

Antiquity

(Jeroen Doumen, Joris Wieringa; Splotter Spellen)

Spelregels

Vertaald door:

R. Verkerk-Nieuwenhuizen

februari 2005

Spel elementen

Land:

Het speelbord wordt als *land* aangeduid. Het bestaat uit grote zeshoekige kaarten. De grootte van het speelbord hangt af van het aantal spelers. (2 kaarten per speler). Alle spelers spelen op hetzelfde speelbord. Het speelbord bestaat uit 4 typen landschap: bos, zee, bergland en grasland. Hexagrammen (6-kanten) waaruit een landschap bestaat, worden velden genoemd. Spelers kunnen zowel gebouwen (houthakkerij, mijnen, boerderijen, visserijen en herbergen) als steden op het land (speelbord) bouwen.

Stad:

Iedere speler kan 1-4 steden bouwen. Een stad (= 7 velden groot en heeft de kleur van de speler) wordt op het speelbord geplaatst. Bij iedere stad hoort een plattegrond. Deze plattegrond hoort exclusief toe aan de speler die de stad gebouwd heeft. Alleen deze speler kan in de stad bouwen. Stadsplattegronden kunnen met de verschillende stadsgebouwen gevuld worden. Tenzij anders aangegeven kan iedere stadsgebouw slechts éénmaal door iedere speler gebouwd worden. Iedere speler kan maximaal 1 grote stad (7x7, staat op het spelblad) en 3 kleine steden van 6x6 bebouwen.

Bezetten van de gebouwen:

Kleine houten blokjes stellen de *bewoners* voor. Iedere speler heeft zijn eigen kleur blokjes. De meeste gebouwen op het land en in de stad zijn pas in bedrijf wanneer ze door een bewoner bezet zijn. Op het land blijft een bewoner bij zijn gebouw tot het land volledig uitgeput is. In de fase "stadsuitbouw" kunnen iedere ronde gebouwen in de steden door bewoners bezet worden. Aan het begin van de volgende ronde kan de speler weer over deze bewoners weer beschikken. De meeste gebouwen hebben geen effect als ze onbezet zijn.

Goederen:

Gebouwen op het land produceren goederen. Er zijn 3 categorieën:

- voedingsmiddelen: olijven, schapen, graan en vis
- Luxe artikelen: wijn, parels, kleurstoffen, goud
- Bouwmateriaal: hout en steen

Beschermheiligen:

Door het bouwen van een kathedraal kan een speler een beschermheilige kiezen. Iedere beschermheilige heeft unieke vaardigheden. Door de keuze van een beschermheilige legt de speler tevens zijn overwinningsvoorwaarde vast. Iedere speler kan slechts één beschermheilige kiezen. Echter meerdere spelers kunnen *dezelfde* beschermheilige kiezen.

Vervuiling:

Met uitzondering van de bossen kunnen de landschappen slechts eenmaal gebruikt worden. Eenmaal verbruikt, raken ze vervuild (uitgeput). Hierdoor vermindert de hoeveelheid bruikbaar land steeds verder naarmate het spel vordert, waardoor het steeds moeilijker wordt om te winnen.

Hongersnood:

De "famine level indicator" geeft de huidige behoefte aan voedsel van de burgerij aan. Indien een speler onvoldoende voedsel heeft tijdens de hongersnood, verschijnen er graven in zijn stad.

Verkenning:

Voordat het spel start worden er ontdekkersfiches blind op het speelbord geplaatst. In de ontdekkingsfase kunnen deze ontdekkersfiches door de spelers worden omgedraaid. Dit staat hen toe om aan goederen te komen die ze nog niet bezitten.

Volgorde van spelen

Het spel wordt in fasen gespeeld. Normaal gesproken zullen de spelers allemaal tegelijkertijd hun acties kunnen uitvoeren. Indien in een bepaalde situatie de volgorde van belang is, kan deze afgelezen worden op het bord waar ook de hongersnood op aangegeven is.

Invloedszone

De speler oefent invloed uit in ieder gebied dat hij vanuit zijn stad kan bereiken. In het algemeen strekt dit gebied zich uit tot 2 vakken vanaf zijn stad. Zeevelden en velden die alleen over het water te bereiken zijn worden niet meegeteld. De invloedszone kan uitgebreid worden met:

- de velden die vanuit de herbergen bereikt kunnen worden
- water dat direct aan een stad of herberg ligt indien de speler een bezette haven bezit
- velden die 3 vakken ver liggen, indien de speler bezette stallen bezit.

Door het bouwen en bezetten van gebouwen op het land en in de stad kunnen de spelers goederen produceren, die daarna weer gebruikt kunnen worden om meer gebouwen mee te bouwen. Uiteindelijk kan de speler hiermee zijn overwinningsvoorwaarde vervullen en het spel winnen.

Tekst bij de afbeeldingen

Afbeelding 1: Een voorbeeldstad

De speler bezit twee *bezette* wagenmakerijen. Verder heeft hij een marktplaats die nog niet gebruikt kan worden, omdat hij nog niet bezet is. Het pakhuis bestaat uit 3 elementen en is door 1 bewoner bezet. Er kunnen 6 goederen worden opgeslagen. De beide faculteiten zijn met 1 universiteit verbonden en hoeven daardoor slechts met 1 bewoner bezet te worden. De huizen, graven en de kathedraal hoeven niet bezet te worden.

Afbeelding 2: voorbeeld van een invloedszone

Alle velden die met een A aangegeven zijn, behoren tot de invloedszone van de stad. De velden zijn allemaal maximaal 2 vakken van de stad verwijderd. Het gebied B* valt niet binnen de invloedszone, omdat het alleen over het water bereikt kan worden. Bezit de speler echter een bezette haven, dan behoren ook alle velden waar een B (of B*) in staat, tot zijn invloedszone. Bouwt de speler op de aangegeven plaats een herberg, dan behoren ook de velden met een C tot zijn invloedszone. (en de velden met een D als hij ook een bezette haven bezit)

Afbeelding 3: Op het land bouwen

Met behulp van de bewoner van de wagenmakerij kan de speler een houthakkerij bouwen. Aangenomen dat hij dit op veld A* doet, wordt zijn houthakkerij 6 velden groot. Het omvat alle velden met een A en een A*. B* is een alternatieve bouwplaats. De houthakkerij wordt dan 3 velden groot en omvat de velden B en B*. Is het mogelijk een houthakkerij te bouwen die 2 of 4 velden groot is?

Afbeelding 4:

Het met rood gemarkeerde gebied stelt een gebergte voor. Een gebergte kan in dit spel goud of stenen produceren, maar niet beide. De bouw van een stad of een ander gebouw op het gebergte verandert dit niet.

Afbeelding 5:

Een visserij moet minstens op 1 veld dat in de eigen invloedszone ligt, gebouwd worden. Het tweede veld mag buiten de invloedszone liggen. Beide zijden moeten aan een onvervuild zeeveld grenzen. Op grond hiervan is de visserij bij D niet toegestaan. Visserijen A, B en C zijn wel toegestaan mits de speler een bezette haven bezit. Visserij A heeft 3 ronden werk en vervuult daarbij de velden met een a. Visserij B heeft 2 ronden werk en vervuult daarbij de velden met een b.

Afbeelding 6:

Steden moeten binnen de invloedszone van een speler gebouwd worden, maar mogen niet direct aan een stad liggen. Op grond hiervan is A toegestaan, B en C niet.

Afbeelding 7:

Speler A heeft de linker houthakkerij gebouwd. Deze omvat de velden met een A. Hierdoor omvat de houthakkerij van B 3 velden. Om aan te geven welk veld van welke speler is, worden de goederenplaatjes zo dicht mogelijk bij het bijbehorende houten blokje gelegd. Deze situatie zal weinig voorkomen.

Afbeelding 8:

De Lyon-speler heeft bezette stallen en zijn invloedszone omvat velden die 3 vakken ver liggen. De Otter-speler is door de herberg van de Lyon-speler volledig ingesloten. De Lyon speler kan ieder veld bereiken dat de Otter-speler bereiken kan. Indien de Lyon-speler San Giorgio als beschermheilige heeft, vervult dit zijn overwinningsvoorwaarde.

Spelvoorbereiding

- Voor iedere speler worden 2 landschapskaarten gebruikt. Deze worden, afhankelijk van het aantal spelers, volgens het betreffende voorbeeld neergelegd.
- Per categorie ontdekkersfiches (olijven, schapen, wijn en graan) wordt per speler 1 ontdekkersfiche genomen. De rest wordt niet gebruikt. De fiches worden geschud en blind op de gemarkeerde plaatsen op het speelbord gelegd.
- Iedere speler kiest een kleur en krijgt van deze kleur de bewoners, de steden en de herbergen.
- Iedere speler krijgt een spelplan (Spielhilfe), een set gebouwen voor in de stad en 6 eenheden hout.
- Iedere speler legt het hulpblad met de grote stadsplattegrond voor zich neer. De overige stadsplattegronden worden opzij gelegd.
- Iedere speler zet de huizen op de tabel "Cost of Housing" (bouwkosten van de huizen) van zijn spelplan en zet een bewoner op elk huis.
- Iedere speler levert 1 bewoner in. Deze worden geschud en getrokken om de volgorde van de spelers vast te leggen. De eerste bewoner komt op veld 1, de tweede op veld 2 etc.
- Het blokje waarmee de hongersnood wordt aangegeven (Famine Level) wordt op vakje 0 gelegd
- De spelers kiezen nu hun beginpositie. In *omgekeerde volgorde* (dus eerst speler 4, dan 3, dan 2, dan 1) leggen de spelers een stad op het speelbord. Dit moet zodanig dat de stad *volledig* op 1 van de landschapskaarten ligt die in afbeelding 9 met een A, B, C of D is gemarkeerd. Er mag niet op 1 van de andere landschapskaarten gestart worden.
- De startstad (en alleen de startstad) mag op ieder willekeurig terrein gebouwd worden, zelfs op zee. Indien een stad op een ontdekkersfiche gebouwd wordt, wordt het fiche van het speelbord verwijderd.
- Wanneer alle spelers hun startpositie bepaald hebben, kan het spel beginnen.

Stap voor stap

Het spel wordt in fasen gespeeld. Iedere ronde bestaat uit 10 fasen, die hieronder uitgelegd worden. Tijdens iedere fase kunnen alle spelers acties uitvoeren. Daarbij spelen ze meestal gelijktijdig. Wanneer een speler evenwel besluit om op een andere speler te wachten, kan hij bepalen dat er na elkaar gespeeld wordt. In dat geval wordt de volgorde op het "Famine" bord aangehouden.

Sommige gebouwen geven spelers speciale vaardigheden tijdens een bepaalde fase.

Deze speciale vaardigheden worden in de betreffende fasen beschreven.

Let op! De speciale vaardigheden van de meeste gebouwen kunnen alleen gebruikt worden als het gebouw met een bewoner bezet is. Uitzonderingen worden hieronder beschreven.

Fase 1: Opstand

Bewoners van de gebouwen in de stad. Alle spelers verwijderen de bewoners die de gebouwen van hun steden bezetten en plaatsen deze naast de stadsplattegrond. Deze bewoners kunnen in fase 2 weer ingezet worden.

Bewoners op het land. Bewoners die in gebouwen op het land verblijven, blijven daar staan tot zij hun werk beëindigd hebben.

Fase 2: Stadsuitbreiding

In deze fase kunnen alle spelers nieuwe gebouwen in hun stad bouwen en besluiten hoe zij hun bewoners verdelen. Dit is de fase waarin de meeste strategische keuzen moeten worden gemaakt. Hierdoor duurt deze fase meestal het langst.

Deze fase wordt in het geheim gespeeld. De spelers schermen hun stad of steden af, zodat de anderen niet kunnen zien wat de speler doet. (Er zitten geen schermen bij het spel) Zonodig leg je de gebouwen die je wil bouwen vast klaar. De spelers kunnen tevens afspreken dat de benodigde goederen alvast op de nieuw gebouwde gebouwen gelegd worden. Aan het einde van de fase kunnen de spelers elkaar dan controleren bij het uitvoeren van de acties. (dit kost echter veel tijd, je kunt ook op elkaars eerlijkheid vertrouwen)

Spelers kunnen de acties in willekeurige volgorde uitvoeren. Je kunt eerst een paar gebouwen met een bewoner bezetten, dan weer een paar gebouwen bouwen, vervolgens weer een paar gebouwen bezetten. Net zoals je uitkomt.

Gebouwen bezetten. Om een gebouw te gebruiken moet het in deze fase door een bewoner bezet worden. De meeste gebouwen hebben geen functie tenzij ze bezet zijn. Spelers kunnen op ieder willekeurig tijdstip tijdens *deze fase* een gebouw bezetten door er een bewoner op te zetten. gebouwen die aan het eind van deze fase niet bezet zijn, *functioneren de hele ronde niet*. Ieder gebouw kan door 1 bewoner bezet worden. Eenmaal geplaatst, bezet de bewoner dit gebouw tot fase 1 in de volgende ronde, hij kan niet eerder verplaatst worden. Een gebouw functioneert vanaf het moment dat het bezet is. Kathedralen, brouwerijen, fonteinen en graanschuren functioneren zonder een bewoner en kunnen ook niet bezet worden. Graven en huizen kunnen ook niet bezet worden.

Bewoners die aan het eind van de fase geen gebouw bezetten, worden naast de stadsplattegrond bewaard. Hoewel ze deze ronde niet werken, kunnen ze in de volgende ronde in fase 2 weer ingezet worden.

Bouwen Je kan ieder gebouw bouwen door de benodigde bouwkosten te betalen, het gebouw te pakken en op een van je stadsplattegronden te leggen. Ongeacht in welke stad een gebouw gebouwd wordt, het functioneert alsof het in alle steden van deze speler gebouwd is. Voorwaarde is dat het gebouw *volledig* op de plattegrond past. Een gebouw mag niet uitsteken of over andere steden heengebouwd worden.

De meeste gebouwen mogen slechts eenmaal gebouwd worden door iedere speler. Iedere speler kan elk gebouw dat op het spelplan staat bouwen. De meeste gebouwen kunnen slechts eenmaal door een speler gebouwd worden. Uitzonderingen hierop zijn: winkels, wagenmakerijen, fonteinen en huizen. Alleen een kathedraal kan opnieuw gebouwd worden nadat hij (door de faculteit theologie) verwoest is. De andere gebouwen kunnen *nooit opnieuw* gebouwd worden, zelfs niet als het origineel door graven onbruikbaar geworden is. (zie fase 8)

Sommige gebouwen kunnen beperkt gebouwd worden. Een paar gebouwen kunnen meer dan 1 keer gebouwd worden. Het maximum van deze gebouwen is beperkt. Als ze niet meer op voorraad zijn, kunnen ze niet meer gebouwd worden. Deze gebouwen zijn: wagenmakerijen (16) fonteinen (16) en pakhuizen (16)

Goederen waarmee voor de bouw van gebouwen betaald wordt, worden afgelegd. Op het spelplan staan de bouwkosten van de gebouwen vermeld. De meeste gebouwen kosten 1 hout of 1 steen. Bronnen en ziekenhuizen kosten 1 luxe artikel (wijn, goud, parel of kleurstof) Stallen kosten 2 verschillende luxe artikelen. Huizen hebben speciale bouwkosten (zie onder). De goederen waarmee voor de bouw van gebouwen betaald wordt, worden afgelegd.

Huizen hebben variabele bouwkosten. Een huis kan als ieder ander gebouw gebouwd worden. Echter, de bouwkosten variëren. In de bouwkostentabel voor huizen (Kosten für Hausbau) staat de prijs voor een huis. Je mag zelf weten in welke volgorde je jouw huizen bouwt. Meestal zul je met de goedkoopste beginnen en daarna naar de duurdere toewerken. De eerste 4 huizen zijn gratis, daarna kosten ze voedingsmiddelen en eventueel luxe artikelen. Met “2D Nahrung + 3D Luxusgüter” (2 D voedingsmiddelen en 3D luxe artikelen) wordt bedoeld dat het huis 2 verschillende voedingsmiddelen en 3 verschillende luxe artikelen kost. (b.v. 1 graan, 1 vis, 1 goud, 1 kleurstof en 1 parel). Als je een huis bouwt krijg je er direct een nieuwe bewoner bij. Deze bewoner wordt naast de stadsplattegrond gelegd en kan direct gebruikt worden om een gebouw te bezetten.

Een pakhuis kost 1 hout ongeacht de grootte. Je kan voor 1 hout een pakhuis bouwen dat zo groot is als je wilt. Een pakhuis (storage) moet een rechthoekige vorm hebben en bestaat uit blokken van 2 velden. Bijv. 1x2 velden, 2x2, 1x4, 2x3, 1x6, 2x4, 1x8, 3x4, 2x6 etc. Het geheel telt als 1 pakhuis en hoeft slechts door 1 bewoner bezet te worden om geëxploiteerd te kunnen worden. Het pakhuis kan later niet uitgebreid (vergroot) worden.

De kathedraal bouwen. Als je een kathedraal (Cathedral) bouwt moet je direct een beschermheilige kiezen. Meerdere spelers kunnen dezelfde beschermheilige kiezen. De speler mag direct de speciale vaardigheden gebruiken die de beschermheilige verleent. Aan het einde van de fase moet de speler bekend maken welke beschermheilige hij gekozen heeft. De speler legt een blokje in zijn kleur bij de beschermheilige op de “Famine Level”.

Met San Nicolo en Santa Maria kun je twee huizen voor de prijs van één bouwen. Als je (bij het bouwen van de kathedraal) San Nicolo of Santa Maria als beschermheilige gekozen hebt, mag je er bij het bouwen voor kiezen een tweede huis gratis te bouwen. Je betaalt het huis met het hoogste nummer op de bouwkosten tabel (Kosten für Hausbau) op je spelplan.

Met de faculteit voor filosofie kan je “D” negeren. Als je de faculteit voor filosofie (Faculty of Philosophy) gebouwd hebt, mag je deze met een bewoner bezetten. Hierdoor mag je gebouwen, zoals stallen of huizen, die normaalgesproken met verschillende voedingsmiddelen of luxe artikelen (door een “D” aangegeven) betaald moeten worden, ook met gelijke goederen betalen. Bijvoorbeeld: een stal kost normaalgesproken 2 verschillende luxeartikelen (1 parel en 1 wijn), met een bezetten faculteit voor filosofie kan een stal met 2 dezelfde luxe artikelen gebouwd worden (2 parels).

Met de faculteit voor theologie kun je de kathedraal afbreken. Als je een faculteit voor theologie (Faculty of Theology) gebouwd en bezet hebt, kun je je kathedraal afbreken. (De faculteit voor theologie heeft geen verder nut zonder kathedraal) Je breekt je kathedraal af, door hem van de stadsplattegrond te verwijderen. De plaats komt vrij voor andere gebouwen. Aan het einde van de fase maak je bekend dat je je kathedraal afgebroken hebt. Je neemt je blokje weg bij de gekozen beschermheilige (op de Famine Level). Je mag een nieuwe kathedraal bouwen, en ook opnieuw voor een beschermheilige kiezen. (Dezelfde of een andere beschermheilige) Je kunt je kathedraal maximaal 1x per ronde afbreken.

Uitzonderingen:

- Een kathedraal voor Santa Maria kan **niet** afgebroken worden.
- Een kathedraal waar graven op liggen kan **niet** afgebroken worden.

Met een ziekenhuis verwijder je 5 graven. Als je een ziekenhuis (Hospital) gebouwd hebt, kun je dit bezetten. Je mag dan 5 graven verwijderen. Op de vrijgekomen ruimte kun je direct nieuwe gebouwen bouwen. Als de graven op een gebouw gelegen hebben, mag dit gebouw direct weer bezet worden, tenzij er nog graven op het gebouw liggen.

Met de markthal kun je handelen. Als je een markthal (Market) bezit, kun je deze bezetten om handel te drijven. Je kunt dan met andere spelers of met de bank handelen. Om met een andere speler te handelen, is het voldoende als één van de twee spelers een (bezette) markthal bezit. Alle transacties moeten openlijk bekend gemaakt worden. Spelers kunnen iedere willekeurige hoeveelheid goederen ruilen. Ze kunnen ook beloften uitwisselen, maar deze hoeven niet nagekomen te worden. Je kunt ook met de bank handelen: 2 (willekeurige) goederen tegen 1.

Met de universiteit verbind je faculteiten tot 1 gebouw. Een universiteit (University) kan als los gebouw gebouwd worden (hoewel dit is niet erg zinvol is) of direct aan één of meerdere faculteiten gebouwd worden. De universiteit en de aangrenzende faculteiten worden als 1 gebouw beschouwd en hoeven slechts door 1 bewoner bezet te worden. Faculteiten mogen ook later aan de universiteit aangebouwd worden. Dus een universiteit met de faculteiten voor theologie en filosofie, die door 1 bewoner bezet is, levert alle voordelen van alle gebouwen op. De faculteiten hoeven geen eigen bewoner te hebben.

Je kunt een faculteit niet dubbel benutten door zowel een bewoner op de faculteit als op de universiteit te zetten.

Fonteinen bouwen Als je een fontein bouwt, wordt niveau van de hongersnood (Famine Level) met 1 verminderd. Het niveau kan niet onder de 0 zakken. Fonteinen kunnen niet bezet worden. Zij hebben effect doordat ze gebouwd worden. Een fontein vermindert ook de vervuilingsgraad van jouw beschaving met 1.

De structuur van steden kan niet gewijzigd worden. Gebouwen kunnen niet afgebroken worden met uitzondering van de kathedraal (zie "faculteit voor theologie") en graven (zie ziekenhuizen)

Met Santa Barbara en Santa Maria kun je de gebouwen op je stadplattegronden herschikken. Als je Santa Barbara of Santa Maria als je beschermheilige gekozen hebt, mag je in deze fase je gebouwen in je steden herschikken. Santa Barbara kan graven van steden op lege plaatsen leggen, maar *geen* graven op een gebouw leggen. Graven mogen ook niet van het ene gebouw naar het andere gebouw verplaatst worden.

Fase 3: Volgorde van de spelers

Deze fase is kort uitermate belangrijk. In deze fase wordt de volgorde van de spelers bepaald die geldt tot fase 3 in de volgende ronde.

Volgorde: (wagenmakerij en expeditiekantoor) Alle spelers tellen het aantal bewoners op hun wagenmakerijen (Cart Shop) en expeditiekantoor (Explorer). Degene met de minste bewoners is het eerst aan de beurt, daarna degene met de op 1 na minste bewoners etc. De nieuwe volgorde wordt op de Famine Level aangegeven.

Wanneer meerdere spelers hetzelfde aantal bewoners heeft, wordt bij deze spelers de volgorde van de vorige ronde aangehouden. Bijv. In de eerste ronde is de volgorde: C heeft de eerste plaats, A heeft de 2^{de} plaats en speler B heeft de 3^{de} plaats. In ronde 2 heeft A 4 bewoners op zijn wagenmakerijen en expeditiekantoor, speler B ook 4 en speler C 5. Speler C komt de tweede ronde in ieder geval op de derde plaats, spelers A en B komen in dezelfde volgorde als in de eerste ronde. Speler A komt dan op de eerste plaats en speler B op de tweede plaats.

Fase 4: Bouwen op het land

In de vierde fase bouwen de spelers gebouwen op het land. De speler mag deze gebouwen alleen in de eigen invloedzone van bouwen en alleen dan als *ook* hij het als voorwaarde gestelde gebouw in de stad *bezet* heeft. Normaal gesproken spelen de spelers na elkaar, in de volgorde zoals in fase 3 bepaald is.

De volgorde van de acties is vrij. In deze fase mogen de spelers herbergen, steden en andere gebouwen op het land bouwen. Je mag zelf bepalen in welke volgorde je wilt bouwen. Bijvoorbeeld, je mag eerst een herberg bouwen (en hierdoor de invloedzone uitbreiden) en daarna een stad, en vervolgens een houthakkerij waarbij je gebruikt maakt van de zojuist vergrote invloedzone.

Bouwen. Voor iedere bezette wagenmakerij, mag je een gebouw (herberg boerderij, visserij, mijn, houthakkerij) of een stad op het land bouwen. Nadat je de bouwkosten voldaan hebt mag je het gebouw in de bouwen. (De bouwkosten staan op het spelplan)

Een gebouw moet in de invloedszone gebouwd worden (2 velden). Je kan alleen in *jouw* invloedszone bouwen. Normaal is ligt deze zone 2 velden vanaf een stad of herberg, ongeacht de aard van het terrein (met uitzondering van zeevelden). Zeevelden vallen *nooit* binnen je invloedszone *tenzij* je een bezette haven hebt.

Een herbergen (Inn) kan ook gebruikt worden als hij niet met een stad verbonden is. Een herberg zorg ervoor dat de invloedszone uitgebreid wordt, ook als deze herberg niet direct vanuit een stad te bereiken is. (bijv. een speler heeft in een vorige ronde een herberg gebouwd met behulp van een bezette haven, maar heeft de haven in fase 2 van deze ronde onbezett gelaten.)

Een haven (Harbour) voegt zee en kust toe aan de invloedszone. Als je een bezette haven hebt, vallen zeevelden die aan een stad of herberg grenzen *binnen* de invloedszone. Ook de velden die aan deze zeevelden grenzen (de "kust") worden aan de invloedszone toegevoegd.

Een stal (Stable) vergroot de invloedszone met 1 veld. Als je een bezette stal hebt, vergroot dit de invloedszone met 1 veld. Dat betekent dat de invloedszone 3 velden vanaf een herberg of stad strekt. De stallen hebben geen effect op zeevelden. De haven is nog steeds alleen van toepassing op zeevelden die aan een stad of herberg liggen en voegt alleen de (kust)velden toe die aan de zee liggen, *geen* velden die verder weg liggen.

De invloedszone is niet stadsgebonden. Een wagenmakerij die in een bepaalde stad ligt heeft invloed op de invloedszones van *alle steden en herbergen* van deze speler. Zelfs als de steden niet in elkaars invloedszone liggen.

Je moet een wagenmakerij (Cart Shop) hebben als je een gebouw op het land wilt bouwen. Om een gebouw op het land te kunnen bouwen, moet je een bezette wagenmakerij hebben. Voor *ieder* nieuw gebouw dat je op het land wilt bouwen (inclusief herbergen en steden) moet je *één bezette* wagenmakerij hebben. Dus met 3 bezette wagenmakerijen kun je maximaal 3 gebouwen of steden op het land bouwen. Wanneer het gebouw bezet moet worden om een functie te kunnen hebben (boerderij, houthakkerij, visserij, mijn) wordt de bewoner van de wagenmakerij hiervoor gebruikt. De bewoner wordt vanuit de wagenmakerij direct op het nieuwe gebouw geplaatst. Een stad en een herberg hoeven niet bezet te worden. In dit geval wordt de bewoner van de wagenmakerij naast de stadsplattegrond gelegd. Hiermee wordt aangegeven dat de wagenmakerij gebruikt is. De bewoner kan in de volgende ronde weer ingezet worden.

Monocultuur Alhoewel boerderijen, visserijen en mijnen verschillende goederen kunnen produceren, kan ieder gebouw slechts 1 type goederen produceren.

Een houthakkerijen (Woodcutter) bouwen. Een houthakkerij wordt op een onvervuild veld bosland binnen de invloedszone gebouwd. Een houthakkerij kost 1 hout. (Deze wordt afgelegd) Plaats een graslandfiche op het veld bosland, daarop een hout en daarbovenop de bewoner uit de wagenmakerij. Hierna worden op alle aan dit veld grenzende, onvervuilde velden bosland, een graslandfiche gelegd met daarop een hout. Aldus gemarkeerde velden kunnen buiten de invloedszone van de speler liggen. De houthakkerij zal, zolang er hout voorhanden is, iedere ronde in fase 6 "oogsten" *1 eenheid* hout produceren. Een houthakkerij van 3 velden gaat 3 rondes mee, een houthakkerij van 7 velden gaat 7 rondes mee. (Zie ook afbeelding 3)

Een boerderij (Farm) bouwen. Een boerderij wordt op onvervuild veld grasland binnen de invloedszone gebouwd. Dit veld grasland kan ofwel oorspronkelijk grasland zijn ofwel het land dat overblijft nadat het bos gekapt is. Als je een boerderij bouwt, moet je direct kiezen wat je wilt gaan produceren: olijven (Olives), graan (Grain), wijn (Wine) of schapen (Sheep). Een boerderij kost *1 eenheid van het goed dat je gaat produceren*. Dus als je olijven gaat produceren, kost de boerderij 1 olijf, ga je schapen houden dan kost de boerderij 1 schaap etc. Deze kosten worden zaaigoed (Seed) genoemd. Het zaaigoed wordt afgelegd. Er wordt een vervuilingfiche op het veld grasland gelegd, daarop een fiche met het te produceren goed en daarbovenop de bewoner uit de wagenmakerij. Hierna worden op alle aan dit veld grenzende, onvervuilde velden grasland, een vervuilingfiche gelegd met daarop een fiche van het te produceren goed.

Met de faculteit voor biologie (Faculty of Biology) krijg je een gratis zaaigoed. Als je een bezette faculteit voor biologie bezit mag je *gratis* een boerderij bouwen waarop je een willekeurig goed kan produceren. (Je hoeft het betreffende zaaigoed niet te bezitten).

Een mijn (Mine) bouwen. Een mijn wordt op dezelfde wijze gebouwd als een boerderij, maar dan op bergland in plaats van op grasland. Een mijn kost *1 hout*. (deze wordt afgelegd) Bergland produceert of goud óf steen. De eerste speler die als eerste een mijn in een gebergte bouwt kan kiezen of dit gebergte goud of steen produceert. Alle volgende mijnen die in *dit gebergte* gebouwd worden, produceren *hetzelfde*.

Een gebergte is een aantal berg velden die met elkaar verbonden zijn. (zie afbeelding 4). Als een speler een stad bouwt en daardoor een gebergte in tweeën deelt, *blijven beide delen onderdeel van hetzelfde gebergte*. Er kan aan beide kanten van de stad alleen dezelfde grondstof gedolven worden.

Een Visserij (Fisherman) bouwen. Een visserij kan aan een kust gebouwd worden. Een kust is een willekeurig veld dat aan een onvervuild zeeveld grenst. (zie afbeelding 5). Een visserij is 2 velden groot. Beide velden moeten aan een onvervuild zeeveld grenzen. Slechts *1* van deze twee kust velden hoeft in de invloedzone te liggen. Een visserij kan op onvervuilde en vervuilde velden gebouwd worden, zolang de twee velden maar aan een onvervuild zeeveld grenzen. Een visserij kost *1 hout*. (dit wordt afgelegd) Als je een visserij bouwt kun je vrij kiezen welk type goederen je gaat produceren: kleurstof (Dye), parels of vis. Op alle aangrenzende onvervuilde zeevelden wordt een vervuilingfiche gelegd met daarop een fiche van de te produceren goederen. Het aantal visserijen dat tegelijk in bedrijf kan zijn is beperkt tot 12. Zijn alle visserijen in bedrijf, dan kun je pas weer een visserij bouwen als er één uitgeproduceert is en daarmee vrij komt.

Met een brouwerij kun je herbergen bouwen. Als je een brouwerij (Brewery) bezit, kun je je wagenmakerij gebruiken om een herberg te bouwen. De brouwerij hoeft niet bezet te zijn. Iedere herberg kost je *1 voedingsmiddel*. (dit wordt afgelegd) Een herberg kan op ieder vrij veld gebouwd worden dat binnen jouw invloedzone ligt. Dat mag ook een vervuild veld zijn. Een herberg hoeft niet bezet te worden. De bewoner uit de wagenmakerij die gebruikt wordt voor het bouwen van de herberg, wordt naast de stadsplattegrond gelegd. Een herberg heeft de kleur van de speler die deze herberg gebouwd heeft en kan alleen door de bouwer gebruikt worden. Door het bouwen van een herberg breidt de invloedzone zich direct uit. Het nieuwe, uitgebreide bereik kan direct gebruikt worden voor verdere bouwacties op het land. Het aantal herbergen dat een speler met een brouwerij kan bouwen is onbeperkt.

Met een wagenmakerij kun je steden bouwen. Je kunt een bezette wagenmakerij ook gebruiken om een nieuwe stad (City) mee te bouwen. (zie afbeelding 6)

Bouwregels:

- Een stad moet geheel op land gebouwd worden.
- Een stad mag ook geheel of gedeeltelijk op vervuild land gebouwd worden (Bij vervuild land worden de vervuilingfiches verwijderd)
- Een stad mag niet aan een andere stad grenzen.
- Een stad moet met minstens 1 hexagram binnen de invloedzone van de bouwer liggen
- Een stad kost: 1 voedingsmiddel, 1 hout, 1 steen en 2 verschillende typen luxe artikelen. (indien de speler een faculteit voor filosofie bezet heeft mogen het ook twee dezelfde luxe artikelen zijn)

Een nieuwe stad bouwen heeft het volgende effect:

- De speler krijgt een nieuwe stadsplattegrond van 6x6 velden, die hij kan gebruiken voor de bouw van nieuwe stadsgebouwen
- De speler kan de invloedzone van de nieuwe stad gebruiken voor de bouw van gebouwen op het land
- De speler zal vanaf nu onder een hogere vervuilinggraad lijden (wordt in fase 9 vervuiling uitgelegd)

Een speler kan maximaal 4 steden bezitten.

Je mag geen gebouwen op andere gebouwen bouwen. Een nieuw gebouw of een nieuwe stad mag niet op een bestaand gebouw gebouwd worden. Herbergen, visserijen en steden mogen niet op velden gebouwd worden waar een goederenfiche en/of een bewoner ligt. Het is wel toegestaan op velden te bouwen waar de goederenfiches van verwijderd zijn en waar alleen nog een vervuilingfiche ligt.

Je mag op een ontdekkersfiche bouwen. Je mag een gebouw of een stad op een veld bouwen waar al een ontdekkersfiche ligt. Het ontdekkersfiche wordt ongezien afgelegd.

Met een nieuw gebouw kun je geen goederen “stelen”. Als een nieuw gebouw naast eenzelfde type gebouw gebouwd wordt (zie afbeelding 7), dan worden de goederen van het oude gebouw dichter bij de bewoner gelegd, om aan te geven dat deze goederen bij het oude gebouw horen. Het nieuwe gebouw kan niet op dezelfde velden als het oude gebouwd worden. Het nieuwe gebouw kan ook geen gebruik maken van de goederen van het oude gebouw. (Er kunnen dus geen grondstoffen van elkaar gestolen worden)

Met de faculteit voor alchemie (Faculty of Alchemy) kun je land reinigen. Als je een bezette faculteit voor alchemie bezit, dan kun je land reinigen. Het centrum van dit land moet in je invloedszone liggen. Dit veld en alle aangrenzende vervuilde velden (land of zee) worden gereinigd. De vervuilingfiches worden verwijderd, en het oorspronkelijke landschap hersteld. De faculteit voor alchemie kan dit *maximaal 1x per ronde uitvoeren*. Als bosland eerst gekapt en grasland is geworden en vervolgens vervuild, kan dit land *geen bosland* meer worden. Het blijft grasland. De faculteit voor alchemie verwijdert de vervuiling, maar plant geen bomen. De graslandfiches blijven liggen. Het land kan herstelde land kan direct weer gebruikt worden.

Fase 5: Goederen opslaan

Alle spelers gaan na of ze nog goederen bezitten. Als dat zo is moeten deze goederen worden opgeslagen of afgelegd.

Pakhuisen nemen 1 goed per veld op. Als je één of meerdere bezette pakhuisen (Storage) bezit, kun je hier goederen in opslaan. Ieder veld in een pakhuis kan 1 goed opnemen, per pakhuis kan *maximaal 2 goederen* opgeslagen worden.

Met San Christofori (en Santa Maria) kun je onbeperkt goederen opslaan. Als je San Christofori of Santa Maria als beschermheilige gekozen hebt, mag je onbeperkt goederen in je pakhuis opslaan. Je kathedraal hoeft hiervoor niet bezet te zijn.

Fase 6: Oogsten

Alle spelers oogsten hun goederen. Bewoners die klaar zijn met hun werk, keren naar huis (de schuur) terug. Uitgeputte visserijen worden van het speelbord verwijderd en zijn daarna weer beschikbaar.

Gebouwen op het land produceren 1 goed per gebouw. Ieder gebouw op het land produceert 1 goed per gebouw. Het goederenfiche wordt van een veld genomen dat aan de bewoner grenst en in de schuur (Harvest Box) op het spelplan gelegd. Als er geen goederen meer op de aangrenzende velden liggen, dan worden het goederenfiche dat onder de bewoner ligt én de bewoner in de schuur gelegd.

Door dwangarbeid produceer je 3 goederen waarvan je de eerste aflegt. Als je een bezet gebouw “dwangarbeid” (Forces Labour) bezit, neem je 3 goederen van ieder producerend gebouw. Het eerste goederenfiche leg je steeds af, de tweede en derde leg je in de schuur op je spelplan. Kun je nog maar 2 goederen produceren dan leg je 1 fiche af en 1 in de schuur, kun je nog maar 1 goed produceren *dan leg je dit fiche af*. Van alle gebouwen die hierna niet meer kunnen produceren, wordt de bewoner van het land gehaald in de schuur gelegd. Dwangarbeid werkt, mits bezet, op alle gebouwen op het land, die jouw bezit zijn.

Goederen kunnen in een willekeurige volgorde geogst worden, tot het laatste goed. Je mag zelf bepalen van welk veld dat tot jouw gebouw behoort, je wilt oogsten. Uitzondering hierop is het goed onder de bewoner: dit wordt altijd als laatste geogst.

Met San Giorgio (en Santa Maria) krijg je vis voor de kathedraal. Voor iedere kathedraal *die in deze ronde* gebouwd is, krijgt de speler die San Giorgio of Santa Maria als beschermheilige heeft, *1 vis*, (ook voor de eigen kathedraal) Dus als een andere speler ook een kathedraal gebouwd heeft, krijg je 2 vis in deze ronde, 1 voor iedere gebouwde kathedraal. Deze bonus van 1 vis wordt (gedurende het hele spel) 1x per speler verstrekt, tenzij je gebruik maakt van je bezette faculteit voor theologie (kathedraal afbreken en opnieuw bouwen) (zie bij faculteit voor theologie). Deze vis wordt in de kathedraal opgeslagen.

Fase 7: Expeditie

In deze fase spelen de spelers altijd na elkaar.

De expeditie ontdekt goederen: de hongersnood (Famine Level) kan stijgen. Als je een bezet expeditiekantoor hebt, mag je 1 van de ontdekkingsfiches die in jouw invloedzone liggen, omdraaien. Je krijgt 1 stuk van het goed dat op de ontdekkingsfiche afgebeeld staat. Je legt dit goed in je schuur (Harvest Box) op jouw spelplan. Het ontdekkersfiche wordt afgelegd. Als het fiche een voedingsmiddel toont, wordt het niveau van de hongersnood met *1 verhoogd*. Andere goederen (bijvoorbeeld wijn) hebben geen invloed op de hongersnood. Een expeditie kan maximaal 1x per ronde op ontdekkingstocht.

Fase 8: Hongersnood

Iedere speler krijgt, afhankelijk van het niveau van de hongersnood (Famine Level), de hoeveelheid voedsel en het aantal gebouwen dat hij bezit, een aantal graven. Graven kunnen in deze fase *niet* verwijderd worden.

Aantal graven Alle spelers krijgen net zoveel graven als het niveau van de hongersnood aangeeft.

Voedsel vermindert de hongersnood. Ieder voedingsmiddel dat je bezit (maakt niet uit waar: in de schuur, het pakhuis of de kathedraal) vermindert het aantal graven met 1. De voedingsmiddelen die de hongersnood tegengaan worden niet verbruikt. Ze worden dus *niet* afgelegd.

Een graanschuur (Granary) vermindert de hongersnood met 3. Als je een graanschuur bezit (hoeft niet bezet te zijn), mag je het aantal graven met 3 verminderen.

Het plaatsen van de graven. Je legt de graven die je nog krijgt op de lege velden op je stadplattegronden. Deze velden kunnen *niet* meer gebruikt worden voor de bouw van gebouwen. Als er geen lege velden meer in de steden zijn, dan leg je de graven op de gebouwen. Op ieder veld dat een gebouw inneemt kan een graf gelegd worden. (Een wagenmakerij kan dus 3 graven bevatten) Graven mogen *niet* op *huizen* gelegd worden. Een gebouw met een graf kan niet meer functioneren. Als er nog een bewoner op de stad lag, wordt deze verwijderd en naast de stadplattegrond gelegd. Je mag geen graven op gebouwen leggen als er nog lege velden op de stadplattegrond(en) zijn. Als je een graf niet meer kan plaatsen, heb je het spel verloren. (komt zelden voor) De andere spelers kunnen nog doorspelen.

De hongersnood stijgt iedere ronde met 1. Aan het einde van de fase wordt het niveau van de hongersnood (Famine Level) met 1 verhoogd.

Fase 9: Vervuiling

Iedere speler vervuilt een deel van zijn invloedzone. Deze fase kan door alle speler tegelijk gespeeld worden, *tenzij* de invloedzones van spelers *overlappen*. In dat geval wordt op volgorde gespeeld.

Je krijgt 3 vervuilingfiches per stad. Iedere stad levert 3 vervuilingfiches op. Deze fiches moet je op onvervuild land binnen jouw invloedzone leggen. Je mag de vervuilingfiches van jouw ene stad in de invloedzone van jouw andere stad leggen.

Zeevelden kunnen vervuild worden als je een bezette haven hebt. Herbergen en havens kunnen worden gebruikt om land te vervuilen dat zover mogelijk van je stad vandaan ligt.

Met een vuilstort (dump) voorkom je vervuiling in jouw invloedzone door een andere speler.

Als je een bezette vuilstort hebt, mag een andere speler *geen* vervuilingfiches in jouw invloedzone leggen. (dit is in het geval van overlappende invloedzones)

Met een fontein (Fountain) en een vuilstort (dump) verminder je de vervuiling. Iedere fontein en vuilstort (hoeven niet bezet te zijn) vermindert de vervuiling met 1. Een *bezette* vuilstort vermindert de vervuiling met 4. Dus als je 3 steden hebt, krijg je iedere ronde $3 \times 3 = 9$ vervuilingfiches. Als je een fontein en een bezette vuilstort hebt verminder je de vervuiling met $1 + 5 = 5$. Je krijgt nog 4 vervuilingfiches.

Een niet te plaatsen vervuilingfiche levert een graf op. Als je niet genoeg onvervuilde velden hebt om de vervuilingfiches op te leggen, krijg je voor ieder ongeplaatst vervuilingfiche 1 graf. Deze graven leg je op de stadsplattegronden zoals in fase 8 beschreven is. Bijvoorbeeld:

Speler A heeft 2 steden en moet 6 vervuilingfiches in zijn invloedzone leggen. Hij kan er slechts 3 op onvervuilde velden kwijt. Hij moet, ter vervanging, 3 graven in zijn steden bouwen. Hij mag deze graven naar eigen inzicht over zijn 2 steden verdelen.

Fase 10: Einde van het spel?

Alle spelers gaan na of zij het spel gewonnen hebben. Deze fase wordt door alle spelers tegelijk gespeeld.

De beschermheiligen bepalen de overwinningcondities. Een speler kan alleen winnen als hij een kathedraal heeft gebouwd en voor een bepaalde beschermheilige gekozen heeft. De kathedraal hoeft niet bezet te zijn. Iedere beschermheilige heeft andere overwinningcondities. Meerdere spelers kunnen dezelfde beschermheilige gekozen hebben (is op het "Famine Level" aangegeven) maar iedere speler kan slechts 1 kathedraal bezitten.

Met San Nicolo win je als je 20 bewoners hebt. Als je San Nicolo gekozen hebt, win je als je 20 bewoners hebt, ongeacht waar ze verblijven (in de stad of op het land).

Met Santa Barbara win je als je alle gebouwen bezit. Als je Santa Barbara gekozen hebt, win je als je alle gebouwen (behalve graven) minimaal 1x gebouwd hebt.

Met San Christofori win je als ieder voedingsmiddel en luxe artikel 3 maal hebt.

Als je San Christofori gekozen hebt, win je als van ieder voedingsmiddel en ieder luxe artikel tenminste 3 stuks hebt.

Met San Giorgio win je als je een andere speler hebt ingesloten. Als je San Giorgio gekozen hebt, win je als je de *gehele* invloedzone van een andere speler met je eigen invloedzone hebt ingesloten. Dit is je gelukt wanneer je ieder veld van de tegenspeler kan bereiken. (zie afbeelding 8) het is niet nodig dat je de velden waar de herberg of stad zelf op ligt kunt bereiken, alleen de velden die vanuit deze steden en herbergen kunnen worden bereikt.

Met Santa Maria kies je twee overwinningscondities. Als je Santa Maria gekozen hebt, win je als je aan 2 van de bovengenoemde overwinningscondities voldoet. Je mag zelf twee van de bovengenoemde overwinningscondities kiezen en je mag op het allerlaatste moment bepalen welke condities dit zijn.

Een gelijkspel. Indien meerdere spelers tegelijkertijd aan hun overwinningscondities voldoen, wint de speler met de meeste *onvervuilde* velden binnen zijn invloedzone. Het kan dus lonen om een bezette haven of stallen te bezitten: hiermee vergroot je je onvervuilde land.

De eerste keer spelen

Dit is een behoorlijk ingewikkeld spel. We adviseren je daarom om eerst een aantal proefrondes te spelen om de basis goed te leren kennen. Onze ervaring leert dat het spel binnen 2 uur te spelen is. In het begin zal dit wat langer zijn. Het spel is onbarmhartig: vervuiling en hongersnood stapelen zich snel op als je niet snel genoeg uitbreidt, wat tot een langzaam en pijnlijk einde kan leiden.

Om het spel makkelijker te leren beheersen, raden we aan om in de eerste spellen de fases Vervuiling en hongersnood over te slaan. Dit maakt het spel wat gemakkelijker (maar nog steeds interessant) waardoor de spelers zich het spelmechanisme en de functies van de verschillende gebouwen eigen kunnen maken.

Strategische Tips

Basis strategie

- Zorg dat je een houthakkerij bezit (of op een andere manier aan hout kan komen)
- Bouw 2 of zelfs 3 wagenmakerijen (Cart Shops) in de eerste ronde
- Zorg dat je snel genoeg voedsel produceert om 6-8 huizen mee te bouwen, om over voldoende arbeiders te beschikken.
- Bouw dan een tweede stad
- Pakhuizen zijn essentieel voor beginnende spelers (alleen voor hen?????)
- Let even goed op het winnen als op uitbreiden. De meeste beginnende spelers vergeten op de overwinning te letten en breiden te veel uit. Produceer genoeg om te winnen, maar niet meer dan dat.

Strategie voor gevorderden:

- Hou er rekening mee dat als je grote gebouwen op het land bouwt, dat je investering niet alleen langer rendeert, maar je bewoner ook langer van huis is. Kleine gebouwen zouden wel eens beter kunnen zijn als je niet over zoveel bewoners beschikt.
- Sommige beschermheiligen hebben "typische" combinaties. b.v. San Giorgio en stallen, San Nicolo en de faculteit voor filosofie, San Christofori en de faculteit voor biologie. Gezien de prijs van deze gebouwen moet je er goed over nadenken welke andere gebouwen je wilt gebruiken!
- Gebruik herbergen, de vuilstort en het expeditiekantoor om vervuilde grond aan andere spelers te geven.
- Creatieve manieren gevonden om met vervuiling en graven om te gaan? Vermijden? Opnemen? Exporteren? Wie moet er lijden?
- Gebruik slimme manieren om San Giorgio te blokkeren als hij te vaak wint.
- Moet je Kathedralen heel vroeg bouwen?
- Pas je strategie (beschermheilige) aan aan het landschap waar je start.