

KHAN 汗可

Spelauteur: Christwart Conrad

Tactisch legspel met een beetje geluk voor twee tot vier spelers

ACHTERGROND:

1244 - Het Mongoolse rijk strekt zich uit van Oost Europa via Azië naar de Grote Oceaan. Het was (en is) het grootste aaneengesloten rijk in de geschiedenis. De Grote Khan regeert vanuit de hoofdstad Karakorum. Hij stuurt zijn beste generaals op pad om meer gebieden te veroveren voor de *leider van de Mongolen*. De strategie van de Mongolen is om elke generaal een grote mate van vrijheid te geven in de wijze hoe hij nieuwe gebieden verovert, zolang de generaal de hogere doelen maar in acht houdt. De Mongoolse legers zijn erg mobiel. Vijanden worden geterroriseerd doordat de Mongolen vanuit het niets overal kunnen verschijnen. Om ervoor te zorgen dat vijandelijke leiders hun macht niet heroveren, worden vijandelijke leiders door de Mongolen opgejaagd, waar ze ook gaan en staan.

Het is jouw taak om de acht verschillende heersers te verdrijven uit de gebieden die je wilt veroveren en om zoveel mogelijk waardevol land te veroveren. De generaal die zijn taak het beste vervult, wordt verkozen tot de nieuwe Grote Khan.

DOEL:

Elke speler valt gebieden binnen door yurts te plaatsen op het bord. Een speler kan dan twee of meer aangrenzende gebieden veroveren door één van de verschillende veroveringstegels over de yurts te leggen (het hoeven niet allemaal yurts van hemzelf te zijn). Veroveringstegels leveren een speler overwinningspunten op: hoe groter de tegel, hoe meer overwinningspunten. Aan het einde van het spel krijgt de speler met het grootste aaneengesloten gebied extra overwinningspunten. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

INHOUD:

Een bord met een landschap dat bestaat uit 132 vakjes verdeeld over zes regio's (iedere regio heeft een ander landschap). De vakjes zijn gescheiden door een rivier, die bestaat uit 22 blauwe rivierdelen, waarover bruggen kunnen worden gebouwd. De meeste vakjes aan de rand van het bord grenzen aan het "buitengebied". Er zijn hoven voor de heersers (acht gekleurde vakjes met hun afbeelding). In elk van deze hoven is ruimte voor vijf neutrale yurts. Aan de onderkant van het bord is ook ruimte voor neutrale yurts.



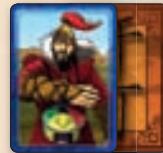
72 kaarten

(9 kaarten van elk van de 8 heersers)



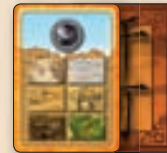
6 speciale kaarten

Hoge moraal
Voer een derde actie uit



4 speciale kaarten

Bescherming van Grote Khan Bescherm je eigen yurts



4 speciale kaarten

Steun van de goden Bescherm neutrale yurts



4 speciale kaarten

Reserveer tegel Reserveer een tegel



8 heersers in 8 verschillende kleuren

(Ze staan los van de spelerskleuren)



60 zwarte yurts

(Alle yurts zijn onbeperkt aanwezig)



160 yurts

(40 voor elke speler)

38 vormen met overwinningspunten

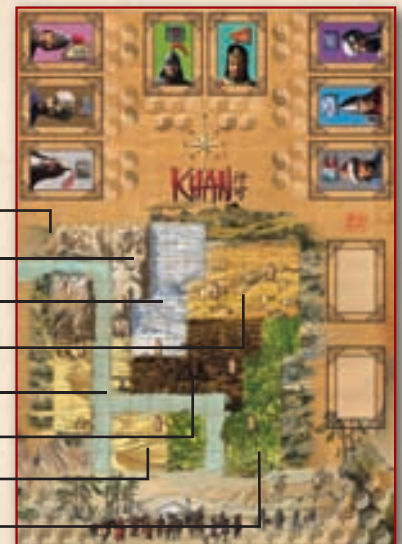


29 veroveringstegels

(4 met 2 vakjes, 2x4 met 3 vakjes, 5 met 4 vakjes, 12 met 5 vakjes)

9 bruggen

(5 met 3 vakjes, 2x2 met vier vakjes)



Buitengebied

Bergen (22 vakjes)

Ijs (20 vakjes)

Toendra (22 vakjes)

Rivier (22 vakjes)

Rotsige woestijn (21 vakjes)

Zandwoestijn (22 vakjes)

Tropisch bos (25 vakjes)

Spelbord

VOORBEREIDING:

- 1 Leg het spelbord op de tafel.
- 2 Leg 40 neutrale yurts neer bij de hoven van de heersers: 5 zwarte yurts per hof. Leg de overgebleven neutrale yurts aan de onderkant van het spelbord neer.
- 3 Sorteert de bruggen en de veroveringstegels zodanig dat ze allemaal duidelijk zichtbaar zijn naast het bord.
- 4 Elke speler krijgt de yurts van zijn kleur, samen met een aantal speciale kaarten:

Type speciale kaart	aantal spelers	2	3	4
Hoge moraal Voer een derde actie uit		2	2	1
Bescherming van Grote Khan Bescherm je yurts		2	1	1
Steun van de goden Bescherm neutrale yurts		2	1	1
Reserveer tegel Reserveer een tegel		2	1	1



- 5 De spelers leggen hun speciale kaarten open voor zich neer.
- 6 Plaats de heersers op de aangegeven vakjes (Nadat je het spel een eerste keer hebt gespeeld, kun je de heersers naar believen neerzetten. Wel is het aan te raden om ze goed over het bord te verspreiden).
- 7 Bepaal wie startspeler wordt.
- 8 In één of meer rondes plaatsen spelers om de beurt een yurt in een vakje in een regio waar de speler nog geen yurt heeft.

Aantal spelers	2	3	4
Aantal plaatsingsrondes	3	2	1

- 9 Schud de kaarten. Iedere speler krijgt vier kaarten op hand, die hij niet aan de andere spelers laat zien. Leg de overgebleven kaarten dicht neer als trekstapel onderaan het spelbord. Gebruikte kaarten worden open in het veld boven deze stapel neergelegd als aflegstapel. Als de trekstapel leeg is, wordt de aflegstapel geschud en dicht neergelegd als nieuwe trekstapel.



OVERZICHT

BEURTEN VERLOPEN MET DE KLOK MEE:

Een beurt bestaat uit het doorvoeren van vijf stappen door de speler die aan de beurt is. De stappen worden in de aangegeven volgorde uitgevoerd.

- 1 Verdrijf een heerser en plaats een neutrale yurt
- 2 Voer twee acties uit
(passen op één of twee acties is niet toegestaan)
OFWEL twee aparte acties in een beurt
dit mogen twee dezelfde acties of twee verschillende acties zijn
 - A Invallen (een yurt plaatsen volgens een kaart)
 - B Een heerser verdrijven
 - C Veroveren (een tegel plaatsen)
 OFWEL een gecombineerde dubbele actie
 - D1 Op een willekeurige plek invallen (een yurt plaatsen) EN
 - D2 Kaarten verwijderen
- 3 Een speciale kaart in de doos leggen (indien van toepassing)
- 4 Een speciale kaart gebruiken (optioneel)
- 5 Handkaarten aanvullen

Voorbeeld: Een grijze (Seljuk) kaart wordt opgedraaid. Als "noord" op de kaart wordt aangegeven, wordt de Seljuk heerser een vakje verplaatst naar het noorden.

Als de richting "zuidwest" of "west" zou zijn, dan zou de Seljuk heerser niet verdreven kunnen worden in de aangegeven richting omdat de eerste drie vakjes bezet zijn met een veroveringstegel, een neutrale yurt en de rivier (zuidwest) en een brug (west). Omdat de aangegeven richting is geblokkeerd, probeert de heerser in een andere richting te bewegen, met de klok mee. In dit geval beweegt hij 1 vakje in noordwestelijke richting.

De lichtblauwe Russische heerser heeft maar 5 mogelijke bestemmingen: dit is omdat hij naast de rand van de kaart staat.

SPELVERLOOP:

1. Een heerser verdrijven en een neutrale yurt plaatsen



Draai de bovenste kaart van de trekstapel om en leg hem open op de aflegstapel. De opgedraaide kaart geeft aan welke heerser verdreven wordt in welke richting.

De heerser wordt verplaatst naar het eerste lege landvakje in de aangegeven richting. Hij mag echter maximaal drie vakjes bewegen. Een leeg vakje is een vakje zonder yurt, heerser, brug of veroveringstegel erop. De rivier telt mee bij het bepalen van de afstand maar de heerser mag niet landen op de rivier. Als er geen lege vakjes in de aangegeven richting zijn binnen een afstand van drie vakjes of als de heerser tegen de rand aan beweegt, wordt hij verplaatst in de



volgende richting met de klok mee (bijvoorbeeld: hij beweegt zuid in plaats van zuidoost, of noord in plaats van noordwest). Een neutrale, zwarte yurt wordt geplaatst op het vakje waar de heerser vandaan kwam. Deze yurt moet worden gepakt uit het hof van de verplaatste heerser.

Als een heerser verplaatst zou moeten worden terwijl er nog maar één yurt in zijn hof is, wordt de heerser niet verplaatst maar verwisseld met zijn laatste yurt. Zet de heerser in het hof. Op dezelfde wijze wordt een heerser verwisseld met een yurt als hij verplaatst moet worden, maar er in alle acht richtingen geen vrij vakje is maximaal drie vakjes van de heerser vandaan. Als er dan nog zwarte yurts zijn in het hof van deze heerser, worden deze yurts verplaatst naar de algemene voorraad onderaan het spelbord.

Als later in het spel een kaart wordt getrokken van een heerser die niet meer in het spel is, wordt deze kaart afgelegd. Er wordt een nieuwe kaart getrokken totdat een heerser kan worden verplaatst of verwijderd. Zodra de vijfde heerser wordt verwijderd, gaat de eindfase in.

2A. Invallen: plaats één van je yurts zoals aangegeven op de kaart



Een speler speelt een kaart en plaatst één van zijn yurts op een leeg vakje van het terrein dat op zijn gespeelde kaart staat aangegeven. Als een speler een kaart speelt met één van de zes landschappen (bergen, ijs, toendra, zandwoestijn, rotsige woestijn, tropisch regenwoud), plaatst hij één van zijn yurts in een leeg vakje in de regio die hij heeft gespeeld. Een joker (met een Khan symbool) zorgt ervoor dat hij zijn yurt in een willekeurig leeg landvakje mag neerzetten. Als er op de kaart een rivier staat, dan plaatst hij een yurt in een leeg vakje naast de rivier. Als er op de kaart "buitengebied" staat, dan plaatst hij een yurt in een leeg vakje naast het buitengebied.

Let op: De meeste vakjes langs de rand grenzen aan het buitengebied, behalve vier vakjes met bergen, drie vakjes met zandwoestijn en vier vakjes met bos.

Yurts mogen alleen worden geplaatst op land, dus niet in de rivier of in het buitengebied.

2B. Een heerser verdrijven

De speler zegt welke heerser hij gaat verdrijven. Hij draait de bovenste kaart van de trekstapel open. De kleur van de heerser wordt genegeerd. De heerser beweegt in de richting van de windroos op de kaart, zoals beschreven bij sectie 1 (een heerser verdrijven). Een neutrale zwarte yurt van de algemene voorraad (onderaan het spelbord) wordt neergezet op de plaats waar de heerser vandaan kwam.

2C. Veroveren

De speler pakt een veroveringstegel of een brug van de voorraad naast het spelbord (als de gewenste vorm er niet meer ligt, dan heeft hij pech). De speler moet een relatieve meerderheid van eigen yurts in het gebied hebben - neutrale yurts worden genegeerd. Met andere woorden, de speler moet minstens één van zijn yurts bedekken en geen enkele speler mag in het betreffende gebied meer yurts hebben dan hij.

- 1 Als de speler de enige speler is die de relatieve meerderheid heeft in het gebied (negeer neutrale yurts), dan plaatst hij één van zijn yurts op de veroveringstegel of brug.
- 2 Als meerdere spelers de relatieve meerderheid hebben in het gebied (negeer neutrale yurts), dan plaatst elke speler met de relatieve meerderheid één van zijn yurts op de veroveringstegel of brug.

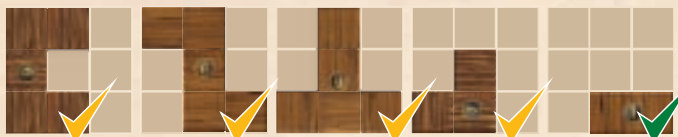
Het is toegestaan om de vorm om te draaien om zijn spiegelbeeld te gebruiken. Yurts zijn onbepaald aanwezig. Ze worden onder de tegel vandaan gehaald zodra deze is gelegd.

Let op: Het is toegestaan om een tegel neer te leggen over meerdere regio's heen.

Plaatsen van veroveringstegels: Onder alle vakjes van de veroveringstegel moeten yurts liggen.

Plaatsen van een brug: Met een brug worden gebieden aan beide zijden van de rivier veroverd. Bruggen moeten worden gelegd over de rivier en aan beide oevers moet minstens één yurt liggen. (Omdat invallen niet mogelijk is op een rivier is er één yurt minder dan de grootte van de brug nodig om de brug neer te kunnen leggen. In het uitzonderlijke geval dat een L-vormige brug wordt neergelegd in een gebogen deel van de rivier, zijn er zelfs twee yurts minder dan de grootte van de brug nodig om de brug te kunnen neerleggen). Bruggen mogen tegen elkaar aanliggen.

Voorbeeld:
Veroveringstegels
neerleggen



Voorbeeld 1: Geel mag alle aangegeven vormen neerleggen, behalve de vorm met grootte twee. Hij heeft geen meerderheid nodig ten opzichte van **neutraal!** Groen mag de vorm met grootte twee neerleggen om zijn yurt en de neutrale yurt te bedekken. Niemand mag de vorm met grootte twee neerleggen over de twee **neutrale** yurts, want niemand heeft daar een relatieve meerderheid.



Voorbeeld 2: Alleen **rood** kan een veroveringstegel ① neerleggen, alleen **geel** veroveringstegel ②, alleen **blauw** veroveringstegel ③. Veroveringstegel ④ kan neergelegd worden door zowel **rood** als **geel**. Heersers kunnen niet worden bedekt!

2D. Invasie naar keuze (plaats één van je yurts en leg kaarten af)

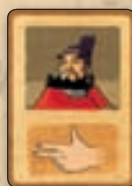
De speler plaatst één van zijn yurts op een leeg vakje naar keuze en legt naar keuze 0 tot 4 kaarten af. Dit is een dubbele actie, hij telt dus voor beide acties in zijn beurt!

3. Leg speciale kaart in de doos

Als de speler een speciale kaart voor zich heeft met een yurt erop (van zijn vorige beurt), dan legt hij de speciale kaart in de doos en neemt hij zijn yurt terug.

4. Gebruik een speciale kaart (optioneel)

De speler heeft nu de mogelijkheid om één van zijn speciale kaarten te spelen.



Hoge moraal: Derde actie. Door de kaart Hoge moraal te gebruiken, mag de speler onmiddellijk nog een actie uitvoeren.

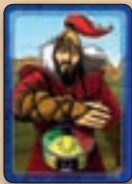
Voorbeeld 1: AAC: Twee keer invallen met een yurt volgens een kaart en dan veroveren.

Voorbeeld 2: ACC: Invallen met een yurt volgens de kaart en dan twee maal veroveren.

Voorbeeld 3: DC: Met een yurt op een plaats naar keuze invallen, kaarten afleggen en dan veroveren.

Voorbeeld 4: BBC: Een heerser verdrijven, nog een heerser verdrijven (mag dezelfde heerser zijn), veroveren.

Na gebruik legt de speler de speciale kaart terug in de doos.

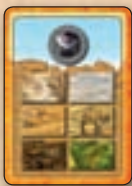


Bescherming van Grote Khan: Bescherm je eigen yurts

Een speler mag deze kaart alleen uitspelen als geen van de andere spelers op hetzelfde moment de kaart *Bescherming van Grote Khan* heeft uitgespeeld. Bovendien geldt: als het spel met twee spelers wordt gespeeld, dan mag een speler deze kaart niet twee keer achterelkaar spelen.

De speler legt één van zijn yurts op de kaart. Zolang deze kaart in gebruik is (op de kaart ligt een yurt) mag geen van de andere spelers een vorm neerleggen zodanig dat een yurt van de beschermde speler wordt bedekt. Als een andere speler een vorm wil neerleggen in een gebied waar hij samen met de beschermde speler een relatieve meerderheid heeft (samen veroveren), dan is dit alleen toegestaan als de beschermde speler akkoord gaat. Als de beschermde speler weigert, mag de andere speler zijn veroveringsactie niet uitvoeren.

Onthoud: Als één van de spelers een kaart met *Bescherming van Grote Khan* heeft uitgespeeld, mag geen enkele andere speler een *Bescherming van Grote Khan* uitspelen.



Steun van de goden: Bescherm de neutrale yurts

Twee of drie spelers: Een speler mag alleen een kaart met *Steun van de goden* uitspelen als geen enkele andere speler deze kaart heeft uitgespeeld. Bovendien geldt: als het spel met twee spelers wordt gespeeld, dan mag een speler deze kaart niet twee keer achterelkaar spelen. De speler plaatst één van zijn yurts op het symbool van de neutrale yurt op zijn kaart.

Zolang de kaart *Steun van de goden* in het spel is, mag geen van de andere spelers een gebied veroveren waarin neutrale yurts liggen. "Samen veroveren" in gebieden waarin wel neutrale yurts liggen, is alleen mogelijk als de speler die de neutrale yurts beschermt, hiermee akkoord gaat.

Onthoud: Als één van de spelers een kaart met *Steun van de goden* heeft uitgespeeld, mag geen enkele andere speler een *Steun van de goden* uitspelen.

Vier spelers: De speler plaatst één van zijn yurts op de kaart op het vakje van de regio waarvoor hij de bescherming van de goden wil laten gelden. Dit mag niet een regio zijn die al door een andere speler is gekozen.

Zolang de neutrale yurts beschermd worden in een bepaald gebied, mag geen van de andere spelers in die regio een gebied veroveren dat neutrale yurts bevat. "Samen veroveren" in gebieden waarin wel neutrale yurts liggen, is alleen mogelijk als de speler die de neutrale yurts beschermt, hiermee akkoord gaat.



Reserveer tegel: Een veroveringstegel of een brug reserveren

Twee of drie spelers: Als een speler een kaart met *Reserveer tegel* uitspeelt, plaatst hij één van zijn yurts op een veroveringstegel of op een brug naast het spelbord. Vervolgens legt hij de gespeelde kaart terug in de doos. Zolang de yurt op deze tegel staat, mag geen van de andere spelers een tegel die die kleur/vorm combinatie heeft, neerleggen. De andere spelers mogen wel andere vormen voor zichzelf reserveren. Wanneer de speler weer aan de beurt is, moet hij zijn yurt van de vorm afhaken.

Vier spelers: Als een speler een kaart met *Reserveer tegel* uitspeelt, plaatst hij één van zijn yurts op een veroveringstegel of op een brug naast het spelbord. Vervolgens legt hij de gespeelde kaart terug in de doos. Zolang de yurt op deze tegel staat, mogen de andere spelers deze tegel niet gebruiken. De andere spelers mogen wel andere tegels reserveren. Wanneer de speler weer aan de beurt is, moet hij zijn yurt van de vorm afhaken.

Vier spelers: Als een speler een kaart met *Reserveer tegel* uitspeelt, plaatst hij één van zijn yurts op een veroveringstegel of op een brug naast het spelbord. Vervolgens legt hij de gespeelde kaart terug in de doos. Zolang de yurt op deze tegel staat, mogen de andere spelers deze tegel niet gebruiken. De andere spelers mogen wel andere tegels reserveren. Wanneer de speler weer aan de beurt is, moet hij zijn yurt van de vorm afhaken.

5. Hand aanvullen

Als een speler minder dan vier kaarten op hand heeft, mag hij zijn hand aanvullen tot vier kaarten.

Inluiden van de eindfase

Zodra de vijfde heerser terug in zijn hof is geplaatst, worden alle heersers die nog in het spel zijn, vervangen door een zwarte yurt uit hun hof. Als dit gebeurt tijdens fase 1, is de beurt van de speler onmiddellijk afgelopen. Hij begint de eindfase. Als dit gebeurt tijdens fase 2, dan maakt de speler zijn beurt gewoon af. Het is dan alleen niet meer mogelijk om actie 2B (heerser verdrijven) te kiezen. De speler aan zijn linkerkant begint de eindfase.

Eindfase

Vanaf nu bestaat de beurt van een speler uit twee keer veroveren (dus twee veroveringstegels/bruggen plaatsen). Normale of speciale kaarten mogen niet meer worden gespeeld. Beperkingen vanwege het uitspelen van speciale kaarten in de vorige beurt, blijven bestaan totdat de speler die die kaart heeft uitgespeeld, aan de beurt is. Als een speler niet minstens één keer kan veroveren, wordt hij overgeslagen. Het spel eindigt zodra niemand meer kan veroveren.

Puntentelling

Iedere speler telt de waardes (in het geel) op van de veroveringstegels en de bruggen waarop hij een yurt heeft. Wanneer op een veroveringstegel of brug meerdere yurts staan, worden de punten verdeeld, afgerond naar boven.

Er zijn bonuspunten (10, 6 en 3) voor de drie grootste aaneengesloten gebieden. Een aaneengesloten gebied is een gebied dat wordt gevormd door vormen die allen met minstens één vakje aan elkaar grenzen en die allemaal een yurt van één bepaalde speler hebben (inclusief vormen die deze speler samen met andere spelers heeft veroverd). De grootte van een aaneengesloten gebied wordt bepaald door het aantal onderliggende vakjes (zowel land als rivier).

Elke speler kan maar één bonus krijgen. In het geval van een gelijk spel, wordt gekeken naar het op één na grootste gebied van de spelers die gelijk spelen (is dit ook gelijk, dan telt het op twee na grootste gebied, etc.).

In het onwaarschijnlijke geval dat twee spelers hetzelfde aantal gebieden hebben met steeds dezelfde grootte, krijgen beiden de volledige bonuspunten. De bonuspunten voor de tweede en de derde plaats (op één na grootste en op twee na grootste gebied) worden volledig afgewikkeld..

Let op: Tegels die door meerdere spelers samen zijn veroverd, tellen volledig mee voor de betrokken spelers bij het bepalen van de grootte van hun grootste gebied. Een vorm kan dus behoren tot meerdere gebieden van meerdere spelers.

Twee voorbeelden voor het bepalen van het grootste gebied:

Speler	rood	geel	blauw	groen
Grootte van de veroverde gebieden	37, 12, 8, 3, 3, 2	32, 20, 8, 4, 3, 2, 2	32, 18, 12, 3, 3, 3, 2, 2	32, 10, 7, 5, 5, 4
Overwinningspunten	10	6	3	0

Speler	rood	geel	blauw	groen
Grootte van de veroverde gebieden	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	20, 20, 14, 12, 11	20, 18, 7, 5, 5, 4
Overwinningspunten	10	10	6	3

Winnaar

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van gelijk spel wint de speler met het grootste aaneengesloten gebied.



Nederlandse regels: Tamara Bakker, Spelgroep Phoenix

Illustraties: David Cochard

Grafisch ontwerp: Hans-Georg Schneider

Projectmanager: Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games