

Kort speloverzicht

De spelers zijn ambachtslieden, die gereedschap, vaten, ijzer, glas en vele andere goederen produceren. De speler die het efficiëntst van zijn productieketen gebruik maakt, ontvangt de meeste overwinningpunten en wint het spel.

Inhoud:

- 110 speelkaarten
- De spelregels

Voorbereiding

- Scheid de kaarten met een **lichtblauw kader** van de overige kaarten:

- Iedere speler krijgt **een willekeurige kolenbranderij** en **een ambachtsman** (bruine achtergrondkleur). Verwijder de overige kolenbranderijen en ambachtslieden uit het spel.



Deze speler heeft een slordige ambachtsman in zijn kolenbranderij.

- Trek in een spel met 2, 3 of 4 spelers respectievelijk 4, 6 of 8 assistenten en leg deze met een willekeurige kant naar boven aan de rand van het speelveld. Verwijder de resterende assistenten uit het spel.



4 assistenten bij 2 spelers

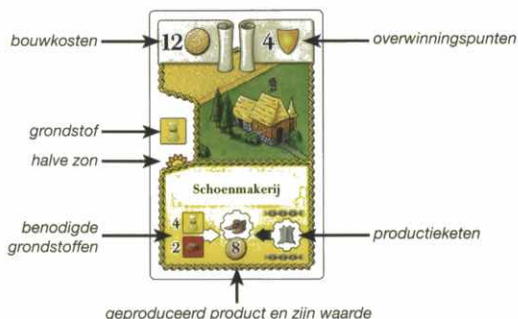
- Schud de overige kaarten en leg deze als trekstapel op tafel. Iedere speler trekt er 5 die hij in zijn hand neemt, en 7 die hij gedekt op zijn kolenbranderij legt (zie afbeelding hieronder). Elke kaart op de kolenbranderij van een speler stelt 1 eenheid houtskool of steenkool (verder in deze spelregels afgekort tot "kool") voor (en is 1 munt waard). De speler die de laatste tijd het hardst heeft gewerkt, wordt de eerste actieve speler.



7 kool en 5 handkaarten



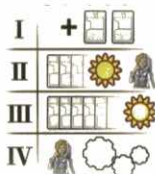
- Een speler kan kaarten op 3 manieren gebruiken:
 - als **grondstof** (links op de kaart afgebeeld),
 - of als het afgebeelde **gebouw**,
 - of als geproduceerde goederen op productiegebouwen.



Spelverloop

Het spel verloopt over een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit 4 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld:

- I. Nieuwe handkaarten
- II. Zonsopgang
- III. Zonsondergang
- IV. Produceren en bouwen



I. Nieuwe handkaarten

Iedere speler mag zoveel handkaarten als hij wil afleggen en hetzelfde aantal kaarten van de trekstapel pakken. Daarna pakt iedere speler **2 kaarten** van de trekstapel. Er is geen handkaartenlimiet.

Opmerkingen:

- Is de trekstapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe trekstapel.
- Zijn zowel de trekstapel als de aflegstapel leeg (zeer ongebruikelijk), dan moet iedere speler de helft van zijn kaarten (eventueel naar beneden afgerond) afleggen (de speler kiest zelf welke).
- Mochten beslissingen van acties van andere spelers afhangen, start dan bij de huidige actieve speler en vervolg met de klok mee.

II. Zonsopgang

- De actieve speler draait één voor één kaarten van de trekstapel om en legt deze open in een rij midden op tafel totdat er in totaal 2 halve zonnen zichtbaar zijn. Dit is het marktaanbod.



2 halve zonnen

De zon is op en de markt is open.

Opmerking: in het marktaanbod is uitsluitend het grondstofsymbbool op een kaart van belang. De spelers kunnen de kaarten daarom zo over elkaar leggen dat alleen de grondstofsymbolen zichtbaar zijn.

- De spelers moeten nu **tegelijktijd** beslissen in welk gebouw ze willen werken en welk gebouw ze in fase 4 willen bouwen.

- **Werken:** iedere speler neemt zijn ambachtsman en legt deze onder één van zijn productiegebouwen. Hij heeft 2 opties: **netjes** of **slordig** produceren. Leg de ambachtsman met de gekozen kant naar boven.

Opmerking: kiest een speler ervoor om netjes te produceren, dan heeft hij alle grondstoffen nodig die linksonder op het gebouw zijn afgebeeld. Heeft hij die, dan ontvangt hij 2 goederen van het gebouw. Kiest hij ervoor om slordig te produceren, dan heeft hij 1 grondstof minder nodig, maar produceert hij ook maar 1 product. In fase 3 worden er meer kaarten in het marktaanbod gelegd, waardoor een speler erop kan speculeren dat grondstoffen die nu ontbreken nog op de markt verschijnen. Daarnaast kan een speler kaarten uit zijn hand als grondstoffen spelen.

- **Bouwen:** iedere speler mag 1 kaart uit zijn hand gedekt voor zich op tafel leggen. Dit is het gebouw dat hij deze ronde gaat bouwen.



De speler heeft een slordige ambachtsman in zijn kolenbranderij.



III. Zonsondergang

- De actieve speler draait één voor één kaarten van de trekstapel en legt deze open in een **tweede rij** in het marktaanbod totdat er 2 halve zonnen in deze rij zichtbaar zijn. De zon is ondergegaan en de markt is gesloten.

IV. Produceren en bouwen

- Te beginnen met de actieve speler en daarna met de klok mee, voert iedere speler zijn beurt uit: eerst produceert hij, daarna bouwt hij een gebouw of neemt hij een assistent aan.
- Elk productiegebouw heeft de linksonder afgebeelde grondstoffen nodig om te kunnen produceren. Deze grondstoffen moeten in de betreffende hoeveelheden in het **marktaanbod** liggen. Ontbreken er 1 of meer grondstoffen, dan mag een speler **handkaarten** met de benodigde grondstoffen **afleggen**. Het marktaanbod blijft voor alle spelers gelijk. Niemand neemt er tijdens zijn beurt kaarten uit. Iedere speler controleert uitsluitend of hetgeen hij nodig heeft in het marktaanbod ligt. Uitsluitend gespeelde handkaarten worden afgelegd.



Deze kolenbranderij heeft 2 graan en 1 hout nodig om kool te produceren.

- Heeft een speler in fase 2 besloten om **netjes** te produceren, dan moeten alle benodigde grondstoffen beschikbaar zijn. Is dat het geval, dan produceert hij 2 goederen (neem 2 kaarten van de trekstapel en leg deze gedekt en een halve slag gedraaid op het gebouw). Zijn niet alle grondstoffen beschikbaar, dan produceert het gebouw niets.
- Heeft een speler in fase 2 besloten om **slordig** te produceren, dan moeten op één na alle benodigde grondstoffen beschikbaar zijn. Is dat het geval, dan produceert hij 1 product (neem 1 kaart van de trekstapel en leg deze gedekt en een halve slag gedraaid op het gebouw). Zijn niet op één na alle grondstoffen beschikbaar, dan produceert het gebouw niets.

Voorbeeld: de speler laat zijn ambachtsman in zijn kolenbranderij slordig produceren. Hij heeft 2 graan en 1 hout nodig. Het marktaanbod bevat slechts 1 graan, dus de speler mist nog 1 graan en 1 hout. Omdat hij slordig produceert, heeft hij 1 grondstof minder nodig. Hij moet dus 1 hout of 1 graan uit zijn hand afleggen om 1 kool te produceren. Zou hij ervoor gekozen hebben om netjes te produceren, dan had hij beide ontbrekende grondstoffen moeten



afleggen. In dat geval zou hij 2 kaarten (kool) op zijn kolenbranderij hebben mogen leggen.

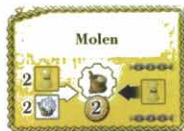
- **Assistent:** een assistent bij een gebouw heeft alle erop afgebeelde grondstoffen nodig om 1 product te produceren. Zoals gebruikelijk mag een speler ontbrekende grondstoffen met handkaarten betalen. Elke grondstof op een afgelegde handkaart kan maar voor 1 gebouw worden gebruikt.

- **Productieketen:** heeft een gebouw ten minste 1 product geproduceerd, dan mag de speler direct de rechtsonder afgebeelde productieketen zo vaak hij wil gebruiken. De productieketen laat zien welke **grondstoffen uit de hand of al geproduceerde goederen** de speler op het productiegebouw mag leggen. Op deze manier kan hij extra goederen produceren.



De bakkerij produceert brood van meel en kool.

Voorbeeld 1: als de molen meel heeft geproduceerd, mag de speler zoveel graan uit zijn hand op de molen leggen als hij wil. Deze kaarten stellen extra, uit de eigen graanvoorraad, geproduceerd meel voor. De speler moet de gespeelde handkaarten ter controle aan de andere spelers tonen, voordat hij ze gedekt op de molen legt.



Voorbeeld 2: als de schoenmakerij schoenen produceert, kan de speler extra schoenen produceren met eerder geproduceerd leer. Hij verplaatst dan kaarten van zijn leerlooi-erij (elke kaart stelt 1 leer voor) naar zijn schoenmakerij (waardoor deze kaarten in schoenen veranderen). Een goede zaak, want schoenen zijn 8 munten waard en leer maar 6!



Toont de productieketen 2 grondstoffen en/of goederen, dan moet de speler beide grondstoffen/goederen tegelijk op het gebouw leggen. Hij produceert daar wel direct 2 goederen mee.

Voorbeeld: de productieketen van de steenbakkerij heeft 1 klei en 1 kool nodig om baksteen te produceren. Heeft de speler 3 klei en 2 kool in zijn hand, dan kan hij maar 2 kool en 2 klei op de steenbakkerij leggen om 4 extra baksteen te produceren.

Opmerking: ook een assistent kan een productieketen starten als het bijbehorende gebouw heeft geproduceerd.



- **Bouwen:** de speler mag nu het gebouw dat hij in fase 2 gedekt voor zich heeft gelegd bouwen. Wil of kan hij dat niet, dan neemt hij de kaart weer in zijn hand. Bouwt hij het wel, dan moet hij goederen afleggen met een totale waarde gelijk aan of hoger dan de op het gebouw aangegeven bouwkosten. Is de betaalde waarde hoger, dan ontvangt de speler geen wisselgeld.



Voorbeeld: de speler wil een gebouw bouwen dat 7 munten kost. Hij betaalt 2 ijzer (elk 3 munten waard) en 1 meel (2 munten waard) en betaalt aldus 8 munten.

- **Assistent:** in plaats van bouwen mag de speler maximaal 1 assistent aannemen. Hij moet daar het aangegeven aantal munten voor betalen en de erop afgebeelde gebouwen hebben (uitsluitend de kleuren van de gebouwen zijn van belang). Je hoeft de gebouwen niet af te geven!

Leg de assistent **direct** bij één van je gebouwen.

Opmerkingen:

- Een speler mag geen assistenten aannemen als hij er al 2 heeft.
- Er mag niet meer dan 1 persoon (ambachtsman of assistent) bij een gebouw liggen.
- In fase 2 mag een speler ervoor kiezen om 2 munten te betalen om een assistent naar een ander gebouw te verplaatsen.
- Leg aan het einde van fase 4 alle kaarten die in het marktaanbod liggen af. De speler links van de huidige actieve speler wordt de nieuwe actieve speler.

Einde van het spel

Het spel gaat de slotfase in als 1 of meer spelers **8 gebouwen** voor zich heeft (inclusief de kolenbrandrij). Speel de huidige en de volgende ronde nog helemaal uit. In de laatste ronde mag iedere speler de productieketens van al zijn gebouwen gebruiken, ook die zonder ambachtsman of assistent en gebouwen die deze ronde niets produceerden.

Iedere speler telt nu de overwinningpunten op zijn **gebouwen en assistenten**. Hij telt daar 1 overwinningpunt per 5 munten (de waarde van zijn goederen; rond indien nodig naar beneden af) bij op. De speler met de meeste overwinningpunten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste munten overheeft (na het 5:1 ruilen tegen overwinningpunten).

De kaarten

De kleur van een gebouw staat voor een bepaalde grondstof. Elke kleur is in dezelfde mate aanwezig, met uitzondering van groen, waarvan er meer zijn. Grijze gebouwen zijn geen productiegebouwen. Deze geven een permanent voordeel.



De glasblazerij heeft 11 grondstoffen naar keuze nodig om glas te produceren.



De speler krijgt in fase 1 één kaart meer, tenzij hij aan het begin van die fase al meer dan 3 kaarten in zijn hand heeft.



Het marktkantoor voegt uitsluitend voor de eigenaar de afgebeelde grondstof aan het marktaanbod toe. De speler mag deze grondstof gebruiken om te produceren (ook bij de glasblazerij), maar niet via een productieketen.



© 2016 Lookout
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Alexander Pfister
Illustraties: Klemens Franz
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU