

De Friesche Velden

Een ontwikkelingsspel voor 1 of 2 spelers vanaf 12 jaar

De spelregels



Welkom in Oost-Friesland

Arle is een dorpje in Oost-Friesland. Alleen de omvang van de dorpskerk verraadt nog hoe belangrijk het dorp ooit was.

De omgeving van Arle onderscheidde zich in de afgelopen eeuwen vooral door uitzonderlijk goede akkergrond. Dat betekende dat hier het beste vlas van heel Noord-Duitsland groeide. Door de enorme vraag naar deze veelzijdige grondstof waren de gevestigde boeren zeer welvarend. In Arle hadden de mensen het beter dan waar dan ook in Oost-Friesland. Het geluk om hier te wonen, kunt u in dit spel met de toenmalige vlasboeren delen. Of u zich op de vlasbouw concentreert of zich op de vraag naar andere diensten richt, mag u zelf bepalen. U kunt graan verbouwen, vee fokken, turfsteken, veengronden bewoonbaar maken en dijken aanleggen. Verder kunt u bossen beheren, voertuigen besturen en ambachtsateliers en herbergen openen. De grootste uitdaging die op u wacht, is de voltooiing van prominente gebouwen, zoals de genoemde dorpskerk.

Een spel "De Friesche Velden" duurt 9 halve jaren, waarbij zomers en winters elkaar aflossen. In de zomer hebben de spelers andere actiemogelijkheden dan in de winter. Aan het einde van elk halfjaar moeten de spelers seizoensafhankelijke voedsel- en verwarmingskosten betalen. De speler die bij de eenmalige puntentelling aan het einde van het spel de meeste punten scoort, heeft de vierenhalf jaar het beste doorstaan en wint het spel.

*Voor diegene die van de zee komt,
ligt Oost-Friesland niet aan het einde van de wereld,
maar direct vooraan.*
Ewald Christophers



Speelmateriaal

Speelborden

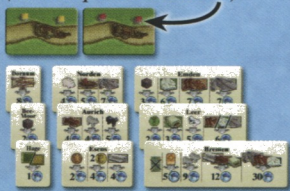
1 groot speelbord



2 schuurtableaus
"reisdoelen en schuur"



Fiches
2x9 reisdoelen
(in de spelerskleuren)



Bouwmateriaal
24x "leem/baksteen"
24x "hout/timmerhout"



1 bewaartableau voor tegels en fiches



Tegels (voor- en achterkant steeds samen)

5x "bos/park"



7x "stal/pakhuis"



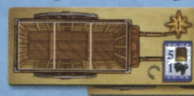
3x "stalgebouw/dubbele stal"



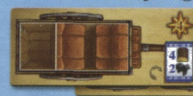
14x "graan-/vlasakker"



3x "kar/paardenwagen"



3x "koets/huurrijtuig"



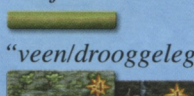
2x "kruiwagen/trekker"



6x "turfboot/ploeg"



10x "dijk"



2x "houten pad"



6x "veen/drooggelegd veen"



31x "gebouw"



2 dorptableaus
(met sporen aan de zijkanten)



Kleding

24x "linnen/zomerkleding"



24x "wollen stoff/winterkleding"



24x "leer/leren kleding"



Vervangingsfiches

1x "5 linnen"



1x "5 wollen stof"



1x "5 leer"



Verder

• 1 scoreblok

• 2 overzichtsbladen

• 1 stickervel

Houten speelstukken

2 sets van 4 gezinsleden (in de spelerskleuren)



Houten markeerstenen

2x 10 ronde ambachtsmarkeerstenen (in de spelerskleuren)



40x "turf"



Andere markeerstenen

2x "graan"

2x "vlas"

2x "huiden"

2x "wol"

4x "voedsel"
(zie de afbeelding onderaan deze bladzijde)



20x "schaap"



20x "koe"



20x "paard"



1 oranje halfjaarsteen



VOOR HET EERSTE SPEL

Plak de bijbehorende stickers op de 12 goederenmarkeerstenen en 8 gezinsleden. De koeien in het spel zijn wit. De spelers kunnen er voor kiezen om de bijgeleverde stickers te gebruiken om de koeien "zwartbont" te maken (zoals de bewoners van Oost-Friesland dat noemen).



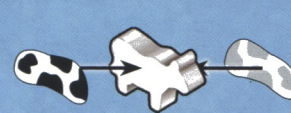
elk 2x



elk 1x



20x



Vorbereiding

Zet het **bewaartableau voor tegels en fiches** in elkaar en leg het tussen de spelers in. Leg de op het tableau aangegeven tegels en fiches op de corresponderende velden (van elke tegel en elk fiche is in het klein ook de achterkant afgebeeld). Er zijn akkers*, turfboten en ploegen, voertuigen, stallen en pakhuizen, stalgebouwen, bossen en parken, en kledingfiches* (*mocht de speeltafel niet groot genoeg zijn, dan kunnen de spelers ervoor kiezen om van het bewaartableau af te zien en de tegels en fiches in stapels over de tafel te verspreiden*).

* Akkers en kledingfiches komen in grote hoeveelheden voor. Het voldoet om een deel op het bewaartableau te leggen en dit pas aan te vullen als een stapel leegraakt.

Leg het **grote speelbord** naast het bewaartableau. Zet de **oranje halfjaarsteen** op halfjaarveld 1.

Elk van beide spelers kiest een kleur en neemt zijn **ambachtsmarkeerstenen**, die hij over de 10 sporen op het speelbord verdeelt (fuiken, schraapmesses, enzovoort). Leg elke ambachtsmarkeersteen steeds op het meest **linkse** veld van een spoor (zie afbeelding rechts).



Loot met de vuurtorenfiches wie de zomerse vuurtoren krijgt en daarmee startpeler wordt. Zet van elke kleur 1 gezinslid op elk van de velden van "juli" tot en met "oktober", waarbij het gezinslid van de startspeler steeds bovenop ligt.

Leg op elk van de gekleurde velden op het speelbord 1 **gebouw** in de corresponderende kleur (open). Van de groene gebouwen zijn er 2 tinten. Gebruik in het spel voor beginners de lichtgroene gebouwen (met een herfstboom op de voorkant). Vervang deze in latere spellen willekeurig door 4 van de 7 donkergroene gebouwen (met een klok op de voorkant).

Van 2 andere kleuren zijn er ook 3 gebouwen extra. Bepaal door loting welke gebouwen uit het spel worden genomen.

Beide spelers nemen 1 **dorptableau** en leggen het (van zichzelf uit gezien) onder het bewaartableau voor tegels en fiches (zie "Overige voorbereidingen"). Leg dan de volgende spelonderdelen op elk dorptableau: 3 grote, niet drooggelegde venen, 1 houten pad (klein drooggelegd veen), 5 dijken, 1 stal, 1 graan- en 1 vlasakker, 1 paard, 4 turf en 6 goederenmarkeerstenen. Links op het dorptableau bevindt zich het **reiservaringsspoor**, in het midden de **landvelden** en rechts het **goederenspoor**.

De spelers kunnen de tegels van het bovenste deel naar keuze met de voor- of achterkant naar boven verkrijgen.



De spelers kunnen de tegels en fiches van het onderste deel uitsluitend met de voorkant naar boven verkrijgen. De achterkant is een opwaardering van de voorkant.

De ambachtsmarkeerstenen geven aan hoeveel ambachtelijk gereedschap een speler van een bepaalde soort heeft. Hij kan dit aantal in de loop van het spel vergroten.



Hier is Geel startspeler.



Reiservaring

Landvelden

Goederenspoor

Overige voorbereidingen

Beide spelers ontvangen naast hun dorptableau een schuurtableau en een set reisdoelen in hun spelerskleur. Leg de reisdoelen op de aangegeven velden op de schuurtableaus (de schuur start leeg).

- Beide spelers krijgen een overzichtsblad.
- De spelers krijgen ieder 4 hout, 4 leem en 3 turf, wat ze als **persoonlijke voorraad** naast hun speelbord leggen (zie het overzichtsblad).
- Sorteert het resterende bouw materiaal (hout en leem, met op de achterkant respectievelijk bouw hout en baksteen), de dieren en de turf, en leg deze speelstukken als algemene voorraad aan de rand van de tafel.
- Het scoreblok is pas aan het einde van het spel nodig.



Zo ziet de startopstelling er uiteindelijk uit. Bestudeer de bouwkosten van de gebouwen. Deze staan op het speelbord.

Schuurtableau met reisdoelen en schuren

Overzicht

★ In dit spel bouwen de spelers een dorpslandschap. Onderstaande afbeelding laat zien welke doelen ze daarbij nastreven. Een gele windroos geeft aan hoeveel punten een bepaalde actie of tegel oplevert.

Bij het lezen van de spelregels kunnen de spelers een blik op de volgende verduidelijkingen werpen om de uitleg beter te kunnen plaatsen. Deze bladzijde is voor het begrip van de spelregels niet van belang. Hier staan geen spelregels die later niet worden beschreven.



Dijk op je dorptableau het **wad-dengebied** in om aan extra akkers, weiden en bouwterreinen te komen (lukt het niet om de indijking tot een goed einde te brengen, dan krijg je minpunten).

Bouw **gebouwen** (deze hebben een vaste puntenwaarde).

In **stallen** en **stalgebouwen** planten dieren zich voort (aan het einde van het spel is een stal 2 punten en een stalgebouw 6 punten waard. Ook dieren leveren punten op, zie *). Je kunt dieren in stallen en stalgebouwen houden of ze buiten laten grazen: zie ook *.

Dit is het **reiservaringsspoor** (naarmate je meer dorpen en steden levert, krijg je hier meer punten voor).

Leg **veen** droog om daarna turf te kunnen steken. Zodra er geen turfstenen meer op een drooggelegd veen liggen, wordt het gecultiveerd en verwijder je het van je dorptableau (niet verwijderd veen kost je aan het einde van het spel minpunten).

Goederen waarvan je er aan het einde van het spel veel hebt, leveren ook punten op (zie de gele windrozen op het goederenspoor). Deze punten kun je verdubbelen als je van één van je stallen een **pakhuis** maakt.



Veen Drooggelegd veen met turf

Linnen, wollen stof en leer vervaardig je uit de de bijbehorende grondstoffen (vlas, wol en huiden). Elk van deze veredelde goederen is 1 punt waard. Je kunt deze tot kleding verwerken om hun puntenwaarde verder te verhogen.

Hout, bouwhout, leem en baksteen worden door fiches voorgesteld (de veredelde goederen bouwhout en baksteen geven aan het einde van het spel punten). **Turf** wordt door stenen voorgesteld.

Ploeg **akkers** om je graan- en vlasinkomsten te verhogen.

Bossen (2 punten) produceren extra hout. Later kun je ze naar waardevolle parken (6 punten) ombouwen.

Sommige van je goederen worden door fiches en stenen voorgesteld, maar een groot deel houdt je bij met behulp van markeerstenen op je goederenspoor: **voedsel, graan, huiden, vlas en wol**. Omdat het goederenspoor begrensd is, kun je van elke soort niet meer dan 15 exemplaren hebben (**uitzondering**: voor voedsel heb je 2 lichtblauwe markeerstenen, waardoor je er in totaal 30 kunt hebben).

* *Probeer om aan het einde van het spel van elke diersoort ongeveer evenveel exemplaren op je dorptableau te hebben. Je krijgt dan bijna 1 punt per dier. Op lege landvelden (weiden) passen 2, in stallen 3 en in stalgebouwen 6 gelijke dieren. In een park kun je 2 dieren naar keuze en op elke dijk 1 dier naar keuze houden.*

Je kunt ploegen, turfboten en verschillende soorten voertuigen bouwen. Zet deze apparaten (waar je ook punten voor krijgt) in de **schuur** op je schuurtableau.

Het aantal stellingen in je schuur is begrensd.



Het speelbord geeft aan over hoeveel **ambachtelijk gereedschap** je van de verschillende soorten beschikt (ook daar krijg je aan het einde van het spel punten voor).

Hier worden 6 fuiken aangegeven.



Overzicht van het dorptableau en de functie van voertuigen

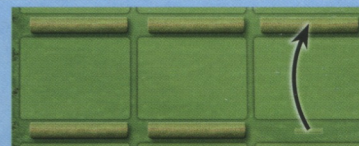
Dit overzicht maakt het eenvoudiger om de spelregels te begrijpen.

HET DORPTABLEAU

Aan het begin van het spel staan er op je dorptableau **2 lege landvelden** tot je beschikking (op de andere zijn tijdens de voorbereiding tegels gelegd). Op deze velden kun je akkers, stallen, gebouwen en bossen bouwen. Vlak voor de lege velden bevindt zich de dijklijn (3 dijkfiches naast elkaar) en daar weer voor ligt het waddegebied, dat je nog niet mag bebouwen. Door deze velden later in het spel in te dijken maak je van wadvelden landvelden. Zo kom je aan extra bebouwbare velden. Indijking verloopt stapsgewijs, omdat je dijkfiches één voor één naar voren verplaatst. Zo verschuift ook je dijklijn naar voren.



De 2 lege landvelden aan het begin van het spel



Landwinning door voortschrijdende dijklijn

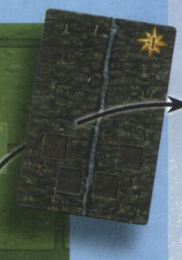
Een andere mogelijkheid om aan extra landvelden te komen is turfwinning. Turf steek je in veengebieden, die zich onderaan je dorptableau bevinden: draai veentegels in de loop van het spel naar de achterkant om ze droog te leggen en voor turfwinning geschikt te maken. Zodra je alle turf van een drooggelegd veen hebt verwijderd, verwijder je de tegel direct uit het spel en heb je voortaan 1 of 2 nieuwe landvelden tot je beschikking.



Veen wordt drooggelegd



Landwinning door turfsteek



VOERTUIGEN

Voertuigen hebben in dit spel een bijzondere functie. Je kunt ze in de loop van het spel door middel van bepaalde acties bouwen. Heb je eenmaal één of meer voertuigen, dan mag je ze onafhankelijk van het spelverloop eenmaal per halfjaar laten rijden (in totaal worden er 9 halve jaren gespeeld; zie blz. 10 en 11 voor uitvoerige verduidelijking van voertuigen). Voertuigen helpen je aan bouw hout, baksteen en kleding, en aan concrete reisdoelen waar je goederen kunt verkopen.



Deze afbeelding geeft een voorproefje van het laden van voertuigen.

Spelverloop

Eén spel "De Friesche Velden" verloopt over 9 halve jaren, waarbij zomer- en winterperioden elkaar afwisselen. Elk halfjaar bestaat uit 3 fasen:

Fase 1: De rustige fase

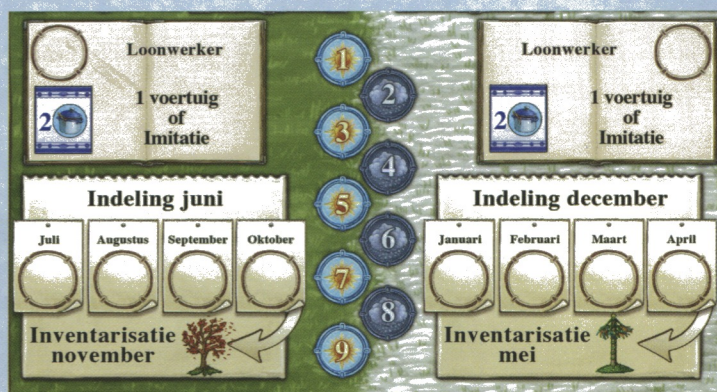
Beide spelers bereiden in het zomerse juni of het winterse december hun gezinsleden op de komende werkfase voor.

Fase 2: De werkfase

Beide spelers zetten in de volgende maanden één voor één hun 4 gezinsleden op het speelbord.

Fase 3: Inventarisatie

Beide spelers handelen aan het einde van elk halfjaar (november en mei) hun inventaris af (en gaan daarna verder met het volgende halfjaar).



FASE 1: DE RUSTIGE FASE

Voor het eerste halfjaar hebben de spelers in de voorbereiding hun gezinsleden al op het zomerspoor gezet. Vanaf het tweede halfjaar zetten de spelers in deze fase op elk van de 4 maandvelden van het te spelen halfjaar 1 gezinslid, waarbij die van de startspeler steeds bovenop ligt (het startspelerfiche kan van eigenaar wisselen als gevolg van de "speciale actie", die in elk halfjaar eenmaal mogelijk is; zie ook rechts op deze bladzijde).

FASE 2: DE WERKFASE

De spelers zetten afwisselend steeds één gezinslid op een leeg actieveld van het **huidige halfjaar**. Ze nemen hun gezinsleden van links naar rechts van de maandvelden. De speler met het startspelerfiche begint.



In dit voorbeeld is Geel startspeler. Hij zet zijn eerste gezinslid in.

In halve jaren met een oneven nummer worden de zomervelden gebruikt, in halve jaren met een even nummer de wintervelden. In elk halfjaar kunnen de spelers uit 15 verschillende acties kiezen. Voer een gekozen actie altijd **direct uit** (alle actievelen worden vanaf blz. 12 verduidelijkt). Er kan **nooit meer dan 1 gezinslid** op een actieveld liggen (bezette actievelen zijn tot het einde van het halfjaar geblokkeerd). Het is toegestaan om een gezinslid op een actieveld te zetten en van de betreffende actie af te zien.



Bedenk bij het zetten van gezinsleden dat een speler eenmaal per halfjaar op het veld "Loonwerker" een bezet actieveld van het gelijke halfjaar kan gebruiken (Imitatie).

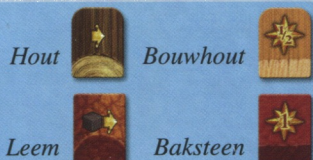
De velden op het speelbord in het blauwwitte **Friese patroon** zijn kostenvelen. Een speler moet de in deze velden aangegeven goederen afgeven om:

- het eronder liggende gebouw te ontvangen (zie actie "Gebouw");
- de actie of het actieveld te gebruiken;
- zijn ambachtsmarkeersteen 1 veld naar rechts te schuiven.



Het kost een speler 1 baksteen om zijn markeersteen op het ovenspoor 1 veld naar rechts te verschuiven.

Een speler mag bij het uitvoeren van zijn acties altijd bouwhout in plaats van hout en baksteen in plaats van leem afgeven.



SPECIALE ACTIE EN STARTSPELER

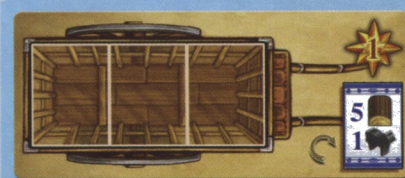
Elk halfjaar mag **1 van de 8 gezinsleden** een actieveld kiezen van het andere halfjaar (in de zomer een winteractieveld of in de winter een zomeractieveld). Dit noemen we de "speciale actie". Voert één van de spelers deze "speciale actie" uit, dan is de andere speler in het volgende halfjaar **startspeler** (hij houdt/krijgt het betreffende startspelerfiche). Voeren de spelers met geen van de gezinsleden de speciale actie uit, dan is de nieuwe startspeler de speler die het in de huidige ronde niet was.



Rood heeft de speciale actie uitgevoerd. Daardoor wordt Geel in de volgende ronde startspeler.

ACTIES DIE EEN SPELER OP ELK MOMENT MAG UITVOEREN

- Een speler mag op elk moment tijdens de werkfase acties van zijn (groene) gebouwen met een kloksymbool uitvoeren.
- Een speler mag op elk moment tijdens de werkfase (naast zijn acties met gezinsleden) lege velden op zijn **voertuigen vullen** (zie blz. 10).



- Een speler mag op elk moment tijdens de werkfase **dieren** op zijn dorptableau verplaatsen, zolang hij aan de voorwaarden voor het houden van dieren voldoet (zie blz. 10).
- Een speler met ten minste 1 **turfboot** mag op elk moment (in verhouding 1:1) turf tegen goederen op zijn goederenspoor ruilen. Een speler bepaalt na het inzetten van al zijn gezinsleden zelf wanneer zijn werkfase is afgesloten. Ook dan mag hij bovenstaande extra acties nog uitvoeren.



FASE 3: INVENTARISATIE

De werkfase is afgelopen nadat het laatste van de 8 gezinsleden is ingezet en beide spelers aangeven dat ze hun werkfase hebben afgesloten.



Na elk zomer-herfst-halfjaar volgt een november-inventarisatie, na elk winter-lente-halfjaar een mei-inventarisatie. Handel de bij de betreffende inventarisatie horende punten in de aangegeven volgorde af. De schuurtableaus tonen een overzicht van deze punten.

NOVEMBER (AAN HET EINDE VAN EEN ZOMER-HERFST-HALFJAAR)

1. Voertuigen legen:

Elk van de spelers legt het bouwhout, de bakstenen en de kleding die op zijn voertuigen liggen in zijn voorraad. Hij legt reisdoelen die op zijn voertuigen liggen op zijn reiservarings-spoor (zie onderaan deze bladzijde).

2. Melken:

Elk van de spelers krijgt bij ten minste 2/5/8 schapen op zijn dorptableau 1/2/3 voedsel en bij ten minste 1/3/5 koeien nog 1/2/3 voedsel (een speler kan zo dus maximaal 6 voedsel ontvangen). Hij houdt zijn voedselvoorraad op zijn goederenspoor bij.

3. Oogsten:

Elk van de spelers krijgt voor elke graanakker op zijn dorptableau 1 graan en voor elke vlasakker op zijn dorptableau 1 vlas. Hij houdt zijn graan- en vlasvoorraad op zijn goederenspoor bij. Voor elk bos op zijn dorptableau krijgt hij 1 hout (fiche). **Let op:** een park levert geen hout.

4. Bevoorrading:

Elk van de spelers betaalt 3 voedsel en 2 turf aan de voorraad (als proviand en brandstof voor de aankomende winter).

- Heeft een speler niet voldoende voedsel, dan mag hij voor elk voedsel dat hij mist 1 graan afgeven. Heeft hij ook niet voldoende graan, dan geeft hij voor elk missend graan 1 dier naar keuze af.
- Heeft een speler niet voldoende turf, dan mag hij voor elke turf die hij mist 1 hout (of bouwhout) afgeven.
- Heeft een speler nog altijd niet voldoende middelen om aan zijn verplichtingen te voldoen, dan moet hij voor elk voedsel en elke brandstof die hij niet kan afgeven 2 minpunten op het scorevel noteren (in de rij "Minpunten").



Een speler mag bij de bevoorrading **uitsluitend** graan afgeven als hij geen voedsel meer heeft (hetzelfde geldt voor dieren als hij geen voedsel en graan meer heeft). Verder mag hij **uitsluitend** hout afgeven als hij geen turf meer heeft. Dit is op het overzicht duidelijk aangegeven.



Reiservaring

Bij het legen van zijn voertuigen legt een speler gebruikte reisdoelen met de achterkant naar boven op zijn reiservarings-spoor, dat zich aan de linkerkant van zijn dorptableau bevindt. Hij legt zijn reisdoelen van onder naar boven aansluitend op het spoor, zodat er een kustweg ontstaat.

Opmerking: het eerste vrije veld boven de reisdoelen geeft aan hoeveel punten een speler voor zijn reiservaring ontvangt.



Zo legt een speler zijn reisdoelen neer. In dit voorbeeld zou hij aan het einde van het spel 6 punten voor zijn reiservaring krijgen.

MEI (AAN HET EINDE VAN EEN WINTER-LENTE-HALFJAAR)

1. Voertuigen legen:

Elk van de spelers legt het bouwhout, de bakstenen en de kleding die op zijn voertuigen liggen in zijn voorraad. Hij legt reisdoelen die op zijn voertuigen liggen op zijn reiservarings-spoor (zie onderaan deze bladzijde).

2. Voortplanting:

Heeft een speler **2 gelijke dieren** in een stal, dan krijgt hij er daar 1 (uit de algemene voorraad) bij. Heeft hij **2, 3 of 5 gelijke dieren** in een stalgebouw, dan krijgt hij er daar ook 1 bij. Heeft hij **4 gelijke dieren** in een stalgebouw, dan krijgt hij er daar 2 bij. Beschouw een dubbele stal (opwaardering van een stalgebouw) als 2 losse stallen. Zet jongen altijd bij hun ouders. **Let op:** dieren die niet in stallen of stalgebouwen staan, planten zich **niet** voort.

3. Scheren:

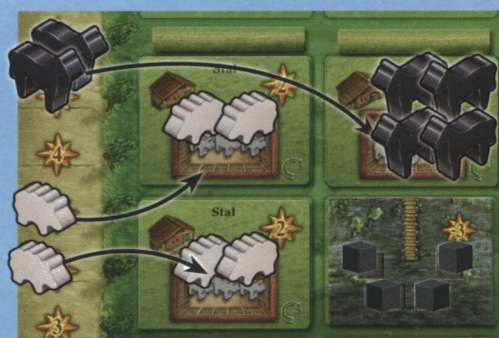
Elk van de spelers krijgt bij ten minste 1/4/6 schapen (net geboren lammeren tellen daarbij mee) op zijn dorptableau 1/2/3 wol (een speler kan zo dus maximaal 3 wol ontvangen). Hij houdt zijn wolvoorraad op zijn goederenspoor bij.



4. Bevoorrading:

Elk van de spelers betaalt 3 voedsel aan de voorraad.

- Heeft een speler niet voldoende voedsel, dan mag hij voor elk voedsel dat hij mist 1 graan afgeven. Heeft hij ook niet voldoende graan, dan geeft hij voor elk missend graan 1 dier naar keuze af.
- Heeft een speler nog altijd niet voldoende middelen om aan zijn verplichtingen te voldoen, dan moet hij voor elk voedsel dat hij niet kan afgeven 2 minpunten op het scorevel noteren (in de rij "Minpunten").



Hier krijgt de speler er bij de voortplanting 2 lammeren en 2 veulens bij. Bij het scheren krijgt hij vervolgens 3 wol voor zijn 6 schapen.

Verplaats na afloop van een halfjaar de oranje halfjaarpion naar het volgende halfjaar en begin weer bij fase 1. het spel is afgelopen na het 9^e halfjaar.

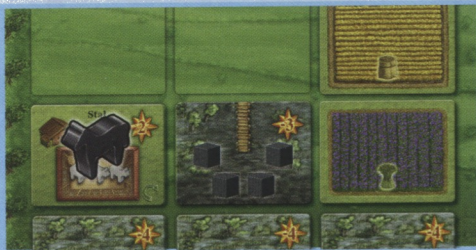


Bijzonderheden met betrekking tot het dorptableau

Het landschap op een dorptableau bestaat uit een waddegebied (boven de uit 3 dijkfiches bestaande gesloten dijklijn) en een landgebied (onder de gesloten dijklijn).

HET VASTELAND

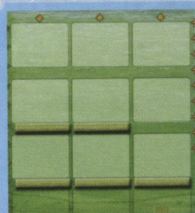
Aan het begin van het spel heeft een speler de beschikking over 2 vruchtbare landvelden op zijn dorptableau, waarop hij (zoals al op blz. 6 is aangegeven) door middel van een actie met één van zijn gezinsleden een tegel met corresponderende afmetingen kan leggen (zie "De actievelen" vanaf blz. 12). Hij kan daarbij kiezen uit een akker, bos, stal of gebouw. Op de andere 4 landvelden liggen al tegels.



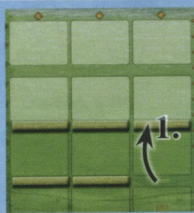
DIJKENBOUW

In het waddegebied bevinden zich 9 potentiële landvelden. De gesloten dijklijn geeft de overgang van land naar wad aan. Dijkfiches liggen altijd tussen 2 verticaal aangrenzende velden op het dorptableau. Een speler heeft de beschikking over 5 dijkfiches. Elke keer dat een speler een (deel)actie "+1" krijgt, neemt hij één van zijn onderste dijkfiches en verplaatst het naar één van de vrije tussenruimtes direct boven de huidige dijklijn (zie de afbeeldingen hieronder). **Opmerking:** het is mogelijk dat een speler met 1 actie meer dijkfiches mag verplaatsen (zie ook de actie "Dijkenbouwer" op blz. 12 of de aanduiding "+2"). Zodra een speler zijn huidige dijklijn opbreekt om de nieuwe te voltooien (3 dijkfiches naast elkaar), heeft hij de 3 landvelden daaronder "ingepolderd". Vanaf dit moment kan hij deze bebouwen.

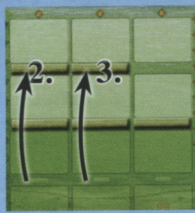
De volgende afbeeldingen maken duidelijk hoe landwinning in zijn werk gaat:



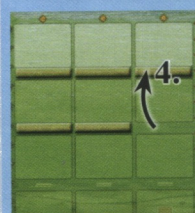
Zo liggen de dijkfiches van een speler aan het begin van het spel op zijn dorptableau. De lichtgroene velden geven het waddegebied aan.



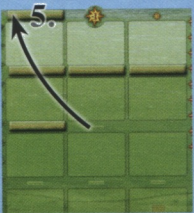
Direct na het verplaatsen van zijn 1^e dijkfiche krijgt een speler er 3 nieuwe landvelden op zijn dorptableau bij.



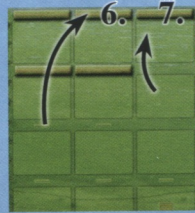
Met het verplaatsen van zijn 2^e dijkfiche start een speler een nieuwe dijklijn. Dit levert net als bij het verplaatsen van het 3^e dijkfiche geen nieuwe landvelden op.



Pas na het verplaatsen van zijn 4^e dijkfiche krijgt hij er weer 3 nieuwe landvelden op zijn dorptableau bij.



Met het 5^e dijkfiche dekt hij het eerste op zijn dorptableau aangegeven minpunt af.



Het 6^e en 7^e dijkfiche die een speler verplaatst, dekken de laatste minpunten af. Het zevende dijkfiche levert daarnaast 3 nieuwe landvelden op.

1 of 2 dijkfiches die zich op een horizontale lijn bevinden, hebben geen invloed op de verdeling van een dorptableau in land- en waddegebied.

TURFWINNING IN VEENGEBIED

Onderaan een dorptableau bevinden zich 3 veentegels. Voert een speler de actie "Veen droogleggen" of één van de acties "Opziener" uit om veen droog te leggen (zie ook blz. 12-13), dan draait hij een veentegel om en legt hij er direct 4 turf op. In de loop van het spel kan hij met de actie "Turfsteken" turf van zijn drooggelegd veen nemen en in zijn voorraad leggen (bij het actieveld "Turfsteker" hangt het van het aantal spaden af hoeveel turf een speler mag nemen).

Belangrijk: neemt een speler de laatste turfsteen van een veentegel, dan moet hij de tegel direct uit het spel nemen. Op deze manier wint hij 1 of 2 nieuwe landvelden.



Een speler start met een klein, drooggelegd veengebied, waar al 4 turf ligt. Zodra hij veen drooglegt (zoals hiernaast afgebeeld), krijgt hij er 4 turf bij, die hij later kan winnen.

DIEREN HOUDEN

Het spel bevat 3 soorten dieren: schapen, koeien en paarden. Een speler kan deze als gevolg van verschillende acties in de werktijd (zie blz. 12-13) en na het winterse halfjaar als jongen ontvangen. Hij mag de dieren uitsluitend houden als hij deze op zijn dorptableau kan onderbrengen. Hij mag dieren op elk moment zonder compensatie afgeven of ze op elk moment tijdens de werkfase verplaatsen, zolang hij zich aan de volgende spelregels houdt:

- Op elk dijkfiche past 1 dier naar keuze.
- Op elk (door de dijklijn ingesloten) leeg landveld van het dorptableau passen ten hoogste 2 gelijke dieren.
- In een stal passen ten hoogste 3 gelijke dieren (vergeet niet dat een speler hier na het winterse halfjaar 1 jong ontvangt als hij precies 2 dieren in de stal heeft).
- Een dubbele stal (achterkant van een stalgebouw, uitsluitend te verkrijgen via de acties "Opziener" en "Dijkopziener") geldt als 2 gescheiden stallen. Er passen tweemaal 3 gelijke dieren in.
- In een stalgebouw passen 6 gelijke dieren (vergeet niet dat een speler hier na het winterse halfjaar 1 jong bij 2, 3 en 5 dieren of 2 jongen bij 4 dieren ontvangt). **Opmerking:** een speler komt aan een stalgebouw met de winterse actie "Timmerman".
- In een park (achterkant van een bos, uitsluitend te verkrijgen via de acties "Opziener" en "Dijkopziener") passen 2 dieren naar keuze (gelijke of verschillende).



Zie blz. 10 voor een visueel overzicht van deze spelregels.



SPEELMATERIAAL OP HET DORPTABLEAU VERPLAATSEN

Een speler mag zijn dieren op elk moment tijdens de werkfase verplaatsen, maar moet deze voortdurend op zijn dorptableau onderbrengen (volgens de hiervoor beschreven spelregels). Hij kan dijkfiches (met of zonder dier) uitsluitend met de betreffende acties verplaatsen. Ook voor alle andere tegels (inclusief akkers) op zijn dorptableau geldt dat hij deze uitsluitend met de bijbehorende acties kan neerleggen, omdraaien of verwijderen. Het is niet toegestaan om tegels te verplaatsen. Omdat de ruimte voor apparaten en voertuigen in de schuur begrensd is (zie blz. 14), mag een speler deze op elk moment zonder compensatie in de voorraad terugleggen.

Voertuigen vullen

Een speler kan voertuigen, die hij met verschillende acties ("Wagenbouwer" in de winter en "Loonwerker" in de zomer) kan bouwen, eenmaal per halfjaar en onafhankelijk van alle andere gebeurtenissen in het spel laten rijden.

DE STELLINGEN IN DE SCHUUR ZIJN BEGRENSD

Een speler kan in de loop van het spel 1 of meer voertuigen en/of apparaten bouwen. Hij heeft in zijn schuur 4 stellingen voor kleine voertuigen en apparaten (ploeg en turfboot), en 3 stellingen voor grote voertuigen (de onderste grote stelling kan in plaats daarvan ook voor een vijfde klein voertuig of apparaat worden gebruikt). Het is toegestaan om meerdere exemplaren van een bepaald voertuig of apparaat te bezitten.



De schuur

Het spel bevat 6 verschillende voertuigen met van elkaar afwijken- de kosten en functies. De kosten bestaan altijd uit **hout** en **paarden**. **Opmerking:** een speler moet deze paarden daadwerkelijk afgeven. Dit betekent thematisch dat ze uit het fokprogramma worden terug- genomen en voortaan als trekdieren dienen.

HET GOEDERENSPOOR

Een speler houdt zijn hoeveelheid voedsel, graan, huiden, vlas en wol met markeerstenen op zijn goederenspoor bij. Deze kunnen niet onder 0 zakken of boven 15 uitkomen.

Het is toegestaan om de ene voedselmarkeersteen een veld te laten zakken om de andere er 1 te laten stijgen (dit is voornamelijk voor de puntentelling aan het einde van het spel interessant).

Een speler kan ten hoogste 30 voedsel (en van de andere goederen ten hoogste 15 stuks) opslaan.

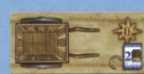


BEGRENZING VAN HET SPEELMATERIAAL

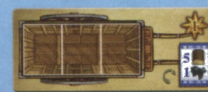
Dieren, bouw materiaal, kleding en turf zijn onbeperkt beschikbaar. Is er niet voldoende speel materiaal in voorraad, improviseer dan of maak gebruik van de vervangingsfiches. Alle andere tegels zijn gelimiteerd (zijn ze op, dan kunnen de spelers deze niet meer aan- schaffen): graan-/vlasakkers, bossen, stallen, stalgebouwen, turfbo- ten/ploegen en alle voertuigen. Geeft een speler een tegel af, dan is deze weer beschikbaar.



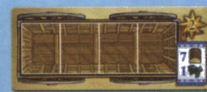
5 wollen stof, 5 leer en 5 linnen



Kruiwagen



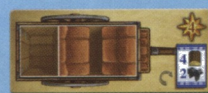
Kar



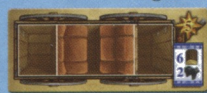
Paardenwagen



Trekker



Koets



Huurrijtuig

Klein voertuig

Groot voertuig

Een speler mag zijn voertuigen **op elk moment in de werkfase vullen** (ook direct nadat hij het heeft aangeschaft). Het vullen van een voertuig geldt niet als een actie. De speler krijgt fiches die hij op een voertuig heeft gelegd **pas na afloop van de werkfase terug** (zie blz. 8).

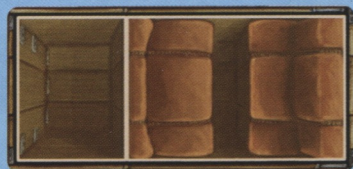
Hij mag zijn voertuigen vullen met ...

- het bouw materiaal hout en/of leem om het tot bouwhout en/of baksteen te veredelen; en/of
- de kledingfiches linnen, wollen stof en/of leer om deze tot zomer-, winter en/of leren kleding te veredelen; en/of
- reisdoelfiches in zijn kleur om in de doellocaties bezittingen te- gen voedsel te ruilen.



2 gevulde voertuigen

Voertuigen bestaan uit enkele en/of dubbele velden in verschillende hoeveelheden en samenstellingen (een speler kan de velden van een voertuig na elkaar of tegelijkertijd vullen).



Enkel veld Dubbel veld

ENKELE VELDEN OP VOERTUIGEN

Op een enkel veld van een voertuig mag een speler een **hout- of leemfiche** leggen. Zodra hij dat doet, draait hij het **naar de veredelde kant** "bouwhout" of "baksteen". Om een leemfiche te veredelen, moet de speler daarnaast **1 turf** afgeven (dit is ook op het fiche aangegeven).



Een speler mag een enkel veld ook met één van de kleinste **reisdoelen** (Hage, Dornum en Beemoor) vullen. Hij mag op grote voertuigen aangrenzende enkele velden **samenvoegen**. Zo kan hij grotere velden vormen voor de grotere fiches.

Deze paardenwagen brengt goederen naar Hage en Aurich, en levert daarnaast bij de volgende inventarisatie 1 bouwhout. De 2 middelste enkele velden zijn voor het reisdoel "Aurich" samengevoegd.



Een speler kan samengevoegde velden ook gebruiken om er linnen, wollen stof of leer op te leggen en zo tot zomer-, winter- of leren kleding te veredelen.

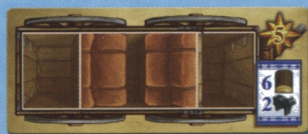
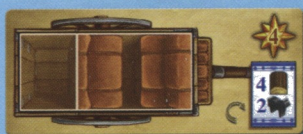


DUBBELE VELDEN OP VOERTUIGEN

Dubbele velden beperken de mogelijkheden op voertuigen, omdat een speler er geen bouwhout, baksteen of de kleinste reisdoelen op mag leggen. Het is toegestaan om een dubbel veld met aangrenzende enkele velden samen te voegen.



Het is niet toegestaan om kleine fiches, zoals bouwhout, op een dubbel veld van een voertuig te leggen.



Hieronder zijn verschillende manieren afgebeeld waarop een huurrijtuig mag worden gevuld. Het is echter niet mogelijk om er bijvoorbeeld 2 zomerkledingfiches op te leggen, omdat het dubbele veld dan door 2 fiches wordt gebruikt.



Legt een speler een reisdoel op een voertuig, dan **moet hij direct** 1 of meer van de op het fiche afgebeelde producten (maar elk product ten hoogste eenmaal) tegen de aangegeven hoeveelheid voedsel ruilen. Het is niet toegestaan om een reisdoel op een voertuig te leggen zonder ten minste 1 product te verkopen. De speler neemt de te verkopen producten uit zijn voorraad en legt deze in de algemene voorraad of hij verschuift de markerstenen op zijn goederenspoor. Zie blz. 19 voor een overzicht van de reisdoelen.

Reist een speler naar Hage, dan moet hij 1 akker verkopen.



Nadat een speler de verkopen bij een reisdoel heeft afgerond, moet hij het fiche tot **na de werkfase** op het voertuig laten liggen (draai het naar de achterkant om aan te geven dat het fiche niet meer kan worden gebruikt). Na de werkfase legt hij het op zijn reiservaringsspoor.

Een speler legt het reisdoel "Emden" in zijn kar om **direct** een grote hoeveelheid voedsel te verdienen. Hij zou bijvoorbeeld 1 turf en 1 winterkleding voor 10 voedsel kunnen verkopen. Het fiche blokkeert de kar de rest van de werkfase. Het verdiende voedsel mag hij wel direct gebruiken.



Het bouw materiaal hout en leem en de kledingfiches worden weliswaar direct met de veredelde kant naar boven in een voertuig gelegd, een speler krijgt deze fiches pas na de werkfase als zijn voertuigen worden geleegd (zie blz. 8).

Het is dus **niet toegestaan** om een veredeld product in een voertuig nog in dezelfde ronde met behulp van een reisdoelfiche tegen voedsel te ruilen (zoals bijvoorbeeld hier op reis naar Emden).



Details met betrekking tot voertuigen

- Het is niet mogelijk om de enkele velden van een trekkar samen te voegen.
- Een speler kan bij het leggen van reisdoelen uitsluitend goederen uit zijn voorraad verkopen (met inbegrip van goederen op zijn goederenspoor). Op sommige doelloccaties mag hij een ploeg of turfboot uit zijn schuur, of een akker- of veentegel van zijn dorptableau verkopen (zie boven). **Opmerking:** het is nooit toegestaan om goederen die op een voertuig liggen te verkopen.
- Een speler kan het reisdoel "Bremen" uitsluitend met behulp van een paardenwagen of huurrijtuig bereiken, omdat het fiche 4 velden groot is (bijvoorbeeld 1 dubbele en 2 enkele velden).
- De kleine apparaten ploeg en turfboot gelden niet als voertuigen, maar moeten wel op kleine velden in de schuur worden gelegd.



Trekkar



Paardenwagen naar Bremen



Ploeg en turfboot

De actievelen

- Onthoud dat een speler **op elk moment tijdens de werkfase** reisdoelen mag bezoeken, waarvoor hij dan direct voedsel ontvangt (hij hoeft niet te wachten op het legen van de voertuigen).

Dit kan hij ook meteen (bijvoorbeeld voor een actie "Gebouw") gebruiken.

Algemeen geldt:

- Elke keer dat een speler iets mag **nemen** of kiezen, neemt hij dit uit de algemene voorraad of verplaatst hij de markeersteen op zijn goederenspoor (tenzij uitdrukkelijk anders vermeld).
- Elke keer dat een speler iets moet **betalen** of afgeven, doet hij dit in de algemene voorraad of verplaatst hij de markeersteen op zijn goederenspoor (tenzij uitdrukkelijk anders vermeld).

Er komen 3 verschillende soorten pijlen in het spel voor:

- De bruine pijl wordt gebruikt als een speler de aangegeven ruil zo vaak mag uitvoeren als het aantal bijbehorende ambachtsgereedschappen die hij heeft (hij kan bijvoorbeeld met 3 schraapmesses maximaal driemaal 1 huid in 1 leer omzetten).
- De grijze pijl wordt gebruikt als een speler de ruilactie direct moet uitvoeren, maar het aantal keer dat hij de actie mag doen niet van ambachtsgereedschap afhangt. Deze pijlen komen op het speelbord (Timmerman) en gebouwen (bijvoorbeeld de Woudherberg) voor. De speler mag de ruilactie ten hoogste één keer uitvoeren, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld.
- De gele pijl wordt gebruikt als een speler de ruilactie op elk moment en onbeperkt mag uitvoeren. Deze pijlen komen uitsluitend op groene gebouwen met een klok voor (bijvoorbeeld de Distilleerderij).



OVERZICHT VAN DE ACTIEVELDEN VAN HET ZOMER-HERFST-HALFJAAR

Visser

Neem 1 schaap. Schuif je markeersteen op het spoor "Fuiken" kosteloos 1 veld naar rechts. Neem daarna 1 voedsel per fuik die je hebt (maximaal 6 voedsel dus) (↷ 8 op blz. 14).

Kruidenier

Kies één van de volgende goederen: bouw-hout, baksteen, schaap, koe of paard.



Neem daarnaast 1 graan en 1 leer.

Wolwever

Ruil ten hoogste zoveel wol tegen wollen stof als het aantal weefgetouwen die je hebt (maximaal dus 2, 3, 4 of 5) (↷ 8).



Kolonist

Neem 1 paard en/of leg 1 veen droog. Om een veen droog te leggen, draai je één van je veentegels naar de kant met de greppel. Leg er vervolgens 4 turf uit de algemene voorraad op.



Turfsteker

Neem ten hoogste zoveel turf van je drooggelegde venen als het aantal spaden die je hebt (maximaal dus 3, 5 of 7 turf; je mag de turf van meerdere venen nemen, maar niet uit de algemene voorraad) (↷ 8).



Dijkenbouwer

Kies 1 koe of 1 schaap en/of voer een actie "Dijkenbouw" uit (zie blz. 9): verplaats per scheppenpaar 1 dijkfiche (dus 1, 2, 2 of 3 dijkfiches bij 3, 4, 5 of 6 schep-pen) (↷ 8).



Leemwerker

Neem 1 leem per schep die je hebt (dus 3, 4, 5 of 6 leem) (↷ 8).

Voorbeeld: hier heb je 5 scheppen (en daarmee 2 scheppenparen voor de actie "Dijkenbouwer").



Landbouwer

Bouw 1 ploeg (zie blz. 14 voor de kosten ↷ 1), die je in je schuur moet zetten, en/of ploeg daarna ten hoogste zoveel akkers (↷ 2) als je ploegen hebt. Voor elke akkertegel afzonderlijk beslis je welke kant je bovenlegt (vlas of graan).



Boswachter

Betaal 1 voedsel (↷ 6) om naar keuze 1 bos (↷ 2) op een leeg landveld van je dorptableau te leggen of 1 gebouw (↷ 2) te bouwen, waarbij je de op het speelbord aangegeven kosten moet betalen. Leg het gebouw op een leeg landveld (zie ook ↷ 7).

Houthakker

Neem 1 hout per bijl die je hebt (dus 3, 4, 5 of 6 hout; het is niet van belang hoeveel bossen je hebt) (↷ 8).



Voorman

Verplaats op zoveel gereedschapssporen op het speelbord je markeersteen 1 veld naar rechts als het aantal werkbanken die je hebt (maximaal dus op 2, 3 of 4 sporen; zie ook voorbeeld ↷ 5 op blz. 14).

Het is **niet toegestaan** om in 1 actie dezelfde markeersteen meer dan eenmaal te verplaatsen. Je moet voor elke verplaatsing de op het speelbord aangegeven kosten betalen.



Timmerman

Bouw 1 gebouw (↷ 2), waarbij je de op het speelbord aangegeven kosten moet betalen, of bouw voor 2 leem en 1 graan een stal (↷ 2). Leg de nieuwe tegel op een leeg landveld van je dorptableau.

Metselaar

Bouw 1 gebouw (↷ 2), waarbij je de op het speelbord aangegeven kosten moet betalen. Leg het op een leeg landveld van je dorptableau.

Herbergen kosten bijvoorbeeld 2 verschillende bouwmaterialen en 9 voedsel.



Opziener

Draai kosteloos een tegel met een pijlsymbool om (↷ 4).

Zie ook de achterkant van het overzichtsblad.



Loonwerker

Betaal 2 voedsel (↷ 6) om een voertuig (↷ 3) te bouwen, waarbij je de erop aangegeven kosten moet betalen (zet het in je schuur), of om een bezet actievel (het is niet van belang wie de actie heeft uitgevoerd) van het huidige halfjaar nogmaals te gebruiken (↷ 7).

Het is **niet toegestaan** om een eventueel bezet winter-lente-velde te imiteren.

• Dit is het symbool voor een dier naar keuze: . Deze symbolen staan voor schaap , koe en paard .

Bijzonderheden:

- Een aanduiding zoals "1 koe / paard" betekent dat een speler mag kiezen of hij (in dit geval) 1 koe of 1 paard neemt.
- Een aanduiding zoals "1 graan (vlas)" betekent dat een speler (in dit geval) 1 graan moet afgeven. **Pas als** hij geen graan meer heeft, mag hij in plaats daarvan 1 vlas afgeven.
- Elke keer dat het woord "per" wordt gebruikt (bijvoorbeeld "1 leem per schep" bij de actie "Leemwerker"), hoeft de speler de betreffende zaken niet af te geven om de gewenste goederen te ontvangen (bij de "Leemwerker" hoeft hij dus geen scheppen af te geven).
- Een aanduiding zoals "actie A en/of actie B" betekent dat een speler beide acties (in een volgorde naar keuze) of één ervan mag uitvoeren. Wordt het woord "of" (zonder "en") gebruikt, dan moet de speler voor één van beide acties kiezen. Staat er geen dergelijke aanduiding tussen deelacties, dan geldt altijd "en/of" (zie bijvoorbeeld de acties "Kolonist" en "Landbouwer").
- Op sommige actievelen zijn de acties door een lange bruine lijn gescheiden (zoals bijvoorbeeld bij de "Turfschipper"). Deze lijn verhoogt de leesbaarheid en geldt ook als "en/of".
- De term "turfsteken" betekent dat een speler turf van zijn drooggelegde veen moet nemen (ter herinnering: verwijder een drooggelegd veen direct, zodra er geen turf meer op ligt). De actie "turf nemen" (zie de aanduidingen op bijvoorbeeld het actieveld "Turfschipper") betekent daarentegen dat een speler de turf uit de algemene voorraad ontvangt.
- Ter herinnering: "landvelden" zijn alle velden op het dorptableau die zijn ingedijkt (ook de veenvelden). De velden aan de andere kant van de dijklijn noemen we de "wadvelden". Deze zijn niet bruikbaar (zie blz. 9).



Bij de "Wagenbouwer" kan een speler naast 1 voertuig ook 1 turfboot bouwen.



OVERZICHT VAN DE ACTIEVELDEN VAN HET WINTER-LENTE-HALFJAAR

Turfschipper

Neem 3 turf plus 1 turf per turfboot die je hebt (dus 3, 4, 5, ... turf bij 0, 1, 2, ... turfboten) uit de algemene voorraad.

Het is niet toegestaan om met deze actie turf van je veentegels te nemen.

Slager

Ruil per slagersbank die je hebt (maximaal dus 2, 3 of 4 keer) 1 dier naar keuze tegen 3 voedsel en 2 huiden. Elke keer dat je daarbij 1 koe inruilt, krijg je er 1 voedsel bij (↷ 8).

Bouwmaterialhandelaar

Neem 2 huiden en kies 1 hout of 1 leem. Kies daarnaast 1 bouw-hout of 1 baksteen.



Houthandelaar

Betaal 1 voedsel om 4 hout te ontvangen of om een gebouw (↷ 2) te bouwen, waarbij je de op het speelbord aangegeven kosten moet betalen. Leg het op een leeg landveld van je dorptableau. Heb je geen voedsel, dan mag je in plaats daarvan 1 graan afgeven om de actie "Houthandelaar" uit te voeren.

Timmerman

Bouw voor 2 leem en 1 graan een stal (↷ 2) of betaal 2 baksteen om één van je stallen tegen een stalgebouw te ruilen. Het is niet mogelijk om stalgebouwen direct te bouwen.



Leerlooier

Ruil ten hoogste zoveel huiden tegen leer als het aantal schraapmesses die je hebt (maximaal dus 3, 5 of 6 leer bij 3, 5 of 6 schraapmesses) (↷ 8).

Veehandelaar

Neem 2 graan en 1 schaap. Kies daarnaast 1 koe of 1 paard.



Pottenbakker

Ruil per pottenbakkersschijf die je hebt (maximaal 2, 3 of 4 keer) 1 leem tegen 3 voedsel en 1 turf. Het is niet toegestaan om de turf van één van je veentegels te nemen (↷ 8).

Voorman

Verplaats op zoveel gereedschapssporen op het speelbord je markeersteen 1 veld naar rechts als het aantal werkbanken die je hebt (maximaal dus op 2, 3 of 4 sporen; zie ook voorbeeld ↷ 5 op blz. 14).

Het is **niet toegestaan** om in 1 actie **dezelfde** markeersteen meer dan eenmaal te verplaatsen. Je moet voor elke verplaatsing de op het speelbord aangegeven kosten betalen.



Dijkopziener

Draai kosteloos een tegel met een pijlsymbool om (↷ 4).

Zie ook de achterkant van het overzichtsblad.

Bouw daarnaast 1 dijk (zie blz. 9).



Linnenwever

Ruil ten hoogste zoveel vlas tegen linnen als het aantal weefgetouwen die je hebt (maximaal dus 2, 3, 4 of 5) (↷ 8).



Kruidenier

Neem 1 turf van één van je drooggelegde venen (niet uit de algemene voorraad). Kies daarnaast 1 dier naar keuze, en neem 1 hout en 1 leem.

Bakker

Geef per oven die je hebt (maximaal 1, 2, 3 of 4 keer) 1 graan en 1 turf af om daarvoor 6 voedsel te ontvangen. Heb je geen graan of turf (meer), dan mag je in plaats daarvan respectievelijk 1 vlas of 1 hout afgeven (↷ 8).

Wagenbouwer

Bouw 1 voertuig (↷ 3). Daarnaast of in plaats daarvan mag je 1 turfboot bouwen. Betaal de op de apparaten aangegeven kosten (zie ook ↷ 3) en zet deze in je schuur.

Loonwerker

Betaal 2 voedsel (↷ 6) om een gebouw (↷ 2) te bouwen, waarbij je de erop aangegeven kosten moet betalen (leg het op een leeg landveld op je dorptableau), of om een bezet actieveld (het is niet van belang wie de actie heeft uitgevoerd) van het huidige halfjaar nogmaals te gebruiken (↷ 7). Het is niet toegestaan om een eventueel bezet zomer-herfst-veld te imiteren.

OVERIGE OPMERKINGEN MET BETREKKING TOT DE ACTIEVELDEN

(1) Bij de "Landbouwer" kan een speler een nieuwe ploeg aanschaffen. Deze kost 1 hout en naar keuze 1 koe of 1 paard. Heeft hij geen plaats in zijn schuur, dan moet hij een ander apparaat uit zijn schuur verwijderen en zonder compensatie in de algemene voorraad terugleggen.



(2) Een speler moet akkers, bossen, stallen en gebouwen op lege (door dijken ingesloten) landvelden van zijn dorptableau leggen (een stal geldt niet als gebouw en kost 2 leem en 1 graan (zie actie "Timmerman"); stallen kunnen met de "Timmerman" tot stalgebouwen worden opgewaardeerd; net als stalgebouwen kunnen dubbele stallen, pakhuizen en parken niet direct worden gebouwd, deze kunnen uitsluitend met de "Opziener" of de "Dijkopziener" als opwaardering worden verkregen). De locatie van een gebouw op het dorptableau is niet van belang. Een speler kan uitsluitend gebouwen bouwen die op het grote speelbord liggen. De **bouwkosten** van gebouwen staan op het speelbord: de bovenste 4 kosten 1 bouw materiaal naar keuze en 1 graan, de volgende beide 1 bouw hout en 1 baksteen. De middelste gebouwen hebben elk hun eigen bouwkosten. De gebouwen daaronder kosten 2 verschillende bouwmaterialen (bijvoorbeeld 1 hout en 1 bouw hout) en 9 voedsel. De gebouwen rechtsonder zijn grote bouwwerken en kosten elk 3 bouw hout, 3 baksteen en 15 voedsel.



(3) Er zijn 6 verschillende voertuigen, die elk andere kosten en puntenwaarden hebben:

Kruiwagen (0):
2 hout



Trekkar (1):
4 hout



Kar (1):
5 hout, 1 paard



Paardenwagen (2):
7 hout, 1 paard



Koets (4):
4 hout, 2 paarden



Huurrijtuig (5):
6 hout, 2 paarden



Heeft een speler geen plaats meer in zijn schuur, dan moet hij eerst een apparaat uit zijn schuur verwijderen (en in de algemene voorraad terugleggen) om plaats te maken voor het nieuwe voertuig of de nieuwe turfboot (hou er rekening mee dat tegels op passende velden moeten worden gelegd). De kar en de paardenwagen hebben uitsluitend enkele velden, waardoor ze flexibeler kunnen worden ingezet dan koetsen en huurrijtuigen. Deze 2 laatste zijn echter meer punten waard.

(4) Op de achterkant van het overzichtsblad bevindt zich een overzicht van alle tegels en fiches met een pijlsymbool. Het om-draaien van een tegel of fiche (als gevolg van bijvoorbeeld de "Opziener" of "Dijkopziener") kost niets extra (een speler hoeft geen hout en paarden te betalen als hij bijvoorbeeld een kar tot een paardenwagen opwaardeert).



(5) Voorbeeld van de actie "Voorman": een speler heeft 2 werkbanken. Met de actie "Voorman" mag hij per werkbank die hij heeft een eigen ambachtsmarkeersteen 1 veld naar rechts schuiven. Hij kiest eerst voor het spoor "Werkbanken". Dit kost hem 2 leem. Hij heeft nu 3 werkbanken, die hij **direct** mag gebruiken. Hij zou dus nog 2 ambachtsmarkeerstenen kunnen verplaatsen als hij dat wil. Hij kan in plaats daarvan ook afzien van het uitgeven van 2 leem voor een extra werkbank en direct 2 andere ambachtsmarkeerstenen verschuiven (bijvoorbeeld die van de bijlen en de ovens). De kosten voor elke verplaatsing staan op het speelbord. Een bijl kost bijvoorbeeld 1 hout en een oven 1 baksteen. De kosten gelden per verplaatsing. Het is daarbij niet van belang hoeveel gereedschappen de speler ontvangt. Zo geeft een verplaatsing in de categorie "spaden" er bijvoorbeeld direct 2 (voor slechts 1 hout). Het is niet toegestaan om met 1 actie "Voorman" dezelfde markeersteen tweemaal te verplaatsen.



Legt een speler dit spel uit aan een andere speler die dit spel voor het eerst ziet, dan raden we aan om alle acties van boven naar beneden langs te lopen, maar eerst de actie "Voorman" uit te leggen, omdat veel acties van het aantal bijbehorende ambachtsgereedschappen afhangen.



(6) In tegenstelling tot bij de "Houthandelaar" (zie de afbeelding onder 5) mag de speler op deze actievelen bij gebrek aan voedsel geen graan afgeven.

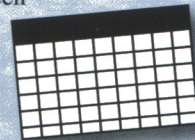
(7) Imiteert een speler bij de "Loonwerker" een actievelen dat door de andere speler gebruikt is, dan voert hij de actie op grond van zijn eigen bezittingen uit (niet op die van de andere speler). **Voorbeelden:** 1. De andere speler heeft 7 spaden, de speler die aan de beurt is heeft er 3. Hij imiteert de eerder door de andere speler gebruikte Turfsteker en krijgt 3 turf (en dus niet 7). 2. De speler die aan de beurt is imiteert de door hemzelf gebruikte Boswachter. Hij betaalt daar 3 voedsel voor (2 voor de Imitatie en 1 voor de Boswachter).



(8) Een speler hoeft voor deze actie geen extra kosten te betalen, ook niet die voor het betreffende gereedschapsspoor staan (deze gelden uitsluitend voor het verplaatsen van ambachtsmarkeerstenen).

Einde van het spel

 Bij het voor het eerst doorlezen van deze spelregels is het voldoende om deze bladzijde kort door te nemen. Het is wel belangrijk om de paragraaf "Dieren op het dorptableau" zorgvuldig te lezen, omdat daar wordt uitgelegd hoeveel punten een speler voor zijn dieren krijgt. Alle andere punten die de spelers aan het einde van het spel ontvangen, worden op de fiches en speelborden met gele windrozen aangegeven. Het spel eindigt na de november-inventarisatie van het negende halfjaar. Een speler met een **turfboot** mag vóór de eindtelling zijn resterende turf nog tegen goederen ruilen om daarmee wellicht nog extra punten binnen te halen (zie categorie "Goederenspoor").



Pak nu het scoreblok en vul voor beide spelers apart de rijen als volgt in:

Kledingfiches en bouw materiaal



Tel de punten van verzamelde kledingfiches en bouw materiaal bij elkaar op. De speler krijgt voor elk van zijn baksteen, linnen, wollen stof en leer 1 punt. Voor elke zomerkleding krijgt hij 2 punten en voor elke winter- of leren kleding 2½ punt. Voor elk bouw hout krijgt hij een halve punt. *Er wordt niet afgerond.*

Apparaten in de schuur



Tel de punten voor ploegen, turfboten en voertuigen bij elkaar op. De speler verrekent deze met eventuele minpunten (-3) die hij krijgt als hij geen groot voertuig heeft.



Reiservaring



Het eerste lege veld op het reiservaringsspoor van de speler (van onderaf gezien) geeft aan hoeveel punten hij voor zijn reizen ontvangt.

Een speler kan maximaal 10 punten voor reizen verdienen.

Ambachtsgereedschap

Tel de punten voor de 10 ambachtsmarkeerstenen bij elkaar op (zie de windrozen bij de betreffende velden).



Een speler kan alleen al voor de ovens maximaal 7 punten verdienen.

Goederenspoor



Voor elke markeersteen die op veld 15 van zijn goederenspoor ligt, krijgt de speler 3 punten, voor elke markeersteen op velden 11, 12, 13 of 14 krijgt hij 2 punten en voor elke markeersteen op velden 7, 8, 9 of 10 krijgt hij 1 punt (het is toegestaan om beide voedselmarkeerstenen aan het einde van het spel te herverdelen om zo de punten te optimaliseren).

Let op: met een pakhuis (opwaardering van een stal) kan de speler de punten op zijn goederenspoor **eenmalig** verdubbelen (het heeft dus geen zin om er meer dan 1 te hebben).

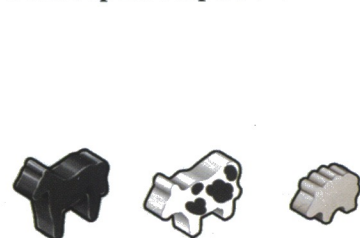
Punten op het dorptableau



De dijken dekken de minpunten in het waddengebied af.

De speler telt de puntenwaarden van de gebouwen, stallen, stalgebouwen, bossen en parken op zijn dorptableau bij elkaar op en trekt de negatieve waarden van niet drooggelegde venen (-4), drooggelegde venen (-1 of -3) en niet afgedekte minpunten in het waddengebied (-1 per stuk) van het totaal af.

Dieren op het dorptableau



De speler krijgt voor elk dier van de soort waarvan hij de minste dieren op zijn dorptableau heeft 2 punten (zie de spelregels voor het houden van dieren op blz. 9). Voor elk dier van de soort waarvan hij de op één na minste dieren heeft, krijgt hij 1 punt. Dieren van de soort waarvan hij de meeste dieren heeft, zijn niets waard.

Voorbeelden:

Voor 6 schapen, 5 paarden en 4 koeien krijgt de speler $0+5+8=13$ punten.

Voor 5 paarden, 4 koeien en 0 schapen krijgt de speler $0+4+0=4$ punten.

Voor 3 paarden, 3 koeien en 3 schapen krijgt de speler $0+3+6=9$ punten.

Paarden en koeien die een speler in de loop van het spel heeft ingeleverd ter betaling van ploegen en/of grote voertuigen leveren natuurlijk geen punten meer op.

Minpunten



De speler die nu de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die in het volgend (tiende) halfjaar startspeler zou zijn geweest.

Solitaire variant

In deze variant vervallen de spelregels voor het uitvoeren van een speciale actie (een actie van het andere halfjaar). De speler zet één voor één zijn gezinsleden in en probeert een zo hoog mogelijke score te behalen. Een totaal van 110 punten wordt als uitstekend beschouwd.



Bijlage

Deze bijlage bevat overzichten van alle gebouwentegels, reisdoelen, apparaten en ambachtsgereedschappen. Op de laatste bladzijde staan trefwoorden, waaronder we aangeven wat een speler in dit spel waarvoor nodig heeft. Verder tonen we in deze bijlage alle mogelijkheden voor de actie "tegels omdraaien" (zie "Opziener" en "Dijkopziener op blz. 12 en 13).

GEBOUWENTEGELS

 Leg tijdens de voorbereiding 4 **kleine huizen** (te herkennen aan de groene kleur) op de bovenste gebouwenvelden van het speelbord. De bouwkosten voor al deze huizen zijn gelijk en elk klein huis is 1 punt waard.

We raden aan om het eerste spel met de **lichtgroene beginnershuizen** te spelen. Heeft een speler in de loop van het spel meer van deze huizen, dan mag hij vóór de november-inventarisatie zelf de volgorde kiezen waarin hij de acties van zijn huizen uitvoert. Een overzicht van de lichtgroene huizen:

Landwerkershuis

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler krijgt vóór elke november-inventarisatie (aan het einde van het zomerse halfjaar) 1 leem. Daarnaast mag hij vóór elke november-inventarisatie (ook de laatste) 1 turf steken (hij moet de turf van een drooggelegd veen nemen, niet uit de algemene voorraad).

Ploegenmakerij

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler mag vóór elke november-inventarisatie (aan het einde van het zomerse halfjaar) 1 akker naar keuze op een leeg, ingepolderd landveld van zijn dorptableau leggen. Ziet hij daarvan af, dan mag hij deze akker later in het spel niet alsnog leggen.

Nieuwelingshut

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler krijgt vóór elke november-inventarisatie (aan het einde van het zomerse halfjaar) 1 graan en 1 dijkactie (hij verplaatst één van zijn onderste dijken zoals op blz. 9 beschreven).

Werkplaats

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler krijgt vóór elke november-inventarisatie (aan het einde van het zomerse halfjaar) 1 hout en 1 Voor-mansactie met 1 werkbank (hij verplaatst één van zijn ambachtsmarkeerstenen 1 veld naar rechts en betaalt de aangegeven kosten).

 De spelers kunnen in volgende spellen willekeurig 3 van de volgende **donkergroene huizen** uit het spel nemen en de overige (in plaats van de lichtgroene) gebruiken.

Alle 7 huizen staan de spelers toe om de betreffende actie op elk moment tijdens het spel (vooral tijdens de werkfase) uit te voeren. We raden aan om de eerste keer dat de spelers de donkergroene gebouwen gebruiken het Weeflokaal, het Kolonistenhuis, de Timmerfabriek en de Distilleerderij uit te proberen.

Weeflokaal

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler mag op elk moment tijdens het spel (ook meermaals na elkaar en tussen verschillende fasen van een inventarisatie) 3 vlas afgeven om 1 linnen te ontvangen en 1 turf te steken (hij moet de turf van een drooggelegd veen nemen, niet uit de algemene voorraad).

Kolonistenhuis

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler mag op elk moment tijdens het spel (ook meermaals na elkaar) 2 wol afgeven om 1 leem te ontvangen en 1 turf te steken (hij moet de turf van een drooggelegd veen nemen, niet uit de algemene voorraad).

Timmerfabriek

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

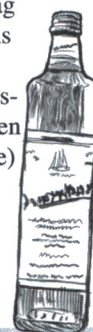
Functie: de speler mag op elk moment tijdens het spel (ook meermaals na elkaar) 4 voedsel en 1 baksteen afgeven om 1 van zijn stallen naar een stalgebouw om te bouwen (hij hoeft niet de zoals anders gebruikelijke 2 baksteen extra te betalen. Let op: er zijn maar 3 stalgebouwen in het spel).

Distilleerderij

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler mag op elk moment tijdens het spel (ook meermaals na elkaar en tussen verschillende fasen van een inventarisatie) 1 graan en 1 turf tegen 3 voedsel ruilen.

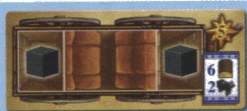


Transportbedrijf

Kost: 1 bouw materiaal, 1 graan

Punten: 1

Functie: de speler mag op elk moment tijdens de werkfase (ook meermaals na elkaar) 1 turf uit de algemene voorraad op enkele velden van zijn voertuigen leggen. De turf staat na het legen van zijn voertuigen tot zijn beschikking (hij mag de turf niet van een drooggelegd veen nemen).



Enkele velden van voertuigen kunnen met turf uit de algemene voorraad worden gevuld, dubbele velden helaas niet.

Houtvezelopslag

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler mag op elk moment tijdens het spel (ook meermaals na elkaar) 3 vlas tegen 1 paard ruilen. Hij mag dit uitsluitend doen als hij ten minste 2 paarden heeft.

Houthandel

Kost: 1 bouw materiaal,
1 graan

Punten: 1

Functie: de speler mag op elk moment tijdens het spel (ook meermaals na elkaar) 1 bouw hout en 1 voedsel tegen 2 hout ruilen (met voldoende voertuigen kan hij zo zeer eenvoudig aan hout komen).

Alle volgende gebouwen hebben een functie die direct wordt uitgevoerd. Dat betekent dat de speler **direct na de bouw van zo'n gebouw** een premie ontvangt. Daarna is het gebouw pas weer aan het einde van het spel van belang als de speler er punten voor ontvangt. Onder de 4 velden voor de **kleine huizen** bevinden zich 2 velden voor de **kleine ambachtsgebouwen** (te herkennen aan de gele kleur).



De bouwkosten voor alle kleine ambachtsgebouwen zijn gelijk. Bepaal aan het begin van het spel willekeurig welke 3 gebouwen uit het spel worden genomen. We raden aan om in het eerste spel de Draaierij en de Rokerij te gebruiken.

Draaierij

Kost: 1 bouwhout,
1 baksteen

Punten: 5

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) 1 hout en hij mag 2 turf steken per eigen bos op zijn dorptableau (hij hoeft zijn bossen niet af te geven; hij neemt de turf van drooggelegd veen, niet uit de algemene voorraad).

Rokerij

Kost: 1 bouwhout,
1 baksteen

Punten: 5

Functie: de speler mag direct (en eenmalig) 1 turf steken per eigen fuik (hij hoeft zijn fuiken niet af te geven; hij neemt de turf van drooggelegd veen, niet uit de algemene voorraad).



Kuiperij

Kost: 1 bouwhout,
1 baksteen

Punten: 4

Functie: de speler telt direct (en eenmalig) de melkdieren (schapen en koeien) op zijn dorptableau. Heeft hij er ten minste 5, 10 of 15, dan schuift hij alle 6 markeerstenen op zijn goederenspoor respectievelijk 1, 2 of 3 velden naar boven.

Smederij

Kost: 1 bouwhout,
1 baksteen

Punten: 3

Functie: de speler mag direct (en eenmalig) zo vaak hij wil 1 turfboot, trekker of kruiwagen kosteloos tegen 1 ploeg ruilen. Leg ingeruilde trekken en kruiwagens terug in de voorraad.

Bakkerij

Kost: 1 bouwhout,
1 baksteen

Punten: 4

Functie: de speler mag direct (en eenmalig) 2 graan en 1 vlas tegen 8 voedsel ruilen. Hij mag deze ruil zo vaak uitvoeren als het aantal ovens die hij heeft (hij hoeft de ovens niet af te geven).



Leg de 6 grote ambachtsgebouwen (te herkennen aan de oranje kleur) op de corresponderende gebouwen velden op het speelbord. Elk van deze gebouwen heeft zijn eigen bouwkosten en is in elk spel aanwezig.

Molen

Kost: 1 bouwhout,
daarnaast 8 vlas of 8 graan

Punten: 6

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) 8/10/12 voedsel als hij ten minste 3/5/6 akkers op zijn dorptableau heeft (hij hoeft de akkers niet af te geven). Zowel graan- als vlasakkers tellen mee. *Bij 2 of minder akkers krijgt de speler niets.*

Weverij

Kost: 2 baksteen,
daarnaast 10 vlas of 10 wol

Punten: 7

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) 1 winterkleding en verplaatst zijn markeersteen op het spoor "Weefgetouwen" kosteloos maximaal 2 velden naar rechts.



Textielhuis

Kost: 1 baksteen,
2 verschillende kledingstukken
(onder kledingstukken vallen winter-, zomer- en leren kleding)

Punten: 9

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) 1 linnen, 1 wollen stof en 1 leer.



Zadelmakerij

Kost: 2 bouwhout,
3 leer

Punten: 8

Functie: de speler mag direct (en eenmalig) 1 turf steken per paard dat hij op zijn dorptableau heeft (hij hoeft de paarden niet af te geven; hij moet de turf van een drooggelegd veen nemen, niet uit de algemene voorraad). Hij verplaatst zijn markeersteen op het spoor "Schraapmesses" kosteloos maximaal 1 veld naar rechts.

Timmerloods

Kost: 2 bouwhout,
5 graan

Punten: 6

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) 2 turf per turfboot en 1 paard per ploeg die hij in zijn schuur heeft (hij hoeft de turfboten en ploegen niet af te geven; hij moet de verkregen paarden direct op zijn dorptableau onderbrengen; hij moet de turf uit de algemene voorraad nemen, niet van een drooggelegd veen).

Huis Waterkant

Kost: 2 baksteen,
25 voedsel

Punten: 10

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) 10 voedsel (mag niet met de te betalen 25 voedsel worden verrekend) en 2 dijken (hij verplaatst de onderste 2 dijken op zijn dorptableau volgens de gebruikelijke spelregels). Daarnaast verplaatst hij zijn markeersteen op het spoor "Fuiken" kosteloos maximaal 3 velden naar rechts.



Bepaal aan het begin van het spel welke 3 **herbergen** (te herkennen aan de blauwe kleur) uit het spel worden genomen. Leg de overige 3 op de blauwe gebouwenvelden linksonder op het speelbord. Alle herbergen hebben gelijke bouwkosten en zijn 3 tot en met 5 punten waard. We raden aan om het eerste spel met de Pottenbakkersherberg, de Woudherberg en de Handelaarsherberg te spelen.

Pottenbakkersherberg

Kost: 2 verschillende bouwmaterialen,
9 voedsel

Punten: 5

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) per pottenbakkersschijf die hij heeft (hij hoeft deze niet af te geven) 1 dier naar keuze (hij mag gelijke en/of verschillende dieren kiezen; hij moet verkregen dieren direct op zijn dorptableau onderbrengen).

Boerenherberg

Kost: 2 verschillende bouwmaterialen,
9 voedsel

Punten: 5

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) 1 bouwhout per eigen stal en 1 baksteen per eigen stalgebouw. Een dubbele stal geldt als 2 stallen en levert dus 2 bouwhout op (het is niet toegestaan om bouwhout in plaats van baksteen te nemen of andersom).

Woudherberg

Kost: 2 verschillende bouwmaterialen,
9 voedsel

Punten: 3

Functie: de speler mag direct (en eenmalig) na de bouw van de Woudherberg maximaal driemaal 1 van zijn akkers door 1 bos vervangen (hij legt vervangen akkers terug in de voorraad; let op: het aantal bostegels is gelimiteerd).

Handelaarsherberg

Kost: 2 verschillende bouwmaterialen,
9 voedsel

Punten: 4

Functie: de speler legt direct (en eenmalig) 1 kruiwagen of 1 turfboot in zijn schuur (voor zover deze in voorraad is en er plaats in de schuur is). Hij hoeft hier geen bouwkosten voor te betalen. Hij ontvangt daarnaast 1 leren kleding en 1 wollen stof.

Sluisherberg

Kost: 2 verschillende bouwmaterialen,
9 voedsel

Punten: 4

Functie: de speler verplaatst direct (en eenmalig) zijn markeersteen op het spoor "Fuiken" kosteloos maximaal 2 velden naar rechts. Hij neemt daarna 1 hout per fuik die hij heeft (dus 2, 3, 4, 5 of 6 hout).



Leg de 3 **grote gebouwen** (te herkennen aan de rode kleur) rechts van de herbergen. Alle grote gebouwen hebben gelijke bouwkosten, zijn 15 punten waard en zijn elk spel aanwezig.

Kerk van Arle

Kost: 3 bouwhout,
3 baksteen,
15 voedsel

Punten: 15

Functie: de speler ontvangt direct (en eenmalig) 1 koets in zijn schuur. Hij hoeft hier geen bouwkosten voor te betalen (is er geen koets voorradig, dan vervalt deze functie).



Lütetsburg

Kost: 3 bouwhout,
3 baksteen,
15 voedsel

Punten: 15

Functie: de speler legt direct (en eenmalig) 1 bostegel op een leeg, ingepolderd veld op zijn dorptableau (voor zover deze er is) en verplaatst elk van zijn markeerschijven op de sporen "Spaden", "Pottenbakkersschijven" en "Werkbanken" kosteloos maximaal 1 veld naar rechts.

Kasteel Berum

Kost: 3 bouwhout,
3 baksteen,
15 voedsel

Punten: 15

Functie: de speler verplaatst elk van zijn markeerschijven op de sporen "Ovens" en "Weefgetouwen" kosteloos maximaal 1 veld naar rechts. Daarnaast ontvangt hij 1 actie "Tegel omdraaien" (zie "Opziener" op blz. 12).



© 2015 Feuerland Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Uwe Rosenberg
Illustraties: Dennis Lohausen
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU.

OVERZICHT VAN DE REISDOELLEN

Let op: een speler mag een reisdoel **uitsluitend** op een voertuig leggen als hij de goederen van **ten minste één** van de op het fiche aangegeven kolommen verkoopt. Hij mag elke aangegeven verkoop maximaal 1 keer doen. Hij kan geen andere dan de op het fiche aangegeven goederen verkopen. De speler krijgt voor elke verkoop een hoeveelheid voedsel (waarbij hij nooit meer dan in totaal 30 voedsel mag hebben; eventueel resterend verkregen voedsel vervalt). Een speler heeft voedsel vooral nodig voor het Huis Waterkant (zie blz. 18), de grote gebouwen, de herbergen en natuurlijk de halfjaarlijkse inventarisatie. In onderstaand overzicht is tussen haakjes aangegeven hoeveel velden een fiche op een voertuig inneemt. Het reiservaringsspoor dat zich links op het dorptableau bevindt, bevat 19 velden. De reisdoelen dekken, nadat ze van een voertuig zijn genomen, 1 tot 4 velden van het reiservaringsspoor af.



De reisdoelen in detail:

- Hage (1):** de speler moet direct een akker naar keuze van zijn dorptableau verwijderen en ontvangt daarvoor 1 voedsel.
- Beemoor (1):** de speler moet 1 turf uit zijn voorraad (niet van een drooggelegd veen) afgeven en ontvangt daarvoor 2 voedsel.
- Dornum (1):** de speler moet 1 ploeg uit zijn schuur in de voorraad terugleggen en ontvangt daarvoor 8 voedsel.
- Norden (2):** de speler moet 1, 2 of 3 verschillende goederen verkopen: voor een schaap ontvangt hij 4 voedsel, voor een winterkleding 7 voedsel en voor het in de voorraad terugleggen van een turfboot uit zijn schuur ontvangt hij 5 voedsel.
- Aurich (2):** de speler moet 1, 2 of 3 verschillende goederen verkopen: voor een leer (geen leren kleding) ontvangt hij 4 voedsel, voor een paard 5 voedsel en voor een dier naar keuze (dat mag ook een paard zijn) 4 voedsel.
- Esens (2):** de speler moet 1, 2 of 3 verschillende goederen verkopen: voor 2 graan (het is niet mogelijk om maar 1 graan te verkopen) ontvangt hij 4 voedsel, voor 1 huid 2 voedsel en voor een wollen stof 4 voedsel.
- Emden (3):** de speler moet 1, 2, 3 of 4 verschillende goederen verkopen: voor winterkleding ontvangt hij 7 voedsel, voor leren kleding 7 voedsel, voor zomerkleding 6 voedsel en voor het afgeven van 1 turf uit zijn voorraad (niet van een drooggelegd veen) 3 voedsel.
- Leer (3):** de speler moet 1, 2, 3 of 4 verschillende goederen verkopen: voor een vlas ontvangt hij 2 voedsel, voor linnen (geen zomerkleding) 3 voedsel, voor 1 zomer-, winter- of leren kleding 6 voedsel en voor een koe 5 voedsel.
- Bremen (4):** de speler moet uit 1, 2, 3, 4 of 5 verschillende kolommen verkopen: hij mag direct een veentegel van zijn dorptableau verwijderen (het is niet van belang of er turf op ligt of dat het veen is drooggelegd). Eventuele turf op de tegel gaat verloren. Verder kan hij 1 bouwhout voor 5 voedsel verkopen, 2 gelijke dieren voor 9 voedsel, een set van 1 leer, 1 linnen en 1 wollen stof voor 12 voedsel en een set van zomer-, winter- en lerenkleding voor 30 voedsel. Zoals gebruikelijk vervalt overtollig voedsel.

OVERZICHT VAN APPARATEN EN AMBACHTSGEREEDSCHAP

Een speler slaat zijn apparaten in zijn schuur op. De plaatsen daarin zijn gelimiteerd. Voor kleine apparaten (onder andere de kleine voertuigen) heeft hij 4 stellingen tot zijn beschikking, voor grote voertuigen 3 (de onderste daarvan kan hij indien gewenst (in plaats van voor een groot) voor een vijfde klein apparaat gebruiken).

Apparaat	Categorie	Bouwkosten	Punten	Functie
Ploeg	Klein apparaat	1 hout en 1 koe/paard	3	Levert akkers bij de actie "Landbouwer"
Turfboot	Klein apparaat	1 hout	1	Op elk moment 1 turf tegen een product op het goederen-spoor ruilen
Kruiwagen	Klein voertuig	2 hout	0	1 enkel veld voor voertuigacties
Trekkar	Klein voertuig	4 hout	1	2 niet te combineren enkele velden voor voertuigacties
Kar	Groot voertuig	5 hout en 1 paard	1	3 enkele velden voor voertuigacties
Paardenwagen	Groot voertuig	7 hout en 1 paard	2	4 enkele velden voor voertuigacties
Koets	Groot voertuig	4 hout en 2 paarden	4	1 dubbel en 1 enkel veld voor voertuigacties
Huurrijtuig	Groot voertuig	6 hout en 2 paarden	5	1 dubbel en 2 enkele velden voor voertuigacties

De voorraad ambachtsgereedschappen van een speler wordt op het speelbord bijgehouden (zie het actieveld "Voorman"). Er zijn 10 soorten ambachtsgereedschap. Een speler die van bepaalde soorten veel exemplaren heeft, wordt met punten beloond (zie de waarden tussen haakjes in onderstaand overzicht).

Ambachtsgereedschap	Aantal aan het begin van het spel	Kosten per veld	Te verhogen naar de aantallen:
Fuiken	2	1 hout	3, 4, 5 en 6 (3)
Schraapmessen	3	1 hout	5 (1) en 6 (3)
Weefgetouwen	2	2 hout	3 (1), 4 (3) en 5 (4)
Slagersbanken	2	1 leem	3 (1) en 4 (2)
Spaden	3	1 hout	5 en 7 (2)
Scheppen*	3	1 hout	4, 5 en 6
Pottenbakkersschijven	2	1 leem	3 en 4 (2)
Ovens	1	1 baksteen	2 (1), 3 (5) en 4 (7)
Bijlen	3	1 hout	4, 5 en 6
Werkbanken	2	2 leem	3 (1) en 4 (4)

* Het aantal scheppenparen van een speler wordt van zijn aantal scheppen afgeleid.



Waar heb ik in dit spel ... voor nodig?

Het is niet nodig om deze bladzijde voor het eerste spel te lezen, maar sla deze er bij eventuele vragen op na.

GOEDEREN

-  ... **Voedsel:** voor de bouw van het **Huis Waterkant**, de **herbergen** en **grote gebouwen**, alsmede voor de voedselvoorziening tijdens de inventarisatie en om sommige gezinsledenacties te kunnen bekostigen (zoals de Imitatie of de Loonwerker).
-  ... **Vlas:** voor het weven van linnen, het gebruik van het **Weeflokaal** en de **Houtvezelopslag**, alsmede voor de bouw van de **Weverij** of de **Molen**.
-  ... **Graan:** voor het gebruik van de **Distilleerderij**, bakken, als eventuele voedselvervanger, voor de bouw van de **groene gebouwen**, de **Timmerloods** of de **Molen**.
-  ... **Wol:** voor het weven van wollen stof, de bouw van de **Weverij** en het gebruik van het **Kolonistenhuis**.
-  ... **Huiden:** voor het looien van leer.
-  ... **Leer:** voor verdere verwerking, de verkoop in Aurich en de bouw van de **Zadelmakerij**.
-  ... **Kleding:** voor de verkoop in verschillende reisdoelen en de bouw van het **Textielhuis**.

VEETEELT

-  ... **Veel dieren van dezelfde soort:** om er een aantal voor de Slager en de verkoop in Bremen over te hebben.
-  ... **Veel schapen en koeien:** voor voedsel na het zomerse halfjaar en goederen bij aankoop van de **Kuiperij**.
-  ... **Veel schapen:** voor wol na het winterse halfjaar.
-  ... **Veel koeien:** voor extra voedsel bij de Slager, om ploegen te bouwen en om de functie van de **Veenherberg** effectief te gebruiken.
-  ... **Veel paarden:** voor de koop van grote voertuigen en ploegen, alsmede voor de functie van de **Zadelmakerij**.
-  ... **Stallen:** voor veeteelt en de functie van de **Timmerfabriek**.
-  ... **Stalgebouwen:** voor veeteelt, om landvelden effectiever te benutten en ter voorbereiding op een opwaardering naar een dubbele stal.
- ... **Stallen en stalgebouwen:** voor de functie van de **Boerenherberg**.

APPARATEN

-  ... **Ten minste 1 ploeg:** om in Dornum te verkopen.
-  ... **Meerdere ploegen:** om met de Landbouwer akkers te ploegen en voor de functie van de **Timmerloods** en **Molen**.
-  ... **Ten minste 1 turfboot:** om turf tegen producten op het goederenspoor te ruilen.
-  ... **Meerdere turfboten:** om met de Turfschipper turf in te voeren, voor de functie van de **Timmerloods** en om er 1 in Norden te verkopen.
-  ... **Kruiwagen of trekkar:** om voortdurend bouwhout en baksteen te produceren, een ploeg snel tegen voedsel te ruilen (Dornum) of om het apparaat met de **Smederij** tegen een ploeg te ruilen.
-  ... **Grotere voertuigen:** voor bouwhout, baksteen, kleding en de grotere reisdoelen.
-  ... **Paardenwagen:** om 2 zomerse kleding per seizoen te produceren en het **Transportbedrijf** effectief te gebruiken.
- ... **Paardenwagen of huurrijtuig:** voor het reisdoel "Bremen".

BOUWMATERIAAL EN TURF

-  ... **Hout:** als bouwmateriaal voor gebouwen en voertuigen, en grondstof voor bouwhout.
-  ... **Leem:** als bouwmateriaal voor gebouwen en stallen, en grondstof voor baksteen.
-  ... **Bouwhout:** als bouwmateriaal voor gebouwen (vooral de grote), voor de functie van de **Houthandel** en de verkoop in Bremen.
-  ... **Baksteen:** als bouwmateriaal voor gebouwen (vooral de grote) en om stallen naar stalgebouwen op te waarderen.
-  ... **Turf:** voor de verwarming na het zomerse halfjaar, de productie van baksteen, bakken, als (met een turfboot) ruilproduct voor alle andere producten op het goederenspoor en voor het gebruik van de **Distilleerderij**.

LANDSCHAPPEN

-  ... **Bossen:** voor hout na het zomerse halfjaar, de mogelijkheid om een park aan te leggen en de functie van de **Draaierij**.
-  ... **Parken:** voor extra punten (als er aan het einde geen hout meer nodig is) en het onderbrengen van 2 dieren.
-  ... **Ten minste 3 akkers:** voor een betere opbrengst bij de bouw van de **Molen** en zodat de aanschaf van de **Woudherberg** winstgevender wordt.
- ... **Veel akkers:** voor graan en vlas na het zomerse halfjaar.
- ... **Wadvelden:** velden aan de zeekant van de dijklijn hebben geen nut.

AMBACHTSGEREEDSCHAP

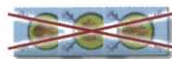
-  ... **Weinig fuiken:** om het **Huis Waterkant** effectiever te gebruiken.
-  ... **Veel fuiken:** voor de Visser en zodat de aanschaf van de **Rokerij** en de **Sluisherberg** winstgevender wordt.
-  ... **5 schraapmessen:** voor het leerlooien en zodat de aanschaf van de **Zadelmakerij** winstgevender wordt.
-  ... **3 pottenbakkersschijven:** zodat de aanschaf van **Lütetsburg** winstgevender wordt.
- ... **Meerdere pottenbakkersschijven:** voor het pottenbakken en de functie van de **Pottenbakkersherberg**.
- ... **Ten minste 2 ovens:** zodat de aanschaf van **Kasteel Berum** winstgevender wordt.
- ... **Meerdere ovens:** voor het bakken en de functie van de **Bakkerij**.
- ... **3 werkbanken:** zodat de aanschaf van **Lütetsburg** winstgevender wordt.



De Friesche Velden - Overzicht

Vorbereiding

Leg het grote speelbord tussen de spelers en bepaal welke gebouwen er in het spel zijn.



Verwijder daartoe 7 groene, 3 gele en 3 blauwe gebouwen uit het spel. Neem in het eerste spel alle groene gebouwen met een klok uit het spel, in latere spellen de 4 (lichtgroene) gebouwen met een boom plus 3 willekeurige (donkergroene) gebouwen met een klok.

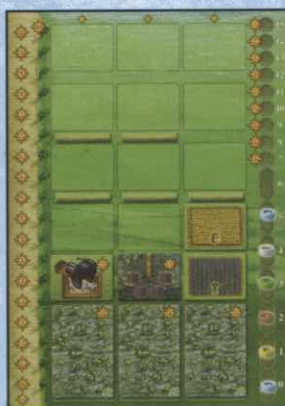
Zet de halfjaarpion op veld 1 en bepaal door loting een startspeler.

Iedere speler neemt:

- de **speelstukken** van zijn kleur en zet deze op het grote speelbord.



- een **dorptableau**, waarop hij dijken, venen, akkers en een stal met paard legt. Op het rechterspoor legt hij (in de erop afgebeelde volgorde) de 6 goederenmarkeerstenen op velden 0 tot en met 5.



- een **schuurtableau**, waar hij de reisdoelen (met zijn kleur op de achterkant) op de corresponderende velden legt.



4 leem



4 hout



3 turf



Verloop van een ronde

DE RUSTIGE FASE (vanaf ronde 2)

De speler met het startspelerfiche geeft het aan de andere speler, tenzij deze in de vorige ronde van de speciale actie gebruik heeft gemaakt. Stel de gezinsleden voor de nieuwe ronde op.

WERKFASE



De spelers zetten om beurten één voor één hun **gezinsleden** op de actievelen van het huidige halfjaar (zomer, winter) en voeren de betreffende actie direct uit. Daarbij mag **1 van de 8 gezinsleden** op een actievelen van het **andere halfjaar** staan (de speler die deze "speciale actie" kiest, laat het startspelerfiche in de volgende ronde aan de andere speler).

In de werkfase mag een speler **op elk moment**

- zijn voertuigen vullen
- zijn dieren verplaatsen
- functies van zijn gebouwen met een klok gebruiken

INVENTARISATIE



Na het zomerse halfjaar volgt de **november-inventarisatie**:

- De spelers legen hun voertuigen
- De spelers krijgen voedsel voor hun koeien en schapen
- De spelers krijgen opbrengsten van akkers en bossen
- De spelers geven ieder 3 voedsel en 2 turf af



Na het winterse halfjaar volgt de **mei-inventarisatie**:

- De spelers legen hun voertuigen
- Dieren in stallen en stalhuizen planten zich voort
- De spelers krijgen wol voor hun schapen
- De spelers geven ieder 3 voedsel af

Einde van het spel

Het spel eindigt na 9 halve jaren.



Een speler met een turfboot mag zijn resterende turf nog tegen andere goederen ruilen.



De spelers tellen nu hun punten (zie de gele windrozen).

Tellen van dieren



- Elk dier van de soort waarvan de speler er de minste heeft, is 2 punten waard.
- Elk dier van de soort waarvan de speler er de op één na minste heeft, is 1 punt waard.
- Elk dier van de soort waarvan de speler er de meeste heeft, is geen punten waard.



Apparaten



NAAM	TE VERKRIJGEN door	FUNCTIE
 Ploeg	Landbouwer (zomer) Smederij (gebouw*)	• Maakt het leggen van akkers mogelijk • Verbeterd de functie van de Timmerloods (gebouw)
 Turfboot	Wagenbouwer (winter) Handelaarsherberg (gebouw*)	• Staat het op elk moment ruilen van turf tegen goederen op het goederenspoor toe • Verbeterd de functie van de Turfschipper (winter) • Verbeterd de functie van de Timmerloods (gebouw) en Smederij (gebouw*)
 Klein voertuig (kruiwagen, trekkar)	Wagenbouwer (winter) Loonwerker (zomer) Handelaarsherberg (gebouw*)	• Staat het veredelen van bouwmaterialen toe (naar bouw hout/baksteen) • Maakt het bezoeken van kleine reisdoelen mogelijk (om aan voedsel te komen)**
 Groot voertuig (kar, paardenwagen, koets, huurrijtuig)	Wagenbouwer (winter) Loonwerker (zomer) Kerk van Arle (gebouw)	• Staat het veredelen van bouwmaterialen (naar bouw hout/baksteen) en linnen/leer/wollen stof (naar kleding) toe • Maakt het bezoeken van reisdoelen mogelijk (om aan voedsel te komen)**

Een speler moet aangeschafte/verkregen apparaten in zijn schuur leggen.

* Dit gebouw is niet altijd in het spel.

** Bij het in een voertuig leggen van een reisdoel moet de speler direct een deel van de erop afgebeelde goederen tegen voedsel ruilen.

Tegels omdraaien

Met de acties "Opziener" (zomer) en "Dijkopziener" (winter) heeft een speler de mogelijkheid om bepaalde tegels om te draaien. Dit kan ook eenmalig bij aankoop van Kasteel Berum (gebouw).



VAN	NAAR	PUNTEN	GEVOLGEN
Turfboot	Ploeg	+ 2	• Verbeterd de functie van de actie "Landbouwer" (zomer)
Kruiwagen	Trekkar		
Kar	Paardenwagen	+ 1	• Extra voertuigveld
Koets	Huurrijtuig		
Niet drooggelegd veen	Drooggelegd veen	+ 3	• Alternatief voor de actie "Kolonist" (zomer) (de speler ziet in vergelijking daarmee van 1 paard af)
Stal	Pakhuis*	+ ?	• De punten voor goederen op zijn goederenspoor verdubbelen**
Stalgebouw	Dubbele stal*	+ 3	• In plaats van 1 soort 2 soorten dieren onderbrengen
Bos	Park*	+ 4	• Plaats voor 2 dieren (in plaats van houtopbrengsten bij de november-inventarisatie)

* Deze kant van de tegel kan een speler uitsluitend door de actie "Tegel omdraaien" verkrijgen.

** De punten kunnen niet meer dan eenmaal worden verdubbeld. Een tweede pakhuis heeft dus geen nut.

Veeteelt

FUNCTIES / VOORDELEN

- **Punten** aan het einde van het spel
- Noodzakelijk voor het aanschaffen van **ploegen** en **grote voertuigen** en het verkrijgen van **wol** (mei-inventarisatie)
- Omzetting in **voedsel** en **huiden** (voor het maken van leer) door de actie "Slager" (winter)
- Ruil tegen voedsel bij verschillende **reisdoelen**
- Voordelen bij de bouw van verschillende **gebouwen** (Kuiperij*, Zadelmakerij*, Veenherberg*)



TEGELS / VELD	TE VERKRIJGEN door	CAPACITEIT	VOORTPLANTING
Stal	Actie "Timmerman" (zomer, winter)	3 gelijke dieren	maximaal 1
Stalgebouw	Opwaardering van een stal door de actie "Timmerman" (winter) of de actie van de Timmerfabriek (gebouw*)	6 gelijke dieren	maximaal 2
Dubbele stal	Omdraaien van een stal	2 x 3 gelijke dieren	maximaal 2
Park	Omdraaien van een bos	2 dieren naar keuze	nee
Dijk	(aan het begin van het spel beschikbaar)	1 dier	nee
Vrij landveld	Dijkenbouw, venen droogleggen	2 gelijke dieren	nee

* Dit gebouw is niet in elk spel aanwezig.