

## Overzicht van een speler's beurt

Tijdens een beurt kan je willekeurig:

- Een **Werkman** op een onbezet **Gebouw** zetten (= een product fabriceren) - Kostprijs: minstens één Actie.
- Een **Gebouw** tegel op een **zeshoek leggen** (een gebouw optrekken) - Kostprijs: soms minstens één Actie.
- Een **Wapenschild** leggen - Kostprijs: minstens één Actie.
- Een **Werkman van een gebouw weg nemen** (= een product inleveren) - Kostprijs: afstand naar het opbrengstgebied.
- Zo veel mogelijk **Acties op de Tijdlijn uitvoeren** als mogelijk is. Totdat je Tijd pion uiterst op het vakje achter de Tegenwoordige-tijd Pion komt te staan.

Aan het einde van je beurt:

- Verwijder al je liggende Werkmannen. Daarna; leg al je staande Werkmannen neer.
- Verplaats de Tegenwoordige-tijd Pion tot aan de volgende Tijd pion.



## Inhoud

Neuland. ....	2
Introductie & Doel van het spel. ....	2
Spelmateriaal. ....	3
Spelopzet. ....	3
1. Bordspelstukken. ....	3
2. Tijdlijn. ....	4
3. Opslagplaatsen. ....	4
4. Elke speler krijgt:.....	4
5. Gebouwen. ....	4
6. Metaaltegels. ....	5
7. Minerale steentjes. ....	5
8. Tegenwoordige-tijd Pion. ....	5
Start van het spel en overzicht van de beurt van een speler. ....	5
1. Producten fabriceren. ....	6
2. Acties op de tijdlijn ondernemen. ....	6
3. Producten inleveren. ....	6
Product kosten en Acties berekenen. ....	7
4. Gebouwen optrekken. ....	8
5. Wapenschilden leggen. ....	9
Einde van een beurt. ....	9
1. Werkmannen verwijderen. ....	9
2. Werkmannen neerleggen. ....	9
3. Variabele beurten. ....	9
Einde van het spel. ....	9
Productie Faciliteiten. ....	10
Voorbeeld van de start van een 2-spelers spel:.....	12
Lijst van Gebouwen. ....	15
Erkenning. ....	15
Overzicht van een speler's beurt. ....	16

## Neuland

Een tactisch bouwspel met een variabele beurtrol voor 2 tot 4 spelers van Tobias Stapelfeldt en Peter Eggert.

## Introductie & Doel van het spel

Neuland is een grote lege plaats die compleet braak ligt. Slechts een paar jagers en houthakkers leven daar. Spelers wedijveren om hier een nieuwe civilisatie op te bouwen. Er wordt vooruitgang en welvaart beloofd met 15 verschillende eigendommen, zoals de Abdij, het Gildenhuis, het Dorpshuis en een Burcht. Wie wil welke gebouwen en krijgt die ook?

Om eigendommen te vergaren moet je productie voorzieningen opbouwen en gebruiken. In bepaalde gebouwen fabriceer je producten die je dan weer gebruikt om betere producten te maken in andere gebouwen.

Daarom vraagt iedereen zich af en toe af: "Zal ik zo eens af en toe werken over een langere periode, of zal ik veel werken over een kortere periode? Hoe kan ik mijn wapenschild op die felbegeerde eigendommen plaatsen?"

De speler die als eerst zijn Wapenschilden heeft geplaatst, wint het spel.

## Lijst van Gebouwen

### 15 Eigendommen:

- **Religie:** Abdij, Kerk, Kathedraal
- **Wetenschap:** Laboratorium, Bibliotheek, Gildenhuis
- **Cultuur:** Studio, Academie, Theater
- **Politiek:** Dorpshuis, Gerechtshof, Senaatshuis
- **Krijgsmacht:** Barakken, Kasteel, Burcht

### 42 Productie Faciliteiten

- 1 Alchemie Grot
- 2 Boerderij  
Kolenhut  
Papierfabriek  
Herdershut  
Weverij  
Munterij  
Wapensmid  
Zilversmid
- 4 Smelterij (2 Bos, 2 Weide)  
Jagershut
- 5 Houthakkershuisje
- 6 Mijn  
Steengroeve

## Erkenning

De auteurs willen alle speltesters, spelregels controleurs en andere mensen die moeite hebben gedaan om dit spel te verbeteren, bedanken.

Nogal behulpzaam waren de speltestgroepen in "Bödefeld", in het conventiecenter van "Drübberholz", in de "Rieckhof" en ook in de "FAIRspielt", bij de "Spielewahnsinn" in Herme en bij de "Gathering of Friends".

De volgende mensen willen we speciaal bedanken: Yvonne Tietze, Daniela Metzsig, Andrea Kattinig, Steffi Krage, Thomas Mumm, Marco Metzsig, Torsten Camps, Marko Frank, Meick Nickel and Carsten Wesel.

**Auteurs:** Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert

**Illustraties & layout:** Klemens Franz  
www.atelier198.com

**3D shot:** Andreas Resch

**Tekst:** Annegret Schoenfelder

**Nederlandse vertaling:** Ariane

© eggertspiele oHG 2008, Hamburg

www.eggertspiele.de

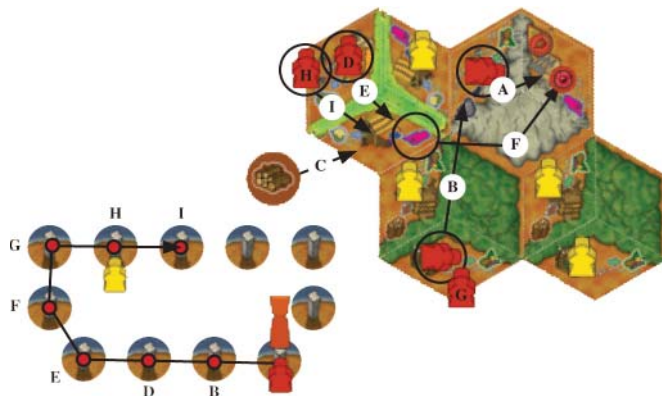


#### Einde van de beurt van de Gele speler:

De Tegenwoordige-tijd Pion wordt naar de volgende Tijd pion (rood) verschoven.

#### Begin van de beurt van de Rode speler:

De Werkmannen van de rode speler worden nu neer gelegd.



#### Verloop van de beurt van de Rode speler:

- Een Abdij optrekken (geen Actie)
- Steen fabriceren (1<sup>ste</sup> Actie)
- Rood gebruikt zijn Houttegel om een Weverij op te trekken (geen Actie)
- Wol fabriceren (2<sup>de</sup> Actie)
- Stof fabriceren (3<sup>de</sup> Actie)
- Wapenschilden leggen: Religie I (4<sup>de</sup> Actie)
- Voedsel fabriceren (5<sup>de</sup> Actie)
- Hout fabriceren (6<sup>de</sup> Actie)
- Stof fabriceren (7<sup>de</sup> Actie)

#### Einde van de beurt van de Rode speler:

De Tegenwoordige-tijd Pion wordt naar de volgende Tijd pion (geel) verschoven.

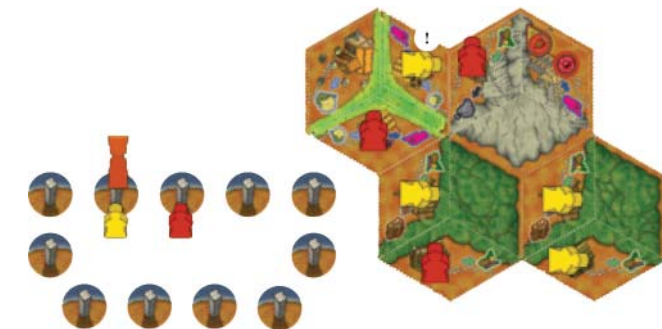
#### Begin van de beurt van de Gele speler:

De Werkmannen van de gele speler worden nu neer gelegd.



#### Verder verloop van het spel:

Geel heeft nu het probleem dat hij het stof van zijn Weverij moet gebruiken, omdat Rood hem voor was en de Abdij reeds bezet houdt. Ook al zijn Hout en Voedsel een goede basis voor komende plannen, zal Geel zijn Stof kwijt geraken aan het einde van zijn beurt, omdat hij dan alle liggende Werkmannen van het bord moet verwijderen. Tot nu toe konden alle liggende Werkmannen tot aan het einde van de beurt gebruikt worden, dus was er nog niets verloren gegaan.



## Spelmateriaal

10 Bordspelstukken

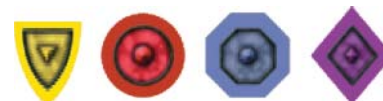


1 enkele en 9 dubbele zeshoeken

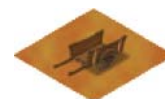
32 Werkmannen (8 geel, 8 rood, 8 licht blauw & 8 paars)



72 Wapenschilden (18 geel, 18 rood, 18 licht blauw & 18 paars)



4 Kartegels (1 per speler)



21 Minerale steentjes



1 Stoffen zak



4 Houttegels



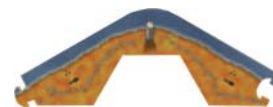
4 Voedseltegels



4 Metaaltegels (ijzer & zilver kant)



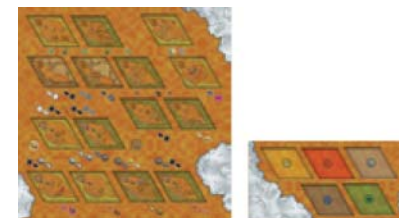
1 Tijdlijn (6 puzzeldelen)



1 Tegenwoordige-tijd Pion



2 Opslagplaatsen



4 Overzichtsgebouwen



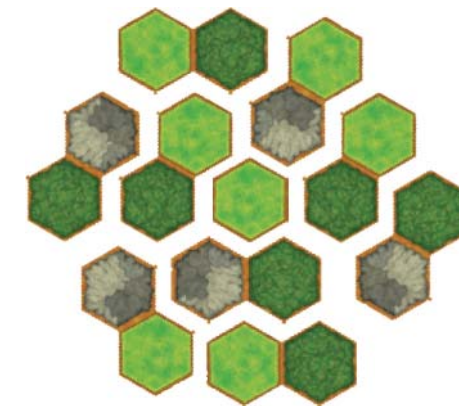
57 Gebouwen tegels (zie verderop)



## Spelopzet

### I. Bordspelstukken

Leg de Bordspelstukken op elke manier, zodat ze een zeshoek vormen. De combinatie zoals hieronder word getoond is ideaal voor beginners.



## 2. Tijdlijn

Leg de tijdlijn rond het verkregen spelbord, zodat deze de boord vormt.

Bij 2 of 3 spelers gebruik je de tijdlijn die met 3 stippen wordt aangeduid:



Dit pad bestaat uit 11 plaatsen:



Het pad voor 4 spelers bestaat uit 10 plaatsen en wordt met 4 stippen aangeduid:



## 3. Opslagplaatsen

Leg de Opslagplaatsen langs het spelbord zoals hieronder wordt getoond.



## 4. Elke speler krijgt:

- 1 Overzichtgebouw
- 1 Jachthut en 1 Houthakkershuisje van de Gebouwen stapel
- 1 Kartegel, 1 Voedseltegelen en 1 Houttegelen
- 8 Werkmannen en Wapenschilden van zijn gekozen kleur:  
2 spelers: 18 Wapenschilden  
3 spelers: 12 Wapenschilden  
4 spelers: 9 Wapenschilden

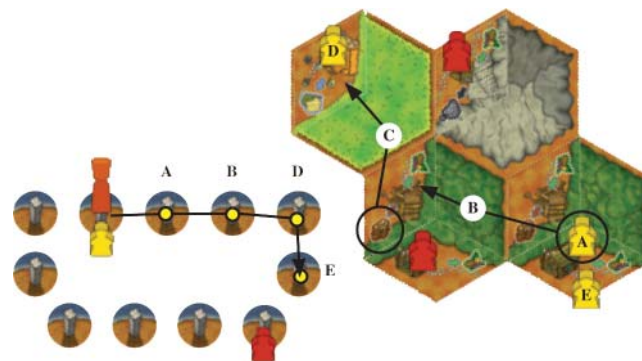


## 5. Gebouwen

Sorteer de overige gebouwen op in stapels op de opslagplaatsen zoals daarop staat aangegeven. Er zijn 2 soorten gebouwen: **Productie Faciliteiten** en **Eigendommen**.

De **Eigendommen** zijn genummerd en worden op de kleine opslagplaats gelegd. Er zijn 5 soorten **Eigendommen** en elke soort heeft zijn eigen plaats:

- Religie
- Wetenschap
- Cultuur
- Politiek
- Krijgsmacht



### Verloop van de beurt van de Gele speler:

- Voedsel fabriceren (1<sup>ste</sup> Actie)
- Hout fabriceren (2<sup>de</sup> Actie)
- Een Herdershut optrekken (geen Actie)
- Wol fabriceren (3<sup>de</sup> Actie)
- Voedsel fabriceren (4<sup>de</sup> Actie)



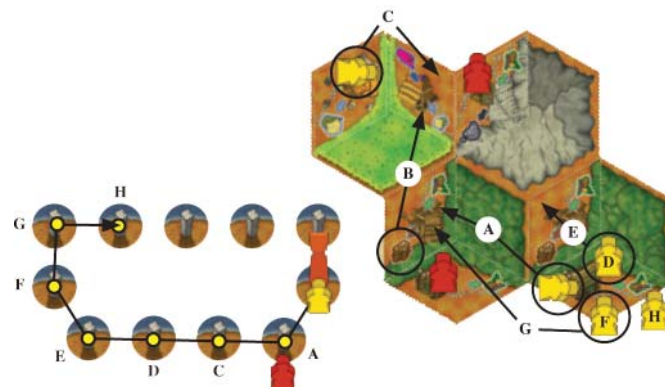
### Einde van de beurt van de Gele speler:

Om strategische redenen (zie verloop van de volgende beurt) beslist de speler om zijn beurt nu te beëindigen. Dit betekent dat nu de eerste ronde gedaan is en wordt de Tegenwoordige-tijd Pion naar de volgende Tijd pion verschoven.



### Begin van de beurt van de Gele speler:

De Tegenwoordige-tijd Pion heeft de gele Tijd pion bereikt. Dit wil dus zeggen dat de Gele speler zijn volgende beurt mag spelen. De Werkmannen van de gele speler worden nu neer gelegd.

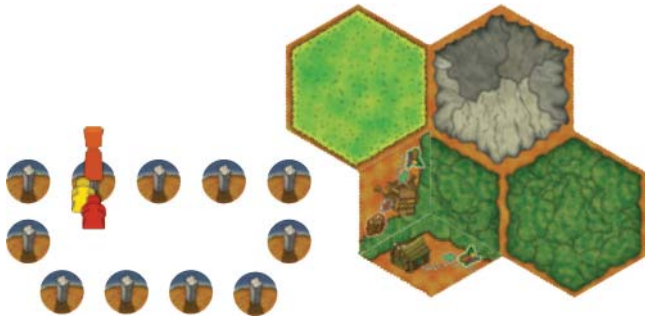


### Verloop van de beurt van de Gele speler:

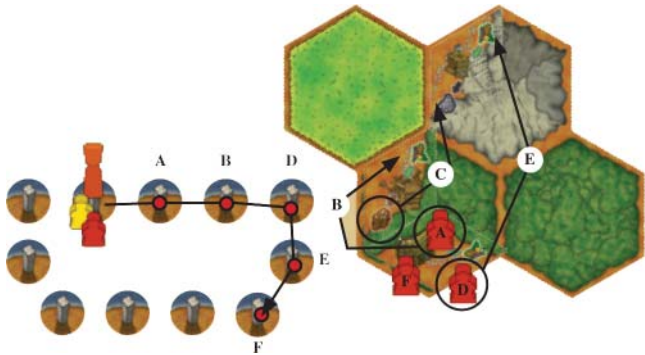
- Hout fabriceren (1<sup>ste</sup> Actie)
- Een Weverij optrekken (geen Actie)
- Stof fabriceren (2<sup>de</sup> Actie)
- Voedsel fabriceren (3<sup>de</sup> Actie)
- Hout fabriceren (4<sup>de</sup> Actie)
- Voedsel fabriceren (5<sup>de</sup> Actie)
- Hout fabriceren (6<sup>de</sup> Actie)
- Voedsel fabriceren (7<sup>de</sup> Actie)

Als de gele speler één lange beurt had gespeeld, ipv twee korte, dan had hij slechts 10 Acties, waar hij er nu 11 heeft.

## Voorbeeld van de start van een 2-spelers spel:

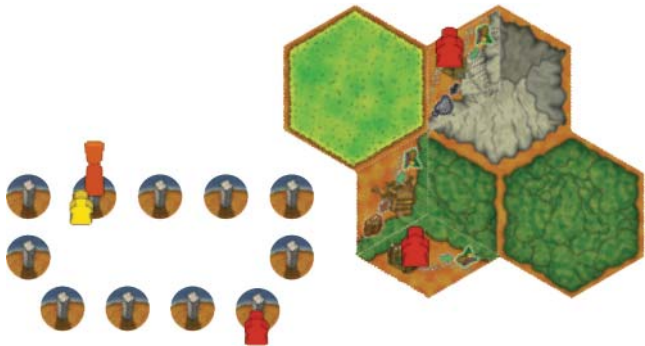


**Begin van de beurt van de Rode speler:**  
De speler legt zijn Jagershut en zijn Houthakkershuisje op een Bosveld.



**Verloop van de beurt van de Rode speler:**

- Voedsel fabriceren (1<sup>ste</sup> Actie)
- Hout fabriceren (2<sup>de</sup> Actie)
- Een Steengroeve optrekken (geen Actie)
- Voedsel fabriceren (3<sup>de</sup> Actie)
- Steen fabriceren (4<sup>de</sup> Actie)
- Voedsel fabriceren (5<sup>de</sup> Actie)



**Einde van de beurt van de Rode speler:**  
In de eerste beurt gaan er geen grondstoffen verloren, dus kunnen er geen liggende Werkmannen ingeleverd worden.  
*De speler kan nu al zijn staande Werkmannen neer leggen, of hij doet dat aan het begin van zijn volgende beurt. Hier wordt voor de tweede optie gekozen.*



**Begin van de beurt van de Gele speler:**  
De speler legt zijn Jagershut en zijn Houthakkershuisje op een leeg Bosveld.

Elke gebied krijgt 3 gebouwen met dezelfde symbolen. Stapel de tegels gesloten op een manier zodat het hoogste nummer onderaan ligt en het laagste bovenaan.



Sorteer en stapel de **Productie Faciliteiten** op de grote opslagplaats:

- Nu zie je een steen of een houtsymbool op de tegels.



- Dezelfde soort **Productie Faciliteiten** vormen een stapel op de velden van de opslagplaats. Er is slechts 1 Alchemie Grot.

## 6. Metaaltegels

Leg 2 Metaaltegels met de zilveren kant omhoog en 2 met de ijzer kant op de bijpassende velden op de opslagplaats.

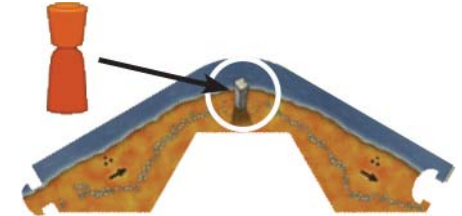


## 7. Mineraal steentjes

De Mineraal steentjes gaan in de stoffen zak en die wordt langs het bordspel gelegd.

## 8. Tegenwoordige-tijd Pion

Zet deze pion op eender welke plaats op de tijdlijn. Elke speler zet nu één van zijn spelers bij deze pion op het vakje.



## Start van het spel en overzicht van de beurt van een speler

Bepaal de startspeler door verborgen een werker te trekken.

Nu spelen alle spelers één per één hun eerste beurt:

Leg je 2 gebouwen (Jachthut en Houthakkershuisje) naast elkaar, met de gebouwen naar boven, op een Bos tegel op zo'n manier dat de bostekening naar het middelpunt van de zeshoek is gericht.

Nu kun je je normale beurt spelen. Elke beurt mag je het volgende doen in elke combinatie:

- Producten fabriceren
- Gebouwen optrekken
- Wapenschild leggen (niet in de eerste beurt)

Om dit te doen moet je:

- Producten inleveren
- Acties op de tijdlijn ondernemen

Deze 5 acties worden hieronder beschreven in de volgorde ze gespeeld kunnen worden voor de eerste keer tijdens de loop van dit spel:

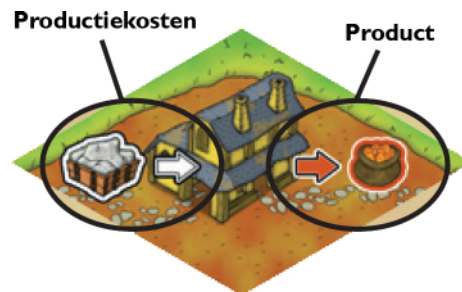
1. Producten fabriceren
2. Acties op de tijdlijn ondernemen
3. Producten inleveren
4. Gebouwen optrekken
5. Wapenschilden leggen

## 1. Producten fabriceren

Produceren doe je door je werkmansrecht op een de Productie Faciliteit te zetten. De volgende regels moet je in acht houden:

- Er mag maximum 1 werkmansrecht op een Productie Faciliteit staan.
- Werkmannen kunnen slechts op Productie Faciliteiten geplaatst worden die zich op het spelbord bevinden.
- Elk gemaakt product kost minstens één Actie. In de meeste gevallen is de prijs op zijn minst één product. Met de gebouwen Jachthut, Boerderij en Herdershut kan de speler goederen (wol of voedsel) produceren zonder met andere te betalen. Een gebouw kan dezelfde producten meerdere keren ineens fabriceren. De prijs bedraagt één Actie per product.

In alle andere Productie Faciliteiten zijn product betalingen vereist. Eens per keer dat de speler producten moet inleveren die voor de pijl (links) op de tegel zijn aangegeven. Nu bezit de speler



het product dat rechts op de tegel staat aangegeven.

- Door een werkmansrecht in de Mijn te plaatsen, bezit je het product dat bovenaan de Mineraal tegel van de stapel staat aangegeven: kolen, ijzererts of zilvererts.
- Productie in een Smelterij kost ofwel één kolen en één ijzer, ofwel één kolen en één zilver. Als je één kolen en één ijzer afgeeft, draai dan je Metaal tegel met de ijzer kant naar boven. Geef je één kolen en één zilver af, dan is de zilver kant zichtbaar.

## 2. Acties op de tijdlijn ondernemen

Eén Actie op de tijdlijn voer je uit door je tijdspion één vakje vooruit te zetten (aangegeven met de pijl).

- In je beurt begint je tijdspion op hetzelfde vakje als de Tegenwoordige-tijd Pion. Je mag deze nooit met je tijdspion naderen of inhalen.



- Je mag je beurt niet eindigen als je tijdspion op het vakje staat waar zich een tijdspion van een andere speler bevindt. Desnoods sla je Acties over tot je op een leeg vakje terecht komt.

## 3. Producten inleveren

Je levert producten in door je werkmansrecht van een Productie Faciliteit weg te nemen en hem in je persoonlijke voorraad te plaatsen.



In de **Alchemie Grot** wordt Goud van Papier en IJzer gemaakt.



Bij de **Wapensmid** worden Wapens van Kool en IJzer gemaakt.



In de **Munterij** worden Munten van Zilver gemaakt.



Bij de **Zilversmid** wordt Gereedschap van Kool en Zilver gemaakt.



In de **Smelterij** wordt Zilver van Kool en Zilvererts gemaakt.

# Productie Faciliteiten



In de **Jagershut** wordt Voedsel gefabriceerd.



In de **Boerderij** wordt Voedsel gefabriceerd.



In de **Herdershut** wordt Wol gefabriceerd.



In de **Mijn** wordt Voedsel gebruikt om Kolen, IJzererts of Zilvererts te fabriceren.



In de **Steengroeve** wordt Voedsel gebruikt om Steen te fabriceren.



In de **Houthakkershuisje** wordt Voedsel gebruikt om Hout te fabriceren.



In de **Weverij** maakt men Stof van Wol.



In de **Kolenhut** maakt men Kool van Hout.



In de **Papierfabriek** maakt men Papier van Hout.



In de **Smelterij** wordt IJzer van Kool en IJzererts gemaakt.

Voorbeeld: Als je je werkmans van de Steengroeve weg neemt, dan lever je Steen in. Als je een werkmans uit de Papierfabriek haalt, lever je Papier in. Enzovoorts.

- De spelers mogen slechts hun eigen werkmans weg nemen.
- Eens Gebouwen zijn op getrokken, blijven ze op het spelbord. Alle leegstaande Gebouwen (zonder werkmans) zijn beschikbaar voor de speler die aan de beurt is.
- Na de eerste ronde kunnen werkmans ook op Productie Faciliteiten liggen. Het maakt voor de productie niet uit of een werkmans ligt of staat als hij wordt weggenomen. Het is echter wel logischer om liggende werkmans eerst weg te nemen, anders verlies je het gefabriceerde product aan het einde van je beurt.
- Je moet alle producten die je nodig hebt voor dezelfde fabricatie tegelijk inleveren.
- Als je een Mijn moet inleveren, verwijder je niet alleen je werkmans, maar ook het bovenste Mineraal steentje dat je dan terug in de zak steekt. Als je het laatste Mineraal steentje van een Mijn inlevert, laat je de voorraden blijven komen door 3 nieuwe Mineraal steentjes uit de zak te trekken en ze in een willekeurige volgorde op het Gebouw te zetten.
- Als je een werkmans van de Smelterij inlevert, leg je ook de Metaal tegel terug in de Opslagplaats.
- Als je een werkmans van de Alchemie Grot inlevert, vervang je een willekeurig andere product betaling.
- Als je Voedsel wilt inleveren, kun je ook je Voedsel tegel inleveren in plaats van je werkmans, door het terug in de doos van het spel te leggen. In dit geval hoeft je geen Acties op de tijdlijn uit te voeren.

Hetzelfde geldt ook voor het inleveren van Hout.

Deze tegels zijn vooral behulpzaam als je je in een vastgelopen situatie bevindt, omdat de Productie Faciliteiten bezet zijn door andermans werkmans.

## Product kosten en Acties berekenen

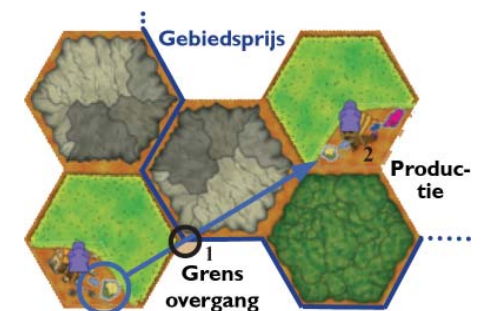
Elke zeshoekig veld waar op gebouwd of geproduceerd wordt, zorgt voor onkosten met zijn naastliggende velden.

Als een heffing van een product betaling in een opbrengstgebied wordt gedaan:

- Kost de productie één Actie op de tijdlijn.
- Kost het optrekken van een Gebouw geen Actie.

Als een heffing van een product betaling buiten een opbrengstgebied wordt gedaan, betaal je één Actie op de tijdlijn per grens (lijn tussen zeshoekige vakjes) die je moet overschrijden tot aan het volgende opbrengstgebied.

Voorbeeld: Product betaling van een Productie buiten het opbrengstgebied kost hier 2 Acties op de tijdlijn.



Voorbeeld: Product betaling van het optrekken van een Gebouw buiten het opbrengstgebied kost hier 1 Actie op de tijdlijn.



Als je verschillende producten van verschillende afstanden moet opgeven voor dezelfde productie, telt de Product betaling van de langste afstand en worden de Acties hierop berekend.

Je kunt je Kar één keer per beurt gebruiken om een lange afstand te overbruggen. Je geeft dan je Kar op en betaald daarvoor:

- Slechts één Actie voor de productie.
- Geen Actie voor het optrekken van een Gebouw.

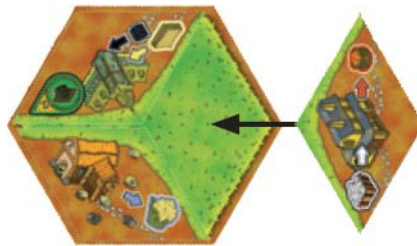
## 4. Gebouwen optrekken

Om een Gebouw op te trekken, neem je een Gebouw uit de opslagplaats en leg je hem op een zeshoekig vakje van het spelbord. Om dit te kunnen doen, zijn de Gebouwen in beide opslagplaatsen beschikbaar onder volgende voorwaarden:

- Op elke Zeshoek kunnen maximum 3 Gebouwen staan.
- Het landschap op de tegel van het gebouw moet overeenkomen met het landschap van de zeshoek. Gebouwen met een grijze achtergrond worden gebouwd op Bergen, Gebouwen met een lichtgroene achtergrond worden

op Weides gebouwd en Gebouwen met een donkergroene achtergrond op Bossen.

- Elk Gebouw moet zo geplaatst worden, dat het landschap op de tegel naar het midden van de zeshoek wijst.



- Elke speler trekt zijn eerste twee Gebouwen (Jachthut en Houthakkershuisje) gratis op. Voor elk Gebouw dat je daarna wilt optrekken, moet je een prijs betalen; de prijs hiervoor is het inleveren van een product.

Voor elk Gebouw met het Houtsymbool op de achterkant moet je een Hout inleveren en voor elke Gebouw met een Steensymbool op de achterkant, een Steen. Natuurlijk kun je alleen een product inleveren als je het ook van tevoren hebt gefabriceerd.

- Als je een Mijn bouwt, neem dan 3 Mineraalstenen uit de zak zonder te kijken en stapels ze op een willekeurige volgorde op de tegel van het Gebouw.
- Eigendomsgebouwen kosten één Steen per Gebouw. Je kunt slechts de bovenste tegel uit de opslagplaats hiervoor gebruiken. De volgorde van het leggen van Wapenschilden kies je zelf.

*Aanwijzing voor de eerste rondes: om in elke beurt een Gebouw op te trekken, kun je best één van je werkers op je Houthakkershuisje hebben staan.*

## 5. Wapenschilden leggen

Je legt je Wapenschilden op je Gebouwen volgens de volgende regels:

- De tegel mag nog geen Wapenschild bevatten.
- Het leggen van een Wapenschild heeft een prijs. De regels hiervoor zijn dezelfde als die van het fabriceren van producten.

*Dit wil zeggen de heffing van verschillende producten gelijktijdig valt met het leggen van een Wapenschild.*

- Leg net zoveel Wapenschilden op het Gebouw als de tegel aangeeft (1-4). Uitzondering: Einde van het spel.

*Voorbeeld: De Rode speler heeft nog maar 2 Wapenschilden over. Nadat hij Wapens, Stof en Voedsel heeft ingeleverd, legt hij beide op het Senaatsgebouw. Hij zou hier wel 4 Wapenschilden kunnen leggen indien hij die nog over had. Door deze zet wint Rood het spel.*



- Eens Wapenschilden zijn gelegd, blijven ze op hun plaats tot het einde van het spel.

## Einde van een beurt

Aan het einde van al je beurten doe je nog 3 dingen:

### 1. Werkmannen verwijderen

Verwijder al je liggende Werkmannen van het bord en leg ze terug in je voorraad. Dit gebeurt niet tijdens de eerste ronde.

### 2. Werkmannen neerleggen

Alle staande Werkmannen blijven waar ze zijn, maar worden neer gelegd.

*Het is ook mogelijk om aan het begin van de beurt alle Werkmannen neer te leggen die nog staan. Op deze manier kun je zelf gemakkelijk zien welke producten "verloren" gaan aan het einde van je beurt als je ze niet gebruikt. Het maakt niet uit of de Werkmannen aan het einde deze beurt of aan het begin van je volgende beurt worden neer gelegd.*

### 3. Variabele beurten

Na de eerste ronde is de volgorde van de beurten van de spelers variabel. Na elke beurt wordt de Tegenwoordige-tijd Pion met de klok mee (richting van de pijl) over de tijdlijn geschoven tot hij de volgende Tijd pion tegen komt. De Tegenwoordige-tijd Pion komt dan op diens vakje te staan. De speler van die Tijd pion mag dan zijn volgende beurt spelen.

Je kunt verschillende beurten achtereen spelen, zo lang je geen andere Tijd pion op de tijdlijn in haalt en er minstens één leeg vakje zit tussen jou Tijd pion en die van een concurrent. Je verzet de Tegenwoordige-tijd Pion dan bij jou Tijd pion, verwijdert je liggende Werkmannen en legt je staande Werkmannen neer.

*Voorbeeld: Als je een grondstof wilt produceren dat niet bovenaan de stapel in het pakhuis ligt, kan het verstandig zijn om de bovenste grondstof op te offeren om dan in je volgende beurt aan deze grondstof te kunnen.*

## Einde van het spel

De speler die als eerste zijn Wapenschilden heeft gespeeld, wint het spel, ook al zou hij meer Wapenschilden op zijn laatste Gebouw moeten leggen als hij er over heeft. Het spel is nu gedaan.