

DIE SEIDENSTRAßE

Doel van het spel

De speler die op het einde van de reis het meeste zilver heeft verzameld en het verst staat op de zilverschaal, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord bestaande uit 80 velden (elk veld telt voor 100 mijl)
- ⇒ 7 speelfiguren in verschillende kleuren
- ⇒ 18 speelstenen : 14 in de kleuren van de speelfiguren + 4 zwarte markeringsstenen
- ⇒ 48 bewegingskaarten
- ⇒ 7 bazaarkaarten

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het speelbord wordt klaargelegd. De bazaarkaarten worden opzij gelegd en de bewegingskaarten worden geschud. Elke speler ontvangt 3 bewegingskaarten, de resterende kaarten worden als verdeckte stapel naast het speelbord gelegd.
- ⇒ Op het eerste veld van de bazaar (tabel links boven op het speelbord) wordt een zwarte markeringssteen gelegd. Een andere markeringssteen wordt op de mijlsteen naast het eerste oranje veld (de eerste handelsstad) van de reisroute gelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt één bazaarkaat die hij zichtbaar voor zich op tafel legt, één speelfiguur en de daarbijhorende speelstenen. Eén speelsteen komt naast het veld '10' van de zilverschaal (de schaal die rond het speelbord gaat). Op deze manier bedraagt het reisbudget voor elke speler bij het begin van het spel 10 ons zilver. De andere speelsteen hij zichtbaar voor de andere spelers op tafel zodat de spelers goed weten welke speler met welke kleur speelt. De resterende bazaarkaarten worden onder de bewegingskaarten gemengd.
- ⇒ De speler die aan de noord-zijde van het speelbord zit, begint het spel. Deze speler en zijn linker buur zetten bovendien elk één van de resterende zwarte markeringsstenen op het veld van hun kleur in de windroos.
- ⇒ De speelfiguren worden - beginnend met de startspeler - om beurten op de startvelden (A, B of C naar keuze) gezet.

Spelverloop

- ⇒ De reis verloopt in uurwijzerzin. De speler die aan de beurt is, moet één van zijn kaarten gebruiken. Op basis van deze kaart kan de speler beslissen om één van de volgende 3 acties uit te voeren : de eigen koopman bewegen, de beweging overdragen op een andere koopman naar keuze of een bazaar aankondigen.
- ⇒ **De eigen koopman bewegen :**
De speler legt één van zijn drie handkaarten zichtbaar voor zich op tafel, leest ze voor en volgt de daarop vermelde aanwijzingen op. Na de beurt blijft deze kaart voor hem liggen. Maar : Als een speler reeds 3 kaarten voor zich heeft liggen, mag hij zijn eigen koopman niet meer bewegen. Hij is verplicht om of de beweging over te dragen of een bazaar aan te kondigen. Na het uitspelen van een kaart, wordt een nieuwe handkaart genomen van de stapel bewegingskaarten. Eventueel wordt een nieuwe stapel gevormd op basis van de reeds afgelegde bewegingskaarten. Als de nieuw genomen kaart een bazaarkaat is, wordt deze onmiddellijk opzij gelegd en wordt de markeringssteen op de bazaar-aanduiding naar het eerstvolgende cijfer verzet zonder dat er een bazaar wordt aangekondigd. Doordat de speler opnieuw 3 handkaarten heeft, speelt hij nogmaals.
- ⇒ **De beweging overdragen op een vreemde koopman :**
Kaarten die een speler voor zich op tafel heeft liggen, mogen overgedragen worden op andere kooplui. Meerbepaald : op één van de beide spelers op wiens kleur er in de windroos een markeringssteen ligt. De speler die de kaart uitspeelt, bepaalt zelf welke speler de bewegingskaart krijgt. Als één van de beide kleuren op de windroos de eigen kleur is, mag de speler de bewegingskaart uitsluitend aan de andere speler geven. De aanwijzing die vermeld staat op de kaart, geldt alleen voor deze speler. Hij leest de kaart voor en bepaalt welke actie hij van de kaart wil gebruiken. Bovendien zet hij de zwarte markeringssteen op zijn kleur in de windroos op het in uurwijzerzin eerstvolgende vrij veld en duidt op deze manier een andere speler aan. Velden waarvan er geen speelfiguur in het spel is, worden gewoon oversprongen. Vervolgens legt de speler deze kaart op de aflegstapel. Als een speler een bewegingskaart uitspeelt, moet hij de aanwijzing daarop volgen. Er zijn echter uitzonderingen waarbij de basisregels aangepast worden :
* 10-velden-regel : Het is mogelijk dat een koopman op basis van een bewegingskaart meer dan 10 velden vooruit bewogen zou moeten worden. Dit is echter te veel. Daarom is het aantal velden dat een speler maximaal mag bewegen vastgezet op 10, zelfs als hiermee de aanwijzingen van de bewegingskaart niet volledig opgevolgd worden. Zou een bewegingskaart een achterwaartse beweging van meer dan 10 velden veroorzaken, dan mag deze bewegingskaart niet uitgespeeld worden.

- * uitvoerbaarheids-regel : In principe mogen uitsluitend kaarten uitgespeeld worden die voor één beweging zorgen. Soms kan het echter gebeuren dat er op basis van de bewegingskaart geen enkele koopman bewogen kan worden. Deze kaart mag niet uitgespeeld worden zolang de spelsituatie niet veranderd is. Als een kaart meerdere mogelijke acties biedt, mogen alleen uitvoerbare alternatieven gekozen worden. Ook hierop is weer een uitzondering mogelijk : Als een speler noch zichzelf, noch een andere koopman kan bewegen, dan mag hij een niet-uitvoerbare bewegingskaart voor zich afleggen of één van de voor hem zichtbaar liggende kaarten afgeven. Belangrijk hierbij is wel dat er ook hier nooit meer dan 3 kaarten voor een speler mogen liggen.
- * karavaan-regel : De beweging over de zijderoute verloopt aangenamer en veiliger als kooplui bij elkaar aansluiten tot een karavaan. Bij enkele kaarten heeft een speler op deze manier de keuze om alleen, met twee of met drie kooplui te reizen. De voorwaarde om samen te mogen bewegen is dat of de kooplui een samenhangende groep vormen : of ze staan op hetzelfde veld, of ze staan op aan elkaar grenzende velden. Bovendien moet de speelfiguur van de speler die de kaart uitspeelt aanwezig zijn in deze karavaan. Welke aanwijzing voor welke karavaan-grootte geldt, wordt door Romeinse cijfers op de kaart aangeduid.
- * Beslisser-regel : Als er op een bewegingskaart sprake is van 'de laatste' of 'de eerste' en er zijn per positie meerdere spelers die hiervoor in aanmerking komen, dan bepaalt de speler die de kaart uitspeelt, voor wie deze opdracht geldt.

⇒ **Een bazaar aankondigen** :

Vanaf de tweede ronde kan elke speler door het uitspelen van een bazaarkaart een bazaar aankondigen. Dit moet grondig gepland worden want elke speler mag tijdens het spel slechts één maal een bazaar-kaart uitspelen. Het is trouwens zelfs mogelijk dat door de bazaar-kaarten die tevoorschijn komen uit de bewegingskaarten-stapel één of meerdere bazaars overgeslagen worden en dat een speler niet eens de kans krijgt om een bazaar aan te kondigen. Tijdens een bazaar profiteren alleen de eerste drie spelers die vooraan staan. De hoeveelheid zilver die er verdiend kan worden, staat afgebeeld op de bazaar-kaart. De Romeinse cijfers geven de positie van de kooplui weer. Hoe later in het spel een bazaar aangekondigd wordt, hoe groter de hoeveelheid zilver die verdiend kan worden. De spelers die winst maken, zetten hun speelsteen op de zilverschaal overeenkomstig verder nl. 1 veld per ons. Bovendien beweegt de speler die bazaar aangekondigd heeft zijn koopman vooruit. De afstand die een speler mag afleggen, staat afgebeeld op de bazaar-kaart. Globaal geldt : hoe meer bazaars er reeds aangekondigd zijn, hoe meer zilver er verdiend kan worden, maar hoe minder mijlen er vooruit bewogen mag worden. Het is zelfs mogelijk dat een speler (vanaf de vijfde bazaar) zelfs een omweg moet maken en zijn koopman terug achteruit bewogen wordt. Als meerdere spelers op dezelfde plaats staan, worden de te verdelen onzen zilver samengeteld en gedeeld door het aantal spelers. Oneven opbrengsten worden naar boven afgerond. De speler die een bazaar heeft aangekondigd, geeft zijn bazaarkaart af en zet de markeringssteen op de bazaar-aanduider een veld vooruit.

- ⇒ **Handelssteden** : Zodra een speler een handelsstad (oranje veld) bereikt of overschrijdt, doet goede zaken. Afhankelijk van de stad krijgt de eerste speler 10, 12, 14 of zelfs 20 onzen zilver. De opbrengsten voor de andere speler staat afgebeeld naast de zijderoute. Vervolgens wordt de mijlsteen één veld verder gezet richting Venetië. Op deze manier kan een handelsstad naast de zijderoute geen twee maal zilver opleveren.

Einde van het spel

- ⇒ Zodra een speler Venetië bereikt, is de reis ten einde. Maar om te winnen volstaat het niet om als eerste daarin te slagen. De speler die het meeste zilver heeft, wint het spel.
- ⇒ De eerste koopman ontvangt 20 onzen zilver, de andere spelers ontvangen zilver overeenkomstig de strepen aan de zijkant.
- ⇒ Bovendien dienen de spelers die nog kaarten voor zich hebben liggen, een gedeelte van hun zilverbopbrengst af te staan : 1 kaart kost 1 ons, 2 kaarten kost 3 onzen en 3 kaarten kost 6 onzen. De spelers bewegen hun speelfiguur overeenkomstig achteruit op de zilverschaal. De speler die het verste staat op de zilverschaal, wint het spel.

DIE SEIDENSTRABE		
Schmidt Spiele	Kommerell, Hartmut	1998
2 - 7 spelers	vanaf 10 jaar	min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1998

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, ☎ 03/239.25.25