

SANTO DOMINGO

Een geraffineerd ruispel van Stefan Risthaus voor 2 tot 6 spelers van 8 jaar en ouder

Santo Domingo, de oudste stad die door Europeanen in de nieuwe wereld is gebouwd, was één van de meest belangrijke handelsposten in de Caraïben in de 16e eeuw. In Santo Domingo worden waardevolle goederen geruild en verkocht. Alleen degene die op het juiste moment de juiste mensen en schepen ter beschikking heeft kan zich staande houden in deze riskante maar winstgevende handel. Pak je kans op succes!

SPELMATERIAAL:

60 speelkaarten bestaande uit actiekaarten met de getallen 1-8 voor elke speler,



De achterkant van de kaarten hebben 6 verschillende kleuren: 1 kleur voor een set van 8 actiekaarten voor 1 speler.

...en 2 overzichtskaarten voor elke speler:

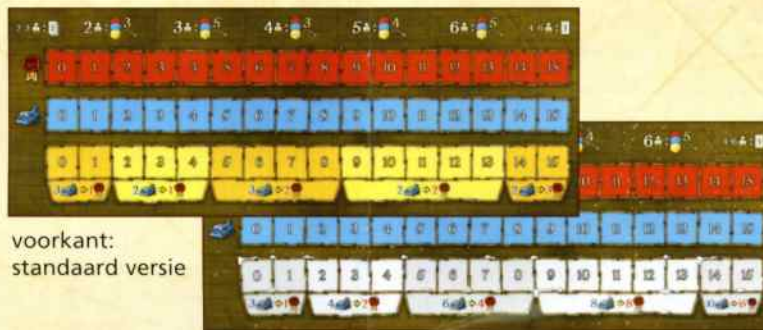


overwinningpuntenkaart



goederenkaart

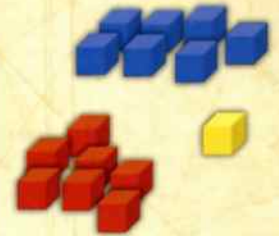
1 speelbord (2-delig)



voorkant: standaard versie

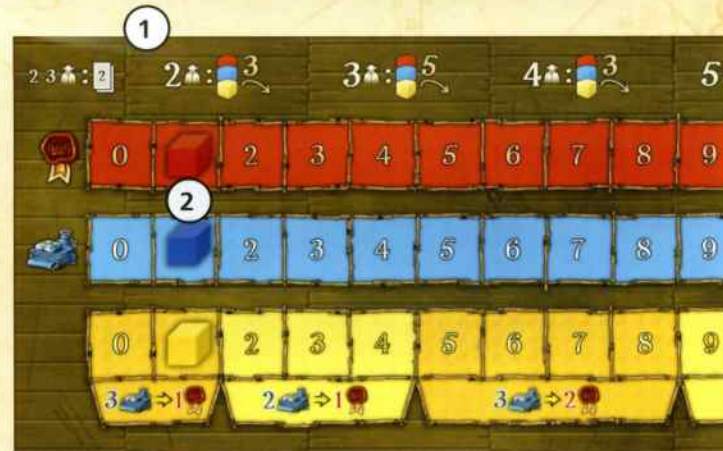
achterkant: winter versie

15 houten markeerstenen (7 rood, 7 blauw en 1 geel)



VOORBEREIDING

- Leg het 2-delige speelbord aan elkaar in het midden van de tafel. (Wij adviseren om tijdens de eerste spellen de standaard versie te gebruiken. Voor afwisseling kun je later de winter versie uitproberen.)
- Leg drie houten markeerstenen in de bijbehorende kleur op veld 1 van elke rij op het speelbord.
 - Leg een rode houten markeersteen bovenaan op veld 1 van de **overwinningpuntenrij**.
 - Leg een blauwe houten markeersteen in het midden op veld 1 van de **goederenrij**.
 - Leg de gele houten markeersteen onderaan op veld 1 van de **handelarenrij**.
- Geef iedere speler een set van 8 actiekaarten in één kleur.



- Geef iedere speler 1 overwinningpuntenkaart, 1 goederenkaart en 1 rode en 1 blauwe houten markeersteen. Leg de overwinningpuntenkaart en de goederenkaart voor je met de punten 1-15 naar boven. Leg de rode markeersteen naast de overwinningpuntenkaart. Leg de blauwe markeersteen op het veld dat overeenkomt met het aantal spelers (in een spel met 4 spelers op veld 4). Aan het begin van het spel ben je al in het bezit van je eerste goederen.



Neem nu je 8 actiekaarten op hand en het spel kan beginnen!

DOEL VAN HET SPEL

In Santo Domingo probeer je jouw 8 actiekaarten slim in te zetten. Dit doe je door in het geheim 1 of 2 kaarten uit je hand te kiezen. Alle kaarten worden daarna gelijktijdig opengedraaid. In oplopende nummervolgorde worden de acties van de kaarten uitgevoerd. Het is heel belangrijk om in te schatten welke kaarten je tegenstanders gaan spelen. Met de gespeelde kaarten kun je punten (actiekaarten 1, 2 en 6) of goederen (actiekaarten 3, 4 en 5) verdienen.

De Handelaar (actiekaart 7) geeft je de mogelijkheid om je goederen voor overwinningspunten om te ruilen. De Bedelaar (actiekaart 8) geeft je de mogelijkheid om je gespeelde kaarten weer op hand te nemen. Het spel eindigt zodra tenminste 1 speler aan het einde van een ronde 30 of meer overwinningspunten heeft. Degene met de meeste overwinningspunten wint het spel.

SPELVERLOOP

Santo Domingo wordt gespeeld in meerdere rondes. Een ronde bestaat uit 3 fases:

1. Verplaatsingsfase
2. Actiekaarten spelen
3. Kaartacties uitvoeren

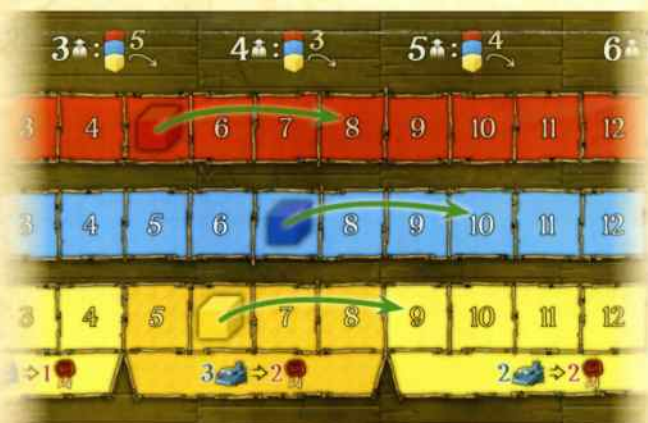
1. Verplaatsingsfase

Plaats de 3 houten markeerstenen op het speelbord vooruit. Hoeveel velden de markeerstenen vooruit moeten, is afhankelijk van het aantal spelers:

Aantal spelers	2	3	4	5	6
Aantal velden	3	5	3	4	5

Na het bereiken van veld 15 kan een markeersteen op het speelbord niet meer verplaatst worden.

Voorbeeld: In een spel met 4 spelers moeten tijdens de verplaatsingsfase alle 3 markeerstenen bij elke rij 3 velden vooruit geplaatst worden.



2. Actiekaarten spelen

Kies uit je hand 2 actiekaarten in een spel met 2 tot 3 spelers en 1 actiekaart in een spel met 4 tot 6 spelers. Dit staat ook ter verduidelijking in de linker- en rechterhoek van het speelbord. Leg de kaarten gedekt voor je neer. Zodra alle spelers hun kaart(en) hebben gekozen, worden de kaarten gelijktijdig opengedraaid.

3. Kaartacties uitvoeren

Voer nu alle gespeelde actiekaarten in oplopende volgorde uit (beginnend met de Kapitein (1) als deze is gespeeld). Dezelfde actiekaarten worden gelijktijdig uitgevoerd (er is geen startspeler of spelersvolgorde). Gespeelde actiekaarten blijven tot het einde van de ronde open op tafel liggen. Pas nadat alle actiekaarten zijn uitgevoerd, leg je de actiekaarten gedekt op je eigen aflegstapel.

Voordat we de actiekaarten in volgorde gaan uitleggen, zijn enkele basisprincipes van belang:

- Als je overwinningspunten of goederen ontvangt, verplaatst dan de houten markeersteen op jouw bijbehorende overzichtkaart vooruit en de houten markeersteen op het speelbord achteruit (behalve bij de Gouverneur, Douane en Bedelaar). Indien er niet voldoende overwinningspunten of goederen in een rij zijn, dan ontvang je minder.
- **Belangrijk:** Als meerdere spelers dezelfde actiekaart hebben gespeeld, dan worden deze kaarten gelijktijdig uitgevoerd. Aangezien het mogelijk is dat er niet voldoende overwinningspunten/goederen op het bord voor alle betrokken spelers aanwezig zijn, geldt het volgende: geef aan iedere betrokken speler zoveel overwinningspunten/goederen zodat iedereen hetzelfde aantal ontvangt. Overgebleven overwinningspunten/goederen blijven op de bijbehorende rij van het speelbord liggen.
- Je overwinningspuntenkaart heeft op de achterkant de nummers 16 tot en met 30. Zodra je 15 overwinningspunten hebt behaald, tel je verder op de andere kant door de kaart om te draaien.
- Je goederenkaart heeft geen nummers op de achterkant. Je kunt nooit meer dan 15 goederen hebben. Als je goederen krijgt en boven de 15 komt, verdwijnen alle goederen boven de 15. De houten markeersteen op de goederenrij van het speelbord wordt echter wel het totaal aantal goederen teruggeplaatst.

Nu kunnen we verdergaan met het uitleggen van de actiekaarten. Begin altijd met de actiekaart met de laagste waarde. Ga verder in oplopende volgorde. Nummers die niet gespeeld zijn worden overgeslagen.



Kapitein (1):

Alle spelers die de *Kapitein* spelen ontvangen na elkaar 1 overwinningspunt van de overwinningspuntenrij van het speelbord totdat iedereen maximaal 2 overwinningspunten heeft ontvangen.



Admiraal (2):

Alle spelers die de *Admiraal* spelen ontvangen na elkaar 1 overwinningspunt van de overwinningspuntenrij van het speelbord totdat iedereen maximaal 5 overwinningspunten heeft ontvangen.

Hoewel de *Admiraal* meer overwinningspunten kan opleveren dan de *Kapitein*, bestaat het risico dat *Kapiteins* de voorraad overwinningspunten op het speelbord al (gedeeltelijk) hebben vermindert.



Gouverneur (3):

Alle spelers die de *Gouverneur* spelen ontvangen 4 goederen voor elke *Kapitein* die deze ronde is gespeeld en 2 goederen voor elke *Admiraal* die deze ronde is gespeeld.

Belangrijk: Deze goederen komen niet van het speelbord! Verplaats de houten markeersteen naar voren op je goederenkaart, maar verplaats de markeersteen op de goederenrij van het speelbord niet.

Belangrijk: In een spel met 2 of 3 spelers krijg je geen goederen voor je eigen gespeelde *Kapitein* of *Admiraal*.

Voorbeeld: 1 Kapitein, 2 Admiraals en 1 Gouverneur worden gespeeld. Er liggen 9 overwinningspunten op de overwinningspuntenrij van het speelbord. Eerst krijgt de speler die de Kapitein speelt 2 overwinningspunten. De 2 Admiraals zullen de 7 overgebleven punten moeten verdelen. Gelijkmatig verdeeld betekent dit dat ieder 3 (van de maximaal 5) overwinningspunten ontvangt en dat 1 overwinningspunt op de overwinningspuntenrij van het speelbord blijft liggen. De Gouverneur krijgt in totaal 8 goederen: 4 voor de Kapitein en 4 voor de 2 Admiraals. Deze goederen komen niet van de goederenrij van het speelbord.



Fregat (4):

Alle spelers die een *Fregat* spelen ontvangen net zo lang 1 goed van de goederenrij van het speelbord totdat iedere speler maximaal 3 goederen heeft gekregen.



Galjoen (5):

Alle spelers die een *Galjoen* spelen ontvangen net zo lang 1 goed van de goederenrij van het speelbord totdat er niet meer voldoende goederen voorradig zijn om aan iedere *Galjoen* 1 goed te geven.

Het *Galjoen* kan je dus veel goederen opleveren. Het risico bestaat echter dat *Fregatten* de goederenvoorraad eerder al behoorlijk leeg hebben gemaakt.



Douane (6):

Iedere speler die een *Douane* speelt ontvangt voor elk gespeeld *Fregat* in deze ronde 3 overwinningspunten en voor elk gespeeld *Galjoen* 1 overwinningspunt.

Belangrijk: Je ontvangt deze overwinningspunten niet van het speelbord! Verplaats je markeersteen vooruit op je overwinningspuntenkaart, maar verplaats de markeersteen op de overwinningspuntenrij van het speelbord niet.

Belangrijk: In een spel met 2 of 3 spelers krijg je geen overwinningspunten voor je eigen gespeelde *Fregat* of *Galjoen*.

Voorbeeld: 1 Fregat, 1 Galjoen en 1 Douane worden gespeeld. Er liggen 10 goederen op de goederenrij van het speelbord. Eerst ontvangt de speler die het Fregat heeft gespeeld 3 goederen. Er blijven dus 7 goederen over voor het Galjoen. Omdat er maar 1 Galjoen wordt gespeeld, ontvangt de speler alle 7 overgebleven goederen van de goederenrij. De blauwe markeersteen gaat terug naar veld 0 van de goederenrij. De Douane krijgt 4 overwinningspunten, 3 voor de Fregat en 1 voor het Galjoen. Deze overwinningspunten komen niet van het speelbord!

Handelaar (7):



Als er meer dan 1 *Handelaar* wordt gespeeld, moet de gele markeersteen op de handelaarenrij 2 velden achteruit gezet worden voor elke *Handelaar* (na de eerste) tot een minimum van 0 (naar veld 0).

Voorbeeld: Als er 3 Handelaren zijn gespeeld, dan moet je de gele markeersteen 4 velden achteruit zetten.

Afhankelijk van de positie van de gele houten markeersteen **mogen** alle spelers die een *Handelaar* hebben gespeeld, een x aantal goederen voor overwinningspunten ruilen tegen de aangegeven verhouding van dat veld (De speler met de meeste overwinningspunten begint.)

Verplaats de blauwe goederen markeersteen zoveel velden terug als je goederen hebt ingewisseld en verplaats je rode overwinningspunten markeersteen het aantal gewonnen overwinningspunten vooruit. Zet je blauwe goederen markeersteen naast je goederenkaart als je al je goederen hebt gebruikt.

Opmerking: Je mag goederen voor overwinningspunten ruilen tegen een slechtere verhouding dan hoort bij de positie van de gele markeersteen op de handelaarenrij van het speelbord.

Als er **tenminste 1 Handelaar is gespeeld**, verplaats dan nu de gele markeersteen naar veld 0, op de handelaarenrij van het speelbord ongeacht of een speler goederen heeft verhandeld.

Voorbeeld: Alex en Stefan hebben beiden een Handelaar gespeeld. De gele markeersteen wordt 2 velden terug geplaatst.



Nu mogen beide spelers tegen de verhouding 3:2 (3 goederen voor 2 overwinningspunten) ruilen. Alex ruilt 9 goederen en krijgt hiervoor 6 overwinningspunten. Hij kan zijn laatste 2 goederen nog ruilen voor 1 overwinningspunt (een slechtere wisselverhouding), maar hij besluit dit niet te doen.



Nadat Alex en Stefan hun goederen voor overwinningspunten hebben geruild, wordt de gele markeersteen naar veld 0 verplaatst.





Bedelaar (8):

Alle spelers die een *Bedelaar* spelen, ontvangen eerst een aantal goederen afhankelijk van het aantal overgebleven kaarten dat de spelers op hand hebben.

Handkaarten	0	1-2	3-4	5-7
Goederen	+4	+3	+2	+1

Vervolgens ontvangen de spelers 2 goederen voor elke *Handelaar* die in deze ronde is gespeeld.

Belangrijk: In een spel met 2 of 3 spelers ontvang je **geen** goederen voor je eigen gespeelde *Handelaar*.

Belangrijk: Je ontvangt deze goederen niet van het speelbord!

Verplaats de houten markeersteen vooruit op je goederenkaart, maar verplaats de houten markeersteen op de goederenrij van het speelbord niet.

Tenslotte nemen alle spelers die de *Bedelaar* hebben gespeeld hun gespeelde kaarten in de huidige en vorige ronden terug op handen. Alle 8 actiekaarten kunnen de volgende ronde weer gespeeld worden.

Voorbeeld: In een spel met 3 spelers speelt Alex zijn Handelaar en Bedelaar. Hij heeft nog 2 kaarten op hand. Een andere speler heeft deze ronde ook zijn Handelaar gespeeld. Omdat Alex nog 2 kaarten op hand heeft, ontvangt hij 3 goederen. Hij ontvangt 2 extra goederen voor de Handelaar die door de andere speler is gespeeld maar hij ontvangt geen goederen voor zijn eigen Handelaar. Tenslotte neemt hij al zijn gespeelde kaarten terug op hand, inclusief de Bedelaar en Handelaar van deze ronde en zijn gespeelde kaarten uit vorige ronden. In de volgende ronde kan Alex alle 8 actiekaarten weer spelen.

Einde van een ronde

Alle spelers die deze ronde geen *Bedelaar* hebben gespeeld, leggen nu hun gespeelde kaart(en) gedekt af op hun eigen aflegstapel. Iedere ronde hebben spelers minder kaarten om uit te kiezen totdat ze de *Bedelaar* spelen, die er voor zorgt dat alle kaarten weer op hand genomen mogen worden.

De houten markeerstenen op het speelbord blijven onveranderd op hun velden staan.

Indien niemand 30 of meer overwinningpunten heeft, begint er een nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler aan het einde van een ronde 30 of meer overwinningpunten heeft. (Zodra je 30 overwinningpunten hebt, draai je je overwinningpuntenkaart om en tel je daar weer verder.) Alle overgebleven goederen worden nu tegen de verhouding 3:1 voor overwinningpunten omgeruild. (De markeerstenen op de goederen- en overwinningpuntenkaart worden overeenkomstig aangepast.)

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel.

In geval van gelijke stand wint de gelijkspelende speler die de meeste overgebleven goederen heeft.

Als er dan nog steeds sprake van een gelijke stand is, wint de speler die de meeste overgebleven kaarten op hand heeft.

Als er dan nog steeds een gelijke stand is, dan delen de spelers de winst!

VOOR ERVAREN HANDELAREN

In een spel met 2 of 3 ervaren *Santo Domingo*-spelers adviseren wij om door te spelen, totdat een speler 45 of meer overwinningpunten aan het einde van een ronde heeft. Zodra je meer dan 30 overwinningpunten hebt, pak je een 2e overwinningpuntenkaart en een rode markeersteen om daarop verder te tellen.

De **winter versie** van het speelbord zorgt, onafhankelijk van het aantal spelers, voor een grotere uitdaging omdat de **winter versie** handelen een stuk moeilijker maakt. Dit komt doordat de verhouding voor het omwisselen van goederen moeilijker is. Om met je *Handelaar* goederen tegen overwinningpunten te ruilen, moet je een groter aantal goederen leveren.

CREDITS

Reproductie of publicatie van de handleiding, het speelmateriaal of de illustraties is alleen toegestaan met voorafgaande toestemming.

Spelontwerp: Stefan Risthaus

Illustraties: Klemens Franz | atelier198

Vormgeving spelregels: Andrea Kattnig | atelier198

Vormgeving speldoos: Jens Wiese

Realisatie: Klaus Ottmaier

Nederlandse vertaling: Marlies de Vries

Eindredactie: Elise Gielen

Projectmanager: Jonny de Vries

De auteur bedankt alle testspelers, in het bijzonder zijn vrouw Heike Risthaus, Robert Rudolph, Volker Wichert, Sonja en Christian Heider, Annegret Willenbrink, Wolfgang Stief, Michael Schröder, Karsten Becker, Christian Zerrath, Uwe Hilgert en spellenvereniging Braunschweig-Salzgitter.

