

Taj Mahal

Auteur: Reiner Knizia
Uitgegeven door Alea, 2000
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar

Indië in het begin van de jaren achttienhonderd. De ruim 200 jaar durende heerschappij van de Grootmogul vervalt zienderogen. Daarom streven de machtige Maharadja's en stamvorsten in het noordwesten van het continent naar de gunst van het ogenblik. Met al hun strategische behendigheid breiden ze hun invloed uit, provincie per provincie, stad per stad. Maar wie zal hierbij de succesvolste zijn?

Speloverzicht.

Het spel duurt 12 ronden. In elke ronde wordt, over meerdere beurten, door middel van kaarten om de gunst van een andere provincie gestreden. Per beurt kan een speler beslissen om 1 of 2 kaarten uit te spelen of om in deze ronde volledig te passen.

Wie past vergelijkt zijn pas uitgespeelde kaarten met die van zijn medespelers. Het komt erop aan om meer symbolen van een bepaalde soort te hebben dan elke andere speler. Men moet twee belangrijke doelen voor ogen houden :

- Wie heerst er over de provincie - voorgesteld door de olifanten- en vergroot dank zij zijn economische opbrengsten zijn macht?

- Wie oefent de sterkste invloed uit op de leidinggevende kracht van de afzonderlijke steden - bijvoorbeeld de wijze of de monnik - en kan zo zijn macht, wellicht over de grenzen van de afzonderlijke provincies heen, uitbouwen?

Op beide manieren wint de speler invloedspunten, die echter hoger kunnen uitvallen als hij verder bouwt op de reeds in vorige ronden verzamelde aankopen.

Wie uiteindelijk na 12 ronden de meeste invloedspunten bezit is de winnaar.

Spelmateriaal.

- 1 speelbord
- 100 paleizen en 5 waardestenen
- 2 zwarte aanduidstenen
- 96 speelkaarten
- 4 bijzondere kaarten
- 1 gouden ring (= kroon)
- 12 achthoekige provincie-kaarten
- 24 ovale invloedstegels
- 16 bonustegels (15 vierkante en 1 Taj Mahal)

Vorbereiding van het spel.

Het speelbord stelt het noordwesten van het Indische continent voor. Het bestaat uit 12 provincies. Elke provincie heeft 4 steden met als uitzondering de provincie Agra die uit 5 steden bestaat. De steden zijn door een wegennet met elkaar verbonden. 16 van de 49 steden zijn paars gekleurd en stellen de vestingen voor. Rondom het speelbord loopt een getallenband die dient om de invloedspunten aan te duiden.

De 12 provincie-kaarten worden verdekt geschud, aansluitend legt men er één open in elke provincie. Het plaatsen gebeurt willekeurig met één uitzondering : de kaart met het getal 12 komt steeds in de provincie Agra te liggen. Het nummer, van 1 tot 12, op de provincie-kaart geeft aan in welke provincie welke ronde wordt gespeeld. De 12de en laatste ronde vindt steeds in de provincie Agra plaats.

De Taj Mahal tegel wordt open op de vesting Agra gelegd.

De andere 15 bonustegels worden verdekt geschud, aansluitend wordt, eveneens bij toeval, er telkens één open op elke vesting geplaatst.

De 24 invloedstegels worden volgens hun symbool in vier open stapels naast het speelbord geplaatst en dit in de buurt van het aflegvak in de rechter bovenhoek (hof van de Grootmogul) Aansluitend legt men een tegel van elke soort op het overeenkomende veld in het hof.

De gouden ring (= de kroon) wordt eveneens in het hof geplaatst.

De 4 bijzondere kaarten worden open naast het speelbord gelegd.

De 96 speelkaarten worden goed geschud. Ze zijn de belangrijkste elementen in het spel. Men heeft telkens 21 kaarten in de kleuren rood, geel, groen en paars (= kleurkaarten) en 12 kleurloze kaarten (= witte kaarten). De kaarten hebben combinaties uit zes verschillende symbolen :

- De visier (als symbool voor de invloed van een speler op het politieke vlak)
- De generaal (=militair vlak)
- De monnik (= religieus vlak)
- De prinses (= op het vlak van maatschappelijke- interdynastisch vlak)
- De Grootmogul (als symbool voor de invloed van een speler op de Grootmogul)
- De olifant (als symbool voor het beheersen van de provincie en de economische opbrengsten)

Elke speler krijgt 6 kaarten die hij verdekt voor de anderen in de hand neemt.

De etalage wordt samengesteld. Deze is afhankelijk van het aantal spelers en wordt links van het speelbord open neergelegd.

- bij 3 spelers : 5 kaarten
- bij 4 spelers : 7 kaarten
- bij 5 spelers : 9 kaarten

de overige kaarten worden als een verdekte uitbouwstapel eveneens links naast het speelbord geplaatst

De paleizen en de waardestenen worden volgens kleur gesorteerd. Iedere speler kiest een kleur en plaats zijn paleizen als een voorraad voor zich neer. De waardesteen komt op het nulvak van de getallenband.

De 2 aanduidstenen worden opgesteld. Eén in de eerste provincie, aangeduid door de provinciekaart met het getal 1, dat in de plaats daarvan op de aanwezige plaats in het hof van de Grootmogul geplaatst wordt. De andere aanduidsteen plaatst de startspeler, voor de eerste ronde (het lot beslist), voor zich neer.

Spelverloop.

De startspeler van de eerste ronde begint. Daarna gaat men in wijzerzin verder. Wie aan beurt is moet :

- Ofwel één of twee kaarten uitspelen, dit betekent zijn invloed op de aanwezige krachten in de actuele provincie verhogen.
- Ofwel passen, dit betekent zijn reeds bereikte invloed in de actuele provincie ten gelde maken.

Past een speler dan is de ronde voor hem ten einde en wordt hij in het verdere verloop van deze ronde overgeslagen. Wanneer alle spelers passen eindigt de ronde en begint de volgende.

Het uitspelen.

Wie wil uitspelen moet juist geteld één kleurenkaart uit zijn hand open voor zich neerleggen. Bij zijn eerste beurt kan deze kaart een willekeurige kleur hebben (rood, geel, groen of paars) in alle volgende beurten van deze ronde mag deze speler slechts een kaart van dezelfde kleur uitspelen. (Uitgezonderd de bijzondere kaarten zie verder)

Opmerking : in een volgende ronde mag de speler in zijn eerste speelbeurt opnieuw een willekeurige kleurenkaart kiezen waaraan hij dan terug voor de rest van zijn beurten aan gebonden is enz.

Samen met zijn kleurenkaart mag een speler wanneer hij dit wenst in zijn speelbeurt nog precies één witte kaart of één bijzondere kaart uitspelen. Witte kaarten of bijzondere kaarten mogen niet alleen uitgespeeld worden (zonder een kleurenkaart) of samen uitgespeeld worden. (Zie bijzondere kaarten)

De uitgespeelde kaarten van een speler, ook in latere beurten, worden op zo'n wijze over elkaar

gelegd dat de afgebeelde symbolen voor iedereen goed herkenbaar zijn.

Kaarten die men uitgespeeld heeft mogen niet meer terug in de hand genomen worden. Men mag medespelers beïnvloeden bij het uitspelen van zijn kaarten maar het is niet toegestaan om de eigen handkaarten aan andere medespelers te tonen.

Het passen.

Wie past speelt geen kaarten meer uit maar vergelijkt zijn reeds uitgespeelde kaarten met de uitgespeelde kaarten van zijn medespelers

- **Visier, generaal, monnik of prinses**

Tonen zijn gezamenlijke kaarten meer symbolen van een van deze vier soorten dan op alle uitgespeelde kaarten van elke afzonderlijke medespeler dan neemt hij de betreffende invloedstegel uit het hof van de grootmogul en legt dit open voor zich neer. Tezelfdertijd plaatst hij een paleis uit zijn voorraad op een vrije nog door geen ander paleis bezette stad van zijn keuze in de actuele provincie.

Betreft het een vesting dan bekommt hij tevens de daarop liggende bonustegel en rekent onmiddellijk af (zie invloedspunten)

Heeft een speler bij meerdere van deze symbolen de meerderheid dan neemt hij alle betreffende invloedstegels uit het hof en legt deze voor zich neer en plaatst voor elkeen een paleis op een vrije stad in de actuele provincie.

- **Grootmogul**

Tonen zijn kaarten de meeste grootmogul symbolen dan neemt hij de kroon uit het hof en plaatst die op een van zijn paleizen uit zijn voorraad. (= kroonpaleis) en plaatst die op een willekeurige stad in de actuele provincie. In tegenstelling tot de vier reeds beschreven symbolen kan dit paleis ook op een reeds door een paleis bezette stad geplaatst worden. In dit geval wordt het kroonpaleis naast het andere paleis geplaatst. Wordt het kroonpaleis op een vrije stad geplaatst dan mag in het verdere verloop van de ronde nog een tweede paleis gezet worden.

Opgepast : men kan met een kroonpaleis wel een vesting bezetten maar niet innemen . Dit betekent dat hij het kroonpaleis wel op een vesting kan plaatsen maar dat hij de bonustegel niet krijgt. Deze tegel blijft liggen en kan slechts door de speler die het tweede paleis plaatst op deze vesting bekomen worden.

- **Olifant**

Tonen de kaarten de meeste olifanten dan bekommt hij de macht over de provincie als zodanig en daarmee ook de economische opbrengsten (voorgesteld als de vier Indische grondstoffen rijst, thee, kruiden en edelstenen) De speler neemt de provincie-kaart uit het hof en legt dat voor zich neer.

Opmerking : Een symbool dat bij het passen de meerderheid had en waarvan het betreffende schijfje reeds uit het hof werd genomen kan voor de andere spelers in deze ronde natuurlijk niet meer bekomen worden.

De invloedspunten.

Na het passen en het benutten van zijn kaarten berekent de speler zijn gewonnen invloedspunten en verplaatst zijn waardesteentje het aantal overeenkomende velden vooruit op de getallenband. Om overzichtelijk te werk te gaan respecteert men het best de volgende volgorde.

1) De bonustegels

Heeft een speler zo'n tegel bekomen dan krijgt hij :

- **bij een +2 tegel** : twee invloedspunten en hij verplaatst zijn waardesteentje dan ook twee plaatsen vooruit op de getallenband. Aansluitend wordt de tegel terug in de doos gelegd en verdwijnt hij uit het spel.
- **bij een +1 tegel** : de bovenste kaart van de uitbouwstapel die hij in de hand neemt. Aansluitend wordt de tegel terug in de doos gelegd en verdwijnt hij uit het spel.
- **bij een van de grondstoffetegels** : 1 punt voor de grondstof die op de tegel staat afgebeeld en 1 punt voor elke zelfde grondstof die men, in de vorm van een andere

bonustegel en provincie-kaart, reeds bezit. Bonustegels legt men open voor zich neer, die kunnen in het verdere spelverloop nog punten opbrengen. Verkrijgt een speler in een ronde meerdere grondstof bonustegels dan worden ze elk afzonderlijk na elkaar afgerekend

- **bij de Taj Mahal tegel** : 4 invloedspunten. De Taj Mahal tegel wordt aansluitend opzij gelegd en verdwijnt uit het spel.

2) Paleizen

Heeft een speler minstens één paleis in de actuele provincie geplaatst dan bekomt hij hiervoor 1 punt.

Opgepast : ook wanneer hij meerdere paleizen geplaatst heeft krijgt hij voor deze actuele provincie slechts 1 punt! Bijkomend krijgt hij 1 punt voor elke aanliggende provincie (geen stad!) waarin hij eveneens minstens één paleis heeft gebouwd en die door een "eigen" niet onderbroken wegennet met een van zijn eigen paleizen in de actuele provincie is verbonden. Elke stad waar geen paleis staat geldt als een onderbreking; een stad waar er twee paleizen staan geldt voor beide spelers.

3) Provincie-kaarten

Heeft de speler de actuele provincie-kaart genomen dan legt hij deze open voor zich neer en bekomt voor elke afgebeelde grondstof 1 punt (de provincie-kaart met het nummer 1 is dus 1 punt waard de andere kaarten 2 punten). Bijkomend krijgt hij 1 punt voor elke grondstof van de zelfde soort(en) die hij, in de vorm van een andere provincie-kaart en bonustegel, reeds bezit.

Het verdere verloop van een ronde.

Nadat de speler die gepast heeft zijn gezamenlijke punten bekomen heeft dan neemt hij zijn uitgespeelde kaarten en legt deze op een gesloten aflegstapel naast de uitbouwstapel (uitgezonderd de bijzondere kaarten). Deze kaarten verliezen hiermee hun invloed op de provincie waardoor de vaak voorkomende patsituaties ten gunste van de overblijvende medespelers wordt teniet gedaan.

Als laatste actie in deze ronde neemt de speler twee kaarten van zijn keuze uit de etalage in de hand.

Opmerking : voor hij die als laatste past in een ronde blijft er slechts één kaart over.

Vervolgens wordt het spel verder gezet tot de volgende speler past en zijn invloed ten gelde maakt enz.

Blijft er nog slechts een speler over dan kan hij nog zoveel beurten spelen als hij wil (op voorwaarde dat hij zich houdt aan de regels van uitspelen!) tot hij eveneens past.

Overigens : het is toegelaten en tevens aangewezen, dat spelers geen enkele kaart uitspelen, doch bereid zijn om in hun eerste beurt van een ronde te passen. Men kan natuurlijk geen enkele invloed ten gelde maken en dus ook geen punten winnen maar men mag in de plaats daarvan de bovenste kaart van de uitbouwstapel nemen en dit vooraleer men de twee kaarten uit de etalage neemt.

De volgende ronden.

Nadat de laatste speler gepast heeft in een ronde en zijn invloed ten gelde heeft gemaakt, zijn punten heeft bekomen, zijn uitgespeelde kaarten op de aflegstapel heeft gelegd en de laatste kaart uit de etalage heeft genomen eindigt de ronde. Elke speler die twee gelijke invloedstegels bezit geeft deze af en bekomt in de plaats hiervan de betreffende bijzondere kaart (zie verder)

De volgende ronde begint en de volgende handelingen worden uitgevoerd :

- De startspeler figuur gaat naar de volgende speler in rij die hiermee de startspeler van deze ronde wordt.
- De aanduidsteen voor de provincie wordt in de volgende provincie geplaatst, in de volgorde van 1 tot 12, en het daarliggende provincie-kaartje gaat naar het hof.
- De invloedstegels in het hof worden, van de stapel die daarnaast ligt, aangevuld zodat men van elk van de vier soorten een tegel heeft liggen.
- De kroon wordt eveneens, wanneer hij daar nog niet ligt, terug in het hof geplaatst.

- Een nieuwe etalage wordt (ook bij het begin van de 12de ronde !) naast het speelbord gelegd. Is de uitbouwstapel opgebruikt dan wordt de aflegstapel goed geschud en als een nieuwe uitbouwstapel klaargelegd.

De bijzondere kaarten.

Bij het begin van het spel liggen de vier bijzondere kaarten open naast het speelbord. Er kan telkens een bijzondere kaart verkregen worden, dit door de invloedstegels van de visier, de generaal, de monnik en de prinses (dit staat eveneens aangegeven op het overzichtsvakje in de linker bovenhoek van het speelbord)

Op het einde van een ronde nadat alle spelers hebben gepast wordt er nagegaan of iemand twee gelijke invloedstegels bezit. Is dit het geval dan moeten beide tegels afgegeven worden (terug op de betreffende stapel naast het speelbord) en bekomt die speler de betreffende bijzondere kaart (in het begin van de tafel en later van die speler die deze kaart in zijn bezit heeft) en neemt hij die kaart in de hand.

De bijzondere kaarten worden zoals reeds beschreven net als witte kaarten uitgespeeld. Ze hebben echter dat voordeel dat ze na het uitspelen niet op de aflegstapel komen maar dat ze terug in de hand worden genomen. Dit gebeurt zolang tot men die kaart -zoals reeds beschreven - op het einde van een ronde aan een medespeler moet afgeven.

De bijzondere kaarten zorgen bij het uitspelen voor de volgende voordelen

- + 1 olifant
- + 1 Grootmogul
- + 2 invloedspunten (de speler krijgt 2 extra punten en dit onmiddellijk nadat de kaart werd uitgespeeld)
- Vrije kleurkeuze (de kleurkaart die de speler samen met deze bijzondere kaart uitspeelt kan van een willekeurige kleur zijn en moet dus niet het in deze ronde uitgespeelde kleur volgen.

Opgepast : deze bijzondere kaart geldt enkel in deze ene beurt. In de volgende beurten van deze ronde moet de speler weer het oorspronkelijke uitgespeelde kleur volgen.

Einde van het spel.

Het spel eindigt nadat de 12 ronden volledig werden afgehandeld. Nu krijgen alle spelers nog bijkomende invloedspunten voor hun overblijvende handkaarten (de kaarten die uit de etalage genomen werden horen daar eveneens bij!)

Men krijgt 1 punt voor :

- elke bijzondere kaart
- elke witte kaart
- elke kaart, die deel uitmaakt van de reeks, waarvan men de meeste kleurenkaarten bezit

De speler met de meeste punten is de winnaar.

Speeltactiek

- Denk eraan dat je sterkte van de kaarten komt en kaarten zijn beperkt. Het komt er niet zozeer op aan om in een ronde zoveel mogelijk te winnen, doch eerder om in zoveel mogelijke ronden iets te winnen waardoor men de eigen aanwinsten, in de vorige ronden verzameld, keer op keer kan benutten.
- Overleg goed wanneer je welke kaarten uitspeelt en probeer om op het juiste ogenblik te passen. Vermijdt al te lange aparte plaatsingen, dit kost je teveel kaarten en levert ook dikwijls niet veel op.
Alleen al de dreiging met je vele handkaarten zorgt dikwijls ook zonder veel vertoon voor een succesvolle afloop.
- Kijk vooruit wat je in de volgende provincie wil winnen en verzamel die kaarten met de overeenkomende symbolen. Let er ook op welke invloedstegels je nodig hebt om aan de zo fel beheerde bijzondere kaarten te komen.

Samenvatting van de spelregels Taj Mahal

spelverloop van een ronde

Wie aan beurt is moet

- kaart uitspelen
of
- passen

Kaart uitspelen :

- juist één kleurkaart per beurt
- slechts één kleur per ronde
- + 1 witte kaart

of

- + 1 bijzondere kaart

Passen (= streven naar één of meerdere meerderheden)

- de meerderheid bij visier, generaal, monnik of prinses

overeenkomstige ovale invloedstegel van het hof nemen
en een paleis op een vrije stad in de actuele provincie plaatsen

- staat het paleis op een vesting dan neemt men de bonustegel

- de meerderheid bij de grootmogul

kroon van het hof nemen

een paleis (+ kroon) op een willekeurige stad in de actuele provincie plaatsen (mag reeds bezet zijn)

- een kroonpaleis brengt geen bonustegel op

- de meerderheid bij de olifanten

neem de provincie-kaart van het hof

Invloedspunten

- 1) punten voor de bonustegels

+ 2 tegel : +2 punten vooruit op de waardetabel

+1 tegel : 1 extra kaart van de verdeckte uitbouwstapel nemen

grondstoftegels : + X punten (afhankelijk van het aantal handelswaar reeds in bezit)

Taj Mahal tegel : + 4 punten vooruit op de waardetabel

- 2) punten voor de paleizen

Voorwaarde minstens één eigen paleis in de actuele provincie

- 1 punt voor de actuele provincie

- 1 punt voor elk verder aansluitend (via de weg) paleis in een andere aanliggende provincie

- 3) punten voor provincie-kaarten

Voorwaarde in bezit zijn van de actuele provincie-kaart

- 1 punt voor elke handelswaar dat daarop staat afgebeeld

- 1 punt voor elke gelijke handelswaar dat je reeds bezit

**Alle uitgespeelde kaarten op de aflegstapel leggen
Nieuwe kaarten uit de etalage nemen.**

Iedere speler 2 kaarten naar keuze behalve de laatste speler die heeft slechts één kaart

**Wie in de eerste beurt van een ronde past krijgt een extra kaart van de uitbouwstapel
Bij het begin van elke nieuwe ronde**

- de startspeler-figuur bij de volgende speler plaatsen
- de aanduidsteen in de volgende provincie plaatsen
- de daar liggende provincie-kaart in het hof onderbrengen
- de ontbrekende ovale invloedstegels in het hof aanvullen
- de kroon terug in het hof leggen
- een nieuwe etalage uitleggen (ook voor de 12de ronde) = 1 kaart minder dan 2x aantal spelers

Op het einde van een beurt moet men 2 gelijke invloedstegels met de desbetreffende bijzondere kaart ruilen

Een bijzondere kaart wordt net als een witte kaart uitgespeeld

- enkel samen met een kleurkaart (nooit alleen!)
- slechts één per beurt

Speleinde

1 punt per

- bijzondere kaart
- witte kaart
- kaart van de eigen "langste" kleur

Winnaar is hij met de meeste invloedspunten