

SEELAND

Een spannende wedstrijd
voor spelers vanaf negen jaar

Auteurs: Günter Burkhardt en Wolfgang Kramer

Illustraties: Franz Vohwinkel

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redactie: Philipp Sprick

Ravensburger Spiele® Nr. 26 527 5



Beste speler

In deze handleiding wordt de basisversie van het spel beschreven. Gebruik deze versie om het spel eenvoudig en snel te leren kennen. In een volgend spel kunt u elementen uit **Stadhouders en Records** opnemen.*

Ervaren spelers kunnen uiteraard ook meteen met het basisspel en **Stadhouders en Records** beginnen.

Bouw nu het spel op, zoals het in het bijgevoegde **overzichtsblad** is afgebeeld.

Idee en doel van het spel

De Nederlanden in de Gouden Eeuw: als welvarende Nederlandse kooplieden in de zeventiende eeuw zullen de spelers een uitdagend project realiseren. Met hulp van indrukwekkende molens moeten de door dijken omgeven stukken land drooggelegd worden, om daar kolen, raap en tulpen te verbouwen. Hierdoor stijgt de welvaart van het land en van de spelers.*

Om dit te bereiken, proberen de spelers op de markt bouwplannen te bemachtigen om molens te kunnen bouwen. Deze molens bouwen ze vervolgens in het landschap (molentegel). Of ze kopen zaaigoed en leggen daarmee akkers om de molens aan (landschapstegel). Als een molen helemaal ingesloten is, kan er geoogst worden. De eigenaar van de molen krijgt dan de opbrengst van de oogst. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft gehaald, wint het spel.

* Verdere informatie over de historische achtergrond van het spel staat op de laatste pagina van **Stadhouders en Records**.

Spelverloop

Op de laatste bladzijde staat een kader Wat gebeurt er als... Daar staan bijzondere spelsituaties beschreven en uitgelegd. Voor het begin van het eerste spel is het niet noodzakelijk dat kader te lezen. Pas als zo'n situatie zich voordoet, kan hij daar opgezocht worden.

Wie het laatst in een molen was, is de startspeler. Hij mag als eerste een molen van zijn kleur op één van de zes beginplaatsen voor de molens neerzetten. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Op elke plek mag maximaal één molen staan. Zodra elke speler een molen heeft gebouwd, begint het spel.

Beginnend met de startspeler worden steeds de acties 1 tot en met 3 uitgevoerd.

1. **Inkoop** (tegels uit de markt halen)
2. **Land winning** (tegels neerleggen)
3. **Oogst** (eventueel molen waarden)

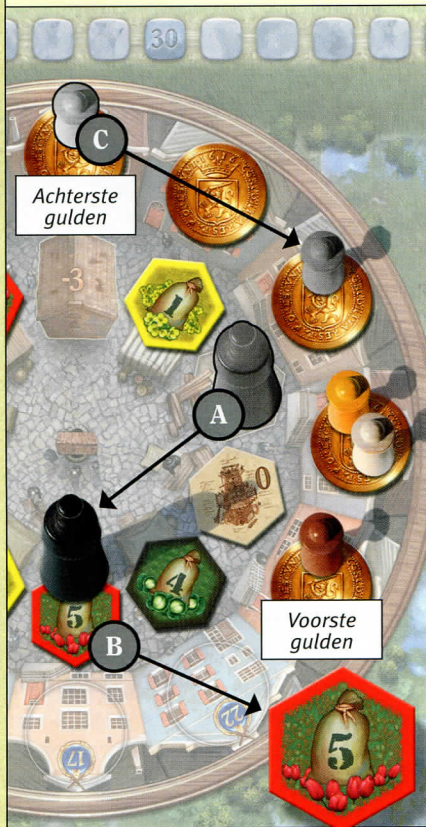
Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt, enzovoorts.

1. Inkoop

Op de markt draait de gildemeester zijn rondjes. Wie aan de beurt is, moet hem tenminste één veld vooruit bewegen. Afhankelijk van het gekozen veld waar de gildemeester heen gaat, krijgt de speler ofwel een tegel met zaaigoed (bij een marktstand) ofwel een tegel met een bouwplan (bij een werkplaats). De speler moet hiervoor betalen. Daarbij geldt: hoe verder de gildemeester heeft moeten lopen, hoe hoger de prijs. De tegel op het veld direct voor de gildemeester, is gratis. Voor ieder veld (dus ook het pakhuis), dat door de gildemeester wordt **overgeslagen**, moet de speler zijn **koopman** één gulden op het geldspoor vooruit zetten. Verder dan de voorste gulden kan de koopman niet vooruit worden gezet – dan is zijn geld op.

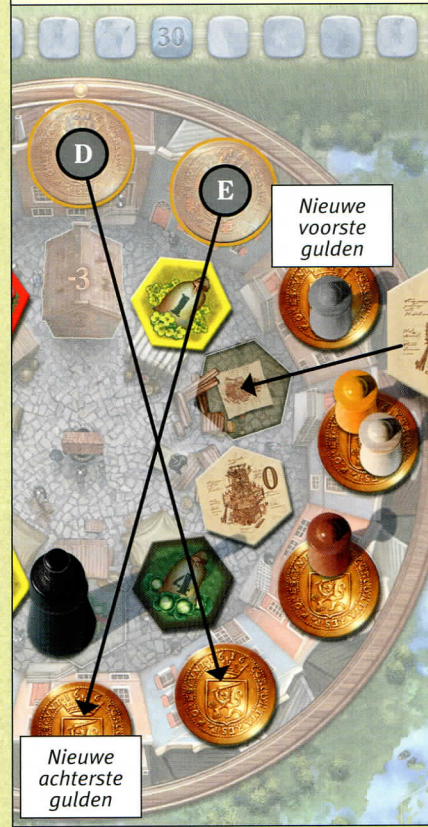
Voorbeeld: Inkoop

Gijs (grijs) slaat met de gildemeester twee velden over (A) en neemt de tulpentegel met waarde 5 (B). Als betaling zet hij zijn koopman twee plaatsen verder (C).



Als in het bovenstaande voorbeeld niet Gijs maar Bert (bruin) aan de beurt was geweest, dan had hij de molen met waarde 0 moeten nemen. Omdat de bruine koopman al op de voorste gulden staat, heeft hij geen geld om verder te bewegen en de gildemeester velden te laten overslaan.

Omdat achter de laatste koopman nu twee onbezette guldens liggen, worden deze aan het begin van de rij met guldens gelegd (D en E). Nu hebben alle kooplieden weer "geld" tot hun beschikking.



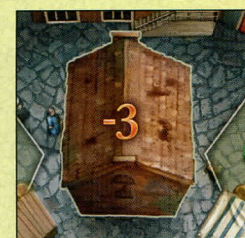
Verplaatsen:

Als alle kooplieden de laatste gulden verlaten hebben, komt deze meteen op het eerste handelshuis voor de voorste gulden.

Aanvullen:

Na het betalen wordt het lege veld, waar de gildemeester vandaan kwam, weer bijgevuld met een tegel van de landschapstapel (bij een marktstand) of een tegel van de molenstapel (bij een werkplaats).

Pakhuis:



Als een speler de gildemeester naar een pakhuis verzet, dan krijgt hij deze ronde geen tegel en slaat hij fase 2 en fase 3 over. Hij geeft zijn geld uit in de stad en zet zijn steen op het oogstspoor drie plaatsen terug. Als beloning zet hij zijn koopman drie plaatsen terug.

2. Landwinning

De speler draait de op de markt gekochte tegel om, zodat het aangeplante veld (landschapstegel) of de molen (molentegel) te zien is.:

Landschapstegels

Een landschapstegel moet een speler op een **leeg vakje** op het bord plaatsen, zodanig dat deze grenst aan een **eigen molen**. Rondom de molen is het land namelijk voldoende drooggelegd, om een veld te beplanten.



Voorbeeld: Landschapstegel neerleggen

Bert (bruin) heeft een raapveld met waarde 3 gepakt. Voor het neerleggen kan hij kiezen uit alle velden die om één van zijn molens liggen (alle afgevinkte plaatsen).

Hij besluit de tegel op het veld links naast zijn molen met waarde 2 te leggen.



Molentegels

Een molentegel moet een speler op een **leeg vakje** leggen, dat grenst aan een al ontsloten gebied, dat wil zeggen dat de molentegel moet liggen aan een landschapstegel, een molentegel of een boerderij.

Op de **zojuist gelegde** molentegel mag de speler een **molen uit zijn voorraad zetten**, waarmee hij de molen claimt. Anders blijft de molentegel leeg en hoort deze bij geen enkele speler.



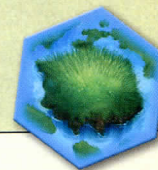
Voorbeeld: Molentegel neerleggen

Gijs (grijs) heeft een molen met waarde 2 gekocht. Hij moet deze op een vrij veld leggen, waarnaast minstens één landschapstegel, molentegel of boerderijtegels ligt (inclusief die van de startplaats). Hij kiest het veld rechts naast het raapveld met waarde 4 en zet er een molen uit zijn voorraad op.



Eilandtegels opendraaien

Als een **eigen molen** direct aan één of meer eilanden grenst, worden deze onmiddellijk opengedraaid. Het eiland stak immers al boven het water uit en kan hierdoor snel worden ontsloten.



In het voorbeeld hierboven wordt het eiland boven een molen van Gijs opengedraaid.

Op een opengedraaide eilandtegels staat een **landschap** of een **boerderij** afgebeeld.

- landschap: kool, raap en tulpen zijn overeenkomstig de gewone landschapstegel
- boerderij: voor iedere opengedraaide **boerderij** krijgt de speler een **stuiver**



De speler kan een **stuiver** aan het einde van de huidige ronde of aan het einde van een volgende ronde inleveren om een **extra beurt** uit te voeren (inkoop, land winnen, oogst). Iedere speler mag echter maar één keer per ronde een extra beurt uitvoeren.
Let op: De op de tegels afgebeelde stadhouders hebben in het basisspel geen betekenis.



3. Oogst (eventueel)

Zodra een molen van een speler volledig ingesloten is, kan geoogst worden (een molen aan de rand van het bord geldt als ingesloten als alle aangrenzende zeshoeken zijn bezet).

De opbrengst van de oogst bestaat uit de **waarde van de molen + de waarden van alle aangrenzende landschapstegels**.

- De opbrengst is niet afhankelijk van welke speler de zojuist gelegde tegel heeft neergelegd.
- Belangrijk: aangrenzende molentegels (met of zonder molens) of aangrenzende boerderijen leveren **geen** punten op.
- Landschapstegels die aan meerdere molens grenzen, tellen mee voor **alle** molens waaraan ze grenzen.

Landschapsbonus:

Als een molen aan alle drie de soorten landschappen (kool, raap, tulpen) grenst, dan krijgt de speler een bonus van **vijf punten**.

Monocultuur:

Als een molen aan geen enkele landschapstegel grenst of slechts aan landschapstegels van één soort, dan levert de oogst **niets** op!

De speler zet zijn telsteen zover vooruit op het oogstspoor als de hoeveelheid punten die hij heeft verdiend.

De molen komt terug in de voorraad van de speler. Hij kan deze molen opnieuw gebruiken.



Voorbeeld oogst:

Tina (oranje) sluit met het koolveld met waarde 2 haar molen in (A). Ze oogst 3 punten voor haar molen + 13 punten (=2+4+3+0+4) voor de aangrenzende landschapstegels +5 bonuspunten = 21 punten. Tegelijk heeft ze de molen van Gijs (grijs) ingesloten. Hij oogst 0 punten, aangezien aan zijn molen maar één soort landschap grenst (monocultuur).

Beiden krijgen ze hun molens terug in de voorraad.

Later legt Nina (beige) een molentegel en zet daarop een molen (B). Daarmee sluit ze de molen van Bert (bruin) in. Hij oogst 4 punten (molen) plus 4 punten (landschappen) = 8 punten. Hij krijgt zijn molen terug in de voorraad.

Einde van het spel

Als ofwel de stapel molentegels ofwel de stapel landschapstegels op is, wordt het einde van het spel ingeluid. De marktplaatsen en de werkplaatsen kunnen niet meer worden bijgevuld en blijven leeg. De lege velden kunnen door de gildemeester overgeslagen worden. De koopman moet hiervoor net zoveel velden vooruit gaan als wanneer de betreffende velden wel bezet zouden zijn.

Als een speler vrijwillig of gedwongen de gildemeester op een leeg veld (behalve het pakhuis) zet, is het spel **afgelopen**. Er vindt geen oogst meer plaats. Molens die zich nog op het bord bevinden, leveren ook geen oogst meer op.

De speler die het verste vooruit op het oogstspoor ligt, heeft het spel gewonnen. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Wat gebeurt er als

Antwoorden op vragen over bijzondere spelsituaties

1. Inkoop

- ? ... je de gildemeester op het pakhuis zet en je geen punten op het oogstspoor hebt?
- ! Dan hoef je geen punten in te leveren. Je krijgt daarentegen ook geen guldens.

2. Land winnen

- ? ... je een landschapstegel mag leggen, terwijl je geen molen op het bord hebt?
- ! Dan mag je de tegel neerleggen op een vrij veld dat grenst aan gebied dat ontsloten is.
- ? ... je een molentegel neerlegt en daarop een molen mag zetten, terwijl je geen molen meer in voorraad hebt?
- ! Dan kan je geen molen bouwen. Molens op het spelbord mogen niet worden verzet. De molentegel blijft leeg.
- ? ... je een landschapstegel aan een eiland legt?
- ! Niets. Alleen als een molen wordt gelegd aan een eiland, wordt het eiland opengedraaid.

3. Oogst

- ? ... meerdere molens tegelijkertijd worden ingesloten?
- ! De molens worden allemaal gewaardeerd, beginnend met de molen(s) van de speler die aan de beurt is. De molens van de andere spelers volgen met de klok mee.
- ? ... je een molentegel met een molen zodanig neerlegt, dat hij gelijk ingesloten is?
- ! Je oogst meteen en je legt de molen weer terug in je voorraad.
- ? ... je telsteen boven de 100 uitkomt?
- ! De telsteen gaat gewoon verder. Neem een puntentegel met de waarde 100 van jouw kleur en leg deze duidelijk zichtbaar voor je neer. Als je boven de 200 komt, draai dan de tegel om met de zijde 200 boven.

100

Stadhouders en records

In het spel Stadhouders en Records blijven alle basisregels bestaan. Ze worden uitgebreid met twee extra elementen:

Bij Stadhouders mengt de overheid zich in het spel, bij Records wordt de jacht naar een recordoogst veel interessanter.

Aan het einde van deze set regels wordt een variant beschreven om het spel nog tactischer te maken. Alle elementen zijn naar believen te combineren.

Algemene voorbereiding

Het spel met Stadhouders en Records wordt op hetzelfde spelbord gespeeld als het basisspel. De voorbereiding verloopt net zoals bij het basisspel. Daarnaast krijgt elke speler twee recordfiches van zijn kleur. De zeven stadhouders worden in het midden van de marktplaats gelegd.



Recordoogst

Wanneer? Fase 3 - oogst

Twee maal per spel mag iedere speler zijn eigen oogst met een recordfiche op het oogstspoor markeren. Hierdoor maakt hij kans op bonuspunten aan het einde van het spel.

Eerst wordt, zoals gebruikelijk, de totale opbrengst van de molen bepaald en wordt de telsteen overeenkomstig de score vooruit bewogen op het oogstspoor.

Aansluitend mag de speler (onafhankelijk van de positie van zijn telsteen) zijn recordfiche op het oogstspoor leggen. Hij legt zijn recordfiche op het vakje dat overeenkomt met de totale score van zijn zojuist gewaardeerde molen (inclusief landschapsbonus). Als daar al een recordfiche ligt, dan moet hij zijn recordfiche op de eerstvolgende lege plek lager dan de waarde van zijn oogst neerleggen.

Een eenmaal neergelegde recordfiche blijft liggen tot aan het einde van het spel.

Aan het einde van het spel leveren de hoogstgeplaatste recordfiches een bonus op:

- Eerste plaats = 20 punten
- Tweede plaats = 15 punten
- Derde plaats = 10 punten
- Vierde plaats = 5 punten

De spelers die een bonus krijgen, verzetten hun telsteen zoveel plaatsen vooruit als de waarde van hun bonus. Spelers kunnen ook punten krijgen met beide bonusfiches.

Voorbeeld: Recordoogst

Bert (bruin) sluit met het raapveld met waarde 5 zijn molen in (A). Hij krijgt 29 punten (molen+landschap+landschapsbonus). Hij besluit zijn recordfiche op het oogstspoor te leggen. Omdat de 29 en de 28 al bezet zijn, legt hij zijn recordfiche op de 27.



Stadhouder

Wanneer? Fase 2 - Land winning

Worden bij de **landwinning** meer dan één eilandtegel met een Stadhouderssymbool omgedraaid, dan wordt toch slechts **één** Stadhouder van de markt naar deze molen verplaatst.
Bij de oogst kijkt de stadhouder of de oogst van de molen voldoet aan de verwachtingen.

Hiertoe wordt de opbrengst van de molen vergeleken met het goudkleurige getal op het handelshuis van de **vorste** gulden.

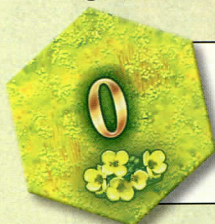
Als de opbrengst van de oogst **hoger of gelijk** aan dit getal is, dan is de stadhouder tevreden. De speler krijgt als bonus vijf extra punten, die hij met zijn telsteen op het oogstspoor vooruit beweegt. Verder krijgt de speler de stadhouder en legt deze voor zich neer.

Voorbeeld: Stadhouder

Tina (oranje) sluit met het raapveld met waarde 3 haar molen in (A). Ze oogst 30 punten (molen+landschap+landschapsbonus). Omdat er een stadhouder op haar molen staat, wordt haar score vergeleken met de verwachtingen. Het getal op het voorste handelshuis is 28 (B). De oogst (30) is hoger dan de verwachting (28). Tina krijgt een bonus van 5 punten en legt de stadhouder voor zich neer.



Als de opbrengst van de oogst **lager** is dan het goudkleurige getal, dan is de oogst achtergebleven bij de verwachtingen. De speler krijgt vijf minpunten op het oogstspoor. De stadhouder wordt verplaatst naar de molen die **het dichtst bij** ligt, waarop nog geen stadhouder ligt. (Dat kan ook een molen van dezelfde speler zijn). Daarbij loopt de stadhouder natuurlijk alleen maar over ontsloten gebied.



Voorbeeld (boven)

Tina (oranje) sluit haar molen met het raapveld met waarde 0 in, in plaats van met het raapveld met waarde 3. De oogst is nu 27. Aan de verwachting van 28 wordt dus niet voldaan. Tina krijgt hierdoor vijf minpunten. Ze krijgt haar molen terug in haar voorraad. De stadhouder wandelt naar de dichtstbijzijnde molen. Dit is de oranje molen met waarde 2. Deze is maar twee vakjes verwijderd van de eerdere molen, terwijl de grijze molen met waarde 3 drie vakjes ver is.

Voor iedere molen waar **aan het einde van het spel** nog een stadhouder aanwezig is, krijgt de speler vijf minpunten. Dan wordt geteld, welke speler de meeste stadhouders heeft. Deze speler krijgt **tien bonuspunten**. Bij gelijke stand krijgen de betreffende spelers elk **vijf bonuspunten**.

Taktisch spel

Voorbeeld tactisch spel A:

Tina (oranje) heeft een molentegel met waarde 4 gekocht en kan deze neerleggen aan reeds ontgonnen gebied (groen gemarkeerd).



Voorbeeld tactisch spel B:

Bert (bruin) is als volgende aan de beurt. Hij heeft een molen met waarde 3 gekocht. Hij kan deze molen overal op het ontsloten gebied neerleggen (groen gemarkeerd).



Vorbereitung

Leg het spelbord zo, dat de zijde met het **groene** oogstspoor en de voorgedrukte landschappen en boerderijen te zien zijn.

- De stadhouders komen op de velden met de overeenkomstige symbolen.
- Op iedere boerderij wordt een stuiver gelegd.
- De eilandtegels zijn in deze variant niet nodig.

Spelverloop

- Een tegel die aangrenzend aan een **ingetekend** landschap/**ingetekende** boerderij wordt neergelegd, moet tegelijkertijd ook grenzen aan ontsloten gebied. Pas dan kan vanuit een ingetekend landschap of een ingetekende boerderij verder land worden gewonnen.
- Als een molen aangrenzend aan een boerderij met stuiver wordt neergelegd, krijgt de speler deze stuiver.
- Als een molen aangrenzend aan een landschap met een stadhouder wordt neergelegd, dan wordt de stadhouder op de molen geplaatst.



Wat gebeurt er als

Antwoorden op bijzondere spelsituaties

Recordoogst

- ?** ... aan het einde van het spel nog maar drie (of minder) recordfiches op het oogstspoor liggen?
- !** Dan worden alleen punten gegeven voor de aanwezige fiches.

Stadhouder

-  ... je een recordoogst voor een oogst neerlegt die tegelijkertijd de verwachting van de stadhouder al dan niet vervult?
-  De 5 bonus- of maluspunten voor de stadhouder tellen niet mee bij de recordoogst.
-  ... de stadhouder bij een molen staat die vanwege monocultuur slechts 0 punten oogst?
-  Aan de verwachtingen van de stadhouder wordt dan niet voldaan en de speler krijgt dan vijf minpunten.
-  ... de stadhouder naar de volgende molen moet gaan, maar er geen molen meer op het bord staat?
-  Dan gaat de stadhouder terug in de doos.
-  ... de stadhouder naar de volgende molen moet gaan, maar er meerdere molens op gelijke afstand staan?
-  Dan beslist de speler die aan de beurt is, naar welke molen de stadhouder gaat.



Historische achtergrond

Nederland was in de zeventiende eeuw de grootste economische macht in Europa. Hoewel Nederland zelf arm was aan grondstoffen, werd het land de grootste doorvoerhaven van grondstoffen ter wereld. De welvaart die hieruit voortvloeyde kwam de burger zowel op cultureel als op sociaal vlak ten goede. De rijkdom van de koopmansfamilies weerspiegelde zich in de prachtige huizen in de Nederlandse steden. Dit tijdperk ging de geschiedenis in als de Gouden Eeuw. Schilderijen van beroemde Nederlandse schilders, zoals Rembrandt en Vermeer, die met hun portretschilderijen van rijke koopmansfamilies hun geld verdienden, getuigen nog tot op de dag van vandaag van deze economische bloei.

Met de welvaart in de Gouden Eeuw groeide ook de bevolking van de steden enorm. De stijgende vraag naar levensmiddelen kon met de bestaande landbouwgrond niet meer worden afgedekt. Daarnaast waren door het turfsteken en de daarmee gepaarde inklinking van de bodem grote delen van Nederland onder water komen te staan. Stormvloedbedreigden de kust en leidden steeds weer tot overstromingen. Slimme waterbouwingenieurs ontwikkelden plannen om de zee en het veen te omringen. Met behulp van het kapitaal van rijke kooplieden en met behulp van de nieuwste molen technieken werden grote landwinningsprojecten mogelijk.

In het begin werden binnenmeren, later ook delen van de zee met dijken omgeven en met behulp van windkracht leeggepompt, om nieuw land te winnen. Duizenden windmolens werden in deze tijd gebouwd, waarvan een groot deel diende om het land droog te leggen. Voor een deel lagen deze gebieden (polders) tot zes meter onder zeeniveau. Om zo'n hoogteverschil te overbruggen, moesten de poldermolens vaak in rijen achter elkaar worden opgesteld. Daarnaast was een uitgekiend systeem van kanalen nodig.

De met de drooglegging verbonden bouw van de dijken diende twee doelen: er werd nieuw land gewonnen en het bood bescherming tegen overstromingen.

Windmolens drukken nog steeds hun stempel op het landschap.

