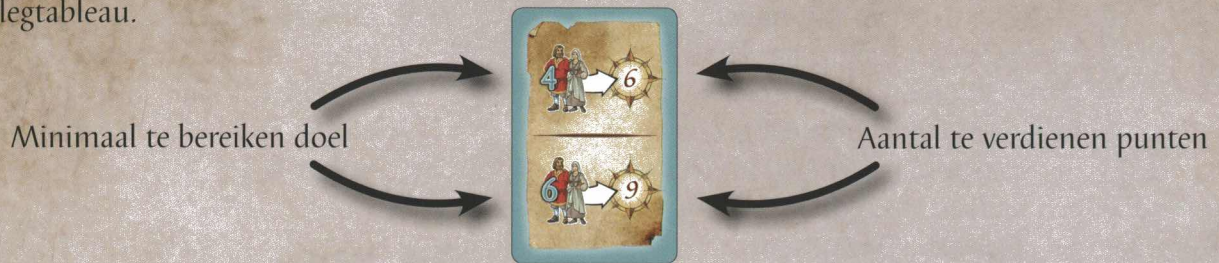


De doelkaarten

Alle doelkaarten zijn vrijwel gelijk opgebouwd en kunnen **uitsluitend** in de **eindfase** van een ronde worden gespeeld. Daarbij moet een speler aan **ten minste** het bovenste of het onderste doel voldoen om punten te verdienen. Na het spelen van de doelkaart krijgt de speler de punten en legt hij de doelkaart op het aflegtableau.



Deze doelkaart zit voor **elk** product **eenmaal** in het spel (). Om zo'n doelkaart te spelen, moet de speler **ten minste** het erop aangegeven aantal goederen van die soort in zijn opslagplaats hebben.

Let op: doelkaarten met goederen tonen maar 1 doel. De speler hoeft de goederen **niet** in te leveren! **Goud** geldt hier **niet** als product naar keuze.



Deze doelkaart zit voor **elk** symbool **eenmaal** in het spel (). Om zo'n doelkaart te spelen, moet de speler **ten minste** het erop aangegeven aantal symbolen op zijn **kleine** en **grote schepen** hebben.

Let op: charterschepen, kapiteins en havenuitbreidingen tellen bij deze doelkaarten **niet** mee.



Om deze doelkaart te spelen, moet de speler in 1 of meer steden totaal **ten minste** 3 of 4 **markeerstenen** hebben.



Om deze doelkaart te spelen, moet de speler op elke van 1 of 2 **afgebouwde steden** **ten minste** 1 **markeersteen** hebben.



Er zit **1 doelkaart** in het spel voor **kleine schepen** en 1 voor **grote schepen**.

Symbool voor kleine schepen
 Symbool voor grote schepen

Om zo'n doelkaart te spelen, moet de speler **ten minste** het erop aangegeven aantal **kleine** of **grote schepen** (afhankelijk van de doelkaart) hebben.



Om deze doelkaart te spelen, moet de speler op 1 eiland naar keuze **ten minste** 6 of 9 **markeerstenen** hebben.



Om deze doelkaart te spelen, moet de speler op elk van 1 of 2 **afgebouwde eilanden** **ten minste** 6 **markeerstenen** hebben.

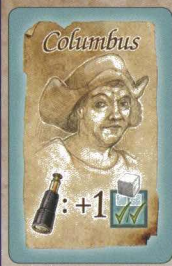
Voorbeeld: *groen* heeft 8 markeerstenen op Newfoundland en 6 op Prince Edward Island. Beide eilanden zijn afgebouwd. *Groen* krijgt **13 punten** voor het spelen van deze doelkaart.



Om deze doelkaart te spelen, moet de speler op 1 of meer eilanden **totaal ten minste** 10 of 15 **markeerstenen** hebben.

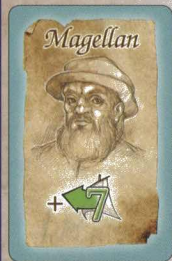
De kapiteins

Heeft een speler de tweede kadertegel (◻) bereikt (of is hij deze gepasseerd), dan krijgt hij een kapitein. Deze geeft hem een bepaald voordeel:



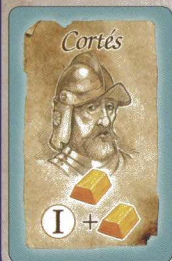
Columbus

Met Christopher Columbus mag de speler tijdens de actie **Ontdekken** uit zijn getrokken tegels een **extra eilandtegel** op het speelbord leggen. Hij zet er dan een markeersteen op en ontvangt **beide** op de tegel afgebeelde **bonussen**.



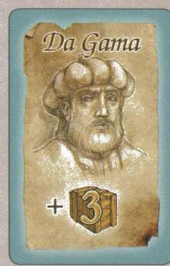
Magellan

De speler speelt Ferdinand Magellan in elke **planningsfase** samen met 1 schip. De **zeilwaarde** van dit schip wordt dan met 7 verhoogd.



Cortés

Zodra de speler Hernán Cortés heeft gekozen, krijgt hij direct **1 goud**. Vanaf nu krijgt hij elke ronde aan het begin van zijn **Landfase +1 goud**.



Da Gama

De speler speelt Vasco da Gama in elke **planningsfase** samen met 1 schip. Dit schip krijgt bij de actie **Laden** of **Leveren** **+3 kistsymbolen**.



Drake

Heeft de speler Sir Francis Drake gekozen, dan krijgt hij een extra werf om daar **1 extra schiptegel** te kunnen leggen.

Voorbeeld: groen kiest Drake en legt hem rechtsboven aan zijn speler-tableau. In de volgende Landfase bouwt hij een klein schip en legt het aan Drake.



De havenuitbreidingen

Elk land heeft een unieke havenuitbreiding, die een duurzaam voordeel biedt. Afhankelijk van het land dat een speler speelt, heeft hij de volgende mogelijkheden:



Portugal: heeft de speler deze **werf** gebouwd, dan kan hij daar zoals gebruikelijk **1 schip** aanleggen (hij kan dus bij een volledig uitgebreide haven maximaal 5 schepen bezitten in plaats van 4). **Opmerking:** met Francis Drake zou hij zelfs 6 schepen mogen hebben.



Spanje: heeft de speler het **koloniale toezicht** gebouwd, dan mag hij bij de actie **Vestigen** **1 extra markeersteen** op één van beide velden van een al op het speelbord liggende eilandtegel leggen. Daarna kiest hij nogmaals **één** van beide op deze eilandtegel afgebeelde bonussen.



Frankrijk: heeft de speler het **tolhuis** gebouwd, dan krijgt hij 3 punten extra voor elk contract dat hij tijdens de actie **Leveren** vervult.



Nederland: heeft de speler de **marinebasis** gebouwd, dan verhoogt hij bij **elke actie** (**Laden**, **Vestigen**, **Leveren**, **Ontdekken**) zijn **zeilwaarde** met 2.



Engeland: heeft de speler de **koloniale haven** gebouwd, dan mag hij bij de actie **Laden** een **extra 1x-kaart** houden als hij **ten minste 2 kaarten** trekt.

Vorbereiding

1. Leg het **speelbord** op tafel.

2. Iedere speler trekt willekeurig **1 spelertableau** en legt het open voor zich neer. Het spelertableau van een speler geeft aan welk land hij in het spel vertegenwoordigt. Leg één van de niet getrokken spelertableaus met de achterkant naar boven naast het speelbord. Dit is het **aflegtableau**. Doe eventueel overgebleven spelertableaus terug in de doos.

RACE TO THE NEW FOUND LAND

Speelmateriaal

- 1 speelbord
- 5 spelertableaus/aflegtableaus
- De spelregels
- Bijlage

Tegels:

- 11 grote schepen
- 17 kleine schepen (waarvan 5 startschepen)
- 34 eilandtegels
- 18 contracttegels
- 5 kadertegels
- 8 kompastegels
- 1 startspelertegel

Kaarten:

- 21 1x kaarten (5 startkaarten; 6 charterschepen; 10 goederenkaarten)
- 15 doelkaarten
- 5 kapiteinskaarten
- 4 50/100-puntenkaarten

Houten speelstukken:

- 100 markeerstenen (25 per spelerskleur)
- 4 schepen
- (1 per spelerskleur)
- 15 hout
- 15 doek
- 12 ijzer
- 12 goud

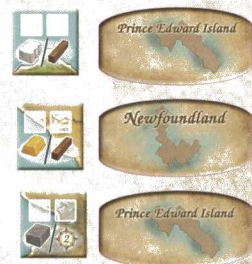
13. Iedere speler kiest nu een kleur, zet zijn **houten schip** op het groene veld van het scorespoor en neemt de **25 markeerstenen** van zijn kleur.

De speler met het laagste cijfer op zijn tableau krijgt de startspelertegel.

De race naar New Found Land kan beginnen.



Voorbeeld van een startopstelling bij 3 spelers

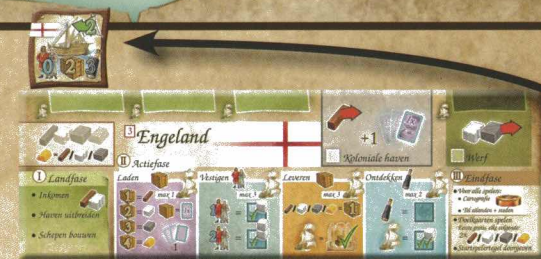


Achterkant van de eilandtegels

12. Schud de **eilandtegels** en leg deze als gedekte stapels op het ontdekkersveld naast de verrekijker. Linksonder op het speelbord.

Schud dan de **kompastegels**, trek er per speler 1 en draai deze om. Elke kompastegel toont een bepaald eiland. Trek voor elk van deze kompastegels 1 eilandtegel en leg deze op het betreffende eiland. Daarbij moet de op de tegel afgebeelde vorm overeenkomen met de vorm op het speelbord. Het is niet van belang op welke positie de tegel op het eiland wordt gelegd. Past de eilandtegel niet op het aangegeven eiland, leg de tegel dan op het aflegtableau en trek zolang tegels totdat er één past.

Schud daarna alle kompastegels weer en leg deze als gedekte stapel op het kompasveld.

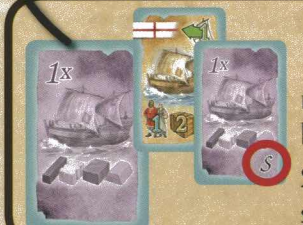


3. Zoek uit de **17 kleine schepen** de 5 die op de achterkant met een "S" gemarkeerd zijn. Iedere speler neemt het schip met de vlag van zijn land en legt het aan één van zijn scheepswerven op zijn tableau.

Schud dan de overige kleine schepen (inclusief de niet gebruikte met een "S" gemarkeerde schepen) en leg deze als gedekte stapel op het bovenste scheepsveld van het speelbord. Trek van deze stapel 4 schepen en leg deze open in een rij op de verkoopvelden naast de gedekte stapel.



4. Schud de **11 grote schepen** en leg deze met de achterkant naar boven als gedekte stapel op het onderste scheepsveld. Leg dan de bovenste 4 grote schepen van deze stapel met de achterkant naar boven (zodat de goederensymbolen zichtbaar zijn) in een rij op de verkoopvelden naast de gedekte stapel.



5. Zoek uit de **21 1x-kaarten** de 5 die op de achterkant met een "S" gemarkeerd zijn. Iedere speler neemt dan de kaart met de vlag van zijn land in zijn hand. Leg de resterende "S"-kaarten op het aflegtableau. Schud dan de overige 1x-kaarten en leg deze als gedekte stapel op het veld rechtsboven op het speelbord.



6. Sorteert de **50/100-puntenkaarten** op de puntenwaarde rechtsboven (zoals afgebeeld) en leg deze stapel naast veld 50 van het scorespoor.



7. Schud de **contracttegels** en leg deze als gedekte stapel op het daarvoor bedoelde veld op het speelbord. Trek er dan 9 en leg er 1 open op elk contractveld.

10. Leg alle **goederen** naast het speelbord. Leg 1 hout, 1 doek, 1 ijzer en 1 goud op doelveld. Iedere speler krijgt 1 ijzer en legt dit op de opslagplaats van zijn tableau.

11. Leg de **kadertegels** zoals afgebeeld op velden 7, 15, 20, 25 en 35 van het scorespoor.

8. Schud de **15 doelkaarten** en vorm 3 stapels van 5 kaarten. Leg deze gedekte stapels op doelvelden.

9. Leg de **5 kapiteinskaarten** open op doelveld.

Kort speloverzicht

In *Race to the New Found Land* reizen de spelers met hun verkenningsschepen naar Noord-Amerika om nieuwe landen te ontdekken. Iedere speler bouwt als gouverneur een vloot op om voor zijn grootmacht de meest lucratieve handel met de nieuw ontdekte landen te drijven. Daarbij probeert hij zijn concurrenten voor te blijven om zich van de grootste voordelen te verzekeren.

Algemeen spelverloop

De zeilrace naar de nieuwe landen duurt 4 ronden.

Aan het begin van elke ronde voeren de spelers de **landfase** (blz. 4) uit, waarin ze **inkomen** krijgen, hun **haven uitbreiden** (blz. 4) en nieuwe **schepen bouwen** (blz. 5).

Daarna volgt de **planningsfase** (blz. 6). In deze fase plannen de spelers welke acties ze deze ronde willen uitvoeren. De 4 mogelijke acties zijn: **1. Laden** (blz. 7), **2. Vestigen** (blz. 8), **3. Leveren** (blz. 8) en **4. Ontdekken** (blz. 9).

Nadat alle spelers hun planning hebben gedaan, voeren de spelers in de **actiefase** (blz. 6) hun geplande acties uit. Daarna start de **eindfase** (blz. 10), waarin nieuwe eilanden in kaart worden gebracht en de spelers volbrachte doelen kunnen inleveren. Aan het einde van de ronde wisselt de startspeler en start er een nieuwe ronde. De speler die na 4 ronden de meeste punten heeft, wint het spel.

Landfase

De startspeler begint. Hij krijgt eerst zijn **inkomen**, dat uit 1 hout en 1 doek bestaat. Hij neemt dit uit de voorraad en legt het op de opslagplaats van zijn spelertableau.

Daarna **mag** hij eerst zijn **haven uitbreiden** en vervolgens nieuwe **schepen bouwen**.

Nadat hij deze 3 stappen heeft uitgevoerd, roept hij de volgende speler (met de klok mee) op. Deze voert dezelfde 3 stappen uit. Dit gaat zo door totdat alle spelers de landfase één keer hebben afgehandeld. De startspeler roept steeds de volgende speler op om het spel in goede banen te leiden.



Haven uitbreiden

Elk spelertableau toont 2 uitbreidingsmogelijkheden. Eén daarvan is altijd een nieuwe werf, die 1 doek en 1 ijzer kost. Wil een speler deze extra werf aanschaffen, dan betaalt hij de kosten ervan uit zijn opslagplaats. Hij legt dan één van zijn markeerstenen op het betreffende veld om aan te geven dat de nieuwe werf in bedrijf is. Hij heeft nu de rest van het spel een extra plaats om een schiptegel aan te leggen (zie blz. 5, **Schepen bouwen**).

De andere uitbreiding is op elk spelertableau anders. Zie blz. 2 van de bijlage voor de functies van deze uitbreidingen. De kosten van de uitbreiding staan op het tableau. Ook deze goederen moet de speler uit zijn opslagplaats betalen. Om aan te geven dat hij de betreffende uitbreiding heeft gebouwd, legt hij één van zijn markeerstenen op het veld. Hij mag het voordeel van de uitbreiding de rest van het spel gebruiken.

Een speler mag de uitbreidingen in een volgorde naar keuze bouwen en eventueel ook in 1 landfase. Hij kan een uitbreiding niet meer verliezen.



Schepen bouwen

De speler mag nu nieuwe schepen bouwen. De beschikbare schiptegels liggen op het speelbord. In de bovenste rij bevinden zich de **kleine schepen**, in de onderste rij de **grote schepen**.

Een klein schip kost altijd 1 hout en 1 doek. De kosten van een groot schip staan op de achterkant van de betreffende schiptegel.

Belangrijk: een speler mag altijd 1 goud inleveren in plaats van 1 hout, 1 doek of 1 ijzer. Dit is symbolisch op de opslagplaats aangegeven. Dit geldt ook bij **Haven uitbreiden** en **Leveren**.

Om een schip te bouwen, betaalt de speler eerst de kosten. Daarna neemt hij de schiptegel en legt deze aan een onbezette werf van zijn spelertableau. Gaat het om een groot schip, dan draait hij de tegel om voordat hij deze aan zijn werf legt.

Er mag nooit meer dan 1 schip aan een werf liggen. Heeft de speler geen onbezette werf, dan moet hij één van zijn schepen op het aflegtableau leggen om ruimte voor het nieuwe schip te maken (of hij breidt voor het kopen van het schip zijn haven met een nieuwe werf uit).



Voorbeeld: *geel* bouwt eerst een nieuwe werf. Daar betaalt hij 1 doek en 1 ijzer voor. Hij legt een markeersteen op het veld om aan te geven dat de werf in bedrijf is.

Dan bouwt *geel* 1 groot schip uit het aanbod. Hij betaalt de op het schip aangegeven kosten en legt de tegel aan zijn nieuwe werf. Omdat hij een groot schip heeft gebouwd, krijgt hij ook 3 punten.



Een speler mag in 1 landfase meerdere schepen bouwen, zolang hij deze allemaal kan betalen.

De vrijgekomen verkoopvelden worden pas na de landfase van de speler aangevuld. Op de bovenste rij worden daarbij altijd kleine schepen gelegd, op de onderste rij uitsluitend grote schepen. De volgende speler heeft zo dus weer de beschikking over een aanbod van 8 schepen. Is een gedekte stapel leeg, schud dan de betreffende tegels op het aflegtableau en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

Doelkaarten en speciale velden op het scorespoor

Sommige velden op het scorespoor zijn met kadertegels gemarkeerd.

Krijgt een speler punten en bereikt (of passeert) hij daarbij een kadertegel op het scorespoor, dan neemt hij aan het einde van zijn volledige beurt de stapel kaarten die bij het veld met het symbool ligt dat met de kadertegel overeenkomt. Hij bekijkt de kaarten en kiest er 1, die hij in zijn hand neemt. Hij legt de resterende kaarten gedekt terug. Daarna moet hij de kadertegel 3 velden achteruit zetten (naar een lager puntenaantal). Een kadertegel mag daarbij nooit naar een veld met een andere kadertegel of een houten schip worden verplaatst of het passeren. Zou de kadertegel met een volgende stap een ander(e) kadertegel of schip bereiken, dan blijft hij op het veld ervoor liggen. Hebben alle spelers een bepaalde kadertegel bereikt, neem deze dan van het scorespoor en leg hem op de bijbehorende stapel kaarten.



Voorbeeld: *geel* is in het voorbeeld hierboven de vierkante zwarte kadertegel gepasseerd.



Geel neemt de doelkaarten van het □-veld. Hij zoekt er 1 kaart uit, die hij in zijn hand neemt. Hij legt de overige kaarten op het □-veld terug.

Daarna zet hij de kadertegel 3 velden achteruit. Omdat er geen ander(e) kadertegel of schip "in de weg staat" gaat de kadertegel naar veld 4 van het scorespoor.

Let op: er zijn 2 uitzonderingen:

1. De tweede kadertegel (pentagon) staat de speler toe om een kapitein te kiezen. Deze legt hij open voor zich neer. Een kapitein geeft de speler een bepaald voordeel. Deze voordelen worden in de bijlage uitgebreid beschreven.
2. De vierde kadertegel (driehoek) staat de speler toe om een product van het goederenveld te kiezen. Hij mag uitsluitend uit de nog beschikbare goederen erop kiezen en legt het in zijn opslagplaats.

Kapiteins- en goederenveld



Planningsfase

De spelers plannen eerst al hun acties. Pas nadat alle spelers hun planning hebben afgesloten, voeren ze de acties in de **actiefase** uit.

Iedere speler heeft de beschikking over dezelfde 4 acties:

1. **Laden**, 2. **Vestigen**, 3. **Leveren** en 4. **Ontdekken**. Onder **Actiefase** beschrijven we deze acties in detail. In de planningsfase is het verloop per actie vrijwel gelijk.

De planningsfase start altijd met de actie **Laden**. De startspeler beslist als eerste of hij deze actie wil uitvoeren. Wil hij dat, dan moet hij één van de schiptegels aan zijn werven open onder de actie **Laden** van zijn spelertableau leggen.

Charterschepen: in plaats van een schiptegel uit zijn werf mag de speler er ook voor kiezen om een charterschip uit zijn hand bij een actie te leggen. Een charterschip wordt precies zo behandeld als een schiptegel. Een charterschip kan echter maar eenmaal worden gebruikt. Leg charterschepen na gebruik op het aflegtableau. Een speler heeft geen werf nodig voor een charterschip, maar het schip telt wel mee bij het maximale aantal schepen bij een actie.

Wil de startspeler niet **Laden**, dan legt hij geen schip bij de betreffende actie.

Nadat hij al dan niet een schip bij de actie heeft gelegd, roept de startspeler de volgende speler (met de klok mee) op. Die heeft nu de mogelijkheid om al dan niet 1 schip bij de actie **Laden** te leggen. Dit gaat zo door totdat dit iedere speler één keer is gevraagd.

Daarna volgen de andere 3 acties in de aangegeven volgorde. Het verloop is steeds gelijk. De startspeler beslist eerst of hij de actie wil uitvoeren en vervolgens vraagt hij dat met de klok mee één keer aan de andere spelers. Er is echter een belangrijk verschil:

Bij de 3 acties **2. Vestigen**, **3. Leveren** en **4. Ontdekken** mag een speler **meerdere** schepen aan de actie toekennen (dat moet hij doen zodra hij aan de beurt is om te beslissen). Zo kan hij de actie versterken. Het aantal schepen dat hij maximaal aan een actie mag toekennen staat op zijn spelertableau.

Functies van de schepen

Bij **Laden** is het cijfer op de kist bepalend, bij **Vestigen** het cijfer op de personen, bij **Leveren** weer het cijfer op de kist en bij **Ontdekken** het cijfer op de verrekijker.

Hoe hoger de betreffende waarde, hoe groter de opbrengst van de bijbehorende actie.

Hebben alle spelers elk van hun schepen aan een actie toegekend, dan eindigt de planningsfase en start de **actiefase**. Een speler die nog schepen overheeft, kan deze in deze ronde niet meer inzetten.

Voorbeeld: **Blauw** legt een klein schip uit zijn werf bij zijn werf bij "Laden".

Het cijfer op de kist (3) geeft aan hoe effectief hij de actie kan uitvoeren.



Maximaal aantal schepen dat aan deze acties mag worden toegekend

Voorbeeld: **blauw** legt een klein schip uit zijn werf bij **Vestigen**. Hij legt er ook een charterschip uit zijn hand bij.

Hij zou totaal zelfs 3 schepen bij **Vestigen** mogen leggen, maar hij kiest ervoor om schepen voor de andere acties te bewaren.



Actiefase

De startspeler leidt zoals gebruikelijk de fase in goede banen. Hij begint met de actie **Laden**.

Hij meldt eerst de zeilwaarde van zijn schip dat bij deze actie ligt (heeft hij er geen schip, dan mag hij de actie niet uitvoeren). Daarna vraagt hij met de klok mee naar de zeilwaarde van iedere speler bij deze actie. De speler met de hoogste zeilwaarde voert de actie als eerste uit, gevolgd door de speler met de op één na hoogste zeilwaarde, enzovoort. Hebben meerdere spelers dezelfde zeilwaarde, dan voeren deze de actie in beurtvolgorde (met de klok mee, te beginnen met de startspeler) uit. Nadat een speler een actie met een schip heeft uitgevoerd, legt hij de schiptegel terug aan één van zijn werven. Gaat het om een charterschip, dan legt hij het op het aflegtableau. (De details met betrekking tot de actie zelf volgen verderop.)

Hebben alle spelers de actie **Laden** uitgevoerd (of overgeslagen omdat ze er geen schip hadden), dan worden de volgende acties op dezelfde manier afgehandeld: **2. Vestigen**, **3. Leveren** en **4. Ontdekken**.

Bij deze acties kunnen meerdere schepen liggen. Iedere speler telt de zeilwaarde van al zijn schepen bij een actie bij elkaar op. De speler met het hoogste totaal voert de actie als eerste uit.

De actiefase eindigt nadat alle spelers hun geplande acties hebben uitgevoerd.

De afzonderlijke acties in detail:

1. Laden

Het cijfer op het kistsymbool van zijn schip bij deze actie bepaalt wat de speler tijdens deze actie krijgt. Hij neemt het product dat in de tabel op zijn tableau naast het betreffende cijfer staat. Hij mag indien gewenst ook een minder waardevol product kiezen. Hij legt het in zijn opslagplaats.

Daarna trekt hij zoveel kaarten van de 1x-stapel als het cijfer op het kistsymbool aangeeft. Bevat de stapel niet voldoende kaarten, schud dan de 1x-kaarten die op het aflegtableau liggen en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel. De speler mag één van de getrokken kaarten houden en legt de overige kaarten gedekt op het aflegtableau.

Een speler kan **charterschepen** (zoals eerder beschreven) in de **planningsfase** spelen. **Goederen- en puntenkaarten** mag hij op elk moment in zijn beurt spelen. Hij krijgt dan direct de erop aangegeven goederen en/of punten en legt de kaart daarna op het aflegtableau.

Voorbeeld: **rood** heeft een schip met een kistwaarde van 3. Hij mag een ijzer nemen. Hij kiest echter voor het minder waardevolle doek en legt dat in zijn opslagplaats.

Nu trekt hij 3 kaarten van de 1x-stapel. Hij kiest er 1 en behoudt deze. Hij legt de resterende kaarten gedekt op het aflegtableau.



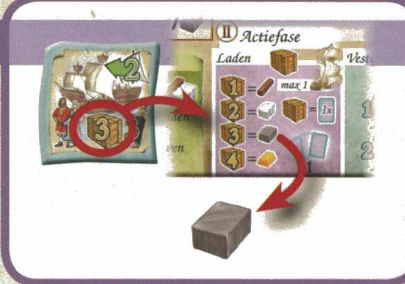
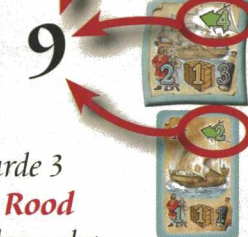
De "zeilwaarde" staat rechtsboven op een schiptegel. Dit cijfer bepaalt de beurtvolgorde.

Voorbeeld: **blauw** heeft bij de actie **Laden** een schip met zeilwaarde 2. **Rood** heeft ook een 2 en **geel** een 4. **Geel** is dus als eerste aan de beurt. **Rood** is startspeler en voert zijn actie **Laden** daarom vóór **blauw** uit.



Voorbeeld: **rood** heeft zich op de actie **Vestigen** gericht en daar het maximale aantal van 3 schepen gelegd.

Rood telt de zeilwaarde van al zijn schepen daar bij elkaar op en komt op een totaal van 9. **Blauw** heeft een schip met zeilwaarde 3 en **geel** heeft er geen schip. **Rood** is als eerste aan de beurt, dan volgt **blauw** en **geel** voert de actie **niet** uit.



2. Vestigen

Bij deze actie kijkt een speler naar de cijfers op de personensymbolen die op zijn schepen bij deze actie staan. Hij telt deze niet bij elkaar op, maar handelt elk van zijn schepen afzonderlijk af.

Opmerking: voor het bepalen van de beurtvolgorde binnen deze actie telt iedere speler wel de zeilwaarden van zijn schepen bij elkaar op.

Toont een schip een 1 op het personensymbool, dan mag de speler 1 van zijn markeerstenen op één van beide velden van een op het speelbord liggende eilandtegel leggen. Hij mag een markeersteen uitsluitend op een leeg veld leggen. Daarna kiest hij 1 van beide op de tegel afgebeelde bonussen.

Toont een schip een 2 op het personensymbool, dan mag de speler in plaats van het bovenstaande 2 van zijn markeerstenen als "toren" op één van beide velden van een op het speelbord liggende eilandtegel leggen. Ook een toren mag hij uitsluitend op een leeg veld leggen. Daarna kiest hij één van beide op de tegel afgebeelde bonussen. De extra markeersteen is belangrijk voor de eilandtelling (zie blz. 10) en voor sommige doelkaarten (zie blz. 11).

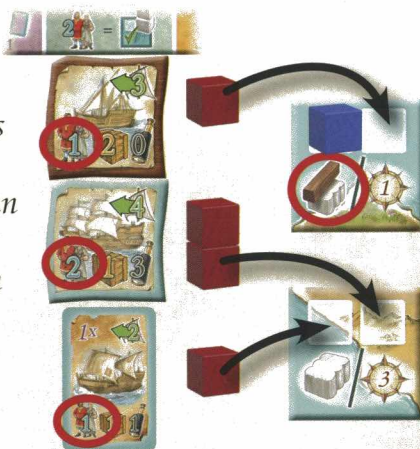


Het cijfer op het personensymbool geeft aan in welke mate de speler de actie mag uitvoeren.



Elke eilandtegel bevat 2 velden voor markeerstenen. Eronder staan 2 (door een schuine streep gescheiden) mogelijke bonussen.

Voorbeeld: rood heeft 3 schepen bij de actie **Vestigen** gelegd. Hij handelt deze afzonderlijk af. Zijn eerste schip toont een 1 op het personensymbool. Hij zet dus 1 markeersteen op een vrij eilandveld. Hij neemt dan 1 hout en 1 doek (beide goederen staan aan 1 kant van de schuine streep, dus de bonus bestaat uit 2 goederen). Zijn tweede schip toont een 2 op het personensymbool. **Rood** zet daarom een "toren" van 2 markeerstenen op het vrije veld van de eilandtegel. Hij besluit als bonus 3 punten te nemen, die hij direct op het scorespoor verwerkt. Zijn derde schip is een charterschip. Dit toont weer een 1 op het personensymbool. Hij zet nogmaals een markeersteen op een vrij eilandveld en besluit weer 3 punten te nemen. Nadat **rood** al zijn markeerstenen heeft gezet, legt hij zijn grote en kleine schip aan de werven terug en legt hij het charterschip op het aflegtableau.



Kan of wil een speler zich niet op een eilandtegel vestigen, dan mag hij zich in plaats daarvan op **New England** (linksonder op het speelbord afgebeeld) vestigen. Hij zet dan geen markeersteen en krijgt direct 1 punt voor elke niet gezette markeersteen.

3. Leveren

De cijfers op de kistsymbolen op de schepen bij deze actie geven aan hoeveel goederen de speler maximaal mag leveren. Voor elk contract heeft een speler 1 schip nodig. Het is toegestaan om meer schepen voor 1 contract te gebruiken, maar nooit 1 schip voor meerdere contracten.

Op het speelbord liggen verschillende contracten. Om een contract te vervullen, legt de speler de op de tegel aangegeven goederen uit zijn opslagplaats in de algemene voorraad. Hij krijgt dan direct de op het contract aangegeven aantal punten en legt de betreffende contracttegel op het aflegtableau.

Vervolgens legt de speler voor elk contract dat hij heeft vervuld één van zijn markeerstenen op een vrij veld in de stad waar het contract lag. Is er geen vrij veld (meer) in de stad, dan mag hij er geen markeersteen zetten. Hij mag er echter wel contracten vervullen.

Steden en contracten op het speelbord.



Daarna vult de speler de lege velden weer met contracten op, zodat er weer 9 voor de volgende speler liggen. Zijn er niet voldoende contracten in de gedekte stapel, schud dan de contracten van het aflegtableau en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

Voorbeeld: geel heeft 3 schepen bij de actie **Leveren** gelegd.

Zijn eerste schip toont een 3 op het kistsymbool. Het kan dus ten hoogste 3 goederen leveren. **Geel** levert 2 hout aan Hamburg. Hij krijgt daar 3 punten voor. **Geel** kan geen markeersteen in Hamburg zetten omdat alle velden daar al bezet zijn.

Zijn 2 andere schepen tonen een 2 op het kistsymbool. **Geel** stuurt de 2 schepen gezamenlijk naar Stockholm om een contract te vervullen waar 4 goederen voor nodig zijn. Hij levert 1 hout, 1 doek en 2 ijzer aan Stockholm. Voor dit contract krijgt hij 11 punten. Hij zet dan een markeersteen op het laatste vrije veld in Stockholm.

Hij legt de geleverde goederen in de algemene voorraad en de vervulde contracten op het aflegtableau.



Kan of wil een speler geen contract vervullen, dan mag hij in plaats daarvan goederen aan **Antwerpen** leveren. Elk geleverd product levert hem 1 punt op. Hij heeft echter zoals gebruikelijk 1 kist per te leveren product nodig.

4. Ontdekken

De speler telt alle cijfers op de verrekijksymbolen op zijn schepen bij deze actie bij elkaar op. Hij trekt dan het betreffende aantal eilandtegels van de gedekte stapel(s). Zijn er niet voldoende eilandtegels, schud dan de eilandtegels op het aflegtableau en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel(s).

Nu legt hij **per schip** dat hij bij deze actie heeft 1 eilandtegel uit zijn hand op het speelbord. Hij mag daarbij nooit méér tegels leggen dan hij heeft getrokken. Hij kiest zelf aan welk(e) eiland(en) hij de tegel(s) legt. De op het speelbord afgebeelde vorm moet echter met die op de tegel overeenkomen. Het is toegestaan om een eilandtegel te draaien.

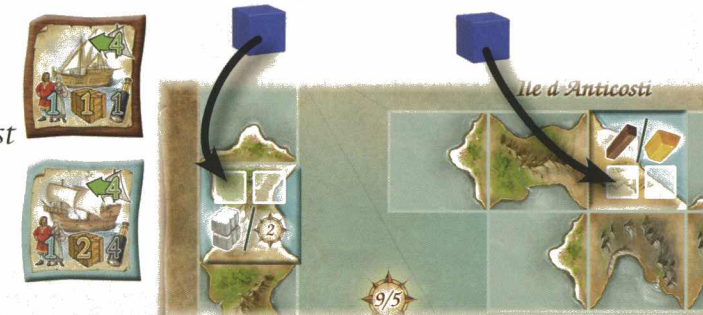
Hij legt de niet gekozen eilandtegels gedekt op het aflegtableau. Hij zet dan direct één van zijn markeerstenen op een vrij veld van elk van de net gelegde eilandtegels en neemt **alle** op de betreffende eilandtegels aangegeven bonussen. Het tweede veld blijft dus vrij. Hier kan een speler zich later nog vestigen.

Voorbeeld: blauw heeft 2 schepen bij de actie **Ontdekken** gelegd.

De som van de cijfers op zijn verrekijksymbolen bedraagt 5. **Blauw** trekt dus 5 eilandtegels. Hij kiest er 2 (1 voor elk van zijn schepen) en legt deze op passende velden op het speelbord. Hij legt de resterende 3 eilandtegels gedekt op het aflegtableau.

Hij zet dan op elk van de net gelegde eilandtegels 1 markeersteen en neemt alle op deze eilandtegels aangegeven bonussen.

Blauw krijgt zo totaal 1 hout, 2 doek, 1 goud en 2 punten.



Verrekijksymbolen op schepen

Eindfase van een ronde

Cartografie

Nadat alle spelers hun acties hebben uitgevoerd, worden er automatisch nieuwe eilandtegels ontdekt. De startspeler trekt eerst 1 kompastegel en legt deze open op het kompasveld met het hoogste zichtbare nummer (4) op het speelbord. Daarna trekt hij, afhankelijk van het aantal spelers, zoveel eilandtegels als op het speelbord is aangegeven. Deze legt hij dan op het eiland dat op de net omgedraaide kompastegel is vermeld. Past een eilandtegel niet op het betreffende eiland, leg deze dan op het aflegtableau en trek zolang eilandtegels totdat er één past. Zijn er geen vrije velden meer op een eiland, trek dan geen nieuwe tegels meer.

Voorbeeld: de startspeler draait een kompastegel "Nova Scotia" om en legt deze open op het volgende kompasveld op het speelbord.

Omdat er 3 spelers meedoen, zou hij eigenlijk 2 eilandtegels moeten omdraaien. Op Nova Scotia is echter nog maar 1 veld leeg. Daarom trekt hij maar 1 eilandtegel. Deze past op het lege veld. De startspeler legt deze dus neer en trekt geen nieuwe tegel.



Eilandtelling

Controleer nu alle 4 eilanden. Is er een eiland waarvan alle velden met eilandtegels zijn gevuld en waar nog geen product op het bijbehorende puntensymbool ligt, dan vindt er een puntentelling plaats. Iedere speler telt hoeveel markeerstenen hij op het betreffende eiland heeft en krijgt voor elk ervan 1 punt. De speler met de meeste markeerstenen op het eiland krijgt daarnaast de bonuspunten voor de eerste plaats (vóór de /). De speler met de op één na meeste markeerstenen op het eiland krijgt de punten na de /.

Delen 2 of meer spelers de eerste plaats, dan krijgen ze allen de bonuspunten voor de tweede plaats. Delen 2 of meer spelers de tweede plaats, dan krijgen ze allen **geen** bonuspunten.

De startspeler berekent eerst hoeveel punten hij voor het eiland krijgt en verwerkt deze op het scorespoor. Daarna volgen de andere spelers in **beurtvolgorde** (met de klok mee). Dit is vooral van belang voor de spelregels met betrekking tot de kadertegels (zie blz. 5).

Leg tot slot een product uit de algemene voorraad op het puntensymbool van het getelde eiland om aan te geven dat het in de loop van het spel niet meer wordt geteld.

Voorbeeld: alle vrije velden van Nova Scotia zijn met eilandtegels gevuld. Er ligt geen product op het puntensymbool (8/4) boven Nova Scotia. Het eiland wordt nu dus geteld.

Eerst telt iedere speler hoeveel eigen markeerstenen hij op het eiland heeft. **Blauw** en **rood** hebben er ieder 5, **geel** heeft er 3. **Blauw** en **rood** hebben beiden de meerderheid. **Geel** krijgt als derde geen bonuspunten.

Rood (startspeler) krijgt als eerste zijn 9 punten (5 + 4), daarna krijgt **geel** 3 punten (voor zijn markeerstenen) en tot slot krijgt **blauw** 9 punten (5 + 4).

Om aan te geven dat Nova Scotia is geteld, legt **Rood** (startspeler) een product uit de algemene voorraad op het puntensymbool (8/4) boven Nova Scotia.



Opmerking: zijn er meerdere eilanden die worden geteld, begin dan met het eiland dat de meeste bonuspunten geeft.

De markeerstenen blijven op het speelbord liggen.

Stadstelling

Controleer nu alle 3 steden. Is er een stad waarvan alle velden met markeerstenen zijn gevuld en waar nog geen product op het bijbehorende puntensymbool ligt, dan vindt er een puntentelling plaats. Iedere speler krijgt voor elk van zijn markeerstenen in de stad 1 punt. De speler met de meeste markeerstenen in de stad krijgt daarnaast de bonuspunten voor de eerste plaats (vóór de /). De speler met de op één na meeste markeerstenen in de stad krijgt de punten na de /.

Delen 2 of meer spelers de eerste plaats, dan krijgen ze allen de bonuspunten voor de tweede plaats. Delen 2 of meer spelers de tweede plaats, dan krijgen ze allen **geen** bonuspunten.

De startspeler berekent eerst hoeveel punten hij voor de stad krijgt en verwerkt deze op het scorespoor. Daarna volgen de andere spelers in **beurtvolgorde** (met de klok mee). Dit is vooral van belang voor de spelregels met betrekking tot de kadertegels (zie blz. 5).

Leg tot slot een product uit de algemene voorraad op het puntensymbool van de getelde stad om aan te geven dat deze in de loop van het spel niet meer wordt geteld.

Voorbeeld: alle velden in Stockholm zijn met markeerstenen gevuld en er ligt nog geen product op het puntensymbool van Stockholm. Stockholm wordt nu dus geteld.

Eerst telt iedere speler zijn markeerstenen in de stad. **Geel** heeft er 3, **rood** en **blauw** ieder 1.

Geel heeft met 3 markeerstenen de meerderheid in de stad en krijgt 8 bonuspunten. **Rood** en **blauw** delen de tweede plaats en krijgen daardoor geen bonuspunten. **Rood** krijgt dus totaal 1 punt, daarna krijgt **geel** er 11 en tot slot krijgt **blauw** 1 punt.

Om aan te geven dat Stockholm is geteld, legt **rood** (startspeler) een product uit de algemene voorraad op het puntensymbool (8/4) van Stockholm.



Opmerking: zijn er meerdere steden die worden geteld, begin dan met de stad die de meeste bonuspunten geeft. De markeerstenen blijven op het speelbord liggen.

De 50/100-puntenkaarten

Een speler die de 50-puntengrens bereikt of passeert, neemt de bovenste 50/100-puntenkaart en legt deze zo voor zich neer dat de 50-kant zichtbaar is. Lukt het hem een tweede keer, dan draait hij de kaart naar de 100-kant.



Doelkaarten spelen

Iedere speler mag nu doelkaarten spelen. De startspeler begint. Mocht hij een doelkaart willen spelen, dan draait hij deze om. Links op de kaart staat een voorwaarde, rechts het te verdienen aantal punten. Voldoet hij aan de betreffende voorwaarde, dan ontvangt hij direct het aangegeven aantal punten.

Een speler mag in 1 ronde meerdere doelkaarten spelen. Hij moet dan echter voor elke extra doelkaart die hij in een ronde speelt 2 goederen naar keuze betalen. Daarna roept hij de andere spelers in beurtvolgorde (met de klok mee) op totdat iedere speler één keer aan de beurt is geweest.

Zie de bijlage voor details met betrekking tot doelkaarten.

Voorbeeld: **geel** speelt deze doelkaart. Hij heeft 2 ijzer in zijn opslagplaats en krijgt direct 5 punten (hij hoeft de goederen niet in te leveren).

Geel wil nog een doelkaart spelen. Hij betaalt daarom 2 hout en draait deze kaart om.

Geel heeft 9 markeerstenen op 1 eiland en krijgt daar nog 10 punten voor.



Startspeler

De startspeler geeft nu de startspelertegel aan de speler links van hem. Een nieuwe ronde gaat van start. Het spel eindigt na 4 ronden, waarna er nog een eindtelling plaatsvindt.

Einde van het spel

Eindtelling

Iedere speler krijgt nog 1 punt voor elk van zijn markeerstenen op niet getelde eilanden en in niet getelde steden. Er worden geen bonuspunten meer uitgedeeld voor niet getelde eilanden en steden. Iedere speler krijgt dan de bonuspunten die op zijn 50/100-puntenkaart staan.

Daarna krijgt iedere speler voor elk van zijn niet gespeelde 1x- en doelkaarten 2 punten.

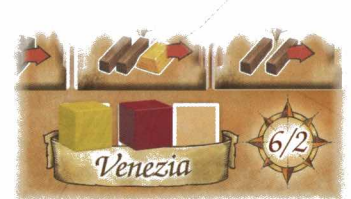
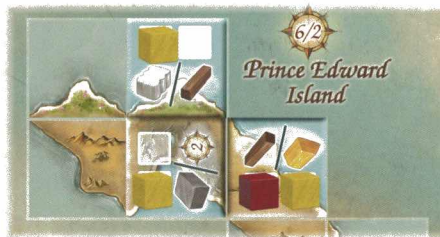
De speler met de meeste punten wint het spel.

Hebben 2 of meer spelers evenveel punten, dan wint van hen de speler die meer goederen in zijn opslagplaats heeft. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de winst.



Voorbeeld van een eindtelling:

Eerst telt iedere speler al zijn markeerstenen op niet afgebouwde eilanden en steden, en krijgt het betreffende aantal punten. **Geel** krijgt dus nog 4 punten en **rood** nog 2. **Blauw** heeft daar geen markeerstenen en krijgt geen punten.

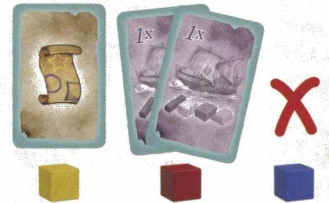


Omdat **blauw** als eerste de 50 puntengrens heeft bereikt, krijgt hij door deze kaart 5 bonuspunten. **Rood** krijgt 3 punten en **geel** 1 punt.



Geel heeft 1 doelkaart niet kunnen spelen en krijgt daar 2 punten voor.

Rood heeft nog 2 1x-kaarten over en krijgt daar 4 punten voor. **Blauw** heeft geen handkaarten over en krijgt geen punten.



Geel had vóór de eindtelling 69 punten en heeft nu totaal **76 punten**. **Rood** heeft tijdens het spel 73 punten verzameld en eindigt met **82 punten**. **Blauw** had 80 punten en komt na de eindtelling op **85 punten**. **Blauw** wint het spel.

Variant

Om het spel nog uitdagender te maken, kunnen de spelers afspreken om de kadertegels op hogere puntenwaarden te leggen.

Voorbeeld voor ervaren spelers: leg de witte driehoek \triangle op 30 en de ster \star op 40.

Nog een laatste opmerking

Markeerstenen en goederen zijn niet gelimiteerd. Mochten er niet voldoende markeerstenen of goederen zijn, gebruik dan vervangend materiaal.

Spelregelwijziging bij 2 spelers

Leg tijdens elke "Cartografie" (in de eindfase van elke ronde) op elk van de gelegde eilandtegels 1 markeersteen van een derde spelerskleur. Deze stelt een derde grootmacht voor, die ook nieuwe landen ontdekt.

Deze markeerstenen tellen bij een eilandtelling mee bij het bepalen van de meerderheid op het eiland.



© 2018 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Martin Kallenborn en Jochen Scherer
Illustraties: Alexander Jung
3D-vormgeving: Andreas Resch
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



NL - 22046542