



ANNO 1503

Anno 1503 kiezen koene zeevaarders het ruime sop, dromend van roem en rijkdom. Zij die behouden terugkeren, verhalen van rijke, vruchtbare eilanden die nog nooit door mensen bezocht werden.

Deze tot de verbeelding sprekende verhalen sporen anderen aan en zo bereiken de eerste pioniers al spoedig deze nieuwe eilanden.

Bezielt met de wens zich een nieuwe en betere thuis te maken, ontginnen ze het land en bouwen ze eerste schamele hutten. Gesterkt door een bescheiden welstand wanen de pioniers zich al snel kolonisten.

Nog meer eilanden in de omgeving worden ontdekt waar specerijen, tabak en katoen overvloedig aanwezig zijn. De bloeiende handel in deze goederen maakt van de kolonisten welstellende burgers en zelfs rijke kooplieden.

SPELMATERIAAL

- een speelbord
- 90 goederenkaarten
- 4 thuseilanden (borden)
- 32 kaarten met eilanden
- 28 inwonerskaarten, 7 per speler
- 14 kaarten met openbare gebouwen
- 16 wapenschilden, 4 per speler
- 8 houten schepen, 2 per speler
- 1 dobbelsteen



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg het speelbord open. Het toont een reeks eilanden die in de loop van het spel kunnen ontdekt worden.

De eilandkaarten worden in 3 stapels gesorteerd volgens het getal op de achterzijde (2, 3, 4).



Wanneer het spel met 2 spelers wordt gespeeld, worden alleen de kaarten met het getal 2 gebruikt. Wanneer het spel met 3 spelers gespeeld wordt, worden zowel de kaarten met het getal 2 als de kaarten met het getal 3 gebruikt. Alleen bij 4 spelers worden alle kaarten gebruikt.

Alle resterende kaartenstapel wordt goed geschud. Vervolgens leg je de eilandkaarten gedekt op de eilanden met de dezelfde getallen op het speelbord. Enkele kaarten zullen overblijven. Deze leg je gedekt als reservestapel naast het speelbord.

Elke speler kiest een kleur en krijgt van deze kleur :

- 4 wapenschilden
- 2 schepen
- 7 inwonerskaarten

De inwonerskaarten hebben steeds 2 zijden met de combinaties pionier/kolonist of burger/koopman.

Elke speler neemt een thuseiland en legt dit voor zich neer. Op de beide rood omliggende velden hiervan wordt telkens een pionier en een kolonist gelegd.

Elke speler plaatst 1 van zijn schepen op het startveld van het speelbord. Elke speler plaatst het kleine wapenschild van zijn kleur op veld "7" van de goudlijst aan de rand van het speelbord. Zo zal elke speler bij aanvang van het spel, over 7 goudstukken beschikken.

De kaarten met de openbare gebouwen hebben een bruine achtergrond. Bij 2 spelers worden alle kaarten met de cijfers 3 en 4 uit het spel genomen; bij 3 spelers worden alle kaarten met het cijfer 4 er uit genomen en bij 4 spelers worden alle kaarten in het spel opgenomen. De kaarten worden naast het bord open gelegd.

De goederenkaarten worden per soort gesorteerd en als aparte stapel naast het bord open gelegd. Voor aanvang van het spel ontvangt elke speler 1 goederenkaart steen en 1 goederenkaart hout.

DOEL VAN HET SPEL

Elke speler beschikt over verschillende productieplaatsen op zijn thuseiland. Bij het overeenkomstige resultaat van de dobbelsteenworp produceren deze de goederen hout, steen, werktuigen of doek. Met deze goederen kan elke speler schepen bouwen, meer pioniers op zijn eiland onderbrengen of pioniers tot kolonisten ontwikkelen.

Echter, om enige mate van succes in het spel te kennen, moeten de kolonisten tot burgers of zelfs tot kooplui ontwikkeld worden. Hiervoor zijn er specerijen en tabak nodig. Op het thuseiland zijn deze goederen echter onvindbaar, op de kleine eilanden op het speelbord zijn deze goederen wél terug te vinden. Dus moeten er schepen gebouwd worden zodat de interessantste eilanden kunnen gekoloniseerd worden.

Om het spel te winnen, heeft men 3 van de 5 mogelijke winstpunten nodig. Zo krijgt men bvb. voor 3 kooplui, voor het bezit van 30 goudstukken of voor de bouw van 4 openbare gebouwen telkens 1 winstpunt.

SPELVERLOOP

Elke speler gooit met de dobbelsteen. De speler met het hoogste resultaat wordt de startspeler. Wie aan de beurt is, voert de volgende akties in volgorde uit :

- 1) Gooien voor de opbrengst van alle spelers ;
- 2 a) Inzetten en ontwikkelen ;





- 2 b) Goederen verkopen en/of aankopen ;
- 3) Schepen verplaatsen en eilanden ontdekken.

Tijdens akties 2a en 2b moet er geen vaste volgorde aangehouden worden. Zo mag je bvb. eerst een goed aankopen, dan een schip bouwen en vervolgens weer een goed verkopen

OPGELET : Aan het einde van de beurt (en alléén dan) mag een speler over niet meer dan 5 goederenkaarten beschikken. Indien de speler er toch nog meer overhoudt, dan moet hij de overtollige kaarten afgeven. Hij mag dan zelf kiezen welke goederenkaarten hij afgeeft.

Wanneer de beurt is beëindigd, komt de volgende speler in uurwijzerszin aan de beurt.

DE VERSCHILLENDE AKTIES

1) GOOIEN VOOR DE OPBRENGST VAN ALLE SPELERS

Wie aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen. Elke speler kijkt nu op zijn thuseiland na welk goed afgebeeld staat naast het resultaat van de dobbelsteenworp. **Alle** spelers, ook zij die nu niét aan de beurt zijn, nemen 1 kaart van de goederen die hiermee overeenkomen.

Indien er een **vraagteken** staat afgebeeld, mag de speler zich een goed naar keuze uitzoeken. Dit mag evt. ook tabak of specerijen zijn.

Indien een 6 wordt geworpen, dan krijgen de spelers geen goederen. In de plaats hiervan zal er een gebeurtenis plaatsvinden (zie verder).

2 a) INZETTEN EN ONTWIKKELEN

Een schip inzetten

Wie een schip in het spel wil brengen, moet hiertoe 1 doek, 1 hout en 1 werktuig betalen. Deze goederenkaarten komen opnieuw op de overeenkomstige voorraadstapels terecht. Vervolgens wordt het schip op het startveld van het speelbord geplaatst.

Een pionier inzetten

Wie op zijn thuseiland een pionier wil inzetten, moet hiertoe 1 hout en 1 werktuig betalen. Vervolgens legt hij 1 van zijn inwonerskaarten met de pionierzijde bovenaan op het eerstvolgende vrije, groene veld naast de laatst ingezette inwoner.

Een inwoner ontwikkelen

Alleen pioniers kunnen ingezet worden. Alle andere inwoners kunnen slechts ontstaan door ontwikkeling.

Mits 1 doek en 2 stenen te betalen, kan je een pionier tot een kolonist ontwikkelen. Hiertoe draai je de kolonistkaart om en leg je deze met de kolonistzijde bovenaan op het bord.

Mits 2 specerijen en 1 steen te betalen, kan je een kolonist tot een burger ontwikkelen. Hiertoe neem je de kolonistkaart van het bord en leg je in de plaats hiervan een inwonerskaart met de burgerzijde bovenaan op het bord.





Mits 2 tabak en 1 specerij te betalen, kan je een burger tot een koopman ontwikkelen. Hiertoe draai je de burgerkaart om en leg je deze met de koopmanzijde bovenaan op het bord.

Opgelet : Wie reeds 4 pionier- en/of kolonistkaarten op zijn thuseiland heeft liggen, kan geen nieuwe pioniers inzetten. Eerst moet de speler een kolonist tot een burger ontwikkelen. Zo wordt er opnieuw een pionier/kolonistkaart beschikbaar en kan, mits het betalen van 1 hout en 1 werktuig, een nieuwe pionier worden ingezet.

Overzicht van de kosten

Een overzicht van de kosten voor het inzetten van een schip of een pionier, evenals de kosten voor het ontwikkelen van een kolonist, een burger of een koopman staat afgebeeld op het thuseiland.

2 b) GOEDEREN VERKOPEN EN/OF AANKOPEN

In dit spel vervullen de goederen een dubbele functie. Men heeft goederen nodig om pioniers/schepen in te zetten en om de inwoners verder te ontwikkelen.

Tevens levert de verkoop van goederen goud op waarmee men dan weer andere, hoognodige en schaarse goederen kan aankopen.

Opgelet : De spelers mogen onderling géén goederen kopen, verkopen of verhandelen.

Goederen verkopen

Een speler kan tijdens zijn beurt **aan elke inwoner** op zijn thuseiland **éénmaal 1 goed** verkopen.

De goederen die hij kan verkopen, staan vermeld op de kaartjes van zijn inwoners. Zo kan er aan een pionier bvb. 1 werktuig OF 1 steen OF 1 hout verkocht worden. De verkoopprijs stemt overeen met het getal dat op het kaartje vermeld staat.

De verkochte goederen worden opnieuw in de algemene voorraad opgenomen. Het wapenschild van de speler wordt evenveel plaatsen vooruitgeschoven op de goudlijst.

Voorbeeld : Een speler heeft 1 pionier, 1 kolonist en 1 burger op zijn thuseiland. Tevens beschikt hij over de volgende goederen : 1 werktuig, 1 steen, 1 doek en 2 specerijen. De speler heeft dringend goud nodig en wil zoveel mogelijk van zijn goederen verkopen. Aan de pionier kan hij het werktuig of de steen verkopen (hij verkoopt de steen). Dan verkoopt hij het doek aan de kolonist en 1 van zijn beide specerijen verkoopt hij aan de burger. Zo bekomt hij 6 goud waardoor zijn wapenschild 6 vakjes vooruit geschoven wordt op de goudlijst.

Goederen aankopen

Een speler kan tijdens zijn beurt **twéemaal** telkens **1 goed** aankopen voor de prijs van 6 goud per aangekocht goed.

Wie bvb. specerijen nodig heeft, betaalt hiervoor 6 goud (het wapenschild wordt 6 vakjes achteruitgeschoven) en neemt dan 1 specerij van de voorraadstapel. Het aankopen van goederen staat los van het aantal inwoners dat men heeft op zijn thuseiland.

3) SCHEPEN VERPLAATSEN EN EILANDEN ONTDEKKEN

De aktiepunten per schip zijn afhankelijk van het aantal spelers. Bij 2 spelers, krijgt elke speler 2 aktiepunten per schip, bij 3 spelers worden dat 3 aktiepunten en bij 4 spelers zijn dat er 4.





Regels voor het verplaatsen van de schepen :

- * Een schip moet steeds horizontaal of vertikaal naar een naburig zeeveld verplaatst worden, nooit diagonaal ;
- * Schepen mogen nooit naar eilandvelden verplaatst worden ;
- * Elke verplaatsing naar een naburig zeeveld kost 1 aktiepunt ;
- * Er kunnen zich meerdere schepen op 1 zeeveld bevinden. Hiervoor is er geen maximum ;
- * Indien een speler over meerdere schepen beschikt, kan hij voor elk schip het toegestane aantal aktiepunten gebruiken.

Ontdekken van eilanden :

Wanneer een speler zijn schip naast een eilandkaartje plaatst, dan mag hij dit kaartje bekijken (ontdekken). De andere spelers mogen dit kaartje niét bekijken.

Ook voor het ontdekken van een eiland moet de speler 1 aktiepunt betalen. Indien de speler het ontdekte eiland niet interessant vindt, legt hij het kaartje opnieuw gedekt op zijn plaats terug. Wanneer de speler dan nog aktiepunten over heeft, dan mag hij zijn schip verder bewegen en evt. een ander eiland ontdekken.

Indien de speler wel geïnteresseerd is in het ontdekte eiland, dan eindigt het schip haar ontdekkingsroute. Het schip wordt van het bord genomen en opnieuw bij de voorraad gelegd.

Opgelet : Een schip mag alleen *naast* een eiland varen. Het mag zich **nooit op** een eilandkaartje bevinden !

Voorbeeld : Een spel met 3 spelers. Elk schip beschikt steeds over 3 aktiepunten.

GEBRUIK VAN DE EILANDKAARTJES

Er zijn 3 soorten eilandkaartjes :

- het handelskantoor toont een handelsgoed ;
- het handelsverdrag wordt aangeduid met " – 1 " ;
- de schat wordt door een schatkist aangeduid.

1) HANDELSKANTOOR

Wie van een handelskantoor wil gebruik maken, dwz wie een handelskantoor in zijn bezit wil nemen, plaatst dit op een vrije, grijze stenen aanlegsteiger naar keuze op zijn thuseiland.

Wanneer het resultaat van de dobbelsteenworp gelijk is aan het getal van de aanlegsteiger, dan mag de speler kiezen welk handelsgoed hij neemt : ofwel het handelsgoed dat staat afgebeeld op het handelskantoor onder het overeenkomstig getal, ofwel het handelsgoed dat hij op zijn thuseiland afgebeeld staat naast het resultaat van de dobbelsteenworp.

Het is dan ook zinvol het handelskantoor aan te leggen aan een steiger met een ander getal dan het getal dat reeds naast hetzelfde handelsgoed staat afgebeeld op het thuseiland.

Daar er slechts 4 grijze, stenen aanlegsteigers zijn, kunnen er ook slechts maximum 4 handelskantoren worden aangelegd. Indien er in de loop van het spel een 5^e kantoor wordt ontdekt, mag dit niet meer aangelegd worden. Ook mag het niet verwisseld worden met reeds aangelegde handelskantoren !





2) HANDELSVERDRAG

Een handelsverdrag wordt op het thuseiland aan de rechterkant aan een vrije, bruine houten aanlegsteiger aangelegd.

Elk handelsverdrag vermindert de aankoopprijs voor handelsgoederen met 1 goud. Vb. : wie reeds over 3 handelsverdragen beschikt, kan tijdens zijn beurt 1 of 2 handelsgoederen aankopen voor 3 goud per handelsgoed i.p.v. 6 goud per handelsgoed.

Daar er slechts 3 bruine, houten aanlegsteigers zijn, kunnen er ook slechts maximum 3 handelsverdragen worden aangelegd.

3) SCHAT

Wanneer een speler beslist om gebruik te maken van een kaartje waarop een schat staat afgebeeld, dan past hij onmiddellijk het op het kaartje vermelde voordeel uit.

Afhankelijk van het kaartje, mag een inwoner zich ontwikkelen of wordt zijn goudvoorraad met 12 verhoogd. Tot slot wordt het schatkaartje uit het spel genomen.

Opgelet : Ook wanneer een eiland met een schatkaartje wordt ontdekt en gebruikt, moet het schip uit het spel genomen worden !

OPENBARE GEBOUWEN

Vanaf de vierde pionier (dus ook voor de 5^e en 6^e enz.) die wordt ingezet op het thuseiland, mag de speler in kwestie zich kosteloos een openbaar gebouw uitkiezen en dit op zijn eiland plaatsen onder de nieuwe pionier. Het is niét toegestaan 2 dezelfde openbare gebouwen aan te leggen op het thuseiland. Mochten er geen openbare gebouwen meer in voorraad zijn, dan mag de speler er voor opteren om zijn nieuwe pionier niét in te zetten !

De voordelen van elk openbaar gebouw worden op de laatste pagina in detail beschreven.

DE GEBEURTENISSEN

Indien een speler een ' 6 ' gooit met de dobbelsteen, dan is er géén opbrengst van handelsgoederen, maar dan vindt er een gebeurtenis plaats. De speler moet nogmaals gooien en het resultaat van deze tweede worp zal dan bepalen welke gebeurtenis er zal plaats vinden :

1 of 2 - piraat :

Elke speler moet voor elk eilandkaartje dat op zijn thuseiland ligt 1 goud betalen. Indien een speler over niet genoeg goud meer beschikt om deze boete te betalen - **en alleen in dit geval !!!** – dan moet hij een handelskantoor of een handelsverdrag van zijn keuze wegnemen. *In dat geval blijft zijn goudvoorraad onaangetast.* Indien men wél kan betalen, dan moet men betalen.

Het evt. weggenomen eilandkaartje wordt samen met de kaartjes van de reservestapel geschud. Het bovenste kaartje wordt dan van de reservestapel genomen en verdekt op een vrij eilandveld op het speelbord gelegd. Let er op dat dit nieuwe eilandveld op één van de vrije velden komt te liggen die zich het verst van het startveld bevinden. Het aantal eilandvelden speelt hierbij geen rol meer.

3 of 4 - brand :





Elke speler moet voor elke bewoner die zich buiten de veilige, rode vakken op zijn thuseiland bevinden, 1 goud betalen.

Indien een speler over niet genoeg goud meer beschikt om deze boete te betalen - **en alleen in dit geval !!!** – dan moet hij de laatst aangelegde inwoner wegnemen. Het speelt daarbij geen rol of het om een pionier gaat of om een inwoner die reeds verder ontwikkeld is. *In dat geval blijft zijn goudvoorraad onaangetast.* Indien men wél kan betalen, dan moet men betalen.

Indien er onder de verwijderde inwoner zich een openbaar gebouw bevond, dan moet ook dit openbaar gebouw weggenomen worden. Het gaat dan terug naar de algemene voorraad.

5 of 6 - gouden tijden :

Elke speler mag zich een handelsgoed naar keuze nemen.

DE WINSTPUNTEN

De tabel met de winstpunten die op het speelbord staat afgebeeld, vermeldt de 5 mogelijkheden om een winstpunt te verwerven. Telkens aan 1 van deze 5 voorwaarden is voldaan, wordt de overeenkomstige voorwaarde gemarkeerd met een (groot) wapenschild.

De 5 voorwaarden zijn de volgende : je moet in het bezit zijn van

- 1) minstens 30 goud ;
- 2) 4 handelskantoren ;
- 3) 3 handelsverdragen ;
- 4) 4 openbare gebouwen ;
- 5) 3 kooplui.

Opgelet :

Reeds behaalde winstpunten kunnen in de loop van het spel opnieuw verloren gaan !

Vb.: een speler behaalt 1 winstpunt omdat hij minstens 30 goud heeft maar in de loop van het spel zakt zijn goudvoorraad opnieuw beneden de 30. De speler zal dan zijn behaalde winstpunt weer moeten afgeven omdat op dat ogenblik niet meer aan de voorwaarde van het winstpunt is voldaan !

Vb. : wanneer een speler door een gebeurtenis een handelskantoor, een handelsverdrag of een openbaar gebouw verliest, is het mogelijk dat niet langer voldaan wordt aan bepaalde voorwaarden voor reeds behaalde winstpunten. Mogelijk moet de speler dan de resp. winstpunten opnieuw opgeven.

De totale voorraad aan openbare gebouwen, handelskantoren en handelsverdragen is niet groot genoeg voor alle spelers om de resp. winstpunten te kunnen behalen. Alléén de winstpunten voor de “goudvoorraad van 30” en de “3 kooplui” zijn steeds voor alle spelers bereikbaar.

EINDE VAN HET SPEL

Indien een speler tijdens zijn beurt zijn derde winstpunt behaalt, wordt het spel onmiddellijk beëindigd.

Deze speler is dan de winnaar !





OVERZICHT VAN DE OPENBARE GEBOUWEN

Er zijn 8 verschillende openbare gebouwen :

1) **GROOT HANDELSKANTOOR** (Grosses Kontor) :

Een speler mag tijdens zijn beurt telkens éénmaal 1 handelsgoed trekken uit de verdekte handkaarten van een tegenspeler naar keuze. Hiervoor moet hij telkens 2 goud betalen.

2) **BRANDWEERKAZERNE** (Feuerwehr) :

Indien de gebeurtenis "brand" optreedt, zijn alle inwoners beschermd tegen de gevolgen ervan. Je moet dan geen goud betalen.

3) **SMIDSE** (Schmiede) :

Indien de gebeurtenis "piraat" optreedt, zijn alle eilandkaartjes beschermd tegen de gevolgen ervan. Je moet dan geen goud betalen.

4) **KERK** (Kirche) :

Indien de gebeurtenis "gouden tijden" optreedt, zal de speler 2 handelsgoederen naar keuze ontvangen i.p.v. 1 handelsgoed.

5) **SCHOOL** (Schule) :

Telkens wanneer een speler aan 1 van zijn pioniers 1 werktuig, 1 hout of 1 steen verkoopt, krijgt hij daarvoor 2 goud i.p.v. 1 goud.

6) **BADHUIS** (Badhaus) :

Telkens wanneer een speler aan 1 van zijn kooplui 1 tabak verkoopt, krijgt hij daarvoor 6 goud i.p.v. 4 goud.

7) **HERBERG** (Wirtshaus) :

Telkens wanneer een speler aan 1 van zijn kolonisten 1 doek of telkens wanneer hij aan 1 van zijn burgers 1 specerij verkoopt, krijgt hij daarvoor 4 goud i.p.v. 2 goud voor 1 doek en/of 3 goud voor 1 specerij.

8) **SCHEEPSWERF** (Werft) :

Voor elk van zijn schepen beschikt de speler over een dubbel aantal actiepunten.

DE SCHATKAARTEN

Er zijn 2 soorten schatkaarten :

1) Eén inwoner wordt 1 niveau verhoogd.

2) Je ontvangt 12 goud.

