



Diamonds Club



Voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar

Auteur: Rüdiger Dorn – Illustraties: Franz Vohwinkel – Design: DE Ravensburger – Redactie: Clemens Tuerck
Ravensburger Spiele® Nr. 26 483 4

NL

Engeland aan het eind van de 19^e eeuw:

vanuit Londen heerst het British Empire over een gebied dat een kwart van het vasteland van de aarde omvat. Een rijk waar de zon nooit ondergaat. Op oudejaarsavond 1899 ontmoeten in de Londense Diamonds Club in de buurt van de St. James Street, drie Lords en een Lady die hun vermogen aan de diamanthandel danken, elkaar. In de salon ontbrandt een heftige discussie over de vraag wie van hen het meest succesvol was in de handel in robijnen, smaragden en diamanten en dus het meeste recht heeft om de Diamonds Club voor te zitten. Als om middernacht de klokken van de Big Ben het nieuwe jaar inluiden, sluiten de kempnaren een historische weddenschap, om de nieuwe voorzitter te bepalen: wie in het nieuwe jaar met zijn zaken de meeste winst maakt en daarmee het mooiste park van Engeland laat aanleggen, die zal zich voortaan "Lord (of Lady) of Diamonds" mogen noemen!

Inhoud

4 spelersborden

Op elk bord is het park van de speler te zien en de drie ontwikkelingskolommen (bos, techniek en geld).

1 spelbord (bestaande uit 4 delen)

Op het spelbord zijn aan de bovenkant de prijspanelen voor de landschapsfiches te zien, in het midden is plaats voor de marktstroken en aan de onderkant de ranglijst voor de startspeler.

12 tweezijdig bedrukte marktstroken
(6 donkerbruine en 6 lichtbruine)

2 stroken "gesloten markt"

56 munten

100 edelstenen (20 blauwe, 20 gele, 20 groene, 20 rode en 20 transparante diamanten)

40 speelstenen

(10 rode, 10 witte, 10 bronskleurige en 10 blauwe)

84 landschapsfiches

Met op de voorkant de afbeeldingen van bouwwerken bron, oranjerie, paviljoen, rosarium (elk 21 x) en op de rugzijde de afbeelding bos.

21 dierfiches

vijver, wildpark en volière (elk 7x)

56 ondernemingsfiches 16 mijn,

20 exploratierecht en 20 schip (elk 16 x)

8 bonuskaarten

4 samengevatte spelregels



Ravensburger

Doel van het spel

De spelers kopen op de wereldmarkt edelstenen, exploratierechten en transportmiddelen en investeren in nieuwe technologieën. Met de hiermee gewonnen edelstenen financieren zij de aanleg van een schitterend park.

De speler die aan het eind van het spel het waardevolste park en daardoor ook de meeste winstpunten heeft, is de winnaar.

Vorbereiding

De voorbereidingen voor het spel en het spelmateriaal zijn op het bijgevoegde blad beschreven.

Hierdoor is het mogelijk dat een speler het spel voorbereidt terwijl een andere speler de spelregels leest.

Spelverloop

Om te beginnen wordt een startspeler aangewezen. Deze speler legt een van zijn speelstenen op het eerste veld (0) van de ranglijst voor de startspeler. Om de beurt leggen de spelers, te beginnen met de linker buur van de startspeler, een van hun speelstenen op het volgende vrije veld van de ranglijst, tot alle spelers een steen hebben neergelegd.



Voorbeeld bij vier spelers. Wit is de startspeler, dan volgen met de wijzers van de klok mee brons, blauw en rood.

Het spel verloopt in een aantal ronden en eindigt na de ronde waarin een speler alle 14 lichtgroene velden van zijn park bebouwd heeft.

Een ronde bestaat steeds uit de volgende 5 fasen:

1. marktstrook aanleggen
2. kopen
3. diamanten verdelen
4. edelstenen verwerven
5. bouwen

1^{ste} fase: marktstroken aanleggen

De marktstroken worden naar de kleur van de rand (donkerbruin / lichtbruin) gesorteerd en dan afzonderlijk geschud. Van beide kleuren worden evenveel stroken genomen als er spelers deelnemen. De stroken worden naast elkaar in het spelbord gelegd (eerst de donkerbruine en daarna de lichtbruine). Bij twee of drie spelers wordt de ontstane ruimte rechts met de stroken "gesloten markt" opgevuld.



Voorbeeld bij 3 spelers

2^{de} fase: kopen

Beginnend met de startspeler leggen de spelers om de beurt (met de richting van de wijzers van de klok) hun munten op de **onbezette** velden van de markt.

De speler die aan de beurt is, legt een munt op een veld naar keuze. Wanneer zich op de vier horizontale en verticale aangrenzende velden reeds munten bevinden, moet de speler voor elke munt op de aangrenzende velden een extra munt inzetten.



Voorbeeld: als de speler veld A wil bezetten, volstaat 1 munt. Voor veld B heeft hij 2 extra (in totaal dus 3) munten nodig en voor veld C heeft hij 4 extra (dus in totaal 5) munten nodig.

Van ieder veld dat een speler bezet, ontvangt hij direct de afgebeelde zaken of diensten.

Als een speler geen munten meer kan of wil inzetten, moet hij passen. Wie past, mag in deze ronde geen munten meer inzetten. De fase "kopen" eindigt als alle spelers gepast hebben.

Let op:

munten, edelstenen en alle fiches die een speler in de loop van het spel ontvangt, moeten steeds open en voor alle spelers inzichtelijk worden afgelegd.

De betekenis van de symbolen op de marktstroken:



Ondernemingsfiches:

de speler neemt het afgebeelde ondernemingsfiche (mijn, exploratierecht of schip met de bijbehorende waarde) en legt het voor zich neer.

Aanwijzing: een combinatie van mijn, exploratierecht en schip kan in de 4de fase edelstenen opleveren.



Startspeler:

de speler verplaatst zijn steen op de ranglijst voor de startspeler evenveel plaatsen als het aantal afgebeelde hoge hoeden (dus 1 – 3 velden). Als op het bereikte veld al een of meer stenen liggen, wordt de nieuw aangekomen steen er bovenop gelegd.

Wanneer een speler zijn steen voorbij veld 9 verplaatst, is hij in de 3de fase automatisch de startspeler.



Dierfiche:

de speler neemt een fiche "vijver", "wildpark" of "volière" en legt het op een onbezet lichtgroen veld van zijn park.

Als daarmee het laatste lichtgroene veld van het park bezet is, wordt de lopende ronde uitgespeeld (dus tot het eind van de 5de fase "bouwen"). Daarna eindigt het spel. Als de speler met een volledig bezet park meer dierfiches krijgt, legt hij die op de donkergroene velden.

Aanwijzing: de combinatie van de drie dierfiches "vijver", "wildpark" en "volière" levert bijzonder veel punten op. Het is daarom aan te bevelen om de drie dierfiches in gelijke mate te verzamelen.



Ontwikkelingskolommen:

de speler verplaatst zijn steen op de betreffende ontwikkelingskolom op zijn spelersbord, een veld naar beneden. Bij ? kiest de speler een kolom. In de ontwikkelingskolom "geld" ontvangt de speler **direct** een munt uit de algemene voorraad.

Hij kan de munt dus in de lopende ronde alweer inzetten.



De betekenis van de ontwikkelingskolommen:



Bos: de speler investeert in bebossing en onderhoud van zijn bossen.

Deze kolom geeft aan hoeveel winstpunten de speler aan het eind van het spel voor elk bos op zijn spelersbord ontvangt. In het begin is elk bos 2 punten waard maar dat kan oplopen tot 6.



Techniek: de speler investeert in moderne ontginnings- en transportmiddelen.

Als de speler zijn speelsteen in deze kolom naar beneden verplaatst, ontvangt hij bij iedere uitkering van edelstenen in fase 4 extra edelstenen in dezelfde kleur of zelfs diamanten (= joker-edelstenen). Dit wordt in fase 4 nauwkeurig omschreven.



Geld: de speler zet zijn geld op de bank en ontvangt rente.

Als de speler zijn speelsteen in deze kolom een veld naar beneden verplaatst, ontvangt hij direct een extra munt uit de algemene voorraad. De waarde rechts geeft aan hoeveel munten de speler in fase 2 (kopen) tot zijn beschikking heeft. In het begin van het spel hebben alle spelers 10 munten. Dit kan tot maximaal 14 verhoogd worden.

3^{de} fase: diamanten verdelen

Nadat alle spelers in fase 2 gepast hebben, worden **diamanten** (=joker-edelstenen, transparant) verdeeld en wel

1. voor de meeste ongebruikte munten:

De speler die de meeste munten voor zich heeft liggen, ontvangt een diamant. Bij een gelijke stand krijgen alle spelers die de meeste munten hebben elk een diamant.

2. voor de speler die de ranglijst voor de startspeler aanvoert:

De speler die op de ranglijst voor de startspeler het meest rechts (het hoogste getal) staat, ontvangt een diamant en wordt direct de nieuwe startspeler.

Als er meer dan een speler op het hoogste veld staan, ontvangen zij elk een diamant. De speler wiens speelsteen bovenop staat, is de nieuwe startspeler.

Belangrijk: de beurtvolgorde van de spelers in de volgende fasen "4. edelstenen verwerven" en "5. bouwen" wordt door de actuele volgorde op de ranglijst voor de startspeler bepaald.

Startspeler is de speler die op de ranglijst het **meest rechts** staat, daarna volgen de andere spelers in de volgorde van hoog naar laag, resp. de bovenste steen voor de daar onderliggende steen.



Voorbeeld: in dit geval is de volgorde: blauw, rood, wit, brons.

4^{de} fase: edelstenen verwerven

Beginnend met de startspeler verwerven de spelers edelstenen. Om edelstenen te verwerven, heeft de speler een set fiches nodig bestaande uit: mijn, exploratierecht en schip.

Mijn: geeft aan welke soort edelstenen de speler winnen mag.

Exploratierecht: geeft aan hoeveel edelstenen maximaal gewonnen mogen worden.

Schip: geeft aan hoeveel edelstenen de speler maximaal vervoeren kan.

De speler ontvangt het evenveel edelstenen als de **laagste waarde** van het exploratierecht of schip in de kleur van de betreffende mijn. Daarna worden de gebruikte ondernemingsfiches teruggelegd op hun stapels.

Afhankelijk van het bereikte veld op de ontwikkelingskolom "techniek", ontvangt de speler bij elke ingeleverde set fiches extra edelstenen:



Voor elk symbool ontvangt hij een extra edelsteen in de kleur van de betreffende mijn.



Voor elk symbool ontvangt hij een diamant.



Voorbeeld: voor de afgebeelde fiches krijgt de speler 4 groene edelstenen. Als zijn speelsteen in de kolom "techniek" op dit veld staat, ontvangt hij 5 groene edelstenen en een diamant.



Van de niet ingeleverde ondernemingsfiches mag de speler **niet meer dan één incomplete set** naar de volgende ronde meenemen. Dat kunnen dus

- een mijn en een exploratierecht
- een mijn en een schip
- een exploratierecht en een schip

of een willekeurig enkel fiche zijn.

De overige ondernemingsfiches worden terug bij de voorraad gelegd. **Complete sets moeten altijd in de 4de fase ingeruild worden.**



Voorbeeld: de speler heeft de afgebeelde ondernemingsfiches. Hij zou 5 gele en 3 rode of 5 rode en 3 gele edelstenen kunnen winnen. Het exploratierecht met de waarde 2 kan hij meenemen naar de volgende ronde.

Algemene opmerking: in het uitzonderlijke geval dat edelstenen of ondernemingsfiches niet voldoende voorhanden zijn, moet tijdelijk een passend alternatief gebruikt worden.

5^{de} fase: bouwen

In de bouwfase verfraaien de spelers hun park. Dit levert aan het eind van het spel punten op. Beginnend met de startspeler kunnen de spelers (in de volgorde van de ranglijst voor de startspeler!) telkens **één landschapsfiche bouwen of passen**. Als een speler past, eindigt zijn bouwfase.

De landschapsfiches zijn verdeeld in de vier bouwwerken bron, oranjerie, paviljoen, rosarium en bos (op de rugzijde van de bouwwerken). De spelers betalen deze landschapsfiches met edelstenen.



De kosten van deze bouwwerken zijn te vinden op de prijspanelen op het bovenste deel van het spelbord. De speler legt de afgebeelde edelstenen terug in de algemene voorraad, neemt de betreffende fiches en legt ze op de lichtgroene velden van zijn spelersbord. Als de speler een bos aanlegt, neemt hij een bouwwerk (bron, oranjerie, paviljoen, rosarium) waarvan de meeste fiches voorhanden zijn en draait het fiche met de rugzijde naar boven (bos).

Na het bouwen legt de speler een van zijn stenen op het veld met dezelfde kleur op het prijspaneel. De steen heeft de volgende betekenis:

- de speler mag dit prijspaneel in deze ronde niet meer gebruiken.
- Elke steen op een prijspaneel verhoogt de prijs op dit paneel voor de volgende speler met een willekeurige edelsteen.



Op prijspanelen met deze symbolen kan met willekeurige (ook verschillende!) edelstenen worden betaald.



Diamanten zijn jokers en kunnen voor elke willekeurige edelsteen ingezet worden.



Dit veld staat voor een landschapsfiche naar keuze.

Voorbeeld: Speler "wit" is aan de beurt:



① De bron mag hij niet meer bouwen omdat hij die in deze ronde al gebouwd heeft. (Hij mag echter nog een bron bouwen met behulp van het "landschapsfiche naar keuze".)

② De oranjerie en het paviljoen kosten het aantal edelstenen dat op het prijspaneel is afgebeeld.

③ Het rosarium kost speler "wit" de afgebeelde prijs plus 2 extra edelstenen omdat er al twee stenen van medespelers op het prijspaneel liggen.

④ Het landschapsfiche naar keuze en de beide bosfiches kosten het aangegeven aantal willekeurige edelstenen plus 1 willekeurige edelsteen omdat op deze prijspanelen reeds een steen van een medespeler ligt.

Telkens wanneer een speler door de bouw van een **bouwwerk** een bonuskaart behaalt (zie blz. 8), ontvangt hij die onmiddellijk. Zodra een speler in de bouwfase het 14de lichtgroene veld van zijn park bezet, wordt deze bouwfase toch helemaal tot het einde uitgespeeld; daarna is het spel ten einde. Als een speler, wiens park geheel bebouwd is, meer landschapsfiches verwerft, dan legt hij die op de donkergroene velden. Als een speler ook alle donkergroene velden bebouwd heeft, dan kan hij geen fiches meer verwerven.

De bouwfase eindigt, wanneer alle spelers gepast hebben.

Belangrijk: Op de spelersborden zijn drie "verplichten velden" afgebeeld. Deze velden moeten in de loop van het spel in ieder geval met de afgebeelde bouwwerken bebouwd worden. Zolang een speler dat nog niet gedaan heeft, kan hij het spel niet beëindigen en mag hij ook de donkergroene velden niet bebouwen.

Eind van een ronde:

Alle spelers nemen de afgelegde munten weer terug. Ieder neemt zo veel dat hij uiteindelijk het in zijn ontwikkelingskolom "geld" aangegeven aantal munten voor zich heeft liggen.

(Het speelt geen rol of de speler nog munten voor zich heeft liggen uit fase 2! Iedere speler cult steeds zijn voorraad munten weer aan tot het aantal dat in zijn ontwikkelingskolom "geld" is aangegeven. Niet ingezette munten verhogen dus nooit de eigen voorraad munten voor de volgende ronde.)

Bovendien nemen de spelers weer al hun speelstenen van de prijskolom terug.

De nieuwe **startspeler** legt zijn speelsteen op het **eerste veld (0)** van de ranglijst voor de startspeler. De andere spelers leggen hun steen in **de volgorde waarin zij zitten** op de volgende velden (zoals in het begin van het spel beschreven is). De volgorde van de speelbeurten is nu weer linksom.

Hierna begint een nieuwe ronde met de 1^{ste} fase "Marktstroken afleggen". Hiertoe worden alle marktstroken opnieuw geschud. Om de stroken goed te schudden, moeten sommige op de rugzijde worden gedraaid.



Eind van het spel en puntentelling

Het spel eindigt na de ronde waarin tenminste 1 speler alle 14 lichtgroene velden van zijn park bebouwd heeft.

Spelers die hun drie "verplichte velden" niet volledig bebouwd hebben, komen niet in aanmerking voor de puntentelling.

Van alle andere spelers worden zijn punten bij elkaar geteld:

- de bouwwerken (bron, orangerie, paviljoen, rosarium) tellen elk voor 4 punten.
- Elk bos telt voor het aantal punten dat in de ontwikkelingskolom "bos" bereikt is 2 t/m 6 punten).
- Elke combinatie "vijver, wildpark, voliëre", telt voor 10 punten.
- Enkele dierfiches die geen combinatie vormen, tellen voor 1 punt.
- Bonuskaarten tellen naar hun waarde (overzicht op de volgende bladzijde).
- In het geval dat het onderste veld in de ontwikkelingkolom "techniek" resp. een van de drie onderste velden van de kolom "geld" bereikt wordt, krijgt de speler 1, 2 of 3 punten.

*(Voor de berekening van de punten speelt **waar** de landschaps- of dierfiches op het spelersbord liggen, in principe geen rol.)*

De speler met de meeste punten wint. Bij gelijke stand wint de speler van hen die de meeste edelstenen bezit. Als dan nog een gelijke stand bestaat, zijn er meer winnaars.

Tip: een tabel als in het volgende voorbeeld helpt bij de puntentelling:

Speler	Frans	Ruud	Sandra	Francine
Bouwwerken	44	16	28	12
Bossen	-	36	2	36
Dierfiches	-	10	20	10
Bonuskaarten	12	-	8	-
Extra punten Ontwikkelingskolommen	1	-	-	1
Totaal	57	62	58	59

Overzicht van de bonuskaarten



De speler die als eerste drie bronnen, drie oranjerieën, drie paviljoens of drie rosaria gebouwd heeft, neemt de bijbehorende bonuskaart. Deze kaart levert bij de puntentelling 3 punten op.



De speler, die als eerste alle 4 de bouwwerken gebouwd heeft, neemt de bonuskaart die 5 punten waard is. De speler die dit als tweede lukt, neemt de kaart die 3 punten waard is.

De speler die als eerste 5 dezelfde bouwwerken (bv. 5 paviljoens) gebouwd heeft, krijgt de bonuskaart die 5 punten waard is. De speler die dit als tweede lukt, neemt de kaart die 3 punten waard is. Deze bonuskaarten gelden niet voor bossen!



© 2008 Ravensburger Spieleverlag
 Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
 Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
 www.ravensburger.com

Ravensburger

Spelvoorbereiding en overzicht van het spelmateriaal

Elke speler krijgt:

- 1 spelersbord,
- samengevatte spelregels,
- 10 speelstenen in één kleur,
- 10 munten
- een blauwe, gele, rode en een groene edelsteen.

Op de drie bovenste velden van hun ontwikkelingskolom (de velden (2) (-) en (10)) leggen de spelers een speelsteen. De resterende 7 speelstenen, de 10 munten en de 4 edelstenen leggen de spelers voor de anderen zichtbaar naast hun spelersbord. Het spelbord wordt samengesteld en in het midden van de tafel gelegd. De marktstroken worden naar kleur van de rand (licht- en donkerblauw) gesorteerd.

De resterende munten en de edelstenen worden naast het spelbord gelegd als algemene voorraad. De landschap-, dier- en ondernemingsfiches worden gesorteerd en samen met de bonuskaarten eveneens naast het spelbord gelegd. *Bij minder dan 4 spelers worden de resterende spelborden en speelstenen terug in de doos gelegd.*

De ondernemingsfiches worden gesorteerd en in 12 stapels (van 4 resp. 5 gelijke fiches) neergelegd.



De dierfiches worden gesorteerd als stapel vijver, wildpark en volière.



De resterende munten en edelstenen vormen de algemene voorraad.



De 4 bouwwerken bron, oranjerie, paviljoen en rosarium worden gesorteerd en boven de bijbehorende prijsbordjes gelegd. Op de rugzijde is steeds een bos afgebeeld.



Op de prijsbordjes op het spelbord wordt de prijs van de landschapsfiches bron, oranjerie, paviljoen, rosarium en bos weergegeven.

Plaats voor de markt:
Hier worden voor aanvang van iedere ronde de marktstroken opnieuw gelegd (zie spelverloop - fase 1).

De ranglijst voor de startspeler: De speler wiens speelsteen na de 2^{de} fase (kopen) het hoogst staat, is de volgende startspeler en ontvangt bovendien een diamant.



De speler die na de 2^{de} fase (kopen) nog de meeste munten bezit, ontvangt een diamant.

Het spelersbord:

Het stelt het park van de speler voor dat bebouwd moet worden. Als tenminste één speler alle 14 lichtgroene velden (aan de linker oever van de rivier) van zijn park bebouwd, eindigt het spel aan het eind van de lopende ronde. 3 van de 14 lichtgroene velden zijn **verplichte velden** die de speler met het afgebeelde fiche bebouwen moet.

Op de rechter oever van de rivier bevinden zich de ontwikkelingskolommen (bos, techniek en geld) en nog 5 donkergroene velden, die tegen het eind van het spel bebouwd kunnen worden.



De bonuskaarten worden open klaargelegd.

OVERZICHT

Iedere ronde bestaat uit 5 fasen:

- 1. Marktstroken uitleggen:** Marktstroken van elkaar gescheiden (donkerbruin en lichtbruin) schudden en van beide kleuren net zo veel uitleggen als er spelers deelnemen.
- 2. Kopen:** Munten op de marktstroken inzetten.
Munten op aangrenzende velden verhogen de waarde van een veld.
- 3. Diamanten verdelen:** Telkens 1 diamant voor de speler met de meeste munten en voor de speler die de ranglijst voor de startspeler aanvoert.
- 4. Edelstenen aankopen:** combinatie uit mijnen, exploratierecht en schip vormen . De laagste waarde bepaalt het aantal. Let op de bonusstenen uit de ontwikkelingskolom „techniek“.
- 5. Bouwen:** bronnen, oranjerieën, paviljoens, rosaria en bossen kopen. Iedere steen van een andere speler op het prijspaneel verhoogt de prijs.

OVERZICHT

Iedere ronde bestaat uit 5 fasen:

- 1. Marktstroken uitleggen:** Marktstroken van elkaar gescheiden (donkerbruin en lichtbruin) schudden en van beide kleuren net zo veel uitleggen als er spelers deelnemen.
- 2. Kopen:** Munten op de marktstroken inzetten.
Munten op aangrenzende velden verhogen de waarde van een veld.
- 3. Diamanten verdelen:** Telkens 1 diamant voor de speler met de meeste munten en voor de speler die de ranglijst voor de startspeler aanvoert.
- 4. Edelstenen aankopen:** combinatie uit mijnen, exploratierecht en schip vormen . De laagste waarde bepaalt het aantal. Let op de bonusstenen uit de ontwikkelingskolom „techniek“.
- 5. Bouwen:** bronnen, oranjerieën, paviljoens, rosaria en bossen kopen. Iedere steen van een andere speler op het prijspaneel verhoogt de prijs.

OVERZICHT

Iedere ronde bestaat uit 5 fasen:

- 1. Marktstroken uitleggen:** Marktstroken van elkaar gescheiden (donkerbruin en lichtbruin) schudden en van beide kleuren net zo veel uitleggen als er spelers deelnemen.
- 2. Kopen:** Munten op de marktstroken inzetten.
Munten op aangrenzende velden verhogen de waarde van een veld.
- 3. Diamanten verdelen:** Telkens 1 diamant voor de speler met de meeste munten en voor de speler die de ranglijst voor de startspeler aanvoert.
- 4. Edelstenen aankopen:** combinatie uit mijnen, exploratierecht en schip vormen . De laagste waarde bepaalt het aantal. Let op de bonusstenen uit de ontwikkelingskolom „techniek“.
- 5. Bouwen:** bronnen, oranjerieën, paviljoens, rosaria en bossen kopen. Iedere steen van een andere speler op het prijspaneel verhoogt de prijs.




OVERZICHT

Iedere ronde bestaat uit 5 fasen:

- 1. Marktstroken uitleggen:** Marktstroken van elkaar gescheiden (donkerbruin en lichtbruin) schudden en van beide kleuren net zo veel uitleggen als er spelers deelnemen.
- 2. Kopen:** Munten op de marktstroken inzetten.
Munten op aangrenzende velden verhogen de waarde van een veld.
- 3. Diamanten verdelen:** Telkens 1 diamant voor de speler met de meeste munten en voor de speler die de ranglijst voor de startspeler aanvoert.
- 4. Edelstenen aankopen:** combinatie uit mijnen, exploratierecht en schip vormen . De laagste waarde bepaalt het aantal. Let op de bonusstenen uit de ontwikkelingskolom „techniek“.
- 5. Bouwen:** bronnen, oranjerieën, paviljoens, rosaria en bossen kopen. Iedere steen van een andere speler op het prijspaneel verhoogt de prijs.




PUNTE TELLING

Aan het eind van het spel telt iedere speler zijn winstpunten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint. Wanneer spelers evenveel punten hebben, wint die speler van hen die de meeste edelstenen bezit.

„bron“, „oranjerie“, „paviljoen“, „rosarium“.	Elk 4 punten
Bos (afhankelijk van de ontwikkelingstabel „Bos“.) 	Elk 2-6 punten
Elke combinatie „vijver, wildpark, volière“	10 punten
Losse dierfiches	Elk 1 punt
Bonuskaart: de aangegeven waarde	3 – 5 punten
Punten in de ontwikkelingkolommen „techniek“ en „geld“  	1 – 3 punten




PUNTE TELLING

Aan het eind van het spel telt iedere speler zijn winstpunten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint. Wanneer spelers evenveel punten hebben, wint die speler van hen die de meeste edelstenen bezit.

„bron“, „oranjerie“, „paviljoen“, „rosarium“.	Elk 4 punten
Bos (afhankelijk van de ontwikkelingstabel „Bos“.) 	Elk 2-6 punten
Elke combinatie „vijver, wildpark, volière“	10 punten
Losse dierfiches	Elk 1 punt
Bonuskaart: de aangegeven waarde	3 – 5 punten
Punten in de ontwikkelingkolommen „techniek“ en „geld“  	1 – 3 punten




PUNTE TELLING

Aan het eind van het spel telt iedere speler zijn winstpunten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint. Wanneer spelers evenveel punten hebben, wint die speler van hen die de meeste edelstenen bezit.

„bron“, „oranjerie“, „paviljoen“, „rosarium“.	Elk 4 punten
Bos (afhankelijk van de ontwikkelingstabel „Bos“.) 	Elk 2-6 punten
Elke combinatie „vijver, wildpark, volière“	10 punten
Losse dierfiches	Elk 1 punt
Bonuskaart: de aangegeven waarde	3 – 5 punten
Punten in de ontwikkelingkolommen „techniek“ en „geld“  	1 – 3 punten

PUNTE TELLING

Aan het eind van het spel telt iedere speler zijn winstpunten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint. Wanneer spelers evenveel punten hebben, wint die speler van hen die de meeste edelstenen bezit.

„bron“, „oranjerie“, „paviljoen“, „rosarium“.	Elk 4 punten
Bos (afhankelijk van de ontwikkelingstabel „Bos“.) 	Elk 2-6 punten
Elke combinatie „vijver, wildpark, volière“	10 punten
Losse dierfiches	Elk 1 punt
Bonuskaart: de aangegeven waarde	3 – 5 punten
Punten in de ontwikkelingkolommen „techniek“ en „geld“  	1 – 3 punten