

GOA

Maak je klaar voor het vertrek naar de eilanden met specerijen!

Nvdr: de inleidende tekst heb ik niet vertaald maar Goa is een Portugese havenstad die rond 1510 veroverd werd op de arabieren waardoor de Portugezen specerijen konden vervoeren

Doel van het spel.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel. Zegepunten krijgt men bij het vooruitgaan op zijn ontwikkelingstableau, voor het stichten van kolonies, voor speciale kaartjes, voor de speler met het meeste geld en voor expeditiekaarten welke de speler bij het einde van het spel nog in de hand heeft.

Vorbereiding van het spel:

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De kaartjes worden naar hun rugzijde A en B gesorteerd. De 27 kaartjes A worden goed geschud en vervolgens open op het 5x5 rasterveld op het speelbord gelegd. De twee overblijvende kaartjes komen terug in de doos te liggen.

De scheeps-, kolonisten-, dukaten- en bijkomende actiekaarten worden op de overeenkomstige velden op het speelbord gelegd.

De expeditiekaarten worden geschud en als een verdekte stapel op het speelbord gelegd.

De kolonies worden volgens naam gesorteerd en open op het speelbord gelegd (Quilon en Madras willekeurig sorteren)

De kruiden worden naast het speelbord gelegd en vormen een algemene voorraad.

Iedere speler neemt een speelbord "opslagplaats" en "ontwikkeling" alsook de veilingstenen in dezelfde kleur die hij onder aan zijn speelbord "opslagplaats" legt. Bij 4 spelers heeft men alle 5 de fiches nodig, bij 3 spelers enkel de fiches 1 – 4, bij 2 spelers enkel de fiches 1 – 3.

De niet gebruikte fiches komen in de doos te liggen.

Iedere speler legt 5 grijze successtenen op de bovenste rij van zijn ontwikkelingstableau.

Iedere speler ontvangt 4 schepen en 2 kolonisten.

De jongste speler draait de bovenste expeditiekaart om. De andere spelers volgen in wijzerzin.

Van zodra een van de spelers een kaart met het symbool tijger omdraait stopt men met kaarten omdraaien want deze speler is de startspeler. Hij krijgt de "vlag" en 7 dukaten. De overige spelers ontvangen elk 10 dukaten. Het geld wordt tijdens het spel geheim gehouden. De oudste speler neemt de rol van bankier op zich.

Bekijk het voorbeeld op pag. 3 van de Duitse spelregels goed zo kan het begin van een spelletje GOA er uit zien voor speler rood die niet de startspeler is.

Verloop van het spel.

Eerst wordt deel A en vervolgens deel B gespeeld. Elk deel bestaat uit 4 ronden. Na het beëindigen van deel A worden de overblijvende kaartjes van het speelbord verwijderd en worden ze vervangen door kaartjes met een B rugzijde. Vervolgens wordt deel B gespeeld is dit deel gedaan dan volgt een waardering

Iedere ronde verloopt als volgt:

- 1) het plaatsen van veilingfiches
- 2) het veilen van de kaartjes
- 3) actiefase

1) Het plaatsen van veilingfiches

De speler die “de vlag” bezit begint. Hij legt deze op het speelbord en plaatst zijn veilingfiche “1” op deze vlag. Aansluitend legt de volgende speler in wijzerzin zijn veilingfiche “2” op een kaartje. Dit kaartje moet rechtstreeks of diagonaal aan “de vlag” liggen. De volgende speler legt zijn veilingfiche “3” op een kaartje dat rechtstreeks of diagonaal aan het kaartje met de veilingfiche “2” ligt. Dit gaat verder tot de speler met de vlag terug aan beurt komt hij legt opnieuw een veilingfiche met de volgende getallenwaarde op een kaartje dat rechtstreeks of diagonaal aan de vorige ligt. De veilingfiches vormen nu een stijgende getallenrij (“1-2-3-4-5” bij 4 spelers, “1-2-3-4” bij 3 spelers en “1-2-3” bij 2 spelers)

De vlag mag op de rand of op een vrij veld van het speelbord gelegd worden. In elk geval moet er minstens 1 kaartje horizontaal of verticaal aan de vlag grenzen. Op dit kaartje plaatst de volgende speler zijn veilingfiche “2”.

Kan een veilingfiche niet naast of diagonaal aangrenzend geplaatst worden omdat op de in aanmerking komende plaatsen geen vrije kaartjes meer liggen dan mag de speler een willekeurig vrij kaartje kiezen en zijn veilingfiche daar op plaatsen. Vanaf dit kaartje wordt de getallenrij verder gezet.

2) Het veilen van de kaartjes.

Steeds wordt de vlag het eerst geveild. Om de veiling te starten geeft de voorlopige bezitter (= de eerste veilingmeester) van de vlag een “nul” bod. Aansluitend is elke speler eenmaal aan beurt en kan hij het bod van zijn voorgangers verhogen of passen. De persoon die het kaartje veilt mag nog een laatste bod doen of passen.

De hoogstbiedende bekommt “de vlag” en krijgt tevens 1 bijkomende actiekaart, hij betaalt het geld aan de veilingmeester. Koopt de veilingmeester het zelf dan betaalt hij aan de bank. Blijft het bod op “nul” dan krijgt de veilingmeester “de vlag” gratis. De veilingfiche “1” komt terug op de opslagtableau te liggen van de veilingmeester.

Vervolgens is de volgende speler aan beurt en veilt het kaartje met zijn veilingfiche “2” (de 2^{de} veilingmeester) Deze veiling verloopt op dezelfde wijze als de veiling van “de vlag”. Dit gaat zo verder tot alle kaartjes geveild zijn waar zich veilingfiches op bevinden.

De verschillend kaartjes worden later verklaard.

3) Actiefase

Iedere speler heeft 3 acties. De startspeler (dit is steeds de speler die “de vlag” bezit) voert zijn eerste actie uit. Aansluitend voeren om beurt de overige spelers hun 1^{ste} actie uit. De startspeler voert nadien zijn 2^{de} actie uit gevolgd door de andere spelers. Dit geldt eveneens voor de 3^{de} actie.

Tip om de actieronden beter te kunnen bijhouden plaatst de startspeler na het uitvoeren van zijn 1ste actie een willekeurig specerij uit de algemene voorraad op zijn vlag. Na zijn 2^{de} actie een tweede specerij en na zijn derde actie een derde specerij.

De mogelijke acties zijn:

1. Het vooruitgaan op de ontwikkelingstableau
2. Scheepsbouw
3. Oogst
4. Belasting
5. Expeditie
6. Kolonie stichten

1. Het vooruitgaan op de ontwikkelingstableau.

Wanneer een speler voor de actie vooruitgaan kiest mag hij 1 grijze successteen naar keuze op zijn ontwikkelingstableau naar de volgende rij schuiven. Hiervoor moet hij echter eerst specerijen en schepen afgeven. Welke specerijen en hoeveel schepen moet men afgeven? Tussen de twee rijen, de rij waar de successteen voorlopig staat en de eerstvolgende rij daaronder staan 1,2,3 of 4 specerijen afgebeeld. Het zijn net deze specerijen die de speler moet afgeven. Daarenboven moet elke specerij vervoerd worden met 1 schip. De speler neemt de betreffende specerijen uit zijn eigen plantages respectievelijk kolonies en legt deze samen met de benodigde schepen terug in de algemene voorraad.

Het vooruitgaan met zijn successteen op de ontwikkelingstableau heeft 2 belangrijke redenen:

- op het einde van het spel krijgt men bij de waardering meer zegepunten naar gelang de successteen verder geschoven is.
- De speler verhoogt hierdoor zijn opbrengsten die hij bij de nu volgende acties kan gebruiken

2. Scheepsbouw

Wanneer een speler de actie scheepsbouw kiest, bekommt hij schepen uit de voorraad. Hoeveel schepen men krijgt wordt aangegeven door zijn successteen in de betreffende kolom.

Voorbeeld : de successteen staat in de 2^{de} rij in de kolom “scheepsbouw”. De speler ontvangt 2 schepen uit de voorraad als hij voor de actie scheepsbouw kiest.

3. Oogst.

Wanneer een speler de actie oogst kiest, bekommt hij specerijen uit de voorraad en legt hij deze op de betreffende vrije velden op zijn plantages en/of kolonies. Hoeveel specerijen men krijgt wordt aangegeven door zijn successteen in de betreffende kolom. Wanneer de oogst groter is dan het aantal vrije plaatsen dan verliest men de overtollige specerijen.

Voorbeeld: de speler ontvangt 4 specerijen uit de voorraad

4. Belasting

Wanneer een speler de actie belasting kiest, bekommt hij Dukaten uit de voorraad. Hoeveel Dukaten men krijgt wordt aangegeven door zijn successteen in de betreffende kolom.

Voorbeeld: de speler ontvangt 6 Dukaten van de bank.

5. Expeditie

Wanneer een speler de actie expeditie kiest, bekommt hij expeditiekaarten uit de voorraad.

Hoeveel expeditiekaarten men krijgt en hoeveel kaarten men in de hand mag houden wordt aangegeven door zijn successteen in de betreffende kolom. Het linker getal geeft aan hoeveel kaarten men mag nemen, het rechter getal geeft aan hoeveel kaarten men op dit ogenblik in de hand mag houden.

Voorbeeld 1: de speler heeft 1 expeditiekaart in de hand en staat op de 4^{de} rij in de kolom “expeditie”. Hij neemt 2 kaarten die hij mag bekijken en heeft nu 3 kaarten in zijn hand.

Hiermee heeft hij de toegelaten limiet van 4 handkaarten niet overschreden.

Voorbeeld 2: de speler heeft 3 expeditiekaarten in de hand en staat op de 4^{de} rij in de kolom “expeditie”. Omdat hij nu 2 expeditiekaarten mag nemen maar hierdoor wel boven zijn toegelaten limiet aan handkaarten zou komen moet hij voor het nemen een expeditiekaart uitspelen of wegleggen. Hij kan ook beslissen om slechts een kaart te nemen.

Kiest de speler de hierboven beschreven acties scheepsbouw, oogst, belasting of expeditie dan krijgt hij schepen, specerijen, geld respectievelijk expeditiekaarten, die hij in de hand neemt

of op zijn opslagplaats plaatst. Dit geldt echter niet voor “het stichten van een kolonie”. De speler kan geen actie “kolonisten” kiezen waarbij hij kolonistenkaarten uit de voorraad in de hand kan nemen. Kolonistenkaarten bekomt men enkel in de veilingfase respectievelijk door de kaartjes kolonisten. Wat betekenen dan de kolonisten in de laatste kolom op de ontwikkelingstableau? Deze kolonisten vormen een vast getal aan kolonisten die de speler telkens hij de actie “kolonie stichten” kiest ter beschikking heeft om te gebruiken.

6. Kolonie stichten.

Wanneer een speler de actie “kolonie stichten” kiest dan probeert hij 1 kolonie op te richten. Hiervoor moet de speler een bepaald aantal kolonisten afgeven. Bij Quilon zijn dit er 6, bij Cochin 8, bij Madras 10 en bij Calicut 12 kolonisten.

Hoe verloopt nu zo’n stichting van een kolonie?

- Eerst geeft de speler aan welke kolonie hij wil stichten. Het mag geen kolonie zijn die hij reeds heeft opgericht. Heeft hij bijvoorbeeld reeds een Madras kolonie gesticht dan mag hij Madras niet noemen.
- Nu telt hij zijn kolonisten samen op
 1. De kolonisten die hij op zijn ontwikkelingstableau heeft staan
 2. De kolonisten die hem “volgen”. Hiervoor draait men 2 expeditiekaarten van de stapel om en telt de aangegeven kolonisten samen op.
 3. Komt hij met 1 en 2 nog niet aan het gewenste getal dan moet hij de eventuele ontbrekende kolonisten met zijn kolonistenkaarten aanvullen wanneer hij de kolonie wil stichten.

Voorbeeld: de speler geeft aan dat hij Madras wil stichten (a). Hij bezit 3 kolonisten op zijn tableau (b). Op de 2 expeditiekaarten, die hij omgedraaid heeft, staan 2 en 3 kolonisten (c). Samen heeft hij nu 8 kolonisten. Om de kolonie Madras te stichten geeft hij nog 2 kolonistenkaarten af (d). Nu heeft hij in totaal 10 kolonisten en kan hij de kolonie Madras op zijn speelbord plaatsen.

Heeft de speler de kolonie gesticht dan legt hij deze op de betreffende lege plaats op zijn opslagplaats. De kolonies Quilon en Madras bestaan elk uit 5 kaartjes met verschillende specerij combinaties. De speler mag hiervan 1 willekeurig kiezen. De kolonies Cochin en Calicut zijn gelijk. De specerijvelden van een nieuw opgerichte kolonie wordt onmiddellijk met specerijen uit de algemene voorraad gevuld. Bij Quilon en Madras heeft de speler keuze uit 2 specerijen. Bij Cochin en Calicut kan de speler uit alle specerijen kiezen.

Het stichten van een kolonie kan ook mislukken. Dit is het geval wanneer de speler de nodige kolonisten niet kan afgeven. Dit kan ook gebeuren wanneer een speler de ontbrekende kolonisten niet met zijn kolonistenkaarten wil aanvullen niettegenstaande hij dit wel kan. In beide gevallen is de kolonie niet gesticht en krijgt de speler 1 kolonistenkaart uit de voorraad als troost.

Einde van een ronde.

Nadat alle speler hun 3 acties hebben uitgevoerd, kunnen of moeten ze hun bijkomende actiekaarten inzetten welke ze in hun bezit hebben. Hier begint ook de startspeler de anderen volgen in wijzerzin. Hierbij geldt:

1. Wie aan beurt komt mag slechts 1 bijkomende actiekaart uitspelen.
2. Wie eenmaal gepast heeft mag in deze ronde geen bijkomende actiekaarten meer uitspelen.

3. Iedere speler mag slechts 1 bijkomende actiekaart overhouden. Een speler die meer dan 1 bijkomende actiekaart bezit moet daarom steeds verder spelen tot hij nog 1 kaart overhoudt

De gespeelde bijkomende actiekaarten worden in de voorraad teruggelegd.

De actiefase eindigt wanneer alle spelers na elkaar gepast hebben.

Hiermee eindigt ook de ronde.

Speelende

Het spel eindigt na de 4^{de} ronde van deel B. Dan volgt de waardering. De speler met de meeste zegepunten wint het spel. Bij een gelijke stand die speler die het meeste geld bezit.

De waardering

Zegepunten (ZP) voor de positie van de successteen

- 1^{ste} rij 0 ZP
- 2^{de} rij 1 ZP
- 3^{de} rij 3 ZP
- 4^{de} rij 6 ZP
- 5^{de} rij 10 ZP

Zegepunten voor het aantal gestichte kolonies

- 1 kolonie 1 ZP
- 2 kolonies 3 ZP
- 3 kolonies 6 ZP
- 4 kolonies 10 ZP

Zegepunten voor expeditiekaarten

- 1 symbool 1 ZP
- 2 gelijke symbolen 3 ZP
- 3 gelijke symbolen 6 ZP
- 4 gelijke symbolen 10 ZP
- 5 gelijke symbolen 15 ZP
- 6 gelijke symbolen 20 ZP

Zegepunten voor de speler met het meeste geld.

- De speler met het meeste geld krijgt 3 ZP. Hebben meerdere spelers het meeste geld dan krijgt ieder 3 ZP

Zegepunten voor het kaartje “Abgaben”

- Wanneer vervuld 4 ZP

Zegepunten voor de kaartjes “Mission”

- Per kaartje 2 respectievelijk 3 ZP

De expeditiekaarten.

Alle expeditiekaarten zijn driedelig. Het bovenste deel slaat op het gebruik tijdens het spel. Het onderste deel toont links 1, 2 of 3 kolonisten en rechts een eiland met een symbool dat slechts bij de waardering bij het einde van het spel belang heeft. De speler kan tijdens het spel expeditiekaarten inzetten (komen op de aflegstapel te liggen) of ze verzamelen voor de waardering (hou rekening met de limiet aan handkaarten!)

Om een expeditiekaart te bekomen heeft een speler drie mogelijkheden

1. hij kiest de actie expeditie en krijgt naargelang zijn status op de ontwikkelingstableau een aantal expeditiekaarten
2. hij koopt op de veiling de kaart "expeditie" en krijgt hiervoor 2 respectievelijk 3 expeditiekaarten
3. hij bereikt als eerste speler in een willekeurige kolom de voorlaatste rij en krijgt hiervoor een expeditiekaart. Hetzelfde geldt voor de eerste speler die eveneens de laatste rij bereikt.

Het inzetten van de expeditiekaarten tijdens het spel.

Een speler kan zowel voor, tijdens als na een actie (ook bijkomende actie) juist geteld 1 expeditiekaart uitspelen. Welke kaart kan hij uitspelen? Men heeft 2 soorten expeditiekaarten:

- expeditiekaarten die een bepaalde actie veranderen (deze kaarten zijn met een A in de bovenste hoek gemerkt) Zo'n kaart kan enkel samen met een bepaalde actie door een speler worden ingezet.
- Expeditiekaarten die onafhankelijk van een bepaalde actie kunnen gespeeld worden. Zo'n kaart kan om het even wanneer door een speler worden ingezet op voorwaarde dat hij aan beurt is en dit zowel voor, gedurende of na een willekeurige actie

De expeditiekaarten die onafhankelijk van een bepaalde actie kunnen worden ingezet

Zie vb pag.8 Duitse spelregels :

- De speler bekommt 2 schepen
- De speler bekommt 2 kolonisten
- De speler bekommt 5 Dukaten
- De speler bekommt 2 specerijen naar keuze en legt deze op de respectievelijke vrije plaatsen op zijn plantages en/of kolonies
- De speler kan een willekeurig aantal specerijen in de voorraad terugleggen en krijgt hiervoor 3 Dukaten voor elke teruggeplaatste specerij.

De expeditiekaarten die een actie wijzigen

- Actie oogst: de speler ontvangt in plaats van specerijen een mengeling naar keuze uit schepen, kolonisten en/of specerijen
- Actie kolonie stichten: De speler draait een bijkomende expeditiekaart om en hiermee verhoogt hij het aantal kolonisten.
- Actie vooruitgang: de speler moet enkel de schepen afgeven en geen specerijen, om zijn successteen naar de volgende rij te schuiven.
- Actie vooruitgang: de speler moet enkel de aangegeven specerijen afgeven en geen schepen, om zijn successteen naar de volgende rij te schuiven.
- Actie vooruitgang: de speler moet de aangegeven Dukaten betalen en geen specerijen of schepen afgeven, om met zijn successteen naar de volgende rij te schuiven (hij mag slechts 1 steen 1 rij naar beneden schuiven)

Belangrijke opmerking: het inzetten van een expeditiekaart wordt niet beschouwd als een actie! Het is altijd toegelaten om een willekeurig aantal expeditiekaarten weg te leggen!

Het inzetten van expeditiekaarten voor de waardering:

De speler ontvangt zegepunten voor de expeditiekaarten die hij nog in de hand heeft. De grootte van de zegepunten hangt af van het aantal expeditiekaarten die een zelfde symbool in het onderste deel van de kaart hebben. De volgende vijf symbolen zijn telkens 6 maal

voorhanden.

Tijger, vis, palm, schelp en standbeeld

Verklaring van de kaartjes:

Zie pag.9 Duitse spelregels

- **Vlag:** de speler die de vlag bekomt na de veiling legt deze open voor zich neer en ontvangt onmiddellijk een bijkomende actiekaart. Hij is bij de start van de actiefase de startspeler
- **Plantage (A&B):** een plantage wordt open op een vrij veld in de bovenste rij op de opslagplaats gelegd. De plantages hebben 1 – 3 plaatsen voor specerijen, die onmiddellijk met de betreffende specerijen, uit de algemene voorraad, worden opgevuld.
Heeft een speler reeds 4 plantages liggen dan moet hij voor het plaatsen van een vijfde plantage een van de vier andere op de aflegstapel leggen. Specerijen die op deze verwijderde plantage liggen komen in de algemene voorraad terug. Plantages met slechts 1 specerij worden, na het vervangen door een vijfde plantage, niet op de aflegstapel gelegd maar komen omgekeerd naast de speler te liggen. Ze tellen bij het einde van het spel voor 1 zegepunt net zoals de nog openliggende “enkele” plantages op de opslagplaats.
- **Mission (B):** de speler legt de “Mission” verdekt voor zich neer. Bij het einde van het spel bekomt de speler de aangegeven zegepunten (2 of 3)
- **Wissel (Tausch) (B):** de speler legt het kaartje “wissel” voor zich neer. In een van zijn volgende actiefases neemt de speler 1 willekeurig kaartje van het speelbord en vervangt dit door zijn “wissel” kaartje. Het nieuw bekomen kaartje wordt natuurlijk uitgevoerd. In het verdere spelverloop kan het kaartje “wissel” opnieuw geveild worden.

De speler ontvangt, bij het bekomen van een van de zes volgende kaartjes na een veiling, onmiddellijk de aangegeven opbrengsten. Nadien komt het kaartje op de betreffende aflegstapel A of B

- **Schepen (A&B):** de speler bekomt 4 schepen
- **Kolonisten (A&B):** de speler bekomt 4 kolonisten
- **Schepen/kolonisten (A&B):** de speler kiest ofwel voor 3 schepen of voor 3 kolonisten
- **Ontwikkeling (Siedlung) (A&B)** de speler bekomt 1 schip, 1 bijkomende actiekaart en 1 kolonist
- **Bijkomende actie (Zusatz-Aktion) (A&B):** de speler bekomt 2 bijkomende actiekaarten
- **Expeditie (A&B):** de speler ontvangt 2 respectievelijk 3 expeditiekaarten. Hij krijgt deze kaarten ook wanneer hij zijn limiet aan handkaarten volgens de kolom expeditie heeft overschreden. Kiest hij later echter voor de actie expeditie dan moet hij weer rekening houden met zijn limiet aan handkaarten.

De volgende kaartjes worden door de speler bijgehouden en worden ofwel voor, tijdens of na zijn acties gebruikt. De eerste vier kaartjes (met rode kleur zie pag.10 Duitse spelregels) kan de speler vanaf de volgende actiefases gedurende het ganse spel in elke ronde eenmaal gebruiken. Om dit aan te geven draait de speler het kaartje op in een willekeurige tijdstip in zijn actiefase om en ontvangt de respectievelijke opbrengsten. Voor het begin van een volgende ronde worden deze kaartjes weer met de voorkant naar boven omgedraaid.

- **Schepen (A):** de speler bekomt elke ronde een schip
- **Kolonist (A):** de speler bekomt elke ronde een kolonist

- **Specerij (A)**: de speler bekommt elke ronde een specerij naar keuze. Voor deze specerij moet er een passende vrije plaats zijn in zijn plantages of kolonies.
- **Dukaten (A)**: de speler bekommt elke ronde 4 Dukaten van de bank.

De volgende vijf kaartjes kan de speler eenmaal in het volledige spel gebruiken. Nadien komen deze kaartjes op de aflegstapels A of B te liggen (uitzondering: verkoop)

- **Spionage (B)**: de speler bekommt bij het stichten van een kolonie ofwel schepen of specerijen of Dukaten of kolonisten. Hiervoor kiest hij een medespeler en gebruikt hij de positie van zijn successteen op zijn ontwikkelingstableau . De kolom “Expeditie” kan echter niet gekozen worden.
- **Bijkomende oogst (Zusatzernte (B))**: de speler vult maximaal drie van zijn plantages en/of kolonies volledig met specerijen.
- **Visekoning (B)**: de speler schuift de successteen die het verst boven aan zijn ontwikkelingstableau staat kosteloos 1 rij naar beneden. Staan er meerder successtenen het verst bovenaan dan kan de speler kiezen.
- **Verkoop (Afgaben (A&B))**: de speler kan vier zegepunten bekommen wanneer hij zes willekeurige specerijen uit zijn opslagplaats afgeeft. De speler draait het kaartje om en behoudt dit tot bij de waardering.

Belangrijke opmerking : het inzetten van een kaartje is **GEEN** actie!

Twee bijzonderheden bij het vooruitgaan met de successtenen : (zie afb. pag. 10 Duitse spelregels)

- Komt en speler met zijn successteen als eerste op de voorlaatste respectievelijk de laatste rij in een kolom (bijvoorbeeld “scheepsbouw”) dan krijgt hij hiervoor 1 expeditiekaart (ook indien zijn limiet aan handkaarten hierdoor overschreden wordt) voorbeeld: rood bereikt als eerste de voorlaatste rij in de kolom “scheepsbouw” en bekommt 1 expeditiekaart. Blauw bereikt als eerste de laatste rij in de kolom “oogst” en krijgt hiervoor 1 expeditiekaart.
- Elke speler die met al zijn successtenen minstens de 2^{de} rij bereikt krijgt hiervoor 1 bijkomende actiekaart. Dit geldt eveneens wanneer alle stenen de 3^{de}, 4^{de} of 5^{de} rij bereikt hebben.
Voorbeeld: rood heeft de actie vooruitgaan op de ontwikkelingstableau in de kolom “oogst” gekozen en zijn successteen naar de 2^{de} rij geschoven. Hij heeft nu met al zijn stenen minstens de 2^{de} rij bereikt en krijgt hiervoor onmiddellijk een bijkomende actiekaart.

Spelregels voor gevorderden:

Na de voorbereiding en voor het uiteindelijke begin van het spel mag iedere speler (beginnend met de startspeler) ofwel 2 van zijn successtenen op de ontwikkelingstableau naar de 2^{de} rij schuiven ofwel 10 Dukaten uit de bank nemen.

Nvdr: het voorbeeld hoe een volledige eerste ronde verloopt op pag 11 & 12 van het Duitse spelregelboekje heb ik niet vertaald.