

Renaissance

1. Inleiding

1.1. Historische achtergrond

RENAISSANCE is een strategiespel voor 3 tot 6 spelers dat de ontwikkeling van het Avondland weerspiegelt van de vroege middeleeuwen tot het einde van de renaissance (ca. 750 tot 1750 n.C.). Een tijdperk waarin het Avondland zich uitkristalliseerde tot de werelddominerende cultuur.

De dominantie van de Europese cultuur heeft talrijke oorzaken. Het spel concentreert zich op de belangrijkste handelssteden uit deze tijd: Venetië, Genua, Barcelona, Parijs, Londen, Hamburg. Deze vormden met hun financiële bronnen toonaangevend de ontwikkeling van het Avondland en de daaropvolgende opstanden en revoluties in heel Europa.

1.2. Taak van de speler

- Elke speler krijgt de rol van 1 van deze 6 handelscentra en probeert het tot het machtigste van Europa te maken door provincies te veroveren en hun markten te beheersen. Op het spelbord wordt de aanwezigheid in een provincie met 1 of meerdere □/■ aangeduid. Is er een ○/● in de provincie dan wil dat zeggen dat de provincie door die speler gecontroleerd wordt. Die speler krijgt ook regelmatige inkomsten uit de provincie (zie 9.6). Om de controle over een provincie over te nemen volstaat het zoveel □ in deze provincie te plaatsen als de marktgrootte aangeeft. Als een medespeler al □/■ of zelfs ○/● in deze provincie bezit, moet er om de controle van de markt gevochten worden (9.5.2).
- Het inkomen laat spelers toe vooruitgang in de 6 verschillende gebieden te boeken: wetenschap, religie, handel, cultuur, ontdekkingen en samenleving. Elke vooruitgang brengt een speler voordeel tijdens het verdere spelverloop.
- Het verloop van de geschiedenis wordt door het trekken en uitspelen van geschiedeniskaarten (deze bevatten goederen, gebeurtenissen en persoonlijkheden) gesimuleerd.
- Op de ellendemeter wordt het niveau van ontevredenheid van de bevolking van de spelers bijgehouden. Als de marker van een speler het veld 1000 op de meter bereikt valt de speler uit (zie 9.4.3).

2. Spelronde

Elke spelronde heeft 7 fasen. De speelvolgorde voor de lopende ronde wordt in de vorige ronde bepaald en moet tijdens het doorlopen van de verschillende fases aangehouden worden.

1. De eerste speler kan de **gevolgen van een overvloed/schaarste uitschakelen** als hij de grondwaarde van de overeenkomstig handelswaar aan de bank betaalt. De eerste speler in de speelvolgorde die de vooruitgang "MOLEN" [J] bezit kan bij een van de volgende waren het niveau van overvloed/schaarste 1 veld veranderen: graan, stof, wijn of metaal. Daarna nemen de spelers in volgorde elk een geschiedeniskaart (9.1).
2. Nu kunnen de spelers **eventueel een kaart afleggen en/of een bijkomende geschiedeniskaart kopen** (9.2).
3. Elke speler kan nu **een of meerdere geschiedeniskaarten uitspelen** (9.3).
4. Elke speler kan – in de aangegeven volgorde – **een** van de volgende **acties** uitvoeren:
 - uitbouw van de vloot
 - vooruitgang verwerven
 - stabilisering
 - verlagen van de ellendemeter
5. Volgens de speelvolgorde **plaatsen** de spelers nu hun **expansiemarkers** met de witte zijde naar boven in provincies die ze kunnen bereiken vanuit provincies die ze reeds bezitten (9.5). Met resterende expansiemarkers kan een bijkomende geschiedeniskaart gekocht worden (9.5.1). Als het tijdens de expansiefase tot strijd zou komen om de controle van een provincie, dan wordt het

conflict onmiddellijk uitgevochten (9.5.2). Nadat alle spelers hun speelstenen geplaatst hebben mag de speler die het meeste ○ kon zetten een gratis geschiedeniskaart nemen (9.5.3). Alle ○/□ worden nu op hun gekleurde ●/■ zijde gedraaid (9.5.4).

6. De spelers **krijgen** nu hun **inkomen** (9.6). Spelers die de vooruitgang "VERLICHTING" [J] bezitten verlagen hun ellende op de ellendemeter met 1 niveau. Aansluitend wordt bepaald voor welke waren er de volgende ronde overvloed of schaarste is (9.6.1).
7. Elke speler **noteert** in het **geheim** op zijn speelblad **hoeveel expansiemarkers** hij de **volgende ronde wil verwerven**. De spelers maken gelijktijdig bekend hoeveel expansiemarkers ze kopen en betalen voor elke marker 1 dukaat aan de bank. Door het aantal gekochte expansiemarkers wordt de speelvolgorde van de volgende ronde bepaald (9.7).

Als er minder dan 6 spelers zijn worden op de tabel speelvolgorde bepaalde velden niet gebruikt. Wanneer bvb. slechts 3 spelers meespelen worden op deze tabel enkel de velden 2, 4 en 6 gebruikt. Dit is zeer belangrijk voor de afhandeling van conflicten.

3. Spelmateriaal

4. Speelbord

4.1. Provincies op het vasteland

Het vasteland op het speelbord is ingedeeld in provincies die door een dunne zwarte grens gescheiden worden:

- **Kustprovincies:** provincies die een deel vasteland en een deel blauwe zeezone bezitten zijn kustprovincies (ook VERRE OOSTEN, NIEUWE WERELD, WEST AFRIKA, IJSLAND) VENETIË is een kustprovincie, DIJON niet.
- **Onbetreedbare zone:** gebieden die geen naam hebben kunnen niet betreden worden.
- **Overzeese provincies:** de toegang naar WEST AFRIKA en IJSLAND is enkel mogelijk als de speler het sloopstypetype galei en "STERRENKUNDE" [A] of "DRIEMASTER" [S] bezit. CHINA, het VERRE OOSTEN en INDIË kunnen met "NAVIGATIE" [T] bereikt worden. NOORD- EN ZUID-AMERIKA kunnen enkel met de vooruitgang "NIEUWE WERELD" [U] bereikt worden.

4.2. Zeezones

Blauwe velden die geen vasteland bevatten kunnen enkel met schepen overgestoken worden. Om bvb. van Kopenhagen naar Malmö te geraken moet minstens het sloopstypetype GALEI voorhanden zijn.

- **Zee:** blauwe velden zonder vasteland zoals bvb. ADRIA. Ze kunnen enkel overgestoken worden met galeien en "STERRENKUNDE" [A] of "Driemaster" [S]. Op zeevelden kunnen geen speelstenen geplaatst worden.
- **Oceaan:** de oceaan is het donkerblauwe vlak die de overzeese gebieden van de rest van het speelbord scheidt.

4.3. Marktvolumes

Het **getal op elke provincie** stelt het **maximaal aantal expansiemarkers** voor **die in deze provincie geplaatst kunnen worden**. Zodra er een expansiemarker van een andere speler in deze provincie geplaatst wordt breekt er een conflict uit over de hegemonie over deze markt (9.5.2). In een provincie waarvan het marktvolume in een cirkel afgebeeld is, kunnen maximaal 1 controlemarker (○/●) of zo veel expansiemarkers (□/■) als het marktvolume aangeeft geplaatst worden. Een provincie met een marktvolume dat in een vierkant staat afgebeeld is een zogenaamde satelliet. In een satelliet kan geen controlemarker (○/●) geplaatst worden maar slechts één expansiemarker (□/■).

4.4. Hoofdsteden

Als het **marktvolume** van een provincie **in een gekleurd kruis** wordt weergegeven, gaat het om een hoofdstad. Dit is het geografische startpunt en de economische basis van de speler die deze hoofdstad in het begin gekozen heeft.

4.5. Waren

Provincies die bepaalde waren voortbrengen of een belangrijke overslagplaats voor een bepaald waar zijn worden in **dezelfde kleur** afgebeeld om ze zo sneller te kunnen overzien. Alle provincies die bvb. goud als waar hebben (INDIA, ZUID-AMERIKA, SUEZ, SARANSK, PRAAG) zijn geel. De vijf overzeese provincies zijn meerkleurig omdat ze meerdere handelswaren voortbrengen. Hoewel ze slechts 1 controlemarker (○/●) kunnen bevatten krijgt de controlerende speler meerdere warencontrolekaarten.

4.6. Regio's

Dikke gekleurde lijnen delen het speelbord op in 8 grote regio's die met **Romeinse cijfers** genummerd zijn. Regio I is bvb Hamburg. Als er minder dan 6 spelers deelnemen worden niet alle regio's gebruikt (8.2). De betekenis van de verdeling in regio's wordt duidelijk bij de vooruitgang "NATIONALISME" [W] (9.5.2) en bij bepaalde gebeurteniskaarten (zie A.2 speelhulp). In de speelhulp vind je een gedetailleerde beschrijving van elke provincie.

4.7. Tabellen

Op het speelbord staan verschillende tabellen waarop de verschillende spelelementen bijgehouden worden. Een speler beheert best de markers en tabellen terwijl een andere de rol van bankier op zich neemt.

- **ellendemeter:** hier wordt bijgehouden wat een speler zijn bevolking laat ontberen. Zodra een speler de 1000 bereikt valt hij uit het spel.
- **kaartenstapel:** de geschiedeniskaarten worden volgens hun tijdperk (1, 2 of 3) in drie stapels gesorteerd. Zodra de kaarten van het eerste tijdperk geschud zijn vormen zij de stapel (met de rugzijde naar boven) waarmee het spel kan beginnen. Op het speelbord is een veld voorzien voor de kaartenstapel. Als de stapel op is wordt een nieuwe stapel gemaakt met kaarten uit het volgend tijdperk en kaarten uit het voorbije tijdperk die opnieuw gebruikt moeten worden.
- **aflegveld:** kaarten met het tijdperkgetal in een cirkel worden open afgelegd. Enkel de bovenste kaart van deze stapel kan door de spelers bekeken worden. Dit in tegenstelling tot kaarten waarvan het tijdperkgetal in een vierkant staat. Die worden onmiddellijk uit het spel genomen nadat ze uitgespeeld werden. Bvb. "INVAL VAN DE MONGOLEN" of "BUSKRUIT".
- **speelvolgorde:** door het verwerven van expansiemarkers aan het einde van de vorige spelronde bepalen de spelers de speelvolgorde (9.7) en plaatsen ze hun markers op het gepaste veld in de tabel. De speelvolgorde is ook van belang voor het oplossen van eventuele conflicten om marktcontrole (9.5.2).
- **vloottabel:** hier wordt de capaciteit van de vloten van de spelers bijgehouden. De spelers leggen hun vlootmarkers op het veld dat overeenkomt met hun vlootcapaciteit (9.4.1). Als een speler "DRIEMASTER" [S] verwerft wordt de vlootmarker op die kant gedraaid waarop een driemaster staat en legt de speler de marker in veld 10 van de driemasterrij in de vloottabel.
- **warentabel:** het eerste veld van een rij geeft de naam van de waren in hun kleuren en met hun grondwaarden. Ook het aantal dat tot schaarste of overvloed leidt onder de gegeven voorwaarden (9.6.1) is aangegeven. Ook het aantal geschiedeniskaarten met deze waren in elk tijdperk. Als er een sterretje in het veld staat geeft dit aan dat de betreffende kaart voor 2 verschillende waren kan ingezet worden. De volgende velden in de rij geven aan welke opbrengsten een speler krijgt als hij het overeenkomstig aantal warencontrolekaarten heeft (9.3.1).
- **meerdere handelswaren:** de overzeese provincies in de NIEUWE WERELD en in de ORIËNT bezitten meerdere waren en de controle over deze provincies geeft de speler meerdere warencontrolekaarten. Een enkele speelsteen ● in CHINA brengt de speler met de gepaste warencontrolekaart zijde en specerijen. De controle van een provincie Zuid- of Noord-Amerika brengt de speler zelfs 3 warencontrolekaarten op. Alle andere provincies op het bord brengen slechts 1 waar op.

5. Gebruik van het spelmateriaal

5.1. Spielblad

Elke speler krijgt een aan beide zijden bedrukt speelblad. Welke zijde je gebruikt hangt af van het aantal spelers (3-4 of 5-6 spelers). De expansiemarkers die voor de volgende ronde gekocht worden,

worden rechts op het overeenkomstige veld met de witte zijde naar boven □ afgelegd. De overige blijven op de velden in het midden van het blad in stapels van 6 (dit vereenvoudigt het overzicht).

De ronde controlemarkers worden op de ronde velden op de linkerzijde van het blad gelegd. Tijdens het spel worden deze controlemarkers heen en weer bewogen tussen het speelblad en het speelbord. Als je een controlemarker van het speelblad verwijdert, moet dat steeds de marker zijn die op de lijst het verst links bovenaan ligt. Zo maakt dit laatste lege veld onmiddellijk duidelijk hoeveel provincies de speler controleert en hoeveel inkomen hij tijdens de inkomensfase zal krijgen (9.6).

5.2. Speelstenen

Elke speler beschikt over 36 expansiemarkers (□/■) en 25 controlemarkers (●/○). De spelers verschuiven deze speelstenen als het nodig is tussen het speelbord en het eigen speelblad, dat altijd voor alle spelers zichtbaar moet zijn.

5.3. Warencontrolekaarten

Op elk van deze kaarten staat de **naam van een provincie**, het **getal van de regio** waar het bij hoort (in het geval van overzeese provincies een symbool), de **handelswaren van de provincie** en de **grondwaarde** van deze handelswaren voor de berekening van het inkomen. Elke handelswaar heeft warencontrolekaarten in zijn eigen kleur.

De spelers sorteren hun warencontrolekaarten best naar handelswaar. De kaarten laten een snel overzicht toe over soort en aantal provincies die je bezit. De kaarten vergemakkelijken ook fase 3 (uitspelen van een handelswarenkaart, 7.1) en fase 6 (bepalen van overvloed en schaarste en eventuele boetes, 9.6.1). Als een speler de controle over een provincie over neemt (of de controle verliest) krijgt hij de overeenkomstige warencontrolekaart (of geeft hij ze af). In principe volstaat het het **bezit van de warencontrolekaarten tijdens de consolidatiefase na de expansie te actualiseren** (9.5.4). Voor een aantal gebeurtenissen (BURGEROORLOG, REBELLIE, PIRATEN/VIKINGS, ZWARTE DOOD en KRUISTOCHT) is een onmiddellijke actualisering van de warencontrolekaarten nodig.

Voor overzeese gebieden zijn er meerdere warencontrolekaarten (omdat ze meerdere waren voortbrengen). Winst of verlies van controle over dit gebied betekent meerdere warencontrolekaarten krijgen of afgeven.

De warencontrolekaarten moeten voor alle spelers zichtbaar zijn.

5.4. Spelmarkers

De spelers hebben elk een vierkante marker voor de ellendemeter, voor de speelvolgordetabel en een vlootmarker voor de vloottabel.

5.5. Financies

Het **baar geld** van de spelers **moet altijd zichtbaar** zijn voor de andere spelers. Je mag het geld op elkaar stapelen om de totale waarde te verstoppen. De spelers hebben **altijd het recht het laatst genoteerde bedrag baar geld** van hun medespelers **te kennen**.

6. Culturele ontwikkeling

Uit de vele verworvenheden van de westelijke wereld tijdens de Renaissance werden er 26 gekozen en op het overzichtsblad samengevat. Als een speler een vooruitgang verwerft moet hij het **overeenkomstige vakje op het overzichtsblad aankruisen**. Het is raadzaam ook de vooruitgang van de andere spelers te noteren. Aan het eind van een speelronde worden deze vakjes best volledig gekleurd om ze beter te kunnen onderscheiden van de nieuw verworven vooruitgang van de volgende ronde. Dit onderscheid is zeer belangrijk omdat enkel de vooruitgang uit vorige rondes in de huidige ronde mag gebruikt worden (9.4.2).

7. Geschiedeniskaarten

Op elke kaart staat een getal (1, 2 of 3) dat de overeenkomstige periode symboliseert: 750-1250, 1250-1500 en 1500-1750. De geschiedeniskaarten worden **per periode gesorteerd**, zodat de gebeurtenissen ongeveer in de juiste historische volgorde voor komen. Er zijn 3 soorten geschiedeniskaarten.

7.1. Warenkaarten

Er zijn 27 warenkaarten die de gangbare handelswaren voorstellen. Een volledige lijst van deze waren staat onder A1 op de speelhulp. De tabel handelswaren toont je de verdeling van de kaarten en hun waardetoeename. Op elke kaart staat een miniatuurafbeelding van het speelbord waarop de provincies die deze handelswaren hebben staan aangeduid. In de onderste helft van elke kaart is een klein overzicht van de inkomensstijging naargelang het aantal gecontroleerde provincies met deze handelswaar (zie ook A1). De uitgespeelde warenkaarten komen op de aflegstapel van de kaarten die in de volgende periode opnieuw gebruikt worden. In periode 3 zijn er bvb. 3 kaarten met SPECERIJEN. Er zijn 2 warenkaarten met 2 handelswaren (WIJN/STOFFEN en IVOOR/GOUD). De speler die deze kaart uitspeelt bepaalt voor welk van de 2 handelswaren inkomen uitbetaald wordt.

7.2. Gebeurteniskaarten

Er zijn 18 gebeurteniskaarten. Een volledige lijst van deze gebeurtenissen staat onder A2 op de speelhulp. Gebeurteniskaarten waarvan het **periodecijfer in een cirkel** staat **worden afgelegd** op de aflegstapel van de kaarten die in de volgende periode opnieuw gebruikt worden. Gebeurteniskaarten waarvan het **periodecijfer in een vierkant** staat worden **na het uitspelen uit het spel** genomen.

- **stabiliteitsbelasting:** het uitspelen van een aantal kaarten wordt door het uitspelen van andere gebeurtenissen of door het verwerven van een bepaalde vooruitgang onmogelijk. De speler moet zo'n kaarten op de hand houden. Dit leidt er toe dat de kosten voor stabilisering verhoogt worden (9.4.3). Enkel met de vooruitgang "KUNST EN TECHNIEK" [P] kunnen zo'n kaarten afgelegd worden (9.2). Door "SCHRIFTELIJKE AANTEKENINGEN" [N] kan je zo'n kaarten ook ruilen (9.5.2).

voorbeeld: door het uitspelen van "BUSKRUIT" kan de kaart "STIJGBEUGEL" niet meer gespeeld worden. Daardoor verhogen de stabiliseringskosten.

7.3. Persoonlijkheidskaarten

Elk van de 19 persoonlijkheidskaarten **vermindert de kosten voor het verwerven van bepaalde vooruitgang** als ze voor de huidige verwervingsfase in de fase "kaarten uitspelen" uitgespeeld werd. Ze worden na beëindiging van de ronde uit het spel verwijderd. Een volledige lijst van deze personen staat onder A3 op de speelhulp.

8. Spelvoorbereiding

8.1. Kaarten en geld

De **geschiedeniskaarten** worden **volgens periode gesorteerd**. Uit de stapel kaarten van periode 1 worden vervolgens **volgende kaarten opzij gelegd**: "Kruistocht", "Walter zonder geld", "Rashid-ed-Din", "Specerijen" en "Zijde". Schud de kaarten van periode 1 en geef **elke speler 3 kaarten**. Hiervan mag de speler er **2 uitkiezen**. De 3^{de} kaarten gaan terug in de stapel. Die wordt opnieuw geschud en vormt nu de geschiedeniskaartenstapel. Bij 3 en 4 spelers worden de 5 vooraf uitgesorteerde kaarten in het begin mee geschud. Bij 5 of 6 spelers worden deze kaarten pas bij het begin van de 2^{de} ronde in de stapel geïntegreerd. Schud dan de kaarten opnieuw. De kaarten van periode 2 en 3 worden opzij gelegd.

Elke speler krijgt in het begin **40 dukaten**.

Elke speler krijgt een **speelblad** en een **overzichtsblad**.

8.2. Gebruikte regio's

Het aantal regio's waarmee gespeeld wordt hangt af van het aantal spelers dat mee speelt. Het is mogelijk een zeebeweging door niet gebruikte regio's te maken. Er mag in ieder geval nooit een speelsteen geplaatst worden.

aantal spelers	hoofdstad	regio's waarin gespeeld wordt
3	Venetië, Genua, Barcelona	IV tot VIII
4	en Parijs	III tot VIII
5	en Londen	II tot VIII
6	en Hamburg	I tot VIII

8.3. Keuze van de hoofdstad

De spelers **kiezen hun hoofdstad door een bepaalde som geld te bieden**. Deze som wordt in het geheim in veld “Bod voor de hoofdstad” op het overzichtsblad genoteerd. De inzet wordt gezamenlijk bekend gemaakt en de speler die het meest geboden heeft mag als eerste een hoofdstad kiezen. De anderen kiezen volgens de hoogte van hun bod. **Bij gelijke stand wordt gedobbeld**. De speler met de hoogste worp kiest eerst. Als de hoofdsteden toegekend zijn neemt elke speler de speelstenen van de overeenkomstige kleur en legt ze op zijn speelblad. Elke speler legt een **controlemarker ● op de provincie van zijn hoofdstad en krijgt de overeenkomstige warencontrolekaart**. Op het overzichtsblad worden de gekozen hoofdsteden genoteerd. Als tijdens het spel bij de bepaling van de speelvolgorde 2 spelers evenveel expansiemarkers kopen is de speler die meer geboden heeft voor zijn hoofdstad eerst aan de beurt.

8.4. Ellendemeter

Elke speler legt zijn **spelmarker ELLENDE op veld 0** van de ELLENDEMETER.

8.5. Speelvolgorde

Het spel begint met de bepaling van de speelvolgorde voor de eerste ronde (dit is normaal de laatste actie van een normale speelronde, zie 9.7). De spelers **verdelen hun 40 dukaten** (verminderd met het bod dat ze deden voor de hoofdstad) **over de aankoop van expansiemarkers en resterend baar geld** en noteren dit in de eerste kolom van hun overzichtsblad.

9. Verloop van een spelronde

Elke spelronde bestaat uit 7 fasen. In de eerste 5 fasen voeren de spelers acties uit volgens de vastgelegde speelvolgorde. De laatste 2 fasen worden door alle spelers gelijktijdig afgewerkt.

9.1. beëindigen overvloed/schaarste en kaarten trekken

De eerste speler kan, als hij wil, de **heersende overvloed/schaarste stoppen** (9.6.1). **Als hij de basiswaarde van de betreffende handelsgoederen aan de bank betaalt**. Als bij bepaalde goederen **2 markers** overvloed/schaarste liggen moet de spelers de **dubbele basiswaarde** aan de bank betalen. De startspeler **mag ook één van beide** markers aan de bank betalen en wegleggen.

- ❖ De eerste speler in de speelvolgorde die de vooruitgang “**MOLEN**” [J] bezit kan bij één van volgende goederen het niveau van overvloed/schaarste met één veld veranderen: GRAAN, STOF, WIJN of METAAL. Hij kan door deze vooruitgang een overvloed/schaarste beëindigen of in tegendeel voor overvloed/schaarste zorgen.

Aansluitend neemt elke speler in volgorde een kaart van de stapel geschiedeniskaarten.

9.2. Kaarten kopen

In deze fase kunnen enkel die spelers actief worden die “KUNST & TECHNIEK” en/of “STADSHEGEMONIE” hebben.

- ❖ **STADSHEGEMONIE [V]**: een speler die deze vooruitgang bezit kan voor 10 dukaten een bijkomende kaart kopen.
- ❖ **KUNST & TECHNIEK [P]**: Een speler die deze vooruitgang bezit kan een handkaart naar keuze afleggen, zonder dat hij daarom in vorige fase een kaart gekocht moet hebben. Als het bij de afgelegde kaart gaat om een kaart met het tijdperkgetal in een cirkel, wordt ze open op de stapel gelegd met de kaarten die hergebruikt zullen worden. Anders toont hij ze aan de andere spelers en wordt de kaart uit het spel genomen.

9.3. Kaarten spelen

In deze fase **spelen de spelers in volgorde één of meerdere kaarten, of ze passen**.

9.3.1 Warenkaarten

Als een warenkaart gespeeld wordt krijgt elke speler, die minstens één provincie met de uitgespeelde handelsgoederen controleert, overeenkomstig het aantal gecontroleerde provincies zijn inkomen van de bank uitbetaald. De hoogte van de uitbetaling kan afgelezen worden op de

warentabel op het speelbord (schuif op de lijst de waren zoveel velden naar rechts als je warencontrolekaarten bezit). De wiskundige formule is basiswaarde maal kwadraat van het aantal gecontroleerde provincies met deze handelswaar. Let er op dat overvloed/schaarste het resultaat verandert.

- ❖ **MANUFACTUREN:** Een speler die de vooruitgang “MANUFACTUREN” [M] bezit krijgt een grotere som bij de uitbetaling van handelswaren, alsof hij een bijkomende provincie met die handelswaar bezit. Heeft hij geen provincie met die handelswaar krijgt hij ook geen geld. De eigenschap van de vooruitgang “MANUFACTUUR” [M] kan bij elke uitgespeelde kaarten gebruikt worden.

Voorbeeld: Barcelona heeft in 3 provincies met wijn een ●. Barcelona, Lissabon en Marseille. Parijs controleert een provincie met wijn: Straatsburg. De basiswaarde van wijn is 5 dukaten. Als een kaart “wijn” gespeeld wordt, krijgt Barcelona 45 dukaten en Parijs 5 dukaten. Als Parijs de vooruitgang MANUFACTUUR [M] heeft worden 20 dukaten betaald.

9.3.2 Gebeurteniskaarten

Door het spelen van zo'n kaart wordt een **historische gebeurtenis gesimuleerd**. Vaak worden meerdere spelers door een kaart getroffen. Als de kaart de speler de keuze laat mag die een tegenspeler kiezen die door de kaart getroffen wordt.

Door vele gebeurtenissen moeten ● door ■ vervangen worden. Als de betrokken spelers niet genoeg ■ in voorraad hebben moet hij gebruik maken van de ■ die hij voor expansiedoeleinden had aangeschaft of de provincie onbezet laten. Door andere gebeurtenissen moet de marker op de ellendemeter verschoven worden.

- ❖ Let er op dat “MATERIAALKUNDE” [C] de uitwerking van “ALCHEMIE” opheft, “LANDBOUW” [K] vermindert de uitwerking van “HONGERSNOOD” en dat vooruitgang uit de groep “WETENSCHAP” de uitwerking van “MYSTIEK” verandert.

9.3.3 Persoonlijkheden

Door het uitspelen van zo'n kaart **verschijnt** er een **beroemde persoonlijkheid** op het wereldtoneel. Hij zorgt ervoor dat de spelers kunnen profiteren van de gevolgen van bepaalde vooruitgangen. De **eerste drie uitgespeelde persoonskaarten worden open op het aflegveld op het speelbord gelegd**. Dit in de volgorde waarin ze door de spelers gespeeld werden. Als de spelers meer persoonskaarten uitspelen leggen ze die open voor zich af. **Aan het einde van verwervingsfase worden uitgespeelde persoonlijkheden uit het spel verwijderd**.

- ❖ **Patronaatsrecht:** de kortingen van de uitgespeelde persoonlijkheden kunnen door de spelers die de vooruitgang “Patronaatsrecht” [E] bezitten benut worden. Hiervoor moet je gewoon aankondigen op welke kortingen je beroep doet. Persoonlijkheden waarvan de kaarten op het bord liggen zijn helemaal of gedeeltelijk afgeschermd. De eerst gespeelde persoonlijkheid is volledig afgeschermd, de tweede en derde persoonlijkheid kunnen slechts één respectievelijk twee keer onderwerp van patronaatsrecht worden. Persoonlijkheden die niet op het speelbord liggen kunnen onbegrensd onderwerp van patronaatsrecht worden.

Bij een spel met 3 of 4 spelers kunnen maximaal 2 persoonlijkheden per ronde afgeschermd worden.

- ❖ **Boekdrukkunst:** Een speler die de vooruitgang “Boekdrukkunst” [O] bezit kan achteraf kortingen uitbetaald krijgen. Als hij een persoonlijkheid uitspeelt die korting verleent op een vooruitgang die hij reeds in een vroegere ronde verwerf, krijgt hij deze korting door de bank in geld uitbetaald.

Als een persoonlijkheid korting verleent voor het verwerven van meerdere vooruitgangen kunnen die gelijktijdig in de lopende ronde benut of door “Boekdrukkunst” [O] uitbetaald worden.

De spelers moeten de vooruitgangen waarvoor persoonlijkheden korting geven niet verwerven. “Patronaatsrecht” [E] kan niet met “Boekdrukkunst” [O] gecombineerd worden.

9.4. Aanschaffase

De spelers kunnen in deze ronde in speelvolgorde **passen of één of meerdere zaken aanschaffen**:

9.4.1 Opbouw van de vloot

Bij het begin van het spel bezit geen enkele speler een vloot en kan hij dus geen zeebewegingen maken. Er zijn 3 verschillende niveaus in de uitbouw van de vloot: Galeien, Driemasters en

Hoogzeeschepen. **Voor elk vlootniveau zijn er vier verschillende capaciteitsgrootten.** De speler kunnen de capaciteit van hun vloot telkens met capaciteitsgrootten verhogen (bvb. van galeien met capaciteit 2 naar galeien met capaciteit 4, daarna naar capaciteit 6 en tenslotte naar capaciteit 8). Een **speler kan de capaciteit van zijn vloot per ronde slechts met 1 vakje op de vloottabel vergroten. Elke uitbouw kost hem 10 dukaten.**

Een **speler kan met zijn vloot zo veel expansiemarkers transporteren als hij wil.** In ieder geval kan hij in een ronde naar een zelfde provincie **maximaal zoveel markers per schip transporteren als overeenkomt met zijn capaciteit.** Zo kan een speler met galeien met een capaciteit van 2 maximaal 2 expansiemarkers naar een kustprovincie transporteren die maximaal 2 provincies van eigen ● of ■ verwijderd is. Als de galeivloot tot capaciteit 4 uitgebouwd wordt kan de speler in die zelfde kustprovincie tot 4 expansiemarkers over een afstand van tot 4 kustprovincies plaatsen en zo verder tot de galeicapaciteit 8 bereikt wordt.

Voorbeeld: *Parijs kan in Londen geen expansiemarker plaatsen als de speler geen galeivloot met capaciteit 2 of de vooruitgang "Driemaster" [S] niet bezit. Londen kan in de eerste ronde met een galeivloot met capaciteit 2 in elk van de volgende provincies 2 expansiemarkers zetten: Edinburgh, York, Portsmouth, Cornwall, Saint-Malo, Parijs, Brugge en Amsterdam.*

❖ **STERRENKUNDE:** als een speler de vooruitgang "STERRENKUNDE" [A] bezit kunnen de schepen van zijn vloot een zeeveld oversteken alsof het over een kustprovincie zou gaan. Een speler kan bvb. vanuit Stockholm, als hij daar een ■ bezit met een galei [2] 2 expansiemarkers naar Danzig en Riga transporteren en daarbij de Oostzee oversteken. Zonder "STERRENKUNDE" [A] zou hij zijn expansiemarkers enkel langs de kust tot Stettin kunnen transporteren.

Zeebewegingen kunnen enkel langs de kust tot de speler "DRIEMASTER" [S] of "STERRENKUNDE" [A] verwerft. De open zee en de overzeese provincies kunnen enkel met een schip bereikt worden als de speler de vooruitgang "HOOGZEENAVIGATIE" [T] bezit.

❖ **DRIEMASTER:** als een speler "DRIEMASTER" [S] krijgt wordt de vlootmarker op de driemasterzijde gedraaid. De speler legt de marker in veld 10 van de driemasterrij op de vloottabel. Het is niet mogelijk door betaling van 10 de sprong van galei 8 in driemaster 10 te maken. Nu kan een speler in een willekeurige kustprovincie op het spelbord tot 10 expansiemarkers transporteren, behalve in de overzeese provincies en de regio V, als hij niet "ZIJDEROUTE" [R] bezit. De capaciteit driemaster 12 maakt een transport van 12 expansiemarkers in dezelfde provincie mogelijk, enz.

❖ **HOOGZEENAVIGATIE:** Bij het verwerven van "HOOGZEENAVIGATIE" [T] wordt de vlootmarker in het veld "hoogzeewaardige schepen 1" gelegd. Daardoor kan een speler een willekeurig aantal expansiemarkers in een willekeurige kustprovincie transporteren, met uitzondering van de Nieuwe Wereld, aangezien hiervoor de vooruitgang "NIEUWE WERELD" [U] nodig is. Om te beginnen kan slechts één overzeese provincie onderhouden worden. Door betaling van 10 dukaten kan de capaciteit verhoogd worden naar "hoogzeewaardige schepen 2". Hierdoor kunnen 2 overzeese provincies onderhouden worden, enz. tot de capaciteit "hoogzeewaardige schepen 4"

9.4.2 Culturele ontwikkeling

Zodra hij aan beurt is kan een speler **een of meerdere vooruitgangen verwerven.** Hierbij moeten eventueel een aantal kortingen van in deze ronde uitgespeelde personen en reeds verworven vooruitgangen verrekend worden.

Kortingen: kortingen o.w.v. persoonlijkheden kunnen enkel in de ronde gebruikt worden waarin de persoonlijkheden uitgespeeld werden. Dit zowel voor het verwerven zelf als voor de achteraf uitbetaalde kortingen. Kortingen o.w.v. vooruitgangen kunnen in de ronde waarin de vooruitgang verworven werd niet benut worden, maar slechts ten vroegste in de verwerving van de volgende ronde. Vanaf dit moment kan een korting voor de verwerving van meerdere vooruitgang gebruikt worden – ook in dezelfde ronde. Door "WETENSCHAPPELIJK ONDERZOEK" [X] worden verdere kortingen verdergezet.

Voorwaarde: bepaalde vooruitgangen kunnen enkel worden verworven wanneer reeds andere vooruitgangen al verworven zijn. Vooruitgangen en hun voorwaarden kunnen in dezelfde ronde verworven worden. De voorwaarde moet uiteraard wel eerst verworven worden.

Eigenschappen: de eigenschappen van de vooruitgangen kunnen onmiddellijk benut worden. Zo kan bvb. "PATRONAATSRECHT" [E] nog proberen de kortingen van uitgespeelde personen te gebruiken. Met het verwerven van "WETENSCHAPPELIJK ONDERZOEK" [X] kan men in dezelfde ronde andere vooruitgangen goedkoper verwerven. Zodra een speler "KUNST & TECHNIEK" [P] verwerft kan hij een kaart afleggen.

9.4.3 Verlagen van de ellendemeter

Op het einde van de verwerffase heeft een speler meerdere mogelijkheden om de ellendemeter te verbeteren.

- ❖ De aankoop van de vooruitgang “ANATOMIE” [B] en “LANDBOUW” [K] verlagen de ellendemeter onmiddellijk met 1 niveau. Zodra een speler de beide eerste vooruitgangen van de reeks “WETENSCHAP”, “HANDEL” en “CULTUUR” bezit, vermindert hij de ellendemeter met 1 niveau. Hij kan de ellendemeter zelfs met 2 (resp. 3) niveaus verbeteren wanneer hij de 3 eerste (resp. alle) vooruitgangen van deze reeks heeft. Zodra een marker op de ellendemeter het veld “0” bereikt heeft kan hij niet verder verbeterd worden.

Stabilisering: op het einde van de verwerffase moet de marker van een speler op de ellendemeter **eventueel 1 of meerdere niveaus opgeschoven worden als de speler de nodige stabiliseringskosten niet kan betalen.** De hoogte van de kosten hangt af van het aantal kaarten dat een speler in de hand heeft. Voor de eerste kaart moet hij 1 dukaat betalen, de 2^{de} kaart kost hem 2 dukaten enz. Als hij N kaarten heeft kost hem dat $1+2+\dots+N = N(N+1)/2$ dukaten. **De spelers mogen zoveel kaarten in de hand hebben als ze willen, zolang ze hun stabiliseringskosten betalen.**

Wanneer de kosten niet vereffend worden, wordt de marker zoveel plaatsen verschoven als de som van de stabiliseringskosten aangeeft. **Je kan dus niet slechts een deel van de stabiliseringskosten betalen.** (zie voorbeeld)

Een speler die het veld 1000 overschrijdt valt onmiddellijk uit het spel. Zijn speelstenen blijven op het spelbord en enkel de uitwerkingen van “NATIONALISME” [W] blijven geldig. De kaarten die de speler nog in de hand had worden uit het spel verwijderd of op de stapel gelegd met de herbruikbare kaarten. Het inkomen van de resterende spelers wordt verder berekend o.b.v. het oorspronkelijk aantal startspelers.

9.5. Expansie

De **spelers plaatsen hun verworven □ expansiemarkers in speelvolgorde op het bord.** De expansiemarkers kunnen **binnen de reikwijdte van eigen ■/● of de hoofdstad** (ook wanneer een tegenspeler ze controleert) **op het bord gelegd worden.** Twee provincies bevinden zich binnen elkaars reikwijdte **als ze een gezamenlijke grens hebben** (let op onpasseerbare zones). De reikwijdte wordt door de bouw van vloten en bepaalde vooruitgangen vergroot.

- ❖ **KARAVAN:** door de vooruitgang “KARAVAN” [I] verhoogt de reikwijdte voor □ tot 2 provincies, waarbij de eerste oversprongen provincie niet door een tegenspeler mag gecontroleerd worden. Een provincie wordt als gecontroleerd beschouwd als er zich een ● of ■ overeenkomstig het marktvolume bevindt. Deze vooruitgang kan niet met een zeebeweging verbonden worden, maar enkel op het vasteland benut worden.
- ❖ **ZIJDEROUTE:** zodra een speler de vooruitgang “ZIJDEROUTE” [R] verworven heeft kan hij tijdens de expansiefase de provincies van regio V bezetten.

In de lopende ronde gezette □/○ kunnen niet als basis dienen voor het plaatsen van verdere expansiemarkers. Daarom worden nieuw geplaatste expansiemarkers **met de witte zijde naar boven** op het spelbord gelegd en slechts aan het einde van de speelronde omgedraaid. Als de speelstenen zich eenmaal op het bord bevinden worden ze niet meer bewogen. Ze blijven op het spelbord tot ze geëlimineerd worden, of vervangen door □/○. **Niet geplaatste speelstenen worden in de voorraad teruggelegd.** Ze kunnen enkel bij een volgende ronde opnieuw gebruikt worden.

Als spelers een beetje ervaring hebben, kunnen onmiddellijk ○ i.p.v. □ op het spelbord gelegd worden en kunnen de □ in de voorraad teruggelegd worden.

- ❖ **HEILIGE ABSOLUTIE:** Bij het begin van de expansiefase mogen spelers met de vooruitgang “HEILIGE ABSOLUTIE” [F] 2 extra expansiemarkers nemen voor elke speler die deze vooruitgang niet heeft. Als de speler niet voldoende □ in zijn voorraad heeft kan hij zich voor elke □ die hij niet heeft een dukaat laten uitbetalen door de bank. Een speler die deze vooruitgang niet heeft legt voor elke speler die deze vooruitgang wel heeft 2 □ van zijn verworven expansiemarkers in zijn voorraad terug. Heeft hij niet genoeg □ verworven betaalt hij voor elke □ die hij niet terug legt 1 dukaat aan de bank of hij verhoogt zijn ellendemeter met 1 niveau.

9.5.1 Kaarten kopen

Een **speler kan op een bepaald tijdstip in de expansiefase één (1) kaart kopen met expansiemarkers**. De □ worden in de voorraad teruggelegd. De **eerste** speler (eerste wordt hier niet bedoeld als eerste in speelvolgorde) die een **kaart** koopt betaalt voor de kaart **3 □**, de **tweede** speler betaalt **6 □**, dan **9 □**, **12 □**, **15 □** en ten slotte **18 □**.

9.5.2 Strijd om een provincie.

Er bestaat **altijd de mogelijkheid bijkomende eigen □ in een provincie te leggen**, zelfs als ze al door een tegenspeler bezet is. Men mag **niet meer eigen □ plaatsen als het marktvolume van de provincie aangeeft**. Zodra het **totaal aantal □ het marktvolume overstijgt word om de provincie gestreden**. Hiervoor heeft de **aanvaller minstens zo veel □ als de verdediger nodig en bovendien moet de aanvaller het marktvolume van de provincie aan □ leggen**. De sterkte van de aanvaller en de verdediger wordt berekend als volgt:

AANVALLER	VERDEDIGER
<ul style="list-style-type: none">aantal van de ingezette □ / ■	<ul style="list-style-type: none">aantal aanwezige □ / ■marktvolume van de provincie1 voor elke satelliet
<ul style="list-style-type: none">1 voor elk uitgespeeld militair voordeeleffecten van "NATIONALISME" [w] en "WERELDBURGERSCHAP" [Y]	<ul style="list-style-type: none">1 voor elk uitgespeeld militair voordeeleffecten van "NATIONALISME" [w] en "WERELDBURGERSCHAP" [Y]

Let er op dat een ○ / ● overeenkomt met zoveel □ / ■ als het marktvolume van de overeenkomstige provincie. Als het bij de betreffende provincie om een **hoofdstad** gaat worden de **aanwezige markers van de eigenaar zowel voor de aanval als de verdediging verdubbeld**. Als zich in de provincie markers van meer dan 2 spelers bevinden moet de **aanvaller alle aanwezige markers van de andere spelers aanvallen en rekening houden met alle militaire voordelen en vooruitgangen**.

Satellietprovincie: provincies die een marktvolume van 1 hebben zijn satellieten. Na een conflict kan in een satellietprovincie slechts 1 □ liggen. Een **satelliet die door een eigen ■ bezet wordt verhoogt de sterkte van een eigen provincie waarin een ○/● ligt en naar waar de pijl vanuit de satellietprovincie wijst**.

- ❖ **NATIONALISME:** Een speler met de vooruitgang "NATIONALISME" [W] verhoogt de sterkte van een provincie die zich in zijn startregio bevindt met 1 voor aanval en verdediging. Dit geldt ook voor de oplossing van een conflict door de kaart "OORLOG".
- ❖ **WERELDBURGERSCHAP:** Door bezit van "WERELDBURGERSCHAP" [Y] verhoogt de ondersteuning vanuit de provincie bij verdediging én aanval met 1. Let op: dit wil zeggen dat een satelliet een speler in de verdediging slechts met 2 versterkt. Bij aanval moet de speler voor elke ondersteunende satelliet 1 □ minder inzetten.

Voor de **oplossing van een conflict** moet met **alle 3 de dobbelstenen gelijktijdig geworpen worden**. De **aanvaller wint de strijd als het resultaat van de groene dobbelsteen groter is dan zijn rang in de speelvolgorde of als het resultaat van de zwarte dobbelsteen groter is dan dat van de witte**. Als de aanvaller echter een **militair voordeel** uitspeelt **wint hij de strijd ook als het resultaat van de zwarte dobbelsteen groter dan of gelijk is aan dat van de witte**. Door "VERTROUWEN OP GOD" [G] en "KATHEDRAAL" [H] wordt het resultaat van de strijd ook beïnvloed (zie hieronder). In deel C.1 van de speelhulp staat een overzicht van de overwinningsmogelijkheden bij een strijd.

- ❖ **VERTROUWEN OP GOD:** Een speler die de vooruitgang "VERTROUWEN OP GOD" [G] heeft **wint de aanval ook als het resultaat van de groene dobbelsteen groter dan of gelijk is aan zijn rang in de speelvolgorde**.
- ❖ **KATHEDRAAL:** Een speler die de vooruitgang "KATHEDRAAL" [H] heeft **kan per ronde automatisch een kamp tegen een medespeler – het zij als aanvaller, het zij als verdediger – winnen als medespeler de vooruitgang "KATHEDRAAL" niet bezit**. Hij moet voor zijn dobbelsteenworp verklaren of hij dit voordeel gebruikt. Deze vooruitgang heeft geen uitwerking op de oplossing van een oorlog. Op het overzichtblad moet aangekruist worden tegen welke speler het voordeel ingezet wordt.

De **speelstenen van de verliezer worden terug in de voorraad** gelegd. Als de verdediger de strijd gewonnen heeft blijven zijn speelstenen op het bord. Als hij verliest worden zijn stenen door een ○

van de aanvaller vervangen, tenzij het over een satellietprovincie gaat. Dan zet de aanvaller een □ in de provincie. Daar het aantal ○/● beperkt is kan de speler vrijwillig een ■ met een ● wisselen wanneer alle ■ op het spelbord liggen. Een aanval kan, als hij mislukt, zo vaak als mogelijk herhaald worden.

- ❖ **SCHRIFTELIJKE AANTEKENINGEN:** Een speler die de vooruitgang “SCHRIFTELIJKE AANTEKENINGEN” [N] bezit kan een speler die de vooruitgang niet bezit dwingen een kaart te ruilen als hij hem tijdens de expansiefase een provincie met een ● afneemt. Hij kan daarbij een van zijn kaarten kiezen, maar moet de kaart van de tegenspeler blind trekken. Zo’n ruil is slechts één keer per speler per ronde mogelijk. Spelers mogen niet vrijwillig kaarten ruilen.

9.5.3 Bonuskaart door expansie

Op het einde van de expansiefase krijgt de speler met de meeste ○ op het spelbord een “gratis” geschiedeniskaart van de stapel. Bij een gelijke stand gaat de kaart naar de speler die in deze expansieronde eerst aan de beurt was. De door “KRUISTOCHT” geplaatste ● wordt bij de berekening niet mee geteld, omdat het geen ○ is.

Einde van de expansiefase

Alle □/○ worden omgedraaid naar ■/● en de verdeling van de warencontrolekaarten wordt geactualiseerd.

9.6. Inkomen

De **spelers krijgen nu allemaal samen hun inkomen.** De hoogte van het inkomen wordt **aangegeven door het laatste veld op het speelblad waarop geen controlemarker ligt.** Daarop staan 2 getallen. Het bovenste geldt als er een onpaar aantal spelers is, het onderste bij een paar aantal spelers. De som van de uitbetaalde dukaten is $15 +$ (het aantal gecontroleerde provincies \times spelersaantal). **Als een speler uitvalt blijft de berekening dezelfde.**

- ❖ **BANKWEZEN:** Een speler met de vooruitgang “BANKWEZEN” [L] mag zijn resterend baar geld verdubbelen aan het einde van de expansiefase (dus voor de uitbetaling van het inkomen). Dat geld krijgt hij van de bank (maximaal zoveel als zijn inkomen). *Londen heeft bvb. heeft in een spel met 5 spelers 17 ● op het spelbord en daardoor een inkomen van 100 dukaten. Als Londen de vooruitgang “bankwezen” heeft een 108 dukaten aan baar geld op het eind van de expansiefase, dan krijgt hij van de bank 100 dukaten (= zijn inkomen) uitbetaald.*
- ❖ **MIDDENSTAND:** Een speler die de vooruitgang “MIDDENSTAND” [Z] bezit krijgt elke inkomensfase 10 dukaten extra uitbetaald. Bovendien worden zijn stabilisatiekosten gehalveerd (naar boven afronden). Deze vooruitgang verhoogt ook de basis voor verdubbeling van baargeld door “BANKWEZEN” [L].
- ❖ **VERLICHTING:** Een speler die de vooruitgang “VERLICHTING” [D] bezit, verschuift aan het einde van de inkomensfase automatisch en onafhankelijk van andere factoren zijn marker op de ellendemeter één niveau in zijn voordeel.

9.6.1 Schaarste en overvloed

Op het einde van de inkomensfase wordt **met de drie dobbelstenen 2 keer geworpen om te bepalen voor welke waren in de volgende ronde schaarste of overvloed heerst.** Het resultaat van de **witte en de zwarte dobbelsteen** wordt **opgeteld** om met deze som de **waren te bepalen** (zie warentabel op het spelbord, een “12” geldt zowel voor goud als ivoor). Als het resultaat van de **groene** dobbelsteen **1, 2 of 3** is heerst er **schaarste**. Bij **4, 5 of 6** is er **overvloed** voor deze waren. Schaarste heeft als gevolg dat de uitbetalingen voor de goederen verhoogd worden, bij overvloed vermindert de uitbetaling.

De **speler die de meeste provincies controleert voor een goed waarvoor schaarste heerst krijgt onmiddellijk een gratis geschiedeniskaart.** Wordt voor zo’n handelswaar overvloed gedubbeld, dan moet hij **1 dukaat voor elk door hem gecontroleerde provincie met deze handelswaar aan de bank betalen.** Als **2 of meer spelers evenveel provincies met zo’n handelswaren controleren gebeurt er niets** (d.w.z. geen betaling aan de bank en geen gratis geschiedeniskaart).

Als voor dezelfde handelswaren een overvloed en een schaarste bepaald worden dan heffen die elkaar op.

De uitwerking van schaarste en overvloed **blijft van kracht tot een kaart van die handelswaar gespeeld wordt of tot het einde van de speelronde bereikt is.** Wanneer in dezelfde ronde voor

dezelfde handelswaar 2 keer overvloed of schaarste bepaald wordt, moeten 2 kaarten van die handelswaar gespeeld worden om de effecten ervan op te heffen. De effecten worden niet verdubbeld. De speler die de volgende ronde (voor er kaarten getrokken worden) als eerste speelt kan één of beide overvloed/schaarste-situaties ongedaan maken als hij voor elke marker de basisprijs van de handelswaar betaalt.

resultaat 2 dobbelstenen	waren
2	steen
3	wol
4	hout
5	graan
6	stof
7	wijn
8	metaal
9	pels
10	zijde
11	kruiden
12	goud en ivoor

9.7. Bepaling van de speelvolgorde

Elke speler noteert geheim op zijn overzichtsbord de som van zijn baar geld, het aantal expansiemarkers dat hij wil kopen en het baar geld dat hij over houdt voor de volgende ronde. Het aantal gekochte expansiemarkers wordt bekend gemaakt en elke speler betaalt aan de bank 1 dukaat voor elke expansiemarker. De speler die het minste gekocht heeft is de eerste speler in de volgende ronde en zijn marker wordt op de tabel speelvolgorde op het overeenkomstige veld gelegd. Daarna komt de speler die het op een na minste gekocht heeft, enz. Wanneer 2 spelers evenveel gekocht hebben is de speler die zijn startstad later gekozen heeft eerst aan de beurt.

Je moet rekening houden met 2 uitzonderingen:

- het is **mogelijk meer te kopen dan er voorradig zijn**. De speler neemt alle uit de voorraad en betaalt de genoteerde som aan de bank. Deze handelwijze kan zinvol zijn als men absoluut als laatste wil spelen.
 - zo kan men ook een “negatief” aantal kopen, als men absoluut eerst wil spelen in de volgende ronde. Als een speler “-5” noteert, betaalt hij 5 dukaten aan de bank, maar krijgt echter geen .
- ❖ **RENAISSANCE:** Een speler die de vooruitgang “RENAISSANCE” [Q] heeft mag aan het begin van een willekeurige fase zijn speelvolgorde ruilen met een speler die onmiddellijk voor of achter hem komt en deze vooruitgang niet bezit. Deze ruil kan men per spelronde maar één keer uitvoeren. Als meerdere spelers deze ruil willen doen, moet volgens de actuele volgorde gewerkt worden.

10. Diplomatie

De spelers mogen onderling afspreken wat ze willen en moeten zich daar niet aan houden. Een speler die zich niet aan zijn belofte houdt zal zeker gewantrouwd worden door zijn medespelers. Met 2 regels moet rekening gehouden worden:

- alle afspraken moet openbaar gemaakt worden
- een speler mag zijn kaarten nooit aan een andere speler tonen voor hij ze uitspeelt, aflegt of door gedwongen ruil verliest. Als een speler een kaart bij vergissing speelt en terugneemt (omdat ze niet kan gespeeld worden, omdat ze gevallen is of omdat hij een foute redenering gemaakt heeft) moet hij ze bij de eerstvolgende gelegenheid uitspelen.

11. Speleinde

Het spel eindigt op het einde van de ronde waarin een speler alle 26 de vooruitgangen verworven heeft. De spelers kunnen de spelduur ook regelen indien enkel de kaarten van periode 1 en 2 gespeeld worden en het spel beëindigen als alle kaarten genomen zijn.

11.1. Laatste kaartspeelfase

Na de inkomensfase van de laatste speelronde (er is nu geen herbepaling van de speelvolgorde meer) **worden alle resterende handkaarten van de spelers volgens speelvolgorde uitgespeeld.** De eerste speler kan overvloed/schaarste niet ongedaan maken. **Voor het uitspelen van warenkaarten krijgen de spelers de normale uitbetaling.** Kaarten die met "KUNST & TECHNIEK" [P] afgelegd worden door een speler die al uitgespeeld is of nog niet uitgespeeld zijn hebben geen effect. Persoonlijkheden geven enkel korting aan spelers die "BOEKDRUKKUNST" [O] en de betreffende vooruitgangen hebben.

De uitgespeelde gebeurtenissen worden volgens de regels gebruikt, behalve als bij een onbesliste oplossing van een strijd geen volgende ronde meer is en de strijd onbeslist blijft, wanneer bij een volgende oplossing geen winnaar bepaald is. Een bepaling van de winnaar van de strijd in deze laatste ronde wordt nog zo lang geprobeerd als er spelers zijn die nog aan geurt moeten komen en handkaarten uitspelen. Bij elk onbeslist resultaat verhogen beide spelers hun ellendemeter een niveau. Er wordt rekening gehouden met de militaire voordelen en "NATIONALISME" [W].

11.2. Overwinningsvoorwaarden

Elke speler telt de **waarde van zijn vooruitgang op bij zijn baar geld. Van dit totaal wordt de waarde van de ellendemeter afgetrokken. De speler met het hoogste resultaat wint.**

11.3. Opgave van een speler

Een speler die opgeeft wordt beschouwd als een speler die moet stoppen.

Speelhulpen

A. de kaarten

A.1. warenkaarten

In de volgende tabel is voor elk product het overeenkomstige aantal voor elke periode (1, 2 of 3) en de inkomensstijging voor het betreffende aantal gecontroleerde provincies met dat product aangegeven.

A.1. Productkaarten														
PRODUCTEN	1	2	3	INKOMENSSTIJGING										
steen	2	0	0	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	
wol	2	0	0	2	8	18	32	50	72	98	128	162	200	242
hout	1	2	0	3	12	27	48	75	108	147	192	243		
graan	0	2	0	4	16	36	64	100	144	196	256	324	400	
stoffen	0	1	1	5	20	45	80	125	180	245	320	405	500	
wijn	0	1	1	5	20	45	80	125	180	245	320			
wijn/stoffen	1	0	0											
metaal	1	1	1	6	24	54	96	150	216	294	384	486		
pels	1	0	1	7	28	63	112	175	252	343				
zijde	1	1	1	8	32	72	128	200	288	392	512			
specerijen	1	1	1	9	36	81	144	225	324	441	576	729		
goud	0	0	1	10	40	90	160	250	360	490				
ivoor/goud	1	0	0	10	40	90	160	250	360					

A.2. gebeurteniskaarten

Het periodecijfer op de kaarten die terug in het spel komen staat in een cirkel. Het periodecijfer van kaarten die uit het spel genomen worden staat in een vierkant.

AUFGEKLÄRTER MONARCH – VERLICHT DESPOOT, ①: deze kaart wordt gespeeld om zich voor de resterende spelrondes voor de effecten van MYSTICISME, GODSDIENSTOORLOG, BURGEROORLOG, OPSTAND, REBELLIE en ALCHEMIE te beschermen. Deze kaarten verhinderen de effecten van bovenstaande onheilen niet als die in werking getreden zijn.

ALCHIMIE – ALCHEMIE, ①: kies een speler die de helft van zijn baargeld (genoteerd op het overzichtsblad) aan de bank moet geven. Deze boete mag het huidige baargeld niet overstijgen. Deze gebeurtenis kan door MATERIAALKUNDE [C] verhinderd worden. Als alle spelers MATERIAALKUNDE hebben, wordt deze kaart een onspeelbare stabiliteitsbelasting (7.2.).

BÜRGERKRIEG – BURGEROORLOG, ①: kies een speler die door BURGEROORLOG getroffen worden. Hij gaat een veld vooruit op de ellendemeter. Een ● in de hoofdstad wordt een ■. Het slachtoffer mag kiezen of hij de helft van zijn baargeld verliest of de helft van zijn expansiemarkers. Bij het begin van de expansiefase wordt hij "laatste speler".

KREUZZÜGE – KRUISTOCHT, ①: Zet een eigen ● in een provincie naar keuze van regio VI en verwijder alle speelstenen uit deze provincie. Je stijgt een niveau op de ellendemeter. Bijkomende tegoeden van WALTER ZONDER GELD worden verhoogd wanneer hij in deze ronde gespeeld wordt. Door de kaart INVAL DER MONGOLEN wordt deze gebeurtenis opgeheven en een onspeelbare ellende-verhoger (7.2.).

REBELLION – REBELLIE: periode ①: er breken lokale conflicten uit. In een provincie naar jouw keuze (niet in de nieuwe wereld of de hoofdstad) wordt een ● omgezet in een ■.

PÄPSTLICHES DEKRET – PAUSELIJK DECREET, periode ①: in de komende verwervingsfase kan je voor alle spelers de aankoop van vooruitgang op vlak van wetenschap, religie of ontdekkingen verbieden. Als in dezelfde ronde godsdienstoorlog gespeeld wordt, wordt het effect van deze kaart opgeheven. Als in de derde periode een godsdienstoorlog gespeeld wordt, wordt deze kaart een onspeelbare ellendeverhoging.

PIRATEN/WIKINGER – PIRATEN/VIKINGEN, periode ①: in een kustprovincie naar je keuze wordt een ● omgezet in een ■. Als deze kaart in de tweede periode gespeeld wordt, worden 2 ● gereduceerd. In periode 3 worden 3 ● gereduceerd.

AUFSTÄNDE – OPSTAND, periode ①: de ellendemeter verhoogt voor elke speler met 1 niveau voor elke “HANDELS”vooruitgang die hij bezit.

HUNGERSNOT – HONGERSNOOD, periode ①: elke speler stijgt 4 niveaus op de ellendemeter. Voor elke graanprovincie die hij controleert stijgt hij 1 niveau minder. Het bezit van “LANDBOUW” [K] vermindert de straf met 1 niveau.

MYSTIZISMUS – MYSTICISME, periode ①: elke speler stijgt 4 niveaus op de ellendemeter. Voor elke “WETENSCHAPS”vooruitgang stijgt de ellendemeter 1 niveau minder. Als alle spelers MYSTICISME hebben, wordt deze kaart een onspeelbare ellendeverhoging (7.2.).

KRIEG – OORLOG, periode ①: kies een speler en verklaar hem de oorlog. Elke speler werpt één keer. Het dobbelresultaat wordt met 1 vermeerderd voor nationalisme en voor elke uitgespeelde kaart met militair voordeel. De ellendemeter van de speler met de hoogste som verhoogt met 1 niveau, die van de verliezer met 2 niveaus. De verliezer moet het verschil tussen de 2 sommen aan ● afgeven. Bij gelijke stand verhoogt de ellendemeter van beide spelers met 1 niveau en wordt de oorlog in volgende kaartspeelfases voortgezet tot er een winnaar is.

De verliezer van een oorlog moet aan de winnaar ● afstaan die hij kan ondersteunen. Men kan een speler geen ● in regio V afstaan als die geen “ZIJDEROUTE” [R] bezit. Hetzelfde geldt voor overzeese provincies als de speler geen “HOOGZEENAVIGATIE” [T] bezit of ● in Amerika en de speler beschikt niet over “NIEUWE WERELD” [U]. Een ● buiten de reikwijdte van de vloot kan wel. *Bvb. aan Londen met galeien van niveau 2 en verder geen aanwezigheid op het spelbord kan een ● in regio VI afgestaan worden.*

Als de verliezer niet het nodige aantal ● aan de winnaar kan afstaan verhoogt zijn ellendemeter met 1 niveau per niet afgestaan ●.

STEIGBÜGEL – STIJGBEUGEL, periode ①: tijdelijk militair voordeel dat bij conflicten om de provinciecontrole en in geval van oorlog helpt. In deze ronde wordt een onbesliste strijd een overwinning. Je aanvals- of verdedigingskracht wordt met 1 verhoogd, tenzij je tegenspeler over “UITRUSTING” beschikt. Door “LANGBOGEN” en “BUSKRUIT” wordt dit voordeel opgeheven en wordt deze kaart een onspeelbare stabiliteitsbelasting (7.2.).

RÜSTUNG – UITRUSTING, periode ①: tijdelijk militair voordeel dat bij conflicten om de provinciecontrole en in geval van oorlog helpt. In deze ronde wordt een onbesliste strijd een overwinning. Je aanvals- of verdedigingskracht wordt met 1 verhoogd, tenzij je tegenspeler over “UITRUSTING” beschikt. Door “LANGBOGEN” en “BUSKRUIT” wordt dit voordeel opgeheven en wordt deze kaart een onspeelbare stabiliteitsbelasting (7.2.).

SCHWARZE TOD – ZWARTE DOOD, periode ②: een regio naar keuze wordt door deze kaart getroffen. Alle ■ in deze regio worden in de voorraad teruggelegd en alle ■ worden tot ● gereduceerd.

RELIGIONSKRIEG – GODSDIENSTOORLOG, periode ②: voor elke “REILIGIE”vooruitgang die een speler bezit stijgt hij 1 niveau op de ellendemeter. Deze kaart verhindert de effecten van “PAUSELIJK DECREET” als beide kaarten in dezelfde ronde gespeeld worden. Als deze kaart in periode 3 gespeeld wordt, wordt “PAUSELIJK DECREET” een onspeelbare stabiliteitsbelasting (7.2.).

EINFALL DER MONGOLEN – INVAL VAN DE MONGOLEN, periode [2]: je krijgt 10 dukaten van de bank. Als in dezelfde ronde Marco Polo gespeeld wordt verdubbeld zijn korting. De betekenis van de kaart “KRUISTOCHT” wordt opgeheven en de kaart wordt een onspeelbare stabiliteitsbelasting (7.2.).

LANGBOGEN, periode [2]: tijdelijk militair voordeel dat bij conflicten om de provinciecontrole en in geval van oorlog helpt. In deze ronde wordt een onbesliste strijd een overwinning. Je aanvals- of verdedigingskracht wordt met 1 verhoogd, tenzij je tegenspeler over “BUSKRUIT” beschikt. Deze kaart het effect van “STIJGBEUGEL” en “UITRUSTING” op. Deze kaarten worden een onspeelbare stabiliteitsbelasting (7.2.).

SCHIESSPULVER – BUSKRUIT, periode [2]: tijdelijk militair voordeel dat bij conflicten om de provinciecontrole en in geval van oorlog helpt. In deze ronde wordt een onbesliste strijd een

overwinning. Je aanvals- of verdedigingskracht wordt met 1 verhoogd. Deze kaart het effect van "STIJGBEUGEL" en "UITRUSTING" op. Deze kaarten worden een onspeelbare stabiliteitsbelasting (7.2.).

A.3. persoonskaarten

A.3. persoonskaarten		
PERSOON	PERIODE	KORTING
Karel de Grote	1	20 dukaten bij NATIONALISME [W]
Dionysus Exiguus	1	20 dukaten bij SCHRIFTELIJKE AANTEKENINGEN [N]
Rashiid-ed-Diin	1	10 dukaten bij ZIJDEROUTE [R] en SCHRIFTELIJKE AANTEKENINGEN [N]
St. Benedikt	1	10 dukaten bij PATRONAAT [E] en SCHRIFTELIJKE AANTEKENINGEN [N]
Walter ohne Geld	1	20 dukaten bij ZIJDEROUTE [R] (30 tijdens KRUISTOCHTEN)
Christoph Columbus	2	30 dukaten bij NIEUWE WERELD [U] en HOOGZEENAVIGATIE [T]
Desiderius Erasmus	2	20 dukaten bij BOEKDRUKKUNST [O] en RENAISSANCE [Q]
Ahmed Ibn Madjid	2	20 dukaten bij HOOGZEENAVIGATIE [T] en WERELDBURGERSCHAP [Y]
Johannes Gutenberg	2	30 dukaten bij BOEKDRUKKUNST [O]
Marco Polo	2	20 dukaten bij ZIJDEROUTE [R] en WERELDBURGERSCHAP [Y]
Nikolaus Copernicus	2	20 dukaten bij STERRENKUNDE [A] en WETENSCHAPPELIJK ONDERZOEK [X]
Heinrich der Seefahrer	2	20 dukaten bij HOOGZEENAVIGATIE [T] en WETENSCHAPPELIJK ONDERZOEK [X]
William Craxton	2	20 dukaten bij BOEKDRUKKUNST [O]
Andreas Vesalius	3	20 dukaten bij ANATOMIE [B] en VERLICHTING [D]
Bartolome de Las Casas	3	30 dukaten bij WERELDBURGERSCHAP [Y]
Galileo Galilei	3	20 dukaten bij STERRENKUNDE [A] en RENAISSANCE [Q]
Heinrich von Oldenburg	3	30 dukaten bij VERLICHTING [D]
Leonardo da Vinci	3	20 dukaten bij KUNST & TECHIEK [P], ANATOMIE [B] en RENAISSANCE [Q]
Isaac Newton	3	20 dukaten bij MATERIAALKUNDE [C] en VERLICHTING [D]

B. betalen

B.1. waarschijnlijkheden bij gevechten

een gevecht win men als

- het resultaat van de groende dobbelsteen hoger is dan de actuele positie in de speelvolgorde, of
- als het resultaat van de zwarte dobbelsteen hoger is dan dat van de witte.

Dit leidt tot 4 mogelijkheden:

- ZWART > WIT (Z>W)
- ZWART ≥ WIT (Z ≥ W), als een militair voordeel gebruikt wordt
- GROEN > POSITIE (G>P)
- GROEN ≥ POSITIE (G ≥ P) als de speler "VERTROUWEN OP GOD" heeft

Tabel B.1 geeft een overzicht van je winstkansen voor elke positie in de speelrijvolgorde voor elk van de vier mogelijkheden.

B.1. waarschijnlijkheden bij het gevecht				
POSITIE	Z>W of G>P	S>W of G ≥ P	Z ≥ W of G>P	Z ≥ W of G ≥ P
1	90.28 %	100.00 %	93.06 %	100.00 %
2	80.56 %	90.28 %	86.11 %	93.06 %
3	70.83 %	80.56 %	79.17 %	86.11 %
4	61.11 %	70.83 %	72.22 %	79.17 %
5	51.39 %	61.11 %	65.28 %	72.22 %
6	41.67 %	51.39 %	58.33 %	65.28 %

B.2. waarde van de regio's op het spelbord

Tabel B.2.1. vat volgende informatie samen: het aantal provincies, het aantal benodigde expansiemarkers om alle waren te controleren, het aantal satellietprovincies, het totale inkomen van de regio in dukaten en het aantal provincies voor elke waar.

B.2.1. waarde van de regio's op het spelbord										
regio	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	Oriënt	Nieuwe Wereld
aantal provincies	6	8	11	5	8	6	13	11	3	2
expansiemarkers	18	25	35	13	19	24	8	28	15	12
satellieten	5	5	5	2	3	5	3	6	-	-
inkomen	30	55	86	36	64	69	100	97	123	41
steen	1		3				4			
wol		4		2	1			2		
hout	2	1			1		2	1		
graan	1	1	1		1		2	1		1
stof			3				3	1		1
wijn			1	2		1	1	1		
metaal	1	1	1				1	2		1
pels	1		1		2					1
zijde				1	1	1		1	2	
kruiden					1	2			3	1
goud			1		1	1			1	1
ivoor		1				1		2		

Tabel B.2.2. geeft een overzicht over de regio's (en de som van de provincies per waar) naargelang het aantal spelers. Voor elke waar vind je ook het aantal provincies met deze waar. De waarde van alle regio's, de waarde van de eerste 8 waren en de vier duurste waren is ook weergegeven.

B.2.2. waarde van de regio's op het spelbord				
aantal spelers	3	4	5	6
regio's	IV-VIII	III-VIII	II-VIII	I-VIII
aantal provincies	48	59	67	73
steen	4	7	7	8
wol	5	5	9	9
hout	4	4	5	7
graan	5	6	7	8
stof	4	8	8	8
wijn	4	6	6	6
metaal	4	5	6	7
pels	3	4	4	5
zijde	6	6	6	6
kruiden	7	7	7	7
goud	4	5	5	5
ivoor	3	3	4	4
waarde van alle regio's	1602	2122	2449	2737
waarde (steen – pels)	623	1053	1310	1598
waarde (goud – ivoor)	979	1069	1139	1139

