



Anno 1701
Kosmos, 2007
Klaus TEUBER
2 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Inleiding

In opdracht van de koningin landt in het jaar 1701 een schip aan de kusten van een onbewoond eiland. Het eiland is bijzonder vruchtbaar, zeer bosrijk en in de bergen vindt men al zeer snel kostbaar erts. Een ideale plaats dus voor een nederzetting !

De pioniers verlaten het schip en gaan onmiddellijk hout kappen in het bos. Er worden twee dorpscentra gebouwd en daartussen worden huizen opgericht. Van de wol van de schapen die men heeft meegebracht, wordt linnen vervaardigd en dankzij de vruchtbare grond en de schapen kan men moeiteloos zorgen voor het noodzakelijke voedsel voor alle inwoners.

Niet lang erna worden uit de pioniers de eerste kolonisten geboren en nadien worden uit de kolonisten de eerste burgers geboren. Maar aan de andere kant van het eiland is, eveneens in opdracht van de koningin, een concurrent geland die ook een complete nederzetting heeft uitgebouwd.

Het is nu de vraag wiens kolonie sneller succes zal hebben en welke nederzetting in de gunst van de koningin zal vallen.

Spelmateriaal

➡ 120 kaarten

➡ 2 dobbelstenen

➡ 1 figuur zeemacht (kanon)

➡ 1 figuur handelsmacht (geldzak)

➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Voor het spel moeten alle kaarten eerst worden gesorteerd naar de rugzijde.

De kaarten laten zich onderverdelen in **4 categorieën**: opbouwkaarten, inwonerkaarten, handelsvaartkaarten en expansiekaarten.



expansiekaarten
pionier



expansiekaarten
kolonist



expansiekaarten
burger



inwonerkaarten
kolonist



inwonerkaarten
burger



inwonerkaarten
koopman



handelsvaart-
kaarten



opbouwkaarten
drakenspeler



opbouwkaarten
leeuwenspeler

Men zal zeker opmerken dat de rugzijde van de opbouwkaarten allemaal met ofwel een **leeuwenwapenschild** ofwel met een **drakenwapenschild** zijn gekenmerkt, gedeeltelijk echter nog extra geïllustreerd met motieven of letters.

Onafhankelijk daarvan worden de kaarten gesorteerd naar wapenschild en zo wordt er een stapel kaartjes gevormd met leeuwen- en een stapel met drakenwapenschilden.

De twee spelers gaan best tegenover elkaar zitten. Eén speler ontvangt de kaarten met de leeuwenwapenschilden, de andere de stapel met de drakenwapenschilden.

Met deze kaarten legt iedere speler een **nederzetting** voor zich neer.

Om te beginnen worden de kaarten die met een letter zijn gekenmerkt in alfabetische volgorde in één rij aangelegd.



Iedere speler draait nu zijn kaarten om, zonder de volgorde te wijzigen.



Diagonaal aan de inwoners (pioniers) worden nu de landschappen, de pakhuizen en het schip aangelegd. Er is geen echte regel die bepaalt welke kaart aan welke positie moet liggen.

Voor een duidelijker overzicht is het toch aan te bevelen om elke kaart, zoals afgebeeld, steeds aan dezelfde positie te plaatsen. Zo legt men de beide pakhuizen het best diagonaal aan de linkerpionier, het schip recht tegenover de overzichtkaart, de beide leemgroeven rechts en links boven de rechterpionier en de beide ertsmijnen rechts en links onder de rechterpionier.



BELANGRIJK

Aan het begin van het spel moeten alle kaarten van één speler zo worden gelegd dat de tekst van iedere kaart gericht is naar die speler.

De 3 expansiestapels (met de grote Romeinse cijfers) worden in twee gelijke delen van telkens 9 kaarten verdeeld. Nu worden deze 6 stapels, samen met de 3 stapels met de inwonerkaarten en de stapel met de handelsvaartkaarten als neutrale vitrine in een lange rij tussen de twee nederzettingen van de spelers gelegd.



Iedere speler kiest één van de beide expansiestapels 'pionier I' en trekt van deze verdeckte stapel de bovenste 3 kaarten. In alle 6 expansiestapels zijn er ofwel gebouwenkaarten, die men in een nederzetting kan afleggen ofwel actiekaarten, die men kan uitspelen en daarna open op een gemeenschappelijke aflegstapel kan afleggen.

De beide dobbelstenen en de figuren zeemacht en handelsmacht worden op een vrije plaats naast het speelvlak gelegd.

Waarover gaat het

Het doel van het spel is met de hulp van producten en de expansie van de nederzetting, pioniers tot kolonisten om te vormen en deze kolonisten tot burgers te brengen die dan op hun beurt opnieuw kunnen opwaarderen tot kooplui.

Elke opwaardering levert een 'gunstpunt' op van de koningin.

Een pionier heeft nog geen gunstpunt, na zijn opwaardering tot kolonist levert hem dit 1 gunstpunt ... enzovoort.

De speler die als eerste 7 gunstpunten of 2 kooplui bezit, valt in de gratie van de koningin en wordt de winnaar van dit spel.



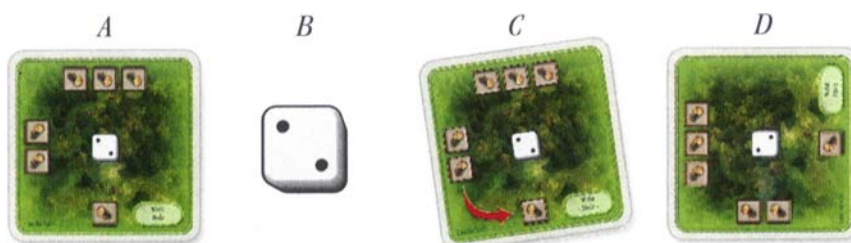
1. De landschappen en hun producten

In de loop van het spel worden inwoners opgewaardeerd en worden gebouwen opgericht (legt men nieuwe gebouwenkaarten) in het eigen vorstendom.

Het opwaarderen van een inwoner en de oprichting van een gebouw kost een aantal producten. De producten die men via zijn landschappen kan produceren, worden **landschapsproducten** genoemd. Deze zijn verschillend van de **luxeproducten** die men enkel via een andere weg kan verkrijgen (zie punt 3 'Rum, tabak en pakhuizen').

De landschapsproducten die men bezit, zijn afgebeeld op de landschapskaarten. Het aantal producten dat men in een landschap bezit, wordt aangeduid door de onderkant van het kaartje dat naar de speler is gericht. Aan het begin van het spel bezit men, met uitzondering van één ertsmijn en één leemgroeve, in ieder landschap over één product. Iedere speler heeft dus bij de start van het spel in totaal 5 producten.

Nieuwe landschapsproducten ontvangt men als men in de loop van het spel het getal dubbelt dat op het landschap is afgebeeld. Als het getal wordt gedubbeld dat op een landschap is afgebeeld, wordt het kaartje **90° gedraaid tegen de wijzers van de klok in**. Het kaartje toont dan één product meer aan de onderzijde die naar de speler is gericht.



Voorbeeld

Een speler bezit op dit moment **1 hout** in zijn bos (A). Er wordt een '2' gedubbeld (B). De speler draait het kaartje 90° tegen de wijzers van de klok in (C). Hij bezit nu in zijn bos **2 hout** (D).

Als een gebouw wordt opgericht, betaalt men de **kosten** door de desbetreffende landschappen **90° te draaien met de wijzers van de klok mee**.



Voorbeeld

De speler heeft voor de oprichting van een gebouw **1 hout** nodig. Hij bezit in zijn bos **1 hout**. Hij draait deze kaart 90° met de wijzers van de klok mee en bezit na deze actie **geen hout** meer in dat bos.

2. Het schip

Het schip is geen landschap. Het schip heeft aan de 4 zijdes een Romeins cijfer van I tot IV. Dit cijfer geeft de toestand van het schip weer. Hoe hoger het Romeinse cijfer op de onderzijde (de zijde die naar de speler is gericht), hoe beter de toestand van het schip.

Aan het begin van het spel heeft elk schip de toestand II. Als het getal van het schip wordt gedubbeld, wordt de kaart (zoals bij de landschappen) 90° gedraaid tegen de wijzers van de klok in zodat het volgende hogere cijfer onderaan ligt.



3. Rum, tabak en pakhuizen

Voor rum en tabak zijn er geen landschappen die deze producten produceren. Daarom zijn dit ook geen landschapsproducten maar wel **luxeproducten**. De enige mogelijkheid om rum en tabak te verkrijgen, is het schip op handelsvaart te sturen (zie hoofdstuk 'Handelsvaart' op pagina 12).

Rum en tabak kunnen in de desbetreffende pakhuizen worden opgeslagen.



Aan het begin van het spel zijn de beide pakhuizen leeg. Als men in de loop van het spel de luxegoederen rum of tabak ontvangt, wordt het desbetreffende pakhuis, per aangekocht luxeproduct, telkens om 90° tegen de wijzers van de klok in gedraaid.

In elk pakhuis kunnen maximaal 3 luxeproducten worden gestockeerd.

BELANGRIJK

De luxeproducten rum en tabak kunnen niet worden getroffen als het in de tekst of op een kaart over landschappen of landschapsproducten gaat. Luxeproducten kunnen niet gewonnen of verloren worden met een dobbelsteenresultaat, een gebeurteniskaart of een actiekaart. Deze producten kan men alleen behalen via handelsvaarten en de producten kunnen uitsluitend worden benut voor het opwaarderen van inwoners.

4. De dorpscentra

De beide dorpscentra herbergen de goudvoorraad van een speler.

Net zoals bij de goederen geldt ook hier dat een speler zo veel goud bezit als de onderzijde van het kaartje dorpscentrum vermeldt dat naar de speler is gericht. Tegelijkertijd wordt getoond hoeveel inwoners van de speler ontevreden zijn.

Aan het begin van het spel bezit iedere speler in zijn beide dorpscentra 6 goud en 2 ontevreden burgers.



Goud heeft men nodig om op een handelsvaart rum en tabak te kopen of om zich te verdedigen tegen de aanval van een piraat. De speler die goud besteedt, draait voor ieder goud één van de beide dorpscentra 90° met de wijzers van de klok mee. De speler die goud ontvangt draait één van de beide dorpscentra 90° tegen de wijzers van de klok in.

Meer als 8 goud in totaal kunnen de beide dorpscentra niet bevatten. Als een speler goud ontvangt en hij bezit al 8 goud in zijn dorpscentra dan vervalt het krijgen van goud.

Als een speler in een dorpscentrum het laatste goud besteedt, moet hij het dorpscentrum op zijn rugzijde leggen. Het gevolg hiervan is dat er in dit deel van zijn nederzetting een oproer uitbreekt.

Zolang dit oproer duurt, produceren de beide landschappen die boven en onder het dorpscentrum liggen geen producten meer als hun getal wordt gedubbeld. Bovendien zorgt de oproer voor 4 ontevreden inwoners. Als deze speler opnieuw goud ontvangt, mag hij het dorpscentrum dat zich in de oproer bevindt opnieuw op de voorzijde draaien en wel zo dat 1 goud op de onderste zijde van de kaart is afgebeeld.

Als de beide dorpscentra op hun rugzijde 'oproer' zijn gedraaid, heeft deze speler het spel verloren. Daarom mag een speler als hij nog maar 1 goud meer heeft, dit niet uitgeven omdat hij anders zijn eigen nederlaag zelf uitlokt.

Maar er zijn wel actiekaarten die de goudvoorraad van een speler kunnen reduceren. Daardoor kan het bij een zeer kleine goudreserve snel gebeuren dat een speler toch voortijdig het spel verliest.

Spelverloop

Om te beginnen wordt met de getallendobbelsteen bepaald wie het spel mag beginnen.

Iedere beurt van een speler is ingedeeld in **3 fases**:

1. DE DOBBELSTEENFASE

De speler dobbelt met de beide dobbelstenen.

- a) Eerst wordt het resultaat van de getallendobbelsteen uitgevoerd, daarna
- b) wordt het resultaat van de gebeurtenisdobbelsteen uitgevoerd.

2. DE ACTIEFASE

De speler mag in willekeurige volgorde en zolang het mogelijk is ook zo vaak hij wil de volgende acties doorvoeren:

- a) bouwen (gebouwen in de nederzetting oprichten, inwoners opwaarderen)
- b) de toestand van het schip verbeteren
- c) actiekaarten spelen
- d) landschapsproducten ruilen
- e) gebouwfuncties benutten

3. DE EINDFASE

De speler heeft de keuze om zijn speelbeurt te beëindigen met ofwel

- a) een handelsvaart ofwel
- b) zijn handkaarten aan te vullen tot 3 stuks.



Voorbeeld

Een speler geeft in een dorpscentrum het laatste goud uit. Hij moet dit dorpscentrum op de rugzijde draaien.



1. De dobbelsteenfase

De speler die aan de beurt is, dobbelt met de beide dobbelstenen. Eerst wordt het resultaat van de getallendobbelsteen uitgevoerd en daarna het resultaat van de gebeurtenisdobbelsteen.

A. Het resultaat van de getallendobbelsteen uitvoeren

De beide spelers ontvangen in ieder landschap wiens getal werd gedubbeld één product erbij (ze draaien het desbetreffende landschap 90° tegen de wijzers van de klok in). Als het getal van een schip werd gedubbeld, wordt het schip op eerstvolgende hogere niveau gezet.

BELANGRIJK

Geen enkel landschap kan meer als 3 producten bevatten en het schip kan maximaal op het niveau IV worden gedraaid. Als een landschap al 3 producten bevat of het schip al op niveau IV staat, vervalt respectievelijk de verhoging van het product of het niveau.

De gebouwen met dobbelsteengetallen

De functies van deze gebouwen worden behandeld in het hoofdstuk 'De gebouwen en hun functies' op pagina 15.

B. Het resultaat van de gebeurtenisdobbelsteen uitvoeren



De gedubbelde gebeurtenis wordt, zoals op de overzichtskaart wordt aangegeven, uitgevoerd.

2. De actiefase

A. Bouwen

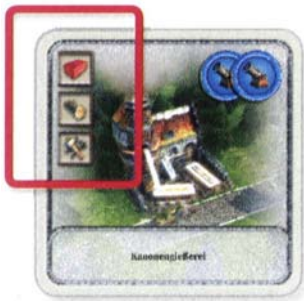
BOUWKOSTEN

Er zijn twee verschillende soorten van kaarten met bouwkosten:

- gebouwkaarten en
- inwonerkaarten.

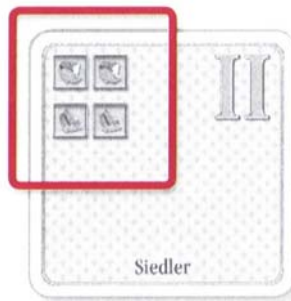
1. Een speler kan een gebouwkaart, die hij in de hand heeft, in zijn nederzetting leggen.
2. Een speler kan een beschikbare inwonerkaart uit de neutrale kaartenrij tussen de beide spelers nemen en zo een aanwezige inwoner in zijn nederzetting opwaarderen.

De beide handelingen kosten producten. De kosten worden bij de gebouwkaarten aangegeven in de linkerbovenhoek, de kosten van de inwonerkaarten worden aangeduid op de rugzijde.



Voorbeeld

De bouw van een kanonnengieterij (het afleggen van deze kaart) kost telkens 1x baksteen, hout en werktuig.



Voorbeeld

Het opwaarderen van een pionier tot kolonist kost telkens 2x voedsel en doek.

BOUWKOSTEN BETALEN

De bouwkosten worden betaald zoals reeds werd beschreven onder 'De landschappen en hun producten' op pagina 5. Als de bouwkosten zijn betaald, mag de speler het bouwobject (een gebouw of een inwoner) in zijn nederzetting leggen.

GEBOUWEN AFLEGGEN

Boven en onder elke inwoner (aan het begin van het spel zijn dat pioniers) mogen telkens 2 gebouwkaarten worden afgelegd. Op deze manier zijn er in totaal 16 mogelijke bouwplaatsen voor gebouwen (in de afbeelding hieronder zijn deze locaties grijs gekleurd).

Als een speler een gebouw in de hand heeft en hij de bouwkosten betaalt, mag hij dat gebouw op een vrije bouwplaats naar keuze afleggen.



INWONER OPWAARDEREN

Voor het opwaarderen van een inwoner gelden de volgende regels:

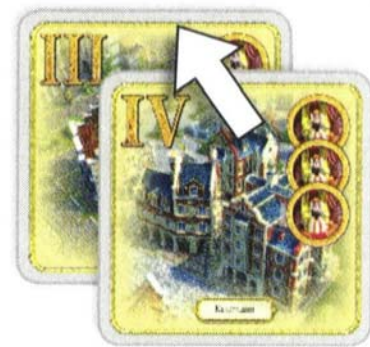
- De inwoners moeten in volgorde van hun Romeins cijfer worden opgewaardeerd.
- Een pionier kan eerst worden opgewaardeerd tot een kolonist, die dan tot burger en tot slot tot koopman kan worden opgewaardeerd.
- De speler die een inwoner opwaardeert, betaalt de bouwkosten voor een inwoner om een kaart te kunnen nemen van één niveau hoger en legt deze nieuwe kaart met de voorzijde op de oude inwoner (de kaart met de oude inwoner wordt dus met de kaart van de nieuwe inwoner afgedekt).



Als er 2x doek en 2x voedsel voor de kolonist is betaald, wordt hij op een pionier gelegd.



Als er 2x voedsel, 2x rum en 1x tabak voor de burger is betaald, wordt hij op een kolonist gelegd.



Als er 2x voedsel, 2x rum en 2x tabak voor de koopman is betaald, wordt hij op de burger gelegd.

B. De toestand van het schip verbeteren

De verbetering van de toestand van het schip met één niveau kost telkens 1 hout. De speler die een hout afgeeft, mag zijn schipkaart 90° draaien tegen de wijzers van de klok in en de kaart op het volgende hogere niveau leggen. Zolang de houtvoorraad strekt, mag een speler de toestand van het schip met een willekeurig aantal niveaus verbeteren.

In de loop van het spel kan het gebeuren dat een schip zijn laagste toestandsniveau verliest. Het schip is dan zeer zwaar beschadigd en de schipkaart moet worden omgedraaid. In deze situatie kost het eveneens 1 hout om de kaart opnieuw op de voorzijde (niveau I) te kunnen draaien.

Voorbeeld

De schipkaart van een speler ligt op de rugzijde zodat het schip zwaar beschadigd is. De speler betaalt 1 hout, draait de kaart op niveau I en met een tweede hout verhoogt hij de toestand van het schip naar niveau II.



AANDACHT

Als een schip op de rugzijde werd gedraaid (niveau 0), toont het schip geen dobbelsteengetal meer. Het schip kan dan ook niet met een dobbelsteengetal in de dobbelsteenfase worden gerepareerd.

C. Actiekaart spelen

Alle actiekaarten, met uitzondering van de kapitein en de commandant, worden in de actiefase gespeeld. Een speler mag in zijn speelbeurt een willekeurig aantal actiekaarten naar keuze, die hij in de hand heeft, uitspelen.

De speler die een actiekaart uitspeelt, volgt de tekst die op de kaart staat. Daarna wordt de kaart open op de gemeenschappelijke aflegstapel gelegd. Met de eerste afgelegde actiekaart wordt de aflegstapel gestart.

D. Landschapsproducten ruilen

Een speler mag in de actiefase zo vaak hij wil landschapsproducten ruilen tegen andere landschapsproducten of tegen goud en dit ofwel met de medespeler ofwel met de bank.

RUILEN MET DE MEDESPELER

De speler kan te allen tijde zijn medespeler één of meerdere landschapsproducten of goud (geen rum en geen tabak) in ruil aanbieden. De voorwaarden voor de ruil kunnen volledig vrij worden onderhandeld. Dit betekent dat men vrij kan kiezen welke en hoeveel producten of goud men wil aanbieden en welke en hoeveel producten of goud men in ruil wil ontvangen.

Als de onderhandelingen tot een oplossing leiden, worden de desbetreffende kaarten gedraaid. De speler die een product of goud afgeeft, draait de desbetreffende kaart 90° met de wijzers van de klok mee. De speler die een product of goud ontvangt, draait de desbetreffende kaart 90° tegen de wijzers van de klok in.

RUILEN MET DE BANK

De speler geeft **3 identieke landschapsproducten** of **3 goud** af en dit door het desbetreffende landschap (of de desbetreffende landschappen) naar beneden te draaien. In ruil daarvoor mag hij zich in een landschap naar keuze **één product** of in een dorpscentrum **1 goud** nemen door de desbetreffende kaart één niveau naar omhoog te draaien.

Principieel is het niet toegelaten om rum of tabak te ruilen (noch weg te geven, noch te ontvangen) bij een **medespeler** of bij de **bank**.

E. Gebouwfuncties benutten

Bij de meeste gebouwen is een dobbelsteen afgebeeld in de rechterbovenhoek. Als het getal van een gebouw wordt gedubbeld, mag de bezitter van dit gebouw de functie benutten die op de kaart is beschreven. Meestal geldt dit ook voor de speler die niet aan de beurt is.

De functies van de gebouwen wordt in een apart hoofdstuk uitvoerig beschreven en uitgelegd, zie 'De gebouwen en hun functies' op pagina 15.

3. De eindfase

Aan het einde van zijn speelbeurt heeft de speler de keuze om ofwel zijn handkaarten aan te vullen ofwel met zijn schip op handelsvaart te trekken.

A. Handkaarten aanvullen of kaarten ruilen

DE SPELER HEEFT MINDER DAN 3 KAARTEN IN DE HAND

De speler mag net zolang de bovenste kaart van de expansiestapel nemen tot hij opnieuw 3 kaarten in de hand heeft.

Hierbij geldt:

- De speler die alleen over pioniers (I) beschikt, mag alleen van de expansiestapel met het Romeinse cijfer I nemen.
- De speler die minstens beschikt over een kolonist (II) mag van de expansiestapels nemen met het Romeinse cijfer I en II.
- De speler die minstens beschikt over een burger (III) mag van alle expansiestapels nemen.

Als men meer als één kaart mag trekken, mag men ook van verschillende stapels trekken.

De speler die **1 goud** betaalt, mag zich een kaart naar keuze uitzoeken van een toegelaten stapel: Hij neemt de stapel, bekijkt de aanwezige kaarten en kiest één kaart uit.

Bij het doorzoeken van de stapel mag de volgorde van de kaarten niet worden veranderd. Daarna legt hij de stapel terug op zijn plaats.

Als een speler meer als één kaart mag trekken, mag hij deze handeling herhalen met dezelfde of met een andere toegelaten stapel op voorwaarde dat hij opnieuw **1 goud** betaalt.

DE SPELER HEEFT PRECIES 3 KAARTEN IN DE HAND

Als een speler precies 3 kaarten in de hand heeft, mag hij geen kaarten trekken. Als hij dat wil, mag hij precies **één kaart ruilen**. Hij schuift één van zijn handkaarten verdekt onder een stapel met het identieke Romeinse cijfer (als de stapel met het identieke Romeinse cijfer is opgebruikt, legt hij zijn kaart op de plaats af waar voorheen de stapel met het identieke Romeinse cijfer lag). Daarna trekt hij de bovenste kaart van een toegelaten stapel naar keuze of hij geeft 1 goud af en doorzoekt een toegelaten stapel.

B. Handelsvaart

Een speler kan alleen op handelsvaart trekken als zijn schip zich **minstens in de toestand I** bevindt. De speler die op handelsvaart gaat, neemt de stapel met de handelsvaartkaarten en mixt deze stapel zeer grondig. Dan legt hij telkens **één voor één** de bovenste kaart van de stapel bloot. Iedere kaart beschrijft een gebeurtenis waaraan de speler zich **kan houden** of respectievelijk waaraan de speler zich **moet houden**.

DE SNELHEID VAN HET SCHIP

Een speler mag zoveel kaarten blootleggen als de snelheid van zijn schip.

De snelheid van het schip wordt bepaald door de **som van de zeilen** die in totaal op al zijn **gebouwkaarten** in zijn nederzetting zijn afgebeeld. Bij dit totaal wordt de **basissnelheid** van het schip opgeteld. De basissnelheid van het schip is **3**.



Voorbeeld

De speler heeft in zijn nederzetting één gebouw met 1 zeil en één gebouw met 2 zeilen liggen. Samen met de basissnelheid van zijn schip maakt dit een **snelheid van 6**.

DE GEVECHTSKRACHT VAN EEN SCHIP

De gevechtskracht van het schip wordt bepaald door de **som van de kanonnen** die in totaal op al zijn **gebouwkaarten** in zijn nederzetting zijn afgebeeld.



Voorbeeld

De speler heeft in zijn nederzetting twee gebouwen met telkens 1 kanon en één gebouw met 2 kanonnen liggen. Dit betekent dat het schip een **gevechtskracht van 4** heeft.

ACTIEKAARTEN KAPITEIN EN COMMANDANT

Eén van deze kaarten mag aan het begin van een handelsvaart worden uitgespeeld. Dit betekent dat voor **deze handelsvaart** de **gevechtskracht** en de **snelheid** van het schip met 1 (kapitein) respectievelijk met 2 (commandant) wordt verhoogd.



Na de handelsvaart wordt deze actiekaart op de aflegstapel gelegd.

Het is niet toegelaten om meer als één kapitein respectievelijk één commandant per handelsvaart uit te spelen.

EINDE VAN DE HANDELSVAART

Er zijn drie mogelijkheden om een handelsvaart te beëindigen:

1. De speler heeft zoveel kaarten blootgelegd als door zijn snelheid is toegelaten.
2. De speler verliest zijn laatste toestandsniveau.
3. De speler breekt zijn handelsvaart vrijwillig af omdat hij door het blootleggen van kaarten geen voordeel meer doet.

De speelbeurt eindigt in elk geval onmiddellijk na de handelsvaart, er zijn dan geen acties meer mogelijk.

DE KAARTEN VAN DE HANDELSVAARTSTAPEL

ONTMOETING EN GEVECHT MET PIRATEN

De speler die een kaart 'Piraat vraagt tol' blootlegt, moet ofwel het gevorderde goud betalen ofwel strijden.



STRIJD

Als de speler beslist om het gevecht aan te gaan, dobbelt hij eerst met de getalendobbelsteen en telt dit getal op met de gevechtskracht van zijn schip.

Daarna dobbelt de medespeler voor de piraten en telt die som op met de gevechtskracht van de piraten (aantal kanonnen in de rechterbovenhoek).

Diegene die het hoogste gevechtskracht heeft, wint de strijd. Bij een patsituatie wordt er opnieuw gedobbeld. De gevolgen van winst en nederlaag zijn beschreven op de kaart. Als een speler een gebeurteniskaart 'Vrije handelaar wordt belaagd' blootlegt, heeft hij de keuze of hij de piraten aanvalt of niet.

ONTMOETING MET HANDELSPARTNERS



Als een speler de kaart 'Vrije handelaar' of 'Vreemd volk' blootlegt, mag hij één product inkopen dat op de kaart is afgebeeld. De kostprijs van een product schommelt tussen 1 en 3 goud. Als een speler een product koopt, reduceert hij één of de beide dorpscentra met het overeenstemmend bedrag aan goud en draait de desbetreffende landschapskaart of het desbetreffende pakhuis één niveau hoger.

WERVELSTORM EN GEVAARLIJKE KLIPPEN



Het schip van de speler die 'gevaarlijke klip' blootlegt, verliest onmiddellijk één toestandsniveau. Een wervelstorm vermindert de toestand van het schip zelfs met twee niveaus, maar alleen dan als het schip een kleinere snelheid heeft dan het schip van de medespeler.

RONDDRIJVEND WRAKGOED in gevaarlijk water en SCHIPBREUKELINGEN



De speler die gevaarlijk wrakgoed mag bergen, dobbelt met de getalendobbelsteen. Het resultaat staat op de kaart beschreven.

De speler die een sneller schip bezit dan zijn medespeler, kan schipbreukelingen redden en 1 goud als beloning incasseren.

Handelsmacht en zeemacht

1. Handelsmacht

Sommige gebouwen bezitten in de rechterhoek het symbool van een geldzak. De speler die als eerste gebouwkaarten met in totaal 3 geldzakken in zijn nederzetting heeft afgelegd, ontvangt de handelsmacht. Als teken hiervan neemt hij de handelsmachtfiguur en plaatst die op één van zijn inwonerkaarten. Een speler behoudt of krijgt de handelsmacht als hij meer geldzakssymbolen in zijn nederzetting heeft liggen dan de medespeler. Bij een patsituatie wordt de handelsmachtfiguur terug aan de zijkant gezet.



Als de gebeurtenis 'handelsvoordeel' wordt gedubbeld, mag de bezitter van de handelsmacht één landschapsproduct van zijn medespeler eisen. De medespeler moet zijn landschap met het gevraagde product reduceren en de speler verhoogt zijn landschap met het gevraagde product.

2. Zeemacht

Sommige gebouwen bezitten in de rechterhoek het symbool van een kanon. De speler die als eerste gebouwkaarten met in totaal 3 kanonnen in zijn nederzetting heeft afgelegd, ontvangt de zeemacht. Als teken hiervan neemt hij de zeemachtfiguur en plaatst die op één van zijn inwonerkaarten. Een speler behoudt of krijgt de zeemacht als hij meer kanonsymbolen in zijn nederzetting heeft liggen dan de medespeler. Bij een patsituatie wordt de handelsfiguur terug aan de zijkant gezet.



Als de gebeurtenis 'piratenjacht' wordt gedubbeld, ontvangt de bezitter van de zeemacht één landschapsproduct naar keuze.

Einde van het spel

Het spel kan op drie manieren eindigen:

- ➔ Als een speler 7 gunstpunten heeft behaald, wint hij het spel.
- ➔ Een speler wint voortijdig als het hem is gelukt om 2 inwoners op te waarderen tot kooplui.
- ➔ Een speler verliest voortijdig als in de beide dorpscentra oproer heerst.

De gebouwen en hun functies

1. De gebouwen met oogstvermeerdering

Alle gebouwkaarten waarin in de rechterbovenhoek een dobbelsteen en een product of een vraagteken zijn afgebeeld, komen in aanmerking voor oogstvermeerdering. Als in de dobbelsteenfase het getal van zulke gebouwkaart wordt gedubbeld, ontvangt de speler het product dat naast de dobbelsteen is afgebeeld: hij verhoogt het aantal producten in de desbetreffende landschapskaart met één. Dit geldt ook voor de speler die niet aan de beurt is.



schaapsfokkerij



boerderij



houthakkershut



steenbakkerij



ertsmelterij

Als een speler een gildenhuis in zijn nederzetting heeft en als het getal in de rechterbovenhoek wordt gedubbeld, ontvangt de speler in een landschap naar keuze één product.



2. Gebouwen met gelukkige inwoners

Als een speler een gebouw opricht dat in de rechterbovenhoek een afbeelding van een gelukkige bewoner bezit, ontvangt hij onmiddellijk en dit afhankelijk van de gebouwsoort 1, 2 of 3 goud in zijn dorpscentra. Bovendien ontvangt de speler, als de gebeurtenis 'belasting' wordt gedubbeld, voor elke gelukkige inwoner 1 goud.



kapel



school



theater



kerk

3. De aanlegkade

Als een speler de aanlegkade in zijn nederzetting heeft afgelegd en als het getal in de rechterbovenhoek wordt gedubbeld, mag de speler **éénmaal in zijn speelbeurt 1 product** tussen twee van zijn landschappen **ruilen**. Dit betekent dat hij in één landschap het aantal producten reduceert met één en dat hij in een ander landschap het aantal producten verhoogt met één.



4. De brandweerkazerne

Als de gebeurtenis 'brand' wordt gedubbeld, worden de spelers die een brandweerkazerne hebben gebouwd, niet getroffen door de brand. Iedere speler mag maar één brandweerkazerne in zijn nederzetting hebben.



5. De loge

Als een speler de loge in zijn nederzetting heeft afgelegd en als het getal in de rechterbovenhoek wordt gedubbeld, mag de speler **één van zijn handkaarten** onder een expansiestapel met het identieke Romeinse cijfer schuiven. Vervolgens neemt hij de bovenste actiekaart van de aflegstapel. Als de speler aan de beurt is, mag hij deze kaart ook in dezelfde beurt uitspelen. Anders mag hij deze kaart behouden en mag hij die kaart in een volgende speelbeurt uitspelen.



6. Het theater

Als een medespeler een actiekaart (spion, gifmengster, revolutionair of gaudief) tegen jou uitspeelt, wordt die uitgespeelde kaart ineffectief als jij een goud afgeeft (het goud wordt niet aan de tegenstander gegeven).



Tips voor een beter speloverzicht

Het is toegelaten, te allen tijde, de positie van gebouwkaarten te veranderen, ze dus op andere bouwplaatsen te leggen.

Dit biedt de mogelijkheid om kaarten met gelijkaardige functies samen te voegen.

Daarmee krijgt men een beter overzicht over de mogelijkheden en de functies van de gebouwen in de eigen nederzetting.



21 juni 2007