

HET KOOPMANSHUIS

Waar voor je geld!

Stefan Feld

Inleiding

Het is een vroege ochtend in het havengebied. Stille voor de storm. Aan de horizon is een eerste schip te zien, gevuld met waardevolle goederen. Een kans om goede zaken te doen. Op de werf wordt een afspraak tussen twee handelaren met een handdruk bevestigd. Ambachtslieden pakken hun werk op. Naarmate de brandende zon hoger staat, wordt het in de haven een komen en gaan van schepen en werklui. Zweet mengt zich met stof en zout; hier wordt hard gewerkt om klinkende munt te slaan uit noeste arbeid en slimme handel. Maar wie buit de kansen het beste uit? En wie beschermt de stad als er een verwoestende brand uitbreekt?

Met behulp van een vernieuwend, vlot biedsysteem proberen de spelers elkaar de loef af te steken. De speler die zijn invloed en zijn geld het beste investeert, leidt het machtigste Koopmanshuis!

Spelmateriaal



1 Spelbord



5 Koopmanshuizen
(1 in elke kleur)



1 Startspelersmunt



54 Handelskaarten:

- 12 x winter (A)
- 13 x lente (B)
- 13 x zomer (C)
- 15 x herfst (D)
- 1 x 4^{de} brand (E)



25 Munten



20 Koopmannen
(4 per kleur voor
5 spelerskleuren)



45 Goederenblokjes:

- 9 x koffie (bruin)
- 9 x thee (groen)
- 9 x specerijen (geel)
- 9 x rubber (wit)
- 9 x stof (rood)



1 Stoffen buidel

Vorbereiding

Bekijk het bijgesloten speloverzicht en volg de spelbeschrijving op pagina A. Vervolgens kun je in deze spelregels verder lezen als je alle regels wilt weten voordat het spel start. Anders kun je meteen met het spel beginnen door de 'snelle start' te volgen op pagina B van het speloverzicht.

Spelverloop

Het spel verloopt in spelrondes. Een ronde bestaat uit 5 fasen:

- 1) Aanbod
- 2) Bieden
- 3) Aanschaf
- 4) Verwerking
- 5) Inkomsten

1) Aanbod

In deze fase worden nieuwe handelskaarten aan de spelers aangeboden. Neem een aantal kaarten (afhankelijk van het aantal spelers) van de stapel en leg ze op de watervakken, open op het bord.

Trek het volgende aantal handelskaarten:

- Bij 2 spelers : 3 kaarten
- Bij 3 spelers : 4 kaarten
- Bij 4 spelers : 5 kaarten
- Bij 5 spelers : 6 kaarten

Wanneer er een schip wordt opgelegd, pak dan blind 3 blokjes per schip uit de buidel en plaats ze op de scheepkaart.

2) Bieden

In deze fase wordt de vraag per opgelegde handelskaart bepaald. De spelers geven aan welke kaarten ze willen kopen.

De speler met de startspelersmunt begint. Met de klok mee plaatst iedere speler telkens 1 koopman in een herenhuis boven een handelskaart naar keuze. Plaats de koopman op de laagste vrije positie. Doe dit om de beurt, totdat iedere speler 3 keer aan de beurt is geweest en zijn 3 koopmannen heeft ingezet.

Voor iedere koopman mag je vrij kiezen bij welke kaart je hem plaatst. Wanneer er al een koopman bij een kaart staat, zet je die van jou daar direct boven. Koopmannen mogen niet teruggenomen worden. Het is mogelijk om meerdere koopmannen bij dezelfde kaart te zetten. Het maximale aantal koopmannen bij een kaart is 8.

Op deze manier ontstaan er rijen met koopmannen boven de handelskaarten. Het is mogelijk dat er geen vraag is voor een handelskaart en er geen enkele koopman boven komt te staan.

Wanneer de spelers al hun koopmannen geplaatst hebben eindigt deze fase.

Voor een voorbeeld, bekijk pagina B in het speloverzicht.

3) Aanschaf

Nu worden de handelskaarten aan de spelers verkocht. Handel de kaarten van links naar rechts één voor één af.

De speler die zijn koopman op de laagste positie heeft staan, bepaalt of hij de kaart wil kopen of niet. Zo ja, dan betaalt hij net zoveel munten als er koopmannen boven de kaart staan (inclusief

eigen koopmannen). Vervolgens pakt de speler de gekochte kaart en legt hem open voor zich op tafel. Van nu af aan mag hij de functies van de kaart gebruiken. Alle koopmannen die boven de kaart stonden gaan terug naar de spelers.

Als een speler besluit van de koop af te zien of niet in staat is om te kopen, neemt hij zijn koopman terug. Nu mag de speler met de eerstvolgende koopman in de rij (van beneden naar boven) besluiten of hij de handelskaart wil kopen. De prijs van de kaart zakt met 1 muntstuk aangezien er 1 koopman minder in de rij staat. Wanneer ook deze speler afziet van de koop is de volgende aan de beurt en daalt de prijs weer met 1 muntstuk. Dit proces gaat net zo lang door, totdat de kaart wordt verkocht of er geen koopmannen meer boven de kaart staan. In dit laatste geval heeft niemand de kaart willen kopen en wordt de kaart op de aflegstapel gelegd.

Als een kaart is gekocht of op de aflegstapel is gelegd, begint de verkoop van de volgende kaart.

Voor een voorbeeld, bekijk pagina B in het speloverzicht.

4) Verwerking

In deze fase worden de aangeschafte goederenblokjes verwerkt: ze kunnen worden verkocht, of op de eigen handelskaarten worden ingezet. De speler met de startspelersmunt begint, de andere spelers volgen in de volgorde van de klok (om het spel sneller te laten verlopen kunnen de spelers deze fase ook tegelijk uitvoeren).

Let op: Goederenblokjes en handelskaarten mogen nooit met andere spelers geruild worden!

De volgende kaarten kunnen in deze fase worden gebruikt: Schip, Contract, Handelaar, Pakhuis en Koopmanshuis. De exacte werking van de kaarten wordt in het hoofdstuk Handelskaarten toegelicht.

5) Inkomsten

Iedere speler ontvangt 1 muntstuk. Spelers die deze ronde geen handelskaart hebben gekocht ontvangen 1 extra muntstuk. Daarna wordt de startspelersmunt naar links doorgegeven en begint de volgende ronde.

In het uitzonderlijke geval dat er geen muntstukken meer in de stapel liggen, kun je het beste gebruik maken van vervangende muntstukken; bijvoorbeeld echte muntstukken.

❧ Einde van het spel ❧

Wanneer in **fase 1: aanbod** bij het trekken van de handelskaarten alleen de laatste kaart, '4^{de} brand' [E] overblijft, begint de laatste ronde. Voer deze ronde volgens de gebruikelijke regels uit. Nadat deze ronde helemaal is gespeeld, wordt de '4^{de} brand' afgehandeld. Daarna is het spel voorbij. Voor uitleg van de brandkaarten zie het kopje Handelskaarten.

Let op: Het kan gebeuren dat de kaart 3^{de} brand [D] de laatste herfstkaart is en direct boven de kaart 4^{de} brand [E] ligt. In dat geval speel je geen ronde meer na de 3^{de} brand, maar wordt direct de kaart 4^{de} brand uitgevoerd. Hierna is het spel voorbij.

Alle spelers tellen hun punten. Geef de score aan op het puntenspoor op het spelbord. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Bij een gelijkspel wint de speler met het meeste geld.

❧ Handelskaarten ❧

Hier volgt een uitleg van alle verschillende **handelskaarten** en het **koopmanshuis** (waarmee iedere speler begint). Iedere kaart kan alleen worden gebruikt door de speler die hem heeft gekocht. De kaart ligt open voor deze speler op tafel.

De cijfers onder de afbeeldingen geven aan hoe vaak de kaart in het spel voorkomt, ingedeeld over de vier seizoenen (A/B/C/D, in die volgorde).

Bank



1: 0/0/1/0

De eigenaar van de bank ontvangt een extra muntstuk in **fase 5: inkomsten**. Hij ontvangt dus 2 muntstukken als hij op zijn minst één handelskaart heeft gekocht, en 3 muntstukken als hij geen kaarten heeft gekocht.

Brand



4: 0/1/1/1/
einde van spel

Er zijn 4 brandkaarten. Als er een brandkaart in **fase 1: aanbod** wordt opengedraaid, pauzeer het spel dan direct. Iedere speler telt de waarde van zijn brandweermannen bij elkaar op. De speler met de hoogste totale waarde aan brandweermannen ontvangt het aantal punten dat op de brandkaart staat. De speler met

de laagste totale waarde ontvangt hetzelfde aantal minpunten. Gebruik het puntenspoor op het spelbord om de punten bij te houden.

Als 2 spelers dezelfde waarde aan brandweermannen hebben, ontvangen ze beide de plus- of minpunten. In het uitzonderlijke geval dat iedereen dezelfde totale waarde heeft, ontvangt niemand punten. Na het uitvoeren van de brandkaart, wordt de kaart op de aflegstapel gelegd. Draai een volgende kaart om de brandkaart te vervangen en ga verder met de ronde.

Uitzondering: de vierde en laatste brand wordt pas gespeeld als de laatste ronde voorbij is. Het kan voorkomen dat in de laatste ronde minder kaarten worden verhandeld.

Brandweerman

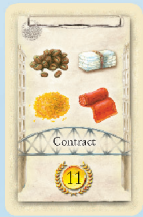


10: 2/3/2/3

Een brandweerman kan je beschermen tegen de 4 branden die in het verloop van het spel zullen ontstaan. De brandweermannen hebben een waarde oplopend van 1 tot 5. Wanneer er een brand ontstaat, worden de waardes van de brandweermannen bij elkaar opgeteld om te bepalen welke spelers min- of pluspunten ontvangen (zie: **Brand**).



Contract



10: 3/3/4/0

Contracten kunnen aan het einde van het spel punten opleveren. Als je een contract hebt gekocht, mag je dat vervolgens vullen met goederenblokjes. De contracten zijn alleen punten waard als alle afgebeelde goederen zijn aangeleverd. Er zijn contracten van 3 verschillende groottes:

- Klein contract: 2 goederen voor 5 punten
- Gemiddeld contract: 3 goederen voor 8 punten
- Groot contract: 4 goederen voor 11 punten

In **fase 4: verwerking** kun je meerdere goederenblokjes uit schepen, het pakhuis of het koopmanshuis op één of meerdere contracten plaatsen. Een blokje moet op de bijpassende afbeelding worden geplaatst. Zo mag bijvoorbeeld een bruin blokje alleen op een koffiesymbool worden gelegd en een wit blokje alleen op een rubbersymbool.

Op deze manier wordt het contract geleidelijk opgevuld met goederen. Wanneer een goed op een contract geplaatst is, mag het niet meer worden weggehaald.

Aan het einde van het spel, als alle benodigde goederen op de kaart liggen, ontvang je het aantal punten [5/8/11] dat op het contract staat. Als een contract niet helemaal voltooid is, ontvang je geen punten.

Gebedsboot



1: 0/0/0/1

Aan het einde van het spel ontvangt de speler die de gebedsboot bezit 3 punten.

Handelaar



5: 5/0/0/0

In het spel zijn 5 verschillende handelaren: Koffie handelaar, Rubber handelaar, Specerijen handelaar, Stoffen handelaar en Thee handelaar. Iedere handelaar kan uitsluitend zijn eigen product verhandelen.

In **fase 4: verwerking** kunnen goederenblokjes aan een handelaar worden verkocht. Voor ieder verkocht goederenblokje ontvang je 1 muntstuk. Leg de verkochte blokjes op de aflegstapel, plaats ze niet terug in de buidel! Aan het einde van het spel ontvang je 1 punt voor iedere handelaar die je bezit.

Handelskamer



1: 0/0/0/1

Aan het einde van het spel ontvang je 1 punt voor ieder muntstuk dat je bezit.

Haven



1: 0/0/0/1

Aan het einde van het spel geeft de haven 1 punt voor ieder schip dat de speler bezit.

Kantoor



4: 1/1/0/2

Aan het einde van het spel zijn de kantoren punten waard. Je krijgt:

- 2 punten als je 1 kantoor bezit
- 5 punten als je 2 kantoren bezit
- 9 punten als je 3 kantoren bezit
- 14 punten als je 4 kantoren bezit

Kerk



1: 0/0/0/1

Aan het einde van het spel ontvangt de speler die de kerk in bezit heeft 4 punten.

Koopmanshuis



Bij het opzetten van het spel ontvangt iedere speler 1 koopmanshuis. In **fase 4: verwerking** kan het koopmanshuis voor verschillende doeleinden gebruikt worden:

- **Ruilen:** leg 3 eigen goederenblokjes naar keuze op de aflegstapel en pak een goederenblokje naar keuze uit de aflegstapel terug.
- **Verkopen:** leg 2 eigen goederenblokjes naar keuze op de aflegstapel en pak een muntstuk uit de stapel.
- **Bewaren:** Er mag 1 goederenblokje in het koopmanshuis bewaard worden, om in een latere ronde te gebruiken.

Je mag de verschillende doeleinden van het Koopmanshuis meerdere keren gebruiken.

Je hoeft niet te kiezen tussen de mogelijkheden.

Schip



15: 0/5/5/5

Wanneer er een schipkaart getrokken wordt in **fase 1: aanbod**, worden er willekeurig 3 goederenblokjes uit de buidel gehaald en op het schip geplaatst. Wanneer je een schip koopt, moet je in **fase 4: verwerking** de goederen lossen. Neem alle goederenblokjes van het schip,

kies vervolgens uit een van de volgende mogelijkheden wat je met de blokjes doet:

- Plaats de goederen op een contract.
- Verkoop de goederen aan een handelaar.
- Sla de goederen op in het pakhuis.
- Verkoop, ruil of bewaar de goederen in het koopmanshuis.

Wanneer fase 4 voorbij is, mogen geen goederen meer op het schip achterblijven. Blokjes die overblijven, worden op de aflegstapel gelegd.

Pakhuis



1: 1/0/0/0

Tijdens **fase 4: verwerking** mag je goederen in het pakhuis plaatsen. Ook mag je goederen uit het pakhuis halen. In het pakhuis kunnen goederen opgeslagen worden om in latere rondes gebruikt te worden. Ook levert ieder goederenblokje in het pakhuis aan het einde van het spel 1 punt op. Er is plaats voor 4 goederen in het pakhuis.

Colofon

Auteur: Stefan Feld

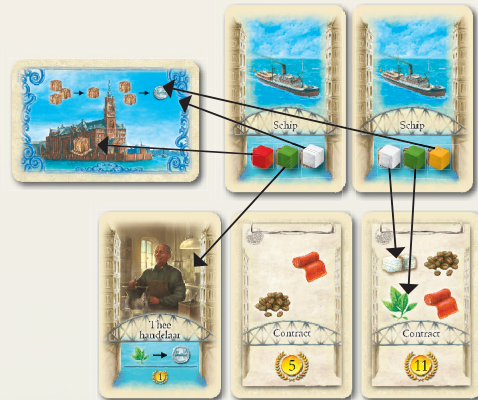
Illustraties: Michael Menzel en Harald Lieske

Layout: Harald Lieske

Logo ontwerp: Andreas Resch

Spelregels: Thygra Spiele-Agentur

Voorbeeld van gebruik van de kaarten in **fase 4: verwerking** De blauwe speler heeft in deze ronde 2 schepen gekocht en moet deze nu lossen. Hij plaatst 1 rubber en 1 thee op zijn contract (rechts). De blauwe speler kiest er echter voor om de specerijen in het koopmanshuis te bewaren, om het in een latere beurt te gebruiken.



De overige 3 goederen kan de blauwe speler ruilen in het koopmanshuis. Hij zou dan rubber, stof en specerijen inleveren en een koffie uit de stapel pakken waarmee hij het ontract (aan de rechterkant) opvult. De blauwe speler verwacht echter dat hij in een latere ronde de benodigde koffie nog zal ontvangen. Hij heeft liever wat extra geld. Daarom verkoopt hij de thee bij de thee handelaar en ontvangt zo 1 muntstuk uit de stapel. Vervolgens verkoopt hij rubber en specerijen in het koopmanshuis en ontvangt zo nog 1 muntstuk uit de stapel.



Beide schepen zijn nu gelost en de blauwe speler wil geen verdere actie ondernemen tijdens de verwerkingsfase.

Overzicht van Handelskaarten

