veel te duur, maar Carl gaat knarsetandend akkoord en betaalt aan Marc 600 gulden en laadt zijn 2x wijn op zijn laadplatform op de wagen.

Marc doet nog eenmaal een poging om Anne over de streep te halen en hij vraagt hoeveel ze wil betalen. Anne zegt dat ze maximaal 300 gulden wil betalen, maar Marc zegt dat 300 gulden veel te weinig is en dat hij minstens 400 gulden wil ontvangen. Anne gaat dan toch akkoord en betaalt aan Marc 400 gulden en zij laadt de beide waren (ijzer en wijn) op de wagen.

Carl is uiteraard gefrustreerd omdat hij zelf geen betere prijs heeft bedongen.

Mag een speler nog goederen opladen als de wagen in de volgende ronde nog in de stad staat ?

Ja. De laadmeester blijft zolang laadmeester totdat de wagen de stad heeft verlaten. Het is met de laadmeester zelf dat de spelers moeten onderhandelen over de laadprijs.

Ook de laadmeester mag nog extra goederen opladen maar uiteraard enkel dezelfde goederen als die hij al heeft opgeladen. Als de laadmeester nog geen goederen heeft geladen dan mag hij enkel die goederensoort opladen die door de medespelers nog niet op de wagen werden geladen.

Gelden er beperkingen bij het onderhandelen van de laadprijs ?

Neen. De laadmeester en de medespelers die in een bepaalde lading zijn geïnteresseerd, onderhandelen volledig vrij over de prijs van de bijlading.

Tip

De spelers houden zich liefst aan een verstandig compromis over de laadprijs omdat dit voor alle speler het meest voordelig is.

De laadmeester kan door de extra ontvangsten een gedeelte van zijn bod op de wagen recupereren. Bovendien zal een goederenwagen met goederen van meerdere medespelers sneller zijn doel bereiken omdat de wagen waarschijnlijk ook door een van de medespelers, die een lading op de wagen hebben, zal worden bewogen.

Actiefase 3 : De goederenwagens en de koerier verplaatsen

Moet de speler een bewegingskaart kiezen waarmee een goederenwagen kan worden bewogen ?

Neen. Een speler is volledig vrij in de keuze van zijn bewegingskaarten. Er mag dus gerust een bewegingskaart worden gekozen waarmee geen van de drie wagens kan worden bewogen.

Zijn er situaties waarbij geen enkele goederenwagen kan worden bewogen ?

Ja. Enkele voorbeelden :

- ⇒ Alle wagens zijn in deze ronde in een stad aangekomen.
- ⇒ De eerste wagen is in deze ronde in een stad aangekomen. De tweede wagen staat één veld voor dezelfde stad (er heeft zich een verkeersopstopping gevormd) en de derde wagen is bijvoorbeeld door de invloedkaart '**Asbreuk**' geblokkeerd of staat eventueel in dezelfde file.
- ⇒ Twee goederenwagens staan tegenover elkaar en er ligt geen splitsing tussen de wagens. De derde wagen is net in de stad gezet en de spelers hebben allen het bewegingskaartje met het nummer 1 gekozen. De speler die aan de beurt is, moet ook in deze situatie een bewegingskaartje spelen dat dan echter vervalt.

Als 1 of 2 wagens niet verplaatst kunnen worden, mag een speler dan het bewegingskaartje voor één van deze wagens gebruiken ?

Neen. Zolang er nog minstens één andere wagen is die met het bewegingskaartje kan worden bewogen, moet die wagen ook worden bewogen.

Tip

Een verkeersopstopping kan in ieder geval tactisch zijn gepland en opzettelijk zijn uitgelokt. Laat er ons van uit gaan dat uw medespelers al hoog op de maatschappelijke ladder zijn opgeklommen en dat u nog steeds veel moeite hebt om uw positie als kleinhandelaar te handhaven. Uw voordeel bestaat erin dat u geen belastingen hoeft te betalen. Uw medespelers daarentegen zijn wegens hun hoge belastingen die moeten worden betaald erg geïnteresseerd om de geldstroom niet te laten stilvallen en dus de wagen zo snel mogelijk in de stad te brengen.

Laat ons vertrekken van de volgende situatie op het speelbord. In Keulen staat wagen 1 klaar om te vertrekken, beladen met de goederen van uw medespelers. Twee velden voor Keulen staat wagen 2 eveneens met goederen van uw medespelers.

U bent aan de beurt en u speelt de kaart '**Asbreuk**' tegen wagen 1. Met uw bewegingskaartje verplaatst u wagen 3 via de splitsing in de richting van Keulen. De stad is met deze zet geblokkeerd.

Een vertraging in de verkoopopbrengsten is voor de andere spelers onvermijdelijk en nu zal duidelijk worden welke spelers nog over voldoende geldreserves beschikken om de belastingen te kunnen betalen.

Kan een speler een goederenwagen, alvorens hij werd afgeladen, opnieuw uit de stad laten vertrekken ?

Neen. In de derde actiefase 'De goederenwagens en de koerier bewegen' mag een wagen die in deze ronde is aangekomen, niet meer worden bewogen. In dezelfde ronde moet hij in de vijfde actiefase 'Wagenladingen verkopen' volledig worden afgeladen. Pas in de volgende spelronde mag de goederenwagen opnieuw worden bewogen.

Kan een speler met zijn gekozen bewegingskaartje een wagen tot bij de koerier rijden, dan een invloedkaart nemen en dan met dezelfde wagen met de uitrustingskaart 'Wagenmakerij' verder rijden ?

Neen, dat is niet toegelaten. De beweging van een goederenwagen mag nooit worden onderbroken. Een verlenging van de beweging van een wagen door de kaarten 'Wagenmakerij' en 'Grote Wagenmakerij' telt als één beweging.

Kunnen met de kaart 'Grote Wagenmakerij' verschillende goederenwagens worden verplaatst ?

Ja. Een speler mag de beide extra bewegingspunten over twee wagens verdelen.

Voorbeeld

De bezitter van de 'Grote Wagenmakerij' verplaatst met de bewegingskaart 3 de wagen 1 drie velden en wagen 2 en 3 telkens één veld.

In welke situaties kan een speler bewegingspunten laten vallen ?

Een goederenwagen bevindt zich bijvoorbeeld één veld voor een stad. De speler beschikt alleen nog maar over bewegingskaarten met meer als 1 punt. In deze situatie is de speler niet verplicht om een wagen te kiezen die alle punten kan benutten.

Bewegingspunten vervallen ook als een beweging op een veld eindigt waarop zich al een wagen bevindt. De beweging van de wagen eindigt dan één veld daarvoor en de rest van de punten vervalt.

Mag een speler een wagen bewegen die onbeladen is of die enkel goederen van medespelers heeft geladen ?

Ja. Soms kan het een voordeel zijn om de wagen in de richting van een stad te zetten waarin uw goederen al op een volgende transportmogelijkheid wachten.

Actiefase 4 : Prijzen veranderen en pakhuisverkoop

Met wat moeten de spelers rekening houden bij het instellen van de prijslijst ?

Hoe hoger de prijs van een goederensoort is, hoe groter de kans is dat de prijs boven de grens van 1.000 gulden stijgt zodat de prijs daarna terugvalt op de laagste prijs van de prijslijst.

De speler moet er dus mee rekening houden dat als hij een product van 800 gulden met de beide wijzers van de prijslijst verhoogt tot 1.000 gulden de kans groot is dat een medespeler de prijs ook verhoogt zodat het product terugvalt tot de laagste prijs.

Anderzijds moet men bij het instellen van de prijslijst ook rekening houden met het feit dat men in de volgende ronde eventueel zeer gunstig goederen kan inkopen. De beide prijzen (inkoopprijs en verkoopprijs) worden tegelijkertijd verhoogd of verlaagd.

Voorbeeld

De prijslijst toont de volgende verkoopprijzen :

- linnen : 600 gulden ;
- voedingsmiddelen : 700 gulden ;
- wijn : 800 gulden ;
- ijzer : 800 gulden ;
- zijde : 900 gulden ;
- zout : 1.000 gulden.

De spelers hebben hun prijslijst op de volgende manier ingesteld :

- Marc (de startspeler) : ijzer en zijde ;
- Anne : ijzer en ijzer ;
- Carl : wijn en wapenschild ;
- Herman : wapenschild en wapenschild.

Anne wou ijzer op de hoogste prijs zetten maar had geen rekening gehouden met het mogelijke venijnige plan van Marc. Zij bereikt nu compleet het tegendeel van wat zij beoogde. De prijs van het ijzer stijgt eerst tot 1.000 gulden maar valt dan terug op 600 gulden.

Carl is enkel geïnteresseerd in een prijsverandering van wijn. De wijn brengt nu 900 gulden op als hij wordt verkocht. Herman moeit zich niet met de prijzen en hij verandert dus niets.

Actiefase 5 : Wagenladingen verkopen

Hoe wordt de verkoopprijs en de bonus voor de goederen van een speler berekend ?

De verkoopprijs van een product kan worden afgelezen van de prijslijst op het speelbord. Als er bijvoorbeeld 3 goederen ijzer (zwart) zijn aangekomen in de stad en de zwarte goederensteen staat in de prijslijst op het hoogste niveau (op 1.000 gulden), dan ontvangt men voor elk product ijzer 1.000 gulden. In ons voorbeeld is dit dus 3.000 gulden.

Nemen we aan dat het ijzer in Parijs wordt geleverd. Op de bonustabel van Parijs staat de markeringssteen op het veld 400. Aangezien op de marktplaats van Parijs geen ijzer wordt afgebeeld, ontvangt de speler die het ijzer verkoopt in Parijs een extra bonus.

Dit betekent dus dat elk stuk ijzer een bonus oplevert bij de verkoopprijs van 400 gulden. In totaal ontvangt in ons voorbeeld de verkoper $3 \times 1.000 + 3 \times 400 = 4.200$ gulden.

Voorbeeld

Een goederenwagen heeft de marktplaats van Brugge bereikt en heeft onder andere wijn op de wagen. Wijn staat volgens de prijslijst op een verkoopprijs van 900 gulden. De bonustabel in de stad Brugge staat op 300 gulden. Dit betekent dat elk vat wijn een verkoopprijs oplevert van 1.200 gulden.

Wat gebeurt er als er in een ronde geen enkele goederenwagen in een stad aankomt ?

Niets speciaals. Dan vindt er in deze actiefase geen enkele actie plaats.

Actiefase 6 : De sociale status en de sociale promotie

Hoeveel moet ik betalen aan belasting ?

Dat kan onmiddellijk van de tabel 'sociale status' worden afgelezen. De spelers kijken op welk niveau hun wapenschilden zich bevinden en lezen aan de linkerkant van de tabel de waarde af van de belastingen die zij moeten betalen aan de bank.

Hoe hoger een speler opklimt op de maatschappelijke ladder, hoe meer belasting hij moet betalen.

Hoever valt men op de maatschappelijke ladder terug als men de belasting niet kan betalen ?

Een speler valt terug op het niveau van de sociale status waarvan hij de belasting volledig kan betalen.

Voorbeeld

Een speler wiens wapenschild op het niveau van de 'Patrizier' ligt, moet 1.000 gulden belasting betalen. Hij heeft echter maar 700 gulden in zijn geldzak.

Hij zakt in zijn sociale status naar 'Gildemeister', zijn wapenschild wordt op de maatschappelijke ladder op die positie gezet en hij betaalt 600 gulden belasting aan de bank.

1600	Ratsherr
1300	Oldermann
1000	Patrizier
800	Amtmann
600	Gildemeister
400	Großhändler
200	Gildemitglied
100	Kaufmann
0	Krämer

Kan een speler meerdere kredieten opnemen ?

Ja. Bij het afdalen van de maatschappelijke ladder, ongeacht hoeveel niveaus, mag de speler telkens één krediet opnemen. Krijgt deze speler in een andere ronde opnieuw te maken met deze tegenspoed dan kan hij opnieuw een krediet opnemen. Het speelt daarbij geen rol of de speler het vorige krediet al heeft terugbetaald of niet.

Tip

Een speler die een krediet heeft opgenomen, doet er goed aan om dit zo snel mogelijk aan de bank terug te betalen. Enkel als de kredieten zijn terugbetaald, kan de speler zijn sociale status verhogen en opklimmen op de maatschappelijke ladder.

Waar verneem ik de grootte van de opklimkosten ?

Op de tabel voor de aankomst van de wagens kan niet alleen worden afgelezen hoeveel wagens er al zijn aangekomen, maar ook de grootte van de opklimkosten.

Hoe meer wagens er zijn aangekomen, hoe duurder het opklimmen op de maatschappelijke ladder is.

De kosten van het opklimmen zijn onafhankelijk van het niveau van waarop men opklimt.

Aandacht

De opklimkosten per niveau bedragen ook bij 9 of 10 wagnaankomsten niet meer als 3.000 gulden.

Voorbeeld

Tot hiertoe hebben 3 wagens een stad bereikt.

De markeringssteen voor de aankomst van de wagens staat dus op veld 3.

De actuele kosten voor het stijgen van 1 niveau op de sociale status bedragen derhalve 1.000 gulden. De kosten voor het stijgen van 2 niveaus bedragen het dubbele, dus 2.000 gulden.

8	3000	einde bij 4 spelers
7	2500	einde bij 3 spelers
6	2000	einde bij 2 spelers
5	1500	
4	1200	
3	1000	
2	900	
1	800	
Start	700	

Einde van het spel

Kan het gebeuren dat er meer dan 8 wagnaankomsten zijn ?

Ja. Als de achtste wagen is aangekomen (in een spel met 4 spelers) dan wordt de lopende ronde nog tot het einde gespeeld. Zo kan het dus gebeuren dat nog wagens een stad bereiken en worden afgerekend.

Hetzelfde geldt uiteraard ook in een spel met twee en met drie spelers.

De invloedkaarten

Telkens als een goederenwagen en een koerier elkaar op een veld ontmoeten, zoekt de speler die deze ontmoeting heeft bewerkstelligd zich een invloedkaart uit. Elke kaart verdwijnt uit het spel nadat ze werd gebruikt.

Er zijn 5 verschillende invloedkaarten, elke kaart komt driemaal voor.



Asbreuk

De geblokkeerde wagen kan in een stad of op een vrij veld staan.

In één ronde kunnen meerdere wagens worden geblokkeerd, ook door dezelfde speler.

Alleen de vrije wagens moeten dan worden verzet. Als dit niet mogelijk is, moet er toch een bewegingskaartje worden omgedraaid.



Kosteloze bijlading

De speler met deze invloedkaart moet voor de bijlading niets aan de laadmeester betalen. Als de laadmeester nog geen goederen heeft opgeladen dan kan de speler vrij kiezen welke goederen hij op de wagen laadt en de laadmeester kan dit niet verhinderen.

Deze invloedkaart vervangt de gewone lading. Een speler mag nooit meer dan twee goederen inladen. Deze kaart geeft enkel recht op een gratis transport.



Extra verkoop

De speler met deze invloedkaart mag een willekeurig product uit zijn pakhuis terug in de voorraad leggen en hij ontvangt 800 gulden van de bank.



Sociale promotie

Deze invloedkaart is natuurlijk enkel interessant als de kosten om een niveau te stijgen op de maatschappelijke ladder hoger zijn geworden dan 1200 gulden.

Deze kaart kan alleen worden gebruikt om één niveau te stijgen in deze ronde. Als de speler twee niveaus wil stijgen in deze ronde dan moet de speler voor de tweede stijging de normale prijs betalen.



Bonusverkoop

Deze invloedkaart wordt gespeeld op een bepaalde goederenwagen die net in een stad is aangekomen.

Als de speler goederen heeft geladen op de wagen waarvoor normaal gezien geen bonus wordt gegeven omdat deze goederensoort is afgebeeld op de marktplaats van deze stad, ontvangt hij toch dankzij deze kaart de bonus.

Spelvarianten

De afsprakenvariant

Als u graag pingelt en onderhandelt en u daarvoor ook een langere spelduur wil aanvaarden, trekt u alle registers maar open om de medespeler die aan de beurt is op alle mogelijke manieren trachten te beïnvloeden.

Daarbij gelden de volgende regels :

- ⇒ Alle afspraken zijn toegelaten, zolang ze niet ingaan tegen de spelregels.
- ⇒ De afspraken moeten openbaar, dus voor alle spelers hoorbaar, zijn.
- ⇒ Alle afspraken moeten worden nagekomen.
- ⇒ In de onderhandelingsfase tussen twee spelers mogen de andere spelers zich moeien.

Voorbeelden

- Ik zet wagen nummer 2 in de stad als u eerst de wagen de juiste splitsing laat nemen.
- Ik bied niet mee in de veiling voor de tweede wagen als u als laadmeester toelaat dat mijn goederen kosteloos worden ingeladen.
- Ik beloof u om de laatste wijnvaten niet in te kopen als u (de volgende speler die aan de beurt is) mij daarvoor 500 gulden betaalt.
- Ik verkoop u mijn invloedkaart 'Bonusverkoop' voor 500 gulden.
- U betaalt mij 600 gulden of ik verander de prijs van het zout met mijn invloedkaart 'Groot Handelskantoor' van 1.000 naar 600 gulden zodat u voor uw 3 zoutvaten 1.200 gulden minder zult incasseren.
- Ik betaal u 600 gulden als u de invloedkaart 'Asbreuk' niet op wagen één legt.
- Als u met uw invloedkaart 'Koerier' de koerier op dit veld zet, betaal ik u 500 gulden.
- ...

Variabele startopstelling

U beslist zelf in welke drie steden de wagens vertrekken. De gekozen steden mogen dus ook naast elkaar liggen.

De ontmijnde variant

Als u en uw medespelers de concurrentie schuwen :

- ⇒ verwijder de drie invloedkaarten 'Asbreuk' uit het spel ;
- ⇒ leg de laadprijs die de laadmeester kan vragen vast :
200 gulden voor één product en 400 gulden voor twee producten.

DIE HÄNDLER

Het handelsspel uit de Middeleeuwen Wolfgang Kramer en Richard Ulrich



1

Elke speler mag tot en met 3 goederen inkopen.

De laadplatforms van de wagens worden
geveild en vervolgens beladen.



2



3

Elke speler zet bewegingspunten in om de wagens
naar de volgende stad te loodsen.

Alle spelers stellen in het geheim
de prijswijzigingen voor de zes goederen
op de prijsschijf in en leggen hiermee
de nieuwe prijzen vast.



4



5

In de volgende stad waar de goederenwagen
arriveert, worden alle goederen voor de actuele
waarde verkocht.

De winsten kunnen worden besteed om niveau
per niveau op de maatschappelijke ladder op te
klimmen en de sociale status te verbeteren.



6

De speler die aan het einde van het spel de beste positie bekleedt, wint het spel.