

Shanghai
RAVENSBURGER in 1997
SACKSON Sid
03 - 06 spelers, vanaf 12 jaar
± 45 minuten

Inleiding

Ergens voor Sjanghai drijft op de Oost-Indische zee een onbeheerde jonk, beladen met waardevolle koopwaar. Waarzegger, kok of schrijver, allen bezitten iets wat de anderen graag zouden hebben : informatie over de geheimzinnige waardevolle jonk.

Elk van de 13 personen, die zich in de haven bezighouden met zaken doen, kan je dichterbij de jonk brengen.

Vandaar dat een haven ook een plaats is van waardevolle berichten : men hoort zo wel eens iets met een half oor, men fluistert hier wat en men monkelt daar wat ...

De enige persoon die toegang heeft tot dit alles is Lang-Tsu : hebzuchtig en omkoopbaar. Hij kent iedereen die hier zaken doet.

Hij weet hoe en wanneer hij van wie informatie kan krijgen. En hij is bereid om deze gegevens te verkopen. Aan jou !

Hoewel dit slechts een spel is, krijg je door wat je aanbiedt, informatiepunten die de weg naar de geheimzinnige jonk inkorten. Wees echter voorzichtig : te veel informatie kan je voorbij het doel doen belanden.



Inhoud

- 1 speelbord met een draaibare kunststoffen schijf ;
- 6 speelstenen ;
- 1 jonk ;
- 1 figuur 'Lang-Tsu' ;
- 1 tijdsteen ;
- 16 gebeurteniskaarten ;
- 64 eindbestemmingskaarten ;
- 100 bankbriefjes.

Doel van het spel

Met behulp van de eindbestemmingskaarten proberen de spelers, in de mate van het mogelijke, zoveel mogelijk informatie (en de daarbij horende punten) te verzamelen.

Op het juiste tijdstip op de juiste plaats zijn, dat is het devies.

De speler die als eerste de jonk bereikt, heeft gewonnen. Voor wie echter te ijverig is en teveel informatie opvraagt, diens pogingen tot omkopen zijn mogelijk tevergeefs.



Spelvoorbereiding

Onze tip : men speelt dit spel het beste wanneer men de volgende stappen uitvoert en pas daarna de spelregels leest.



Het spel wordt in de doos gespeeld.

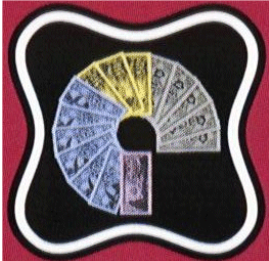


De eindbestemmingskaarten worden goed geschud. Iedere speler krijgt 12 kaarten, die hij verdeckt in de hand neemt (bij 6 spelers zijn dit er slechts 10).

De overige kaarten komen als verdeckte stapel naast het speelbord.



De gebeurteniskaarten worden goed geschud en met de rugzijde naar boven naast het speelbord gelegd.



Iedere speler ontvangt geld voor een totale waarde van 1200 (1 x 400, 6 x 100, 3 x 50, 5 x 10).
Het overige geld wordt als wisselgeld in de bank bewaard.
Eén van de spelers wordt als beheerder van het smeergeld aangesteld.



Iedere speler krijgt een speelsteen.
Deze komt slechts na de eerste veilingronde in het spel.



De onbeheerde jonk, die door de hulp van Lang-Tsu kan worden bereikt, drijft op het veld 39/40.



Om in de eerste ronde het startveld van de informant Lang-Tsu te bepalen, wordt de schijf eenmaal krachtig rondgedraaid. Hij wordt op de tekening, die achter de alleenstaande pijl ligt, geplaatst.
De tegenoverliggende pijlen tonen aan in welke 4 oorden Lang-Tsu in de volgende ronde informatie kan verschaffen.



De tijdsteen wordt naast de zon ('s morgens) geplaatst.

Het spelmateriaal

Het speelbord

Het speelbord toont de verschillende eindbestemmingen (1 - 13) in de haven Sjanghai, waar Lang-Tsu informatie over de positie van de jonk kan geven.

De draaischijf

De draaischijf toont de 4 eindbestemmingen in een ronde waar men zijn oor te luisteren kan leggen naar informatie van Lang-Tsu. Bevindt Lang-Tsu zich bij de waterdrager (2), dan kan de speler bij de waarzegger (7), in het theehuis (8), bij de vogelhandelaar (9) of in de Chinese opera (10) gaan om daar informatie te ontfutselen. De beslissing naar welke locatie de speler zich zal begeven hangt enerzijds af van de eindbestemmingskaarten van de speler en anderzijds van de uitslag van wie het hoogste smeergeld biedt.

Als de nieuwe eindbestemming van Lang-Tsu is bepaald, wordt Lang-Tsu op de betreffende plaats gezet. De alleenstaande pijl wordt terug naar hem gedraaid.

De puntentabel

De puntentabel weerspiegelt de informatiestand van de medespelers. Hoe meer informatie een speler heeft vergaard, hoe meer punten de speler heeft en hoe dichter hij met zijn figuur de jonk nadert.

De jonk beweegt zich eveneens over de puntentabel.

Belangrijk : voor de jonk gelden steeds twee velden van eenzelfde kleur als een eenheid, zo beweegt de jonk zich dubbel zo snel vooruit als de overige figuren !

De tabel met de dagindeling

De tabel met de dagindeling is een kunstklok met Chinese symbolen.



De zon stelt de vroege morgen voor.



Het theekopje is het symbool voor de voormiddag.



Het gezicht toont de late voormiddag.



Het kommetje rijst stelt de middag voor.



In de tempel wordt er 's namiddags gemediteerd.



De maan staat voor de avond.

De tijdsteen

De tijdsteen toont het tijdstip van de dag. De steen wordt in het begin van elke nieuwe ronde een plaats verder gezet. Dit is wel belangrijk omdat op de verschillende tijdstippen de informatie verschillend van waarde is.

De eindbestemmingskaarten

De eindbestemmingskaarten tellen steeds voor één van de 13 eindbestemmingen (gekenmerkt door de 3 getallen bovenaan de kaart). Ze tonen aan hoeveel een informatie waard is op welk tijdstip.

Belangrijk : tweemaal per dag, in de voormiddag en de namiddag (rode symbolen) zijn de diensten van Lang-Tsu dubbel zoveel waard als de eindbestemmingskaarten aangeven. Het puntenaantal wordt daarom met twee vermenigvuldigd !



Voorbeeld

Besluit Lang-Tsu 's morgens (zon) bij de schrijver (13) langs te gaan, dan krijgen de spelers die deze kaart bezitten daarvoor veel informatie (6 punten). Een beetje later op de dag, in de voormiddag (thee) krijgen de spelers de meeste informatie, namelijk $2 \times 5 = 10$ punten). Op de middag (rijst) worden er nog 3 informaties gegeven (wat overeenkomt met 3 punten). 's Avonds zijn de informaties van Lang-Tsu nog slechts 1 schamel punt waard.

Het is toegelaten om maximum 3 kaarten van dezelfde eindbestemming op hetzelfde tijdstip van de dag uit te spelen. Enkel in de voormiddag en in de namiddag (dubbele punten) mag men maximum twee kaarten uitspelen.

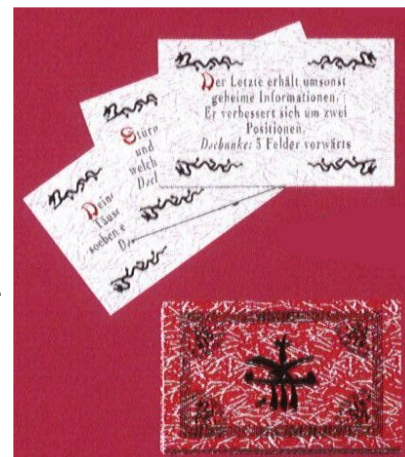
De gebeurteniskaarten.

De gebeurteniskaarten komen op het einde van elke beurt in het spel. Er zijn positieve en er zijn negatieve gebeurteniskaarten. Als na het bieden alle figuren zijn verplaatst, beslist de speler die Lang-Tsu met goed gevolg heeft omgekocht, of hij een gebeurteniskaart neemt of dat hij deze kaart aan een van zijn medespelers overlaat.

Hij mag de kaart natuurlijk niet vooraf bekijken !

De aanwijzingen op de kaart moeten onmiddellijk worden uitgevoerd.

De kaart wordt nadien terug onder de stapel gelegd.



Het spelverloop

De veiling (het bieden)

Het recht om Lang-Tsu te verplaatsen naar een veld van uw keuze wordt geveild. Van zodra de spelers de mogelijke eindbestemmingen (daarvoor dienen de vier pijlen tegenover de figuur van Lang-Tsu) vergeleken hebben met de eigen eindbestemmingskaarten, kan het bieden beginnen. Natuurlijk verraadt niemand waarheen hij Lang-Tsu wil brengen.

Van zodra alle spelers bereid zijn te bieden begint men met het bieden tegen elkaar op. Men biedt met minstens stappen van 10 en dit zolang tot er niemand hoger biedt.

De toewijzing gaat naar de hoogstbiedende.

Het is best mogelijk dat niet alle spelers meedoen aan het bieden omdat ze ofwel :

- geen enkele kaart van de 4 mogelijke eindbestemmingen in de hand hebben ;
- de te bekomen informatie (en dus ook de punten) te gering is om daarvoor smeergeld in te zetten.

Het is toegestaan te bluffen, om zo het smeergeld de hoogte in te jagen.

Voorbeeld

Zo kan een veiling er uit zien :

Speler A: "50 voor de eerste, voor de tweede, ..."

Speler B: "60 voor de eerste, voor de tweede, ..."

Speler C: "80 voor de eerste, voor ..."

Speler A: "100 voor de eerste, voor de tweede en ... voor de derde keer" !

Aangezien er niet meer hoger wordt geboden, heeft speler A zelf de toewijzing bepaald ("voor de derde keer!"). Hij is bereid het hoogste smeergeld te betalen, daardoor kan hij ook Lang-Tsu als informant naar een eindbestemming van zijn keuze brengen. Speler A betaalt dan 100,- aan de beheerder van het smeergeld.



Wil men het bieden niet zo luidruchtig laten verlopen dan kan men bij het begin van het spel afspreken om Lang-Tsu in het geheim om te kopen. Daarvoor legt iedere speler een geldbedrag gedekt op tafel. De speler met het hoogste bod verkrijgt de toekenning.

De waardering

De meest biedende speler kan tot 3 (bij de dubbele punten in de voormiddag en in de namiddag slechts 2) eindbestemmingskaarten voor de plaats uitspelen waar Lang-Tsu staat.

Hij ontvangt de op zijn tijdstip van de dag geldende informatiepunten voor de uitgespeelde eindbestemmingskaarten. Nadien verplaatst hij zijn speelsteen evenveel velden vooruit als hij aan punten heeft vergaard in deze beurt. De gespeelde kaarten komen verdekt onder de stapel te liggen.

Gratis informatie

Spelers, die eveneens eindbestemmingskaarten van Lang-Tsu's nieuwe verblijfplaats hebben, mogen deze ook uitspelen, zonder daarvoor iets te betalen !

Ook zij verplaatsen hun speelstenen op de betreffende puntentabel vooruit.

De gebeurteniskaarten komen in het spel

De speler die Lang-Tsu met succes heeft omgekocht, beslist of hij een gebeurteniskaart neemt of dat hij deze kaart aan een medespeler naar keuze aanbiedt.

De aanwijzingen op de kaart worden onmiddellijk uitgevoerd, de betreffende figuren en de jonk overeenstemmend verplaatst. Daarbij geldt :

- velden zijn de genummerde vlakken op de puntentabel ;
- posities hebben betrekking op de plaats van de speler op de huidig geldende puntentabel (valt bij voorbeeld de eerste speler een positie terug dan moet hij zijn spelfiguur één veld achter de tweede zetten).



De aankoopmogelijkheid van een eindbestemmingskaart

De speler die de nieuwe verblijfplaats van Lang-Tsu heeft bepaald, heeft de mogelijkheid om voor 100,- één eindbestemmingskaart te kopen. Hij trekt de kaart van de verdeckte stapel en betaalt het smeergeld aan de bank. Daarmee is zijn beurt beëindigd.

De volgende ronde

Voor het begin van de volgende ronde wordt de tijdsteen een veld verder gezet. Met de nieuwe standplaats van Lang-Tsu, die door de meest biedende speler werd vastgelegd, en het verzetten van de draaischijf zijn ook de vier mogelijke eindbestemmingen voor de volgende ronde bepaald. En opnieuw kan de veiling plaatsvinden !

Einde van het spel

Het spel is ten einde van zodra een speler de jonk heeft bereikt, respectievelijk heeft ingehaald. In elk geval staat de overwinning pas vast als alle speelstenen zijn verplaatst en de gebeurteniskaart op het einde van deze ronde werd uitgevoerd. Wie nu de jonk heeft ingehaald en er het dichtste bij staat heeft gewonnen.

Het spel is niet teneinde wanneer de jonk op het waterveld 63/64 is aangekomen. In dit geval kan ze alleen nog terugkeren. Wanneer een gebeurteniskaart de jonk dan voorwaarts laat varen, vervalt deze opdracht.

Wat gebeurt er als ...

a) ... iemand meer smeergeld biedt dan dat hij bezit ?

Als straf moet hij 100,- aan de bank betalen. Heeft hij minder dan 100,- dan moet hij alles afgeven. Het bieden van smeergeld wordt herhaald. De persoon zelf kan niet meer bieden en enkel hopen op gratis informatie.

b) ... niemand bereid is om Lang-Tsu om te kopen, dus niemand biedt ?

Dan mag hij die in de laatste ronde Lang-Tsu's standplaats heeft bepaald dit ook in deze ronde doen, en met de pijlen de eindbestemmingen vastleggen. Hij hoeft niets te betalen voor deze zet.

c) ... een speler geen of niet alle kaarten van een eindbestemming wil uitspelen ?

Geen enkel probleem ! Zuinig zijn en een geschikt moment uitkiezen kan nooit schadelijk zijn. Misschien brengt een eindbestemmingskaart op een ander tijdstip van de dag inderdaad meer informatie op. Misschien is het gevaar te groot om te ver voorbij de jonk te komen.

Korte spelregels

1. De tijdsteen staat bij het begin van het spel naast de zon op de tabel van de dagindeling en wordt na elke ronde een vakje verder geschoven.
2. Het bieden om de standplaats van Lang-Tsu begint. De meestbiedende krijgt de toewijzing en mag nadat hij heeft betaald :
3. - Lang-Tsu op een plaats naar keuze zetten,
4. - de schijf verdraaien,
5. - tot 3 (voormiddag en namiddag maximaal 2) eindbestemmingskaarten uitspelen,
6. - de aangeduide punten op de kaart(en) op de puntentabel voorwaarts zetten,
7. - een aanvullende eindbestemmingskaart kopen voor 100,- ,
8. - een gebeurteniskaart nemen of hem aan een medespeler naar keuze aanbieden,
9. - en ten slotte de tijdsteen verplaatsen.
10. Spelers met passende eindbestemmingskaarten mogen de overeenstemmende kaarten uitspelen om zo gratis informatie te verzamelen alsook punten.

