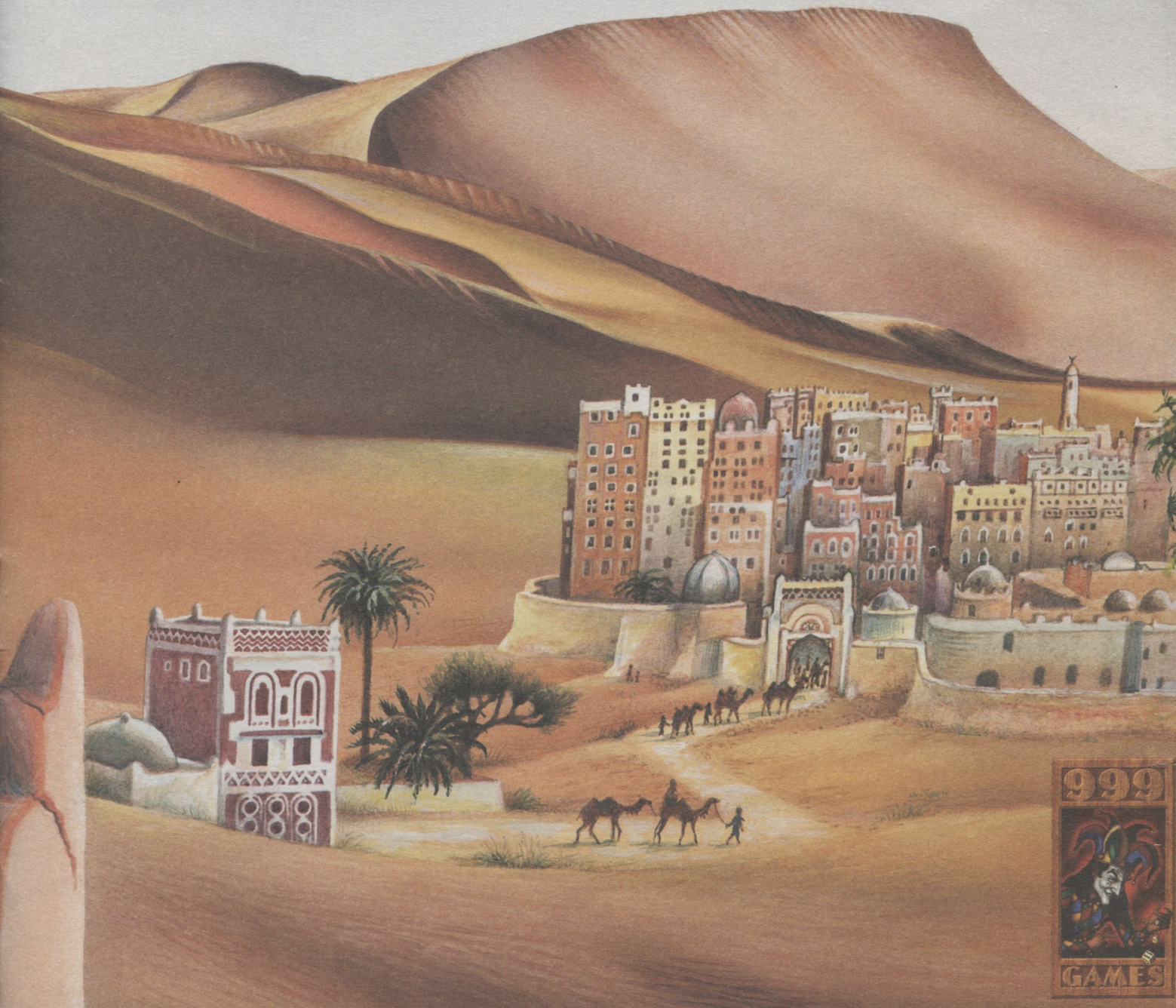


Medina

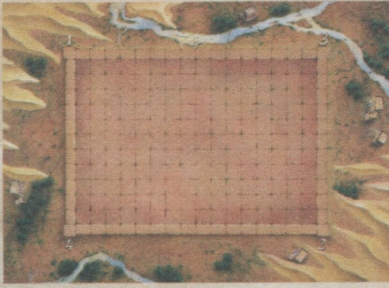
Een spel van Stefan Dorra voor 3 of 4 spelers vanaf 10 jaar

Het is 1822. We bevinden ons in Noord-Afrika aan de voet van het Atlasgebergte. Na een lange tijd van aftakeling moet de oude, vervallen woestijnstad Medina herbouwd worden. Machtige sjeiks hebben van de Kalief toestemming voor de bouw gekregen, en beconcurreren elkaar van meet af aan om de macht in de nieuwe stad. Ze bouwen indrukwekkende paleizen, stadsmuren en andere gebouwen opdat het volk terugkeert in de nauwe straatjes van de bedrijvige Mashba. Als de stad af is, zal de succesvolste sjeik de nieuwe Prins van Medina worden!

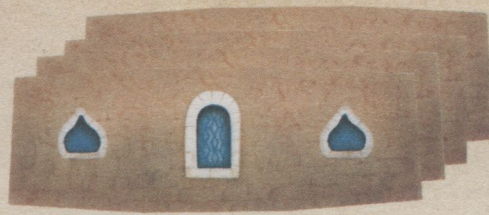


Het speelmateriaal

- 1 speelbord



- 4 zichtschermen in de kleuren van de spelers

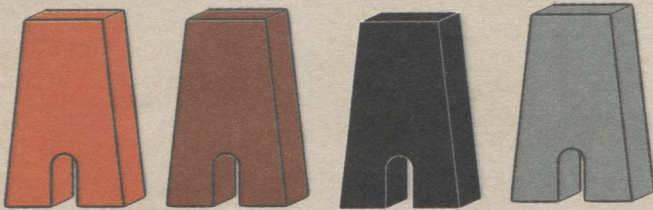


- 4 torenfiches



- 4 paleisfiches

- 169 houten speelstukken:
 - 80 bouwsegmenten in 4 kleuren



- 16 daken in de 4 kleuren van de spelers



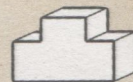
- 12 witte stallen



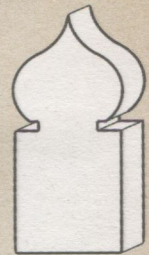
- 25 witte marktkramen



- 32 witte muren



- 4 witte torens



De voorbereiding (zie de afbeelding op blz. 3)

Leg het speelbord op tafel. Op het bord zie je de bouwplaats van een noordafrikaanse stad (Medina). De witte torens worden op de hoekvelden van de stadsmuur geplaatst. De 4 toren- en de 4 paleisfiches worden open naast het speelbord gelegd. De jongste speler zet een witte markt kraam op een veld naar keuze, echter niet op een rand- of een muurveld.

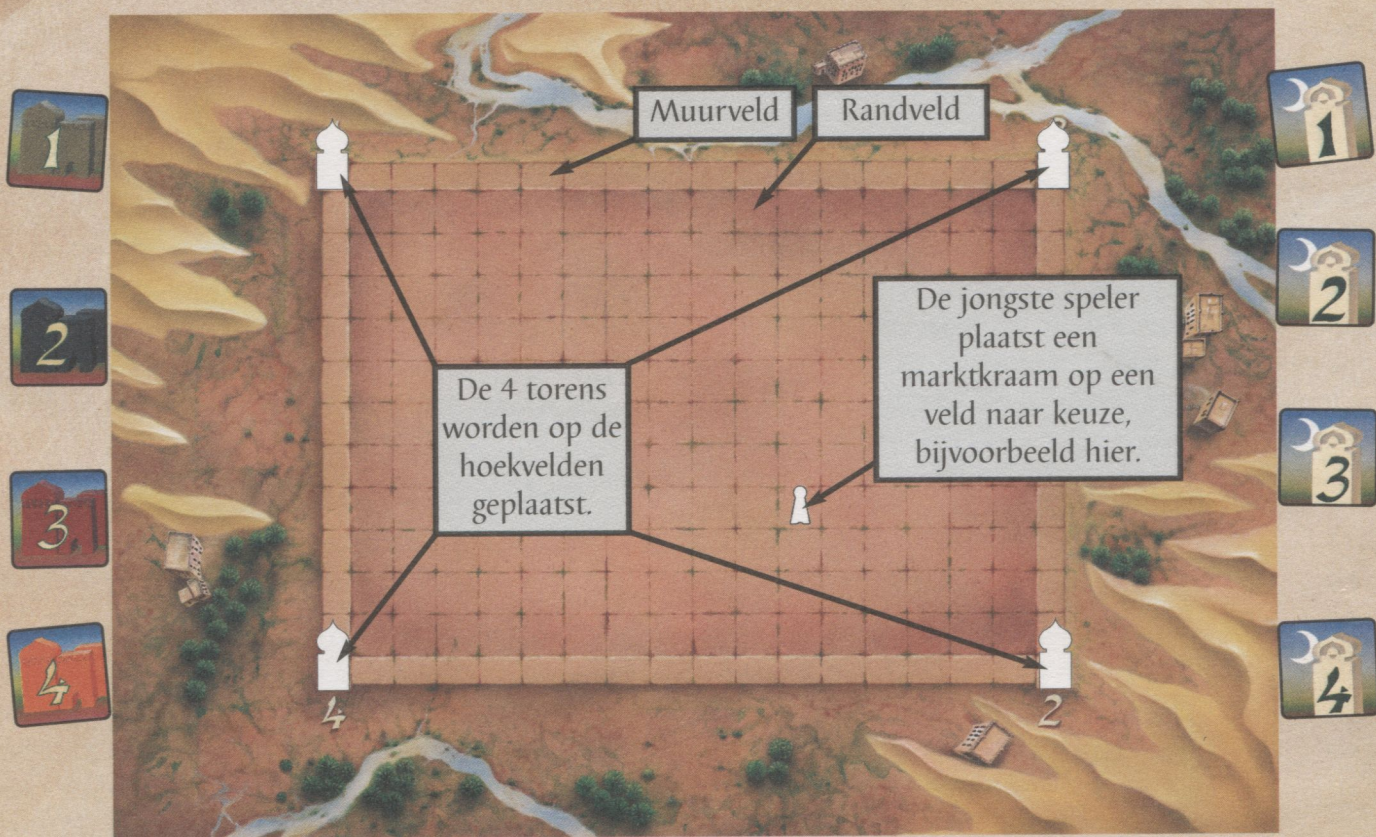
Elke speler neemt een zichtschermbord en de volgende houten speelstukken:

bij 3 spelers: van iedere kleur 6 bouwsegmenten (dus 24 in totaal), de 4 dakkoepels in de kleur van zijn zichtschermbord, 4 stallen, 8 marktkramen en 10 muurdelen. Het overtollige spel materiaal wordt in de doos gelegd.

bij 4 spelers: van iedere kleur 5 bouwsegmenten (dus 20 in totaal), de 4 dakkoepels in de kleur van zijn zichtschermbord, 3 stallen, 6 marktkramen en 8 muurdelen.

De spelers verbergen hun stukken achter hun zichtschermbord. Alleen de 4 dakkoepels worden zo neergelegd, dat ze voor iedereen zichtbaar zijn.

Vorbereitung



Materiaal van de speler met rood bij 3 spelers

Materiaal van de speler met rood bij 4 spelers

4 rode dakkoepels

4 rode dakkoepels

Rood
zicht-
scherm

Rood
zicht-
scherm

4 stallen

3 stallen

8 marktkramen

6 marktkramen

10 muurdelen

8 muurdelen



24 bouwsegmenten in 4 kleuren

20 bouwsegmenten in 4 kleuren

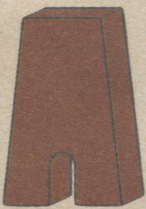
Het doel van het spel

In de loop van het spel neemt iedere speler vier paleizen in bezit. Ieder paleis bestaat uit meerdere bouwsegmenten. Hoe groter een paleis is, des te meer punten levert deze aan het einde van het spel op. Als een paleis aan de stadsmuur staat, over stallen beschikt of aan de markt grenst, levert dat extra punten op. De speler, die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar.

Het spelverloop

De jongste speler begint. Hij kiest twee van zijn houten speelstukken (bouwsegment, dakkoepel, stal, marktkraam of muur) en plaatst deze naar keuze en met inachtneming van de spelregels op velden van het speelbord. Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt die eveneens twee speelstukken op het bord plaatst enz. **Enkele voorbeelden:** de speler kan 1 zwart + 1 oranje bouwsegment plaatsen, 2 grijze segmenten, 1 oranje segment + 1 stal, 2 muren of 1 muur + 1 marktkraam. Het is niet toegestaan om slechts één speelstuk te plaatsen, tenzij dat niet anders kan.

De bouwsegmenten



Het eerste bouwsegment wordt op een leeg veld naar keuze geplaatst. Als een andere speler ook een segment met deze kleur kiest, moet hij dat stuk aan het op het bord staande paleis van die kleur passen. Deze moet op een horizontaal of verticaal aangrenzend veld worden geplaatst. Nu bestaat het paleis uit twee segmenten. Stukken van dezelfde kleur worden dus altijd aan elkaar gebouwd! Als een speler een segment van een andere kleur kiest, plaatst hij deze op een veld naar keuze en bouwt daarmee de basis voor een tweede paleis. Tussen twee paleizen moet afstand worden bewaard. De minimale ruimte tussen twee paleizen is één leeg veld, zowel horizontaal als verticaal als ook diagonaal. Er moet zagezegd altijd plaats blijven voor een straat.

Een paleis kan zo groot worden als men wil door het aanbouwen van segmenten van dezelfde kleur. Alle spelers bouwen gezamenlijk aan verschillende paleizen. Zolang er nog geen dak op het paleis staat, behoort deze aan niemand.

Als een segment wegens plaatsgebrek niet meer aan een bestaand paleis gebouwd kan worden, wordt met dit segment de basis gelegd voor een tweede paleis van deze kleur. Het segment mag op een veld naar keuze worden geplaatst.

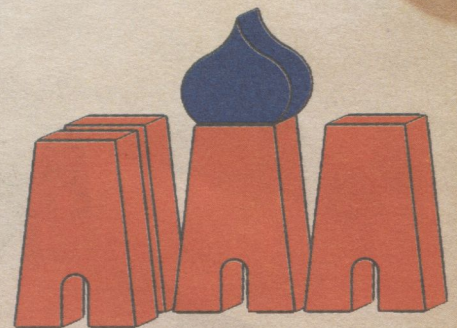
Als een paleis in bezit wordt genomen door een speler (zie ook onder **De dakkoepels**), mag aan dit paleis niet meer gebouwd worden. Het heeft zijn uiteindelijke grootte bereikt.

De dakkoepels

Iedere speler heeft 4 dakkoepels. Als een speler een dak op een paleis plaatst, wordt hij er eigenaar van. Iedere speler neemt in de loop van het spel vier paleizen in bezit die allemaal een verschillende kleur bouwsegmenten moeten hebben. Als een speler al een grijs paleis heeft, mag hij tijdens de rest van het spel geen grijs paleis meer in bezit

nemen.

Het aantal segmenten, waaruit een paleis bestaat, bepaalt de waarde ervan. Als een paleis bijvoorbeeld uit 4 segmenten bestaat (zie afbeelding), is het 4 punten waard. De waarde van een paleis kan nog worden verhoogd als het direct aan een stadsmuur grenst, als het aan de marktstraat ligt of als het beschikt over één of meerdere stallen.



Een paleis met een dak mag niet meer met bouwsegmenten worden uitgebreid (wel met stallen, zie volgend hoofdstuk).

De stallen

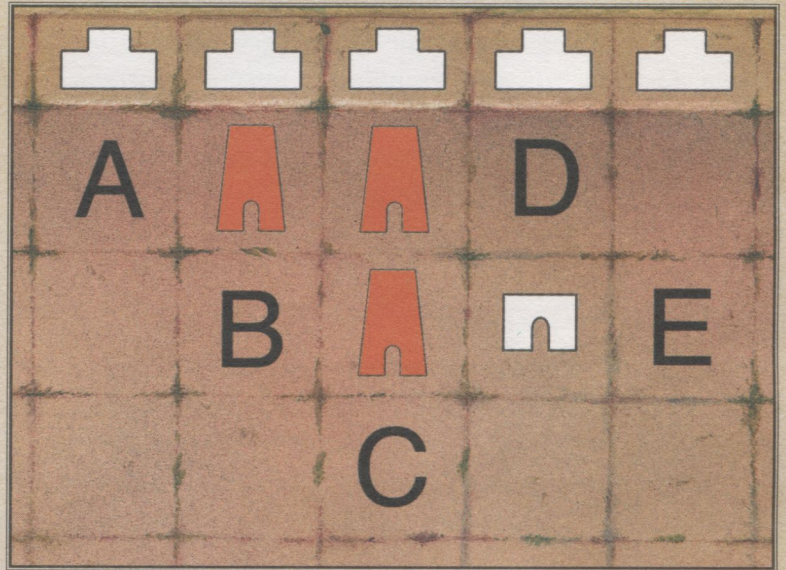


Stallen dienen, om kamelen en ander vee van de sjeiks in onder te brengen. Een stal kan uitsluitend aan een paleis worden gebouwd. Het maakt daarbij niet uit of het paleis een dak heeft of niet. Iedere stal verhoogt de waarde van het betreffende paleis met 1 punt.

Bij het bouwen van stallen moet eveneens rekening worden gehouden met de afstandsregel. Tussen een stal en een ander paleis moet 1 vak leeg blijven, zodat de tussenliggende straat ook diagonaal niet geblokkeerd wordt.

Normaal gesproken bouwt men marktkramen aan eigen paleizen om de waarde ervan te verhogen. Het is echter ook mogelijk om een marktkraam aan een paleis van een andere speler te plaatsen en zo de beschikbare bouwruimte te verkleinen.

In de afbeelding hiernaast zie je een paleis dat uit 3 bouwsegmenten en een stal bestaat. Op de velden A, B, C en D kan het paleis met bouwsegmenten of stallen worden uitgebreid. Op veld E mag geen bouwsegment of stal worden gebouwd.



De markt

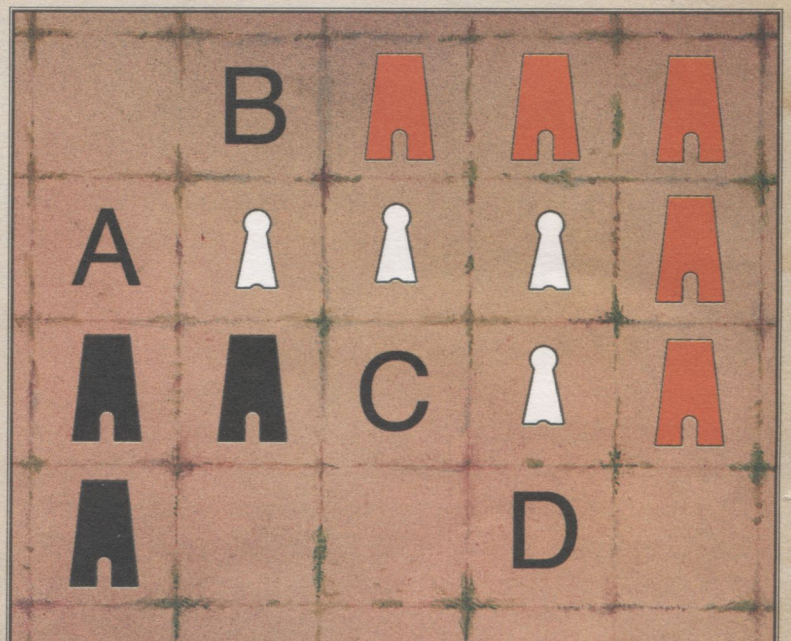
De witte pionnen in het spel stellen marktkramen voor. De spelers bouwen niet alleen paleizen, maar geven ook marktvergunningen uit. De markt trekt het volk aan en verhoogt de waarde van belendende paleizen. Bij het opzetten van het spel is de eerste marktkraam al op het bord gezet, zie **De voorbereiding**, blz. 2. De markt wordt



door de spelers met de witte pionnen uitgebouwd. Als een speler een marktkraam kiest, moet hij deze direct naast een al op het bord aanwezige kraam plaatsen. Elke volgende kraam moet aan een van beide uiteinden van de ontstane rij worden geplaatst. Zo ontstaat in de loop van het spel de Kashba, een bedrijvige, lange marktstraat. Elke nieuwe marktkraam mag maar aan één (en niet aan twee of meer) eerder gebouwde kraam grenzen.

In het voorbeeld hiernaast mag een marktkraam op A, B of D worden geplaatst. Op C mag geen marktkraam worden geplaatst.

De markt verhoogt de waarde van paleizen met zoveel punten als het aantal kramen, dat horizontaal of verticaal aan die paleizen grenst. Hier krijgt het oranje paleis een bonus van 3 punten en het zwarte paleis 1 punt vanwege hun ligging aan de markt.



Als een kant van de markt doodloopt, kan deze uitsluitend aan de andere kant worden uitgebreid. Als de markt in een uitzonderlijk geval ook aan die kant doodloopt, wordt een nieuwe marktstraat begonnen. De speler, die aan de beurt is, mag conform de spelregels een marktkraam op een veld naar keuze plaatsen.

De stadsmuur



Het eerste muurdeel moet aan één van de vier torens worden gebouwd. Elk volgend muurdeel wordt ook aan één van de torens gebouwd, of aan een eerder geplaatst muurdeel.

Twee muren die vanaf verschillende torens naar elkaar toe worden gebouwd, mogen elkaar niet raken. Er moet tussen verschillende muren minstens één veld onbebouwd blijven. Andere speelstukken mogen direct aan de stadsmuren grenzen. Hier geldt de afstandregel niet.

De stadsmuur verhoogt de waarde van paleizen met zoveel punten als het aantal muurdelen, dat horizontaal of verticaal aan die paleizen grenst.

Een stad verrijst

Om de beurt plaatsen de spelers twee speelstukken op het speelbord. Er ontstaan grote en kleine paleizen met of zonder stallen en een levendige marktstraat. Ook de oude stadsmuur wordt beetje bij beetje herbouwd.

Als een speler een paleis in bezit neemt door er één van zijn dakkoepels op te plaatsen, kan deze niet meer met bouwsegmenten worden vergroot. De waarde van het paleis stijgt nog wel als de stadsmuur pal naast het paleis wordt gebouwd, als stallen worden aangebouwd en als de markt langs het paleis wordt aangelegd.

De 4 paleisfiches



De speler, die een paleis van een bepaalde kleur in bezit neemt, krijgt het paleisfiche van die kleur. Hij legt het zichtbaar voor de andere spelers bij zich neer. Mocht een andere speler een groter paleis in die kleur in bezit nemen, dan geeft hij het fiche aan die speler. De grootte van een paleis wordt bepaald door de som van de bouwsegmenten en de stallen, waaruit het bestaat. Aan het einde van het spel krijgen de spelers het aantal punten, dat op hun fiches staat.

De 4 torenfiches



De speler, die als eerste een paleis aan een van de vier delen van de stadsmuur bezit, wordt wachter van de toren, waaraan dat deel van de muur vastzit. Hij krijgt het bijbehorende torenfiche. De getallen op de fiches komen overeen met de getallen bij de hoekkavels op het speelbord, en geven tevens de puntenwaarde van die fiches weer. Wanneer later een andere speler een paleis in bezit neemt, dat aan een stadsmuur grenst, die met dezelfde toren verbonden is, wordt deze de nieuwe torenwachter. Hij krijgt direct het bijbehorende torenfiche van de oude torenwachter. De grootte van de paleizen speelt daarbij geen rol.

Als een speler een paleis bezit, dat nog één veld verwijderd is van de stadsmuur, en hij bouwt conform de spelregels op het verbindende veld een stal, dan wordt hij daardoor de nieuwe torenwachter en krijgt het fiche. Tussen de muren aan twee verschillende torens moet altijd een vak leeg blijven voor een stadspoort. Het laatste vrije vak tussen twee stadsmuren mag niet bebouwd worden.

Als een speler het eerste paleis van een kleur in bezit neemt en deze grenst ook aan een stadsmuur, dan krijgt hij het betreffende torenfiche en het betreffende paleisfiche! In de loop van het spel kunnen deze hem echter weer worden afgenomen.

Het einde van het spel

Als alle spelers een paleis van dezelfde kleur in bezit hebben genomen, mogen van die kleur geen bouwsegmenten meer worden geplaatst. Als bijvoorbeeld alle spelers een zwart paleis bezitten, moeten alle zwarte segmenten, die nog achter de schermen staan, in de doos worden gelegd.

Als een speler geen speelstukken meer achter zijn scherm heeft, legt hij deze opzij en komt hij niet meer aan de beurt. De andere spelers spelen door totdat ook zij geen speelstukken meer bezitten. Als een speler nog maar één speelstuk bezit, kan en mag hij in zijn beurt slechts één stuk (in plaats van twee) bouwen.

Op het moment, dat slechts één speler daken over heeft, moet hij iedere beurt minstens 1 dak plaatsen.

Het spel is afgelopen als de spelers al hun speelstukken op het bord hebben geplaatst dan wel hebben afgelegd.

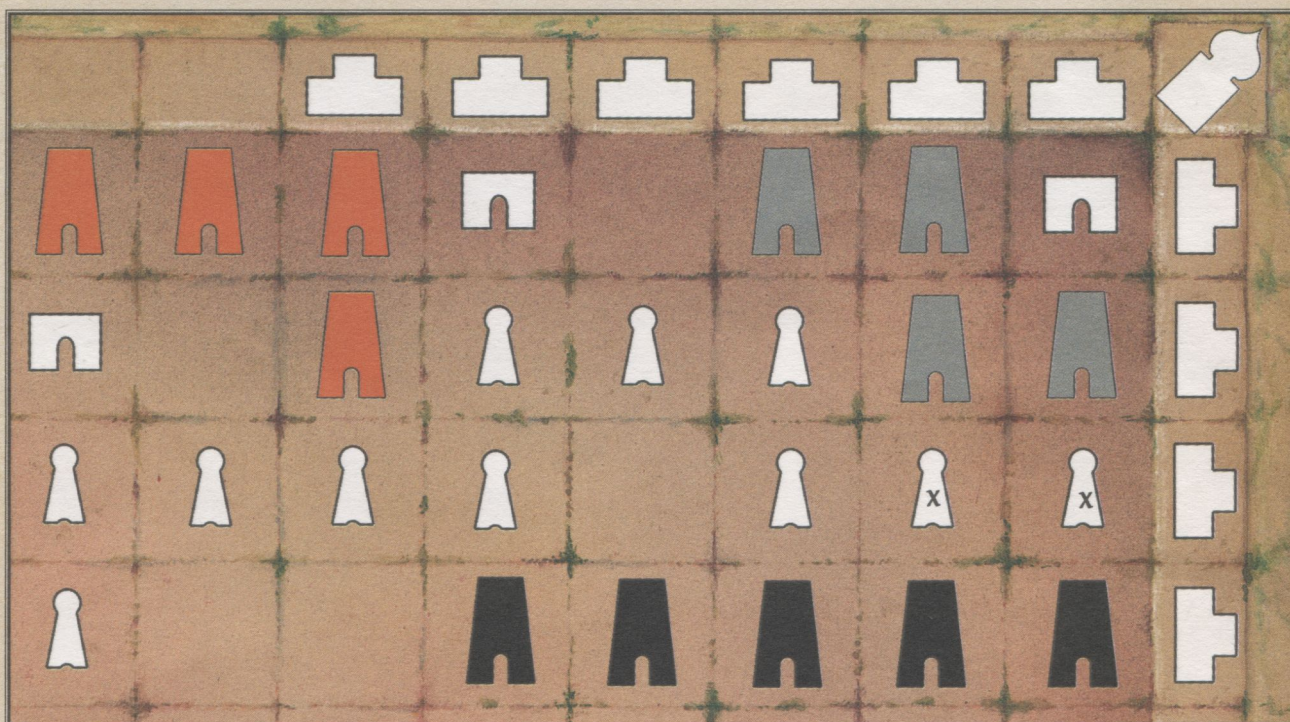
De puntentelling

Iedere speler telt de punten van zijn paleizen bij elkaar op:

- ieder segment van een paleis levert 1 punt op,
- ledere stal aan een paleis levert 1 punt op,
- leder muurdeel, dat horizontaal of verticaal (niet diagonaal) aan een paleis of daaraan gebouwde stal grenst, levert 1 punt op,
- ledere marktkraam, die horizontaal of verticaal (niet diagonaal) aan een paleis of daaraan gebouwde stal grenst, levert 1 punt op.

Aan ieders totaal worden de punten van alle eventueel door hem bemachtigde toren- en paleisfiches toegevoegd. Het getal op de fiches is de puntenwaarde. De speler met de meeste punten wint het spel.

Een voorbeeld:



- Het oranje paleis is 11 punten waard (4 bouwsegmenten + 2 stallen + 2 muurdelen + 3 marktkramen).



De aangekruiste marktkramen leveren zowel voor het grijze als voor het zwarte paleis 2 punten op.

- het zwarte paleis is 10 punten waard (5 bouwsegmenten + 1 muurdeel + 4 marktkramen).

- Het grijze paleis levert 13 punten op (4 bouwsegmenten + 1 stal + 5 muurdelen + 3 marktkramen). Het grijze paleis ligt bijzonder gunstig aan de beschermende stadsmuur en de levendige marktstraat.

Auteur: Stefan Dorra
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
© 2001 Hans im Glück Verlags-GmbH
Made in Germany

Uitgever en Distributie:
999 Games B.V.
Flevolaan 70
NL-1382 JZ Weesp
Klantenservice: 0900 9990000
www.999games.nl



Bezoek ieder jaar in november Het Spellenspektakel, 10.000 m² kijken, spelen en kopen! Dit 3-daagse evenement in het Beursgebouw van Eindhoven is het leukste dagje uit voor de hele familie.
Informatie: www.spellenspektakel.nl.





Medina

*Medina voor 2 spelers
Speelduur ca. 30 - 40 minuten*

De spelregels van het basisspel Medina zijn van kracht met uitzondering van de volgende wijzigingen:

Vorbereitung

Iedere speler krijgt:

- 9 gebouwen van elke kleur
- 6 stallen
- 12 speelstukken
- 16 stadsmuren
- 2 * 4 daken (zie onder)

Van elke kleur resteren er nu nog twee gebouwen. Leg één gebouw van elke kleur terug in de doos. Zet de andere vier in de volgorde grijs, zwart, bruin en oranje naast het speelbord.

Een van de spelers krijgt de daken in de kleuren geel en rood, de andere speler in bouw en groen. Geel en blauw zijn de kleuren die punten opleveren, rood en groen kunnen uitsluitend blokkeren. Leg aan de ene kant van de vier gebouwen de gele en rode daken, aan de andere kant de groene en blauwe. (zie afbeelding). Op deze manier kun je gemakkelijk zien wie welke daken heeft gebruikt.

Spelverloop

Bouwen:

Zoals gebruikelijk zet de startspeler één speelstuk op het speelbord. Vervolgens zet de andere speler één speelstuk. De startspeler zet er daarna twee neer. Vanaf dit moment zetten de spelers om beurten drie speelstukken op het speelbord. Daarbij gelden de volgende bijzonderheden (ook bij het zetten van twee speelstukken):

Het is niet toegestaan om in één speelbeurt meerdere speelstukken van één soort te bouwen, met uitzondering van witte speelstukken. Het is bijvoorbeeld toegestaan om 1 bruin gebouw en 1 geel en 1 rood dak te bouwen óf 2 stallen en 1 zwart gebouw. Het is niet toegestaan om 2 zwarte gebouwen en 1 geel dak te bouwen, omdat dan twee gebouwen van dezelfde kleur in één beurt gebouwd zouden worden.

Als een speler uitsluitend gebouwen of daken in één of twee kleuren bezit en geen witte speelstukken meer heeft, toont hij zijn bezit aan zijn medespeler en mag vanaf dat moment nog maar één of twee speelstukken per speelbeurt bouwen.

Daken:

Een speler kan uitsluitend met gele of blauwe daken punten verdienen. Dit geldt zowel voor paleizen als voor de overwinningspunttegels. Het blijft echter mogelijk om met de groene en rode daken paleizen te bouwen. Voor de puntentelling zijn deze paleizen niet van belang en ze leveren ook geen overwinningspunttegels op. Zo'n paleis geldt als afgesloten en de spelers kunnen ergens anders weer een paleis van dezelfde kleur bouwen.

Voor het plaatsen van daken geldt nog het volgende:

Als een speler beide daken voor een gebouwenkleur heeft gebruikt en zijn medespeler heeft nog een blokkadedak over voor die kleur, wordt deze direct uit het spel verwijderd (terug in de doos). Voorbeeld: een speler heeft inmiddels een grijs paleis met een rood dak. Hij verzekert zich nu van een grijs paleis met zijn gele dak. De andere speler moet nu zijn groene dak in de doos leggen, voor zover hij deze nog niet heeft gebruikt.

De spelregel dat een speler in elke speelbeurt een dak moet zetten, geldt niet meer.

Einde van het spel en puntentelling

Geen wijzigingen.