

ANDREAS STEDING

# STROGANOV

TURUKHAN

ILLUSTRATIES DOOR MACIEJ JANIK







# INLEIDING

*Promyshlenniks waren Russische en inheemse Siberische artelarbeiders of zelfstandigen die grotendeels afkomstig waren uit de klasse van lijfeigenen en stedelingen. Ze hielden zich bezig met de Siberische zeehandel en later met de Russisch-Amerikaanse bonthandel.*

*In 1607 voer een groep van deze Mangazeeaanse promyshlenniks en handelaars de **Turukhan** af tot aan de samenvloeiing met de Yenisei, waar ze de zimovie (winterbuitenpost) Toeroechansk oprichtten. In 1610 bereikten mannen uit Toeroechansk de monding van de Yenisei en volgden deze tot aan de Sym.*

*Turukhan neemt spelers mee op nieuwe reizen door de uitgestrekte Siberische wildernis. Deze uitbreiding bestaat uit 4 verschillende modules die je met elkaar kan combineren zoals je wilt, om nieuwe uitdagende manieren toe te voegen om Stroganov te spelen (en te winnen).*

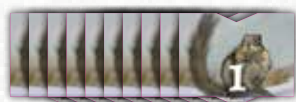
# OVERLAY

Turukhan wordt geleverd met een overlay die je op het centrale overzicht van het spelbord kan plaatsen en die enkele nieuwe stappen voor de verschillende modules van het spel integreert.



# MODULE 1: EEKHOORNS EN DE REIZENDE HANDELAAR

## COMPONENTEN




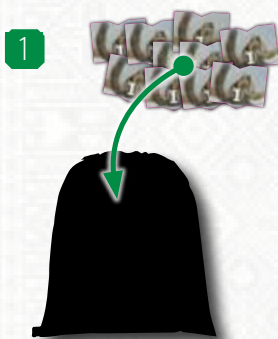
10 Siberische Eekhoornpelsfiches



4 Reizende Koopmanstegels

## VOORBEREIDING


- 1 Voeg tijdens stap 4  van de normale voorbereiding de 10 eekhoornpelsfiches toe aan de zak.
- 2 Aan het einde van de voorbereiding wordt er een willekeurige koopmanstegel in de tweede regio gelegd. Doe de resterende koopmanstegels in de doos. Deze worden in dit spel niet gebruikt.



## SPELVERLOOP

Zoals aangegeven door hun waarde van 1, zijn eekhoorns meer hinderlijk voor de promyslenniks dan iets anders. Desondanks volgen ze dezelfde regels als andere pelsfiches, d.w.z. er kan op gejaagd worden, ze kunnen op de markt verhandeld worden, ze kunnen veranderd worden in een pels naar keuze door een munt te betalen, enz.

Het belangrijkste voordeel van de eekhoornpelsfiches is echter dat ze verkocht kunnen worden aan de **reizende koopman**, die in regio 2 begint en in de loop van het spel zijn weg gaat maken door Siberië.

**Als jouw Kozak of jouw buitenpost zich in de dezelfde regio als de reizende koopman bevindt**, kan je een **gevorderde actie**  gebruiken om met hem te handelen. Je kan hem één of twee eekhoornpelsfiches afgeven om de bonus te verkrijgen die afgebeeld staat onder de overeenkomstige pijl op de tegel. Eén gevorderde actie maakt één uitwisseling mogelijk.

Als je meer wilt handelen is dat mogelijk, maar dit kost telkens een extra gevorderde actie. Plaats de verkochte eekhoornpelsfiches terug in de zak zoals gebruikelijk.

Tijdens de winter, aan het einde van stap 3, wordt de reizende koopman **één regio naar rechts verplaatst**.

### Voorbeeld

In ronde 3 bevindt de reizende koopman zich in regio 4. **Vladimir** heeft in deze regio een buitenpost en besluit eekhoornpelsfiches te verhandelen met de koopman. Hij betaalt 2 eekhoorns en ontvangt 3 OP en 8 paarden.



# MODULE 2: JACHTPLANNEN

## COMPONENTEN



6 Jachtplantegels



4 Jachtplanfiches\*

\*in de 4 spelerskleuren

## VOORBEREIDING

- 1 Wanneer je stap 16 van de voorbereiding uitvoert, leg je ook **één willekeurige jachtplantegel** open bij elke set van opdrachten van de Tsaar en pelsfiches. Plaats de overige jachtplantegels terug in de doos. Deze worden in dit spel niet gebruikt.
- 2 Nadat de sets zijn gekozen, legt elke speler zijn jachtplantegel links naast zijn spelersbord, met hun jachtplanfiche op de startplek van het plan.



## SPELVERLOOP

De spelers worden beloond door de Tsaar wanneer ze op dieren jagen in de aangegeven volgorde op hun respectievelijke jachtplantegels. Iedere keer als de speler jaagt op een pels van het eerstvolgende diertype volgens hun jachtplan, mogen ze hun jachtplanfiche naar de volgende plek verplaatsen. **Opmerking: de pels moet via de jacht worden verkregen; andere manieren om een pels te nemen, tellen niet mee om het jachtplanfiche te verplaatsen.**



Wanneer een speler een **opdracht van de Tsaar** wil vervullen, mag deze gemaakte stappen op hun jachtplan gebruiken om de kosten ervan te verlagen. Voor elke stap die een speler het jachtfiche terug omhoog plaatst, wordt het aantal vereiste pelsfiches

zonder rood kader met 1 verminderd. Het aantal vereiste pelsfiches in een rood kader kan niet op deze manier verminderd worden en moet altijd volledig betaald worden.

### Voorbeeld

*Maria* heeft net op een sabelmarterpels gejaagd en verplaatst haar jachtplanfiche één stap naar beneden. Hierdoor heeft ze nu in totaal 4 stappen op haar jachtplan. Ze beslist om een opdracht van de Tsaar te vervullen die 5 wapiti's vereist. Ze heeft maar 2 wapiti's in haar bezit, dus beweegt ze haar jachtplanfiche 3 stappen omhoog zodat ze erin slaagt de opdracht van de Tsaar toch te vervullen. Ze betaalt 1 wapiti en houdt de andere. Ze legt nu de kaart open voor zich neer.





# MODULE 3: NIEUWE LANDSCHAPSTEGELS

## COMPONENTEN



4 Landschapstegels (A)



4 Landschapstegels (B)

## VOORBEREIDING

- 1 Bij het uitvoeren van stap 2 van de voorbereiding worden er geen landschapstegels op de laatste plekken in regio's 4 en 5 gelegd. In plaats daarvan worden er twee willekeurige A-tegels van deze module gelegd, en de twee resterende A-tegels worden even aan de kant gelegd.
- 2 Leg de tijgertegel op de laatste gewone landschapstegel in plaats van op de laatste speciale landschapstegel.
- 3 Schud de B-tegels van deze module en leg ze op een gesloten trekstapel naast het spelbord. Plaats de 2 overgebleven A-tegels gesloten bovenop deze trekstapel.



## SPELVERLOOP

De speciale landschapstegels kunnen op dezelfde manier opgeëist worden als gewone landschapstegels. A-tegels geven een **bonus gedurende het gehele spel**, terwijl B-tegels bonussen geven die interessanter zijn voor **het einde van het spel**.

De **A-tegels** laten allemaal bepaalde *personages* zien en worden beschouwd als landschapstegels van **eender welk type**. Ze kunnen ingezet worden als eender welk landschapstype tijdens de **eindtelling** voor verzamelde sets van landschapstegels (bos, moeras, steppe of bergen).

De **B-tegels** behoren allemaal tot een vijfde landschapstype, nl. "*heilige plaatsen*". Ze tellen als een afzonderlijk landschapstype tijdens de eindtelling voor verzamelde sets van landschapstegels. Als dit resulteert in het maken van een set met alle 5 landschapstypes, is deze set **10 OP** waard.



Wanneer landschapstegels worden bijgevuld, worden de speciale landschapstegels altijd gebruikt voor het vullen van **de meest rechtse ruimtes in regio's 4 en 5**, zoals tijdens de voorbereiding werd gedaan.

Voor het aanvullen van tegels op het einde van jaar 2 worden **alle A-tegels op het bord en van de trekstapel uit het spel verwijderd**. De landschapstegels op het bord worden vervangen door **B-tegels**. Plaats alle pelsfiches op deze landschapstegels terug in de zak en vul vervolgens de **B-tegels** met pelsfiches zoals gewoonlijk.

**Tijgertegels** worden nooit op speciale landschapstegels geplaatst. In plaats daarvan wordt er een tijgertegel gelegd op de uiterst rechtse gewone landschapstegel in regio 5. Als er geen gewone landschapstegels aanwezig zijn in regio 5, wordt er geen tijgertegel geplaatst.

# BIJLAGE

## PERSONAGE-LANDSCHAPSTEGELS (A)



**Handelaar:** Tijdens het opeisen van deze tegel, trek je een pelsfiche uit de zak (trek je er 2 en kies er 1, zoals gewoonlijk) en plaats het op deze landschapstegel. Vanaf nu kunnen pelsfiches van dit type worden gebruikt als pelsfiches van eender welk type (enkel voor jou).



**Jager:** Tijdens het uitvoeren van de "Ontvang 1 trofee"-actie, mag je een pelsfiche van **eender welk type** betalen om je trofee-fiche te bewegen. Tijdens de winter mag je een gratis "Ontvang 1 trofee"-actie uitvoeren, onmiddellijk na het ontvangen van paarden.

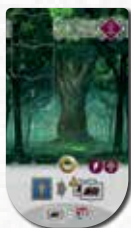


**Gids:** Tijdens het uitvoeren van een tweede gevorderde actie, mag je een pelsfiche van **eender welk type** betalen in plaats van de **regiopels** van de regio waar de gevorderde actie wordt uitgevoerd.



**Paardenfokker:** Vanaf nu betaal je maar 3 paarden bij het kopen van een pels op de markt in plaats van de gebruikelijke 5 paarden.

## HEILIGE PLAATSEN (B)



**Oerbos:** Wanneer opgeëist en opnieuw aan het begin van elke zomer, mag je 1 banierfiche betalen om 2 pelsfiches uit de zak te trekken (voor elk fiche neem je er 2 en kies je er 1, zoals gewoonlijk). Aan het einde van het spel scoor je 1 OP voor elk pelsfiche in je persoonlijke voorraad (in plaats van de gebruikelijke 1 OP per 2 pelsfiches).



**Tijgerrots:** Wanneer opgeëist en opnieuw aan het begin van elke zomer, mag je 1 banierfiche betalen om 1 tijgertegel te nemen. Aan het einde van het spel scoor je 3 OP voor elke tijgertegel in je persoonlijke voorraad (in plaats van de gebruikelijke 2 OP per tijgertegel).



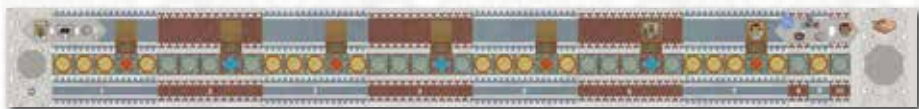
**Zilvermijn:** Wanneer opgeëist en opnieuw bij het begin van elke zomer, mag je 1 banierfiche betalen om 2 munten te nemen. Aan het einde van het spel scoor je 1 OP voor elke munt in je persoonlijke voorraad (in plaats van de gebruikelijke 1 OP per 2 munten).



**Yurt-nederzetting:** Tijdens het opeisen van deze tegel mag je eender welke A-yurt nemen en deze op deze tegel plaatsen. Wanneer opgeëist en opnieuw aan het begin van elke zomer, mag je 1 banierfiche betalen om deze yurt-actie uit te voeren. Aan het einde van het spel scoor je 1 OP voor elke 2 verhaalpunten die je nog over hebt (in plaats van de gebruikelijke 1 OP per 4 verhaalpunten).

# MODULE 4: DIPLOMATIE

## COMPONENTEN



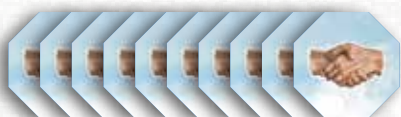
1 Diplomatiespelbord



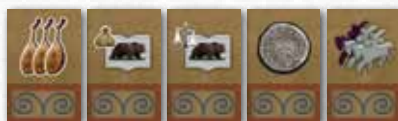
4 Diplomatiefiches\*



4 Landschapstypefiches



10 Diplomatietegels

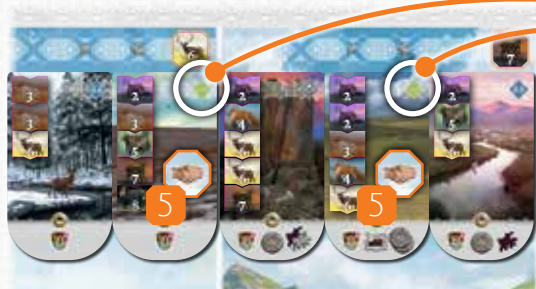
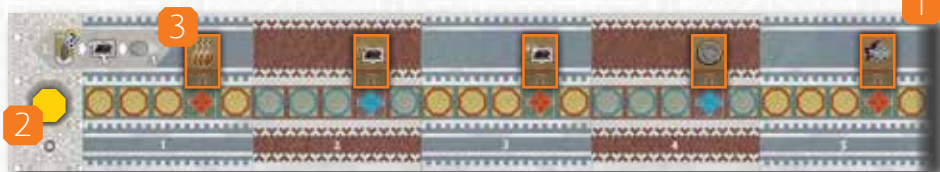


5 Diplomatiebonustegels

*\*in de 4 spelerskleuren*

## VOORBEREIDING

- 1 Na het uitvoeren van de normale voorbereiding, wordt het diplomatiespelbord onder het spelbord geplaatst.
- 2 De diplomatiefiches worden door de spelers op het startveld ("o") van het diplomatiespoor geplaatst.
- 3 Verdeel de bonustegels willekeurig en open op de aangegeven velden.
- 4 Trek een willekeurig landschapstypefiche en plaats deze open op het aangegeven veld. Plaats alle andere landschapstypefiches terug in de doos. Deze worden niet gebruikt tijdens dit spel.
- 5 Plaats een diplomatietegel op elke landschapstegel op het spelbord die overeenkomt met het landschapstype op de getrokken fiche. Dit geeft aan dat hier diplomatie kan worden bedreven.





# SPELVERLOOP

De Tsaar heeft speciale plannen voor inwoners van specifieke gebieden in Siberië.

Na het verplaatsen van je Kozak in stap 1 en als je Kozak gestopt is op een landschapstegel met een diplomatiegetel erop, **kan je diplomatie bedrijven met de lokale bevolking** door pels te doneren als teken van goede wil. Dit telt niet als een actie, maar kan enkel meteen na stap 1 gedaan worden, voordat je verdergaat met de rest van je beurt.

Om dit te doen, plaats je het pelsfiche op de rechterkant van de landschapstegel waarop je Kozak staat. Let op dat je deze pels niet mengt met de pelsfiches aan de linkerkant. Deze gedoneerde pels stelt de rijkdom van de lokale bevolking voor en spelers kunnen hier niet op jagen. Wanneer een speler een landschapstegel met gedoneerde pelsfiches wil opeisen, verhogen deze gedoneerde pels de kostprijs (alsof ze in de jachtkolom aan de linkerkant zouden liggen). De speler ontvangt bij het opeisen van zo'n landschapstegel ook de gedoneerde pels als compensatie.

Door het doneren van een pelsfiche mag je zoveel stappen zetten op het diplomatiespoor als de waarde van het gedoneerde pelsfiche.



Als je een bonustegel passeert of bereikt, ontvang je onmiddellijk de afgebeelde bonus.

## Voorbeeld

**Mavra** beweegt haar Kozak op deze landschapstegel, die overeenkomt met het landschapstypefiche op het diplomatiebord. Ze besluit diplomatie te bedrijven met de lokale bevolking en biedt een veelvraatpels van waarde 5 aan.

Ze zet haar diplomatiefiche nu 5 stappen verder en passeert een bonustegel. Ze ontvangt een pelsfiche naar keuze van de markt.



Velden die door andere spelers worden bezet, tellen niet mee als stap en worden overgeslagen. Dit betekent dat er geen twee diplomatiefiches op hetzelfde veld kunnen staan. Als je het laatste veld van het spoor bereikt, of alle resterende velden vóór je al bezet zijn, laat je je diplomatiefiche staan op het meest rechtse beschikbare veld.

## Voorbeeld 1

**Maria** biedt een vossenpels van waarde 4 aan. Ze beweegt haar diplomatiefiche 4 plekken naar rechts, maar het veld waar ze zou moeten eindigen is bezet door **Vladimir**. Het volgende veld wordt ingenomen door **Mavra's** diplomatiefiche. Dus slaat ze dit veld ook over en slaagt erin haar beweging te beëindigen in de zone met waarde 6.



## Voorbeeld 2

**Vladimir** heeft net een konijn met waarde 3 afgegeven en beweegt zijn diplomatiefiche 3 stappen naar rechts. Maar de laatste 2 velden van het spoor zijn al bezet, dus hij kan maar 2 stappen zetten.



Bij het doneren van een tijgertegel of een pelsfiche én een munt, mag je de waarde vrij kiezen. Waarschijnlijk zal je waarde 8 kiezen. Als je een munt gebruikt, wordt deze samen met het pelsfiche op de landschapstegel gelegd.

Tijdens elke winter scoren spelers OP afhankelijk van de positie van hun diplomatiefiche t.o.v. de andere spelers. Zoals je kan zien, is het diplomatiespoor verdeeld in 10 zones. Na de verhalenstap (stap 2 van de winter), scoort elke speler evenveel OP als het verschil in zone-waarde tussen hen en de laatste speler op het diplomatiespoor.



## Voorbeeld

**Vladimir** is laatst en bevindt zich in zone 3, terwijl **Maria** zich bevindt in zone 5 en **Mavra** zich bevindt in zone 7. **Vladimir** scoort 0 OP (aangezien hij de laatste speler is), **Maria** scoort 2 OP en **Mavra** scoort 4 OP.



# SOLOSPEL

*Ivan, de angstaanjagende pelsjager die Siberië als zijn broekzak kent, is terug en belust op wraak. Zul je in staat zijn hem weer te slim af te zijn, of blijft hij langs je heen sluipen op het puntenspoor?*

Om de solomodus van Stroganov met de Turukhan-uitbreiding te spelen, zet je een normaal solospel op en volg je de instructies op de volgende pagina's voor het toevoegen van een module naar keuze. Je kan één of meer modules toevoegen aan je solospel; de keuze is geheel aan jou.

## MODULE 1: EEKHOORNS EN DE REIZENDE HANDELAAR



Ivan moet nooit zijn Kozak of een buitenpost in de regio van de reizende koopman hebben om met hem te handelen.

Telkens wanneer Ivan een tweede Siberische eekhoornpelsfiche krijgt, ruilt hij ze beide onmiddellijk in bij de reizende koopman.

Als Ivan aan het begin van de winter een Siberische eekhoornpelsfiche heeft, ruilt hij deze meteen in bij de reizende koopman.

## MODULE 2: JACHTPLAN



Ivan ontvangt het jachtplan dat de speler tijdens de voorbereiding niet heeft gekozen en voegt dit toe aan de linkerkant van zijn spelersbord.

Wanneer de Kozak van Ivan op een terreintegel eindigt waarop de volgende pels van zijn jachtplan ligt, zal Ivan altijd op deze pels jagen om een stap verder te gaan op zijn jachtplan. Dit heeft voorrang op de informatie op de solokaarten. Zelfs als de solokaart zegt dat Ivan op twee pelsen jaagt, zal hij slecht op één pels jagen als dat zijn jachtplan vooruit zou helpen.

Zodra Ivan zijn jachtplan vervolledigd heeft, gelden weer zijn normale jachtregels zoals uitgelegd in de soloregels van het basisspel.

Aan het einde van het spel ontvangt Ivan 3/6/9/12/15 OP voor het jagen op 1/2/3/4/5 pelsfiches van zijn jachtplan.

## MODULE 3: NIEUWE LANDSCHAPSTEGELS



Wanneer Ivan een A-tegel opeist, scoort hij onmiddellijk 4 OP. Hij maakt tijdens het spel geen gebruik van de bonus van de tegel, maar gebruikt de tegel wel voor het scoren van sets.

Telkens wanneer Ivan een B -tegel opeist, gebruikt hij deze onmiddellijk om de bonus te krijgen door 1 banierfiche te betalen (indien mogelijk). Als hij het banierfiche niet kan betalen, krijgt hij geen bonus. Aan het begin van elke zomer daarna, zal Ivan de bonussen van zijn eerder opgeëiste B -tegels gebruiken, op voorwaarde dat hij voldoende banierfiches heeft. Als hij meerdere B -tegels heeft, maar onvoldoende banierfiches om ze allemaal te activeren, activeert hij ze in chronologische volgorde, te beginnen met de landschapstegel die hij als eerste heeft opgeëist.

Als Ivan de B -tegel opeist waarop een A-yurt-tegel geplaatst moet worden, kiest Ivan altijd de yurt-tegel die vijf verhaalpunten oplevert.



Aan het einde van het spel gebruikt Ivan zoals gewoonlijk de speciale landschapstegels om sets te maken om deze maximaal te scoren. Hij scoort ook de componenten die afgebeeld staan op de opgeëiste B -tegels.



---

## MODULE 4: DIPLOMATIE



Telkens wanneer Ivan over één of meer landschapstegels met een diplomatietegel beweegt of erop stopt, zal hij diplomatie bedrijven op de eerste tegel die hij bereikt.

Hij geeft altijd zijn kostbaarste pels af om het aantal stappen dat hij op het diplomatie-spoor kan zetten te maximaliseren. Concreet betekent dit dat Ivan het eerste item dat hij van deze lijst heeft, zal afgeven

- » een 8-waarde pels (beer)
- » 1 munt
- » een pels met een waarde van 7 tot 2 (kies de hoogste die hij heeft) (een pels met een waarde van 7 tot 1 bij het spelen met de Siberische eekhoorns)
- » een tiigertegel

Als Ivan een landschapstegel met een diplomatietegel wil opeisen en waarop pelsfiches en/of munten liggen, houdt hij hiermee geen rekening om de kosten van de tegel te bepalen en zal hij deze pelsfiches en/of munten ook niet krijgen als hij de tegel opeist. Plaats in dit geval de pelsfiches terug in de zak en de munten in de algemene voorraad.

---

## EXTRA UITDAGING

Net als in het basisspel kan je van Ivan een nog uitdagendere tegenstander maken door enkele aanvullende regels voor hem toe te passen:

- » Als Ivan niet over het juiste pelsfiche beschikt om zijn extra actie mee uit te voeren, ontvangt hij 1 munt.
- » Als Ivan een pelsfiche ontvangt met dezelfde waarde als de pelsfiche op het veld voor de handelsactie, ontvangt hij 1 munt.
- » Speel tegen Katyusha op de 'B'-zijde van het solobord. Haar trofeespoor vertoont betere OP-bonussen.



---

## ERRATA

---


Tijdens de ontwikkeling van Turukhan ontdekten we enkele fouten in de regels van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen toe in de regels van het basisspel:

### Pagina 8, Trofeebonussen, laatste bonus:

Neem twee bonussen naar keuze uit de bovenstaande opties. Je kan dit slechts één keer per spel doen. Als je hierna nog trofeebonussen ontvangt, neem je gewoon eender welke enkele bonus van het trofeespoor.

### Pagina 10, Het einde van het verhaalspoor bereiken:

Als je **actief naar** (of virtueel voorbij) stap 12 (de laatste stap van het verhalen-spoor) gaat, kan je **onmiddellijk, maar slechts eenmaal per beurt**, de beloning(en) op een liederentegel winnen (zie de stap 'Verhalen' hieronder). Kies een liederentegel, betaal de verhaalpunten en neem de bonus(sen). **De liederentegel blijft echter op het speelbord liggen.** Overtollige verhaalpunten die je na stap 12 ontvangt, gaan verloren.



# COLOFON

**SPELONTWERP:** Andreas Steding • **ILLUSTRATIES:** Maciej Janik  
**PROJECTMANAGEMENT:** Rudy Seuntjens • **ONTWIKKELING:** Seb Van Deun  
**ARTISTIEKE LEIDING & ONTWERP SPELREGELS:** Rafaël Theunis  
**NEDERLANDSE VERTALING:** Wim Goossens  
**KWALITEITSCONTROLE & LOGISTIEK:** Wim Goossens

De auteur wil graag Christwart Conrad bedanken, en alle spelers van de groep uit Göttingen die steeds geduldig de verschillende versies van zijn prototypes hebben getest.

Indien u een probleem met dit product zou ondervinden, neem dan contact op met de winkel waar u het product kocht, of rechtstreeks met onze klantendienst op [gamebrewer.com/customer-service](http://gamebrewer.com/customer-service)

