

Rüdiger Dorn

Die Händler von Genua



Das raffinierte Verhandlungsspiel
um Waren, Werte, Widersacher



Die Händler von Genua
Alea, 2001
DORN Rüdiger
2 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

De handelaars van Genua

De spelers kruipen in de huid van handelaars van Genua.

Zij vervullen winstgevende opdrachten en nemen belangrijke gebouwen in de stad in hun bezit.

Maar zonder de welwillende medewerking van de andere kooplied, is dit niet mogelijk.

En dat kost geld ... veel geld !

Doel van het spel

Het spel speelt zich af - afhankelijk van het aantal spelers - in 7 tot 12 spelrondes.

Per ronde is iedere speler éénmaal aan de beurt. Enkel dan mag hij de speelfiguur - voor iedereen dezelfde - doorheen Genua laten voortbewegen.

Daarbij kan hij maximaal vijf velden, meestal gebouwen, bezoeken.

In elk van de gebouwen kan een handeling worden uitgevoerd. Aangezien de speler die aan de beurt is, meestal slechts één van de maximaal vijf acties kan uitvoeren, probeert hij de andere acties aan zijn medespelers - zo mogelijk met winst - te 'verkopen'.

Vraagt hij echter een te hoge prijs, dan zal hij met zijn actie 'blijven zitten'. Indien hij echter te weinig vraagt, dan wrijven de medespelers zich in de handen.

Door slimme onderhandelingen voor de afzonderlijke acties, trachten de spelers aan opdrachten en boodschappen te komen en deze dan zo snel mogelijk uit te voeren. Maar ook het bezitten van gebouwen en bijzondere kaarten kan beslissend zijn in het spel.

Wie aan het einde van het spel de meeste dukaten bezit, is de winnaar.

Spelmateriaal

- **1 speelbord**

Toont een raster met 8 x 8 velden waarop 18 gebouwen, 20 straatvelden en één marktplaats staan afgebeeld.

- **40 goederenstenen**

Telkens 5 in 8 kleuren : zilver (grijs), koper (bruin), zout (wit), peper (zwart), tarwe (geel), rijst (beige), linnen (roze), zijde (turkoois).

- **60 speelkaarten**

Er zijn 16 kaarten 'Grote opdracht', 16 kaarten 'Kleine opdracht', 14 kaarten 'Boodschap' en 14 kaarten 'Privilege'.

- **80 bankbiljetten**

10 x 5, 30 x 10, 20 x 50 en 20 x 100 dukaten.

- **35 eigendomstitels**

Zeshoekig: 7 x blauw, rood, geel, groen en lila.

- **27 bijzondere kaarten**

5 x 'willekeurig startveld', 1 'willekeurig goed', 1 'extra actie', 1 'gebouwenactie' en 7 x '1:1 ruil'.

- **1 kaartje 'startspeler'**

- **1 handelaarstoren:** 5 bruine schijven.

- **1 rondenteller:** een bruine steen.

- **2 dobbelstenen:** achthoekig: blauw en rood.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Op alle vijf gebouwen (zonder naam) op de linker- en rechterraand van het speelbord (zie afbeelding) worden klaargelegd:

- 5 x 8 goederenstenen;
- 7 bijzondere kaarten '1:1 ruil';
- 14 - 35 eigendomstitels
Iedere speler kiest een kleur en legt zijn 7 titels op het gebouw; de eigendomstitels van niet gebruikte kleuren blijven in de doos.
- 60 speelkaarten: in 4 volgens soort gesorteerde verdeckte stapels.

De overige 4 x 5 bijzondere kaarten worden, in vier volgens soort gesorteerde stapels, naast het speelbord, aangrenzend aan de overeenkomstige gebouwen, klaargelegd (zie later).

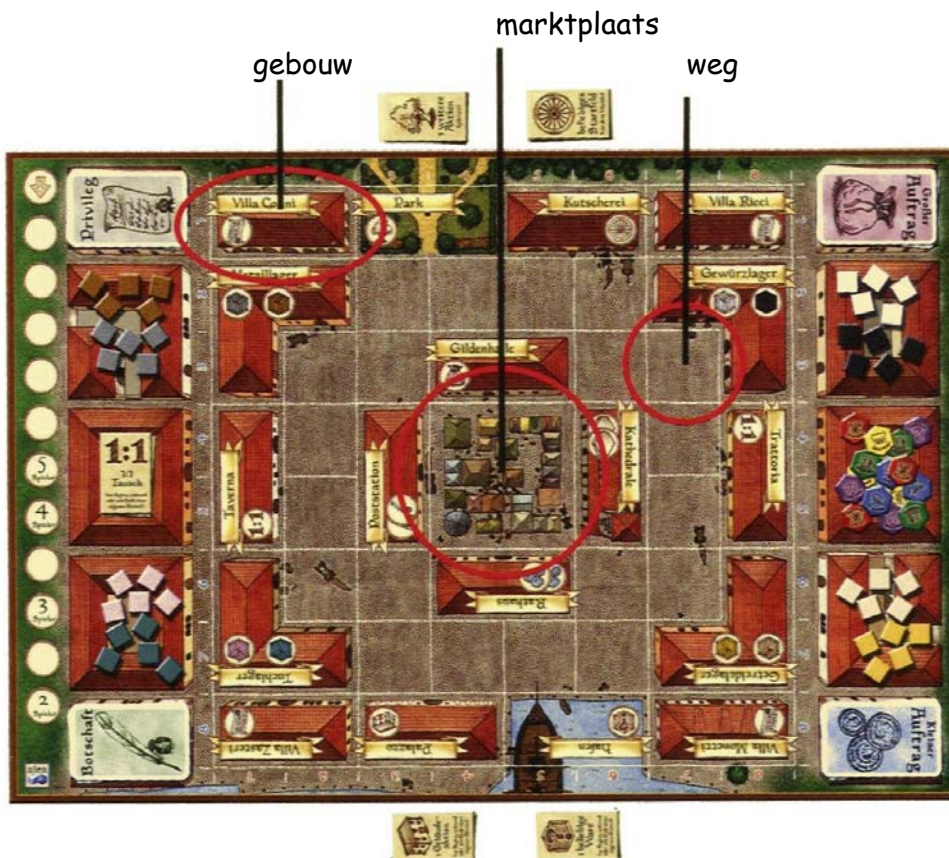
Iedere speler ontvangt:

- 4 speelkaarten : telkens één van elke stapel. De speelkaarten worden zo ter hand genomen dat ze voor de andere spelers niet zichtbaar zijn.
- 130 dukaten (2 x 5, 2 x 10 en 2 x 50 dukaten). Het eigen geld wordt gedurende het ganse spel voor de anderen geheim gehouden.

Het overige geld wordt - volgens de vier soorten gesorteerd - als 'bank' naast het speelbord klaargelegd.

De jongste speler ontvangt:

- de handelaarstoren (steeds alle vijf de schijven, ongeacht het aantal spelers !)
- de twee dobbelstenen
- de rondenteller en
- het kaartje van de startspeler, dat hij gedurende de ganse duur van het spel voor zich laat liggen. De rondenteller legt hij op veld 1 (met de pijl) van de rij van het aantal ronden op de linkerrand van het speelbord: De eerste ronde begint!



Spelverloop

De startspeler begint, vervolgens verloopt het spel verder met de klok mee.

De speler die aan beurt is, wordt de beurtspeler genoemd omdat hij de speelbeurt afwerkt.

Dan is de volgende speler aan de beurt ; deze werkt eveneens een speelbeurt af, ... enzovoort.

Heeft iedere speler zijn speelbeurt afgewerkt, dan is er één ronde voorbij.

De startspeler (die gedurende het ganse spel niet wisselt !) schuift dan de rondenteller één veld verder op de rondentabel.

Wanneer de steen op het veld komt dat het aantal spelers aangeeft, wordt deze ronde nog tot het einde uitgespeeld.

Er wordt nadien afgerekend en men gaat na wie de winnaar is.

Iedere speelbeurt verloopt in dezelfde volgorde:

1. De beurtspeler plaatst de handelaarstoren.
2. Deze toren kan hij dan nog tot 4 velden verder verplaatsen. Voor het verplaatsen van de toren onderhandelen de medespelers met de beurtspeler wie, wanneer, en waar acties mag uitvoeren.
3. Dan worden de eigendomstitels geplaatst.
4. Als laatste handeling van zijn speelbeurt geeft de beurtspeler alle 5 de handelaarschijven samen met de beide dobbelstenen aan de volgende speler door.
Een nieuwe speelbeurt begint enz...

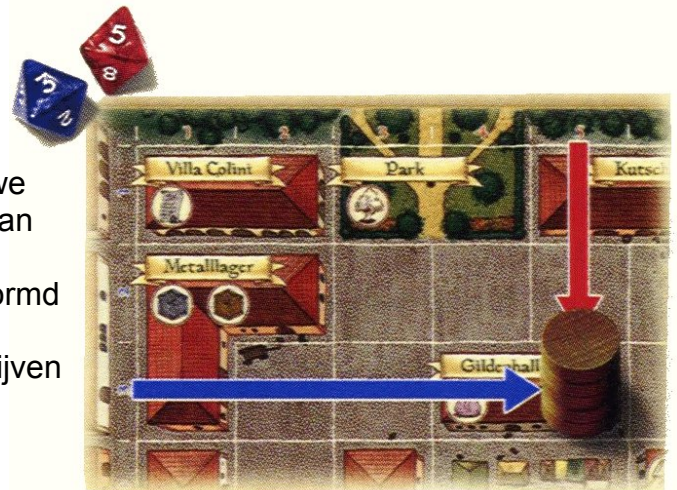
De handelaarstoren plaatsen

De beurtspeler gooit met de beide dobbelstenen.

De rode dobbelsteen telt voor de rode en de blauwe dobbelsteen voor de blauwe getallen op de rand van het speelbord.

De denkbeeldige lijnen die met deze getallen gevormd worden bepalen een snijpunt ergens in de stad.

Op dit veld plaatst de speler de vijf handelaarschijven als een toren.



De handelaarstoren bewegen

- met handelaar bedoelt men hierna de gezamenlijke handelaarstoren, respectievelijk de nog niet gebruikte schijven;
- zowel het park als de haven gelden als gebouwen;
- een veld is elk van de 18 gebouwen (ongeacht hun grootte), elk van de 20 (vierkante) straatvelden en ook de centrale marktplaats.

Vanaf het startveld kan de beurtspeler (en alleen hij !) de handelaar verder verplaatsen en dit op een horizontaal of verticaal aangrenzend veld (niet diagonaal). Hij neemt de handelaarschijven met uitzondering van de onderste (!) en plaatst deze op het nieuwe veld.

De onderste schijf blijft dus liggen op het veld vanwaar de handelaar kwam. Vanaf het nieuwe veld kan de handelaar opnieuw naar een aangrenzend veld bewogen worden; de onderste schijf blijft weer liggen ... enzovoort.

Op deze manier kan de beurtspeler met de handelaar tot 5 velden (het startveld inbegrepen) bezoeken. Dan zijn er geen schijven meer over en kan de handelaar niet meer verplaatst worden.

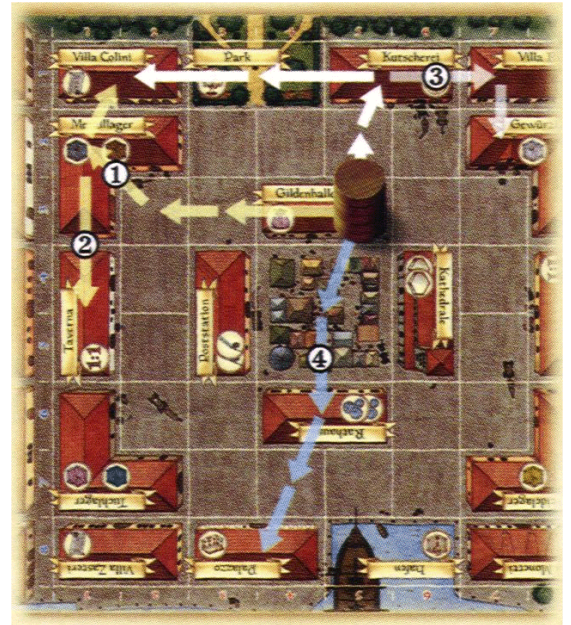
Voorbeeld

Van het startveld uit (de gildenhalle) heeft de beurtspeler de handelaars over het koetshuis en het park naar de villa Colini verplaatst. Hij zou ook langs het metaalmagazijn in de villa zijn geraakt (1). In plaats van deze zet had hij ook naar de herberg kunnen gaan (2).

Via het koetshuis zou hij ook in het kruidenmagazijn zijn geraakt (3) en over de marktplaats zou hij in het paleis zijn terecht gekomen (4) enz.

Het gaat steeds om talrijke mogelijkheden.

Bovendien had hij ook op gelijk welk moment zijn zetten eerder kunnen beëindigen !



Opmerking

- Een veld dat al met een handelaarsschijf is bezet kan in een speelbeurt geen tweede maal worden bezocht.
- De beurtspeler mag de handelaar ook nog verplaatsen indien hijzelf of de andere spelers geen actie meer kunnen uitvoeren. Dit is belangrijk in functie van de boodschappen en de eigendomstitels (zie verder).

Acties uitvoeren

Door het bezoeken van maximaal 5 gebouwen, maakt de beurtspeler tijdens zijn beurt evenveel acties mogelijk.

Normaal gesproken kan hijzelf echter slechts één van deze acties uitvoeren. Zijn medespelers zullen met plezier de overige acties benutten.

Hiertoe proberen ze de beurtspeler met een aantrekkelijk voorstel in de vorm van geld en goederen te overhalen om de handelaar op een gebouw van hun keuze te plaatsen.

Voor het uitvoeren van de acties geldt:

- Enkel in de 18 gebouwen kunnen acties worden uitgevoerd. De afbeelding op ieder gebouw geeft aan welke actie daar mogelijk is. Meer hierover bij 'De gebouwen'. Voor de straatvelden en de marktplaats gelden andere regels die verderop worden verklaard.
- Per speelbeurt kan iedere (!) speler (dus niet enkel de beurtspeler !) in principe één actie uitvoeren, voor zover de beurtspeler dit mogelijk maakt (Uitzondering : de bijzondere kaart '1 extra actie', zie verder). Voert een speler zijn actie niet uit, dan vervalt ze. De actie kan niet worden 'meegenomen' worden naar de volgende speelbeurt.
- De actie in een gebouw kan tijdens één speelbeurt slechts door één speler worden uitgevoerd die hiermee zijn actie heeft opgebruikt.
- Het uitvoeren van een actie is niet gebonden aan de volgorde waarin de spelers aan tafel zitten.

De handelswetten van de stad Genua

§ 1. Bij de onderhandelingen en de uitvoering van de acties moet de volgende volgorde worden gerespecteerd:

§1.1 Het actuele gebouw

De beurtspeler gaat na of iemand in het actuele gebouw, dus in het gebouw waar de handelaar zich momenteel bevindt, de overeenkomstige actie wil uitvoeren.

Opgepast: Dit geldt ook al voor het startveld van de handelaar.

Zodra er door minstens één medespeler een aanbod wordt gedaan, moet (!) de actie worden uitgevoerd. De beurtspeler heeft echter het voorrecht de actie zelf uit te voeren.

Wil hij dit niet (of kan hij niet omdat hij geen actie meer ter beschikking heeft), dan moet hij de actie laten uitvoeren door een medespeler die hem een aanbod heeft gedaan voor het actuele gebouw.

Vervolgens kan hij de handelaar verder bewegen of zijn beurt beëindigen.

Hij kan de handelaar echter ook verder bewegen indien, na een redelijke wachttijd, geen enkele medespeler een bod heeft gedaan voor het actuele gebouw.

Indien ook de beurtspeler zelf de actie van het gebouw niet uitvoert, vervalt de actie.

§1.2 Aangrenzend gebouw

Vooraleer de beurtspeler de handelaar verder beweegt, krijgt hij in principe voorstellen van zijn medespelers om de handelaar op een welbepaald aangrenzend gebouw te plaatsen waar zij dan hun actie zouden willen uitvoeren. Gaat de beurtspeler op een voorstel in, dan is daarmee de beslissing definitief: de medespeler 'betaalt' zijn bod aan de beurtspeler, de beurtspeler verplaatst de handelaar naar het overeengekomen aangrenzend gebouw en de medespeler voert vervolgens de overeenkomstige actie uit. Dan kan de beurtspeler de handelaar opnieuw verplaatsen (opnieuw geldt de bovenstaande regel) of zijn beurt beëindigen.

De beurtspeler heeft steeds het recht de handelaar op een willekeurig aangrenzend gebouw te verplaatsen zonder in te gaan op een bod van een medespeler. Soms zal er ook geen bod gedaan worden omdat de medespelers willen afwachten waar de handelaar zal terechtkomen.

Belangrijk: Verplaatst de beurtspeler de handelaar op een aangrenzend gebouw zonder dat hij op een bod is ingegaan, dan geldt enkel §1.1 Het actuele gebouw.

Nvdr.: ga je als beurtspeler niet akkoord met de voorstellen van je medespelers om naar een bepaald gebouw te gaan, dan kan je toch naar dit gebouw gaan om de prijs te doen stijgen. Je medespelers weten dat je het voorrecht hebt om de actie zelf uit te voeren. Willen je medespelers toch niet meer betalen dan heb je de keuze om de actie aan je medespeler te laten of om zelf de actie uit te voeren.

§ 1.3 Geen aangrenzende maar bereikbare gebouwen

De medespelers kunnen met de beurtspeler ook onderhandelen om de handelaar in het latere verloop van de speelbeurt naar verder gelegen gebouwen te brengen.

De voorstellen worden echter nog niet 'betaald' en kunnen ook nog willekeurig worden veranderd. Ze zijn pas echt van toepassing zodra de handelaar op een aangrenzend veld van het besproken gebouw terechtkomt, want vanaf dan geldt §1.2. Aangrenzend gebouw.

§2 Tijdens de onderhandelingen gelden de volgende regels:

- §2.1 Er kunnen geen overeenkomsten gesloten worden zonder rechtstreekse deelname van de beurtspeler.
- §2.2 Alle onderhandelingen, voorstellen, uitlatingen zijn in eerste instantie niet bindend en zijn slechts een soort 'intentieverklaring'.
- §2.3 'Definitief' en dus voor beide partijen bindend, is een overeenkomst enkel wanneer het overeengekomen aanbod door de beurtspeler effectief werd aanvaard.
- §2.4 Een voorstel aan de beurtspeler houdt steeds in dat de medespeler in het gewenste gebouw de overeenkomende actie uitvoert.
- §2.5 Enkel 'harde' valuta, geld en/of alle soorten goederen mogen in een willekeurige hoeveelheid en combinatie worden aangeboden.
Goederen zijn:
- de 4 soorten speelkaarten;
 - de 5 soorten bijzondere kaarten;
 - goederenstenen;
 - eigendomstitels (Indien er met eigendomstitels wordt onderhandeld, legt de betalende speler het overeengekomen aantal eigendomstitels terug in de voorraad op het speelbord en de andere speler neemt hetzelfde aantal in zijn eigen kleur en legt deze bij zijn voorraad).
- §2.6 'Niet-tastbare' goederen mogen niet worden aangeboden (zoals bijvoorbeeld afspraken voor een latere beurt, het afzien van een actie of van bepaalde rechten ... enzovoort).
- §2.7 Het is uitdrukkelijk toegelaten om goederen in zijn bod op te nemen die door de gewenste actie zullen worden verworven.
- §2.8 Een voorstel kan ook inhouden dat de beurtspeler geld en/of goederen aan de bieder geeft. Er mogen echter geen schijnovereenkomsten worden gesloten (bijvoorbeeld om op die manier een derde speler van de actie af te houden).
- §2.9 De beurtspeler is geheel vrij om te kiezen welk voorstel hij aanvaardt (het hoeft dus niet het eerste of het meest waardevolle bod te zijn !).
- §2.10 Men mag de beurtspeler ook voorstellen om de handelaar op een straatveld te plaatsen. Dit is echter nooit verbonden met een actie, maar kan belangrijk zijn met betrekking tot de eigendomstitels (zie verder).

De gebouwen

Het uitvoeren van een actie in een gebouw betekent dat de betreffende speler daar één of twee goederen ontvangt in overeenstemming met de afbeeldingen op het betreffende gebouw.

Opmerking: Wanneer een handelswaar niet meer voorradig is, dan heeft de speler pech en krijgt hij niets.
De actie geldt echter wel als uitgevoerd (zie ook bij 'Kleine opdracht').

Welke goederen een speler in welk gebouw verwerft, wordt hier verklaard.

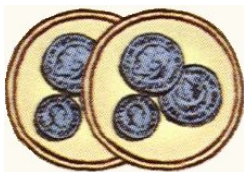
De details over de speelkaarten, bijzondere kaarten en eigendomstitels worden daarna verklaard.

Gildenthal



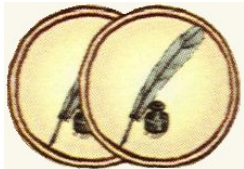
De speler neemt de bovenste kaart van de stapel 'Grote opdracht' in de hand. Op de kaart staat één van de 4 villa's en drie goederen aangegeven die de speler daar moet afgeven.

Stadhuis



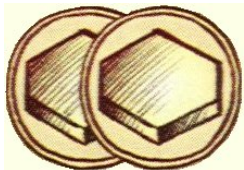
De speler neemt de twee bovenste kaarten van de stapel 'Kleine opdracht' in de hand. Op deze kaart staat een gebouw en een handelswaar aangegeven dat de speler daar moet afgeven.

Postgebouw



De speler neemt de twee bovenste kaarten van de stapel 'Boodschap' in de hand. Op deze kaart staan twee gebouwen aangegeven. De speler moet een boodschap brengen van het ene gebouw naar het andere.

Kathedraal



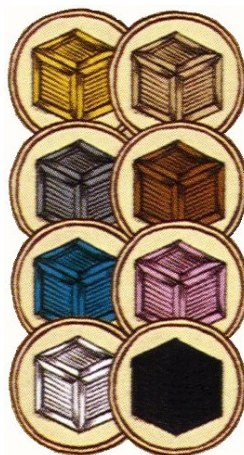
De speler neemt twee eigendomstitels van zijn kleur uit de algemene voorraad (op de rand van het speelbord) en legt deze voor zich neer in zijn eigen voorraad. Hij legt ze nog niet op een gebouw !

Paleis / Park / Koetshuis / Haven / Herberg / Wisselkantoor



De speler neemt de overeenkomstige bijzondere kaart van de stapel naast het gebouw, in het geval van de '1 : 1 ruil' - kaart van het speelbord, en legt deze voor zich neer.

Opslagplaats



In overeenstemming met de opslagplaats neemt de speler de beide goederenstenen uit de voorraad en legt deze, zichtbaar voor iedereen, voor zich neer.

Graan: tarwe (geel) - rijst (beige)

Metaal: zilver (grijs) - koper (bruin)

Doek: zijde (turkoois) - linnen (roze)

Kruiden: zout (wit) - peper (zwart)

Opmerking: het is niet toegestaan om van één handelswaar twee stenen te nemen in plaats van beide soorten één. Ook als een bepaalde soort handelswaar niet meer voorradig is, krijgt de speler slechts één steen van de andere soort.

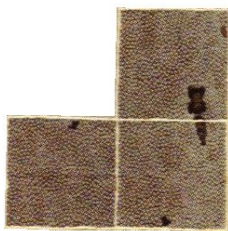
Villa's (Colini, Monetti, Ricci, Zasteri)



In elk van deze 4 villa's kan de speler één van twee mogelijke acties uitvoeren:

- ofwel vervult men een overeenkomstige grote opdracht
- ofwel neemt men de bovenste kaart van de stapel 'Privileges' in de hand.

Straat



Op een straatveld kan geen actie worden uitgevoerd. Komt de handelaar daar terecht, dan gebeurt er verder niets. De bezochte straatvelden hebben op het einde van een speelbeurt echter een zeer belangrijke functie die onder het hoofdstuk 'Eigendomstitels' verder wordt uitgelegd.

De marktplaats



Op de marktplaats kan geen actie worden uitgevoerd. Komt de handelaar daar terecht, dan gebeurt er verder niets. Is de marktplaats echter het startveld van de handelaar (met andere woorden indien deze rechtstreeks werd gedubbeld (met een worp 4/4, 4/5 of 5/5)) dan moet de rondenteller onmiddellijk één veld verder worden geschoven (meer hierover bij 'Bijzondere kaarten', 'Willekeurig startveld' en 'Einde van het spel').

De speelkaarten

De grote opdracht

Wil een speler een grote opdracht vervullen, dan moet hij dit doen in de vorm van zijn actie in de betreffende villa: De speler legt de drie vereiste goederen terug in de voorraad en de opdrachtkaart open onder de stapel. Hij krijgt 100 Dukaten uitbetaald door de bank en een bijzondere kaart naar keuze uit de voorraad.



Opmerking

- Zodra de eerste open grote opdracht als bovenste kaart van de stapel verschijnt, wordt deze opnieuw geschud en als een verdeckte stapel klaargelegd. (Dit geldt eveneens voor de drie andere kaartenstapels.)
- Voor elk van de vier villa's zijn er vier grote opdrachten. Ze zijn zo opgesteld dat uit de aangrenzende opslagplaatsen van een villa geen handelswaar moet worden afgegeven maar uit elk van de drie andere opslagplaatsen wel telkens één handelswaar nodig is.
- Aangezien een speler in een gebouw slechts één actie kan uitvoeren, is het onmogelijk in één speelbeurt meerdere grote opdrachten te vervullen in dezelfde villa.

De kleine opdracht

Enkel de speler die de eigenlijke actie in een gebouw zopas heeft uitgevoerd, kan onmiddellijk daarna één kleine opdracht overeenkomstig dat gebouw vervullen: De speler legt de vereiste goederen terug in de voorraad en de kaart open onder de stapel. Als vergoeding krijgt hij 40 Dukaten uitbetaald door de bank.



Opmerking

- Voor het stadhuis, de vier opslagplaatsen en de vier villa's zijn er geen kleine opdrachten. Voor het wisselkantoor en de herbergen telkens één en voor alle andere gebouwen telkens twee.
- Het vervullen van een kleine opdracht geldt - in tegenstelling tot de grote opdracht - niet als een actie. De enige voorwaarde is dat de speler die een kleine opdracht vervult, eerst de actie in het gebouw heeft uitgevoerd. Een speler mag echter niet de beide kleine opdrachten van een gebouw in één speelbeurt vervullen.
- Alleszins mag de speler zijn actie uitvoeren in een gebouw waarvan de respectievelijke goederen niet meer aanwezig zijn, met als doel nadien de betreffende kleine opdracht te kunnen vervullen.

Boodschappen

Een boodschap is vervuld indien de handelaar in één speelbeurt de beide gebouwen heeft bezocht. Het is niet noodzakelijk dat in deze gebouwen een actie werd uitgevoerd door de spelers. Natuurlijk kunnen er door willekeurige spelers acties worden uitgevoerd. Een speler wiens boodschap werd vervuld, legt deze open onder de stapel.

Als vergoeding krijgt hij 30 Dukaten van de bank.



Opmerking

- De volgorde op de boodschappen is niet verplicht. Zo is de boodschap 'gildenhal - park' ook vervuld wanneer de handelaar tijdens één speelbeurt eerst het park en later de gildenhal heeft bezocht.
- Er is geen boodschap die het postkantoor als doel heeft. De beide gebouwen van een boodschap liggen steeds twee velden uit elkaar.
- Het is een speler steeds toegestaan om tijdens één speelbeurt meerdere boodschappen te vervullen; deze boodschappen kunnen ook meermaals hetzelfde gebouw als doel hebben.

Privileges

In de vier villa's kan men, zoals voordien reeds beschreven, één van twee mogelijke acties uitvoeren :

- 1 grote opdracht vervullen of
- 1 privilegekaart nemen

Kiest een speler voor de tweede actie dan neemt hij de bovenste privilegekaart van de stapel in de hand.

Op iedere privilegekaart staat één van de 14 gebouwen die aan de rand van de stad liggen. Pas op het einde, nadat de laatste speelronde voorbij is, worden de privilegekaarten gewaardeerd.

Hoe meer aangrenzende gebouwen op de privilegekaarten van een speler terug te vinden zijn, hoe meer geld de kaarten opbrengen.

Op de kaarten staat welke waarde de verschillende 'gebouwenkettingen' hebben : een alleenstaand gebouw brengt 10 dukaten op, 2 aangrenzende gebouwen brengen samen 30 op, 3 gebouwen 60 en 4 gebouwen 100 dukaten ; vanaf dan stijgt de waarde met 50 dukaten per bijkomend gebouw.

A brown-bordered card titled 'Privilege'. It features a yellow banner at the top that says 'Villa Colini'. Below the banner is a list of building chains and their corresponding values in Dukaten.

1	→	10 Dukaten
2	→	30 Dukaten
3	→	60 Dukaten
4	→	100 Dukaten
5	→	150 Dukaten
6	→	200 Dukaten
7	→	250 Dukaten
etc.		

Voorbeeld

Anne bezit de volgende 6 privilegekaarten: metaalopslagplaats, park, koetshuis, villa Ricci, haven, villa Zasteri. Hiermee heeft ze privileges voor 3 alleenstaande gebouwen (metaalopslagplaats, haven, villa Zasteri) = 3 x 10 dukaten en een ketting van drie gebouwen (park, koetshuis, villa Ricci) = 1 x 60 dukaten.

De gezamenlijke waarde van haar 6 privileges is dus 90 dukaten.

(Had ze in dit voorbeeld nog de kaart 'villa Colini' gehad, dan zou ze in totaal 170 dukaten verdiend hebben: een ketting van 5 + 2 alleenstaande gebouwen.)

De bijzondere kaarten

Een speler mag een onbeperkt aantal bijzondere kaarten bezitten. Hij kan ze in een willekeurige combinatie en aantal inzetten. De ingezette bijzondere kaarten worden op hun respectievelijke stapel teruggelegd.

Willekeurig startveld

Voert een speler de actie uit in het koetshuis, dan krijgt hij deze bijzondere kaart. Hij kan ze enkel inzetten wanneer hij zelf de beurtspeler is en dit in de plaats van te dobbelen. Vervolgens plaatst hij de handelaar op een willekeurig veld. Is het betreffende veld de marktplaats, dan wordt de rondenteller vervolgens een veld verder gezet.



1 bijkomende actie

Voert een speler een actie uit in het park, dan krijgt hij deze bijzondere kaart. Bovenop de ene actie per speelbeurt, waarop hij recht heeft volgens de basisregels, kan hij nu één bijkomende actie uitvoeren. Zoals reeds vermeld mag een speler ook meerdere van deze kaarten in één speelbeurt inzetten. Hij kan ze op gelijk welk tijdstip inzetten en dus ook onmiddellijk tijdens de speelbeurt waarin hij deze kaart bekwaam.



Opmerking

- Het inzetten van deze bijzondere kaart(en) is natuurlijk extra lonend voor de beurtspeler die de handelaar naar de gebouwen van zijn keuze kan brengen.
- Zelfs indien deze kaart wordt ingezet, is het toch niet toegestaan in één speelbeurt de actie van één en hetzelfde gebouw meermaals uit te voeren.

1 willekeurige handelswaar

Voert een speler een actie uit in de haven, dan krijgt hij deze bijzondere kaart. Wanneer hij deze kaart inzet, dan mag hij één willekeurig handelswaar uit de voorraad op het speelbord nemen en voor zich neerleggen. Hij kan deze bijzondere kaart bij het begin, tijdens of aan het einde van een van zijn acties inzetten, dus ook reeds aan het einde van de actie waarmee hij deze kaart heeft bekomen.



Ter verduidelijking : zodra definitief werd beslist door de beurtspeler dat de speler in kwestie de volgende actie mag uitvoeren, of wanneer hij zelf als beurtspeler de actie uitvoert, dan kan hij deze kaart inzetten, zelfs voordat (!) hij de eigenlijke actie van het gebouw uitvoert. Hij kan ze echter ook tijdens respectievelijk na het uitvoeren van een actie inzetten. Zodra hij heeft aangegeven dat hij zijn actie heeft beëindigd, kan deze speler de kaart niet meer inzetten totdat hij opnieuw een actie uitvoert.

1:1 ruil

Voert een speler een actie uit in de herberg of het wisselkantoor, dan krijgt hij zo'n bijzondere kaart. Wanneer hij deze kaart inzet, dan mag hij een eigen 'goed' met een willekeurig 'goed' uit de voorraad omruilen. Deze bijzondere kaart wordt op dezelfde manier ingezet als de bijzondere kaart '1 willekeurige handelswaar'.



Voorbeelden

De speler geeft een boodschap af (onder de stapel) en neemt de bovenste kleine opdracht. Hij geeft een handelswaar af en neemt zijn eigendomstitel uit de algemene voorraad. Hij geeft een (extra !) kaart '1:1 ruil' af en neemt een handelswaar van zijn keuze. Hij geeft een grote opdracht af en neemt in de plaats daarvan een nieuwe grote opdracht enz ...

1 gebouwenactie

Voert een speler een actie in het paleis uit, dan krijgt hij deze bijzondere kaart. Wanneer hij deze kaart gebruikt, dan mag hij de actie van één gebouw uitvoeren waarop een eigendomstitel in zijn kleur ligt (meer hierover bij : 'Eigendomstitels'). Deze bijzondere kaart wordt op dezelfde manier ingezet als de bijzondere kaart '1 willekeurig handelswaar'



Opmerking

- Het inzetten van deze kaart geldt niet als het uitvoeren van een actie in de strikte zin van het woord, met andere woorden de speler verbruikt in feite een bijzondere kaart maar geen actie.
- Bij het inzetten van deze kaart speelt het geen enkele rol of in deze speelbeurt in het gebouw al een gebouwenactie heeft plaatsgevonden of niet. Het is tevens volstrekt onbelangrijk waar de handelaar zich bevindt.
- Het inzetten van deze kaart laat echter niet toe dat de speler aansluitend een kleine opdracht vervult voor het gebouw dat op deze wijze wordt gebruikt.
- Het is wel toegestaan om in één speelbeurt, door het inzetten van meerdere van deze bijzondere kaarten, meermaals de actie van één en hetzelfde gebouw te benutten.

Voorbeeld van het inzetten van bijzondere kaarten

Anne voert de havenactie uit waardoor ze de bijzondere kaart '1 willekeurig handelswaar' krijgt. Ze zet deze kaart onmiddellijk in en neemt hiervoor een handelswaar koper.

Dan toont ze haar kleine opdracht 'haven - koper', ze legt de kopersteen in de voorraad en de opdrachtkaart onder de stapel. Ze krijgt 40 dukaten van de bank. Nu zet ze nog een '1:1 ruil' - kaart (uit een vroegere speelbeurt) in. Ze geeft een eigendomstitel af (uit haar eigen voorraad) en neemt een nieuwe kleine opdracht 'paleis - peper'. Ze geeft aan dat haar actie beëindigd is.

Omdat ze nog een bijzondere kaart '1 verdere actie' (uit een vroegere speelbeurt) bezit, kan ze de beurtspeler een nieuw voorstel doen. Ze biedt hem 10 dukaten om de handelaar op het paleis te plaatsen. De beurtspeler gaat hierop in, hij neemt de 10 dukaten en verplaatst de handelaar van de haven naar het paleis. Anne geeft de '1 extra actie'-kaart af en neemt als actie in het paleis een bijzondere kaart '1 gebouwenactie'. Aangezien ze een eigendomstitel op de kruidenopslagplaats liggen heeft, speelt ze deze bijzondere kaart dadelijk uit: ze krijgt een zoutsteen en een pepersteen uit de voorraad. Dan legt ze de kleine opdracht open, ze legt de pepersteen terug in de voorraad en de opdrachtkaart onder de stapel. Ze krijgt nogmaals 40 dukaten van de bank. Dan geeft ze aan dat haar actie is beëindigd.

De eigendomstitels

Waarvoor dienen ze ?



Zoals hierboven beschreven zijn gebouwen met eigen eigendomstitels in combinatie met de bijzondere kaart '1 gebouwenactie' een zeer nuttige en veel gebruikte manier om een actie van een gebouw uit te voeren wanneer men dit zelf wil.

Daarenboven brengt het bezit van een gebouw ook nog geld op:

- **tijdens het spel:** telkens wanneer een speler in een gebouw een actie uitvoert waar zich een eigendomstitel van een andere speler bevindt, dan krijgt de bezitter van deze titel 10 dukaten van de bank. Deze 10 dukaten krijgt hij niet wanneer niemand of hijzelf de actie uitvoert.
- **aan het einde van het spel:** nadat het spel gedaan is, krijgt elke speler voor elk gebouw waarop een eigendomstitel van hem ligt 10 dukaten van de bank.

Hoe worden ze geplaatst ?

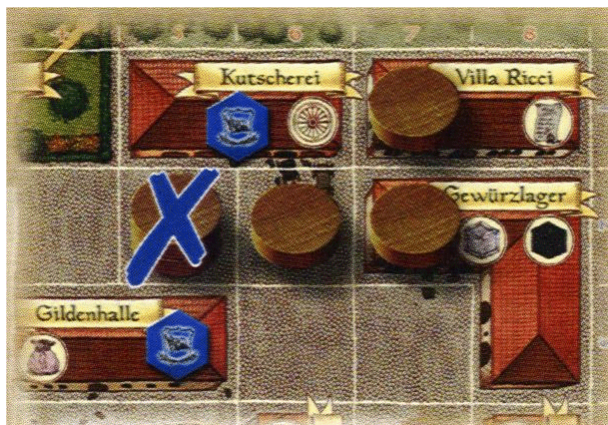
Nadat de beurtspeler aangeeft dat zijn speelbeurt is beëindigd, kunnen eigendomstitels op de gebouwen worden geplaatst die horizontaal of verticaal aan een straatveld grenzen dat de handelaar tijdens deze speelbeurt heeft aangedaan.

De beurtspeler begint, nadien gaat men éénmaal om beurt met de klok mee. Wie aan de beurt is en eigendomstitels in zijn voorraad heeft liggen, kan beslissen geen eigendomstitels te plaatsen of hij kan kiezen voor één van de betreden straatvelden. In het tweede geval kan de speler op de beide aangrenzende gebouwen telkens één van zijn eigendomstitels leggen. (Men hoeft niet op beide gebouwen een eigendomstitel te plaatsen, ook niet wanneer men in zijn voorraad over genoeg eigendomstitels beschikt.)

Aansluitend neemt hij de handelaarsschijf(f)(ven) van het gekozen straatveld weg. Vertrekkend van dit veld kunnen de hierna volgende spelers in deze speelbeurt geen eigendomstitels meer plaatsten.

Indien op een op deze wijze gekozen gebouw reeds een eigendomstitel van een tegenspeler ligt, dan kan men deze wegnemen. Hiervoor moet de speler een eigen titel opofferen. Hij neemt de eigendomstitel van de tegenspeler van het gebouw en legt deze samen met een eigendomstitel uit zijn voorraad terug in de algemene voorraad op het speelbord. Indien de speler nog een andere eigendomstitel voor zich heeft liggen, dan kan hij deze, als hij wilt, op het nu lege gebouw leggen.

Voorbeeld



Marc (blauw) is de beurtspeler.

Na 3 verplaatsingen (die gaan van de villa Ricci over de kruidenopslagplaats verder over twee straatvelden) beëindigt hij zijn speelbeurt.

Als beurtspeler begint hij nu met het plaatsen van de eigendomstitels. Hij kiest voor het laatst betreden straatveld en plaatst telkens een eigendomstitel op de gildenhalle en op het koetshuis waarna hij de beide overblijvende handelsschijven



Carl (geel) is de volgende in de rij die eigendomstitels voor zich liggen heeft. Hij offert er één van op om de titel op het koetshuis weg te kunnen nemen en legt daar dan zelf een titel en nog een andere op de kruidenopslagplaats. Dan neemt hij de handelsschijf weg.

Hoewel hij nog andere eigendomstitels voor zich liggen heeft, kan hij deze in deze speelbeurt niet meer plaatsen omdat er geen straatvelden meer over zijn die door de handelaar zijn aangedaan.

Einde van het spel

Afhankelijk van het aantal deelnemers varieert het aantal speelronden : bij 2 spelers verloopt het spel over hoogstens 12 ronden, bij 3 spelers over 10, bij 4 over 8 en bij 5 over hoogstens 7 ronden. Door de regel met de marktplaats kan dit ook beduidend minder zijn.

Opgepast: De laatste speelronde van een spel wordt steeds tot het einde gespeeld zodat alle spelers evenveel keer beurtspeler zijn geweest !

Dan draait iedere speler zijn privilegekaarten om en neemt de overeenkomstige dukaten van de bank. Daarenboven krijgt iedere speler voor elk gebouw waarop zijn eigendomstitel ligt 10 dukaten van de bank. Alle overige goederen in het bezit van de speler zijn waardeloos. Wie de meeste dukaten bezit is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste goederen bezit.

Voorbeeld

Het gaat om een spel met 4 personen en we zijn aan het einde van de 5de speelronde. Anne is startspeler ; ze is aan beurt en schuift eerst de rondenteller naar veld 6. Daarna dobbelt ze 4/4. Ze plaatst de handelaar op de marktplaats en schuift de rondenteller naar veld 7. Na Anne's speelbeurt is Marc aan beurt. Hij speelt een bijzondere kaart 'willekeurig startveld' uit en plaatst de handelaar opnieuw op de marktplaats. Weer moet de rondenteller een veld opschuiven en komt nu op veld 8 terecht waardoor het spel eindigt. Omdat de lopende ronde nog tot het einde wordt uitgespeeld, zijn na Marc ook nog Carl en Herman telkens éénmaal beurtspeler. Hierbij speelt het overigens geen enkele rol meer dat door het dobbelen of door gebruik te maken van een bijzondere kaart de marktplaats opnieuw wordt bezocht.

Nadat Herman zijn speelbeurt heeft beëindigd en door de spelers eventueel nog eigendomstitels geplaatst werden, worden de privilegekaarten en de eigen gebouwen afgerekend en uiteindelijk de winnaar bepaald.

Bijzondere regels voor 2 spelers

In het spel met 2 gelden alle vorige regels met de volgende uitzonderingen :

- Een aanbod moet minstens een 'handelswaar' bevatten. Het mag niet uitsluitend uit geld bestaan.
- Indien de medespeler de actie die hem toekomt uitvoert, dan mag de beurtspeler daarvoor een tweede actie uitvoeren.

Opgepast: Deze regel en de bijzondere kaart '1 extra actie' hebben geen enkele invloed op elkaar !

Voorbeeld 1

Reeds vanaf het startveld doet de medespeler aan de beurtspeler een voorstel, dat aangenomen wordt, en voert een actie uit. Nadien mag de beurtspeler twee acties uitvoeren.

Voorbeeld 2

De beurtspeler voert een actie uit, en vervolgens voert de medespeler een actie uit. Nu kan de beurtspeler nog een tweede actie uitvoeren.