



# DE BRUGGEN VAN Shangrila

Een spel van Leo Colovini

Leo Colovini is in 1964 in Italië geboren. Hij woont in Venetië en geldt met zijn compacte spelontwerpen als een van de beste auteurs van dit moment. De vroegere bankemployee is inmiddels meerdere malen in de prijzen gevallen. Hij heeft veel met de eveneens in Venetië woonachtige spellenguru Alex Randolph samengewerkt. De "Bruggen van Shangrila" is Leo's eerste spel, dat 999 Games in haar programma heeft opgenomen.



## Inleiding

Eens leefden in de hooggelegen dorpen van het legendarische Shangrila de Wijzen van het Hooggebergte. Het leven was goed, en de bergvolken woonden in vrede naast elkaar. Op den duur verdwenen deze wijsgeren en raakte Shangrila in verval. Slechts één wijze bleef over, en hij besepte dat hij zijn kennis moest overdragen om het land te redden. Hij trok rond en leidde in de vele dorpen zijn discipelen op. De bergvolken van Shangrila wensten nu echter hun wijzen en hun kennis aan de andere bewoners van dit eens zo gelukkige land op te dringen...

## Het doel van het spel

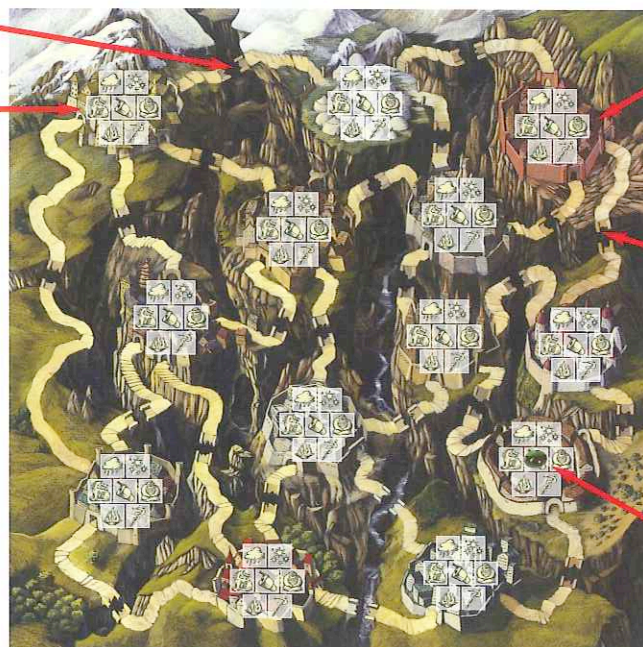
Iedere speler zet aan het begin van het spel in hun eigen kleur zeven verschillende wijsgeren op het speelbord. In de loop van het spel kunnen nieuwe wijsgeren op het bord gezet worden, en gezellen worden opgeleid. Zodra deze gezellen de tijd rijp achten om te vertrekken, zullen zij hun meesters verlaten om over de smalle bruggen naar een volgend dorp te trekken, waar ze hun kennis kunnen uitdragen. Als het dorp van afkomst sterker is dan het nieuwe, bezetten zij daar vrije plekken of verdrijven ze zelfs wijsgeren van andere volken. Zodra één of meer gezellen uit een dorp naar het aangrenzende zijn getrokken, wordt de verbindingsbrug tussen die dorpen afgebroken. Wie aan het einde van het spel in Shangrila de meeste wijsgeren heeft gevestigd, wint dit bijzondere spel.

## Het speelmateriaal

1 speelbord, 23 houten bruggen, 168 fiches in 4 kleuren, elk met 6 x 7 wijsgeren/gezellen, 12 Stenen der Wijzen, 2 startopstellingen met spelsamenvatting.

**Bruglocatie**  
Dorp, waarin 7 verschillende locaties voor wijsgeren.  
Elke wijsgeer wordt op zijn eigen symbool gelegd.

				Heelmeester
				Drakentemmer
				Vuurbewaarder
				Hogepriester
				Regenmaker
				Sterrenwichelaar
				Yeti-fluisteraar



Dit rode dorp doet in een spel met 3 spelers niet mee.

Op iedere bruglocatie wordt een houten brug gelegd.



Steen der Wijzen



Als in de loop van het spel alle bruggen rondom een dorp zijn afgebroken, wordt er een "Steen der Wijzen" op gelegd. Dit geeft aan, dat in dit dorp eeuwige vrede heerst.

## De voorbereiding van het spel

Het **speelbord** wordt op tafel gelegd. Het stelt een hooggebergtelandschap voor met 13 dorpen, die onderling met wegen verbonden zijn. Iedere weg heeft een bruglocatie. In ieder dorp zijn 7 speelvelden afgebeeld, elk met een eigen symbool. Aan de rechter bovenkant van het speelbord is een opvallend, rood dorp aanwezig. *In een spel met drie spelers doet dit dorp niet mee, en wordt het direct met een Steen der Wijzen gemarkeerd.*

De **houten bruggen** worden op alle 23 bruglocaties geplaatst. In een spel met drie spelers zijn maar 20 bruggen nodig, omdat het rode dorp niet meedoet en op de drie wegen, die naar dat dorp leiden, geen bruggen geplaatst hoeven te worden.

De **wijsgeren-fiches** worden voorzichtig uit de stansramen gedrukt. De spelers kiezen elk een kleur en nemen alle fiches daarin. Er zijn in elke kleur steeds 6 fiches van elk van de 7 gilden (symbolen). Het is raadzaam om de fiches te ordenen, zodat men snel kan zien, hoeveel men er van elk symbool heeft.

De **Stenen der Wijzen** worden naast het speelbord neergelegd. *In een spel met drie spelers wordt direct één Steen der Wijzen op het rode dorp gelegd.*

Elke speler vertegenwoordigt een bergvolk uit Shangrila.

De vier volken heten:

- Ro-Darya (rood)
- Ghee-Las (geel)
- Ba-Lao (blauw)
- Li-Lamas (lila)

De *Wijsgeren en gezellen, die door Shangrila trekken om zich elders te vestigen, behoren tot 7 verschillende gilden.* Dit zijn de Heelmeesters, de Drakentemmers, de Vuurbewaarders, de Hoge priesters, de Regenmakers, de Sterrenwichelaars en de Yeti-fluisteraars.

Voor elk van de 7 gilden zijn per kleur 6 wijsgeren/gezellen beschikbaar.

## Het spelen van wijsgeren

Voordat het spel begint zetten de spelers om beurten één van hun wijsgeren in een dorp naar keuze, totdat elke speler zeven wijsgeren heeft geplaatst. Per speler moeten alle gilden vertegenwoordigd zijn. De wijsgeren worden in de dorpen op de speelvelden met hun eigen symbool gezet.

**Belangrijk:** In deze opzetfase mogen niet meer dan drie wijsgeren in een dorp geplaatst worden, en niet meer dan twee van dezelfde kleur. *In een spel met drie spelers mogen per dorp maar twee wijsgeren worden geplaatst, die bovendien verschillende kleuren moeten hebben.*

*Deze beperkingen gelden alleen in de opzetfase.*

Na de opzetfase heeft elke speler per gilde nog 5 wijsgeren over. Deze vormen hun voorraad.

## De startopstelling voor het eerste spel

Omdat de spelers de tactische kneepjes van Shangrila nog niet onder de knie hebben, is het aan te raden om de startopstelling te gebruiken, die op de achterkant van de bijgevoegde spelregelsamenvattingen zijn afgebeeld. Er is een startopstelling voor 3 spelers, en een voor 4. Deze zijn met het cijfer 3 respectievelijk 4 aangeduid. Na het eerste spel zullen de spelers waarschijnlijk zelf bedenken, waar ze hun wijsgeren op het bord zullen zetten.

## Het spelverloop

Wie als laatste de elfstedentocht gewonnen heeft, mag beginnen. Anders mag de jongste speler het voortouw nemen.

De speler, die aan de beurt is, kiest **één van de drie** volgende acties:

**Optie 1:** ...een **wijsgeer** in een dorp **vestigen**, of..

**Optie 2:** ...**gezellen aannemen**, dat wil zeggen twee wijsgeren-fiches uit zijn voorraad nemen en op twee andere eigen wijsgeren in één of twee dorpen leggen, of..

**Optie 3:** ...**gezellen reizen** naar een ander dorp.

Als een speler één van deze acties heeft uitgevoerd, is zijn beurt voorbij en is de speler links van hem aan de beurt.

### Een wijsgeer in een dorp vestigen

De speler, die voor deze optie kiest, neemt uit zijn voorraad een wijsgeer naar keuze en zet die op een vrij speelveld met hetzelfde symbool in een dorp naar keuze. **Er moet al minstens één fiche van deze speler in het dorp liggen.**

**Belangrijk:** een speler mag nooit een wijsgeer in een dorp leggen, waar nog geen wijsgeer in zijn kleur is gevestigd.



■ Geel is aan de beurt. Hij zet een Drakentemmer op het vrije speelveld van het Drakentemmersgilde.

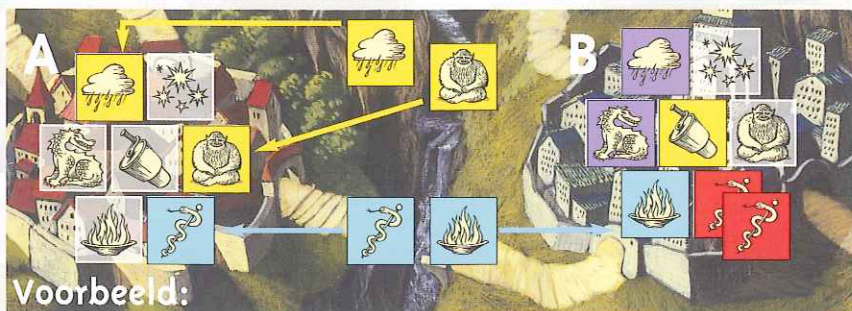
■ Rood wil graag een Regenmaker in het dorp zetten. **Dat mag niet**, want het speelveld van het Regenmakersgilde is al door geel bezet. Rood besluit om een Yeti-fluisteraar op het overeenkomstige vrije veld te zetten. Hij wil ook nog een Heelmeester op het vrije veld van het Heelmeestersgilde neerzetten, **maar zo gaat dat niet!** Per beurt mag men maar één wijsgeer neerzetten. Rood past knarsentandend...

■ Blauw is nu aan de beurt, en kiest een andere actie.

■ Lila wil in dit dorp graag één van zijn wijsgeren neerzetten, maar **dit mag helaas niet**. Men mag uitsluitend een wijsgeer in een dorp zetten, als er al minstens één in zijn kleur staat.

### Het aannemen van gezellen

De meest efficiënte manier om wijsgeren in het spel te brengen, is door gezellen aan te nemen: de speler neemt naar believen twee wijsgeren uit zijn voorraad. Dit zijn voorlopig gezellen. Hij zoekt op het speelbord twee wijsgeren en legt de gezellen erop, zodanig, dat wijsgeer en gezel hetzelfde symbool en dezelfde kleur hebben. De wijsgeren mogen zich in hetzelfde of in verschillende dorpen bevinden. Op een wijsgeer mag maar **één** gezel liggen.



*De speler mag ook gezellen aannemen, als hij maar één vrije wijsgeer heeft. Hij neemt dan maar één gezel aan. Het goed spelen van Shangrila valt samen met het op het juiste moment aannemen en het optimaal plaatsen van gezellen.*

■ Geel zet twee gezellen in dorp A. Hij legt een Regenmaker-gezel op de Regenmaker-wijsgeer en een Yeti-fluistergezel op de Yeti-fluisterwijze. Daarmee is de beurt van Geel voorbij.

■ Nu is Blauw, die ook gezellen wil aannemen. Blauw zet een Heelmeester-gezel op zijn zich al in dorp A bevindende Heelmeester-wijze. De tweede gezelt, een Vuurbewaarder, zet hij op zijn Vuurbewaarder-wijze in dorp B.

■ Rood en Lila kiezen een andere actie.

### Gezellen reizen naar een ander dorp

*In het naar een aangrenzend dorp reizen van gezellen, om zich aldaar als wijsgeren te vestigen, schuilt het belangrijkste element van Shangrila.*

**Belangrijk:** Alleen door het reizen van gezellen kan een speler in dorpen komen, waar hij voorheen nog niet stond.

**Waar kan het reizen plaatsvinden?** Een reis kan uitsluitend plaatsvinden tussen twee aangrenzende dorpen, die door een brug verbonden zijn. Als de brug is afgebroken, kan het dorp niet meer door de gezellen uit het eerste dorp bereikt worden. Zij moeten een ander dorp als bestemming kiezen.

**Wie kan op reis gaan?** Een speler moet in het dorp vanwaar hij de reis wil starten, minstens een wijsgeer hebben met daarop een gezelt.

**Wie gaan er mee?** Als een speler de actie Reizen aankondigt, dan gaan **altijd alle** gezellen mee naar het aangrenzende dorp. Niet alleen zijn eigen gezelt of gezellen, maar ook alle gezellen van de andere spelers, zo die zich in het dorp van vertrek bevinden. **De wijsgeren** in het dorp van vertrek **blijven achter**. De speler, die de actie Reizen aankondigt, bepaalt, naar welk aangrenzend dorp alle gezellen reizen. Alle spelers moeten zich bij die beslissing neerleggen. Dorpen zijn aangrenzend als zij door een brug direct met het dorp van vertrek zijn verbonden.

**Wanneer wordt een brug afgebroken?** Zodra een reis van gezellen achter de rug is, wordt de verbindingsbrug tussen beide dorpen afgebroken. Deze wordt in de doos gelegd. Tussen deze dorpen zal gedurende de rest van dit spel niet meer gereisd worden.

**Wanneer komt de Steen der Wijzen in het spel?** Als alle bruggen, die naar een dorp leiden, zijn afgebroken, heerst in dit dorp eeuwige vrede en wordt het met een Steen der Wijzen gemarkeerd. Zodra een dorp met een Steen der Wijzen is gemarkeerd, vinden er géén acties meer plaats.

### Als gezellen van één dorp naar het volgende reizen, kunnen zich twee situatie voordoen:

1. Het dorp, dat de gezellen verlaten, is **sterker** dan het dorp, waar ze naartoe gaan.

**Opgelet:** normaal let de speler die Reizen als actie kiest goed op, dat het dorp, vanwaar de gezellen vertrekken, sterker is dan het dorp waar ze naartoe gaan. Een dorp is sterker dan het andere, als de som van alle wijsgeren en gezellen in dat dorp hoger is dan de som van alle wijsgeren en gezellen in het andere dorp. Alleen dan kunnen namelijk wijsgeren van andere spelers in het zwakkere dorp verdreven worden.

Als een gezelt in het nieuwe dorp een **leeg speelveld van zijn gilde** aantreft, mag hij het bezetten en zich zondermeer als wijsgeer vestigen.

Als een gezelt in het nieuwe dorp een **door een eigen wijsgeer bezet speelveld van zijn gilde** aantreft, wordt de gezelt op deze wijsgeer gelegd en blijft gezelt.

Als een gezelt in het nieuwe dorp een **door een eigen wijsgeer en een eigen gezelt bezet speelveld van zijn gilde** aantreft, wordt de nieuwe gezelt van het speelveld genomen en in de voorraad van de speler teruggelegd.

Als een gezelt in het nieuwe dorp een **door een vreemde wijsgeer bezet speelveld van zijn gilde** aantreft, wordt de vreemde wijsgeer verdreven. De verdreven wijsgeer wordt van het speelveld genomen en in de voorraad van de speler teruggelegd. Als op deze vreemde wijsgeer **ook nog een gezelt** ligt, gaat die eveneens terug in de voorraad van de speler. Fiches, die in de voorraad teruggaan, zijn niet verloren. Ze kunnen door de speler conform de spelregels opnieuw worden ingezet.

2. Het dorp, dat de gezellen verlaten, is **zwakker** dan het dorp, waar ze naartoe gaan.

Als een gezelt in het nieuwe dorp een **leeg speelveld van zijn gilde** aantreft, mag hij het bezetten en zich zondermeer als wijsgeer vestigen.

Als hij echter een **door een vreemde wijsgeer bezet speelveld van zijn gilde** aantreft, wordt hij weggestuurd, en moet hij door de speler in zijn voorraad worden teruggelegd.

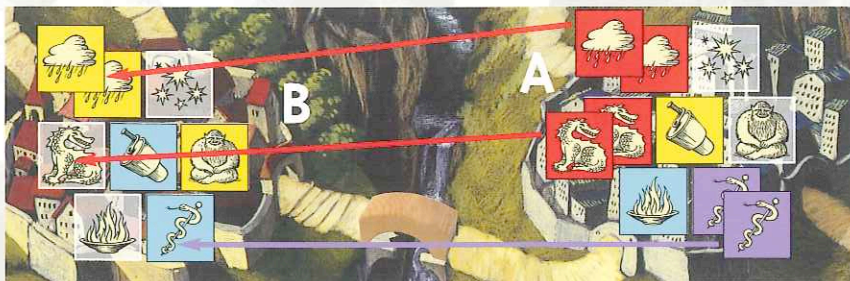
*Het lijkt misschien onlogisch dat er van een zwakker naar een sterker dorp gereisd wordt. Toch zal het vaak voorkomen. De spelers, die dat willen, zullen er hun redenen voor hebben...*

### Een patstelling bij het vaststellen van het sterkste dorp

Als beide dorpen, waartussen gereisd wordt, even sterk zijn (er zijn evenveel wijsgeren **plus** gezellen), wordt gekeken, in welk dorp de meeste wijsgeren gevestigd zijn. Dat dorp geldt dan als de sterkste. Als er nog steeds een gelijke stand is, wordt het dorp waar de gezelt(en) naartoe reizen de sterkste.

## Voorbeelden van reizende gezellen

**1e voorbeeld:** Het dorp, dat de gezellen verlaten, is **sterker** dan het dorp, waar ze naartoe gaan.



In dorp B zijn bij elkaar vijf wijsgeren en gezellen. In het sterkere dorp A liggen er acht. Rood kiest met twee wijsgeren en twee gezellen in dorp A voor de actie Reizen. Alle gezellen zullen dorp A verlaten. Rood beslist, dat dorp B de bestemming van de reis wordt.

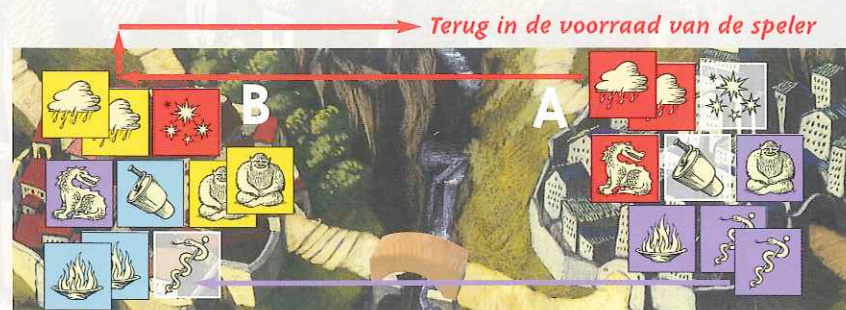
■ Rood begint: Hij pakt de gezel op, die op de rode Drakentemmer-wijze in dorp A ligt, en zet hem op het vrije Drakentemmer-veld in dorp B. Dan gaat ook de Regenmaker-gezel naar dorp B. Het Regenmaker-veld in dorp B is door een gele wijze en zijn gezel bezet. Jammer voor geel: hij moet beide fiches van het speelbord nemen en terug in zijn voorraad leggen. Rood legt zijn Regenmaker-gezel als kersverse wijsgeer op het vrijgekomen Regenmaker-veld in dorp B.

■ Vervolgens is Lila aan de beurt: hij moet zijn Heelmeester-gezel ook naar dorp B verplaatsen. Het Heelmeester-veld in dorp B is door Blauw bezet. De blauwe Heelmeester-wijze moet terug in de voorraad, en de gezel van Lila wordt de nieuwe Heelmeester in dorp B.

■ Geel en Blauw doen niet aan de reis van A naar B mee, omdat ze in dorp A geen gezellen hebben. **Let op:** Alleen de gezellen reizen; nooit de wijsgeren.

Zodra alle gezellen klaar zijn met hun reis, wordt de brug, die dorp A met dorp B verbindt, afgebroken en uit het spel genomen.

**2e voorbeeld:** Het dorp, dat de gezellen verlaten, is **zwakker** dan het dorp, waar ze naartoe gaan.



In dorp B zijn bij elkaar negen wijsgeren en gezellen. In het zwakkere dorp A liggen er zeven. Lila is aan de beurt en kiest met drie wijsgeren en één gezel in dorp A om naar dorp B te reizen. Een sluwe zet... Waarschijnlijk dacht Lila: "Ik ben niet zo dom om af te wachten tot het sterkere dorp A ons dorp B binnenvalt en hier iedereen wegjaagt. Als ik nu kies voor Reizen van A naar B, gebeurt mij helemaal niets!" En zo is het ook! Lila's enige gezel van het Heelmeestersgilde reist rustig van A naar B en strijkt neer op het overeenkomstige speelveld. Hij wordt daar wijsgeer.

Het vergaat de Regenmaker-gezel van Rood een stuk slechter. Het speelveld van het Regenmakersgilde in dorp B is door Geel bezet, en Rood moet omdat dorp B sterker is dan dorp A zijn gezel uit het spel nemen en in zijn voorraad terugleggen.

## Het einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de laatste (12e) Steen der Wijzen geplaatst wordt. Er blijft altijd een dorp over, waar geen Steen der Wijzen komt te liggen. Nu tellen de spelers, hoeveel speelvelden met symbolen van wijsgeren bezet hebben. Wie de meeste speelvelden bezet, is winnaar!

**Opgelet:** Men telt alleen de bezette velden. Gezellen, die zich nog bij hun wijsgeren bevinden, tellen niet mee. Bij een gelijke stand telt men, in hoeveel dorpen men aanwezig is.

**Voorbeeld:** Rood en Blauw hebben allebei 17 speelvelden bezet. De stand is gelijk. Rood bevindt zich echter in 7 dorpen, Blauw in maar 6. Rood heeft alsnog gewonnen.

Auteur: Leo Colovini,  
Illustraties: Andreas Steiner  
Vertaling en eindredactie: Michael Bruinsma  
Grafische vormgeving: Pohl & Rick  
Grafische bewerking: Fonts + Files, Haarlem

Ieder jaar wordt begin november  
Het Spellenspektakel gehouden,  
een consumentenbeurs waar men  
kan Kijken, Spelen en Kopen.  
Beursgebouw Eindhoven, 10.000 m<sup>2</sup>  
spellenplezier voor de hele familie.

Dit spel bevat kleine onderdelen.  
Laat ze niet slingeren bij kleine kinderen.

© 2003 KOSMOS-Verlag  
Uitgever en distributie:  
999 Games B.V.  
Eemmeerlaan 11  
NL - 1382 KA Weesp  
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 00 00  
Alle rechten voorbehouden  
Made in Germany

