



een spel van Martin Wallace (Kosmos, 2004)
2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar – 30 minuten
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Spelidee

De spelers kruipen in de rol van handelaars in de bloeitijd van de Noorditaliaanse steden. Ver weg van de grote bevolkingscentra zoeken ze afnemers voor hun handelwaren. Via nieuwe, onbekende wegen stoten ze uiteindelijk op kleinere en grotere nederzettingen. Voor een handelaar is een nederzetting met veel bewoners vanzelfsprekend interessanter dan een kleine vestiging met weinig volk.

In tegenstelling tot wat iedereen beweert, houden handelaars niet van concurrentie en daardoor wordt een nederzetting waardevoller als er minder handelaar hun weg daarheen gevonden hebben. Want: hoe meer handelaars een nederzetting bereiken, hoe minder goud er voor iedereen te verdienen valt.

Het spel eindigt, zodra het speelbord zo bezet is, dat de speler die aan de beurt komt, geen doelveld meer kan bereiken. Wie dan het meeste goud bezit, wint het spel.

Spelmateriaal

- **1 speelbord** bestaande uit 4 kaderdelen, 4 verbindingstukken en 6 speelbordstukken
- **124 wegstukken** (voorzijde rechte weg, rugzijde bocht)
 - 20 wegstukken 'heuvel' – 5 per wegkleur
 - 32 wegstukken 'bos' – 8 per wegkleur
 - 72 wegstukken 'vlakte' – 18 per wegkleur
- **19 doelvelden** (de nederzettingen – met een grijze stip op de rugzijde))
4 steden + 5 dorpen + 5 vestigingen + 5 boerderijen
- **8 startvelden** (2 per kleur: zwart, grijs, geel en rood)
- **4 schilden** (zwart, grijs, geel en rood)
- **48 handelsstenen** (12 in elk van de 4 kleuren)

Spelvoorbereiding

- Puzzel de 4 kaderdelen in elkaar en verbind die met de speciale verbindingstukken.
- Plaats de 6 speelbordstukken in een willekeurige volgorde binnen dit kader.
Het startdeel (1 veld langer) moet wel steeds als eerste geplaatst worden.
- De 19 doelvelden worden verdekt gemend en op de met grijze stippen voorziene plaatsen van het speelbord geplaatst. Daarna worden ze allemaal open omgedraaid.
- Iedere speler kiest een kleur (zwart, grijs, geel of rood) en neemt plaatst aan die zijde van het speelbord met de getallenlijst van de gekozen kleur.
- Elke speler ontvangt in zijn kleur:
 - een startveld (het 2^{de} startveld van die kleur wordt bij slechts 2 spelers gebruikt)
 - 5 wegstukken 'heuvel'
 - 8 wegstukken 'bos'
 - 18 wegstukken 'vlakte'
 - 12 handelsstenen
- Bepaal een startspeler, de anderen volgen in uurwijzerzin. Om beurt plaatst iedereen zijn startveld op een willekeurig leeg landschapsveld 'vlakte'. Er moet tussen twee geplaatste startvelden steeds minstens één vrij veld liggen.
- Alle spelers plaatsen hun schild op de getallenlijst op het veld '0'. Deze tabel stelt het aantal reisdagen voor waarover een speler beschikking heeft tijdens zijn speelbeurt.

Spelverloop

- De startspeler begint en de anderen volgen in uurwijzerzin.
- De speler aan beurt, ontvangt aan het begin van zijn speelbeurt 6 reisdagen (het schild wordt 6 velden naar rechts verschoven – bij de start van het spel staat die dus op '6').
- Tijdens zijn speelbeurt mag een speler zoveel reisdagen verbruiken als hij wenst.
- Reisdagen worden verbruikt doordat een speler net zoveel eigen wegstukken plaatst zodat hij minstens een doelveld bereikt.
- Niemand is echter verplicht om al zijn beschikbare reisdagen te verbruiken. Hij kan er om het even veel (ook alle) sparen voor een volgende speelbeurt.
- Hiermee eindigt de speelbeurt van de speler en komt de volgende aan de beurt.

Wegstukken plaatsen

- Het plaatsen van wegstukken kost een aantal reisdagen afhankelijk van het landschap:
 - vlakte = 2 reisdagen
 - bos = 3 reisdagen
 - heuvel = 4 reisdagen
- Het maakt niet uit of je een recht stuk plaatst of eentje met een bocht.
- Op elk landschapsveld van het speelbord mag slechts één wegstuk geplaatst worden.
- Zodra een complete verbinding ontstaat tussen twee plaatsen, kan deze niet meer verwijderd worden.
- Een speler kan enkel maar zoveel reisdagen verbruiken als waar hij over beschikt. Krediet is niet mogelijk.
- Tijdens zijn speelbeurt mag een speler één of meerdere wegen plaatsen. Een weg begint aan zijn startveld (of aan een door hem reeds bereikte plaats) en bestaat uit de noodzakelijke wegstukken om een doelveld te bereiken.
Belangrijk: Een weg moet steeds volledig geplaatst worden. Niemand mag een weg maken die op het einde van zijn speelbeurt niet aan een doelveld grenst.
- Zodra een speler een weg aansluit op een doelveld, plaatst hij er één van zijn handelsstenen. In principe kan elk doelveld door elke speler aangesloten worden. Maar dat is soms niet erg zinvol, gelet op de punten die hiermee kunnen verdiend worden (zie verder).
- Een speler mag slechts wegstukken plaatsen, als hij met zijn beschikbare reisdagen een plaatst bereikt waar hij nog niet aangekomen is (een plaats zonder eigen handelsstenen). Geen enkele speler mag eenzelfde plaatst meerdere keren aansluiten op zijn wegennet.
- Vanuit elke plaats, waar een speler een eigen handelssteen bezit, mogen willekeurig vele andere wegen naar andere plaatsen vertrekken (waar hij nog geen handelssteen bezit). Je mag geen weg naar een startplaats van een andere speler construeren.
- Als een speler niet al zijn reisdagen heeft verbruikt, mag hij die rest voor een volgende beurt opsparen. Maar niemand kan meer dan 10 reisdagen ter beschikking hebben. Eventuele overschotten vervallen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler aan de beurt komt, die geen volledige weg meer kan plaatsen. Dat kan doordat op alle doelvelden die hij nog kan bereiken reeds een eigen handelssteen ligt, of omdat hij geen handelsstenen meer bezit, of doordat hij niet meer over de nodige wegstukken beschikt.

Puntenwaardering

Nu worden per doelveld de handelsstenen van de spelers één na één weggenomen en op de overeenkomstige waarderingsvelden in de hoeken van het speelbord geplaatst. Deze kaders bestaan uit drie elementen:

- bovenaan: 1 tot 4 blokjes (= aantal handelsstenen op het doelveld)
- midden: grote lege ruimte (= ruimte om de handelsstenen te plaatsen)
- onderaan: 1 tot 6 gouden munten (= waarde van elke handelssteen in goudstukken)

:: WAARDERING BOERDERIJ

- Ligt er op een doelveld 'boerderij' 1 handelssteen, dan wordt die op de overeenkomstige ruimte voor 1 handelssteen geplaatst. Deze steen brengt de speler 2 goudstukken op.
- Ligger er op een doelveld 'boerderij' 2 handelsstenen, dan worden beide op de overeenkomstige ruimte voor 2 handelsstenen geplaatst. Elke steen brengt de betreffende speler 1 goudstuk op.
- Ligger er op een doelveld 'boerderij' 3 of 4 handelsstenen, dan worden deze allemaal opzij geplaatst. Hier is geen goud voor te verdienen.
Het plaatsen van een derde handelssteen op een boerderij heeft dus enkel maar zin om te verhinderen dat andere spelers hier goudstukken kunnen verdienen.

:: WAARDERING VESTIGING

- Ligt er op een doelveld 'vestiging' 1 handelssteen, dan wordt die op de overeenkomstige ruimte voor 1 handelssteen geplaatst. Deze steen brengt de speler 3 goudstukken op.
- Ligger er op een doelveld 'vestiging' 2 handelsstenen, dan worden beide op de overeenkomstige ruimte voor 2 handelsstenen geplaatst. Elke steen brengt de betreffende speler 2 goudstukken op.
- Ligger er op een doelveld 'vestiging' 3 handelsstenen, dan worden ze alle drie op de overeenkomstige ruimte voor 3 handelsstenen geplaatst. Elke steen brengt de betreffende speler 1 goudstuk op.
- Ligger er op een doelveld 'vestiging' 4 handelsstenen, dan worden deze allemaal opzij geplaatst. Hier is geen goud voor te verdienen.

:: WAARDERING DORP EN STAD

Ga op dezelfde manier te werk om het aantal goudstukken te bepalen dat spelers kunnen verdienen met hun handelsstenen in dorpen of steden.

Als alle handelsstenen op de waarderingsruimten geplaatst werden, maakt elke speler de som van het aantal goudstukken dat hij hiermee verdient heeft.

Wie de meeste goudstukken bezit, wint het spel.

Bij eventuele gelijke stand wint die speler, die nog de meeste reisdagen ter beschikking heeft.

Aanpassingen voor een partij met 2 spelers

Naast de bestaande basisspelregels gelden ook de volgende aanpassingen:

- Elke speler kiest de twee kleuren die op het speelbord tegenover elkaar liggen.
- Beide spelers krijgen de twee startvelden van hun kleuren.
- Nadat de doelvelden omgedraaid werden, plaatsen beide spelers afwisselend hun beide startvelden: de eerste speler plaatst zijn eerste startveld, dan zet de tweede speler zijn eerste startveld. Vervolgens zet de eerste speler zijn tweede startveld en tenslotte plaatst de tweede speler zijn tweede startveld.
- Op elk doelveld mag slechts één handelssteen geplaatst worden. Het is nu echter wel toegelaten om een reeds bezet doelveld aan te sluiten (zonder er een handelssteen te plaatsen) om van daaruit weer verder te kunnen bouwen.
- De handelsstenen worden dan op de waarderingsruimten met het hoogste aantal goudstukken geplaatst. Een stad brengt dus 5 goudstukken op, een dorp 4, een vestiging 3 en een boerderij 2 goudstukken. De speler met de grootste som aan goudstukken wint het spel.
- Bij eventuele gelijke stand, wint de speler met de meeste resterende reisdagen.