

DE POORTERS VAN NIEUWSTAD

TYCHO VAN DEN BROEK



De Poorters van Nieuwstad is voortgekomen uit een unieke samenwerking tussen een groep van zo'n 3000 spellenliefhebbers en 999 Games. Via het project Het Perfecte Spel hebben wij geprobeerd samen met deze groep "het perfecte spel" te creëren. Zo mocht men over alles meestemmen: het spelsysteem, duur van het spel, aantal spelers, concept, titel en artwork. De spellenliefhebbers hebben dus de elementen en de basis bepaald. Op grond hiervan hebben onze fans spelconcepten ingestuurd en daar is Tycho van den Broek als winnaar uitgekomen. 999 Games heeft het concept en de wensen van de stemmers ontwikkeld tot een compleet spel:
De Poorters van Nieuwstad.

HET
PERFECTE
SPEL

De Poorters van Nieuwstad

Aleida en Egbert zijn uit de stad weggetrokken en op zoek gegaan naar een nieuw bestaan. Het valt niet mee: ze moeten leven van wat het woud en de beken te bieden hebben. Ze overleven dankzij de bessen, knollen, klein wild en af en toe een forel. Ze hebben sindsdien een zoon: Geldalf. Hij groeit op in het woud, maar dat is voor deze slimme jongeling geen toekomst. Hij zou een ambacht kunnen leren! Toen ze op een dag de ondernemende Falko en Reinwi ontmoetten kregen ze het gezamenlijke idee om een nederzetting te stichten. Ze zouden niet langer zwerven en een onzeker bestaan leiden! Na nog wat omzwervingen werd in een liefelijke vallei aan een visrijk meer een geschikte plaats gevonden. Er waren meer mensen in de buurt, en al gauw ontstond een kleine nederzetting, die de volgende jaren gestaag begon te groeien. Geldalf kon nu zijn droom verwezenlijken: met geestverwanten samenwerken en werken aan de hoogste eer: de eerste magistraat van de Poorters van Nieuwstad worden!

Speelmateriaal

- 1 dubbelzijdig speelbord
- 1 overzichtstableau
- 32 zegels in de kleuren lichtrood, -wit, -blauw en -oranje (8 per kleur)
- 16 zegels in de kleuren donkerrood, -wit, -blauw en -oranje (4 per kleur)
- 1 blankhouten magistraat
- 1 bruine startspelerpion
- 39 gebouwen, 1 Markt en 6 verkoopkramen
- 30 bostegels (16x 3 hout, 7x 4 hout en 7x 2 hout plus 1 wild)
- Geld (22x 1 florijn, 8x 3 florijnen, 11x 5 florijnen)
- Overwinningspuntenfiches (20x 1 punt, 15x 3 punten, 20x 5 punten)
- Producten (16x vis (gerookte vis), 11x wild (wildvlees), 16x graan (brood), 14x vee (vlees), 49x hout (planken))
- 38 actiekaarten (30 wenskaarten en 8 gebeurteniskaarten)
- 7 karakterkaarten
- 2 boottegels
- 4 overzichtskaarten
- De spelregels

De doos bevat 2 foutief gedrukte munten (met op de ene kant een 3 en op de andere een 5). Leg deze terug in de doos of gooi ze weg.

1. Leg het speelbord op tafel. Gebruik de kant met het grote speelbord en twee vissersboten.

10. Sorteert de producten, puntenfiches en het geld, en vorm daarmee een algemene voorraad naast het speelbord. Doe eventueel overig materiaal terug in de doos.



9. Leg de Markt naast het speelbord en leg de overige 6 verkoopkramen binnen handbereik.



8. Neem alle actiekaarten. Verwijder bij een spel met 3 personen alle kaarten met een '4' in de linkerbovenhoek. Schud de actiekaarten en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.

2. Schud de bostegels en leg deze gedekt op het rasterveld, zodat het speelveld wordt bedekt. Er blijven 3 tegels over. Doe deze ongezien terug in de doos.



Kort speloverzicht

De spelers kiezen steeds een karakter, waarna iedere speler de betreffende actie uitvoert. De speler die het karakter kiest, geniet als enige het bijbehorende privilege. Samen bouwen de spelers zo aan de groei van Nieuwstad. Het bos verdwijnt en daarvoor in de plaats komen allerlei gebouwen. Deze kunnen de spelers gebruiken om voedsel te produceren, producten te verwerken of punten en florijnen te verdienen. Door het bouwen van een gebouw groeit het aantal Poorters in de stad. Dit aantal bepaalt de vraag naar voedsel, waar de spelers op in moeten spelen. Wie als eerste 30 of meer punten heeft, beëindigt het spel. Vervolgens wint de speler met de meeste punten.

Opmerking: omdat de spelers elkaar regelmatig nodig hebben, mogen ze elkaar bij het kiezen van hun acties “goede raad geven”. Uiteraard bepaalt uiteindelijk de speler die aan de beurt is wat er werkelijk gebeurt.

Voorbereiding voor een spel met 3 of 4 spelers

3. Leg de karakters, met uitzondering van de Graaf en de Rentmeester, open naast het speelbord. De Graaf en Rentmeester komen eventueel later in het spel.

4. Leg het overzichtstabeau naast het speelbord. Leg de gebouwen met de bouwkosten naar boven op de corresponderende afbeeldingen op het overzichtstabeau en leg de 2 boottegels ernaast.



5. Iedere speler krijgt 7 lichtgekleurde zegels in zijn kleur, 4 donkergekleurde zegels in dezelfde kleur, 2 florijnen en een overzichtskaart.

7. De oudste speler begint en krijgt de startspelerpion.

6. Zet de magistraat op veld “5” van het Poortersspoor. Dit spoor houdt bij hoeveel mensen er in Nieuwstad wonen.



Voorbereiding voor een spel met 2 spelers

- Leg het speelbord op tafel. Gebruik het kleine speelbord met één vissersboot.
- Verwijder uit de stapel bostegels 6x een tegel met 3 hout, 3x een tegel met 4 hout en 3x een tegel met 2 hout plus 1 wild. Schud de overige bostegels en leg deze gedekt op het rasterveld, zodat het speelveld wordt bedekt. Er blijven 3 tegels over. Doe deze ongezien terug in de doos.
- Iedere speler krijgt 8 lichtgekleurde zegels in zijn kleur, 4 donkergekleurde zegels in dezelfde kleur, 2 florijnen en een overzichtskaart.
- Leg de karakters, met uitzondering van de Graaf en de Rentmeester, open naast het speelbord. De Graaf en Rentmeester komen eventueel later in het spel.
- Leg het overzichtstableau naast het speelbord. Leg 4 Huizen en 2 Herenhuizen terug in de doos. Leg de overige gebouwen met de bouwkosten naar boven op de corresponderende afbeeldingen op het overzichtstableau.
- Sorteert de producten, puntenfiches en het geld, en vorm daarmee een algemene voorraad naast het speelbord.
- Leg de Markt naast het speelbord en leg de overige 6 verkoopkramen binnen handbereik.
- Zet de magistraat op veld "5" van het Poortersspoor. Dit spoor houdt bij hoeveel mensen er in Nieuwstad wonen.
- Neem alle actiekaarten. Verwijder bij een spel met 2 personen alle kaarten met een '3' of '4' in de linkerbovenhoek. Schud de actiekaarten en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.
- De oudste speler begint en krijgt de startspelerpion.
- Doe eventueel overig materiaal terug in de doos.

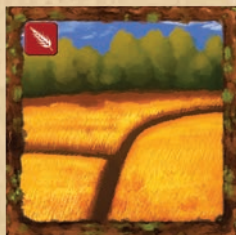
Begin van het spel

Voordat het normale spelverloop begint, wordt een unieke startopstelling gecreëerd. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, kiest iedere speler één bostegel. Deze moet zich in het buitengebied (het platteland) bevinden, of in de stad grenzen aan de Markt of het open gebied. Hij verwijderd de bostegel uit het spel en ontvangt de op de achterkant aangegeven producten.

De speler die dit als laatste heeft gedaan, kiest een startgebouw (rood gebouw: Huis, Graanveld of Boot) en legt het op een geldige plek op het speelbord. Als er geen ruimte is voor een specifiek startgebouw kan het niet gekozen worden. Een Graanveld of Huis moet conform de bouwregels worden geplaatst (zie blz. 5: Bouwmeester). Leg op dit gebouw een lichtgekleurde zegel van de eigenaar. De andere spelers doen daarna tegen de klok in hetzelfde totdat iedereen 1 startgebouw heeft neergezet.



Startgebouwen



Opmerking: het bouwen van dit startgebouw is kosteloos, maar het levert geen punten op en het aantal Poorters wordt niet aangepast (zie blz. 5: Bouwmeester).

Opmerking: het bouwen van een Boot wordt aangegeven door een zegel op de op het speelbord afgebeelde boot te leggen. De losse Boten kunnen niet gekocht worden. Deze zijn alleen bedoeld voor de wenskaart "Botenbouw" (zie blz. 11: Overzicht van de actiekaarten).

Opmerking: de letters op de zegels staan voor de stichters van de stad: A(leida), E(gbert), F(alko) en R(einwi).

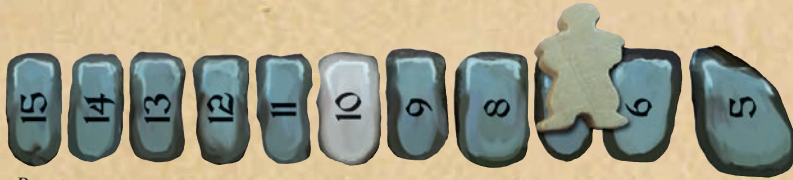
Spelverloop

De startspeler kiest een karakter, legt het voor zich op tafel en voert de bijbehorende actie uit, inclusief het beschreven privilege. Daarna voeren met de klok mee alle andere spelers dezelfde actie uit, maar nu zonder het privilege. Kan of wil een speler de betreffende actie niet uitvoeren, dan wordt hij eenvoudigweg overgeslagen. Vervolgens kiest de speler links van de startspeler een ander karakter, waarna iedere speler na hem in de richting van de klok de betreffende actie uitvoert (de speler die het karakter heeft gekozen, begint en mag het beschreven privilege benutten). Zo wordt doorgespeeld totdat iedere speler een karakter heeft gekozen en alle spelers de betreffende actie hebben uitgevoerd. Hierna wordt een nieuwe ronde voorbereid (zie blz. 8: Nieuwe ronde voorbereiden).

Uitzondering: in een spel met 2 spelers kiezen de spelers steeds om beurten een karakter en voeren de bijbehorende actie uit. Pas nadat beiden dit tweemaal gedaan hebben, bereiden ze een nieuwe ronde voor.

Doortersspoor

Om de rand van het speelbord loopt het Poortersspoor. De magistraat op dit spoor houdt de groei van de stad bij. Afhankelijk van het aantal Poorters is er meer of minder vraag naar voedsel (zie blz. 7: Handelaar). Er wonen nooit minder dan 5 Poorters in Nieuwstad (de originele stichters).



Poortersspoor

Karakters

De spelers kiezen tijdens het spel verschillende karakters. Na het kiezen van een karakter voert iedere speler de erop vermelde actie uit, waarbij de speler die het karakter koos, begint en een extra privilege krijgt. Het uitvoeren van de acties bij een karakter vormt een fase (Houthakkerfase, Bouwmeesterfase, enzovoort).

Houthakker

De speler kiest een bostegel op het speelbord, verwijdert deze uit het spel en neemt de grondstoffen die op de achterkant staan. De gekozen bostegel moet zich in het buitengebied (het platteland) bevinden, of in de stad grenzen aan de Markt of het open gebied. Het open gebied is het gebied zonder bostegels. De speler die de Houthakker kiest, krijgt als privilege 1 extra hout.



Bouwmeester

De speler mag 1 gebouw kopen en op het speelbord leggen. Boten, Graanvelden en Weiden gelden ook als gebouwen. De kosten (florijnen en hout) van een gebouw zijn zichtbaar op de gebouwen op het overzichtstableau. Leg betaalde florijnen en hout terug in de algemene voorraad. Op het gebouw is aangegeven hoeveel Poorters er in de stad bijkomen of uit de stad vertrekken. Houd dit met de magistraat op het Poortersspoor bij. Het aantal Poorters in de stad is nooit lager dan 5. Eventuele resterende vertrekkende Poorters worden genegeerd (deze worden later niet alsnog verrekend). Leg vervolgens een eigen lichtgekleurde zegel op het gebouw om de eigenaar aan te geven. Als een speler geen lichtgekleurde zegels meer heeft kan hij niet meer bouwen. De enige uitzondering hiervoor betreft de blauwe gebouwen. Verder krijgt de speler de overwinningspunten die op het gebouw zijn aangegeven. Hij legt deze gedekt voor zich neer. Draai het gebouw na betaling om en leg het op een geldige plek op het speelbord conform de bouwregels (zie Bouwregels hieronder). De speler die de Bouwmeester kiest, krijgt als privilege naar keuze 1 florijn of 1 hout korting op de bouw van een gebouw.

Kosten: aantal florijnen

Aanduiding gebouw

Kosten: hoeveelheid hout



Aantal Poorters dat erbij komt of weggaat

Aantal te ontvangen overwinningspunten

Bouwregels:

Een speler mag een gebouw uitsluitend op lege velden bouwen (die ontstaan door het verwijderen van bostegels). Hij moet het gebouw bij aanschaf direct op het speelbord leggen en kan het dus niet tot een latere beurt bewaren.

Tip van Tycho

Bouw de Jachthut en/of de Boshut aan het begin van het spel, dan kun je er lang van profiteren!

Een gebouw dat in de stad wordt gelegd, moet horizontaal of verticaal aan de Markt of aan een ander gebouw grenzen. Verder moeten de randen (wegen) van de gebouwen in de stad die aan elkaar grenzen dezelfde kleur hebben. Een speler die een gebouw in het buitengebied legt, hoeft geen rekening te houden met andere gebouwen of wegen. Gebouwen mogen elkaar echter nooit overlappen. Een gebouw kan in één of twee wijken gebouwd worden. De scheiding tussen wijken wordt aangeduid met een gleuf in het zand van het binnengebied. Het buitengebied hoort niet bij de wijken en geldt niet als losse wijk.

Als de Bakker, Slager, Visboer, Herberg, Houthandel of Houtzagerij is gebouwd, leg dan de corresponderende specialist naast de Markt. Vanaf dit moment kan dit gebouw gebruikt worden tijdens de Handelaarfase (zie blz 7: Handelaar). Gebruik de donkere zegels om aan te geven wie de eigenaar van de kraam is.



Uitzonderingen:

- Groene gebouwen mogen uitsluitend in het buitengebied gebouwd worden. Bij deze gebouwen hoeven de randen (wegen) elkaar niet te raken.
- Blauwe gebouwen zijn gemeenschapsgebouwen, die gezamenlijk **moeten** worden gebouwd en betaald. De spelers kunnen over alles onderhandelen: betalingsverdeling, puntenverdeling, locatie, enzovoort. Het gebouw is daarna van de stad, niemand legt er dus een zegel op. Het bouwen van een gemeenschapsgebouw kost één speler wel zijn bouwoptie. Hij mag daarna niet nog een gebouw bouwen. De speler(s) die bij de bouw hielp(en) mag/mogen nog wel bouwen (mits hij/ze in deze Bouwmeesterfase nog aan de beurt komt/komen).
- Rode gebouwen zijn startgebouwen die ook later in het spel tijdens de Bouwmeesterfase gekocht kunnen worden.
- De Stadspoort moet in de stad grenzend aan het buitengebied worden gebouwd (dit wordt aan de lange zijde met een groene rand aangegeven).

Boer

De speler mag voedsel produceren. Hij legt op elk van zijn lege Graanvelden 1 graan en op elk van zijn lege Weiden 1 vee. Graan en vee dat hij in een eerdere beurt op zijn Graanvelden en Weiden heeft gelegd, verwijdert hij van het speelbord en doet hij in zijn voorraad. Verder krijgt hij voor elk van zijn Boten 1 vis (direct in zijn voorraad).

De speler die de Boer kiest, mag als privilege 1 extra vis, graan of vee uit de voorraad kiezen, mits hij deze ook produceert. Kiest hij voor een extra vis, dan gaat deze naar zijn voorraad. Kiest hij voor een extra vee of graan, dan krijgt hij dit in zijn voorraad als hij ook graan of vee in zijn voorraad heeft gekregen. Als hij alleen graan of vee op de velden heeft gelegd, dan wordt het extra fiche ook op de velden gelegd.



Schout

De speler bepaalt of hij 0, 1 of 2 actiekaarten koopt. Voor 1 kaart betaalt hij 1 florijn, voor 2 kaarten 3 florijnen. Trek betaalde kaarten daarna één voor één van de gedekte stapel. De andere spelers doen daarna met de klok mee hetzelfde. Nu volgt het tweede deel van deze fase: de speler mag 0, 1 of 2 wenskaarten uit zijn hand spelen en de beschreven actie(s) uitvoeren. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. De speler die de Schout kiest, krijgt als privilege 1 florijn van de bank.



Opmerking: er zijn 2 soorten actiekaarten: wenskaarten en gebeurtenissen. Een wenskaart mag een speler op een moment naar keuze spelen (mits hij de spelregels volgt). Als een speler bij het kopen van een actiekaart een gebeurtenis krijgt, dient hij deze direct aan de andere spelers te tonen. Gezamenlijk wordt de gebeurtenis uitgevoerd. Daarna trekt de speler ter vervanging een nieuwe actiekaart. Herhaal dit proces totdat hij een wenskaart trekt.

Handelaar

De speler mag zoveel gebouwen en specialisten van zichzelf en andere spelers gebruiken als hij wil. Als hij gebruik wil maken van een gebouw van een andere speler, betaalt hij voor elk te gebruiken gebouw **eerst** 1 florijn aan de eigenaar. Tevens mag hij gratis gebruik maken van de Markt. Daarna doen de andere spelers met de klok mee hetzelfde. De speler die de Handelaar kiest krijgt als privilege 1 florijn van de bank. Hieronder staat beschreven hoe de Markt en de specialisten werken:



Markt:

Op de Markt mag een onbeperkte hoeveelheid graan, vee en/of wild worden verkocht. De speler ontvangt 1 florijn per verkocht product.



Houtzagerij:

Per speler mag 2 hout worden omgezet naar planken (fiche omdraaien). Een plank geldt bij de aanschaf van een gebouw of gebruik van het Houthakkersfeest (zie blz 11: Overzicht van de actiekaarten) als 2 hout.



Houthandel:

Bij de Houthandel mag hout onbeperkt worden verkocht (voor 1 florijn per stuk), of worden gekocht (1 hout kost 1 florijn). Planken kunnen niet verkocht of gekocht worden.



Slagerij:

Bij de Slagerij kan vee onbeperkt in vlees worden omgezet, en wild in wildvlees (fiche omdraaien). Er kan ook vlees of wildvlees worden verkocht. De getallen op de specialist "Slagerij" geven aan hoeveel Poorters er in de stad moeten wonen om de betreffende verkoopplek beschikbaar te maken. Bij 20 Poorters is er vraag naar 2 (wild)vlees, bij 30 Poorters is er vraag naar 3 (wild)vlees, bij 40 Poorters 5 en bij 50 Poorters 6. Afhankelijk van het aantal Poorters kan er 0 tot 6 keer (wild)vlees verkocht worden. Als de speler besluit om (wild)vlees te verkopen, legt hij het op het betreffende vakje en neemt hij hiervoor inkomsten. Een wildvlees levert 1 overwinningpunt en 1 florijn op. Een vlees levert 2 overwinningpunten en 2 florijnen op.



Bakkerij:

Bij de Bakkerij kan graan onbeperkt in brood worden omgezet (fiche omdraaien). Er kan ook brood worden verkocht. De getallen op de specialist "Bakkerij" geven aan hoeveel Poorters er in de stad moeten wonen om de betreffende verkoopplek beschikbaar te maken. Bij 10 Poorters is er vraag naar 1 brood, bij 20 Poorters is er vraag naar 3 broden, bij 30 vier, bij 40 vijf en bij 50 zes. Afhankelijk van het aantal Poorters kunnen er 0 tot 6 broden worden verkocht. Als de speler besluit om brood te verkopen, legt hij het op het betreffende vakje en neemt hiervoor inkomsten. Een brood levert 2 overwinningpunten en 1 florijn op.



Visboer:

Bij de Visboer kan vis onbeperkt in gerookte vis worden omgezet (fiche omdraaien). Er kan ook gerookte vis worden verkocht. De getallen op de specialist "Visboer" geven aan hoeveel Poorters er in de stad moeten wonen om de betreffende verkoopplek beschikbaar te maken. Bij 10 Poorters is er vraag naar 2 gerookte vissen, bij 20 Poorters is er vraag naar 3 gerookte vissen, bij 30 vier, bij 40 vijf en bij 50 zes gerookte vissen. Afhankelijk van het aantal Poorters kunnen er 0 tot 6 vissen worden verkocht. Als de speler besluit om gerookte vis te verkopen, legt hij deze op het betreffende vakje en neemt hiervoor inkomsten. Een gerookte vis levert 1 overwinningpunt en 1 florijn op.



Herberg:

Bij de Herberg kunnen vleespasteitjes, wildpasteitjes en vispasteitjes worden verkocht. Hiervoor is een brood nodig in combinatie met vlees, wildvlees of gerookte vis. De getallen op de specialist "Herberg" geven aan hoeveel Poorters er in de stad moeten wonen om de betreffende verkoopplek beschikbaar te maken. Bij 30 Poorters is er vraag naar 1 pasteitje, bij 40 Poorters is er vraag naar 2 pasteitjes, bij 50 Poorters 3 en bij 60 Poorters 4. Als een speler besluit om een pasteitje te verkopen, legt hij brood in combinatie met vlees, wildvlees of gerookte vis op één vakje van de Herberg. Een vleespasteitje levert 5 overwinningpunten en 6 florijnen op, een wildpasteitje 3 overwinningpunten en 4 florijnen en een vispasteitje 3 overwinningpunten en 4 florijnen.

Verwijder aan het einde van de handelaarsfase alle fiches van de Markt en de verkoopkramen.

Rentmeester

De Rentmeester komt direct in het spel als het Kantoor is gebouwd. Als de Rentmeester wordt gekozen, krijgen alle spelers één overwinningspunt per eigen Huis en twee overwinningspunten per eigen Herenhuis. De speler die de Rentmeester kiest, krijgt als privilege 1 extra overwinningspunt.



Graaf

De Graaf komt direct in het spel als het Stadhuis is gebouwd. De speler die de Graaf kiest, mag een reeds gekozen karakter nogmaals kiezen. Iedereen mag vervolgens de functie van het karakter uitvoeren. Het privilege van het originele karakter geldt niet als hij door de Graaf is geactiveerd.

Opmerking: mocht het voorkomen dat een soort fiche tijdens het spelen opraakt, gebruik dan tijdelijk ander materiaal ter vervanging. Producten, punten en geld raken tijdens het spel nooit op.

Einde van een ronde

Een ronde is afgelopen nadat iedere speler een karakter heeft gekozen en heeft uitgevoerd (bij twee spelers twee karakters). Als iemand 30 of meer punten heeft, is het spel afgelopen. Is dit niet het geval, dan wordt er doorgespeeld en een nieuwe ronde voorbereid. **Opmerking:** een speler mag niet verzwijgen dat hij 30 of meer punten heeft.

Nieuwe ronde voorbereiden

Leg alle karakterkaarten terug. Iedere speler ontvangt inkomsten voor zijn Huizen. Een Huis levert 1 florijn op en een Herenhuis 2 florijnen. Geef de startspelerpion door aan de speler links van de huidige startspeler. De nieuwe startspeler begint een nieuwe ronde met het kiezen van een karakter.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler bij een startspelerwissel 30 of meer punten heeft, inclusief eventueel bijzondere punten van gebouwen (zoals de Stadspoort) en kaarten (zoals het Wijkfeest). Alle spelers tellen vervolgens hun punten. De speler met de meeste punten wint.

Voorbeeld van het begin van een spel



De startopstelling na de startronde.

- 1** Wit = Cor
3 hout, 2 geld en 1 huis
- 2** Rood = Emily
3 hout, 2 geld en 1 boot
- 3** Oranje = Bram
2 hout, 1 wild, 2 geld en 1 huis
- 4** Blauw = Wouter
4 hout, 2 geld en 1 graanveld

Tip van Tycho

Variant voor 2 spelers: blauwe gebouwen mogen ook alleen gebouwd worden.



- 1** Cor is startspeler en kiest in zijn beurt de Bouwmeester.
- 2** Hij bouwt een Huis.
- 3** Hij betaalt hiervoor 2 florijnen en slechts 2 hout omdat hij 1 hout korting kiest als privilege van de Bouwmeester.
- 4** Het Huis zorgt voor 5 extra Poorters in de stad
- 5** Het levert Cor 2 punten op.
- 6** Emily bouwt ook een Huis (+5 Poorters).
- 7** Bram neemt een Graanveld (-1 Poorter).
- 8** Wouter bouwt een Boot (-1 Poorter).



- 1** Nu is Emily aan de beurt en kiest de Houthakker.
- 2** Zij neemt een bostegel uit het buitengebied van het speelbord.
- 3** Zij draait een tegel om met 3 hout en krijgt 1 hout extra als privilege van de Houthakker.
- 4** Bram vindt 4 hout,
- 5** Wouter vindt 3 hout
- 6** Cor vindt 3 hout.



- 1** Bram neemt de Schout en krijgt dankzij het privilege 1 florijn.
- 2** Hij gebruikt deze om een actiekaart te kopen.
- 3** Wouter koopt ook een kaart. Als hij zijn kaart pakt, blijkt het een gebeurteniskaart te zijn, de Kleine Geboortegolf. De kaart wordt uitgevoerd en weggelegd.
- 4** Wouter krijgt een nieuwe actiekaart. Cor en Emily passen. Vervolgens mag iedereen met de klok mee, beginnend met Bram, maximaal 2 actiekaarten spelen. Ze passen allebei.

Tip van Tycho

Variant: speel eens met de spelregel dat alles samen mag worden gebouwd (kosten delen, maar ook de punten delen). Onderdeel van de onderhandelingen is dan natuurlijk ook wie de eigenaar van het gebouw wordt en alle bijkomende voordelen (en eventuele nadelen) krijgt.



- 1** Als laatste in de ronde is Wouter aan de beurt. Hij kiest de Boer.
- 2** Hij legt een graanfiche op zijn Graanveld en
- 3** omdat hij ook een Boot heeft, krijgt hij een vis, die hij direct voor zich neerlegt. Het privilege van de Boer geeft hem keuze uit een extra fiche van wat hij al gekregen heeft, dus een graan of een vis maar geen vlees. Hij kiest een extra vis.
- 4** Emily krijgt een vis.
- 5** Bram krijgt graan op zijn Graanveld. Cor krijgt niets.



- 1** Nu vindt de startspelerwissel plaats. Alle karakters worden teruggelegd.
- 2** De startspelerpion gaat van Cor naar Emily. Alle spelers ontvangen florijnen voor (Heren)Huizen die ze hebben.
- 3** Emily krijgt 1 florijn,
- 4** Bram 1 florijn, Wouter niets, en
- 5** Cor krijgt 2 florijnen.

Overzicht van de gebouwen en hun functie

Aantal	Gebouw	Functie
1	Markt	Startgebouw. Verkoop 1 graan, vee of wild voor 1 florijn per product.
8	Huis	De eigenaar krijgt 1 florijn inkomsten bij de startspelerwissel.
2	Vissersboot	De eigenaar vangt vis in de Boerfase.
5	Graanveld	De eigenaar verbouwt graan in de Boerfase.
5	Weide	De eigenaar fokt vee in de Boerfase.
5	Herenhuis	De eigenaar krijgt 2 florijnen inkomsten bij de startspelerwissel.
1	Houthandel	Spelers kunnen in de Handelaarfase hout kopen en verkopen voor 1 florijn per stuk.
1	Houtzagerij	Spelers kunnen in de Handelaarfase maximaal 2 hout omzetten naar planken.
1	Bakkerij	Spelers kunnen in de Handelaarfase brood bakken en verkopen.
1	Slagerij	Spelers kunnen in de Handelaarfase vee slachten en verkopen.
1	Visboer	Spelers kunnen in de Handelaarfase vis roken en verkopen.
1	Herberg	Spelers kunnen in de Handelaarfase pastei maken en verkopen.
1	Handelshuis	De eigenaar krijgt 1 florijn korting bij de aanschaf van actiekaarten in de Schoutfase.
1	Stadspoort	De eigenaar krijgt aan het einde van het spel 1 overwinningpunt per 10 Poorters.
1	Kantoor	De Rentmeester komt direct in het spel.
1	Jachthut	De eigenaar krijgt in de Houthakkerfase 1 wild extra.
1	Boshut	De eigenaar krijgt in de Houthakkerfase 1 hout extra.
1	Kerk	Gebeurtenissen hebben geen effect meer.
1	Stadhuis	De Graaf komt direct in het spel.
1	Gevangenis	Beschermt wijk(en) tegen Criminaliteit (zie kaarten).
1	Hospitium	Beschermt de stad tegen De Zwarte Dood (zie kaarten).
1	Wachtoren	Beschermt de stad tegen Vikingen en Brand (zie kaarten).

Overzicht van de actiekaarten

De actiekaarten bestaan uit 30 wenskaarten en 8 gebeurteniskaarten:

Wenskaarten:



Botenbouw:

Bouw gratis een extra Boot.
Pak een extra Boot en leg deze met één van je zegels op het meer op het speelbord. Als je geen eigen zegels meer bezit, kun je de kaart niet spelen. Je krijgt voor de bouw van deze Boot geen overwinningpunten en het Poortersspoor wordt niet aangepast.



Brand:

Kies een Huis (geen Herenhuis), dit brandt af (leg terug in de voorraad en geef de zegel terug). Verminder het aantal Poorters met 2. Als de Wachtoren is gebouwd, kan deze kaart niet worden gespeeld. Je mag met deze kaart ook een eigen Huis kiezen. Op deze manier kun je een zegel terugkrijgen als je ze alle 7 al hebt gebruikt.



Burgerwacht:

Speel deze kaart in reactie op Criminaliteit. Bescherm eenmalig een wijk naar keuze tegen de kaart "Criminaliteit". Deze kaart mag gespeeld worden nadat een speler de wijk heeft gekozen om de kaart "Criminaliteit" op te spelen.



Buurtfest:

Speel deze kaart aan het einde van het spel. Per 3 florijnen krijg je 1 punt. Deze kaart tel je mee bij de telling aan het einde van een ronde. Op dat moment tellen elke 3 florijnen als 1 punt.



Criminaliteit:

Kies 1 stadswijk. Steel van iedere speler in die wijk 1 florijn of 1 hout. Er mag van elke speler maximaal één grondstof worden gestolen. Er mag geen wijk gekozen worden waarin de Gevangenis (deels) staat.



Houthakkersfeest:

Speel deze kaart aan het einde van het spel. Per 3 hout in je bezit ontvang je 1 punt. Deze kaart tel je mee bij de telling aan het einde van een ronde. Op dat moment telt elke 3 hout als 1 punt. Een plank geldt als 2 hout.



Huizenbouw:

Speel deze kaart in de Bouwmeesterfase. Je krijgt 2 florijnen en 2 hout korting op de bouw van een Huis of Herenhuis. Je mag deze kaart uitsluitend in de Bouwmeesterfase spelen, niet in de Schoutfase.



Inkomstenbelasting:

Speel deze kaart in de inkomstenfase bij de startspelerwissel. De spelers krijgen deze ronde geen inkomsten van Huizen en Herenhuisen. Je mag deze kaart alleen spelen op het moment dat spelers aan het einde van een ronde hun inkomsten krijgen. Geen van de spelers krijgt bij het spelen van deze kaart inkomsten.



Kennis is macht:

Leg deze kaart open voor je neer. Elke keer dat je een karakter kiest, mag je het privilege verdubbelen. Je mag deze kaart slechts één keer spelen. Als je de tweede kaart "Kennis is macht" krijgt terwijl je de eerste reeds bezit, kun je deze niet spelen.



Midzomernachtfestival:

Kies een wijk. Iedere speler mag 1 keer 1 wild, vis, graan of vee betalen om mee te doen aan het festival. Deelnemers krijgen 2 punten. Spelers in de wijk die niet meedoen, leveren 1 punt in. De betaalde producten gaan terug in de algemene voorraad. Deze kaart mag ook gespeeld worden in een wijk waar je zelf niet hebt gebouwd.



Rotte vis:

Alle vis in de voorraden van alle spelers is bedorven. Alle visfiches uit de eigen voorraad van de spelers gaan terug in de algemene voorraad.



Schilderij:

Speel deze kaart aan het einde van het spel. Hij is 3 punten waard, en telt mee bij de telling aan het einde van een ronde.

Let op: dit geldt uitsluitend voor verse vis. Gerookte vis blijft behouden.



Sprinkhanenplaag:

Al het graan op de Graanvelden is door sprinkhanen opgevreten. De graanfiches van alle Graanvelden worden in de algemene voorraad teruggelegd.



Standbeeld:

Speel deze kaart aan het einde van het spel. Hij is 4 punten waard, en telt mee bij de telling aan het einde van een ronde.



Wolventerreur:

Al het vee op de Weiden is door wolven opgevreten. De veefiches van alle Weiden worden in de algemene voorraad teruggelegd.



Sprokkelaar:

Ontvang direct 2 hout.



Wijkfeest:

Speel deze kaart aan het einde van het spel. Je krijgt 1 punt per gebouw met jouw zegel in een wijk naar keuze. Is de door jouw gekozen wijk vol, dan is deze kaart 3 punten extra waard. Blauwe gebouwen hebben geen zegel en tellen niet mee als een gebouw met jouw zegel. Bezit je 2 Wijkfeesten, dan mag je twee keer dezelfde wijk kiezen.

Gebeurtenissen:

Let op: deze moeten altijd direct worden uitgevoerd, waarna een vervangende kaart getrokken wordt.



Grote Geboortegolf:

De stad groeit met 2 Poorters per Huis of Herenhuis. Voor elk Huis en Herenhuis in de stad komen er 2 Poorters op het Poortersspoor bij. Zet de magistrat twee keer zoveel stappen vooruit als er Huizen en Herenhuizen zijn.



Kleine Geboortegolf:

De stad groeit met 1 Poorter per Huis of Herenhuis. Voor elk Huis en Herenhuis in de stad komt er 1 Poorter op het Poortersspoor bij. Zet de magistrat zoveel stappen vooruit als er Huizen en Herenhuizen zijn.



Kruistocht:

10 Poorters verlaten de stad. Zet de magistrat 10 stappen op het Poortersspoor terug.



Zwarte Dood:

Per gebouw in de stad verliest de eigenaar 1 punt. De helft van de Poorters sterft. De spelers mogen samen 5 florijnen en een combinatie van 3 vis, graan, vee of wild betalen om de epidemie voorkomen. Een speler mag besluiten om alleen de kosten te betalen om de gebeurtenis te voorkomen. Een combinatie van 3 vis, graan, vee of wild mag bestaan uit elke combinatie van verschillende of dezelfde producten. Als het Hospitium al is gebouwd, heeft deze kaart geen effect.



Vikingen:

Alle Boten worden vernietigd. Zegels gaan terug naar de eigenaar. Per gebouw in de stad dat aan het water grenst, daalt het aantal Poorters met 3. Spelers mogen samen 1 florijn per getroffen Boot en gebouw betalen om de gebeurtenis te voorkomen. Een speler mag besluiten om in zijn eentje de kosten te betalen. Als de Wachtoren is gebouwd, heeft deze gebeurtenis geen effect.



© 2013 999 Games b.v.

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

Auteur: Tycho van den Broek
Illustraties: Rogier van de Beek
Grafische vormgeving: 999 Games
Redactie: 999 Games

Alle rechten voorbehouden
Made in The Netherlands

