

Puerto Rico

Auteur: Andreas Seyfarth

Uitgegeven door Alea

In 1493 ontdekte Christoffel Columbus het meest oostelijke eiland van de grote Antillen

Een goede halve eeuw later beleeft Puerto Rico zijn eerste grote bloeiperiode.

Dank zij U !

Welke rol je ook in de nieuwe wereld speelt, hetzij goudzoeker of gouverneur, kolonist of handelaar, wat je ook doet het heeft enkel één doel en dat is zo veel mogelijk welstand en aanzien bekomen! Wie bezit de vruchtbaarste plantages? Wie richt de belangrijkste gebouwen op? Wie wint de meeste zegepunten? In dit strategisch bordspel voor 3 - 5 spelers kruipt men in de huid van 7 verschillende personages en vervult daarmee verschillende acties.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Puerto Rico.

Goudzoeker of gouverneur, kolonist of bouwmeester? Welke rol je ook in de nieuwe wereld speelt, je hebt maar één doel : zoveel mogelijk welstand en aanzien bekomen ! Wie bezit de vruchtbaarste plantages? Wie richt de belangrijkste gebouwen op? Wie behaalt de meeste zegepunten?....

Doel van het spel.

Het spel verloopt over verschillende ronden. Per ronde kiest iedere speler een van de zeven verschillende rollen (hier verder personages genoemd) en zet daarmee een welbepaalde actie voor alle spelers in gang.

Zo wordt bijvoorbeeld door de kolonisten nieuwe plantages aangelegd waar met hulp van de opzichters handelswaar geproduceerd worden. Deze worden vervolgens door de handelaars verkocht aan handelshuizen of door de kapiteins naar de oude wereld verscheept. Met het hierbij verdiende geld kan men met behulp van de bouwmeesters gebouwen in de stad oprichten enz.

Wie hierbij de steeds opnieuw wisselende volgorde van de afzonderlijke acties en hun bijzondere privileges het best kan inschatten zal het meeste succes hebben en het spel winnen.

Winnaar is hij die bij het einde van het spel de meeste zegepunten bezit.

Speelmateriaal

- **5 speelborden** (tonen telkens 12 eiland- en 12 stadsvelden alsook een overzicht van de 7 personages)
- **1 gouverneurskaart** (geeft aan wie de startspeler is van een ronde)
- **8 personagekaarten** (telkens 1x kolonist, burgemeester, bouwmeester, opzichter, handelaar, kapitein en 2x goudzoeker)
- **1 aflegbord** (voor de verschillende gebouwen en het geld)
- **54 Dubloenen** (rond; 46x 1, 8x 5)
- **58 eilandplaatjes** (8 steengroeven en 50 plantages: waarvan 8x koffie, 9x

- tabak, 10x mais, 11x suiker, 12x Indigo)
- **1 kolonistenschip**
- **100 kolonisten** (ronde houten schijfjes)
- **1 handelshuis**
- **50 handelswaaren(stenen)** (telkens 9x koffie en tabak, 10x mais, telkens 11x suiker en Indigo)
- **5 transportschepen**
- **50 zegepuntenschijfjes** (zeshoekig; 32x 1, 18x 5)

Vorbereiding van het spel.

Het aflegbord wordt in het midden van de tafel gelegd. **Alle gebouwen** worden overeenkomstig het voorbeeld op pag. 2 van de Duitse spelregels hierop verdeeld. **De Dubloenen** worden volgens hun eenheid gesorteerd en op de overeenkomstige plaats van het aflegbord (= bank) klaar gelegd.

Iedere speler krijgt :

- **1 speelbord** (die hij open voor zich neerlegt)
- **geld :**
 - bij 3 spelers : 2 Dubloenen
 - bij 4 spelers : 3 Dubloenen
 - bij 5 spelers : 4 Dubloenen
 (De Dubloenen van de spelers liggen steeds op de windroos van hun speelbord zodanig dat men steeds kan zien hoeveel de andere spelers nog bezitten)
- **1 plantage :** voor de verdeling van de plantages wordt eerst de startspeler van de eerste ronde bepaald (door het lot). Deze krijgt **de gouverneurskaart** alsook een blauw Indigoplaatje (dat hij willekeurig open op een van de 12 velden van zijn eiland legt) De volgende spelers in uurwijzerzin krijgen :
 - bij 3 spelers : de 2de speler : 1x Indigo / de 3de speler : 1x mais
 - bij 4 spelers : de 2de speler : 1x Indigo / de 3de en 4de speler : telkens 1x mais
 - bij 5 spelers : de 2de en de 3de speler : telkens 1x Indigo, de 4de en de 5de speler : telkens 1x mais

Het overige speel materiaal wordt conform de afbeelding op pag. 2 van het Duitse spelregelboekje klaargelegd. De afbeelding toont wel de spelsituatie voor 4 spelers.

De zegepuntenschijfjes (in 2 waarden)

- bij 3 spelers : 75 punten
- bij 4 spelers : 100 punten
- bij 5 spelers : alle 122 punten

Alle 8 steengroeven (open) op een stapel

Alle overblijvende plantages (goed geschud en verdekt) **4,5 of 6 plantages** (één meer als het aantal spelers) worden van de verdekte stapels genomen en open naast de steengroeve stapel gelegd.

De personagekaarten

bij 3 spelers : alle kaarten uitgezonderd de beide goudzoekers (= 6 kaarten)
bij 4 spelers : alle kaarten uitgezonderd een goudzoeker (= 7 kaarten)
bij 5 spelers : alle 8 de kaarten

Drie transportschepen

bij 3 spelers : de schepen met 4, 5 en 6 laadvakken
bij 4 spelers : de schepen met 5, 6 en 7 laadvakken
bij 5 spelers : de schepen met 6, 7 en 8 laadvakken

Alle handelswaaren(stenen) (in 5 verschillende groepen)

Het handelshuis

Het kolonistenschip (met daarop 3, 4 of 5 kolonisten evenveel als het aantal spelers)

De bruine kolonisten

bij 3 spelers : 55 stenen
bij 4 spelers : 75 stenen
bij 5 spelers : 95 stenen

Materiaal dat men niet nodig heeft komt terug in de doos te liggen.

Verloop van het spel.

Het spel verloopt over verschillende ronden (ca. 15) Een afzonderlijke ronde loopt als volgt : De speler, die de gouverneurskaart bezit, begint. Hij neemt een van de personagekaarten en legt deze open voor zich neer en voert vervolgens onmiddellijk als eerste de actie van dit personage uit. Nadien voert de linker buur de actie van dit personage uit enz. totdat iedereen om beurt deze actie eenmaal heeft uitgevoerd.

Nu komt de linker buur van de gouverneur aan beurt . Hij neemt een van de overblijvende personages en legt deze kaart voor zich neer. Beginnend met hem (niet met de gouverneur) voert iedereen om beurt opnieuw deze actie uit. Vervolgens komt zijn linker buur met het nemen en het uitvoeren van een personagekaart aan beurt enz...

Heeft iedereen een personage gekozen en zijn rol doorgevoerd dan eindigt een ronde. Op de drie door de spelers niet gekozen personagekaarten wordt één Dubloen gelegd. Dan pas worden alle gebruikte kaarten terug naast de niet gebruikte kaarten gelegd en de gouverneurskaart gaat naar de volgende speler. Een nieuwe ronde begint. De nieuwe gouverneur neemt als eerste een willekeurig personage enz.

De personages.

Ieder personage zorgt enerzijds voor een bijzondere privilege, voor de speler die de kaart heeft gekozen, en anderzijds voor een algemene actie, die elke speler om beurt uitvoert (uitzondering : goudzoeker)

Als basisregels gelden:

- wanneer er één of meerdere Dubloenen op een personagekaart liggen, dan krijgt de speler, die de betreffende kaart neemt, deze in elk geval.
- De speler die de kaart heeft genomen begint in ieder geval met het uitvoeren

- van de actie. De anderen doen dit aansluitend in zitvolgorde.
- een speler aan beurt kan niet afzien van het nemen van een personagekaart. Hij kan wel een personage kiezen, die hij vervolgens niet gebruiken kan of wil.
- het uitvoeren van de actie is vrijwillig (uitgezonderd : de kapitein) kan of wil een speler een actie niet uitvoeren dan wordt hij overgeslagen.
- Een personagekaart blijft tot het einde van een ronde voor de betreffende speler liggen. Zo kan de kaart niet door een andere speler gekozen worden.

De kolonist (kolonistenfase ---- Aanleggen nieuwe plantages op het eiland)

Wie dit personage kiest, neemt aansluitend ofwel een steengroeve (als zijn privilege) of een van de open liggende plantageplaatjes en legt deze op een willekeurig vrij eilandveld op zijn speelbord. Aansluitend kunnen om beurt alle spelers een van de open liggende plantages (echter geen steengroeve ! uitgezonderd : bouwhut) nemen en op hun eiland leggen. Vervolgens legt de speler de niet gekozen plantages op een open aflegstapel en draait van de verdekte stapel weer evenveel plantages zodat er één meer open ligt dan het aantal spelers die deelnemen.

Aanwijzing :

Let op de bijzondere functie van de Haciënda (Hazienda), de bouwhut (Bauhütte) en de herberg(Hospiz)

Heeft de kolonist onvoldoende plantagekaartjes ter beschikking om ze te kunnen omdraaien dan worden de plaatjes van de aflegstapel goed geschud en gebruikt als een nieuwe verdekte stapel. Zijn er dan nog steeds plaatjes tekort dan gaan de daarop volgende spelers in de kolonistenfase met lege handen naar huis

Ter verduidelijking : waar de plantage respectievelijk de steengroeve op een eilandveld komt te liggen heeft verder geen enkel belang.

Zijn alle 12 eilandvelden van een speler bezet dan mag hij in de kolonistenfase geen ander plantage nemen.

Zijn er geen steengroeven meer in de voorraad dan kan de kolonist zijn privilege alsook de bezitter van de bouwhut deze niet meer gebruiken.

De burgemeester (burgemeesterfase ----het binnenhalen van nieuwe kolonisten)

De plaatjes (plantages/ steengroeve respectievelijk gebouwen) tonen 1 tot 3 cirkels. Op elke cirkel kan juist één kolonistensteen geplaatst worden. Ligt er minstens één kolonist op een plaatje dan geldt dit als bezet. Het zijn enkel de bezette plaatjes die hun functie uitvoeren, onbezette plaatjes hebben geen enkele werking!

Wie kiest voor de burgemeester neemt in eerste instantie (als zijn privilege) een kolonist uit de algemene voorraad (niet van het kolonistenschip). Vervolgens verdeelt hij de kolonisten van het kolonistenschip, beginnend met zichzelf. Iedere speler krijgt om beurt een kolonist en dit zolang totdat het schip leeg is.

Deze nieuwe kolonist(en) kan nu door iedere speler , samen met al zijn kolonisten uit de vorige rondes, willekeurig opnieuw verdeeld worden over zijn plaatjes. Kan hij niet alle kolonisten onderbrengen dan mag hij de overtollige stenen op de kleine afbeelding van de stad San Juan voorlopig onderbrengen. Daar blijven ze zolang liggen tot ze (in een latere burgemeesterfase !) op een vrije cirkel kunnen geplaatst worden.

Als laatste handeling berekent de burgemeester nog de behoefte aan nieuwe kolonisten. Voor elke niet bezette cirkel die de gebouwen van alle spelers tonen (vrije cirkels op plantages / steengroeven tellen niet!) wordt een kolonist uit de voorraad op het kolonistenschip geplaatst.

Opmerking : Er worden echter steeds minstens evenveel kolonisten op het schip geplaatst als het spelersaantal.

Aanwijzing :

In gronde kunnen alle spelers in de burgemeesterfase hun kolonisten gelijktijdig verdelen. Het kan soms van belang zijn te weten wie zijn kolonisten waar plaatst. Daarom geldt ook in deze fase de gewone zitvolgorde. Als eerste verdeelt de burgemeester al zijn kolonisten, dan de volgende speler enz.

Mocht het gebeuren dat men vergeten is om nieuwe kolonisten op het kolonistenschip te plaatsen dan wordt eenvoudig alsnog de kleinste hoeveelheid geplaatst.

Zijn er in de algemene voorraad geen kolonisten meer voorhanden dan kan de burgemeester zijn privilege niet gebruiken.

Ter verduidelijking : geen enkele speler mag kolonisten vrijwillig in San Juan plaatsen, zolang hij kan moet hij vrije cirkels bezetten. Dit gebeurt enkel en alleen in de burgemeesterfase.

De bouwmeester (bouwmeesterfase --- bouwen van gebouwen)

Wie deze rol kiest kan onmiddellijk één gebouw plaatsen als hij de, op het gebouw aangegeven, bouwkosten (in de eerste cirkel) met een Dubloen als korting (als zijn privilege) aan de bank betaalt en vervolgens dit gebouw op een willekeurig vrij veld van zijn 12 stadsvelden legt. In het geval het een groot gebouw betreft heeft hij twee onder elkaar liggende velden nodig. Nadien mogen de andere spelers om beurt een gebouw bouwen. Opgepast : geen enkele speler mag een gebouw meermaals plaatsen.

Uitvoerige beschrijvingen van de afzonderlijke gebouwen en hun functie vind je op het einde van deze spelregels.

Steengroeve.

Elke bezette steengroeve, die een speler bezit, vermindert de bouwkosten van zijn gebouw met 1 Dubloen. In elk geval kan de speler bij de gebouwen van de eerste kolom hoogstens één bezette steengroeve ten gelde maken, bij gebouwen uit de tweede kolom tot twee en bij deze uit de derde tot drie en bij deze uit de vierde kolom tot vier .

(Een speler met drie bezette steengroeven moet bijvoorbeeld de volgende bouwkosten betalen: bouwhut :1; kantoor : 3;haven : 5; stadhuis : 7)

Aanwijzing :

Let op de bijzondere functie van de universiteit.

Bouwt een bouwmeester geen gebouw dan wordt die ene Dubloen (zijn privilege) niet uitbetaald!

Het is niet mogelijk om meer dan 12 stadsvelden te bebouwen. Hij die enkel nog één veld over heeft kan geen groot gebouw meer bouwen.

De opzichter (opzichtersfase ---- het produceren van waren)

Wie deze rol kiest , neemt volgens zijn productieketen handelswaar uit de algemene voorraad en legt ze op de windroos van zijn speelbord. Zodat naast het

geld ook de handelsvoorraad van een speler op elk ogenblik te zien is. Vervolgens nemen de andere spelers om beurt hun waren.

Uitvoerige beschrijvingen van de afzonderlijke productieketens vind je onder "productiegebouwen"

Als laatste handeling van de opzichtersfase neemt de opzichter (als zijn privilege) van de algemene voorraad nog één bijkomende steen maar dan wel een van de warensoort die hij zojuist geproduceerd heeft.

Aanwijzing :

Let op de bijzondere functie van de fabriek

Is er een bepaalde soort niet meer voorhanden dan gaat de speler met lege handen naar huis.

Heeft de opzichter niets geproduceerd dan krijgt hij die ene extra steen (privilege) niet.

De opzichter is het riskantste personage in het spel. Hier moet men zeer goed oppassen dat men door het produceren van handelswaar zijn medespelers niet meer helpt dan zichzelf!

De handelaar (handelaarsfase ---- verkopen van waren)

Wie deze rol kiest, kan vervolgens juist geteld één handelswaar aan het handelshuis verkopen. Hij krijgt hiervoor de aangegeven prijs (0 - 4 Dubloenen) plus 1 Dubloen (als zijn privilege). Aansluitend kan om beurt iedere andere speler maximaal één handelswaar voor de aangeboden prijs aan het handelshuis verkopen. De handelaarsfase is beëindigd wanneer iedere speler eenmaal aan beurt was respectievelijk wanneer het handelshuis vol is.

Bij de verkoop houdt men rekening met de volgende beperkingen :

- Het handelshuis neemt maximaal 4 handelswaar op. Eenmaal vol kunnen de volgende spelers geen handelswaar meer verkopen.
- Er worden slechts handelswaar van een verschillende soort opgenomen (uitgezonderd : kantoor).

Als laatste handeling maakt de handelaar het handelshuis leeg, op voorwaarde dat er daar 4 handelswaren liggen, door ze weer in de algemene voorraad te leggen. Liggen er in het handelshuis echter slechts drie of minder handelswaar dan blijven deze in het handelshuis. (Hierdoor is het in de volgende handelaarsfase moeilijker om handelswaar te verkopen omdat er reeds bepaalde soorten waar in het huis bevinden en omdat de opnamecapaciteit beperkter is)

Aanwijzing :

Let op de functie van de kleine respectievelijk grote markt en de kantoren.

verkoopt een handelaar niets dan krijgt hij de bijkomende Dubloen (privilege) niet! Het is alleszins toegelaten om mais aan het handelshuis te verkopen, ook wanneer hiervoor geen inkomsten worden bekomen.

De kapitein (kapiteinsfase --- leveren van waren)

De kapitein begint de levering van waar aan de oude wereld wat betekent dat er om beurt handelswaar op de transportschepen geplaatst worden. De kapitein begint met de levering, vervolgens is de volgende speler aan beurt enz.

Opgepast : In de kapiteinsfase kunnen de spelers meermaals aan beurt komen. Hierbij moet men er rekening mee houden dat telkens wanneer een speler aan

beurt komt en hij een waar kan leveren hij deze waar ook moet leveren. Hij mag echter telkens slechts handelswaar van een zelfde soort leveren. De kapiteinsfase wordt om beurt zolang verder gezet totdat niemand meer kan leveren.

Voorwaarden voor het leveren.

Bij het leveren zijn er de volgende beperkingen :

- Ieder transportschip neemt enkel handelswaar van één bepaalde soort aan boord.
- Geen enkel transportschip neemt handelswaar aan boord dat zich reeds op een van de andere schepen bevindt.
- Een vol transportschip neemt geen handelswaar meer aan boord.
- Wie aan beurt is moet leveren voor zover men kan. Hij mag daarbij enkel handelswaar van een zelfde soort leveren.
- Wie een (handelswaar)soort levert moet hiervan zoveel waar als mogelijk leveren. Men mag dus geen handelswaar achterhouden wanneer men op het betreffende schip, op het tijdstip van het inladen, nog plaats vindt. Hieruit volgt dat een speler, voor wie er meerdere schepen ter beschikking staan, steeds een voldoende grote moet benutten.
- Beschikt een speler over meerdere leverbare soorten dan kan hij vrij kiezen welke hij daarvan levert. *(hij moet dus bijvoorbeeld niet die soort kiezen waarvan hij de meeste heeft)*

Zegepunten.

Voor iedere handelswaar , die een speler levert, bekommt men een zegepunt (1 ZP) en dit in de vorm van een zegeschipje "1" (*bij het leveren hebben alle handelswaar een gelijke waarde : 1 zegepunt per steen! Een verschil als bij het verkopen (de handelaarsfase) is er niet.*) De kapitein krijgt (als zijn privilege) bij zijn eerste levering een zegepunt meer. De zegepunten mogen in tegenstelling tot het geld en de handelswaar verdekt gehouden worden door ze met hun rugzijde op de windroos van het speelbord te leggen. Van tijd tot tijd zullen de spelers hun "1" zegepunten ruilen met "5" zegepuntschipjes.

Opslagplaats.

Is niemand meer in staat om te leveren dan gaat men na of de spelers hun handelswaar, die zich nu nog op hun windroos bevinden, kunnen opslaan. Eén handelswaar kan elke speler als basisregel steeds opslaan. Voor alle andere overgebleven stenen moet een speler over een bezette opslagruimte (kleine of grote opslagplaats) beschikken. Is dit niet het geval dan moeten alle handelswaar die niet opgeslagen werden kosteloos in de algemene voorraad terug gelegd worden (zie verder onder : kleine opslagplaats)

Als laatste handeling van de kapiteinsfase ruimt de kapitein alle volle schepen volledig op en dit door de handelswaar terug in de algemene voorraad te leggen. Schepen die niet vol zijn blijven zo staan. (Hierdoor zijn de spelers in de volgende kapiteinsfase onderhevig aan duidelijk meer beperkingen omdat zowel bepaalde warensoorten reeds vast staan en ook omdat de opnamecapaciteit van sommige schepen verminderd is.)

Aanwijzing :

Let op de bijzondere functie van de kleine respectievelijk grote opslagplaats, de havens en de werf.

Kan een speler niet al zijn handelswaar opslaan dan mag hij kiezen welke soort hij

wil opslaan en welke hij in de algemene voorraad terug legt.

De kapitein krijgt slechts één zegepunt (privilege) erbij ook wanneer hij meer dan een soort waar inlaadt. Levert hij niets dan krijgt hij het bijkomende zegepunt niet.

Ter verduidelijking : niet op het einde van elke fase maar wel slechts op het einde van iedere kapiteinsfase wordt nagegaan of de speler in staat is om zijn handelswaar op te slaan.

Voorbeeld van een kapiteinsfase (met 4 spelers)

Anna is kapitein en begint met het leveren. Ze bezit 2 mais en 6 suiker. De schepen met laadruimte 5 en 7 zijn leeg. Op het schip van 6 zijn er reeds 3 mais ingeladen. Anna moet nu beide mais of alle 6 suikers leveren. Ze beslist de suiker te leveren en legt haar 6 stenen in het schip van 7. (Het schip van 5 mag ze niet gebruiken!) Ze bekomt 7 zegepunten (6 + 1 (als kapitein))

Benno is aan beurt. Hij bezit 2suiker en 3 tabak. Hij kiest voor suiker en plaatst 1 suiker in het schip van 7 (In plaats daarvan kon hij ook de 3 tabak in het schip van 5 gelegd hebben. Dit wil hij echter niet doen omdat hij de tabak nodig heeft voor de verkoop in het handelshuis) Hij krijgt 1 ZP.

Clara is aan beurt. Ze bezit 2 mais en 1 tabak. Ze kiest voor de tabak en plaatst deze op het schip van 5. Ze bekomt 1 ZP.

Donni is aan beurt. Hij bezit 1 mais en 5 Indigo. Hij moet de mais op het schip van 6 inladen. Hij bekomt 1 ZP

Anna is terug aan beurt. Ze moet nu beide mais op het schip van 6 leggen. Ze krijgt hiervoor 2 andere zegepunten.

Benno heeft nu geen andere keuze meer en moet de 3 tabak op het schip van 5 laden. Hij krijgt er 3 zegepunten bij.

Clara en **Donni** alsook **Anna** en **Benno** kunnen niets meer leveren. Het eerste deel van de kapiteinsfase is hiermee afgesloten. Nu wordt de opslagmogelijkheid van elke speler bekeken. Dan worden de volle schepen van 6 en van 7 leeg gemaakt. De 4 handelswaar(stenen) tabak blijven op het schip van 5 liggen.

De goudzoeker.

Kiest een speler het personage " goudzoeker" dan voert hij geen algemene actie uit behalve zijn privilege: namelijk het nemen van een Dubloen uit de bank.

Een nieuwe ronde...

Nadat de laatste speler een personage heeft gekozen en de betreffende actie door alle spelers is uitgevoerd eindigt een speelronde. Nu wordt er op de drie niet gekozen personagekaarten telkens één Dubloen, uit de bank, gelegd. Het speelt geen enkele rol of daar reeds Dubloenen liggen. Zo'n personages zijn in de volgende ronden aantrekkelijker omdat ze naast hun privilege ook een aantal Dubloenen extra opbrengen. (Zo bekomt een speler die een goudzoeker met daarop 2 Dubloenen kiest in totaal 3 Dubloenen)

Vervolgens worden alle andere personagekaarten terug naast het aflegbord gelegd. De gouverneurskaart wordt aan de linker buurman van de huidige bezitter gegeven. De nieuwe gouverneur begint de volgende ronde waarin hij opnieuw een van de personagekaarten kiest enz.

Einde van het spel.

Het spel eindigt bij het einde van een ronde wanneer er minstens aan een van de volgende drie voorwaarden is voldaan :

- Op het einde van een burgemeesterfase kunnen er niet voldoende kolonisten op het kolonistenschip geplaatst worden als wat nodig zou zijn.
- Tijdens de bouwmeesterfase bebouwt minstens een iemand zijn twaalfde stadsveld.
- Gedurende de kapiteinsfase zijn alle zegepuntschijfjes opgebruikt (Zijn de schijfjes op voordat alle spelers in deze kapiteinsfase hun zegepunten hebben ontvangen dan mogen de getroffen spelers deze op een blaadje papier noteren.)

De zegepunten worden op een blaadje genoteerd.

Iedere speler telt op :

- de waarde van zijn zegepunten +
- de zegepunten van zijn gebouwen (roodbruin getal rechts boven) +
- de extra zegepunten van zijn bezette grote gebouwen

Opmerking : De zegepunten van een gebouw tellen ook mee zelfs wanneer dit gebouw niet bezet is . (Zo brengen de vijf grote gebouwen telkens 4 ZP op ook wanneer ze niet bezet zijn.)

De extra zegepunten van de vijf grote gebouwen worden enkel toegekend wanneer ze bezet zijn!

Winnaar is die speler met de meeste zegepunten. Bij een gelijkheid wint hij die de grootste hoeveelheid Dubloenen en handelswaar bezit (1 handelswaar = 1 Dubloen)

De gebouwen.

Voor alle gebouwen geldt :

- Ieder gebouw mag per speler slechts eenmaal gebouwd worden.
- Van zodra er een kolonist op een gebouw staat geldt het als bezet. Enkel bezette gebouwen hebben een uitwerking (uitgezonderd : zegepunt)
- Op welk stadsveld een gebouw geplaatst wordt heeft geen enkele betekenis (hetzelfde voor de plantages en de steengroeven op de eilandvelden) De gebouwen mogen ook op de stadsvelden verplaatst worden wanneer een speler bijvoorbeeld een groot gebouw wil bouwen en hij eventueel geen twee vrije velden onder elkaar heeft liggen. In ieder geval mag hij net zoals bij de eilandplaatjes geen gebouw volledig van het speelbord nemen (om bijvoorbeeld plaats te maken voor andere gebouwen of om het einde van het spel uit te stellen).
- Het roodbruine getal rechts boven op elk gebouw (bezet of onbezet) geeft aan hoeveel zegepunten het bij het speleinde opbrengt.
- het getal in de eerste cirkel van elke gebouw geeft aan hoeveel de bouwkosten bedragen. Na het bouwen speelt dit getal geen enkele rol meer

De productiegebouwen (blauw, wit, licht - en donkerbruin)

Zijn samen met de plantages noodzakelijk nodig om de verschillende handelswaar te produceren:

- Uit de Indigostruiken wordt in de Indigoverfkuipen verf (blauwe handelssteen) gewonnen.
- Het suikerriet wordt in de suikermolen tot suiker (witte handelssteen) geperst
- De tabaksbladeren worden op de tabakszolder tot tabak (lichtbruine handelssteen) gemalen

- Van de koffiestruiken worden in de koffiebranderijen koffiebonen (donkerbruine handelssteen) gebrand

Opmerking : voor de maisplanten heeft men geen productiehuis nodig. Mais (gele handelssteen) wordt direct op de plantage gewonnen dit betekent dat iedere bezette maisplantage in de opzichtersfase onmiddellijk een gele handelssteen opbrengt.

De cirkels op een productiegebouw geven aan hoeveel handelswaar hier maximaal kan bekomen worden wanneer ze met kolonisten bezet zijn. Hiervoor heeft de speler ook juist evenveel bezette plantages nodig.

Vb Pag. 8 Duitse spelregels.

De speler produceert de volgende handelswaar

- 1) 2 handelsstenen mais (omdat de derde maisplantage niet bezet is)
- 2) 1 handelssteen tabak (omdat de tweede cirkel op de tabakszolder niet bezet is)
- 3) 3 handelsstenen suiker (omdat de vierde suikerrietplantage niet bezet is)

Aanwijzing:

- er worden geen grondstoffen "voorlopig" opgeslagen. in het vb op pag. 8 krijgt de speler in feite enkel de aangegeven handelsstenen, alle "werkloze" kolonisten brengen niets op !

- Zoals reeds beschreven bij de opzichter gaat een speler met lege handen naar huis wanneer in de algemene voorraad geen betreffende handelsstenen meer voorhanden zijn.

De paarse gebouwen

Er zijn 17 verschillende paarse gebouwen : van de 12 kleine gebouwen heeft men er telkens twee, de 5 grote gebouwen zijn slechts eenmaal aanwezig. De bijzondere functie van de paarse gebouwen zorgt ervoor dat een deel van de basisregels minder sterk worden(zo mag een bezitter van een kantoor toch een soort aan het handelshuis verkopen welke daar reeds aanwezig is)

Een speler is echter niet verplicht gebruik te maken van zijn paarse gebouwen wanneer hij dit niet wenst (is vooral van belang bij de betekenis van de werf; zie verder)

Kleine markt (Kleine Markthalle)

Verkoopt een bezitter van een kleine markt in de handelaarsfase een handelssteen, dan krijgt hij een extra Dubloen van de bank.

Voorbeeld: Men verkoopt een handelssteen mais en krijgt daarvoor 1 Dubloen.

Hacienda (Hazienda)

Komt de bezitter van een Hacienda in de kolonistenfase aan beurt dan kan hij vooraleer een open liggende plantagekaartje te nemen eerst een bijkomend kaartje van de verdekte stapel nemen en dat op een vrij eilandveld plaatsen.

Aanwijzing : neemt een speler zo'n verdekt plaatje dan moet hij dit vervolgens op zijn eiland leggen. Is hij tevens in het bezit van een bouwhut dan mag hij niet in plaats van een verdekt plaatje een steengroeve nemen.

Bouwhut (Bauhütte)

Komt de bezitter van een bouwhut in de kolonistenfase aan beurt kan hij in de plaats van een open liggend plantagekaartje ook een steengroeve nemen.

Aanwijzing : *Is de kolonist in het bezit van een bouwhut dan mag hij toch maar één steengroeve nemen.*

Een kleine opslagplaats (Kleines Lagerhaus)

Zoals beschreven onder " de kapitein" heeft iedere speler op het einde van elke kapiteinsfase voor de niet geleverde handelswaar een opslagruimte nodig, anders moeten ze deze waar terug in de algemene voorraad leggen. De bezitter van een kleine opslagplaats mag op het einde van een kapiteinsfase, naast de ene handelssteen die iedere speler steeds mag opslaan, nog willekeurig veel warenstenen van een bepaalde soort opslaan.

Aanwijzing : *Bij het opslaan worden de handelswaren niet daadwerkelijk in de opslagplaatsen gelegd maar wel denkbeeldig daar ze op de windroos blijven liggen. Het opslaan beschermt je echter niet tegen het leveren van handelswaar alleen maar na het leveren tegen het terugleggen in de algemene voorraad.*

Herberg (Hospiz)

Neemt de bezitter van een herberg in de kolonistenfase een eilandplaatje (plantage of steengroeve) dan mag hij onmiddellijk een kolonist uit de algemene voorraad nemen en hem op dit plaatje plaatsen.

Aanwijzing : *Neemt hij als bezitter van een Haciënda ook een verdekt plaatje dan bekommt hij hiervoor geen kolonist.*

Liggen er geen kolonistenstenen meer in de voorraad (mogelijk bij het einde van het spel) dan mag hij er een van het kolonistschip nemen. Is er daar ook geen meer voorhanden dan gaat hij met lege handen naar huis.

Kantoor (Kontor)

verkoopt de bezitter van een kantoor en de handelaarsfase een handelssteen dan mag dit vaneen soort zijn die reeds in het handelshuis ligt. Is het handelshuis vol dan dient het kantoor voor niets.

Voorbeeld :*In het handelshuis ligt er reeds een handelswaar tabak. De bezitter van een kantoor is aan beurt en verkoopt een bijkomende tabak. Ook de bezitter van het andere kantoor komt aan beurt en ook hij verkoopt tabak...*

Grote markt (Grosse Markthalle)

Verkoopt de bezitter vaneen grote markt in de handelaarsfase een handelswaar dan krijgt hij hiervoor 2 Dubloenen meer van de bank.

Aanwijzing : *Bezit een speler een kleine en een grote markt dan krijgt hij bij de verkoop navenant drie 3 Dubloenen meer.*

De grote opslagplaats (Grosses Lagerhaus)

De bezitter van een grote opslagplaats mag op het einde van een kapiteinsfase, naast de ene handelssteen die iedere speler steeds mag opslaan, nog willekeurig veel handelswaar van twee andere soorten opslaan.

Aanwijzing : *Bezit een speler een kleine en een grote opslagplaats dan mag hij tot 3 handelswaren van verschillende soort samen met de ene handelswaar van een vierde soort opslaan.*

Fabriek (Manufaktur)

Produceert de bezitter van een fabriek in de opzichtersfase meer dan één soort handelswaar dan krijgt hij van de bank geld. Voor twee soorten handelswaar krijgt hij 1 Dubloen, voor drie soorten 2 Dubloenen, voor vier soorten 3 Dubloenen en voor alle vijf de soorten 5 Dubloenen. Het aantal geproduceerde handelswaren

speelt hierbij geen enkele rol.

Voorbeeld : De bezitter van een fabriek beschikt over 3 mais , 3 suikerriet en 1 tabaksplantage alsook over de overeenkomstige productiegebouwen. In de actuele opzichtersfase produceert hij effectief slechts 2 handelswaar suiker en 1 tabak en dit echter omdat er geen mais meer is en er slechts 2 suiker in de voorraad liggen. Hij bekomt 1 Dubloen van de bank omdat hij 2 handelswaar geproduceerd heeft.

Universiteit (Universität)

Bouwt de bezitter van een universiteit in de bouwmeesterfase een gebouw dan mag hij onmiddellijk een kolonist uit de algemene voorraad nemen en hem op dit gebouw plaatsen.

Aanwijzing : Bouwt hij een gebouw dat uit meer dan een cirkel bestaat dan krijgt hij hiervoor slechts één kolonist. Liggen er geen kolonistenstenen meer in de voorraad (mogelijk bij het einde van het spel) dan mag hij er een nemen van het kolonistenschip. Is er daar ook geen meer voorhanden dan gaat hij met lege handen naar huis.

Haven (Hafen)

Telkens wanneer de bezitter van de haven gedurende de kapiteinsfase waren levert krijgt hij hiervoor een zegepunt extra.

Voorbeeld : De bezitter van een haven (en van een werf) kan 3 van zijn vijf tabaksstenen op het "tabaksschip" laden. Omdat het schip vol is krijgt hij 3 + 1 ZP. In de volgende leveringsronde laadt hij twee suikerstenen in op het betreffende schip : 2 + 1 ZP. Een volgende leveringsronde gebruikt hij zijn werf en legt de beide overblijvende tabaksstenen terug in de voorraad : opnieuw 2 + 1 ZP. Zo heeft hij in deze kapiteinsfase dank zij zijn haven 3 ZP gewonnen.

Werk (Werft)

Is een speler in de kapiteinsfase aan beurt dan moet hij de onder de "kapitein" beschreven voorwaarden handelswaar inladen. Bezit hij echter over een werf dan kan hij hem als hij aan beurt is als volgt gebruiken: in plaats van in een van de drie transportschepen te laden, legt hij alle eigen handelswaar van een willekeurige soort in de algemene voorraad terug en bekomt daarvoor evenveel zegepunten (hij heeft als het ware een eigen (ingebeeld) schip met onbeperkte capaciteit gebouwd en gebruikt.)

Komt hij in deze kapiteinsfase opnieuw aan de beurt om handelswaar te leveren dan moet hij een volgende soort handelswaar in een transportschip laden voor zover hij dit (nog) kan enz.

De werf kan door zijn bezitter slechts eenmaal per fase gebruikt worden. Het tijdstip kan hij echter zelf bepalen. Het eigen "werf-schip" neemt, in tegenstelling tot de de drie transportschepen, ook dat soort handelswaar op dat reeds op een van deze schepen aanwezig is of welke door de bezitter van de andere werf reeds geleverd werd.

Aanwijzing : Gebruikt een speler een werf dan moet hij alle handelswaar van zijn gekozen soort verschepen. Hij is echter niet verplicht die soort te kiezen waarvan hij het meeste handelswaarstenen bezit.

Een " werf-schip " neemt tot 11 handelswaarstenen van een soort op.

Voorbeeld : In het voorbeeld van de haven had de speler ook zijn werf kunnen gebruiken om alle vijf zijn tabakstenen terug in de voorraad te leggen. Hierdoor was het eigenlijke "tabak-schip" mogelijkerwijze op het einde van de kapiteinsfase niet volledig gevuld geweest en moest het ook niet leeg gemaakt worden.

De grote gebouwen

De volgende vijf gebouwen komen slechts eenmaal voor in het spel. Alhoewel ze telkens twee stadsvelden beslaan tellen ze toch maar als een gebouw.

Opmerking : *Is er in deze spelregels sprake van "grote gebouwen" dan gaat het steeds om de volgende vijf gebouwen!*

Gilde-hal (Zunfthalle)

De bezitter van de bezette gilde-hal krijgt bij het einde van het spel 1 bijkomende ZP voor ieder eigen (bezet of onbezet) klein productiegebouw (= kleine Indigoververij en kleine suikermolen) alsook 2 ZP voor elk groot (bezet of onbezet) productiegebouw (= Indigoververij, suikermolen, tabakszolder, koffiebranderij)

Voorbeeld : *De eigenaar van de Gilde-hal heeft bij het speleinde de kleine en de grote suikermolen alsook de kleine Indigoververij en de koffiebranderij : hij bekommt hiervoor 6 ZP extra.*

Residentie (Residenz)

De bezitter van de bezette residentie krijgt bij het einde van het spel bijkomende zegepunten voor zijn met (bezette of onbezette) plantages en steengroeven bedekte eilandvelden. Voor de tot 9 bedekte velden krijgt hij 4 ZP, voor 10 velden 5 ZP, voor 11 velden 6 ZP en voor alle 12 de eilandvelden bekommt hij 7 zegepunten.

Voorbeeld : *De eigenaar van de residentie heeft bij het speleinde op 10 van zijn 12 eilandvelden plantages respectievelijk steengroeven liggen, hij krijgt 5 ZP extra.*

Vesting (Festung)

De bezitter van de bezette vesting krijgt bij het einde van het spel voor elke drie kolonisten op zijn speelbord 1 ZP

Voorbeeld : *De eigenaar van een vesting heeft bij het speleinde gezamenlijk 20 kolonisten op zijn plantages, steengroeven, gebouwen en in San Juan staan. Hij krijgt hiervoor 6 ZP.*

Tolhuis (Zollhaus)

De bezitter van het bezette tolhuis krijgt bij het einde van het spel telkens 1 bijkomend ZP voor elke vier eigen zegepunten. Hierbij worden enkel de zegepuntschijfjes van de speler bekeken echter niet de zegepunten van zijn gebouwen.

Voorbeeld : *De eigenaar van het tolhuis heeft bij het speleinde in totaal 23 zegepunten in de vorm van 1 en 5 schijfjes : hij krijgt hiervoor 5 ZP extra.*

Stadhuis (Rathaus)

De bezitter van het bezette stadhuis krijgt bij het einde van het spel 1 bijkomend ZP voor ieder eigen (bezet of onbezet) paars gebouw (het stadhuis telt mee!)

Voorbeeld : *Een speler bezit bij het speleinde de volgende paarse gebouwen : Haciënda, bouwhut, kantoor, grote opslagplaats, haven, residentie en stadhuis (bezet) . Hij krijgt hiervoor 7 ZP extra.*

Op de laatste pag. van de Duitse spelregels staat een afbeelding van de afzonderlijke gebouwen die die spelers kunnen gebruiken waarvoor het aflegbord "op zijn kop" ligt.



Date Last Modified: 27-03-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief