

BANGKOK KLONGS

versie 1.1

Autor: Martin Schlegel
Illustration: Klemens Franz | atelier198
© Reiner Stockhausen dlp 2010
www.dlp-games.de
e-mail: info@dlp-games.de

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

voor 2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

Kleine boten, dicht opeengepakt, beladen met kleurrijk fruit, rijst of vis, afdingende klanten - het is een drukte van belang op de Klongs (kanalen) van Bangkok wanneer de Thaise handelaren met hun boten aankomen op de drijvende markten.

"Waar zijn de beste aanlegplaatsen voor de boten?" De spelers brengen om de beurt hun bootjes naar de drijvende markten. Ze manoeuvreren ze in de beste positie omdat dit bepalend is voor succes of mislukken van de marktdag. Alleen de aanlegplaatsen waar genoeg boten samenkomen zijn winstgevend, op de andere vist men achter het net.

Maar niet alleen de marktdagen zijn beslissend voor het succes van de handelaren, ook de eindtelling van de voorraad is belangrijk. De speler die zich gericht heeft op slechts enkele goederen zal bijzonder goede zaken doen, van alles wat nemen is daarentegen niet gunstig voor de eindscore.

Spelmateriaal

- 1** 1 speelbord
- 2** 68 houten handelaren in 4 kleuren
- 3** 72 boottegels (in het vervolg boten genoemd)
- 4** 8 verplaatsingskaarten in 4 kleuren
- 5** 1 fiche Luk Phat
- 6** 1 houten figuur Marktmeester
- 7** 2 fiches voor de tactische variant (p.6)
- 8** 4 100-punten-fiches



Vorbereiding

- Leg het speelbord in het midden van de tafel.
- Schud de boten met de afbeelding naar beneden en leg ze in stapels naast het bord. Elke speler neemt 4 boten van de stapel. Hij mag ze bekijken, maar houdt ze geheim voor de andere spelers.
- Elke speler kiest een kleur en krijgt handelaren en de twee verplaatsingskaarten in deze kleur. Hij plaatst deze voor zich op tafel. Elke speler plaatst één van zijn handelaren op veld 0 van het scorespoor dat rond het bord loopt.

*Het aantal handelaren is afhankelijk van het aantal spelers.
Met 2 spelers krijgt iedere speler 17 handelaren, met 3 spelers: 12 handelaren,
met 4 spelers: 9 handelaren. De overige handelaren worden niet gebruikt.*

- Plaats het Luk Phat fiche op het onderste veld van het Luk Phat spoor.
- Plaats de Marktmeester naast het bord.

Spelverloop

De **jongste speler** begint. Speel verder volgens de wijzers van de klok.

In zijn beurt plaatst een speler **één** van zijn boten op een vrij waterveld op het bord volgens de plaatsingsregels (*zie plaatsingsregels*). Daarna neemt de speler een nieuwe boot van de stapel boten zodat hij weer 4 boten in zijn hand heeft.

Telkens wanneer een boot met daarop het **Luk Phat symbool**  op het bord wordt geplaatst, wordt het Luk Phat fiche een stap vooruit gezet op het Luk Phat spoor. De speler krijgt het aangegeven aantal punten en verplaatst zijn handelaar op het scorespoor het overeenkomende aantal punten vooruit.



Voorbeeld: Mary plaatst een boot met het Luk Phat symbool (1).
Het fiche wordt verplaatst van het startveld naar het veld met het getal 6 (2).
Mary krijgt 6 punten en verplaatst haar koopman 6 stappen op het scorespoor vooruit (3).

Als het Luk Phat fiche terechtkomt op een donkerbruin veld "marktdag" (aangeduid met ) krijgt de actieve speler de aangegeven punten. **Vervolgens** vindt er een **waardering** plaats. In totaal 2 maal een Kleine Marktdag en 1 maal een Grote Marktdag.

De waarderingen Kleine Marktdag en Grote Marktdag zijn vrijwel gelijk (*voor verschillen zie Grote Marktdag*).

Na de waardering Kleine Marktdag gaat het spel verder. Na de waardering Grote Marktdag vindt alleen de **Telling van de Voorraad** nog plaats (*zie Telling van de Voorraad*).

De speler wiens handelaar na de eindtelling vooraan op het scorespoor staat is de winnaar van het spel!

De Boten

De meeste boten bevatten 3 verschillende elementen: **goederen**, een **handelaar** en een **waarde**. Boten met daarin een handelaar zijn neutraal (*afbeelding rechts*). Spelers kunnen deze boten **niet** in bezit nemen. Boten zonder handelaar (*afbeelding uiterst rechts*), die een lege ruimte hebben, zijn nog niet in iemands bezit. De speler die een boot zonder handelaar plaatst kan deze in bezit nemen door een eigen handelaar op de lege ruimte te plaatsen.

Wanneer een speler een boot met een lege ruimte plaatst, en al zijn handelaren zijn al op andere boten geplaatst, kan hij 2 dingen doen:

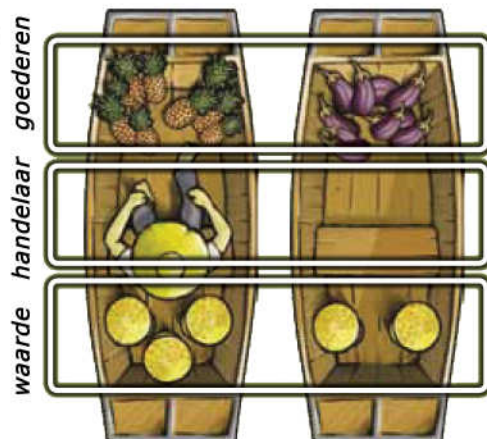
- hij ziet af van het in bezit nemen van de boot, of
- hij neemt een eigen handelaar van een eerder geplaatste boot en zet deze in op de nieuwe boot.

Voorin iedere boot (*met uitzondering van de bijzondere boten dief, opzichter en gaarkeuken*) liggen goederen. Er zijn 7 verschillende goederen (*garnalen, bloemen, avocado's, ananas, aubergines, vis en bananen*), die belangrijk zijn voor de telling van de voorraad aan het einde van het spel.

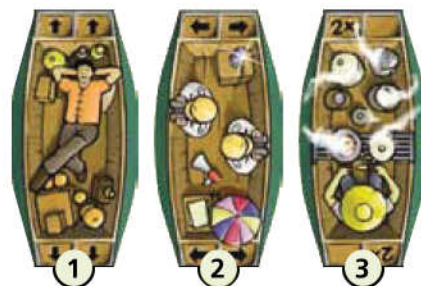
Daarnaast staan op sommige boten manden (0, 1, 2 of 3 manden). Ze tonen de **waarde van de boot** en zijn belangrijk voor de waardering op de marktdagen.

Op sommige boten staat bovendien het Luk Phat  symbool. Als zo'n boot op het bord wordt gelegd gaat het Luk Phat fiche **één veld vooruit** op het Luk Phat spoor. Het bereikte veld geeft het aantal punten aan dat de speler krijgt. Eventueel vindt dan nog een Marktdag-waardering plaats.

Bovendien zijn er een aantal boten in het spel die een speciale functie hebben. Dit zijn de dief (1), de opzichter (2) en de gaarkeuken (3) (ieder 3x). (*zie Boten met Speciale Functies*)



de verschillende goederen

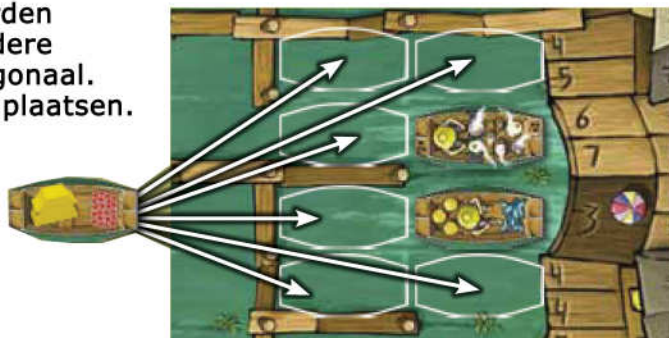


Plaatsingsregels

1. In de eerste ronde plaatst elke speler een boot op één van de startplaatsen. Met 2 spelers worden alleen de lichtgekleurde watervelden als startveld gebruikt, met 3 of 4 spelers ook de donkere watervelden aan de andere kant van het bord.



2. Na de eerste ronde moet de boot worden geplaatst zodat deze grenst aan een andere boot, hetzij horizontaal, verticaal of diagonaal. De steigers hebben geen invloed op het plaatsen.



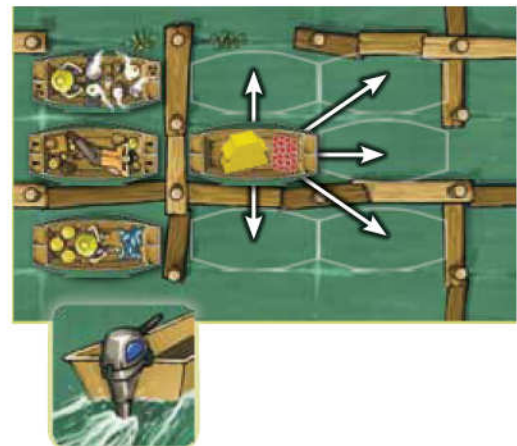
3. De steigers verdelen het bord in **deelmarkten**. Elk van deze deelmarkten bestaat uit 4 water- velden (1). Om een deelmarkt niet te vol te laten worden, mogen **slechts 3 watervelden** in een deelmarkt bezet worden door boten, één moet leeg blijven (2).

Wanneer 3 watervelden in een deelmarkt bezet zijn door boten, moet het resterende veld dus vrij blijven.

4. Het is **niet toegestaan** om een dief te plaatsen op een door een opzichter beschermd waterveld (zie boten met speciale functies).

5. Als extra actie naast het plaatsen van een boot kan iedere speler **twee maal per spel één** van zijn eigen boten verplaatsen. Daarvoor geeft hij een van zijn verplaatsingskaarten af. Deze actie mag slechts eenmaal per beurt uitgevoerd worden (vóór of na het plaatsen van een nieuwe boot). De speler legt een verplaatsingskaart af en verplaatst een van zijn boten naar een aangrenzend watervlak (horizontaal, verticaal of diagonaal). De steigers vormen geen belemmering voor deze actie. Verplaatste boten hoeven niet te grenzen aan andere boten.

6. De beurt van een speler eindigt met het nemen van een nieuwe boot van de stapel boten zodat hij weer 4 boten in zijn hand heeft. Wanneer de botenstapel op is, worden de boten die de spelers nog in hun hand hebben, geplaatst tot de Grote Marktdag plaatsvindt.

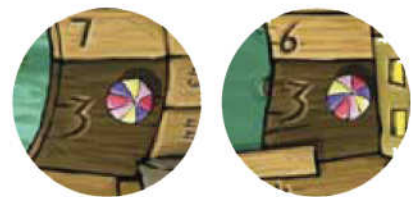


De Marktdagen (waarderingen)

Zodra het Luk Phat fiche verplaatst wordt naar de velden Kleine Marktdag of Grote Marktdag vindt een waardering plaats.

KLEINE MARKTDAG:

De speler, die als gevolg van het verplaatsen van het Luk Phat fiche de Kleine Marktdag veroorzaakt, waardeert als eerste. Het waarderen gaat verder volgens de wijzers van de klok en net zolang tot iedere speler hoogstens 2 keer heeft gewaardeerd. Als een speler niet in staat is of niet wil waarderen, mag hij er van afzien. Wanneer een speler heeft afgezien van waarderen in de eerste ronde, kan hij er voor kiezen dit in de tweede ronde wel te doen.



De waardering: De speler neemt de Marktmeester en plaatst hem op een aanlegplaats (1). De aanlegplaatsen bevinden zich op de steigers en grenzen altijd aan 4 watervelden. Voorwaarde is dat elk van deze 4 watervelden wordt bezet door een boot en dat minstens één van deze boten in bezit is van de speler die gaat waarderen.



De telling: Het aantal manden op de boten die rond de aanlegplaats liggen wordt opgeteld (de manden op de boot van de dief tellen niet). Dit aantal wordt vermenigvuldigd met het aantal handelaren, afzonderlijk voor elke spelerskleur. Dat betekent dat elke speler die een boot op één van de 4 velden rond de aanlegplaats bezit punten krijgt, **niet alleen de speler die waardeert!**

De Marktdagen (waarderingen) - vervolg



Voorbeeld: John (groen) waardeert. In totaal zijn er 5 manden (2+0+3+0). John bezit 2 boten, daarom krijgt hij 10 punten (5x2). Eva (rood) bezit eveneens één boot in het blok en krijgt 5 punten (5x1).

Na het waarderen, verwijdert de speler die heeft gewaardeerd, **een eigen boot** uit het gewaardeerde blok. De handelaar op deze boot gaat terug naar de speler en kan opnieuw worden gebruikt. De verwijderde boot legt de speler voor zich neer. Deze bevindt zich nu in zijn voorraad. De speler krijgt **aan het eind van het spel nog punten voor zijn voorraad** (zie *Telling van de voorraad*).

Opmerking: Door het verwijderen van een boot kunnen watervelden vrijkomen die voordien (door de plaatsingsregels in de deelmarkten) geblokkeerd waren.

Opmerking: Door de plaatsingsregels toe te passen (de boten kunnen slechts aangrenzend geplaatst worden), ontstaan aaneengesloten kettingen. Door het verwijderen van een boot kunnen kettingen onderbroken worden. Dit beïnvloedt de aanlegregels niet. Dit betekent dat boten aangrenzend aan elke boot geplaatst kunnen worden, zelfs als deze boot zelf niet voldoet aan de plaatsingsregels.

Na 2 waarderingsrondes eindigt de Kleine Marktdag. De spelers gaan verder met het plaatsen van boten zoals vóór de waardering, te beginnen met de speler links van de speler die de Kleine Marktdag veroorzaakte.

GROTE MARKTDAG:

De Grote Marktdag verloopt op dezelfde wijze als de Kleine Marktdag met de volgende verschillen:

- De Kleine Marktdag begint met de speler die de waardering veroorzaakte. Bij de Grote Marktdag begint **de speler wiens handelaar het verst achterop het scorespoor staat**. Wanneer meerdere spelers achteraan staan begint van hen de speler die minder handelaren op het bord heeft staan. Is er dan nog een gelijke stand dan begint de speler die de waardering heeft veroorzaakt dan wel de eerste speler na hem volgens de wijzers van de klok.
- De Kleine Marktdag heeft hoogstens 2 waarderingen. Het waarderen van de Grote Marktdag gaat door **tot er geen waardering meer mogelijk is** of geen speler nog wil waarderen.
- Tijdens de Kleine Marktdag mogen spelers slechts hun eigen boten verwijderen, nu kunnen zij er voor kiezen om **een eigen of een neutrale boot te nemen. Het verwijderen van boten van andere spelers, of speciale boten, blijft verboden.**



Boten met Speciale Eigenschappen

Zoals eerder genoemd, zijn er 3 soorten boten met speciale eigenschappen: **dief**, **opzichter** en **gaarkeuken**.

Dief: Wanneer een speler een dief plaatst kan hij een boot naar keuze verwijderen van de **horizontale lijn** waar de boot van de dief is geplaatst. De pijlen op de boot tonen de richting waar de horizontale lijn zich bevindt. Uitzondering: een dief mag geen boot van een opzichter verwijderen. Ook de boten die door een opzichter beschermd worden, mogen niet verwijderd worden. Hij kan dus wel een boot van een andere speler verwijderen. De handelaar op de verwijderde boot keert terug naar zijn speler en kan opnieuw worden gebruikt.

Daarna, heeft de speler twee mogelijkheden:
hij legt de boot in zijn voorraad en neemt een nieuwe boot van de stapel, of
hij neemt de boot in zijn hand en neemt **geen** nieuwe boot van de stapel.

Opzichter: De Opzichter beschermt alle boten op de **verticale lijn** tegen dieven. De pijlen op de boot tonen de richting waarin de beschermde boten zich bevinden. Het is niet toegestaan om een dief te plaatsen op een door een opzichter beschermd waterveld. Is er reeds een dief aanwezig op een veld dat door de opzichter beschermd is dan mag de speler die de opzichter plaatst de dief verwijderen. Hij kan de dief nu terug in de doos leggen en een nieuwe boot van de stapel nemen, of hij neemt de boot in zijn hand zonder een nieuwe boot te trekken.

Bijzondere situatie: *Als er 2 dieven in een beschermde lijn liggen, verwijdert de speler die de opzichter heeft geplaatst beide dieven. Hij mag slechts één dief in de hand nemen. De tweede dief wordt terug in de doos gelegd. Hij kan ook beide dieven in de doos leggen en een nieuwe boot van de stapel nemen.*

Gaarkeuken: Deze boot heeft invloed bij het waardenen. De punten worden verdubbeld als er een gaarkeuken in een gewaardeerd blok ligt.

Telling van de Voorraad (eindtelling)

Het tellen van de voorraad vindt plaats na de waardering van de Grote Marktdag. De dief, de opzichter en de gaarkeuken hebben geen goederen aan boord en dus leveren ze de spelers geen punten op.

Iedere goederensoort wordt voor iedere speler apart geteld en wel als volgt:
Voor de eerste boot met één goederensoort krijgt een speler één punt, voor de tweede kaart van dezelfde soort krijgt hij 2 punten, voor de derde 3 punten, enz.

Voorbeeld: Sarah heeft in haar voorraad één boot met bananen (1 punt), 3 boten met vissen (6 punten) en 7 boten met bloemen (28 punten). Zij verplaatst haar handelaar op het scorespoor 35 stappen (1+6+28) vooruit.

TACTISCHE VARIANT

Ervaren spelers wordt de volgende regelvariant aanbevolen om het geluk bij het nemen van een nieuwe boot te verminderen en meer tactiek in het spel te brengen: De boten worden verdeeld in 2 stapels. Stapel 1 bevat alle boten met handelaren (neutrale boten) en de boten met speciale eigenschappen (dief, opzichter, en gaarkeuken), stapel 2 alle boten zonder handelaren. Beide stapels worden afzonderlijk geschud en naast het bord gelegd. Zij worden met de speciale fiches gemarkeerd. Voor het spel begint neemt elke speler drie boten van de stapel zonder handelaren en één boot van de stapel met handelaren/speciale eigenschappen. Tijdens het spel mogen spelers zelf beslissen van welke stapel zij een boot nemen om hun hand aan te vullen.