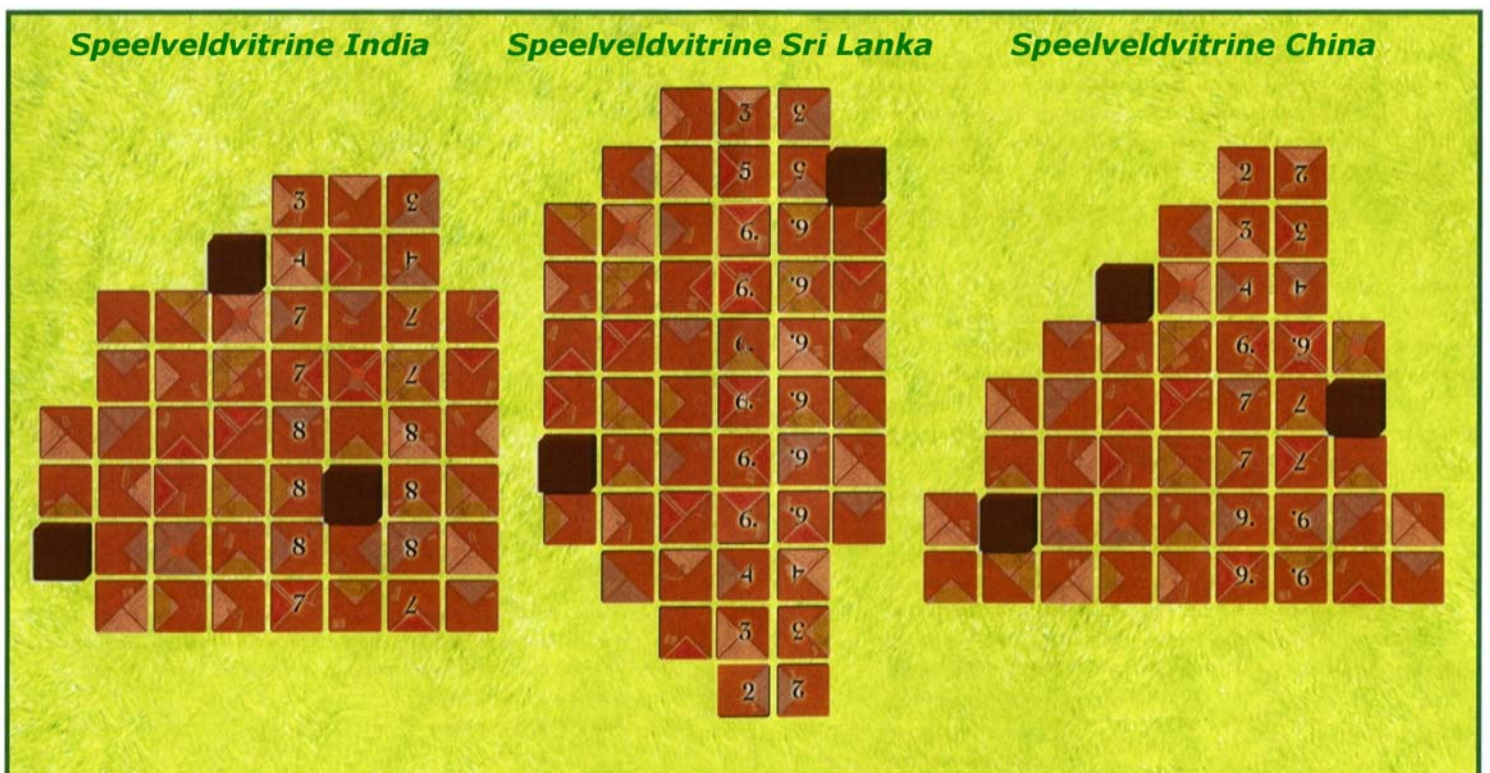


Darjeeling
 Abacusspiele, 2007
 Günter BURKHARDT
 2 - 5 spelers vanaf 12 jaar
 ± 90 minuten



GÜNTER BURKHARDT Darjeeling

Spelidee

Op zoek naar de beste thee doorkruisen de spelers de ganse regio en proberen zo groot mogelijke scheepsladingen van telkens één theesoort samen te stellen. De laatst verzonden lading brengt uiteraard meer zegepunten op dan de oudere zending omdat de echte theeliefhebbers natuurlijk de frissere blaadjes prefereren. Maar ook het geliefd zijn van een bepaalde theesoort levert bij het laden zegepunten op. Het spel eindigt onmiddellijk als een speler 100 zegepunten heeft behaald.

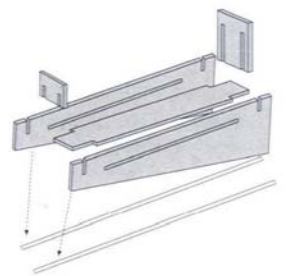
Spelmateriaal



Spelvoorbereiding

- De kaartjes met de theekeisten worden allen in de buidel gestopt en zeer goed gemixt. Vervolgens wordt het speelveld opgebouwd: de kaartjes worden één voor één uit de buidel getrokken en open zo gelegd dat de vorm van de gewenste regio ontstaat, zoals op pagina 1 is te zien. Op de plaatsen met de rode markeringen in de afbeelding worden geen kaartjes gelegd. Daarin wordt telkens een stadsteen gelegd.
- Het bord met de kade en de scoretabel worden goed zichtbaar naast het speelveld gelegd.
- De vermenigvuldiger-strook met het aantal personen dat deelneemt wordt genomen. Deze strook wordt met de desbetreffende zijde naar boven in de uitsparing van de kade gelegd. Naast elke rij met een vermenigvuldiger op de strook wordt een theevrachtschip aan deze kade gelegd. Als er minder dan vijf personen meespelen, blijven legplaatsen vrij die met waterfiches worden belegd.
- De vraagbarometer wordt in de uitsparing boven de kade geplaatst. Nu worden de stenen die de vraag gaan bepalen zeer grondig verdekt gemixt en in een volgorde door het toeval bepaald zodanig op de barometer geplaatst dat ze naar beneden kunnen rollen.
- De markerfiches voor de speciale acties worden als voorraad naast het speelveld gelegd.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt in deze kleur de theeverzamelaar, de vrachtkisten en het zichtscherm. Elke speler plaatst één van zijn vrachtkisten als telsteen op de theestrook met de 0/100 op de scoretabel. Het zichtscherm zet de speler voor zich neer. Achter dit scherm legt hij in de loop van het spel de kaartjes met de theekeisten en de actiefiches af zodat de medespelers ze niet kunnen zien. Zijn vrachtschepen blijven altijd voor het scherm.
- De spelers bepalen wie het spel mag beginnen. De startspeler ontvangt de buidel met de kaartjes.

Voor het allereerste spel moeten alle delen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt.



de vraagbarometer met stenen

Startopstelling

De startspeler begint. Hij zet één van zijn vrachtkisten op het lege schip dat het verst van het pakhuis is verwijderd. Dit is het schip met de kleinste vermenigvuldiger.

Vervolgens kiest hij ook een startpositie voor zijn theeverzamelaar.

Dat kan een willekeurig kaartje zijn **aan de rand** van de vitrine.

De speler neemt het kaartje achter zijn zichtscherm en plaatst de theeverzamelaar op de vrijgekomen plaats zodat de figuur met de kist naar een volgend kaartje wijst en met zijn rug naar de rand van de vitrine staat.

AANDACHT

Als de speler bij de startopstelling een kaartje met 3 halve theekisten neemt, mag hij één markerfiche voor een speciale actie nemen en achter zijn zichtscherm leggen. Een uitvoerige beschrijving van de beide speciale acties volgt aan het einde van de handleiding.



Nadat de startspeler zijn startpositie heeft ingenomen, komt zijn linkerbuurman aan de beurt. Ook hij plaatst een vrachtkist op het lege schip dat het verst is verwijderd van het pakhuis. Dit is het schip dat direct boven de kist van de startspeler ligt. Vervolgens kiest de speler de startpositie voor zijn theeverzamelaar.

Zo gaat het verder, met de wijzers van de klok mee, totdat iedere speler een kist op een leeg schip heeft geladen en een startpositie voor zijn theeverzamelaar heeft gekozen.

Nu kan het spel beginnen.

Spelverloop

Als een speler aan de beurt komt, voert hij zijn speelbeurt volledig uit. Daarna komt zijn linkerbuurman aan de beurt.

Een speelbeurt bestaat uit de volgende 3 fases:

- I. Zegepunten voor de vracht.
- II. Theeverzamelaar bewegen en kaartjes oppakken.
- III. Theekisten inladen.

Deze volgorde moet steeds gerespecteerd worden.

I. Zegepunten voor de vracht

Als de speler aan het begin van zijn speelbeurt vrachtkisten op een schip heeft liggen, ontvangt hij zegepunten voor elk schip met zijn vrachtkisten. Hij vermenigvuldigt het aantal van zijn kisten op het schip met de vermenigvuldiger die direct naast het schip staat. De zegepunten worden bij de stand van de speler aangeduid op de scoretabel.



II. Theeverzamelaar bewegen en kaartjes oppakken

De speler moet zijn theeverzamelaar bewegen. De theeverzamelaar mag alleen voorwaarts worden bewogen in de richting van zijn kist. Vooraleer de speler zijn theeverzamelaar beweegt, mag hij de figuur 90° draaien naar links of rechts. Als de speler de figuur 180° wil draaien, moet hij 2 zegepunten afgeven.



AANDACHT

Als de speler onvoldoende zegepunten heeft, ontvangt hij minpunten en moet hij zijn telsteen het desbetreffende aantal velden achter het veld 0 neerzetten.

Tijdens en na de beweging mag de richting niet meer worden gewijzigd. De speler mag de theeverzamelaar in een rechte lijn verplaatsen zo ver hij wil. Hij mag met zijn figuur ook figuren van medespelers en steden overspringen. In elk geval moet de speler voor elk oversprongen kaartje 1 zegepunt afgeven en voor elke oversprongen figuur of stad moet hij 2 zegepunten afgeven.

De beweging van de theeverzamelaar moet eindigen op een kaartje. De speler moet dit kaartje nemen en achter zijn zichtscherm leggen.

Als hij een kaartje met 3 theekisthelften pakt, mag hij ook een markerfiche voor een speciale actie nemen.

Tot slot trekt de speler een nieuw kaartje uit de buidel en legt dit kaartje open op de vrijgekomen plaats waar zijn theeverzamelaar de beweging heeft gestart.



III. Theekisten inladen

Nu mag de speler één scheepslading theekisten uit zijn verzamelde kaartjes samenstellen en verschepen. De lading kan bestaan uit een aantal **volledige theekisten** naar keuze. Alle theekisten van een lading moeten allen **dezelfde theesoort** hebben. Het is ook niet toegelaten om een lading te verschepen die bestaat uit open of halve kisten.

Het laden van theekisten verloopt in vier stappen (de volgorde moet gerespecteerd worden):

1. Theekisten neerleggen
2. Vrachtkisten op het schip laden
3. Kaartjes afleggen
4. Bonuspunten incasseren

De stappen afzonderlijk toegelicht:

1. THEEKISTEN NEERLEGGEN

De speler haalt de kaartjes met de gelijkgekleurde theekisten die hij wil verschepen achter zijn zichtscherm vandaan en legt ze zo samen dat de medespelers kunnen zien welke theesoort en hoeveel complete kisten de speler kan inladen.

TIP

Het komt er alleen op aan om complete theekisten samen te stellen. De richting van de kisten heeft geen betekenis. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om vier kaartjes met telkens een halve kist samen te stellen tot twee complete afzonderlijke kisten. De kisten moeten dus niet direct naast elkaar geschikt worden. Belangrijk is dat de kisten steeds dezelfde theesoort bevatten.

Voorbeeld voor het laden van theekisten

1. Speler Geel legt 5 kaartjes die samen 4 groene theekisten vormen.



Dit is niet toegelaten omdat één kist niet gesloten is.

2. VRACHTKISTEN OP HET SCHIP LADEN

- Als de theeverzamelaar van de speler op een plaats staat die horizontaal, verticaal of diagonaal direct naast een stad ligt, mag hij precies zoveel complete vrachtkisten op het schip laden dan hij heeft neergelegd.
- Als de theeverzamelaar van de speler niet direct naast een stad staat, moet hij **1 kist minder** laden dan hij heeft neergelegd.

AANDACHT

Het is niet toegelaten thee-kisten neer te leggen als de speler hiermee geen kisten op het schip kan laden. Dit is het geval als een speler maar één afzonderlijke kist kan vormen en zijn theeverzamelaar niet naast een stad staat.

Vóór het laden, wordt steeds het onderste schip van de kade weggenomen. Als er op dit schip vrachtkisten liggen, ontvangt de eigenaar deze terug. Daarna worden alle schepen van een niveau een regel naar onder geschoven zodat de plaats naast de bovenste vermenigvuldiger vrij komt. Het lege schip wordt op deze vrije plaats gezet en de speler die de kisten heeft ingeladen, legt het desbetreffende aantal van zijn vrachtkisten op dit schip. Als de speler meer kisten mag laden dan hij in zijn voorraad heeft, mag hij eigen kisten van andere schepen wegnemen.

3. KAARTJES AFLEGGEN

Nu verzamelt de speler zijn afgelegde kaartjes en legt deze als open stapel op het pakhuis aan de kade. Als er in het pakhuis al een stapel ligt, wordt deze eerst in de buidel gestopt.

4. BONUSPUNTEN INCASSEREN

Er zijn bonuspunten te verdienen voor de vraag en voor het aantal van de ingeladen vrachtkisten.

Bonus voor de vraag

In de vraagbarometer liggen van iedere theesoort twee vraagstenen. Nadat de speler de kaartjes heeft afgelegd, neemt hij de onderste steen van de theesoort die hij heeft ingeladen van de barometer en zet deze steen bovenaan opnieuw in. Nu telt hij het aantal stenen van andere theesoorten tussen de beide stenen van deze kleur. Dit resultaat bepaalt het aantal zegepunten dat hij ontvangt voor het inladen van deze theesoort.

Bonus voor het aantal vrachtkisten

Als de speler **4 of meer vrachtkisten** op het schip heeft geladen, ontvangt hij 1 zegepunt per vrachtkist als bonus. Als hij drie of minder kisten heeft ingeladen, ontvangt hij geen bonus.

AANDACHT

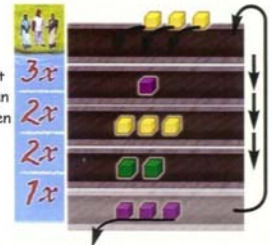
Om te bonus te kunnen ontvangen, is het aantal vrachtkisten bepalend dat de speler werkelijk op het schip heeft geladen en niet het aantal thee-kisten dat op de afgelegde kaartjes is afgebeeld.

Als de speler de bonus heeft ontvangen, is het laden van de kisten beëindigd.

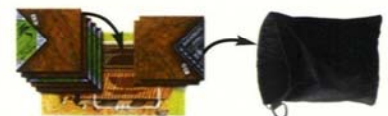
2. Omdat de verzamelaar van Geel niet naast een stad staat, mag hij slechts 3 vrachtkisten op het schip laden.



Geel heeft het onderste schip genomen en Rood zijn vrachtkisten teruggegeven. Vervolgens heeft hij het lege schip bovenaan ingezet en 3 van zijn kisten daarop gelegd.

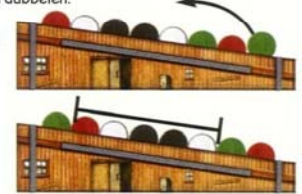


3.



4.

Geel neemt de onderste groene vraagsteen uit de vraagbarometer en zet deze steen boven weer in. Tussen de beide groene stenen liggen 5 andere vraagstenen. Geel zet een markerfiche in voor een speciale actie om de 5 punten te verdubbelen. Hij ontvangt nu 10 zegepunten als vraagbonus.



Omdat Geel maar 3 kisten mocht laden, ontvangt hij geen bonus voor het aantal kisten!

Speciale acties

Telkens een speler een kaartje met 3 halve kisten neemt, mag hij een markerfiche voor een speciale actie nemen en achter zijn zichtscherf leggen. Als de speler een kaartje met 3 halve kisten neemt en de voorraad van de markerfiches leeg is, ontvangt de speler jammer genoeg geen markerfiche!

TIP

Ter herinnering dragen deze kaartjes een klembord.

SPECIALE ACTIE UITVOEREN

De speler kan de markerfiche inzetten als hij thee-kisten laadt. De fiche toont op de voorkant en de achterkant de beide mogelijke speciale acties. Als de speler de fiche inzet, moet hij kiezen voor één van deze twee speciale acties. Een speler kan in zijn speelbeurt tot twee markerfiches inzetten als hij voor elke markerfiche een andere actie kiest. Daarna legt hij de markerfiche terug in de voorraad.

DE BEIDE SPECIALE ACTIES

Geen transportverlies

Als de speler bij het laden niet naast een stad staat, mag hij toch zoveel vrachtkisten in het schip laden dan hij heeft afgelegd.

Dubbele vraagbonus

De speler ontvangt de dubbele vraagbonus. Aandacht: De bonus voor het aantal vrachtkisten kan met de speciale actie niet verdubbeld worden!



Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als een speler het totaal van 100 zegepunten heeft bereikt of heeft overschreden. Als een speler de 100-punten grens overschrijdt, wordt zijn telsteen het desbetreffende aantal punten verdergezet en worden de 100 punten hierbij opgeteld.

TIP

Als een speler aan het begin van zijn speelbeurt de 100 punten overschrijdt dankzij de zegepunten voor de vracht, mag hij de rest van zijn speelbeurt niet meer uitvoeren.

Nu haalt iedere speler de kaartjes achter zijn zichtscherf vandaan. Voor elke halve kist op de kaartjes moet hij 1 zegepunt afgeven. Daarbij speelt het geen rol of hij nog complete kisten kan samenstellen of niet.

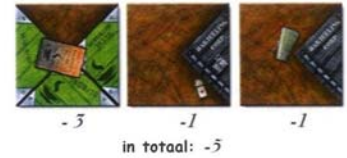
TIP

Als de speler daarmee onder het puntentotaal van 100 zakt, is het spel toch beëindigd.

De markerfiches voor de speciale actie zijn aan het einde van het spel waardeloos.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Als er een gelijke stand is, delen deze spelers de zege.



Tips en aanbevelingen

ALTERNATIEVE SPEELVELDVITRINES

De speelveldvitrine India leent zich zeer goed voor een kennismaking en is bruikbaar voor alle spelersaantallen.

Als de spelers bij het verzamelen van de kisten wat minder concurrentie willen, bevelen wij bij een spelersaantal van 4 of 5 de speelveldvitrine China aan. Voor spelers die het wat enger willen, bevelen we in een spel met 2 of 3 spelers Sri Lanka aan.

Zodra de spelers wat meer ervaring hebben opgedaan met Darjeeling kunnen zij zonder probleem ook eigen vitrines bedenken of de aangegeven vitrines met andere spelersaantallen spelen.

TACTISCHE TIPS

Bij het eerste spel raden wij aan om te starten in de nabijheid van een stad, maar tevens toch ook een beetje afstand te bewaren met de theeverzamelaars van de medespelers. Met een beetje ervaring kan men bij de startopstelling reeds vooruit plannen welke kisten men het best zou verzamelen en hoe men op hetzelfde moment de medespelers toch een beetje kan ergeren.

Bij Darjeeling zijn er zeker geen vaste vuistregels die men moet hanteren om het spel op de juiste manier te spelen.

- Zo kan men bijvoorbeeld vaak een klein aantal kisten laden om aan het begin van elke ronde een paar zegepunten te ontvangen. Kleine ladingen zijn zeer lonend als er voor de betreffende theesoort een hoge vraagbonus is. Bovendien glijden door elke nieuwe lading de andere schepen een niveau dieper zodat de waarde van de vracht van de medespelers slinkt.
- De speler die daarentegen een grotere vrachtlading wil wegbrengen, moet het juiste tijdstip afwachten want anders zal zijn schip ver naar onder zijn geschoven. Hiermee slinkt de waarde van zijn lading en mogelijkerwijs krijgt hij voor deze lading slechts in één of twee rondes punten. Een goed tijdstip kan het zijn als de medespelers zelf geladen hebben en hun theeverzamelaars niet in de nabijheid van een stad staan. Omdat ze dan één kist minder mogen laden, is het weinig waarschijnlijk dat ze een kleine lading zullen neerleggen.
- In elk geval moet men altijd zeer goed in het oog houden welke kaartjes door de medespelers worden verzameld. Zo kan men op een gunstig tijdstip opteren om een grote lading af te leveren. Bovendien is niets zo ergerlijk dan een theesoort in te laden zonder hiervoor een vraagbonus te ontvangen omdat een medespeler net daarvoor dezelfde theesoort heeft ingeladen.

GESCHIEDENIS VAN HET SPEL



In 1835 pachtte de Britse Oost-Indische Compagnie het gebied uit rondom de huidige stad Darjeeling omdat de Britten het hier een uitstekende plaats vonden om een handelspost op te richten. Wegens het enorm gunstige klimaat waren de Britten ook van plan om hier een sanatorium te bouwen. Dit klimaat dat de sanatoriumbezoekers verzachting en heling zou brengen, had ook zeer veel te maken met de zeer fel begeerde theesoorten uit Darjeeling. Theeliefhebbers in de ganse wereld waarden het zeer fijne en bloemige aroma van de eerste bloei. Dit is de oogst van de eerste nieuwe scheuten van het jaar. Maar ook de smaak van de volgende oogsten blijft iedereen bekoren en verrukkelijk vinden.

Lange tijd werd in Darjeeling alleen de traditionele zwarte thee verbouwd. Ondertussen komt van deze streek echter ook thee die met andere fermentatieprocedures werd gemaakt. Zo is bijvoorbeeld een groene Darjeeling thee absoluut geen rareiteit meer. Onze theekisten hebben de kleuren zwart, groen, wit en rood die staan voor zwarte thee, groene thee, witte thee en rode thee. Oorspronkelijk was rode thee een andere benaming voor zwarte thee, maar de dag van vandaag staat de benaming toch voor een eigen soort (Pu-Erh) die nadat ze wordt overgoten met kokend water een roodbruine kleur krijgt. Omdat niet alle theesoorten uit de streek van Darjeeling komen, kan men met de speelveldvitrines andere regionen vormen van waaruit thee wordt geëxporteerd.

De verschillende soorten thee onderscheiden zich vooral in een belangrijk moment in de zogenaamde fermentatie. Bij de groene thee wordt de fermentatie verhinderd door de bladeigen enzymen onmiddellijk na het plukken te verstoren door een hittebehandeling. Rode Pu-Ehr thee wordt voor het drogen en fermenteren behandeld met een schimmel. Van de theeblaadjes die daarentegen slechts zeer lichtjes worden gefermenteerd zodat de bladrandjes wit kleuren, kan men witte thee maken. Zwarte thee heeft uiteraard zijn naam te danken aan zijn donkere kleur die wordt verkregen door een vrij omslachtige en langdurige fermentatie.

Thee biedt een ruime veelvoud aan smaken. Naast de fermentatie spelen uiteraard de theeplanten en het klimaat een zeer belangrijke rol. Jonge blaadjes en knoppen geven een thee met een meer verfijnde smaak dan wanneer ook oudere blaadjes worden verwerkt. Thee kan uiteraard ook worden gearomatiseerd of worden versneden met andere bladeren en/of gedroogde vruchten. De mogelijkheden zijn gewoon grenzeloos en zo verschijnen voor de liefhebber steeds nieuwe soorten in de winkels.

14 januari 2008

Autor: Günter Burkhardt,
Illustration und Layout: Christof Tisch

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH &
Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil