

DE KOLONISTEN VAN AMERIKA

Een historisch avonturenspeel van Klaus Teuber

SPELREGELS

De 19^e eeuw is aangebroken. De verstopte, smerige steden langs de oostkust van Amerika krijgen uit Europa nog steeds enorme hoeveelheden immigranten te verwerken, en steeds meer kolonisten trekken in lange karavans naar het Wilde Westen. Daar zoeken zij een nieuw bestaan op de uitgestrekte prairies, waar al gauw grote landbouw- en veeteeltbedrijven ontstaan. Nog verder gaat het: de Rocky Mountains worden overgestoken, een immens en indrukwekkend massief, waar op grote schaal mijn- en bosbouw ontstaat. Uiteindelijk wordt Californië bereikt, en de Stille Oceaan. Overal schieten nieuwe nederzettingen als paddenstoelen uit de grond. In het Industriële tijdperk, dat nu is aangebroken, wordt een belangrijke uitvinding gedaan: de stoomlocomotief. De eerste spoorwegmaatschappijen luiden een nieuw tijdperk in, en al gauw strekken de spoorlijnen tot ver naar het westen. Alle steden worden met elkaar verbonden, en stalen rossen trekken met goederen naar hun bestemming.

Beleef het pionierstijdperk van het Wilde Westen! Stuur je kolonisten westwaarts om nederzettingen te stichten en het spoornetwerk uit te breiden. Als je als eerste 8 goederen (of 10 in een spel met 3 spelers) naar de steden van de andere spelers hebt vervoerd, win je het spel!

SPEELBORD



Het speelbord toont de continentale Verenigde Staten met de tegenwoordige grenzen. Grote zeshoeken geven de verschillende landschapsoorten aan: weide, heuvels, akkers, bos en gebergte. Elke landschapsoort produceert een verschillende grondstof: vee, steenkool, graan, hout en erts. Deze grondstoffen heb je nodig om te bouwen en je bezit uit te breiden.

Een scheidslijn tussen twee zeshoeken noemen we een pad. Op paden kun je sporen bouwen, waarover treinen kunnen worden verplaatst.

Een punt waar drie zeshoeken elkaar raken, noemen we een driesprong. Kolonisten bewegen van driesprong naar driesprong. Op sommige driesprongen staat een klein zeshoekje. Dit zijn stadslocaties. Startsteden kunnen uitsluitend op paarse stadslocaties (met wit kader) worden gezet. Als één van je kolonisten naar een vrije stadslocatie reist, moet hij zich daar vestigen en een stad stichten.



SPEELMATERIAAL

4 setjes houten speelstukken:

30 sporen

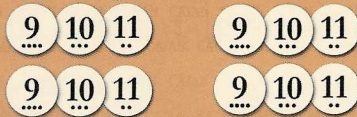
12 steden

2 treinen

2 kolonisten

10 goederen (blokjes)

12 getallenfiches

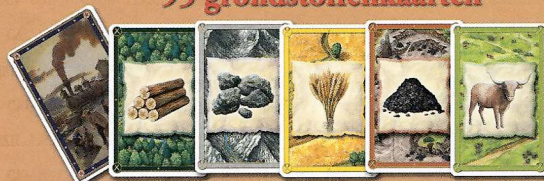


24 ontwikkelingskaarten



(2) (3) (6) (4) (4) (3) (2)

95 grondstoffenkaarten



hout erts graan steenkool vee
(19 van elk)

4 bouwkostenkaarten



1 outlaw



44 munten



10 grote (5 goud)



34 kleine (1 goud)

2 dobbelstenen, het speelbord, de spelregels

VOORBEREIDING

Iedere speler neemt een bouwkostenkaart en alle speelstukken in één kleur:

- 30 sporen
- 12 steden (3 spelers) of 10 steden (4 spelers)
- 2 locomotieven (treinen)
- 2 huifkarren (kolonisten)
- 10 goederen (3 spelers) of 8 goederen (4 spelers)

Leg de 12 getallenfiches op de landschapsvelden met een enkel vraagteken (zie de afbeeldingen op blz. 3 en 12).

Schud de ontwikkelingskaarten en leg deze als gedekte stapel op de aangegeven plaats op het speelbord.

Sorteer de grondstoffenkaarten per soort en leg de stapels open als voorraad naast het speelbord.

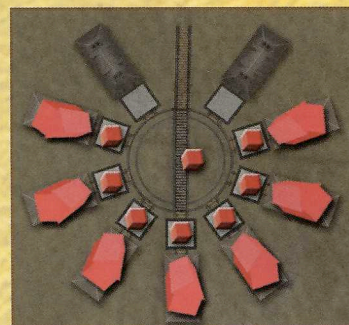
Iedere speler zet zijn startspeelstukken (3 steden, 1 trein en 1 spoor) op het speelbord (zie de afbeeldingen op blz. 3 en 12). Zet in een spel met 3 spelers de 3 steden van de niet-gekozen kleur ook op het speelbord. Deze produceren geen grondstoffen, maar er kunnen wel goederen naar verplaatst worden.

Opmerking: na een paar keer spelen kun je een variabele startopstelling voor getallenfiches gebruiken. Schud deze en leg ze daarna open willekeurig op de landschapsvelden met een enkel vraagteken. Het is ook mogelijk om een variabele startopstelling voor steden te gebruiken. Zie daarvoor blz. 8 en 9.

Zet de outlaw in een woestijn.

Iedere speler krijgt 3 goud.

Iedere speler legt zijn overgebleven steden en goederen op de dichtstbijzijnde steden- en goederentabel op het speelbord. Leg je steden (9 bij 3 spelers; 7 bij 4 spelers) op de rechthoekige velden. In een spel met 4 spelers blijven de twee donkere velden leeg. Leg één van je goederen in het midden van de tabel en de andere op de vierkante velden naast je steden. De afbeelding hiernaast laat zien hoe de tabel eruit ziet als met 4 spelers wordt gespeeld.



Als met de startopstelling van blz. 3 en 12 wordt gespeeld, krijgt iedere speler startgrondstoffen volgens onderstaande tabel:

- Rood:..... 1 steenkool, 2 graan
- Oranje:..... 1 vee, 1 steenkool, 1 graan
- Wit:..... 1 vee, 1 graan, 1 erts
- Blauw:..... 3 graan

SPELVERLOOP



Aan het begin van het spel werpen alle spelers met een dobbelsteen. De speler die de meeste ogen gooit, voert zijn eerste beurt uit. Daarna voert de speler links van hem zijn beurt uit, enzovoort. Zo gaat het verder totdat het spel is afgelopen.

Opmerking: bij een gelijke dobbelsteenworp gooien de betrokken spelers opnieuw.

Productiefase (zie pagina 4 voor details)

De speler die aan de beurt is, werpt de dobbelstenen. Gooit hij "7", dan moet hij de outlaw verplaatsen. Bij een andere worp worden er goederen geproduceerd en krijgen de spelers grondstoffenkaarten. Daarna vervolgt hij zijn beurt met de actiefase.

Actiefase (zie pagina 5-9 voor details)

De speler die aan de beurt is, mag de volgende acties zo vaak hij wil en in een volgorde naar keuze uitvoeren zolang hij de gevraagde grondstoffen kan betalen. Hij mag bijvoorbeeld eerst handelen, dan bouwen, daarna weer handelen en tot slot zijn trein en kolonist verplaatsen.

Handelen: hij mag grondstoffen en/of goud met de andere spelers en/of de voorraad ruilen.

Ontwikkelingskaart spelen

Bouwen en kopen: hij mag grondstoffenkaarten gebruiken om ontwikkelingskaarten te kopen en/of kolonisten, sporen en treinen te bouwen.

Kolonisten verplaatsen en eventueel steden

"bouwen": hij mag zijn kolonist(en) verplaatsen door graan te betalen. Als een kolonist op een vrije stadslocatie eindigt, moet de speler de kolonist door een stad vervangen.



BOUW	
KOLONIST	[Symbol]
KOLONIST VERP	[Symbol]
SPOOR	[Symbol]
TREIN	[Symbol]
TREIN VERPLAA	[Symbol]
ONTWIKKELING KAART	[Symbol]
GRONDSTOFFEN KAART	[Symbol]

🏠 **Treinen verplaatsen en goederen afleveren:** hij mag zijn trein(en) verplaatsen door steenkool te betalen. Tijdens zijn beurt mag elk van zijn treinen die zich bij een stad van een andere speler bevindt, daar een product afleveren, zolang er plaats voor is. Elke stad kan per spel maximaal 1 product ontvangen.

Buitengewone bouwfase

Nadat de speler die aan de beurt is zijn beurt heeft afgesloten, begint de buitengewone bouwfase. Te beginnen met de speler links van hem, mag iedere speler bouwen of kopen: kolonisten, treinen, sporen en/of ontwikkelingskaarten. Tijdens deze fase mag een speler echter niet handelen, geen ontwikkelingskaarten spelen, niet zijn treinen of kolonisten verplaatsen en geen goederen afleveren.

Opmerking: laat de dobbelstenen tijdens deze fase bij de speler die aan de beurt was liggen. Zo ontstaat geen verwarring wie na de buitengewone bouwfase aan de beurt is.

PRODUCTIEFASE



De speler die aan de beurt is, werpt aan het begin van zijn beurt beide dobbelstenen (**opmerking:** hij mag ervoor kiezen om voor het dobbelen een ontwikkelingskaart te spelen). Afhankelijk van zijn worp kunnen er twee situaties ontstaan:

- 🏠 Hij werpt “7” en verplaatst de outlaw.
- 🏠 Hij werpt geen “7”: landschapsvelden produceren grondstoffen voor alle spelers.

“7” geworpen

Geen van de spelers ontvangt grondstoffen of goud. In plaats daarvan slaat de outlaw toe:

- 🏠 **Grondstoffen verliezen:** iedere speler die meer dan 7 grondstoffenkaarten heeft, moet de helft (rond naar beneden af) daarvan terug in de voorraad leggen. Hij mag zelf kiezen welke hij teruglegt. Goud en ontwikkelingskaarten tellen niet mee. **Voorbeeld:** een speler heeft 9 kaarten en er wordt “7” geworpen. Hij moet 4 kaarten inleveren.

- 🏠 **De outlaw verplaatsen:** de speler die “7” heeft geworpen, moet de outlaw naar een landschapsveld met een getal (lenfiche) verplaatsen. Hij mag zelf kiezen, maar mag de outlaw niet laten staan of op een woestijn of een veld met één of meer vraagtekens zetten.

- 🏠 **Grondstoffen stelen:** de speler die aan de beurt is, kiest nu één speler die ten minste één stad aan het landschapsveld met de outlaw heeft. Hij trekt één grondstoffenkaart uit zijn gedekte hand en neemt deze op handen. Als er geen steden aan het betreffende landschapsveld grenzen, krijgt de speler niets. Hij kan nooit van meer dan één speler stelen, ook al grenzen er steden van meerdere spelers aan het landschapsveld.

Geen “7” geworpen

De eigenaar van een stad die aan een landschapsveld met het geworpen getal (lenfiche) grenst, krijgt 1 grondstoffenkaart van de soort die door dit landschapsveld wordt geproduceerd (zie rechts). Heeft een speler meerdere steden aan een landschapsveld, dan krijgt hij **per stad 1 grondstoffenkaart**. Hij neemt de grondstoffenkaart(en) in zijn hand. De andere spelers mogen altijd zien hoeveel kaarten een speler in zijn hand heeft, maar weten niet precies welke.

- 🏠 **Geblokkeerde grondstoffen:** als de outlaw op een landschapsveld met het geworpen getal staat, krijgen de eigenaars van steden die aan dit landschapsveld grenzen, hier geen grondstoffen voor.

- 🏠 **Tekort grondstoffen:** als er niet voldoende grondstoffenkaarten van een bepaalde soort in voorraad zijn om iedereen te voorzien, ontvangt deze beurt niemand grondstoffen van deze soort.

- 🏠 **Compensatie:** als een speler in een beurt om welke reden dan ook geen grondstoffenkaart ontvangt, krijgt hij ter compensatie 1 goud. **Uitzondering:** “7” geworpen (zie eerder op deze bladzijde).

Weide



vee

Heuvels



steenkool

Akkers



graan

Bos



hout

Gebergte



erts



Voorbeeld: (zie afbeelding) Er is "11" geworpen. Rood heeft 1 stad aan het heuvelveld met de "11" en 1 stad aan het weideveld met de "11". Hij ontvangt 1 steenkool en 1 vee. Oranje heeft ook een stad aan het heuvelveld met de "11" en ontvangt 1 steenkool. Wit ontvangt 1 hout voor zijn stad aan het bosveld met de "11". Blauw ontvangt niets en krijgt daarom ter compensatie 1 goud.

ACTIEFASE

De speler die aan de beurt is, mag de volgende acties in een volgorde naar keuze en zo vaak hij wil uitvoeren zolang hij aan de gevraagde voorwaarden en de kosten voldoet:

- Met de voorraad en de andere spelers handelen.
- Een kolonist, een trein of een spoor bouwen.
- Een ontwikkelingskaart kopen.
- Een kolonist verplaatsen en eventueel door een stad vervangen.
- Een trein verplaatsen en eventueel goederen afleveren.
- Een ontwikkelingskaart spelen.

1) Handelen

De speler die aan de beurt is, mag met de andere spelers handelen, grondstoffenkaarten met de voorraad ruilen en/of voor 2 goud een grondstoffenkaart naar keuze kopen.

Handelen met de andere spelers: de speler mag in zijn beurt grondstoffenkaarten en goud met de andere spelers ruilen. Hij mag hen aanbiedingen doen en vertellen wat hij daarvoor terug wil hebben, maar hij kan ook eerst luisteren naar de wensen van de andere spelers en hen tegenvoorstellen doen.

Belangrijk: de andere spelers mogen uitsluitend met de speler die aan de beurt is ruilen. Ze mogen niet met elkaar ruilen of over handel praten.

Goud voor een grondstoffenkaart: de speler kan in zijn beurt voor 2 goud één grondstoffenkaart naar keuze kopen. Doe het goud terug in de voorraad en neem de gekozen grondstoffenkaart uit de voorraad.

**GRONDSTOFFEN-
KAART**  (max 2x
per beurt)

1

1

Belangrijk: een speler mag niet meer dan twee keer per beurt goud gebruiken om een grondstoffenkaart te kopen.

Grondstoffenkaarten met de voorraad ruilen: de speler mag 3 gelijke grondstoffenkaarten in de voorraad terugdoen en in ruil daarvoor 1 goud of 1 andere grondstoffenkaart naar keuze terugnemen.

Opmerking: het is niet toegestaan om grondstoffen tegen een gelijke grondstof te ruilen (bijvoorbeeld 3 erts tegen 1 erts).

2) Ontwikkelingskaarten kopen & Bouwen

Om een ontwikkelingskaart te kopen of een kolonist, een spoor of een trein te bouwen, moet de speler een bepaalde combinatie van grondstoffenkaarten betalen (zie bouwkostenkaart). Nadat hij heeft betaald, pakt hij de kolonist, het spoor of de trein uit zijn voorraad en zet deze op het speelbord. Een ontwikkelingskaart trekt hij van de gedekte stapel en neemt deze in zijn hand zonder de andere spelers te vertellen welke het is. Hij mag zoveel bouwen en kopen als hij wil, zolang hij de kosten in grondstoffenkaarten kan betalen.

Opmerking: de sporen, kolonisten, treinen en steden in de voorraad zijn gelimiteerd. Als de voorraad van een soort is uitgeput, kan hij dit type speelstuk niet meer bouwen.

A) Ontwikkelingskaart: 1 vee, 1 steenkool



De speler legt 1 vee en 1 steenkool uit zijn hand in de voorraad en pakt een ontwikkelingskaart van de gedekte stapel. Hij neemt deze in zijn hand en houdt de kaart geheim voor de andere spelers.

Belangrijk: hij mag een ontwikkelingskaart niet spelen in dezelfde beurt dat hij deze heeft gekocht.

B) Kolonist: 1 vee, 1 graan, 1 hout



De speler legt 1 vee, 1 graan en 1 hout in de voorraad en pakt een huifkar (kolonist) uit zijn eigen voorraad. Hij zet deze naast één van zijn steden op het speelbord. Als allebei zijn kolonisten al op het speelbord stonden, mag hij één van hen naar een eigen stad naar keuze verplaatsen (de kosten van de verplaatsing zijn gelijk aan het bouwen van een nieuwe kolonist).

C) Trein: 1 erts, 1 hout, 1 steenkool

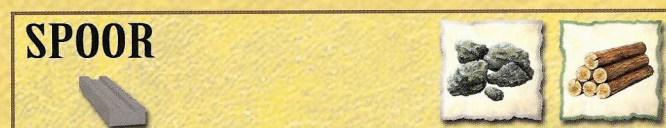


De speler legt 1 erts, 1 hout en 1 steenkool in de voorraad en pakt een trein uit zijn eigen voorraad. Hij zet deze naast één van zijn sporen die direct aan één van zijn steden grenst. Als allebei zijn treinen al op het speelbord stonden, mag hij één

ervan naar een eigen spoor naast een eigen stad naar keuze verplaatsen (de kosten van de verplaatsing zijn gelijk aan het bouwen van een nieuwe trein).

Belangrijk: het spoor waarnaast de speler zijn trein zet moet een eigen spoor zijn en het spoor moet direct aan een eigen stad grenzen.

D) Spoor: 1 erts, 1 hout



De speler legt 1 erts en 1 hout in de voorraad en pakt een spoor uit eigen voorraad. Deze legt hij op een pad zonder spoor dat direct aan één van zijn steden of één van zijn sporen grenst.

Opmerking: als een speler een spoor aan een stad van een andere speler heeft, mag hij aan de andere kant van deze stad doorbouwen (de stad blokkeert het spoor dus **niet**).

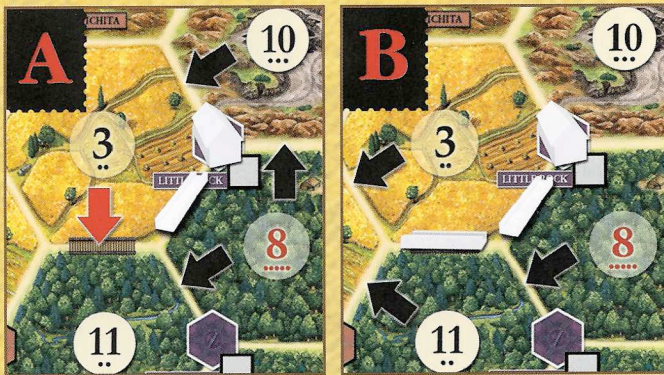
Sporen leveren goud op: als een speler als gevolg van het bouwen van een spoor een "geïsoleerde" stadslocatie voor het eerst met een andere stadslocatie verbindt, wordt er goud uitgekeerd aan de eigenaars van de sporen tussen de stadslocaties. Een geïsoleerde stadslocatie is een stadslocatie (met of zonder stad) die niet door middel van sporen met een andere stadslocatie is verbonden. Bepaal eerst de kortste route (aantal sporen) tussen de voorheen geïsoleerde stadslocatie en de daarmee aangesloten stadslocaties. Als er meer kortste routes zijn, bepaalt de speler die aan de beurt is welke route hij gebruikt. Voor elk spoor op deze route krijgt de eigenaar ervan 1 goud.

Voorbeeld: in de afbeelding hieronder bouwt Rood het spoor dat met een rode cirkel is aangegeven. Daarmee verbindt hij Omaha voor het eerst met andere stadslocaties. De kortste route is die naar St. Louis (zie de pijlen). Deze bestaat uit 1 blauw spoor en 2 rode sporen. Rood ontvangt daarom 2 goud en Blauw 1 goud.



Railssymbool: als een speler een spoor op een pad met een railssymbool bouwt, mag hij direct kosteloos nog een spoor bouwen dat aan het pad met het railssymbool grenst.

Voorbeeld: in afbeelding A bouwt Wit een spoor. Hij mag dit op een aan zijn stad grenzend pad of aan een ander eigen spoor grenzend pad bouwen. In afbeelding B bouwt hij het spoor op het pad met het railssymbool (rode pijl in afbeelding A). Nu mag hij direct kosteloos nog een spoor bouwen op één van de paden die in afbeelding B met zwarte pijlen zijn aangegeven.



Het is **niet** toegestaan om de verplaatsing die door het betalen van 1 graan mogelijk is (3 driesprongen) over meer kolonisten te verdelen. **Voorbeeld:** je mag voor 1 graan **niet** een kolonist 2 driesprongen en een andere kolonist 1 driesprong verplaatsen. Het is wel mogelijk om voor 2 graan een kolonist 3 driesprongen en een andere kolonist 3 driesprongen te verplaatsen.

b) Een stad bouwen

Als een van de kolonisten zijn verplaatsing op een lege stadslocatie eindigt, **moet** de speler deze direct door een stad vervangen (de kolonist vestigt zich daar en bouwt een stad). Hij doet zijn kolonist terug in de voorraad, neemt één van zijn steden van de steden- en goederentabel, en legt deze op de betreffende stadslocatie. Deze vervanging kost niets. Om de vervanging te voorkomen, moet de speler ervoor zorgen dat een kolonist zijn verplaatsing niet op een lege stadslocatie eindigt.

Goederen vrijmaken: als een speler een stad bouwt, verplaatst hij het product dat op de steden- en goederentabel aan deze stad grensde naar het midden van de tabel. Deze is nu beschikbaar om te worden afgeleverd.

3) Kolonist verplaatsen & Stad bouwen

a) Kolonist verplaatsen

KOLONIST VERPLAATSEN (1-3 velden)



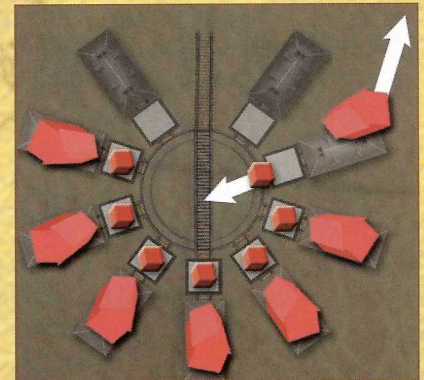
De speler verplaatst zijn kolonisten via een pad van een driesprong naar een aangrenzende driesprong. Als hij 1 graan betaalt (in de voorraad legt), mag hij één van zijn kolonisten maximaal 3 driesprongen verplaatsen.

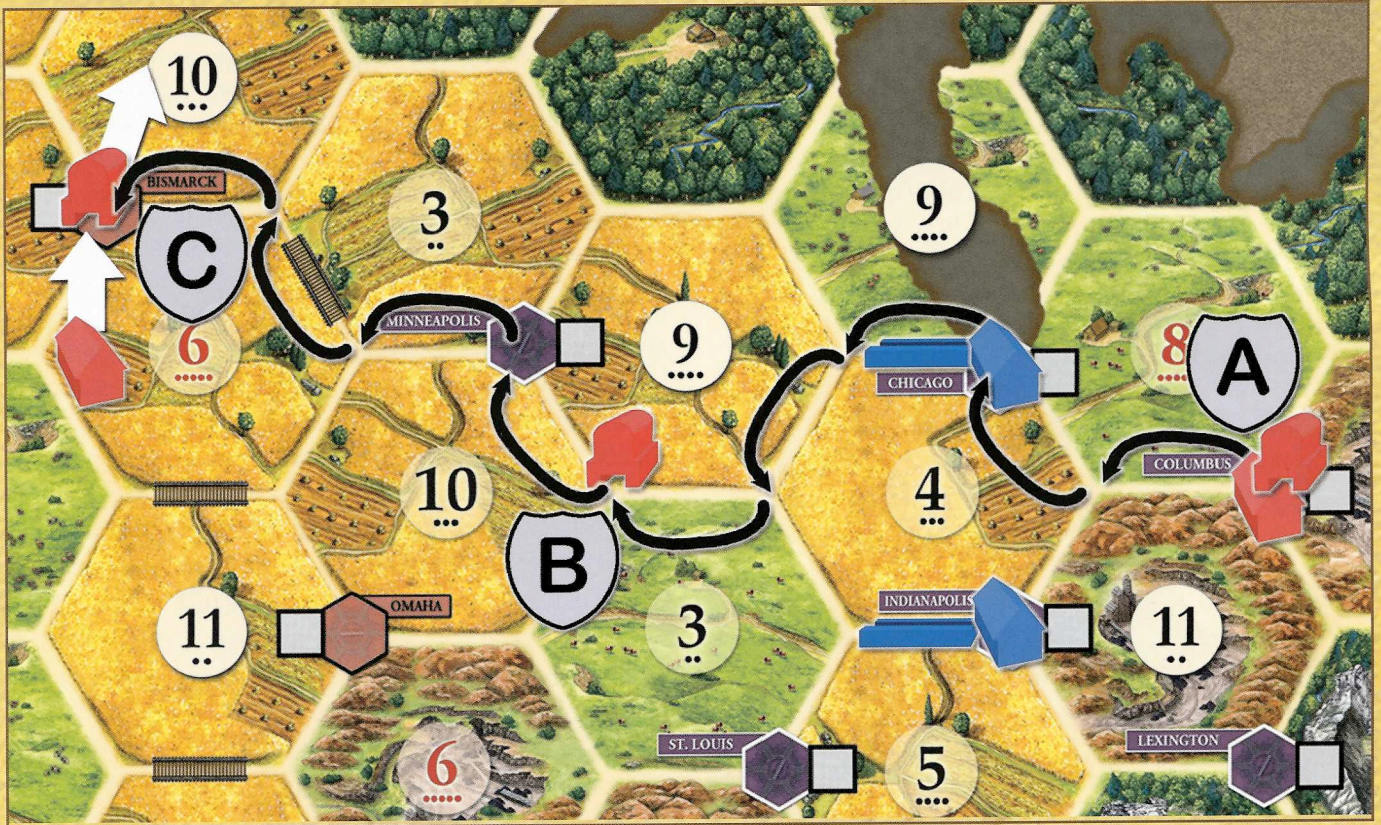
Voorbeeld: een speler betaalt 3 graan. Hij mag zijn kolonist maximaal 9 driesprongen verplaatsen.

Voor het verplaatsen van kolonisten zijn de volgende spelregels van toepassing:

Het is toegestaan om een kolonist door een stad van een andere speler of langs een andere kolonist te verplaatsen, maar een kolonist mag zijn verplaatsing nooit op een driesprong met een andere kolonist of een stad van een andere speler eindigen.

Het is niet verplicht om de toegestane afstand volledig af te leggen. Eventuele overgebleven stappen vervallen.





Kuststeden: als een speler een stad op een kuststadslocatie bouwt, ontvangt hij de naast deze locatie afgebeelde hoeveelheid goud.

Getallenfiche verplaatsen: als een speler een stad bouwt die aan een landschapsveld met een dubbel vraagteken grenst, moet hij een op het spelbord liggend getallenfiche naar dit landschapsveld verplaatsen. Verplaats altijd het getallenfiche dat in de meest oostelijke kolom op het spelbord ligt. Zijn er meer getallenfiches in deze kolom, verplaats dan eerst het meest noordelijke fiche.

Voorbeeld: in afbeeldingen C en D bouwt Blauw een stad in Rapid City (blauwe pijl in afbeelding C). Het meest oostelijke getallenfiche met de "9" wordt nu naar het weideveld met "???" bij Rapid City verplaatst (zie de rode pijlen in de afbeeldingen). Vervolgens bouwt Wit een stad in Denver (zie witte pijl in afbeelding C). Nu wordt het getallenfiche met de

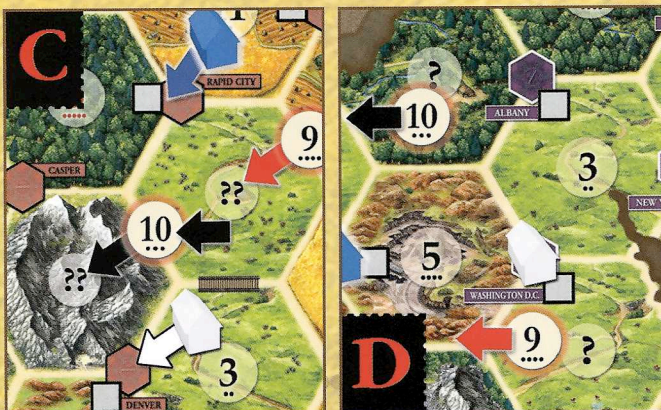
"10" ten westen van Albany naar het gebergteveld met "???" bij Denver verplaatst (zie de zwarte pijlen in de afbeeldingen).

Voorbeeld: in de afbeelding hierboven bouwt Rood een kolonist en zet deze naast zijn stad (A). Hij wil graag een stad in Bismarck bouwen. Hij heeft 2 graan, waarmee hij zijn kolonist maximaal 6 driesprongen kan verplaatsen. Als hij zijn kolonist echter de volledige verplaatsing zou laten doen, eindigt deze op Minneapolis, waar hij dan verplicht een stad zou moeten bouwen. Hij besluit om de kolonist 5 driesprongen te verplaatsen (B). In zijn volgende beurt betaalt hij weer 2 graan, waarmee hij zijn kolonist 6 driesprongen mag verplaatsen. Hij verplaatst deze echter maar 4 driesprongen naar Bismarck (C). Daar vervangt hij zijn kolonist door een stad.

4) Ontwikkelingskaarten spelen

Een speler mag in zijn beurt maximaal één ontwikkelingskaart spelen. Hij mag dit op elk moment tijdens zijn beurt doen, zelfs al voordat hij in de productiefase de dobbelstenen heeft geworpen. Hij mag echter geen ontwikkelingskaart spelen die hij in dezelfde beurt heeft aangeschaft.

Volg na het spelen van de ontwikkelingskaart de aanwijzingen op en leg de kaart af. Als de laatste ontwikkelingskaart van de gedekte stapel is gekocht, schud dan direct de aflegstapel en maak daarmee een nieuwe gedekte stapel ontwikkelingskaarten.



5) Treinen verplaatsen & Goederen afleveren

a) Trein verplaatsen

TREIN VERPLAATSSEN



(1-3 velden)



De speler verplaatst zijn treinen van spoor naar spoor (van pad naar pad). Het is nooit toegestaan om een trein naar een pad zonder spoor te verplaatsen. Als de speler 1 steenkool betaalt (in de voorraad legt), mag hij één van zijn treinen maximaal 3 sporen verplaatsen. **Voorbeeld:** een speler betaalt 3 steenkool. Hij mag zijn trein maximaal 9 sporen verplaatsen.

Voor het verplaatsen van treinen zijn de volgende spelregels van toepassing:

- Na de complete verplaatsing van een trein mogen er niet meer dan 2 treinen naast een spoor staan. Het is echter toegestaan om een trein langs een spoor met 2 treinen te verplaatsen.
- Het is niet toegestaan om de verplaatsing die door het betalen van 1 steenkool mogelijk is (3 sporen) over meer treinen te verdelen. **Voorbeeld:** je mag voor 1 steenkool **niet** een trein 2 sporen en een andere trein 1 spoor verplaatsen. Het is wel mogelijk om voor 2 steenkool een trein 3 sporen en een andere trein 3 sporen te verplaatsen.

b) Betalen voor het gebruik van sporen van andere spelers

Als een speler tijdens zijn beurt één van zijn treinen naar of langs één of meer sporen van een andere speler verplaatst, moet hij hem 1 goud betalen (ongeacht het aantal sporen dat je van hem gebruikt). Gebruikt hij sporen van meer dan één speler, moet hij ieder van hen 1 goud betalen.

De volgende spelregels zijn van toepassing:

- Een speler die met meer treinen de sporen van een andere speler gebruikt, moet hem voor iedere trein opnieuw 1 goud betalen.
- Een speler moet elke beurt opnieuw betalen als hij een spoor van een andere speler gebruikt.
- Als een trein van een spoor van een andere speler vertrekt en niet naar of langs een spoor van deze speler wordt verplaatst, hoeft deze speler niet betaald te worden.

c) Goederen afleveren

De speler mag op elk moment tijdens zijn beurt één van zijn goederen afleveren als zijn trein naast een spoor staat dat direct aan een stad van een andere speler grenst. Als hij dat wil, pakt hij één product van het midden van zijn steden- en goederentabel en legt deze op het vierkante veld naast de betreffende stad op het speelbord.



Om een product te mogen leveren moet de speler aan de volgende voorwaarden voldoen:

- Eén van zijn treinen moet bij een spoor staan dat direct aan deze stad grenst.
- Het goederenveld van deze stad moet leeg zijn.
- Er moet een product in het midden van zijn steden- en goederentabel beschikbaar zijn.
- De stad moet van een andere speler zijn.

Aan het begin van het spel heb je maar 1 product in het midden van je steden- en goederentabel, maar voor elke stad die je bouwt krijg je er 1 beschikbaar product bij.

Voorbeeld: in de afbeelding op blz. 10 betaalt Rood 3 steenkool, waardoor hij zijn trein maximaal 9 sporen mag verplaatsen. Hij verplaatst zijn trein eerst 5 sporen (A) en levert een product in de stad van Blauw af. Daarna verplaatst hij de trein verder langs 2 blauwe sporen en 1 oranje spoor, zodat hij een product in de stad van Oranje kan afleveren (B). Voor het gebruik van de sporen van de andere spelers betaalt hij zowel Blauw als Oranje 1 goud. Hij heeft zijn trein nu in totaal 8 sporen verplaatst. Mocht hij zijn trein in de volgende beurt langs de blauwe sporen naar zijn eigen sporen terug willen verplaatsen, zou hij Blauw weer 1 goud moeten betalen, maar Oranje niets (omdat hij al op het oranje spoor stond).

BUITENGEWONE BOUWFASE

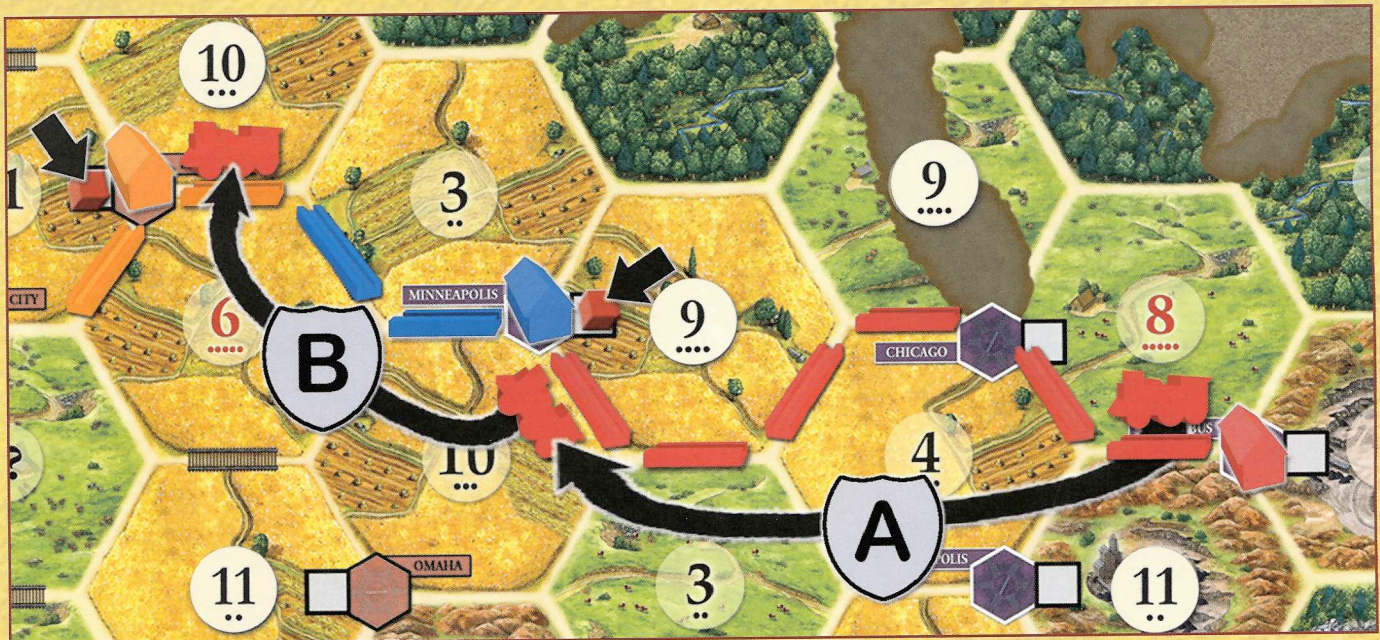


Nadat de speler die aan de beurt is zijn actiefase heeft beëindigd, start de buitengewone bouwfase. Te beginnen met de speler links van hem en daarna met de klok mee, mag iedere speler kolonisten, treinen of sporen bouwen en/of ontwikkelingskaarten kopen. In deze fase mogen de spelers **niet** handelen, **geen** ontwikkelingskaarten spelen, **geen** goederen afleveren en **geen** treinen of kolonisten verplaatsen.

EINDE VAN HET SPEL



De speler die als eerste al zijn goederen heeft afgeleverd, wint het spel.



APPENDIX



Variabele spelopbouw

Leg de getallenfiches willekeurig op de landschapsvelden met een vraagteken. Vervolgens zetten de spelers om beurten hun 3 steden, hun spoor en hun trein op het speelbord.

1) Getallenfiches neerleggen

Schud de 12 getallenfiches gedekt. Leg op elk landschapsveld met “?” 1 getallenfiche en draai ze daarna allemaal open.

2. Startsteden neerzetten

Iedere speler werpt de dobbelstenen. De speler die de meeste ogen gooit, is startspeler. Hij zet één van zijn steden op een paarse stadslocatie (met een wit kader). Daarna doen de andere spelers met de klok mee hetzelfde.

Let op: tijdens de spelopbouw mag een speler dus geen stad op een rode stadslocatie zetten!

Nadat iedere speler één stad heeft neergezet, zet de speler die als laatste zijn eerste stad heeft gezet nu op dezelfde manier zijn tweede stad. Daarna doen de andere spelers, nu tegen de klok in, hetzelfde. Ten slotte zetten alle spelers hun derde stad op het speelbord, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee.

3. Startgrondstoffen nemen

In plaats van de startgrondstoffen die in de voorbereiding van de standaard spelopbouw zijn genoemd, krijgt iedere speler grondstoffen op basis van de derde stad die hij heeft gebouwd. Voor elk landschapsveld dat aan zijn derde stad grenst, ontvangt hij de bijbehorende grondstoffenkaart. **Voorbeeld:** een speler heeft zijn derde stad aan een gebergteveld, een heuvelveld en een akkerveld gebouwd. Hij ontvangt als startgrondstoffen 1 erts, 1 steenkool en 1 graan.

4. Treinen en sporen neerzetten

De speler die als laatste zijn derde stad heeft gebouwd, legt als eerste één van zijn sporen aan één van zijn steden (dat hoeft niet de derde stad te zijn). Daarna doen de andere spelers met de klok mee hetzelfde. Vervolgens zet iedere speler één van zijn treinen naast zijn spoor op het speelbord.

5. Extra speelstukken voor een spel met 3 spelers

Nadat alle spelers in een spel met 3 spelers al hun speelstukken op het speelbord hebben gezet, zet iedere speler, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, één stad van de niet gekozen kleur op een lege paarse stadslocatie (met wit kader) die niet aan de kust ligt. Deze steden dienen uitsluitend om er goederen af te kunnen leveren.

6. Startspeler

De startspeler is als eerste aan de beurt. Daarna gaat het spel op de gebruikelijke manier met de klok mee verder.

Optionele regel voor een korter spel

Om de speelduur te verkorten, kunnen de spelers er voor kiezen om met 4 steden te beginnen. De speler die als laatste zijn derde stad heeft neergezet, zet een vierde stad op een vrije paarse stadslocatie (met een wit kader), waarna de andere spelers tegen de klok in hetzelfde doen.

Verder is de spelopbouw gelijk (spoor en trein neerzetten en startgrondstoffen nemen op basis van de derde stad).

Opmerking: daardoor beginnen de spelers in een spel met 3 spelers dus met 8 steden op de steden- en goederentabel en 2 goederen in het midden ervan. In een spel met 4 spelers beginnen ze met 6 steden op de steden- en goederentabel en 2 goederen in het midden ervan.

Tactische tips

Zorg voor voldoende grondstoffen

Het is belangrijk om aan het begin van het spel je grondstoffeninkomsten te verhogen. Daartoe moet je zo snel mogelijk kolonisten op weg sturen en nieuwe steden stichten. Het is verstandig om zo snel mogelijk aan landschapsvelden te bouwen die grondstoffen produceren die je nog niet hebt.

Voorbeeld: als je na de spelopbouw geen stad aan een weideveld hebt, produceer je geen vee. In dat geval doe je er goed aan om zo snel mogelijk een stad aan een weideveld te bouwen.

Houd er rekening mee dat sommige getallenfiches in het oosten verdwijnen, waardoor deze velden niet meer produceren. Je nieuwe steden moeten dit verlies compenseren.

Hoe vaak produceren landschapsvelden?

De getallen op de landschapsvelden hebben een verschillende kans om te worden gegooid. Statistisch gezien verschijnen in 36 worpen: 5x "6", 5x "8", 4x "5", 4x "9", 3x "4", 3x "10", 2x "3", 2x "11", 1x "2" en 1x "12". Dit is met een aantal stippen op de getallenfiches en de landschapsvelden aangegeven.

Houd bij het bouwen van een stad dus zowel rekening met de grondstoffen die op aangrenzende landschapsvelden worden geproduceerd als met de kans dat de betreffende getallen gegooid worden. **Voorbeeld:** als je veel erts wilt produceren, heeft het meer zin om een stad aan een ertslandschap met een "8" te bouwen dan aan een ertslandschap met een "3".

Goud verdienen met sporen bouwen

Met goud kun je belangrijke grondstoffen kopen en gebruik maken van sporen van de andere spelers. Goud is dus erg nuttig en je doet er goed aan om er zoveel mogelijk van te bemachtigen.

Eén van de manieren om aan goud te komen is het verbinden van geïsoleerde stadslocaties door middel van sporen (zie blz. 6). Naast het verdienen van goud kun je het spoor ook meteen gebruiken om goederen bij een stad van een andere speler af te leveren.

Strategische steden- en sporenplanning

Als je al je steden in een klein gebied concentreert, maak je het voor de andere spelers eenvoudig om hun goederen bij jouw steden af te leveren. Als je je steden meer verspreidt, maak je het de anderen een stuk moeilijker en je geeft jezelf daardoor ook meer tijd om hun steden te bereiken.

Als je jouw steden met sporen aan elkaar verbindt, krijg je weliswaar goud, maar het is daardoor eenvoudiger voor de andere spelers om goederen bij jouw steden af te leveren.

CREDITS

Auteur: Klaus Teuber (www.klausteuber.com)

Grafische vormgeving cover: Mark Zug

Grafische vormgeving speelbord: Harald Lieske, Pete Fenlon

Grafische vormgeving kaarten: David Cochard, Pete Fenlon

Grafisch ontwerp: Pete Fenlon

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Ontwikkeling: Guido Teuber, Pete Fenlon, Coleman Charlton

Speciale dank: Peter Bromley, Robert T. Carty Jr., Robert T. Carty sr., Dan Decker, Bill Fogarty, Susan Hepler, Nick Johnson, Kim McBrady, Marty McDonnell, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann

Speltesters: Gavin Allister, Carol Candido, John Crowll, Morgan Dontanville, Kurt Fischer, Olivia Johnston,

Sarah Kemble Knight (LSKC 1/617) Jesse McGatha, Ron Magin, Jim Plane, Nasair Plane, Dave Platnick, Rich Rowan, Claudia Teuber, Larissa Teuber.

© 2010 Catan GmbH. Catan, Catan Histories,



Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

Klantenservice@999games.nl

Alle rechten voorbehouden

Made in Germany

De Kolonisten van Amerika is een handelsmerk van 999 Games b.v.

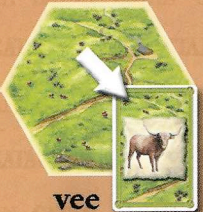
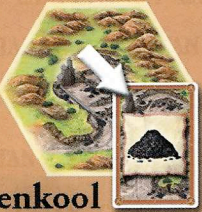

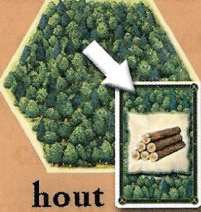
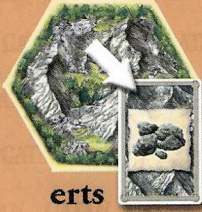
STANDAARD SPELOPBOW VOOR BEGINNENDE SPELERS

Wij raden aan om de eerste paar spellen met deze standaard spelopbouw te spelen. Mocht het spelverloop geen problemen meer opleveren, kun je de variabele spelopbouw eens proberen (zie blz. 8 en 9).

Je begint het spel met 3 grondstoffenkaarten:

- Rood..... 1 steenkool, 2 graan
- Oranje..... 1 vee, 1 steenkool, 1 graan
- Wit..... 1 vee, 1 graan, 1 erts
- Blauw..... 3 graan



Weide	Heuvels	Akkers	Bos	Gebergte
				
vee	steenkool	graan	hout	erts