

## SAN JUAN (Alea)

### Speldoel

Het meeste zegepunten behalen op het einde van het spel

### Spelvoorbereiding

1. Startspeler kiezen
2. De 5 rollenkaarten worden in het midden van de tafel gelegd.
3. Elke speler krijgt 1 indigoplantage die hij open voor zich neerlegt en 4 handkaarten die getrokken worden van de goed gemengde trekstapel.
4. De resterende kaarten worden als trekstapel naast de rollenkaarten uitgelegd.
5. De handelshuiskaarten worden gemengd en gedekt naast de rollenkaarten gelegd.
6. De notablok en de pen worden pas aan het einde van het spel gebruikt om de zegepunten te noteren.

### Spelverloop

De spelkaarten hebben meerdere functies. Ze leveren zegepunten op op het einde van het spel en de getallen links en rechts bovenaan in de hoek geven de waarde aan waarmee ze kunnen worden gebruikt om andere gebouwen te bouwen. Gedekt op een productiegebouw gelegd zijn het waren.

De gouverneur begint. Hij kiest een rol uit en elke speler, beginnend met de kiezer van de rol, in de eerste ronde dus de gouverneur, voert de bijbehorende actie uit. Afhankelijk van de rol kan de kiezer van de rol een extra actie uitvoeren. Nadat iedere speler een actie heeft uitgevoerd is de volgende speler aan de beurt (in uurwijzerzin). Als iedere speler een rol heeft gekozen worden alle rollenkaarten terug in het midden gelegd en begint de volgende ronde. De gouverneurkaart wordt doorgegeven naar de volgende speler.

Een speler moet een rol kiezen. Hij mag echter wel beslissen de eraan verbonden actie(s) niet uit te voeren.

#### ***De bouwmeester (baumeister)***

Iedereen mag een gebouw bouwen. De bouwmeester betaalt én kaart minder.

**ELK PRODUKTIEGEBOUW MAG MEERDERE MALEN DOOR DEZELFDE SPELER GEBOUWD WORDEN. VAN EEN VIOLET GEBOUW MAG ER MAAR 1 PER SOORT DOOR EENZELFDE SPELER WORDEN GEBOUWD.**

Deze actie kan worden beïnvloed door de smidse, het armenhuis, de zwarte markt, de schrijnwerkerij, de steengroeve en de bibliotheek (zie later).

De kaarten die gebruikt worden om te bouwen worden op de aflegstapel naast de rollenkaarten gelegd.

#### ***De opzichter (aufseher)***

Iedereen mag in zijn productiegebouwen waren produceren. De opzichter mag twee kaarten van de trekstapel nemen en ze elk op een vrij productiegebouw leggen. ER MAG MAAR 1

WAAR OP EEN PRODUKTIEGEBOUW LIGGEN. De andere spelers nemen slechts 1 kaart van de trekstapel.

Deze actie kan worden beïnvloed door de bronnen, het aquaduct en de bibliotheek (zie later).

***De handelaar (händler)***

De handelaar legt de bovenste handelshuiskaart open op tafel.

Iedereen mag nu waren uit zijn productiegebouw verkopen. De handelaar zelf mag tot twee waren verkopen. De warenkaarten worden dicht op de aflegstapel gelegd en de speler ontvangt het aantal kaarten van de trekstapel zoals aangegeven op de handelshuiskaarten.

Het handelshuiskaartje wordt nadat iedere speler heeft gehandeld gedekt onder de handelshuisstapel gelegd. De volgorde van de handelshuiskaarten blijft dus tijdens het spel ongewijzigd.

Deze actie kan worden beïnvloed door de marktstand, het handelsstation, de markthal en de bibliotheek (zie later).

***De raadsheer (ratsherr)***

De raadsheer zelf neemt 5 kaarten van de trekstapel (2 kaarten als actie en 3 als privilège) en mag er één van kiezen. De overige 4 kaarten komen op de aflegstapel. De andere spelers nemen er 2 en kiezen er daaruit 1.

Deze actie kan worden beïnvloed door het archief, de prefectuur en de bibliotheek (zie later).

***De goudzoeker (goldsucher)***

De speler die deze rol kiest mag 1 kaart van de trekstapel nemen.

Deze actie kan worden beïnvloed door de goudmijn en de bibliotheek (zie later).

**DE VOLGENDE RONDE**

1. De gouverneurkaart wordt doorgegeven aan de linkerspeler
2. De nieuwe gouverneur herinnert de spelers eraan dat de bezitter van de kapel 1 kaart gedekt onder de kapel kan leggen (elke kaart onder de kapel levert op het einde van het spel 1 zegepunt op).
3. De nieuwe gouverneur gaat na of elke speler maximum 7 kaarten op de hand heeft. Wie er meer op hand heeft moet het overtal op de aflegstapel leggen. **UITZONDERING:** de bezitter van de toren mag 12 kaarten op hand houden. Tijdens een ronde mogen de spelers meer dan 7 kaarten op hand houden. Enkel bij het starten van een nieuwe ronde wordt het aantal kaarten op hand geëvalueerd.

**EINDE VAN HET SPEL**

Het spel eindigt onmiddellijk na de bouwmeesterfase, wanneer een speler zijn 12<sup>de</sup> gebouw neerlegt. De ronde wordt niet meer afgewerkt!

De zegepunten worden genoteerd en afgewerkt in deze volgorde:

1. Het aantal zegepunten vermeld op de openliggende gebouwen.
2. Het aantal zegepunten (kaarten) onder de kapel.
3. De zegepunten van triomfbogen, zunfthalle (opslagplaats?) en raadhuis.
4. De zegepunten van het paleis (helemaal op het einde).

De speler met de meeste zegepunten wint. Bij gelijkstand wint de speler met de meeste handen en warenkaarten.

### De gebouwen

#### **Productiegebouwen (indigo, suiker, tabak, koffie en zilver)**

Mogen meermaals door dezelfde speler worden gebouwd.

Leveren zegepunten op aan het einde van het spel.

#### **De violette gebouwen**

Elk soort gebouw mag per speler maar één maal gebouwd worden.

Leveren zegepunten op aan het einde van het spel.

De eigenschap treedt in werking na het bouwen ervan (na de bouwfase).

De eigenschap mag door de eigenaar genegeerd worden.

1. **Schmiede** (Smidse): 1 kaart minder betalen VOOR PRODUCTIEGEBOUWEN tijdens de bouwfase
2. **Goldgrube** (Goudmijn): tijdens de goudzoekersfase dekt de eigenaar 4 kaarten van de trekstapel en legt deze open. Hebben ze alle vier een verschillende bouwkost mag hij er één van nemen en de andere drie op de aflegstapel leggen. Indien er minstens twee kaarten met dezelfde bouwkost worden opgedraaid gaan ze alle vier op de aflegstapel.
3. **Archiv** (Archief): de eigenaar mag de kaarten die hij ontvangt in de raadsherenfase op handen nemen en vanuit de hand kaarten afwerpen (meer mogelijkheden).
4. **Armenhaus** (Armenhuis): als de eigenaar na de bouwfase geen of maar 1 kaart op hand heeft mag hij een kaart bijtrekken van de trekstapel. Bezit hij de “schreine” ((schrijnwerkerij) wordt eerst deze kaart afgewerkt en dan pas de eigenschap van het “armenhaus”(armenhuis). Als de speler niets bouwt, krijgt hij ook geen kaart van de trekstapel!
5. **Schwarzmarkt** (zwarte markt): in de bouwfase kan de eigenaar tot 2 waren gebruiken als bouwkost. Elk waar telt voor één handkaart.
6. **Handelsstation** (Handelsstation): de eigenaar mag tijdens de handelaarfase 1 waar meer verkopen.
7. **Brunnen** (Bronnen): als de eigenaar in de opzichterfase minstens 2 waren verkoopt mag hij 1 kaart nemen van de trekstapel.
8. **Marktstand** (Marktstand): als de eigenaar in de handelaarsfase minstens 2 waren verkoopt mag hij een kaart nemen van de trekstapel.
9. **Kran** (Kraan): de eigenaar mag een eigen gebouw overbouwen en moet slechts het verschil tussen de twee gebouwen in bouwkosten betalen. Het overbouwde gebouw verliest zijn functie. Wordt een productiegebouw met waren overbouwd zijn de waren verloren en worden op de aflegstapel gelegd. Wordt de kapel overbouwd blijven de kaarten die eronder liggen als zegepunten behouden. Een gebouw mag niet met hetzelfde gebouw worden overbouwd. De kraan zelf kan niet worden overbouwd. Als het nieuwe gebouw minder waard is dan het overbouwde moet de speler uiteraard niets betalen maar hij krijgt het verschil ook niet in kaarten uitbetaald!
10. **Kapelle** (Kapel): de eigenaar mag aan het begin van elke nieuwe ronde 1 handkaart gedekt onder de kapel leggen als zegepunt. Deze kaarten moeten niet zichtbaar gescheiden voor de andere spelers worden gelegd.
11. **Turm** (Toren): bij het wisselen van de gouverneur (nieuwe ronde) wordt de handkaartenlimiet van de eigenaar van de toren verhoogd tot 12.
12. **Aquädukt** (Aquaduct): in de productiefase mag de eigenaar 1 waar extra produceren.

13. **Schreinerei** (Schrijnwerkerij): bouwt de eigenaar tijdens de bouwfase een violet gebouw neemt hij, NA HET BETALEN VAN DE VOLLEDIGE BOUWKOSTEN, 1 kaart van de trekstapel. Dit is niet mogelijk bij het bouwen van een productiegebouw.
14. **Präfectuur** (Prefectuur): de eigenaar krijgt in de raadsherenfase 2 ipv 1 kaart (cumuleerbaar met bibliotheek)
15. **Markthalle** (Markthal): verkoopt de eigenaar in de handelaarfase minstens 1 waar krijgt hij 1 kaart meer dan op de omgedraaide handelshuiskaart staat aangegeven.
16. **Steinbruch** (Steengroeve): als de eigenaar een violet gebouw bouwt betaalt hij 1 kaart minder dan aangegeven. Deze eigenschap kan niet gebruikt worden voor het bouwen van productiegebouwen.
17. **Bibliothek** (Bibliotheek): benut de bezitter het privé-leger van zijn geselecteerde rol, mag hij die eigenschap DUBBEL gebruiken bv. raadsheer mag kiezen uit 8 kaarten, bouwmeester moet twee kaarten minder betalen om te bouwen, de opzichter produceert tot 3 waren, de goudzoeker krijgt 2 kaarten van de trekstapel.
18. **Denkmäler** (gedenkmonumenten): enkel 1 van elke soort mogen worden gebouwd. Hebben geen bijzondere eigenschap, maar leveren eventueel wel extra zegepunten op in combinatie met de triomfboog.
19. **Zunfthalle** (opslagplaats?): één van de vier “6”-gebouwen die extra punten generen aan het einde van het spel. De eigenaar krijgt op het einde van het spel 2 extra zegepunten voor elk productiegebouw.
20. **Rathaus** (Raadhuis): Eén van de vier “6”-gebouwen die extra punten generen aan het einde van het spel. De eigenaar krijgt op het einde van het spel 1 zegepunt voor elk violet gebouw. HET RAADHUIS TELT MEE!
21. **Triumphbogen** (Triomfboog): Eén van de vier “6”-gebouwen die extra punten generen aan het einde van het spel. Levert op zichzelf geen zegepunten op maar de eigenaar krijgt op het einde van het spel voor elk gedenkmonument extra zegepunten als hij de triomfboog heeft gebouwd: voor 1 monument 4 zegepunten, voor 2 monumenten 6 zegepunten en voor 3 monumenten 8 zegepunten.
22. **Pallast** (Paleis): Eén van de vier “6”-gebouwen die extra punten generen aan het einde van het spel. De eigenaar krijgt op het einde van het spel voor elke 4 zegepunten nog een extra zegepunt. Deze punten worden als allerlaatste geteld!

#### Een variant voor gevorderden

Elke speler krijgt, afhankelijk van zijn spelpositie, een bepaald aantal handkaarten. De startspeler 5, de volgende speler in uurwijzerzin 6, de volgende speler 7 en de laatste speler 8. Daarna selecteert elke speler uit zijn handkaarten de 4 kaarten waarmee hij het spel wil aanvatten.

Dominique Cortens