

# Merchants of DUNHUANG

둔황의 상인

REGELS



**Dunhuang** is een belangrijk doorvoerpunt op de grote zijderoute. Karavanen beladen met specerijen, zijde, juwelen en goud doorkruisen deze stad; een stad die nooit slaapt. Middenin deze georganiseerde chaos verzamelen rijke en machtige kooplieden voorraden en goederen om ze te verhandelen en hun macht vergroten. Jij bent een van hen. Met de hulp van de lokale bevolking van Dunhuang probeer je de meest machtigste koopman van de stad te worden. Maar je bent niet de enige in deze branche ...



2-4 spelers / 8+ / 30 minuten

## Doel van het Spel

Als eerste speler 4 Meerderheidsfiches in je Winkel (voor je op tafel) te hebben EN 4 verschillende goederen in je hand, of de meeste punten te hebben aan het einde van het spel.

# Spelmateriaal

## 8 Personagetegels

Dubbelzijdig



## 55 Goederenkaarten

1×Goud, 2×Zilver, 3×Lapis Lazuli, 4×Aardewerk, 5×Glas,  
6×Bamboe, 7×Thee, 8×Papier, 9×Wol, 10×Zijde



## 10 Meerderheidsfiches

Dubbelzijdig (getal/Chinees teken 商), genummerd 1 t/m 10



## 44 Munten



## 28 Prestigefiches



## 1 Kameel

## 1 Startspelermarker



# Vorbereiding van het Spel

**1.** Schud de 8 personagetegels en plaats ze in een cirkel op tafel. De personagetegels zijn dubbelzijdig; je kunt elke zijde kiezen of de tegels willekeurig plaatsen. Er zijn bijna 400.000 verschillende combinaties mogelijk!

**2.** Bereid de goederenkaarten en meerderheidsfiches voor.

- **4 spelers:** Gebruik alle goederenkaarten en meerderheidsfiches.
- **3 spelers:** Verwijder de "1" en alle "10"-kaarten, en de bijbehorende meerderheidsfiches.
- **2 spelers:** Verwijder de "1" en alle "9"- en "10"-kaarten, en de bijbehorende meerderheidsfiches.

**3.** Schud alle goederenkaarten en vorm een gedekte trekstapel. Plaats de stapel in het midden van de cirkel met personages. Trek de eerste 8 kaarten en plaats er 1 naast elk personage (zie afbeelding). Deze 8 kaarten vormen de **Markt**.



4. Iedere speler trekt 3 kaarten waarvan hij er 1 houdt. De andere worden gedekt uit het spel verwijderd. De ruimte voor je op tafel wordt je **Winkel** genoemd, die op dit moment leeg is.

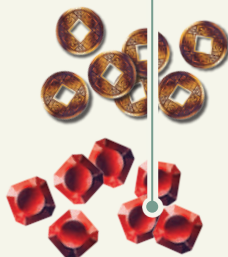
5. Iedere speler ontvangt het volgende aantal munten:

- 4 spelers: ieder 7 munten
- 3 spelers: ieder 6 munten
- 2 spelers: ieder 5 munten

Leg de resterende munten midden op tafel.  
Leg ook de meerderheidsfiches en prestigefiches daarbij.

6. Bepaal een startspeler en geef hem of haar de startspelermarker. De laatste speler plaatst de kameel op een personage naar keuze.

Nu ben je klaar om het spel te beginnen.



# Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere ronden. De startspeler begint, waarna de andere spelers met de klok mee volgen totdat aan de overwinningsvoorwaarde wordt voldaan.

In je beurt voer je de volgende stappen in volgorde uit:

1. De kameel verplaatsen
2. Een goed nemen
3. Een bonus gebruiken
4. Controleer overwinningsvoorwaarden
5. De markt aanvullen

Nadat je de Markt hebt aangevuld, is de speler links van je aan de beurt. Het spel eindigt als een speler aan de eindvoorwaarden voldoet (zie onder).

## 1. De kameel verplaatsen

Je **moet** de kameel minstens één stap verplaatsen: Neem de kameel en verplaats hem naar de eerstvolgende personagetegel. De eerste stap is kosteloos, maar elke stap extra kost je één munt.

*Voorbeeld:*

*Antony verplaatst de Kameel naar de Herder. De Kameel verplaatsen naar de Soldaat is kosteloos, maar Anthony moet één munt betalen voor de extra stap naar de Herder.*



## 2. Een goed nemen

Er ligt een goederenkaart naast elk personage. Nadat je de kameel verplaatst hebt, neem je de goederenkaart naast het personage waar de kameel is gestopt. Je mag die kaart in je **Winkel** plaatsen (voor je) of in je hand nemen.

### Hand

Neem de kaart in je hand. Kaarten in je hand tellen niet mee voor meerderheden.

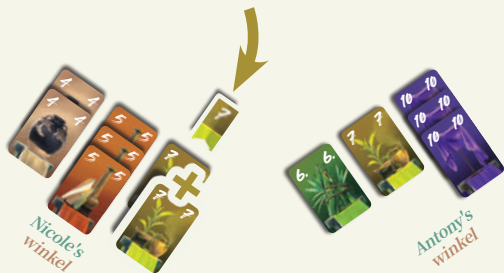
### Winkel

Als je een kaart in je **Winkel** plaatst, leg je deze open voor je. Als je al een of meer kaarten van dezelfde soort hebt leg je de kaart er overlappend bij (andere spelers moeten kunnen zien hoeveel kaarten je hebt van elke soort): dit wordt verder je **Collectie** genoemd.

Als je een nieuwe kaart in je **Winkel** plaatst, neem je het meerderheidsfiche met het overeenkomende getal en plaats dit op de kaart (getal boven), behalve als het meerderheidsfiche al in een **Winkel** ligt met meer kaarten van deze soort dan jij hebt. Bij een gelijke stand krijg jij het fiche.

*Voorbeeld:*

*Nicole neemt de Thee (#7) van de Markt en plaatst deze in haar Winkel, bij een Thee uit een eerdere beurt. Nicole heeft nu twee Thee in haar Winkel. Omdat er geen andere Winkel is met meer kaarten van deze soort, neemt zij het meerderheidsfiche.*



*Voorbeeld:*

*Antony neemt de Thee van de Markt en plaatst deze in zijn Winkel bij een Thee uit een eerdere beurt. Nicole heeft al twee Thee in haar Winkel, en het meerderheidsfiche. Antony mag het fiche stelen, omdat er geen andere Winkel met meer kaarten van deze soort is (beiden hebben twee Thee).*



### 3. Een bonus gebruiken

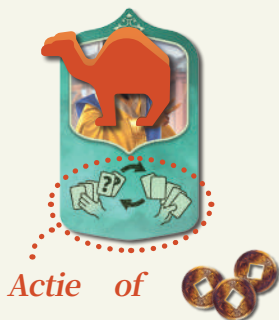
Nadat je de kaart hebt genomen, mag je een van de volgende bonussen kiezen:

of

Gebruik de speciale actie van de personagetegel waar de kameel is gestopt (zie Overzicht personages vanaf pagina 12);

of

Neem 3 munten.



Actie of

### 4. Controleer overwinningsvoorwaarde

Als je, aan het einde van je beurt, 4 meerderheidsfiches (of 5 in een 2-spelerspel) in je Winkel hebt en minstens 4 verschillende goederen in je hand, win je onmiddellijk het spel. Zo niet, ga door met stap 5.

*Voorbeeld:  
Nicole heeft 4 meerderheidsfiches en 4 verschillende goederen in haar hand. Ze wint onmiddellijk het spel.*





## 5. De markt aanvullen

Trek nieuwe goederen van de stapel om de lege plekken op de **Markt** op te vullen. Als er meerdere lege plekken zijn, begin je bij de plek waar de kameel staat, en daarna met de klok mee.

Daarna is de speler links van je aan de beurt.

# Einde van het Spel

Als het niemand lukt om 4 meerderheidsfiches te verzamelen in zijn **Winkel** plus 4 verschillende goederen in zijn hand, dan eindigt het spel als er niet genoeg kaarten zijn om de **Markt** aan te vullen. Als dat gebeurt speel je door tot de laatste speler (de speler rechts van de startspeler) zijn beurt heeft gehad. Daarna volgt de eindtelling.

In de laatste beurten kan het voorkomen dat sommige plekken op de **Markt** leeg blijven. Deze plekken tellen wel mee voor het verplaatsen van de kameel, wat betekent dat je een munt moet betalen om ze te passeren; als de kameel bij een lege plek stopt, ontvang je geen kaart.



# Eindtelling

Tel je overwinningspunten als volgt:

- Leg alle kaarten uit je **Winkel** af, houdt alleen de meerderheidsfiches;
- Scoor 2 overwinningspunten voor elk meerderheidsfiche;
- Scoor 1 overwinningspunt voor elk prestigefiche;
- Leg je handkaarten open. Als je **meer** kaarten hebt van een bepaalde soort dan iedere andere speler, of de **meeste, maar gedeeld**, dan houd je **één** kaart van die soort. Alle andere kaarten leg je af.

Elke kaart die je na deze stap nog in je hand hebt is de afgebeelde getalwaarde in punten waard. Je kunt echter niet meer kaarten scoren dan het aantal meerderheidsfiches dat je bezit. Bijvoorbeeld, als je 3 kaarten in je hand hebt, maar slechts twee meerderheidsfiches bezit, moet je één kaart afleggen.

**De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel!**

Bij een gelijke stand wint de betrokken speler met de meeste munten.

{ **Niet vergeten:** Er is geen eindtelling als iemand aan de overwinningsvoorwaarden voldoet bij stap 4. Die speler wint hoe dan ook het spel. }



### Voorbeeld eindtelling:

Adrien heeft meer Glas (#5) dan Nicole, wat betekent dat hij één Glas (#5) houdt om te scoren. Al het andere Glas (#5) legt hij af. Hij heeft ook meer Thee (#7) en Zijde (#10) dan Nicole, dus houdt hij van elk één kaart en legt de rest af.

Echter, omdat hij maar 2 meerderheidsfiches heeft, mag hij maar twee van de drie kaarten scoren. Hij legt het Glas (#5) af, omdat dit het minste waard is.



2 Meerderheidsfiches	4	(2 OP per stuk)
0 Prestigefiches	-	
Glas (#5)	-	
Thee (#7)	7	
Zijde (#10)	10	
<hr/>		
<b>Totaal</b>	<b>21</b>	

Nicole legt al haar Glas (#5) en Thee (#7) af, omdat Adrien hiervan meer heeft. Ze houdt haar Bamboe (#6) en een Wol (#9) (omdat ze van deze goederensoorten meer kaarten heeft dan Adrien). Ze heeft 3 meerderheidsfiches, wat meer dan genoeg is om al haar kaarten te scoren.



3 Meerderheidsfiches	6	(2 OP per stuk)
2 Prestigefiches	2	(1 OP per stuk)
Glas (#5)	-	
Bamboe (#6)	6	
Thee (#7)	-	
Wol (#9)	9	
<hr/>		
<b>Totaal</b>	<b>23</b>	

**Nicole wint.**

# Overzicht personages

{ Niet vergeten: Alle bonusacties zijn optioneel.  
Je mag in plaats daarvan ook 3 munten nemen. }



## Schilder

Leg één goed uit je hand af en ontvang 3 prestigefiches.



## Muzikant

Leg één goed uit je Winkel af en ontvang 3 prestigefiches.



## Prinses

Ontvang zoveel Prestigefiches als je meerderheidsfiches hebt, ongeacht hun status (getal of 商).



## Danseres

Ontvang 2 prestigefiches.



## Waarzegster

Neem zoveel goederen van de trekstapel als het aantal stappen dat de kameel heeft gezet. Houd er 1 in je hand, leg de rest in willekeurige volgorde onder op de trekstapel.



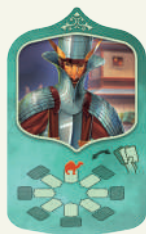
## Diplomaat

Neem twee goederen van de trekstapel. Houd er 1 in je hand, leg de andere onder op de trekstapel.



## Soldaat

Ruil één goed uit je Winkel met één goed van de Markt.



## Generaal

Ruil één goed uit je hand met één goed van de Markt.



## Handelaar

Kies een tegenspeler en trek willekeurig twee goederen uit zijn hand. Geef daarna twee goederen uit je hand terug. Je mag goederen teruggeven die je getrokken hebt.



## Koopman

Kies een tegenspeler. Die tegenspeler kiest twee goederen uit zijn/haar hand en geeft ze aan jou. Geef daarna twee goederen uit je hand terug. Je mag goederen teruggeven die je gekregen hebt. Neem 1 Prestigefiche.



## Huishoudster

Ruil één goed uit je Winkel met een ander goed uit je hand.



## Huisbediende

Neem één goed uit je Winkel en neem het in je hand, of andersom.

### Belangrijk:

- Als je een kaart in een Collectie krijgt door de Soldaat/Huishoudster/Huisbediende controleer dan direct of je het meerderheidsfiche krijgt, net als bij een nieuwe kaart.
- Als je een kaart uit een Collectie verwijderd door de Soldaat/Huishoudster/Huisbediende of Muzikant: let op! Als een tegenspeler nu meer goederen van die soort heeft dan jij, dan moet je het meerderheidsfiche terugleggen in de voorraad.



## Herder

Neem de Goederenkaart die ligt bij de volgende of vorige personagetegel op de Markt, en neem de kaart in je hand.



## Boer

Neem de goederenkaart die ligt bij de volgende personagetegel op de Markt (met de klok mee), en neem deze in je hand. Als de kameel 2 (of meer) stappen is verplaatst, mag je één kaart kiezen van de 2 (of meer) volgende velden op de Markt, enz.

*Voorbeeld:*

*Matthew betaalt 1 munt om de kameel twee stappen (i.p.v. één) vooruit te zetten. De kameel stopt bij de Boer. Matthew neemt de kaart bij de Boer (Thee (#7)) en kiest ervoor de bonus van de Boer te gebruiken. Omdat de kameel twee stappen heeft gezet, mag Matthew een goed nemen van een van de volgende twee plekken: het Glas (#5) of het Papier (#8).*





## Manichean Boeddhist

Met deze beide personages kun je een van je meerderheidsfiches omdraaien naar de 商-zijde. Het effect hangt af van het personage:

- De Manichean: als een andere speler jouw 商-meerderheidsfiche wil stelen, draai je het 商-meerderheidsfiche op de getalzijde en houd je hem;
- De Boeddhist: als een andere speler jouw 商-meerderheidsfiche wil stelen, moet hij jou 2 munten betalen om het te stelen.



De 商-zijde van het meerderheidsfiche beschermt je alleen tegen het stelen van het fiche door een speler die **evenveel** kaarten van die soort heeft als jij. Als een speler **meer** kaarten heeft dan jij van een bepaalde soort, dan steelt hij het fiche altijd, **ondanks dat de 商-zijde boven ligt**.

Een gestolen fiche wordt altijd op de getalzijde gedraaid.

*Voorbeeld:*

*Nicole plaatst een tweede Bamboe in haar Winkel. Ze heeft nu evenveel Bamboe als Adrien in haar Winkel. Als de Manichean in het spel is kan Adrien ervoor kiezen om het 商-meerderheidsfiche op de getalzijde te draaien zodat Nicole het fiche niet kan stelen – of hij laat het haar stelen. Als met de Boeddhist gespeeld wordt moet Nicole hem 2 munten betalen om het fiche te mogen stelen – ze mag ook afzien van het stelen en de munten houden.*

*Voorbeeld:*

*In de volgende beurt plaatst Adrien een derde Bamboe in zijn Winkel. Hij heeft nu meer Bamboe in zijn Winkel dan Nicole en neemt onmiddellijk het meerderheidsfiche, ongeacht op welke zijde deze ligt. Het effect van de Manichean/Boeddhist kan niet gebruikt worden, omdat Adrien meer Bamboe heeft dan Nicole.*



Merchants of  
**DUNHUANG**  
둔황의 상인

## CREDITS

Game Design Gabriele Bubola

Illustration Martin Mottet

Art Directing & Graphic Design Agsty Im

Editing Evan Song, Jerry Park

Rules Antoine Prono (Transludis)

Producer Kevin Kichan Kim



Under license of studiogiochi, Italy

© 2020 Mandoo Games

[www.mandoogames.com](http://www.mandoogames.com)



Nederlandse vertaling Olav Fakkeldij