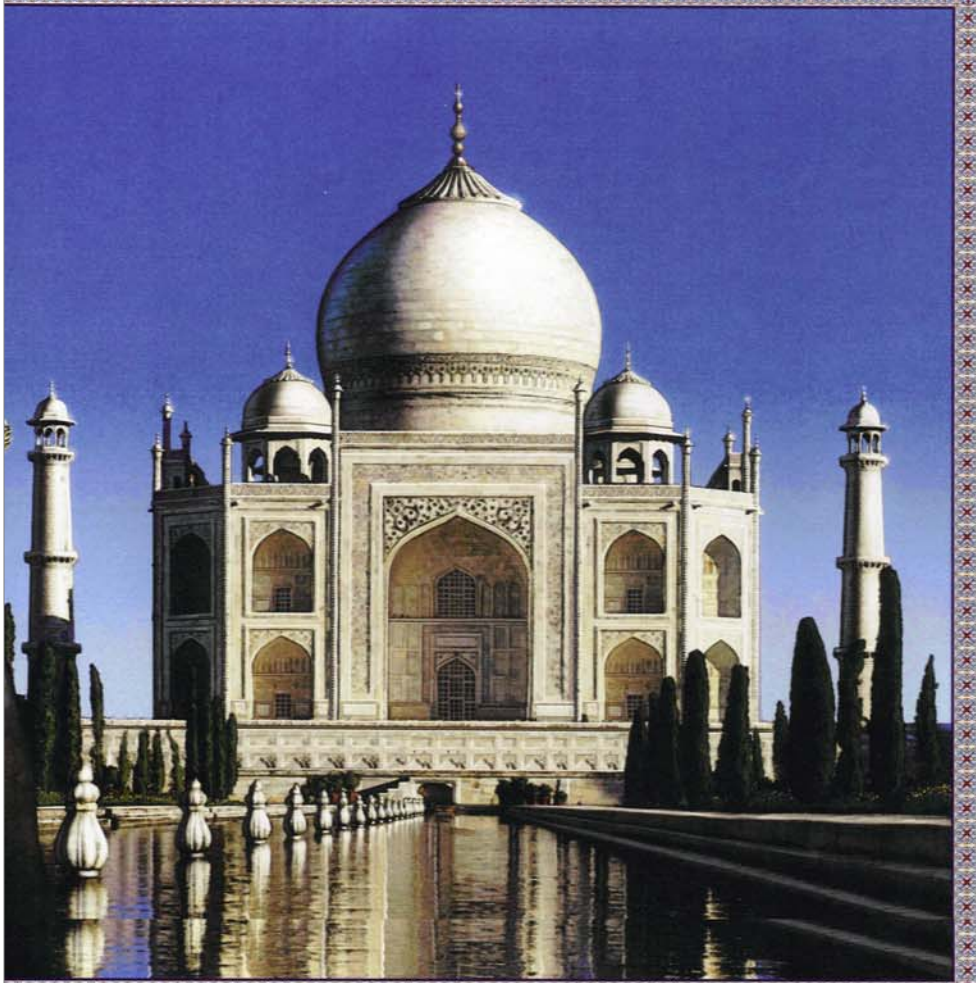


REINER KNIZIA

TADSCH MAHAL



**MÄCHTIGE MAHARADSCHAS
PRÄCHTIGE PALÄSTE**



Tadsch Mahal
Alea, 2000
KNIZIA Reiner
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten



Inleiding

De Taj Mahal ! Machtige Maharadja's, prachtige paleizen.

Indië in het begin van de jaren achttienhonderd. De ruim 200 jaar durende heerschappij van de Grootmogul kalft zienderogen af.

Daarom streven de machtige Maharadja's en stamvorsten in het noordwesten van het continent naar meer macht. Ze wachten op het meest gunstige ogenblik.

Met al hun strategische behendigheid breiden ze hun invloed uit, provincie per provincie, stad per stad. Maar wie zal hierbij het meest succesvol zijn ?

Speloverzicht

Het spel duurt 12 ronden. In elke ronde wordt, over meerdere beurten, door middel van kaarten om de gunst van een andere provincie gestreden. Per beurt kan een speler beslissen om 1 of 2 kaarten uit te spelen of om in deze ronde volledig te passen.

Wie past vergelijkt zijn zojuist uitgespeelde kaarten met die van zijn medespelers. Het komt erop aan om meer symbolen van een bepaalde soort te hebben dan elke andere speler.

Men moet twee belangrijke doelen voor ogen houden :

- Wie heerst er over de provincie, voorgesteld door de olifanten, en vergroot dankzij zijn economische opbrengsten zijn macht ?
- Wie oefent de sterkste invloed uit op de leidinggevende kracht van de afzonderlijke steden, bijvoorbeeld de wijze of de monnik en kan zo zijn macht, wellicht over de grenzen van de afzonderlijke provincies heen, uitbreiden ?

Op beide manieren wint de speler invloedspunten, die echter hoger kunnen uitvallen als hij verder bouwt op de al in vorige ronden verzamelde aankopen.

Wie uiteindelijk na 12 ronden de meeste invloedspunten bezit, is de winnaar.

SPELOVERZICHT

Het spel loopt over 12 ronden.

In elke ronde wordt om een andere provincie gestreden.

Wie verkrijgt de grootste invloed in de provincie ?

Wie verkrijgt de grootste invloed in de afzonderlijke steden van de provincie ?

Van provincie tot provincie worden invloedspunten gewonnen.

Wie op het einde van het spel de meeste invloedspunten heeft, wordt winnaar van het spel.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 100 paleizen en 5 waardestenen ;
- 2 zwarte aanduidstenen ;
- 96 speelkaarten ;
- 4 bijzondere kaarten ;
- 1 gouden ring (= kroon) ;
- 12 achthoekige provinciekaarten ;
- 24 ovale invloedstegels ;
- 16 bonustegels (15 vierkante en 1 Taj Mahal).

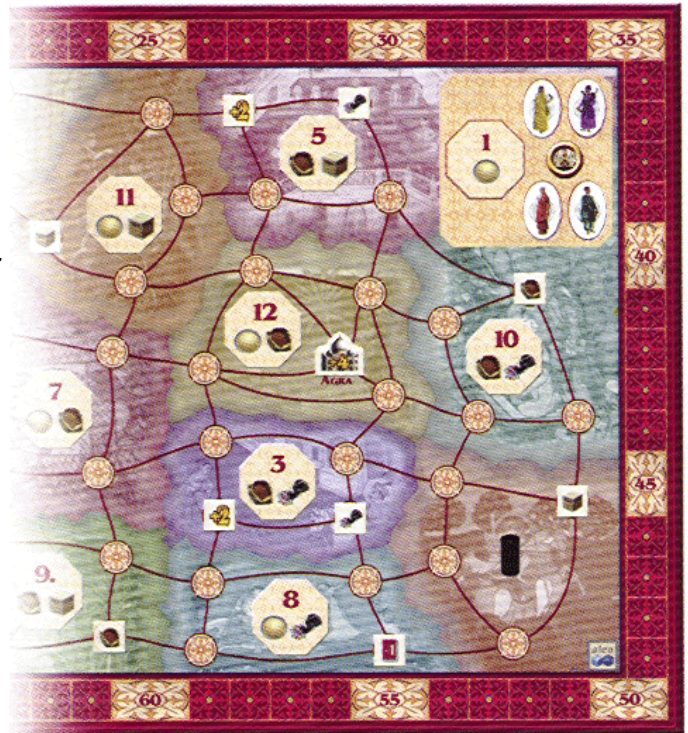
Vorbereiding van het spel

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Het spelbord stelt het noordwesten van het Indische continent voor.

Het bestaat uit 12 provincies. Elke provincie heeft 4 steden met als uitzondering de provincie Agra die uit 5 steden bestaat. De steden zijn door een wegennet met elkaar verbonden.

Van de 49 steden zijn er 16 paars gekleurd. Zij stellen de vestingen voor.

Rondom het spelbord loopt een scoretabel die dient om de invloedspunten aan te duiden.



De 12 provinciekaarten worden verdekt geschud. Vervolgens wordt in elke provincie één kaartje open gelegd zodat het noch de weg en noch de stad bedekt. Het plaatsen gebeurt willekeurig met één uitzondering : de kaart met het getal 12 komt steeds in de provincie Agra te liggen. Het nummer op de provinciekaart, van 1 tot 12, geeft aan in welke provincie welke ronde wordt gespeeld. De 12de en laatste ronde vindt steeds in de provincie Agra plaats.



De Taj Mahal tegel wordt open op de vesting Agra gelegd.



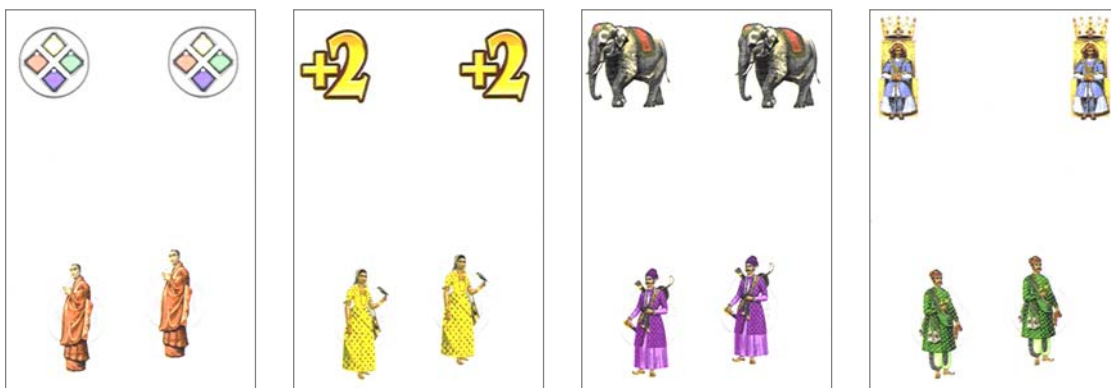
De andere 15 bonuskaarten worden verdekt geschud, daarna wordt, eveneens willekeurig, telkens één open op elke vesting geplaatst.



De 24 invloedskarten worden, volgens hun symbool, in vier open stapels naast het speelbord geplaatst en dit in de buurt van het aflegvak in de rechterbovenhoek (hof van de Grootmogul). Vervolgens legt men een kaartje van elke soort op het overeenstemmende veld in het hof. De gouden ring (= de kroon) wordt eveneens in het hof geplaatst.



De 4 bijzondere kaarten worden open naast het speelbord gelegd.



De 96 speelkaarten worden goed geschud. Ze zijn de belangrijkste elementen in het spel. Men heeft telkens 21 kaarten in de kleuren rood, geel, groen en paars (= kleurkaarten) en 12 kleurloze kaarten (= witte kaarten).

De kaarten hebben combinaties uit zes verschillende symbolen.



SPELVOORBEREIDING

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- In elke provincie wordt een provinciekaartje gelegd.
- De kaart met het getal 12 komt in de provincie Agra !
- De Taj Mahal komt in Agra, de bonusplaatjes komen in de vestingen.
- De invloedskarten en de kroon komen in de tuin van de Grootmogul.
- De bijzondere kaarten worden apart gelegd.
- De 96 speelkaarten worden grondig geschud.

De symbolen



De vizier

Als symbool voor de invloed van een speler op het politieke vlak.



De generaal

Als symbool voor de invloed van een speler op het militaire vlak.



De monnik

Als symbool voor de invloed van een speler op het religieus vlak.



De prinses

Als symbool voor de invloed van een speler op het maatschappelijke en het interdynastisch vlak.



De Grootmogul

Als symbool voor de invloed van een speler op de Grootmogul.



De olifant

Als symbool voor de beheersing van de provincies en de economische opbrengsten ervan.

Elke speler krijgt 6 kaarten die hij verdekt voor de anderen in de hand neemt.

De etalage wordt samengesteld. Deze is afhankelijk van het aantal spelers en wordt links van het speelbord open neergelegd :

- bij 3 spelers : 5 kaarten
- bij 4 spelers : 7 kaarten
- bij 5 spelers : 9 kaarten

De overige kaarten worden als een verdekte afneemstapel eveneens links naast het speelbord geplaatst.

De paleizen en de waardestenen worden volgens kleur gesorteerd. Iedere speler kiest een kleur en plaats zijn paleizen als een voorraad voor zich neer. De waardesteen komt op het nulvak van de scoretabel.

Opmerking : Het aantal paleizen is onbegrensd. Komt de uitzonderlijke situatie voor dat een soort is opgebruikt dan wordt een paleis van een niet benutte kleur gebruikt.

De 2 aanduidstenen worden opgesteld. Eén in de eerste provincie, aangeduid door de provinciekaart met het getal 1, dat in de plaats daarvan op de aanwezige plaats in het hof van de Grootmogul wordt geplaatst. De andere aanduidsteen plaatst de startspeler voor de eerste ronde voor zich neer (het lot beslist wie de startspeler is).

Iedere speler krijgt 6 kaarten.

De etalage wordt opgebouwd : 3 spelers (5 kaarten), 4 spelers (7 kaarten), 5 spelers (9 kaarten).

De overige kaarten vormen de afneemstapel.

Iedere speler krijgt zijn paleizen en zijn waarderingsteen.

De aanduidstenen worden opgesteld.

De provinciekaarten met waarde 1 worden op het hof gelegd.

Spelverloop

De startspeler van de eerste ronde begint. Daarna verloopt het spel met de klok mee.

Wie aan de beurt is moet :

- ofwel één of twee kaarten uitspelen, dit betekent zijn invloed op de aanwezige krachten in de actuele provincie verhogen ;
- ofwel passen, dit betekent zijn al bereikte invloed in de actuele provincie te gelde maken.

Past een speler dan is de ronde voor hem ten einde en wordt hij in het verdere verloop van deze ronde overgeslagen. Wanneer alle spelers passen eindigt de ronde en begint de volgende.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, moet :

- ofwel uitspelen
- ofwel passen.

Het uitspelen

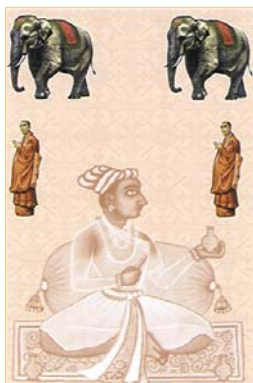
Wie wil uitspelen moet juist geteld één kleurenkaart uit zijn hand open voor zich neerleggen. Bij zijn eerste beurt kan deze kaart een willekeurige kleur hebben (rood, geel, groen of paars). In alle volgende beurten van deze ronde mag deze speler slechts een kaart van dezelfde kleur uitspelen (uitgezonderd 'de bijzondere kaarten' : zie verder).

Opmerking : In een volgende ronde mag de speler in zijn eerste speelbeurt opnieuw een willekeurige kleurenkaart kiezen waaraan hij dan terug voor de rest van zijn beurten aan gebonden is ... enzovoort.

Uitspelen

- welgeteld één kaart per beurt
 - alleen kaarten van dezelfde kleur in een ronde
- Meerdere spelers mogen in één ronde dezelfde kleur spelen.

Samen met zijn kleurenkaart mag een speler, als hij dit wenst, in zijn speelbeurt nog precies één witte kaart of één bijzondere kaart uitspelen. Witte kaarten of bijzondere kaarten mogen niet alleen (zonder een kleurenkaart) of samen worden uitgespeeld (zie 'bijzondere kaarten').



A

OF



B

OF



C

De uitgespeelde kaarten van een speler, ook in latere beurten, worden op een zodanige wijze over elkaar gelegd dat de afgebeelde symbolen voor iedereen goed herkenbaar zijn.



Per spelbeurt zijn er juist geteld drie mogelijkheden om kaarten uit te spelen :

- A. 1 kleurenkaart
- B. 1 kleurenkaart + 1 witte kaart
- C. 1 kleurenkaart + 1 bijzondere kaart

Kaarten die men heeft uitgespeeld, mogen niet meer terug in de hand worden genomen. Men mag medespelers beïnvloeden bij het uitspelen van zijn kaarten maar het is niet toegestaan om de eigen handkaarten aan andere medespelers te tonen.

Het passen

De speler die past, speelt geen kaarten meer uit maar vergelijkt zijn al uitgespeelde kaarten met de uitgespeelde kaarten van zijn medespelers.

Visier, generaal, monnik of prinses



Tonen zijn gezamenlijke kaarten in totaal meer symbolen van een van deze vier soorten dan op alle uitgespeelde kaarten van elke afzonderlijke medespeler, dan neemt hij de betreffende invloedkaart uit het hof van de grootmogul en legt die open voor zich neer. Bovendien plaatst hij een paleis uit zijn voorraad op een vrije nog door geen ander paleis bezette stad van zijn keuze in de actuele provincie.

Betreft het een vesting dan ontvangt hij tevens de daarop liggende bonuskaart en rekent hij onmiddellijk af (zie invloedspunten). Heeft een speler bij meerdere van deze symbolen de meerderheid dan neemt hij alle betreffende invloedkaarten uit het hof en legt deze voor zich neer en plaatst voor elkeen een paleis op een vrije stad in de actuele provincie.

De meerderheid bij vizier, generaal, monnik of prinses :

- de betreffende invloedskaat nemen
 - een paleis op een vrije stad in de actuele provincie plaatsen
- Voor even veel of even weinig symbolen ontvangt men niets.

Het paleis staat op een vesting : het bonuskaartje mag worden genomen.

Ter verduidelijking : paleizen kunnen maar worden geplaatst op de steden van de actuele provincie.

Grootmogul



Tonen zijn kaarten de meeste Grootmogul symbolen dan neemt hij de kroon uit het hof en plaatst die op een van zijn paleizen uit zijn voorraad (= kroonpaleis) en plaatst die op een willekeurige stad in de actuele provincie.

In tegenstelling tot de vier al hierboven beschreven symbolen kan dit paleis ook op een al door een paleis bezette stad worden geplaatst. In dit geval wordt het kroonpaleis naast het andere paleis geplaatst. Wordt het kroonpaleis op een vrije stad geplaatst dan mag in het verdere verloop van de ronde nog een tweede paleis worden gezet.

De meerderheid bij de grootmogul :

- de kroon uit het hof nemen
- de kroon op een willekeurige stad van de actuele provincie plaatsen

Dankzij de kroon op het paleis is het tijdens de beurt duidelijk dat er nog een tweede paleis mag worden geplaatst.

Opgepast



Men kan met een kroonpaleis wel een vesting bezetten maar niet innemen. Dit betekent dat de speler het kroonpaleis wel op een vesting kan plaatsen maar dat hij de bonuskaart niet krijgt. Deze kaart blijft liggen en kan slechts door de speler die het tweede paleis plaatst op deze vesting worden verkregen.

Het kroonpaleis levert geen bonuskaartje op !

Olifant



Tonen de kaarten de meeste olifanten dan ontvangt hij de macht over de provincie als zodanig en daarmee ook de economische opbrengsten (voorgesteld als de vier Indische grondstoffen : rijst, thee, kruiden en edelstenen). De speler neemt de provinciekaart uit het hof en legt de kaart voor zich neer.

Meerderheid bij de olifant :

- het provinciekaartje mag van het hof worden genomen.

Opmerking

Een symbool dat, door een speler die paste, al uit het hof werd genomen, kan door de andere spelers in deze ronde natuurlijk niet meer worden verkregen.

Ter verduidelijking

Natuurlijk kan een speler in een ronde in elke mogelijke combinatie van symbolen winnen, zoals bij voorbeeld bij de monnik, de kroon en de olifant.

Theoretisch kan men zelfs in de 6 symbolen de overhand hebben.



MARC

Marc is aan de beurt. Hij beslist om te passen, aangezien hij de meerderheid bij de olifanten bezit. Hij neemt het provinciekaartje van het hof en ontvangt vervolgens punten (zie de invloeds punten). Vervolgens legt hij zijn uitgespeelde kaarten verdekt op de aflegstapel.



CARL

Carl is aan de beurt. Ook hij past, omdat hij niet meer te winnen heeft dan de vizier. Hij neemt het vizierkaartje van het hof en richt een paleis op in de actuele provincie en ontvangt de daarbijbehorende punten. Ook zijn kaarten komen op de aflegstapel terecht.



ANNE

Anne volgt. Zij speelt een volgende kaart uit (die wij in dit voorbeeld buiten beschouwing laten) aangezien zij hoopt dat Herman vervolgens zal passen.

Anne komt opnieuw aan de beurt. Zij past nu ook en neemt het kaartje van de prinses en van de generaal en ontvangt de punten.



HERMAN

Herman is nu aan de beurt en past omdat hij met de winst der monniken en de grootmogul tevreden is. Hij neemt de kroon en het monnikenkaartje van het hof, en richt twee paleizen op en ontvangt de bijbehorende punten. Ook hij gooit zijn kaarten verdekt op de aflegstapel.

De invloedspunten

Na het passen en het benutten van zijn kaarten berekent de speler zijn gewonnen invloedspunten en verplaatst zijn waardesteen het aantal overeenkomende velden vooruit op de scoretabel. Om overzichtelijk te werk te gaan respecteert men het best een vaste volgorde.

1. de bonuskaarten

Heeft een speler één van de volgende kaarten verkregen dan krijgt hij :



2 invloedspunten en hij verplaatst zijn waardesteen dan ook twee plaatsen vooruit op de scoretabel. Vervolgens wordt de kaart terug in de doos gelegd en verdwijnt uit het spel.



de bovenste kaart van de afneemstapel die hij in de hand neemt. Vervolgens wordt de kaart terug in de doos gelegd en verdwijnt uit het spel.



1 punt voor de grondstof die op de bonuskaart staat afgebeeld en 1 punt voor elke zelfde grondstof die men, onder de vorm van een andere bonuskaart en provinciekaart, al bezit.



Het bonuskaartje legt men open voor zich neer, het kan in het verdere spelverloop nog aanvullende punten opbrengen.



Verkrijgt een speler in een ronde meerdere grondstof-bonuskaarten dan worden ze elk afzonderlijk na elkaar afgerekend.

Voorbeeld

net gewonnen



gewonnen in vorige ronden



$$\begin{array}{r}
 \begin{array}{c} \text{TEA} \\ \text{TEA} \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{TEA} \\ \text{TEA} \end{array} \quad + \quad \begin{array}{c} 2 \\ \text{TEA} \end{array} \quad \begin{array}{c} 5 \\ \text{TEA} \end{array} \quad = \quad 3 \text{ punten} \\
 1 \quad + \quad 1 \quad + \quad 1 \quad + \quad 1 \quad = \quad 4 \text{ punten} \\
 \text{totaal} \quad = \quad 7 \text{ punten}
 \end{array}$$

Marc is er in gelukt om in een ronde twee theebonuskaartjes te winnen. Eerst rekt hij één van de kaartjes af. Vervolgens rekt hij het andere kaartje af (en vanaf nu telt het eerste theebonuskaartje reeds mee).



4 invloedspunten. De Taj Mahal kaart wordt vervolgens opzij gelegd en verdwijnt uit het spel.

Niet gewonnen bonuskaartjes uit een ronde worden zonder verder gevolg terzijde gelegd.

2. de paleizen

Heeft een speler minstens één paleis in de actuele provincie geplaatst, krijgt hij hiervoor 1 punt.

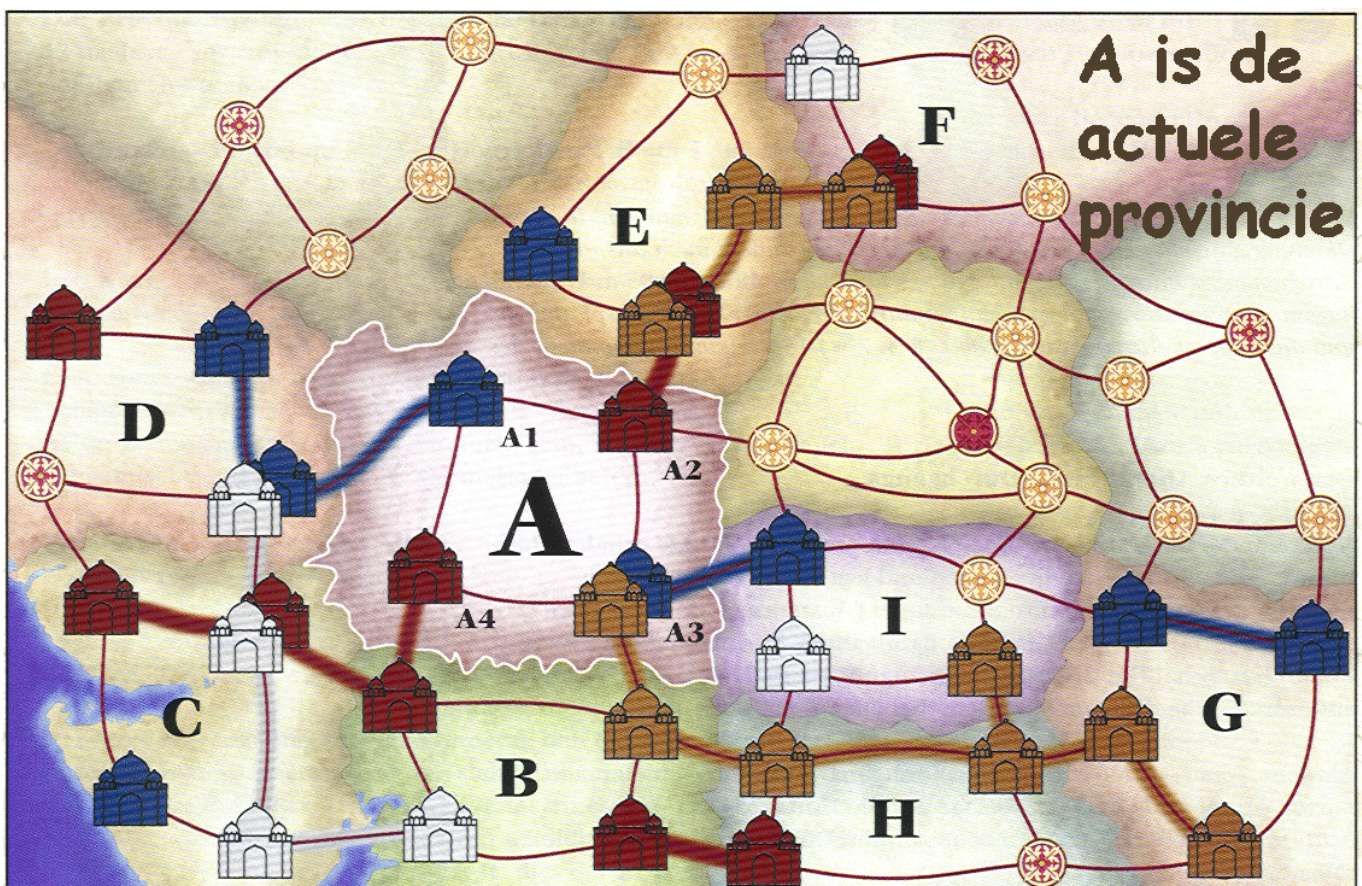
Opgepast : zelfs wanneer hij meerdere paleizen heeft geplaatst, krijgt hij voor deze actuele provincie toch maar 1 punt ! Bijkomend krijgt hij wel 1 punt voor elke aanliggende provincie (geen stad !) waarin hij eveneens minstens één paleis heeft gebouwd en die door een 'eigen' niet onderbroken wegennet met één van zijn eigen paleizen in de actuele provincie is verbonden.

Elke stad waar geen paleis staat geldt als een onderbreking, een stad waar er twee paleizen staan geldt voor beide spelers.

Punten voor de paleizen

Voorwaarde : minstens één paleis in de actuele provincie !

- 1 punt voor de actuele provincie
- 1 punt extra voor elke verdere aangesloten provincie



Rood

- 1 punt (minstens één paleis in de provincie A)
- 2 punten (voor de aan A4 aangesloten provincies B + C)
- 1 punt (voor de aan A2 aangesloten provincie E)

Blauw

- 1 punt (minstens één paleis in de provincie A)
- 1 punt (voor de aan A1 aangesloten provincie D)
- 1 punt (voor de aan A3 aangesloten provincie I)

Bruin

- 1 punt (minstens één paleis in de provincie A)
- 4 punten (voor de aan A3 aangesloten provincies B, H, I +G)

Grijs

- 0 punten aangezien niet aanwezig in de actuele provincie

Rood

Het tweede paleis in A brengt (zoals ook het tweede paleis in de provincie C) geen extra punten met zich mee. De paleizen in D, F en H zijn niet aangesloten.

Blauw

De paleizen in C, E en G zijn niet aangesloten.

Bruin

De paleizen in E + F brengen niets op, aangezien ze niet zijn aangesloten op een bruin paleis in de actuele provincie.

Grijs

Was het grijs gelukt om een paleis in A1 te plaatsen dan zou het hem 4 punten hebben opgeleverd : 1 voor A, en 3 voor D, C en B.

3. de provinciekaarten

Heeft de speler de actuele provinciekaart gewonnen dan legt hij deze open voor zich neer en ontvangt voor elke afgebeelde grondstof 1 punt (de provinciekaart met het nummer 1 is 1 punt waard, alle andere kaarten 2 punten). Bijkomend krijgt hij 1 punt voor elke grondstof van dezelfde soort(en) die hij, in de vorm van een andere provinciekaart en bonuskaart, al bezit uit vorige ronden.

voorbeeld

nu gewonnen

onmiddellijk afgerekend

uit de vorige ronden

$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 8$

We bouwen verder op het vorige voorbeeld (pagina 10). Marc is er in geslaagd om in deze ronde naast de beide thee bonuskaartjes ook nog het provinciekaartje te winnen. Hij rekt dit af en ontvangt daarvoor 8 punten. Marc heeft in deze nieuwe ronde enkel door de beide thee kaartjes en het provinciekaartje 15 punten gewonnen (7 + 8 punten).

Punten voor de provinciekaarten op voorwaarde : winst van de actuele provinciekaart !

- 1 punt voor elke grondstof
- 1 punt voor elke dezelfde grondstof

Het verdere verloop van een ronde

Nadat de speler die heeft gepast zijn gezamenlijke punten heeft ontvangen, neemt hij zijn uitgespeelde kaarten en legt deze op een open aflegstapel naast de afneemstapel (uitgezonderd de bijzondere kaarten die later worden beschreven).

Deze kaarten verliezen hiermee hun invloed op de provincie waardoor de vaak voorkomende patsituaties ten gunste van de overblijvende medespelers worden teniet gedaan (zie het voorbeeld pagina 9 onderaan).

Als laatste actie in deze ronde neemt de speler twee kaarten van zijn keuze uit de etalage in de hand.

Opmerking : Voor de speler die als laatste past in een ronde blijft er slechts één kaart over.

Vervolgens wordt het spel verder gezet tot de volgende speler past en zijn invloed te gelde maakt ... enzovoort.

Blijft er nog slechts één speler over dan kan hij nog zoveel beurten spelen als hij wil (op voorwaarde dat hij zich houdt aan de regels van het uitspelen) tot hij eveneens past.

Overigens : Het is toegelaten en tevens aangewezen, dat spelers geen enkele kaart uitspelen, doch bereid zijn om in hun eerste beurt van een ronde te passen. Men kan natuurlijk geen enkele invloed te gelde maken en dus ook geen punten winnen maar men mag in de plaats daarvan de bovenste kaart van de afneemstapel nemen en dit vooraleer men de twee kaarten uit de etalage neemt.

Alle uitgespeelde kaarten komen op de aflegstapel terecht.

Nieuwe kaarten worden uit de etalage genomen.

Tip : Wees aandachtig op welke kaarten de medespelers nemen.

De speler die in de eerste beurt van een ronde past, ontvangt een extra kaart van de afneemstapel.

De volgende ronden

Nadat de laatste speler in een ronde heeft gepast, zijn invloed te gelde heeft gemaakt, zijn punten heeft verkregen, zijn uitgespeelde kaarten op de aflegstapel heeft gelegd en de laatste kaart uit de etalage heeft genomen, eindigt de ronde.

Elke speler die twee gelijke invloedskarten bezit, geeft deze af en ontvangt in de plaats hiervoor de overeenkomstige 'bijzondere kaart' (zie verder).

De volgende ronde begint en de volgende handelingen worden uitgevoerd :

- de startspelerfiguur gaat naar de volgende speler in rij die hiermee de startspeler van deze ronde wordt ;
- de aanduidsteen voor de provincie wordt in de volgende provincie geplaatst, in de volgorde van 1 tot 12, en het daar liggende provinciekaartje gaat naar het hof ;
- de invloedskarten in het hof worden, van de stapel die daarnaast ligt, aangevuld zodat men van elk van de vier soorten een kaart heeft liggen ;
- de kroon wordt, indien hij daar al niet zou liggen, terug in het hof geplaatst ;
- een nieuwe etalage wordt (ook bij het begin van de 12de ronde !) naast het speelbord gelegd. Is de afneemstapel opgebruikt dan wordt de aflegstapel goed geschud en als een nieuwe afneemstapel klaargelegd.

Een niet gewonnen provinciekaart wordt na het einde van een ronde uit het spel genomen.
Een niet gewonnen invloedskaart of de kroon blijven voor de volgende ronde in het hof liggen.

Voor het begin van een nieuwe ronde :

- de startspelerfiguur naar de volgende speler geven ;
- de aanduidsteen in de volgende provincie plaatsen ;
- de daarliggende provinciekaart gaat naar het hof ;
- ontbrekende invloedskaarten in het hof aanvullen ;
- de kroon op het hof leggen ;
- een nieuwe etalage samenstellen (ook voor de 12de ronde !).

De bijzondere kaarten

Bij het begin van het spel liggen de vier bijzondere kaarten open naast het speelbord.

Er kan telkens een bijzondere kaart worden verkregen door de invloed van de vizier, de generaal, de monnik of de prinses te laten gelden (dit staat eveneens aangegeven op het overzichtsvakje in de linkerbovenhoek van het speelbord).

Op het einde van een ronde nadat alle spelers hebben gepast, wordt er nagegaan of iemand twee gelijke invloedskaarten bezit. Is dit het geval dan moeten beide kaarten worden afgegeven (terug op de betreffende stapel naast het speelbord) en ontvangt die speler de betreffende bijzondere kaart (in het begin van de tafel en later van die speler die deze kaart tot op dat moment in zijn bezit had) en neemt deze in de hand.

De bijzondere kaarten worden zoals al beschreven net als witte kaarten uitgespeeld. Ze hebben echter dat voordeel dat ze na het uitspelen niet op de aflegstapel komen maar dat ze terug in de hand worden genomen.

Dit gebeurt zolang tot men die kaart, zoals net hierboven beschreven, op het einde van een ronde aan een medespeler moet afgeven.

Aan het einde van een ronde worden twee gelijke invloedskaarten geruild tegen de overeenkomstige 'bijzondere kaart'.

Opmerking

Indien een speler een tweede invloedskaart van een soort zou winnen en de daarbijbehorende 'bijzondere kaart' reeds zou bezitten, moet hij toch de beide invloedskaarten afgeven (zonder verdere uitwerking).

Een 'bijzondere kaart' wordt gespeeld zoals een witte kaart :

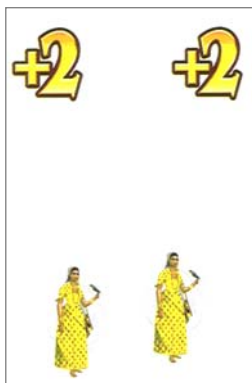
- slechts samen met een kleurkaart (nooit alleen !)
- hoogstens één per spelbeurt

Speelt een speler de bijzondere vrije kleurkeuzekaart in de eerste spelbeurt van een ronde, dan beslist pas de tweede kaart van zijn beurt over de te volgen kleur voor de rest van de ronde.

De bijzondere kaarten zorgen bij het uitspelen voor de volgende voordelen :

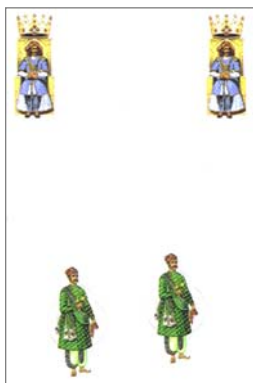


de olifantenkaart
+ 1 olifant

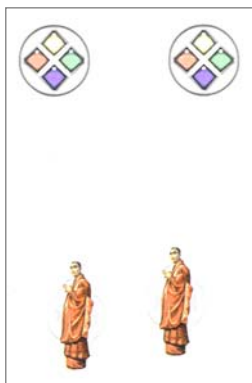


de invloedkaart

De speler krijgt 2 extra punten en dit onmiddellijk nadat de kaart werd uitgespeeld



de Grootmogul kaart
+ 1 Grootmogul



de vrije kleurkeuzekaart

De kleurkaart die de speler samen met deze bijzondere kaart uitspeelt kan van een willekeurige kleur zijn en moet dus niet de in deze ronde uitgespeelde kleur volgen.

Opgepast

Deze bijzondere kaart geldt enkel in deze ene beurt. In de volgende beurten van deze ronde moet de speler weer de oorspronkelijke uitgespeelde kleur volgen.

Einde van het spel

Het spel eindigt nadat de 12 ronden volledig werden afgehandeld. Nu krijgen alle spelers nog bijkomende invloedspunten voor hun overblijvende handkaarten (de kaarten die voor de laatste keer uit de etalage genomen werden, horen daar eveneens bij !).

Men krijgt 1 punt voor :

- elke bijzondere kaart ;
- elke witte kaart ;
- elke kaart, die deel uitmaakt van de reeks, waarvan men de meeste kleurenkaarten bezit.

De speler met de meeste punten is de winnaar.

EINDE VAN HET SPEL

één punt per :

- bijzondere kaart
- witte kaart
- kaart van de langste kleurenrij

De overige kleurkaarten en invloedskarten zijn waardeloos.

De speler die de meeste invloedspunten heeft, is de winnaar.

Niet vergeten echter

Het is ten strengste verboden om zijn kaarten aan de medespelers te tonen.

Voorbeeld



bijzondere kaarten	+ 1
witte kaarten	+ 2
langste kleur	+ 3

	+ 6



bijzondere kaarten	+ 1
witte kaarten	+ 0
langste kleur	+ 5

	+ 6



bijzondere kaarten	+ 1
witte kaarten	+ 1
langste kleur	+ 2

	+ 4

Speeltactiek

Denk eraan dat de sterkte van je kaarten komt en kaarten zijn beperkt. Het komt er niet zozeer op aan om in één ronde zoveel mogelijk te winnen, doch eerder om in zoveel mogelijk ronden iets te winnen waardoor men de eigen aanwinsten, in de vorige ronden verzameld, keer op keer kan benutten.

Overleg goed wanneer je welke kaarten uitspeelt en probeer om op het juiste ogenblik te passen. Tracht al te lange aparte plaatsingen te vermijden : dit kost je teveel kaarten en levert ook dikwijls niet veel op. Alleen al de dreiging van vele handkaarten zorgt dikwijls ook, zonder veel vertoon, voor een succesvolle afloop.

Kijk vooruit wat je in de volgende provincie wil winnen en verzamel die kaarten met de overeenkomende symbolen. Let er ook op welke invloedskarts je nodig hebt om aan de zo fel begeerde bijzondere kaarten te komen.