

MATTHIAS CRAMER

HELVETIA



DÖRFER BAUEN – PAARE TRAUEN

KOSMOS

Helvetia
Kosmos, 2011
Matthias Cramer
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

HELVETIA

Goedendag !

Zwitserland of ook de confederatie Helvetica aan het begin van de 19de eeuw: Schilderachtige bergen, doorgroeft door prachtige dalen. De bezetting door Napoleon is voorbij maar de sporen zijn nog onmiskenbaar te zien. Vele dorpen zijn beschadigd, zelfs tot in de meest afgelegen hoeken van het land. Maar de mensen voelden zich bevrijd en er heerste een algemeen gevoel van verandering. Als hoofd van een zelfstandige gemeente hebben de spelers het lot van dat dorp in hun handen. De volgende dorpen liggen een paar uur gaans verder en de volgende stad ligt op een dagmars. Om te kunnen overleven is wat het dorp produceert voldoende. Maar natuurlijk willen jullie meer. Men wil de eigen kinderen een eigen huis bieden en eigen werkplaatsen of men kan in het naburige dorp iemand trouwen en zo mee genieten van de welstand. En zo wordt er gebouwd en getrouwd en worden er kinderen op de wereld gezet zodat de gemeenschap groeit en bloeit. Productieoverschotten komen op de markt en zo kan men handel drijven met de naburige steden. En zo groeit stilaan de welstand. Men kan ook investeren in projecten om het algemene welzijn nog te verbeteren en zorgen dat het eigen dorp tot volle bloei komt. Moge Helvetia u welgezind zijn. In Zwitserland wordt traditioneel tegen de wijzers van de klok in gespeeld. Deze traditie willen we in ere houden, maar u kunt de traditie ook breken.

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 1 stickervel met 72 klevers (waarvan 8 reserve)
- 64 spelfiguren (dorpsbewoners)

(telkens 16 in 4 kleuren)
dorpsbewoner



Er zijn mannelijke en vrouwelijke bewoners.



Ze zijn wakker of ze slapen.

Nieuwe spelfiguren komen als kinderen in het spel en worden dan gekanteld bij hun ouders gezet.

54 vierkante
gebouwentegels



24 munten
(telkens 6 in 4 kleuren)



68 leveringsstenen (dobbelstenen)
(telkens 17 in 4 kleuren)



6 vierkante speciale
tegels



1 startspelerkaartje



10 vierkante
goederentegels

5 vierkante
personenentegels

Vóór het allereerste spel

Alle stansonderdelen worden zeer voorzichtig losgemaakt uit de stanskartons. Elke dorpsbewoner moet nu ook worden voorzien van een kindklever.

- ⇒ Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- ⇒ De gebouwentegels worden gesorteerd volgens het getal op de rugzijde in 3 stapels. De gebouwentegels met het cijfer 1 worden, gesorteerd naar soort van gebouw, open naast het speelbord gelegd. De tegels met de cijfers 2 en 3 worden afzonderlijk verdeckt gemixt en in twee verdeckte stapels terzijde gelegd.

De tegels met **de letters** worden gesorteerd naar soort van gebouw open neergelegd en dan onder de spelers verdeeld (zie verder onder de '**Verdeling van de startgebouwen**').

- ⇒ De 5 personenentegels en de 10 goederentegels worden op de bijbehorende velden op het speelbord gelegd. De 6 speciale tegels worden naast het speelbord klaargelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt het spelmateriaal van één kleur: 16 dorpsbewoners, 6 ronde munten, 17 leveringsstenen.
- ⇒ Elke speler zet één leveringssteen op het veld 0 van het scorespoor.
- ⇒ Bovendien ontvangt iedere speler één van de 5 tegels 'dorpscentrum'. De letters op de rugzijde worden alleen gebruikt voor het instaspel (zie het kader 'Vereenvoudigde versie' op de volgende pagina. De resterende tegels 'dorpscentrum' worden terug in de doos gelegd.

Verdeling van de startgebouwen

Bij 4 spelers worden alle 15 gebouwen met letters op de rugzijde open ter beschikking gesteld van de spelers. Bij 3 spelers wordt van elk van de 5 verschillende gebouwentypes één verwijderd, zodat elk gebouw tweemaal voorhanden is. Niet gebruikte gebouwen worden terug in de doos gelegd.

Spel voor 2 spelers

Voor dit spel gelden er speciale regels (zie achteraan).

Een startspeler wordt bepaald. Deze kiest 1 gebouw, daarna, **met de wijzers van de klok mee**, de andere spelers. Zodra iedere speler één gebouw heeft gekozen, kiest nu de rechterbuurman van de startspeler 1 gebouw, de andere spelers volgen nu **tegen de wijzers van de klok in**. De derde ronde begint weer met de startspeler, gekozen wordt weer met de wijzers van de klok mee. Elke speler mag ieder gebouwentype maar 1 keer kiezen. Zodra alle spelers 3 gebouwen hebben gekozen, worden de niet gekozen gebouwen terug in de doos gelegd. Iedere speler plaatst nu zijn 3 gebouwen in zijn dorp (zie volgende pagina: '**Bouw van het eigen dorp**').

Als de spelers liever, tegen de Zwitserse traditie, met de wijzers van de klok mee, spelen, moet de verdeling van de startgebouwen net andersom gebeuren. Dus de eerste ronde tegen de wijzers van de klok in ...

UITZONDERING: Bij de keuze kan het in een extreem geval gebeuren dat de speler die als laatste een gebouw moet kiezen, alleen nog een gebouw kan nemen dat hij al heeft gekozen. In dat geval mag hij van een andere speler naar keuze een gebouw kiezen zodat hij 3 verschillende

gebouwen heeft. De speler van wie het gebouw werd genomen, heeft dan de keuze uit de nog achtergebleven gebouwen. De speler die als laatste een gebouw heeft gekozen, ontvangt het startspelerkaartje en is vanaf nu de startspeler.

Vereenvoudigde versie

Voor het eerste spelletje raden wij aan om de vereenvoudigde verdeling van de startgebouwen te gebruiken: Op de rugzijde van de tegels 'dorpscentrum' zijn letters afgedrukt. Iedere speler krijgt (toevallig gekozen) een dorpscentrum en ontvangt de gebouwentegels van die drie gebouwen met dezelfde letter. De overige tegels met letters worden terug in de doos gelegd.

Verdere vereenvoudiging van de spelregels

De personentegels vallen weg. Leg die terug in de doos en vergeet alle spelregels die handelen over de personen. Vervolgens is er nu nog één wijziging van de spelregels: Omdat er minder zegepunten in het spel zijn, eindigt het spel als na de aanpassing van de zegepunten een speler 18 of meer zegepunten heeft. De winnaar wordt wel bepaald volgens de standaardregels (zie pagina 7).

In een volgend spel raden wij aan om voor een snelle start de vereenvoudigde verdeling te gebruiken maar wel de personentegels te gebruiken en te spelen naar 20 punten.

Bouw van het eigen dorp

Iedere speler begint met een dorpscentrum en 3 gebouwen. Een gebouw wordt steeds zo aan het dorpscentrum gelegd dat het gebouw steeds correct aangrenzend wordt gelegd en nooit half overlappend. Het dorp is ingedeeld in 4 wijken die vertrekken vanuit het dorpscentrum.

correct



fout



De 3 gebouwen, die iedere speler aan het begin ontvangt, kunnen eenvoudig volgens deze regels worden geplaatst (wij raden ook aan om de tegels mooi hoek aan hoek en tegel aan tegel te leggen zoals bovenaan links).

Iedere speler neemt van zijn dorpsbewoners 3 paren, telkens 3 vrouwen en 3 mannen.

De paren worden als volgt verdeeld:

Paar 1: Op 2 eigen gebouwen naar keuze.

Paar 2: 1 dorpsbewoner op het overgebleven eigen gebouw en 1 dorpsbewoner op het veld 'school' van het speelbord.



Paar 3: 1 dorpsbewoner wordt in het dorp van de linkerbuurman uitgehuwelijkt door deze te plaatsen in een gebouw waarin zich een dorpsbewoner van het andere geslacht bevindt. De andere dorpsbewoner wordt in het dorpscentrum geplaatst.

Om te beginnen zetten alle spelers het eerste paar, dan alle spelers het tweede paar en daarna alle spelers het derde paar. Aangezien het van belang kan zijn op welk gebouw een vrouw respectievelijk een man wordt gezet, worden de 3 zetrondes gespeeld in de spelersvolgorde.

Alle dorpsbewoners zijn aan het begin van het spel wakker, de spelfiguren staan dan ook recht. De resterende dorpsbewoners blijven bij de spelers liggen.

Iedere speler neemt 2 van zijn 6 munten en geeft telkens 1 aan zijn beide rechterbuurmannen. Deze spelers leggen de ontvangen munten als bruidschat in hun dorpscentrum. Iedere speler zal daarna 4 eigen munten bezitten en in zijn dorpscentrum telkens 1 munt van zijn beide linkerbuurmannen.



HET SPEL

Overzicht

Iedere speler bouwt zijn dorp uit met extra gebouwen. Hiervoor heeft hij verschillende goederen nodig. Elke dorpsbewoner kan met zijn gebouw, om het even of het in het eigen dorp of in een vreemd dorp staat, 1 goed produceren, op voorwaarde dat hij wakker is (recht staat). Nadat het goed is geproduceerd, gaat hij slapen (wordt neergelegd) en kan voorlopig niet meer produceren. Met de actie 'nachtwaker' kan de dorpsbewoner wakker worden gemaakt. Er zijn geen goederentegels of goederenkaarten in Helvetia. Goederen worden pas dan geproduceerd wanneer men ze nodig heeft. Men bezit het goed en gebruikt het onmiddellijk om bijvoorbeeld een gebouw te plaatsen. Wanneer andere spelers in het eigen dorp introuwen, kunnen de koppels kinderen krijgen. Zo kan men aan nieuwe dorpsbewoners geraken die de nieuwe gebouwen kunnen bewonen. In andere dorpen kan men introuwen om de gebouwen mee te kunnen gebruiken om zo aan extra munten te geraken.

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin aan het einde van een spelronde 20 of meer zegepunten te bereiken. Zegepunten ontvangt men door het leveren van goederen aan de markt, door het vervullen van speciale opdrachten, aanwezig te zijn in zegepuntgebouwen en tijdelijk door het bezit van personentegels en het startspelerkaartje. Zegepunten in Helvetia worden niet opgeteld. De zegepuntentabel is maar een afleesinstrument van de actuele zegepuntenstand. Aangezien de zegepunten via de personentegels en het startspelerkaartje slechts tijdelijk zijn (zoalng men deze bezit), kan de zegepuntenstand van een speler ook dalen.

SPELVERLOOP

Helvetia wordt in speelrondes gespeeld. In elke ronde komen de spelers, tegen de wijzers van de klok in, aan de beurt en zetten in hun speelbeurt één of meerdere munten in. Dit gaat zolang door tot nog **één speler (1)** munten over heeft. Deze speler komt niet meer aan de beurt maar wordt de startspeler van de volgende ronde. Aan het einde van een ronde vindt een tussenfase plaats waarin de zegepunten worden vergeleken en wordt nagegaan of het spel ten einde is. Is het spel niet ten einde, start een nieuwe ronde.

De persoonlijkheden (overzicht)



bouwmeester voerman nachtwaker pastoor vroedvrouw

De motor van het spel zijn deze 5 persoonlijkheden. Principeel bestaat een spelerbeurt erin dat de speler één van de 5 persoonlijkheden kiest en met deze persoon één of meer acties uitvoert. Voor elke actie, die een speler met de gekozen persoonlijkheid mag uitvoeren, legt hij 1 van zijn munten op het veld van deze persoonlijkheid. Kan een speler meerdere munten op het veld van een persoonlijkheid zetten, moet hij eerst beslissen hoeveel munten hij wil inzetten, pas daarna worden de acties uitgevoerd.

BELANGRIJK

De speler kiest in zijn speelbeurt slechts één (1) persoonlijkheid uit en mag met deze persoonlijkheid zoveel acties uitvoeren als hij munten heeft betaald.

Komt hij in de lopende ronde opnieuw aan de beurt, kan hij dezelfde persoonlijkheid **OF** een andere persoonlijkheid voor zijn actie(s) uitkiezen.

Komt een speler opnieuw aan de beurt en heeft hij geen munten meer, moet hij passen en neemt niet meer deel aan het spelgebeuren van de lopende ronde. Een speler mag niet passen zolang hij nog munten heeft.

Een speler mag pas munten op een persoonlijkheid zetten als hij de functie van deze persoonlijkheid gebruikt. Het is ook niet toegelaten om meer munten op een persoonlijkheid te zetten dan het aantal acties dat men kan uitvoeren.

Productie en productieketen

Er zijn in Helvetia twee verschillende soorten van goederen:

1. Eenvoudige goederen die onmiddellijk kunnen produceren.

Deze kan men meteen herkennen omdat op het gebouw bovenaan rechts slechts 1 goed is afgebeeld.

Op de graanboerderij kan men onmiddellijk het goed 'graan' produceren.



2. Complexe goederen die door een productieketen ontstaan.

Om deze goederen te verkrijgen, heeft men meerdere stappen nodig. Op dit gebouw is in het klein een goed afgebeeld dat men als eerste goed nodig heeft om het uiteindelijke product te kunnen produceren.

In de koestal kan men het graan dat men in de graanboerderij heeft geproduceerd verder verwerken tot het product 'koe'. Men heeft dan een koe, het graan heeft men uiteraard niet meer want dat werd door de koe opgegeten.



Een productieketen kan uit een keten tot 3 goederen bestaan.

In het algemeen kan men alleen goederen produceren wanneer men een eigen wakkere bewoner in het desbetreffende gebouw in één van de dorpen heeft en bij de complexe goederen ook nog in de gebouwen die de voorbereidende goederen kunnen produceren. Na al die moeite is de desbetreffende bewoner moe en gaat slapen.

Persoonlijkheden en acties in detail

Bouwmeester



De bouwmeester maakt het mogelijk om nieuwe gebouwen op te richten. Als een speler een gebouw wil oprichten, kiest hij de bouwmeester en legt 1 munt op het veld van de bouwmeesters. Daarna neemt hij van de open stapel met de gebouwen het gewenste gebouw en betaalt de kosten door de gevraagde goederen te produceren (zie onder productie en productieketen).

De kosten van een gebouw staan linksboven op het gebouw.

Er zijn 3 types van gebouwen. Een overzicht en meer uitleg van de afzonderlijke gebouwen vindt men aan het einde in het hoofdstuk 'Gebouwen'.

Als de speler meer dan 1 gebouw wil oprichten, legt hij ook meer munten op het veld van de bouwmeesters. Een speler kan zoveel gebouwen oprichten dan zijn munten en producten hem toelaten.

MAAR

Iedere speler kan elk gebouwtype maar 1 keer oprichten !

Als een speler een gebouw wil oprichten maar niet alle goederen kan produceren die nodig zijn, kan hij de goederen die op het bouwmeesterveld zijn afgebeeld (hout, baksteen, betonblok) door de betaling van 1 extra munt per benodigd goed via de bouwmeester verwerven. De betaalde munten worden eveneens op het veld van de bouwmeesters gelegd.

Het is toegelaten een gebouw compleet met munten op te richten en men kan een afzonderlijk goed ook meermaals verwerven als dit nodig is.

AANDACHT

Men kan alleen de 3 afgebeelde goederen verwerven en dit is ook uitsluitend bij de actie van de bouwmeester mogelijk !

Voorbeeld

Speler Geel wil de slagerij bouwen. Hiervoor heeft hij 2 bakstenen en 1 betonblok nodig.

Hij heeft telkens 1 wakkere dorpsbewoner op de steenfabriek en op de baksteenfabriek.



Er ontbreekt dus nog een tweede baksteen. Omdat hij ook in geen ander dorp een bewoner in een baksteenfabriek heeft, moet hij de ontbrekende baksteen bij de bouwmeester kopen. Hij zet 1 munt bij de bouwmeester om de actie bouwmeester te activeren en een extra munt om de ontbrekende baksteen te kunnen kopen.

Nieuwe gebouwen worden op vrije bouwvelden naar keuze rondom het dorpscentrum geplaatst. Zodra een speler een nieuw gebouw heeft geplaatst, gaat hij na of er zich in het eigen dorpscentrum nog dorpsbewoners bevinden. Bevindt er zich een dorpsbewoner dan trekt die onmiddellijk in het nieuwe gebouw. Daarna kan de speler eventueel andere gebouwen oprichten op voorwaarde dat hij extra munten bij de bouwmeester heeft gezet. Een zonet opgericht gebouw kan hij daarbij eventueel gebruiken (zie onder het hoofdstuk 'De dorpsbewoners' en 'De gebouwen' in deze handleiding).

Als in het verdere verloop van het spel het dorpscentrum compleet met gebouwen is volgebouwd, kan aan een tweede ring rondom het centrum worden begonnen.



De speler die als eerste of respectievelijk als tweede zijn dorpscentrum compleet heeft volgebouwd, ontvangt 4 respectievelijk 2 zegepunten en neemt het bijbehorende kaartje.



Om deze zegepunten te verkrijgen, **moeten alle gebouwen** (met uitzondering van de zegepuntengebouwen) **met dorpsbewoners zijn bezet**.

Voerman



De voerman levert goederen aan de markt in de nabije grote stad. Iedere speler kan elk goed precies **éénmaal** in het spel leveren. Levert een speler een goed dan plaatst hij één van zijn leveringsstenen op het desbetreffende veld op de markt. Iedere leveringssteen die op de markt staat is 1 zegepunt waard. Levert een speler een complex goed als eerste op de markt, ontvangt hij bovendien nog het bijbehorende goederenkaartje met de waarde 1 of 2 zegepunten.

Speler Rood zet 2 munten bij de voerman en levert 2 goederen aan de markt.



Hij levert 1x hout en 1x bier en markeert deze velden op de markt. Aangezien hij de eerste is die het complexe goed 'bier' levert, ontvangt hij bovendien nog dat bijbehorende goederenkaartje.

BELANGRIJK

Om een complex goed te kunnen leveren, moet men het voorbereidende goed niet hebben geleverd. De schikking en volgorde op de markt dient enkel om de productieketen te schikken, maar heeft niets met de levering zelf te maken.

Speler Rood mag in het voorbeeld dus bier leveren zonder voordien water te hebben geleverd.

TER HERINNERING

Men kan bij de actie voerman geen goederen kopen om deze te kunnen leveren!

Speciale zegepunten door een levering

Naast de al genoemde zegepunten kan men op de markt ook nog zegepunten behalen voor 4 speciale opdrachten. De eerste speler die een complete productielijn van de markt met goederen vormt, ontvangt de bijbehorende bijzondere tegel.



Speler Blauw heeft als eerste de middelste productielijn (erts - ijzer - koebel) compleet gevormd. Als beloning ontvangt hij de bijbehorende bijzondere tegel.



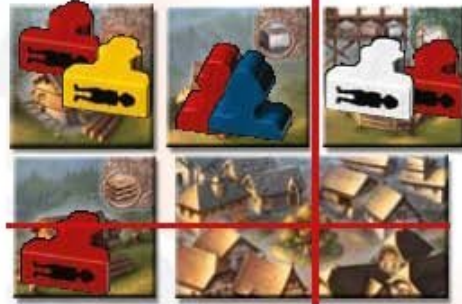
Nachtwaker



De nachtwaker is de enige mogelijkheid om een slapende dorpsbewoner te wekken. Voor elke munt die een speler op het veld van de nachtwakers legt, wekt hij **één complete wijk** in een **dorp naar keuze**. Daar worden **alle** (eigen en vreemde) dorpsbewoners gewekt en terug recht gezet.

AANDACHT

De gebouwen aan de linkerkant en de rechterkant van het dorpscentrum horen bij twee wijken en worden gewekt als de nachtwaker in één van de beide wijken worden gebruikt.



Speler Rood zet 1 munt op de nachtwaker om in 1 wijk in zijn dorp wakker te maken. Hij kiest voor de wijk linksboven. Hij wekt dus zijn slapende steenbakker en ook zijn slapende houthakker omdat de houthakkershut gedeeltelijk bij de wijk linksboven hoort. Ook de gele slapende steenbakker wordt gewekt. Het rood-blauwe steenhouderspaar is al wakker en wordt niet beïnvloed door de actie van de nachtwaker. Het rood-witte paar in de geitenstal slaapt wel verder omdat de geitenstal zich niet in de wijk bevindt waarin de actie van de nachtwaker wordt ingezet.

Pastoor



De actie van de pastoor wordt gebruikt om een eigen ongebonden (ongehuwde) dorpsbewoner uit te huwelijken in een vreemd dorp. Een dorpsbewoner is nog ongebonden zolang hij nog **niet** in een gebouw woont. Er kunnen dus alleen dorpsbewoners worden uitgehuwelijkt die zich ofwel **in het dorpscentrum** bevinden ofwel **in de school**.

Als een speler een dorpsbewoner wil uithuwelijken, neemt hij de dorpsbewoner uit het dorpscentrum of uit de school en plaatst hem

- in een **vreemd** dorp en
- in een gebouw waarin zich slechts 1 dorpsbewoner van het **andere geslacht** bevindt.



Speler Wit heeft een ongehuwde jonge man in de school en een ongehuwde werkloze vrouw in het dorpscentrum. Hij zet 2 munten bij de pastoor en beiden zijn gehuwd.



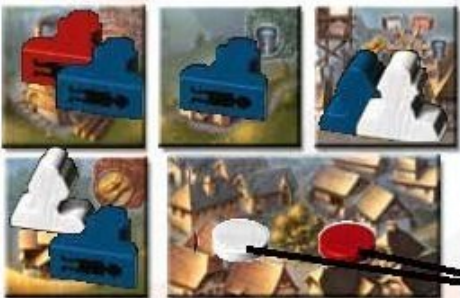
In het dorp van speler Rood is er één ongehuwde houthakker.



In het dorp van speler Blauw zijn er zelfs 3 ongehuwde dorpsbewoners. Een marktvrouw, een bronwachter en een graanboer.

Wit kan zijn man in de school alleen uithuwelijken aan de blauwe marktvrouw. De witte vrouw echter heeft de vrije keuze tussen de drie mannen. Wit kiest voor de blauwe graanboer. Of de dorpsbewoners die worden uitgetrouwd wakker zijn of slapen, heeft op de mogelijkheid van een huwelijk geen invloed.

Ligt in het dorpscentrum van de spelers in wiens dorp wordt getrouwd nog minstens 1 munt, dan neemt de speler die trouwt deze munt bij zich. Een eigen munt kan hij vanaf dan nog gebruiken, ook nog in dezelfde ronde, maar niet meer in deze speelbeurt. Een eigen munt legt hij als bruidschat in zijn dorpscentrum. Liggen bij een bruiloft meerdere munten als bruidschat klaar, kiest de actieve speler 1 van deze munten.



Speler Wit heeft zijn beide dorpsbewoners bij hun nieuwe levenspartner gezet. Hij ontvangt bovendien de witte en de rode munt die nog in het dorpscentrum van speler Blauw lagen. De witte munt kan hij in zijn volgende speelbeurt inzetten, de rode munt legt hij in zijn dorpscentrum.

Vroedvrouw



Met de actie van de vroedvrouw kan men nieuwe dorpsbewoners in het spel brengen. Voor elke munt die een speler op het veld van de vroedvrouw legt, kan **1 paar in het eigen dorp 1 kind** (= nieuwe dorpsbewoner) ontvangen. De speler kiest uit de spelfiguren dorpsbewoner er één uit (jaja, volledige geboortecontrolé) en plaatst deze nieuwe figuur gekanteld bij een paar in een gebouw.

BELANGRIJK

Ieder paar kan per speelbeurt maar 1 kind krijgen. Het is wel mogelijk om de vroedvrouw per ronde meermaals te kiezen zodat een paar ook meermaals per ronde een kind kan krijgen.



Einde van een ronde

De ronde eindigt als **nog slechts één speler** munten over heeft. In het meest extreme geval kan het zijn dat deze speler in deze ronde zelfs niet aan de beurt was. Hiervoor ontvangt deze speler het startspelerkaartje en is in de volgende ronde de startspeler. Bovendien is het bezit van het startspelerkaartje 1 zegepunt waard.

Nu worden één voor één de volgende handelingen uitgevoerd.

1. Het uitdelen van de personetegels

Bij elk van de 5 persoonlijkeden bouwmeester, voerman, nachtwaker, pastoor en vroedvrouw hoort er 1 tegel. Deze ligt bij de start van het spel op het desbetreffende veld. Nu wordt er voor elk van de vijf actievelen nagekeken of een speler daar de meerderheid aan munten heeft. Als er zo een speler is, dan ontvangt hij de personentegel. Als er geen zo een speler is (omdat niemand er een actie heeft uitgevoerd of omdat er een gelijke stand is tussen twee of meerdere spelers), dan blijft de tegel liggen op de plaats waar hij zich nu bevindt, ofwel op het actieveld ofwel in het bezit van een speler uit een vorige ronde.



De bouwmeestertegel gaat naar speler Geel omdat Geel de meeste munten heeft ingezet. De voermantegel gaat naar speler Rood om dezelfde reden. De nachtwakertegel wordt niet uitgedeeld omdat er in deze ronde geen munten op zijn actievelen werden gelegd. Dit wil zeggen dat deze tegel bij de speler blijft die deze tegel actueel bezit. De vroedvrouwtegel wordt ook niet uitgedeeld, blijft dus ook bij de speler die deze tegel momenteel heeft, omdat Blauw en Rood evenveel munten hebben ingezet.

Het bezit van een personentegel levert 2 voordelen:

1. Het bezit van een personentegel is **1 zegepunt** waard.
2. De speler die een personentegel bezit, kan **1 extra actie** met deze persoonlijkheid in zijn speelbeurt uitvoeren. Men zet dus met de normale actie munten bij een persoonlijkheid naar keuze in en men kan met de personentegel 1 extra actie uitvoeren bij de bijbehorende persoonlijkheid.

Voorbeeld

De speler kiest de actie voerman en zet 2 munten in om 2 goederen aan de markt te leveren. Daarna gebruikt hij de personentegel pastoor die hij in de vorige ronde heeft ontvangen en huwelijk 1 van zijn dorpsbewoners uit in een ander dorp.

Hierbij moet men rekening houden met het volgende:

- a. Een speler kan maar 1 personentegel per eigen speelbeurt inzetten.
- b. Als een speler geen actie meer heeft, omdat hij geen munten meer heeft, kan hij ook een personentegel die hij nog bezit niet meer gebruiken.

Extra regels bij het inzetten van personetegels:

- a. De extra actie kan vóór of na de normale actie worden doorgevoerd. Een actie kan niet worden onderbroken en moet dus worden afgerond vóór men de volgende actie aanvat.
Maar:
- b. Zet men een personentegel in en kiest men voor de normale actie dezelfde actie dan worden de beide acties samen doorgevoerd.

c. Uitzondering

Normaal gezien worden bij de inzet van een personentegel geen munten ingezet. Gebruikt men echter de personentegel bouwmeester voor 1 bouwactie, mag men bij de extra actie munten inzetten voor de aankoop van goederen (hout, baksteen, betonblok).

2. Munten van de activelvelden terugnemen

Alle spelers nemen hun munten van de persoonlijkheden terug in hun eigen voorraad.

3. Dorpsbewoners uit de scholen komen terug in het dorp

Uiterlijk op dit moment zijn de kinderen compleet volwassen geworden (sommigen zullen zelfs ondertussen getrouwd zijn) en nemen ook volwaardig deel aan de dorpsgemeenschap. Als er in het eigen dorp nog vrije gebouwen zijn, dan trekken de nieuwe dorpsbewoners daar in. Zijn er meer vrije gebouwen dan nieuwe dorpsbewoners dan beslist de speler in welke gebouwen de nieuwe bewoners intrekken en welke gebouwen er vrij blijven. Zijn er meer nieuwe dorpsbewoners dan vrije gebouwen dan beslist de speler welke dorpsbewoners in de voorhanden vrije gebouwen intrekken. Dorpsbewoners waarvoor er geen plaats is, worden vooreerst in het dorpscentrum geplaatst. Van daaruit kunnen ze in de volgende ronde ofwel worden ingetroefd ofwel kunnen ze in nieuw opgerichte gebouwen trekken. In deze fase kan de volgorde van het plaatsen van groot belang zijn. Als het nodig is, wordt deze fase dan ook om de beurt doorgevoerd in de spelersvolgorde: de nieuwe startspeler begint.

4. Kinderen komen in de scholen

Nu worden alle kinderen die in deze ronde door de vroedvrouw in het spel werden gebracht, in de school gezet. Van daaruit kunnen ze in de volgende ronde worden uitgehuwelijkt of worden ze aan het einde van de volgende ronde deel van de dorpsgemeenschap.

5. Aanpassing van de zegepunten

Iedere speler past nu zijn zegepunten op de actuele stand aan.

OVERZICHT:



⇒ 1 zegepunt voor het bezit van het startspelerkaartje



⇒ 1 zegepunt per leveringssteen op de markt



⇒ 1 respectievelijk 2 zegepunten voor elke goederentegel



⇒ 1 zegepunt per personentegel



⇒ 3 zegepunten per zegepuntgebouw



⇒ 4 respectievelijk 2 respectievelijk 1 zegepunt voor een complete productielijn als eerste heeft gevormd



⇒ 4 respectievelijk 2 zegepunten voor een volledige verbouwing van het dorp

Als een speler nu 20 of meer zegepunten bereikt, vindt de volgende stap niet meer plaats en het spel is beëindigd (zie: 'Einde van het spel').



6. Nieuwe gebouwen

Er worden 5 nieuwe gebouwen van stapel 2 getrokken en bij de nog niet opgerichte gebouwen gelegd. Als stapel 2 is opgebruikt, wordt er getrokken van stapel 3.

Daarna begint een nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra na de aanpassing van de zegepunten een speler 20 of meer zegepunten heeft. Deze speler wint het spel.

Zijn er meer spelers die 20 of meer zegepunten hebben bereikt, wint van die spelers de speler met de meeste punten. Bij een gelijke stand wordt het aantal wakkere dorpsbewoners van deze spelers in alle dorpen geteld. De speler met de meest wakkere bewoners wint het spel. Als ook hier een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

APPENDIX

De gebouwen

Er zijn drie types van gebouwen:

productie-gebouwen



ruil-gebouwen



zegepunt-gebouwen



Voor de speciale zegepunten 'volledige verbouwing van het dorp' moeten alle productie- en ruilgebouwen door een dorpsbewoner zijn bezet. Zolang een productiegebouw of een ruilgebouw leeg staat, geldt het dorp niet als volledig verbouwd. Zegepuntgebouwen tellen steeds voor de bijzondere zegepunten ofschoon ze niet door dorpsbewoners zijn bezet.

1. Productiegebouwen

Productiegebouwen moeten principieel door een wakkere dorpsbewoner worden bezet om productie te kunnen leveren.

Start-gebouwen
15 gebouwen
telkens 3x



steenbakkerij



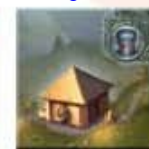
houthakkerij



steengroeve



graanafabriek



waterfabriek

Stapel 1
9 gebouwen
telkens 3x



mijn koestal geitenstal

Stapel 2
11 gebouwen
telkens 2x



bakkerij brouwerij ijzersmelterij



melkfabriek slagerij kaasfabriek



leerlooierij klokkengieterij

Stapel 3
5 gebouwen
telkens 1x



melkfabriek slagerij kaasfabriek



leerlooierij klokkengieterij

2. Ruilgebouwen

Ruilgebouwen functioneren principieel precies zoals de productiegebouwen: men heeft een eigen wakkere dorpsbewoner nodig op het ruilgebouw en eveneens een geproduceerd goed dat kan worden geruild. Ieder ruilgebouw ruilt 1 afgebeeld goed om in 1 andere afgebeeld goed.

Voorbeeld



Speler Wit heeft een bakkerij en wil graag een brood aan de markt leveren. Hij heeft geen graanfabriek en kan dus geen graan produceren dat hij voor de productie van een brood nodig heeft. In elk geval heeft Wit een markt waarop hij de goederen hout, baksteen, betonblok, erts, graan en water onder elkaar kan ruilen. Hij gebruikt zijn steenhouwerij en produceert 1 betonblok. Dit betonblok ruilt hij op de marktplaats om voor 1 graan en kan nu dat brood in de bakkerij produceren om aan de markt te kunnen leveren.

De volgende ruilgebouwen bevinden zich in het spel:



Stapel 1
2x marktplaats

Met de marktplaats kunnen de eenvoudige goederen (hout, baksteen, betonblok, erts, graan en water) onder elkaar worden geruild.



Stapel 2

1x rundermarkt en 1x geitenmarkt
Met de rundermarkt kunnen koe, brood en ijzer onder elkaar worden geruild. Met de geitenmarkt kunnen geiten, bier en ijzer onder elkaar worden geruild.



Stapel 3
2x kruidenwinkel

Met de kruidenwinkel kunnen de complexe goederen (melk, kaas, vlees, stof en koebel) onder elkaar worden geruild.

3. Zegepuntgebouwen

Zegepuntgebouwen moeten alleen worden opgericht en zijn dan telkens 3 zegepunten waard. Ze produceren niets en ze worden niet met dorpsbewoners bezet. Voor de speciale zegepunten van 'volledige verbouwing van het dorp' tellen de zegepuntgebouwen wel ofschoon ze niet door dorpsbewoners zijn bezet.

Stapel 3 + 4: 4 gebouwen (van elk 1)



molen herberg gemeentehuis kerk

De dorpsbewoners

Dorpsbewoners bevinden zich ofwel in de voorraad, op een productiegebouw of een ruilgebouw in een eigen of een vreemd dorp, in het eigen dorpscentrum, in de school of als nieuwgeborene bij een paar op een eigen productiegebouw of eigen ruilgebouw.

PRINCIPIEEL GELDT:

Er bestaat geen mogelijkheid om een bruiloft af te wijzen of te verhinderen. Er zijn bovendien geen scheidingen, geen huwelijken van hetzelfde geslacht en ook geen huwelijken tussen de dorpsbewoners van dezelfde speler. Als een dorpsbewoner eenmaal is gehuisvest (hij neemt zijn intrek in een gebouw), blijft hij daar tot aan het einde van het spel.

Dorpsbewoner in de voorraad

➔ Wachten tot ze via het gebruik van de persoonlijkheid vroedvrouw en een paar in het eigen dorp in het spel worden gebracht.

Dorpsbewoner op een productie-/ruilgebouw in het eigen dorp

➔ Kunnen de functie van de gebouwen benutten (goederen produceren of ruilen) als ze wakker zijn. Daarna gaan ze slapen.
➔ Kunnen door een dorpsbewoner van het andere geslacht van een andere speler worden getrouwd als ze zelf ongehuwd zijn, om het even of ze wakker zijn of slapen (de status blijft wel ongewijzigd).

- ➔ Kunnen, als ze zijn uitgehuwelijkt, per speelbeurt 1 kind krijgen om het even of ze wakker zijn of slapen (de status blijft ongewijzigd).
- ➔ Kunnen door de nachtwaker worden gewekt als ze slapen.
- ➔ Blijven op de plaats waar ze zijn tot aan het einde van het spel. Ze kunnen hun gebouw niet verlaten om bijvoorbeeld in een ander dorp te trouwen of in het eigen dorp in een ander gebouw in te trekken.

Dorpsbewoner op een productie-/ruilgebouw in een vreemd dorp

- ➔ Kunnen de functie van de gebouwen benutten (goederen produceren of ruilen) als ze wakker zijn. Daarna gaan ze slapen.
- ➔ Kunnen door de nachtwaker worden gewekt als ze slapen.
- ➔ Blijven op de plaats waar ze zijn tot aan het einde van het spel.

Dorpsbewoner in het eigen dorpscentrum

- ➔ Worden automatisch gehuisvest als in het dorp een nieuw productiegebouw of ruilgebouw wordt opgericht. De status van de bewoner is wakker.
- ➔ Kunnen in een vreemd dorp worden uitgehuwelijkt. De status van de bewoner is wakker.

Dorpsbewoner in de school

- ➔ Komen aan het einde van de ronde vanuit de school ofwel op een eigen onbezet productie- of ruilgebouw (indien beschikbaar), zoniet komen ze in het dorpscentrum terecht. De status van de bewoner is wakker.
- ➔ Kunnen in een vreemd dorp worden uitgehuwelijkt. De status van de bewoner is wakker.

Dorpsbewoner als nieuwgeborene bij een paar op een productie- of een ruilgebouw

- ➔ Komen aan het einde van de ronde in de school.

HET SPEL VOOR 2 SPELERS

In het spel voor twee spelers blijven al de spelregels die gelden voor drie en vier spelers behouden, met uitzondering van de volgende wijzigingen:

Spelvoorbereiding

- ⇒ Om te beginnen wordt de startspeler toevallig geloot. De startgebouwen worden zoals in het spel met drie spelers voorbereid (dus 2 gebouwen van elk type), daarna worden de startgebouwen volgens de normale regels verdeeld. (Als alternatief ontvangt iedere speler toevallig een dorpscentrum met de 3 bijbehorende gebouwen.)
- ⇒ Iedere speler ontvangt het spelmateriaal van één kleur.
- ⇒ Een derde dorpscentrum wordt als neutraal dorp neergelegd en de dorpsbewoners van een derde (neutrale) kleur worden klaargelegd. Het neutrale dorp ontvangt de resterende 4 gebouwen-tegels zodat er van elk gebouwentype precies 2 in het spel zijn.

Voorbeeld

Beginnen de spelers met houthakkerij, steenbakkerij en graanfabriek respectievelijk houthakkerij, steengroeve en graanfabriek, dan ontvangt het neutrale dorp een steengroeve, steenbakkerij en 2x waterfabriek.

- ⇒ De neutrale gebouwen worden door de beide spelers afwisselend geplaatst en met een neutrale dorpsbewoner bezet. Hiervoor beschikken de spelers in totaal over 2 neutrale paren. De speler die niet de startspeler is, begint. De resterende neutrale dorpsbewoners worden in het neutrale dorpscentrum gezet. Als het neutrale dorp compleet is opgebouwd, bouwen de spelers hun dorpen verder volgens de spelregels.
- ⇒ Iedere speler plaatst 1 munt in het neutrale dorpscentrum en ook 1 munt in het dorpscentrum van de medespeler. 1 Munt van de neutrale kleur wordt naast het neutrale dorp klaargelegd.

Spelverloop

Principieel blijft het spelverloop identiek aan het basisspel.

- ⇒ De spelers kunnen zowel handelen met het dorp van de medespeler als met het neutrale dorp, dus in de beide dorpen huwen en de eigen dorpsbewoners die daar zijn, gebruiken.
- ⇒ Het neutrale dorp zelf onderneemt geen enkele actie en heeft dus ook geen actiefase. Toch kan het neutrale dorp bepaalde handelingen uitvoeren:
 - In plaats van een eigen actie uit te voeren, kan de actieve speler ook de neutrale munt nemen en een actie voor het neutrale dorp uitvoeren, op voorwaarde dat de munt nog naast het neutrale dorp ligt. Voor het neutrale dorp kunnen alleen de acties pastoor en bouwmeester worden gekozen.

Pastoor

De actieve speler kan een dorpsbewoner uit het neutrale dorpscentrum nemen en in zijn eigen dorp uithuwelijken.

Bouwmeester

De actieve speler bouwt één van nog open liggende gebouwen in een neutraal dorp en plaats daar een neutrale dorpsbewoner. Voor de oprichting van het gebouw moeten geen goederen worden betaald.

- Per ronde is alleen voor één van de beide spelers precies 1 actie met het neutrale dorp mogelijk.
- De neutrale dorpsbewoners kunnen voor het overige niet worden ingezet. Ze produceren niets, worden nooit moe, krijgen in het neutrale dorp geen kinderen ... enzovoort.

Einde van een ronde

De ronde eindigt zodra nog slechts munten van één kleur in het spel zijn. Als dit de kleur van het neutrale dorps is, wisselt de startspeler.



De spelauteur Matthias Cramer