

Grijp de kans om aan boord van een eigen schip de wereldzeeën te bevaren. Ronsel kapiteins, verkoop goederen en breng exotische handelswaren mee naar huis. Stuur familieleden als missionaris naar verre eilanden en graaf schatten op.

Deze uitbreiding bevat verder levensdoelkaarten, waardoor de spelers een individuele carrière kunnen opbouwen. Word bijvoorbeeld schrijver, historicus of zelfs ridder!

Deze uitbreiding bestaat feitelijk uit 2 verschillende: de werkelijke uitbreiding “De Haven” en een kleine uitbreiding “Levensdoelen”. Deze kunnen zowel apart als samen met het basisspel en de uitbreiding “De Herberg” gecombineerd worden. We beschrijven eerst de spelregels voor “De Haven” in combinatie met het basisspel (pagina 2). Daarna volgen de spelregelaanpassingen voor een spel met “De Herberg” (pagina 6). Tot slot leggen we de spelregels van “Levensdoelen” uit (pagina 7).

Opmerking: alle combinaties zijn ook geschikt voor 5 spelers als de spelers “De Herberg” bezitten.

‡ Speelmateriaal ‡

1 speelbord “zeereizen”



5 houten schepen



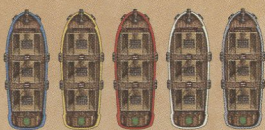
6 cacaomanden



6 theebalen



5 scheepstableaus



6 schatkisten

achterkant



voorkant 3x



2x



1x



15 kapiteinskaarten



4 overzichtskaarten

(voor 2, 3, 4, 5 spelers)



12 invloedsstenen

(voeg deze aan die van het basisspel toe)



4 nieuwe kaarten “dorpsbewoner”

(gebruik deze uitsluitend als “De Haven” met “De Herberg” wordt gecombineerd)



17 levensdoelkaarten

8 zilveren doelen



voorkant



9 gouden doelen

achterkant



voorkant



‡ Het Dorp: De Haven + basisspel ‡

‡ Voorbereiding ‡

Volg stappen 1 tot en met 13 van de voorbereiding van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen in de betreffende stappen toe.

3. Iedere speler krijgt maar 2 markeerstenen (1 voor het levenstijd- en 1 voor het prestigespoor). Doe de andere 6 per kleur terug in de doos.

12. Neem in plaats van de gebruikelijke overzichtskaart die uit deze uitbreiding die met het aantal spelers overeenkomt en leg deze met de kant met **uitsluitend een anker** naar boven klaar voor gebruik.



Voeg de volgende onderdelen als volgt aan het spel toe:

a. Bedek het reisgedeelte van het speelbord met het **speelbord "zeereizen"**.



b. Sorteert de **kapiteinskaarten** op kosten en vorm 3 stapels:

- 1 stapel met 5 kapiteins die elk 1 munt kosten
- 1 stapel met 5 kapiteins die elk 2 munten kosten
- 1 stapel met 5 kapiteins die elk 3 munten kosten

Leg de 3 stapels kapiteinskaarten open naast het speelbord "zeereizen" (de volgorde van de kaarten in een stapel is niet van belang).

c. Schud de 6 **schatkisten** en leg deze als gedekte stapel op het "schateiland" op het speelbord "zeereizen".



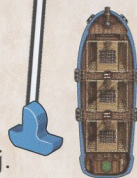
d. Maak 1 stapel **cacaomanden** en 1 stapel **theebalen**. Het aantal fiches per stapel hangt van het aantal spelers af:

- bij 2 spelers: 3 fiches
- bij 3 spelers: 4 fiches
- bij 4 spelers: 5 fiches
- bij 5 spelers: 6 fiches

Leg beide stapels op de daarvoorbedeelde eilanden op het speelbord "zeereizen".

Doe resterende cocoaomanden en theebalen terug in de doos.

e. Iedere speler krijgt het **houten schip** en het **scheepstableau** in zijn kleur. Hij legt zijn houten schip in de **haven** op het speelbord "zeereizen" en zijn scheepstableau naast zijn boerderij.



‡ Spelverloop ‡

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. 2 acties, "Markt" en "Reizen", worden echter aangepast. Bij de actie "Markt" gaat het om een kleine toevoeging, terwijl de actie "Reizen" op een compleet andere manier verloopt.

‡ Reizen ‡

Deze actie staat de speler toe om zijn houten schip op het speelbord "zeereizen" te verplaatsen. Hij kan kiezen uit 3 mogelijkheden (mede afhankelijk van de locatie van zijn houten schip):

- a) Zeil uit de haven
- OF b) Zeil verder vanaf een willekeurige locatie op zee
- OF c) Keer terug naar de haven

a) Zeil uit de haven

Bevindt het schip van de speler zich in de haven, dan voert hij de volgende stappen uit:

1. Kapitein ronselen
2. Schip laden
3. Schip verplaatsen

1. Kapitein ronselen

- De speler neemt 1 kapiteinskaart naar keuze uit een stapel naast het speelbord. Hij betaalt de op de kaart aangegeven munten aan de voorraad. Vervolgens legt hij de kapiteinskaart open naast zijn scheepstableau.
- Een speler moet een kapiteinskaart hebben om zijn schip uit de haven te laten zeilen.
- Hoe duurder de kapiteinskaart is, hoe minder invloedsstenen de speler nodig heeft om het schip te verplaatsen (zie 3. Schip verplaatsen op de volgende bladzijde).



2. Schip laden

Het scheidstabelau naast de boerderij van een speler dient om aan te geven welke lading zijn houten schip vervoert. Het scheidstabelau heeft **3 laadruimtes**, die elk plaats bieden aan 1 speelstuk.

De speler mag verschillende speelstukken laden, maar hij mag **nooit meer dan 1 speelstuk per soort** tegelijk vervoeren.

Een houten schip kan de volgende soorten speelstukken laden: paard, os, ploeg, wagen, perkamentrol, graanzak, familielid, cacao-mand, thee-baal, schatkist (de laatste 3 kunnen uitsluitend op eilanden opgepikt worden).


Belangrijk: alle familielieden worden beschouwd als 1 soort speelstuk, ongeacht de getallen erop. Hetzelfde geldt voor schatkisten.


Om zijn schip te laden, kiest de speler ten hoogste 3 verschillende **eigen** speelstukken en legt deze in de laadruimtes van zijn scheidstabelau (1 per laadruimte). Het is toegestaan om minder dan 3 of zelfs geen speelstukken te laden. Een te laden familielid moet van de boerderij van de speler komen.

3. Schip verplaatsen


De speler verplaatst zijn schip stap voor stap langs de verbonden watervelden. Er zijn 2 soorten watervelden:

watervelden met tijd 

watervelden met een eiland 

Een verplaatsing van een waterveld via een waterlijn naar een aangrenzend waterveld geldt als **1 stap**. 

De speler mag in zijn beurt meer dan 1 stap doen, maar de kosten ervan hangen van zijn kapitein af:

De eerste stap van zijn verplaatsing is altijd kosteloos (zie het symbool linksonder op de kapiteinskaart). 

Voor **elke volgende** stap moet hij de rechtsonder op de kapiteinskaart aangegeven invloedsstenen afgeven.

Opmerking: er mogen meer schepen op 1 waterveld staan.

Elk **waterveld met tijd** dat het schip tijdens zijn verplaatsing betreedt, kost de speler 1 tijd.

Voorbeelden van symbolen op kapiteinskaarten



Voor elke **extra** stap die de speler tijdens zijn verplaatsing wil doen, moet hij 1 oranje en 1 roze invloedssteen afgeven.

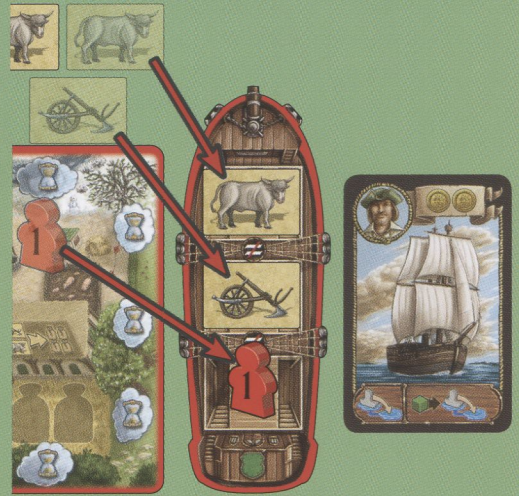


Voor elke **extra** stap die de speler tijdens zijn verplaatsing wil doen, moet hij 2 (gelijke of verschillende) invloedsstenen naar keuze afgeven.



Voor elke groene invloedssteen die de speler tijdens zijn verplaatsing afgeeft, mag hij **ten hoogste 2 extra** stappen doen.

Voorbeeld: nadat Hans voor 2 munten een kapitein heeft geronseld, besluit hij een os, een ploeg en een familielid van zijn boerderij op zijn scheidstabelau te laden.



Voorbeeld (vervolg):

Nadat Hans zijn lading (os, ploeg, familielid) op zijn scheidstabelau heeft gelegd, verplaatst hij zijn houten schip.

Zijn eerste stap naar **A** is kosteloos.



Maar omdat **A** een waterveld met tijd is, kost dit Hans 1 tijd. Hij zou nu mogen stoppen, maar hij besluit naar **B** te varen. Deze stap kost hem 1 groene invloedssteen (naar de voorraad).



Betreedt het schip een waterveld met een eiland, dan mag de speler ervoor kiezen om daar aan te meren. Wil hij dat niet, dan mag hij zijn verplaatsing voortzetten.

Kiest hij ervoor om aan te meren, dan eindigt zijn verplaatsing direct. Zijn schip blijft op het betreffende waterveld (met eiland) liggen en de speler mag direct zoveel acties als hij wil op het betreffende eiland uitvoeren. De symbolen op het eiland geven aan welke acties er mogelijk zijn:


- Goederen/graaanzakken verkopen

Toont het eiland een perkament met goederen/graaszak, dan mag de speler er zoveel **van zijn scheepstableau** in de voorraad doen als hij wil. Voor elk afgegeven speelstuk ontvangt hij **direct** de aangegeven prestigepunten.

- Cacaomand/Theebaal/Schatkist oppikken

Bevat een eiland een stapel fiches, dan neemt de speler het **bovenste** van de stapel (cacaomand, theebaal of schatkist) en legt het in een **lege** laadruimte van zijn schip. Dit is kosteloos. Hij mag heimelijk kijken wat de waarde van een schatkist is (3, 4 of 5), voordat hij deze gedekt op zijn scheepstableau legt.

- Zet een familielid op een missionaire kerk

Bevindt zich een **lege** missionaire kerk op het eiland, dan mag de speler er een familielid **van zijn scheepstableau** op zetten. Hij moet eerst de kosten betalen die vóór de pijl staan die naar het **missionarisveld** wijst  (een eventuele wagen moet van het scheepstableau komen, invloedsstenen zoals gebruikelijk van de boerderij). Daarna zet hij het familielid op het missionarisveld en ontvangt hij **direct** de op het veld aangegeven prestigepunten. Zolang er een familielid op dat veld staat, is de missionaire kerk bezet en kan niemand er een familielid op zetten. De missionaire kerk kan uitsluitend onbezet worden als het betreffende familielid overlijdt (zie "Een familielid overlijdt op zee").

b) Zeil verder vanaf een willekeurige locatie op zee

Start de speler de verplaatsing van zijn schip op een waterveld met tijd of een waterveld met een eiland en wil hij nog niet naar de haven terugkeren, dan gelden de spelregels zoals hiervoor beschreven onder "3. Schip verplaatsen".

c) Keer terug naar de haven

De speler zet zijn schip direct op de haven. Dit kost hem 1 tijd (het is niet van belang waar het schip vandaan kwam).

De speler lost zijn schip en legt alle speelstukken van zijn scheepstableau voor zich neer. Tot slot **verwijdert hij zijn kapiteinskaart uit het spel** (in de doos).



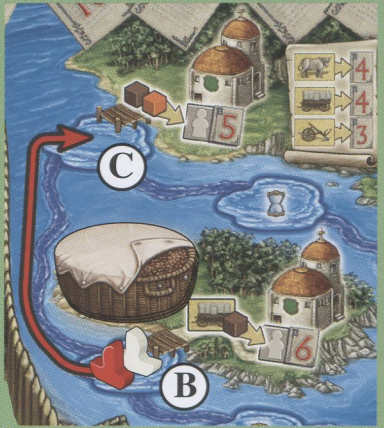
- De speler legt een geloste schatkist gedekt voor zich neer. Hij mag deze op elk moment omdraaien, het aangegeven aantal munten uit de voorraad nemen en de schatkist in de doos doen.
- Is een stapel fiches op een eiland uitgeput, dan is deze soort de rest van het spel niet meer beschikbaar.
- Het is niet toegestaan om lading overboord te gooien om ruimte voor iets anders te maken.
- Zolang het schip op zee is, kan de speler de lading niet gebruiken voor acties in het dorp (een os op een schip kan bijvoorbeeld niet voor de oogst gebruikt worden of op de markt worden verkocht. Cacaomanden, theebalen en schatkisten zijn pas beschikbaar als het schip naar de haven is teruggekeerd).
- Het is niet mogelijk om een actie "Familie" uit te voeren om een familielid op een missionaire kerk of op een schip naar de boerderij terug te halen.
- Het aantal kapiteins is beperkt. Kan een speler geen kapitein ronselen (omdat die er niet meer zijn of te duur zijn), dan kan hij de haven niet uitzeilen.

Voorbeeld (vervolg): zou Hans ervoor kiezen om bij het eiland aan te meren **B**, dan zou zijn verplaatsing eindigen en mag hij de acties van het eiland uitvoeren. Hij heeft echter geen wagen en kan daardoor geen familielid op de missionaire kerk zetten. Omdat hij geen lege laadruimte heeft, kan hij ook geen cacaomand oppikken. Hij besluit daarom een groene invloedssteen

af te geven om verder te varen

C. Bij dit eiland meert hij aan. Hij verkoopt eerst zijn os voor 4 en zijn ploeg voor 3 prestigepunten.

Dan geeft hij 1 oranje en 1 bruine invloedssteen af om zijn familielid op de missionaire kerk te zetten. Dat levert hem direct 5 prestigepunten op. Nu is zijn beurt afgelopen.



‡ Markt ‡

De markttag wordt op de gebruikelijke manier georganiseerd. Elke keer dat een speler aan de beurt is, mag hij een klant bedienen of 1 cacao-mand of 1 thee-baal aan de nieuwe marktkramen verkopen (uitsluitend cacao-manden en thee-balen die voor hem liggen, niet die op zijn schip). Zoals gebruikelijk is de eerste actie (klant bedienen of verkoop) van de speler die de markttag heeft gekozen kosteloos. Elke volgende actie kost 1 groene invloedssteen en 1 tijd. Een speler die een cacao-mand verkoopt, ontvangt direct 7 prestige-punten, de verkoop van een thee-baal levert 5 prestige-punten en 1 munt uit de voorraad op. De verkochte cacao-manden en thee-balen terug in de doos (de voorraad is gelimiteerd). De 2 nieuwe marktkramen zijn altijd open en kunnen daardoor meerdere verkopen per markttag afhandelen.



‡ Een familielid overlijdt op zee ‡

Overlijdt een familielid op een **missionaire kerk** of op een **scheepstableau**, dan legt de speler het zoals gebruikelijk op een leeg veld van de categorie "Reizen" in de dorpskronieken. Is daar geen vrije plaats, dan legt hij het op een leeg **zee-*graf*** op het speelbord "zeereizen" en ontvangt hij de daar aangegeven prestige-punten.



‡ Einde van het spel ‡

De gebruikelijke spelregels gelden, maar daarnaast eindigt het spel ook als er een familielid op het **laatste vrije zee-*graf*** wordt gelegd. Negeer bij de eindtelling de prestige-punten voor "Reizen" (alle prestige-punten voor het speelbord "zeereizen" worden tijdens het spel vergeven).

‡ Het Dorp: De Haven + basisspel + Het Dorp: De Herberg ‡

‡ Voorbereiding ‡

Volg de voorbereiding van Het Dorp: De Herberg. Pas de volgende wijzigingen in de betreffende stappen toe.

1. Doe voor het schudden van de kaarten "dorpsbewoner" de volgende kaarten terug in de doos: Graaf, Reiziger, Bode en Tollenaar. Voeg de 4 kaarten "dorpsbewoner" uit deze uitbreiding toe: Admiraal, Stuurman, Kwartiermeester en Kaartenmaker (zie voor meer informatie over deze kaarten de volgende bladzijde).

3. (van het basisspel) Iedere speler krijgt maar 2 markeerstenen (1 voor het levenstijd- en 1 voor het prestige-spoor). Doe de andere 6 per kleur terug in de doos.

12. Neem in plaats van de gebruikelijke overzichtskaart die uit deze uitbreiding die met het aantal spelers overeenkomt en leg deze met de kant met **een anker dat tegen een bierpul leunt** naar boven klaar voor gebruik.



Volg nu de aanwijzingen voor het speelmateriaal van Het Dorp: De Haven zoals beschreven in het witte kader op bladzijde 3.

‡ Spelverloop ‡

Er zijn geen aanvullende spelregels nodig. Zie de handleiding van Het Dorp: De Herberg voor spelregels met betrekking tot gebouwen en kaarten uit die uitbreiding. Zie de vorige bladzijden voor spelregels met betrekking tot de acties uit Het Dorp: De Haven.

‡ Einde van het spel ‡

Zie de spelregels van Het Dorp: De Haven. De eindtelling verloopt zoals gebruikelijk.

De nieuwe dorpsbewoners (met een anker in de rechterbovenhoek):



Admiraal

Bij het ronselen van een kapitein mag je in plaats van een kapiteinskaart deze dorpsbewoner spelen en open naast je scheepstableau leggen. Deze dorpsbewoner functioneert in alle opzichten als een kapitein (in dit geval 1 extra stap per afgegeven invloedssteen naar keuze). Leg de Admiraal af als je schip naar de haven terugkeert.



Kaartenmaker

Bij het uitvoeren van de actie "Reizen": speel deze kaart (in plaats van een verplaatsing met je kapitein) en zet je schip direct op een waterveld met een eiland naar keuze (dit kost geen tijd of invloedsstenen). De Kaartenmaker vervangt uitsluitend de kosten voor het verplaatsen van het schip. Je moet dus een kapitein hebben om de Kaartenmaker te kunnen gebruiken. Je mag de op het betreffende eiland aangegeven acties uitvoeren. Leg de Kaartenmaker daarna af.



Stuurman

Bij het ronselen van een kapitein mag je deze kaart spelen en naast je kapitein leggen. Bij het verplaatsen van je schip mag je kosteloos 1 extra stap doen (met andere woorden, je mag kosteloos 2 stappen doen, voordat je invloedsstenen moet afgeven voor extra stappen). Leg zowel je kapitein als de Stuurman af als je naar de haven terugkeert.



Kwartiermeester

Speel deze kaart als je iets op je schip laadt (in de haven of bij een eiland). Je mag eenmalig 2 speelstukken van 1 soort laden (1 speelstuk per laadruimte). Dat betekent op een eiland dat je kosteloos de bovenste 2 fiches van een stapel mag laden. Leg de Kwartiermeester na gebruik af.

‡ Levensdoelen ‡

Deze kleine uitbreiding voegt levensdoelkaarten aan het spel toe. De spelers kunnen deze kaarten gebruiken in combinatie met uitsluitend het basisspel of in combinatie met 1 of meer uitbreidingen.

‡ Voorbereiding ‡

Volg de aanwijzingen van de voorbereiding van het gewenste spel (basisspel, De Herberg, De Haven). Nadat de volledige voorbereiding is gedaan, maar voordat de invloeds- en "Pest"-stenen voor de eerste ronde worden verdeeld, nemen de spelers de levensdoelkaarten en scheiden ze de **zilveren** (zilveren achterkant) en de **gouden doelen** (gouden achterkant) van elkaar. Verwijder afhankelijk van het gekozen spel een aantal levensdoelen uit het spel (deze kaarten tonen een toepasselijk symbool in de rechterbovenhoek):

	basisspel	basisspel + Het Dorp: De Herberg	basisspel + Het Dorp: De Haven	basisspel + Het Dorp: De Herberg + De Haven
Verwijder uit de stapel zilveren doelen:	• Bierbrouwer • Ontdekkingsreiziger	• Ontdekkingsreiziger	• Bierbrouwer	
Verwijder uit de stapel gouden doelen:	• Waardin • Missionaris	• Missionaris	• Waardin • Handelsreiziger	• Handelsreiziger

Schud nu de resterende zilveren en gouden levensdoelkaarten apart en geef iedere speler **1 zilveren en 1 gouden levensdoelkaart**. Doe resterende levensdoelkaarten ongezien terug in de doos. Een speler mag zijn levensdoelkaarten op elk moment bekijken, maar houdt deze geheim voor de andere spelers.

‡ Spelverloop ‡

De levensdoelkaarten veranderen de spelregels niet, maar geven de spelers extra mogelijkheden om prestige punten te scoren (het is niet verplicht om levensdoelen te vervullen). Elke levensdoelkaart toont bepaalde voorwaarden. Voldoet een speler op **enig moment** (tijdens of zelfs aan het einde van het spel) aan **alle** gestelde voorwaarden op een levensdoelkaart (overtreffen mag ook), dan draait hij deze om en ontvangt hij direct de op de kaart aangegeven prestige punten. Doe de kaart daarna in de doos (hij ontvangt geen nieuwe).

- Een speler hoeft nooit iets in te leveren voor het vervullen van een levensdoelkaart (behalve de kaart zelf). Het is voldoende als hij aan de voorwaarden **voldoet** (of deze overtreft).



De zilveren doelen

De speler voldoet aan de voorwaarden als hij de aan de rechterkant aangegeven speelstukken voor zich heeft (**uitzondering:** Ontdekkingsreiziger).

Aristocraat



Boer



Lakei



Schrijver



Ridder



Koetsier



Bierbrouwer



Ontdekkingsreiziger



Let op: voor de Ontdekkingsreiziger geldt dat de speelstukken op zijn sloopstableau moeten liggen (de afgebeelde volgorde is niet van belang).

De gouden doelen

Secretaris



Ten minste 1 van je familieleden moet zich op **niveau 4** van de dorpsraad bevinden **en** je moet het startspeelfiche voor de volgende ronde bezitten.

Voorman



Je moet ten minste 4 familieleden in de categorie **"Ambacht"** hebben. Zowel familieleden op ambachtslocaties als die in de dorpskronieken onder de categorie "Ambacht" tellen mee.

Historicus



Je moet familieleden in ten minste **4 verschillende categorieën** van de dorpskronieken hebben (een familielid dat door de Bard is toegevoegd, telt niet mee).

Heilige



Je moet ten minste 3 familieleden in de kerk hebben:
1 op **elk** van de 3 meest rechtse ramen.

Handelsreiziger



Ten minste 1 van je familieleden (geen markeersteen) moet in de stad helemaal rechtsboven in het reisgedeelte staan **en** je moet ten minste 2 klanten bediend hebben.

Misdienaar



Ten minste 1 van je familieleden van de **4^e generatie** moet in de kerk zijn.

Koopman



Je moet ten minste 6 klanten bediend hebben.

Missionaris



Je moet op ten minste 2 missionaire kerken familieleden hebben.

Waardin



Je moet ten minste 4 kaarten "dorpsbewoner" **in je hand** hebben (deze mogen niet gespeeld zijn!).

‡ Einde van het spel ‡

Het spel eindigt zoals gebruikelijk. De spelers krijgen geen strafpunten voor het niet behalen van 1 of beide levensdoelen.



© 2014 eggertspiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Inka en Markus Brand
Illustraties: Dennis Lohausen
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

