

13
Stefan Feld

Stefan Feld

MACAO

MACAO



Das spannende Strategiespiel für
clevere Kapitäne und gewitzte Gouverneure

Ravensburger

Macao
Alea, 2009
Stefan FELD
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten

Stefan Feld

MACAO

Een spannend strategiespel
voor slimme kapiteins en gewiekste gouverneurs.

SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van invloedrijke Portugese avonturiers die aan het einde van de jaren 1700 hun geluk beproeven in Macao, de grote handelspost in het Verre Oosten.

Dankzij de winstgevende goederenhandel met Europa, de systematische uitbouw van de stad en het weloverwogen bekleden van belangrijke ambten en posities, verhogen de spelers hun aanzien en prestige.

Elk van de 12 rondes verloopt op dezelfde manier: Om te beginnen moet iedere speler een nieuwe speelkaart uitkiezen, vervolgens twee van de zes dobbelstenen die hem de beslissende actiestenen opleveren. Daarna moeten de zonet vergaarde actiestenen worden ingezet door bijvoorbeeld zijn speelkaarten te activeren, een stadsdeel in het bezit te nemen of zijn schip te verplaatsen om zo goederen naar Europa te kunnen verscheppen.

Diegene die hierbij de meeste bekwaamheid etaleert en de meest vooruitziende blik aan de dag legt, zal zijn prestigepunten steeds verhogen en op deze manier steeds dichterbij de eindzege komen.

Winnaar is die speler die aan het einde van het spel de meeste prestigepunten (PP) heeft veroverd.

SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van Portugese avonturiers aan het einde van de jaren 1700.

In 12 rondes verzamelen de spelers prestigepunten, onder andere door goederenhandel met Europa, inbezitneming van belangrijke stadsdelen en het bekleden van voorname ambten en posities.

De speler die aan het einde de meeste prestigepunten bezit, wint het spel.

SPELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 4 stanskartons met:
 - 4 spelersborden
 - 4 windrozen
 - 24 goederenfiches (telkens 3x aardewerk, rijst, thee, jade, zijde, papier, porselein, kruiden)
 - 6 jokerfiches (1 actiesteen naar keuze of 3 goudmunten)
 - 36 goudmunten
 - 48 bezit- /strafmarkers (voorzijde schild, rugzijde -3)
- 300 actiestenen (telkens 50x rood, blauw, groen, zwart, grijs en paars)
- 6 dobbelstenen (telkens 1x in dezelfde kleur)
- 4 schepen (telkens 1x oranje, wit, geel en bruin)
- 10 schijven (telkens 2x in dezelfde kleuren en beige)
- 120 speelkaarten
 - 24 ambtkaarten
 - 44 bouwwerk- en 52 personenkaarten



Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de tekst in de rechterkaders niet te lezen. Deze teksten zijn beknopte spelregels waarmee men, na een tijdje niet meer gespeeld te hebben, vlot opnieuw in het spel kan stappen.

SPELVOORBEREIDING

Voor het eerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Het speelbord toont de stad Macao die is onderverdeeld in 30 stadsdelen en is begrensd door een stadsmuur (met 16 velden). Bovendien is er een zeegebied met acht Europese hoofdsteden (als doel voor de goederenhandel), verbonden met velden voor de schepen. Rondom het speelbord loopt de scoretabel van de prestigepunten (0 - 99) en aan de linkerkant ziet men de toltabel (0 - 12). Aan de beide lange zijdes vindt men de genummerde aflegvelden voor 12x 2 ambtkaarten.

TIP

Omwille van speltechnische redenen kunnen de echte topologische gegevens niet worden weergegeven.

Iedere speler ontvangt in zijn kleur naar keuze:

- Het **spelersbord** dat hij open voor zich neerlegt (met een kortoverzicht van het rondenvoerloop, aflegvelden voor maximaal vijf speelkaarten en ook plaats voor goederenfiches en strafmarkers).
- De **windroos** die hij naast zijn spelersbord legt. Deze zevenhoek toont aan zijn zijde dobbelstenen van 1 tot 6 en ook een pijl.
- Het **schip** dat op het grote startveld (met anker) wordt gezet.
- **Twee schijven**, waarvan er één op het veld 0 van de scoretabel van de PP wordt gezet en één op het eerste veld (pijl) van de stadsmuur (hierdoor ontstaan daar telkens twee kleine stapels).
- **12 bezitmarkers** die hij met de kleurzijde naar boven vóór zich neerlegt.

Op de rugzijde van elke bezitmarker is een '-3' aangegeven. Als hij met deze zijde naar boven op een spelersbord ligt, geldt hij als een strafmarker die aan het einde van het spel zorgt voor een aftrek van drie prestigepunten.

- Bovendien ontvangt iedere speler nog **5 goudmunten** die hij naast zijn spelersbord klaarlegt. Het goud moet steeds zichtbaar zijn voor alle spelers.

De resterende goudmunten worden naast het speelbord als bank klaargelegd.

De 300 actiestenen worden gesorteerd naar kleur en ook naast het speelbord als voorraad klaargelegd.

De 24 goederenfiches worden 'toevallig' (zoals ze worden genomen) op de huizen van de 24 lichtgekleurde stadsdelen gelegd. De 6 jokerfiches worden op de 6 donkergekleurde stadsdelen geplaatst.

Hierbij moet men er goed op letten dat de banderollen steeds goed herkenbaar blijven.

De 120 speelkaarten worden, afhankelijk van hun specifieke rugzijde, in twee stapels gescheiden:

- De **24 ambtkaarten** worden zeer grondig gemixt. Dan worden telkens twee kaarten open aan de lange zijde van het speelbord naast de daarvoor voorziene aflegvelden klaargelegd. Op deze manier dienen de ambtkaarten tegelijkertijd ook als rondenteller.
- De **96 bouwwerk-/personenkaarten** worden eveneens zeer grondig gemixt en als één verdeckte stapel naast de beide eerste ambtkaarten (rechts onderaan het speelbord) klaargelegd.

SPELVOORBEREIDING

Het spelmateriaal wordt, zoals op de afbeelding is te zien, klaargelegd.

Iedere speler ontvangt:

- het spelersbord;
- de windroos;
- het schip;
- de 2 schijven;
- de 12 bezitmarkers;
- 5 goudmunten.



speler wit

De ambtkaarten dienen ook als rondenteller.

- ➡ **De beide beige schijven** worden op de toltabel (aan de linkerkant van het spelbord) op de twee symbolen links en rechts van de 0 geplaatst.
- ➡ **De zes dobbelstenen** worden vóór een willekeurige speler gelegd; deze speler is gedurende het volledige spel de 'dobbelaar van dienst'.

Vóór met het eigenlijke spel kan worden gestart moeten nog twee verdere voorbereidingen worden getroffen:

1. Van de stapel van de bouwwerk-/personenkaarten worden twee kaarten meer blootgelegd dan er spelers deelnemen (bijvoorbeeld 5 kaarten bij 3 spelers). Te beginnen met de speler wiens schijf op de muur helemaal onderaan in de stapel ligt en daarna verder van onder naar boven, zoekt iedere speler zich één kaart uit en legt die naar keuze op één van de vijf aflegvelden van zijn spelersbord. De beide kaarten die over zijn gebleven worden open op een gescheiden aflegstapel gelegd.
Dit uitzoeken van kaarten is een compensatie voor het nadeel om aan het begin van het spel op de muur verder naar onder te liggen. Daarna geldt voor de resterende duur van het spel (dus ook voor het volgende punt 2) dat de reguliere spelersvolgorde op de **muur** steeds **van voor naar achter** is en in een **stapel** steeds **van boven naar onder**.
2. Nu neemt de speler, wiens schijf op de stapel op de muur helemaal bovenaan ligt, één actiesteen (AS) naar keuze uit de algemene voorraad en legt die naast de zijde van zijn windroos die de eerste dobbelsteen toont (het eerste dobbelsteenveld) en eveneens twee verdere actiestenen naar keuze (wel van dezelfde kleur!) die hij naast zijn tweede dobbelsteenveld legt. Vervolgens doen ook alle andere spelers in de volgorde van de muur (van boven naar onder) hetzelfde.

Voorbeeld

De eerste speler legt 1 groene en 2 rode AS naast zijn eerste, respectievelijk tweede dobbelsteenveld. De tweede speler kiest voor 1 groene en daarna nog eens 2 groene actiestenen. De derde speler kiest 1 zwarte en 2 rode AS en de vierde speler kiest 1 blauwe en nog eens 2 blauwe AS.

Vóór de start van het spel

1. In omgekeerde volgorde van de muur telkens één B/P-kaart kiezen.
2. In de correcte volgorde van de muur telkens 1 en 2 actiestenen (AS) naast de eigen windroos leggen.



In dit voorbeeld geldt de volgende spelersvolgorde: 1. oranje, 2. wit, 3. geel en 4. bruin.

SPELVERLOOP

Het spel loopt over precies 12 rondes, waarbij elke ronde steeds in dezelfde volgorde wordt afgewerkt:

- Fase 1: Kaarten
- Fase 2: Dobbelstenen
- Fase 3: Acties

➔ **Fase 1: Kaarten**

- 1.1. Om te beginnen worden de bovenste 4 bouwwerk-/personenkaarten (B/P-kaarten) van de stapel open naast de twee ambtkaarten van deze ronde gelegd.
- 1.2. Dan wordt de tolwaarde ingesteld: hiervoor telt men alle gele getallen op die onderaan links op de zes blootgelegde kaarten zijn aangegeven en men markeert met de desbetreffende beige schijven dit resultaat op de linkerkant van de toltabel (het resultaat kan eventueel ook 0 zijn). Op dezelfde manier doet men dit met de rode getallen onderaan rechts (ook hiervan kan het resultaat 0 zijn). Nu toont de toltabel de ruilwaarde voor hoeveel goudmunten (GM) men in deze ronde prestigepunten (PP) kan kopen.

Voorbeeld

Bij de volgende zes kaarten zal een tolwaarde ontstaan van 3 goudmunten voor 6 prestigepunten.



SPELVERLOOP

Het spel loopt over precies 12 rondes met steeds hetzelfde verloop.

Fase 1: Kaarten

- 1.1. Vier B/P-kaarten open naast de actuele 2 ambtkaarten leggen.
- 1.2. Tolwaarde bepalen en markeren.



- 1.3. Afhankelijk van het aantal spelers moeten nu eventueel enkele van de 4 blootgelegde bouwwerk-/personenkaarten worden verwijderd (op de aflegstapel leggen): bij 4 spelers wordt geen kaart verwijderd, bij 3 spelers de laatst blootgelegde en bij 2 spelers de twee laatst blootgelegde B/P-kaarten. Ambtkaarten worden niet verwijderd.
- 1.4. Nu moet de eerste op de muur één van de blootgelegde kaarten kiezen en op zijn spelersbord leggen. Deze kaart is voor hem gereserveerd en kan hij later activeren (zie punt 3.1.). Daarna volgen de andere spelers in de volgorde van de muur. Zij **moeten** eveneens een kaart nemen en op hun spelersbord leggen. De twee kaarten die over blijven worden op de aflegstapel gelegd.

TIPS:



- De (geactiveerde) kaart 'Mußiggänger (leegloper)' wijzigt de voorgaande regel.
- De aflegstapel mag te allen tijde door de spelers worden bekeken.

AANDACHT: In de loop van het spel kan het gebeuren dat het spelersbord van een speler vol is, dus met vijf kaarten is belegt, op het moment dat hij een nieuwe kaart moet plaatsen. In dit geval moet de speler één van zijn zes kaarten naar keuze op de aflegstapel leggen. Als straf ontvangt de speler een strafmarker (de bezitmarker op de zijde met de -3) die hij op zijn spelersbord op het voorziene vak legt. Hier blijft hij tot aan het einde van het spel.

→ Fase 2: Dobbelstenen

- 2.1. De dobbelaar, dobbelt met alle zes dobbelstenen en ordent ze na de worp: alle 1's samen, alle 2's samen ... enzovoort.
- 2.2. Vervolgens beslist iedere speler, en dit in volgorde van de muur (*) voor twee dobbelstenen naar keuze en neemt dan het desbetreffende aantal actiestenen uit de voorraad en legt die naast de desbetreffende dobbelsteenvelden van zijn windroos af.

Voorbeeld

Er wordt onder andere een  en  gedobbeld. Iedere speler, die voor deze twee dobbelstenen kiest, ontvangt dus 2 rode actiestenen (AS), die hij naast het tweede dobbelsteenveld van zijn windroos legt, en 5 groene AS die hij naast zijn vijfde dobbelsteenveld legt.

*** ATTENTIE:** Deze fase kan, als iedereen daarmee akkoord gaat, ook simultaan verlopen: dit betekent dat alle spelers tegelijkertijd hun AS nemen in overeenstemming met hun twee dobbelstenen naar keuze. Er zijn echter situaties waarin een speler juist wil zien welke actiestenen de andere spelers nemen en in dat geval geldt de reguliere spelersvolgorde.

- 2.3. Nadat een speler zijn nieuwe actiestenen heeft genomen, draait hij zijn windroos één veld verder met de wijzers van de klok mee. Hierdoor rukken al zijn AS één niveau verder. De AS waar nu de pijl naar wijst (zijn de AS van het voormalige eerste dobbelsteenveld), staan de spelers nu als hun zogenaamde 'actievoorraad' ter beschikking om hiermee hun acties (die later worden uitgelegd) uit te voeren. Alle andere AS die nog naast de dobbelsteenvelden liggen, gelden (nog) niet als actievoorraad en kunnen daarom (nog) niet worden gebruikt.

AANDACHT: Als er zich na het draaien geen AS in de actievoorraad van een speler bevinden, moet hij als straf één van zijn bezitmarkers met de -3 naar boven op zijn spelersbord plaatsen.

TIP: Komt deze speler in fase 3 aan de beurt (zie verder), kan hij uiteraard wel zijn reeds geactiveerde kaarten benutten en hierdoor mogelijk opnieuw actiestenen voor zijn actievoorraad ontvangen en dus ook verwerken. Eveneens actie 3.5. (het verwerven van prestige) is mogelijk omdat deze actie geen AS verbruikt.

- 1.3. Afhankelijk van het aantal spelers enkele B/P-kaarten verwijderen. (0/1/2 kaarten bij 4/3/2 spelers)
- 1.4. In de volgorde van de muur moet iedere speler één kaart nemen en op zijn spelersbord leggen. (uitzondering 'leegloper')

De speler die een zesde kaart moet nemen, ontvangt één strafmarker !

STRAFMARKER

- 0 AS in actievoorraad
- 6 kaarten op het spelersbord
- kaarten aan het einde van het spel niet geactiveerd



Fase 2: Dobbelen

- 2.1. Alle 6 dobbelstenen dobbelen en ordenen naar het aantal ogen.
- 2.2. Iedere speler kiest voor 2 van de 6 stenen en legt de desbetreffende AS naast het passende veld van zijn windroos.



- 2.3. Vervolgens de windroos 1 niveau verder draaien met de wijzers van de klok mee; de pijl toont de actievoorraad.



De speler die na het draaien van de windroos 0 AS in zijn actievoorraad heeft, ontvangt één strafmarker !

De speler mag echter toch aansluitend zijn geactiveerde kaarten benutten en ook prestige punten conform de toltabel verwerven.

→ Fase 3: Acties

In de actiefase verbruiken de spelers de actiestenen uit hun actievoorraad. Waar men als speler zeker op moet letten is dat men tracht zijn volledige actievoorraad te gebruiken omdat alle niet gebruikte AS van de actievoorraad terug in de algemene voorraad moeten worden gelegd. Dit betekent dat er geen AS kunnen worden opgespaard voor de volgende ronde.

De eerste op de muur begint en verbruikt zijn totale (indien mogelijk) actievoorraad door de volgende acties in een combinatie en volgorde naar keuze uit te voeren. Daarna komt de tweede speler op de muur aan de beurt en verbruikt zijn actievoorraad ... enzovoort.

DE ACTIES

3.1. Kaarten activeren *(rekening houden met de AS-kleuren)*

Om een kaart van zijn spelersbord te benutten, moet een speler deze kaart eerst activeren door precies de op de kaart aangegeven combinatie van actiestenen uit zijn actievoorraad terug in de algemene voorraad te leggen. Daarna neemt hij de kaart van zijn spelersbord en legt hem vóór zich neer op de tafel; vanaf dat moment is deze kaart voor de rest van het spel geactiveerd en mag 'kosteloos' steeds opnieuw worden benut (ook reeds in dezelfde ronde).

Een speler mag in zijn beurt een willekeurig aantal kaarten van zijn spelersbord activeren. Tussen het activeren van afzonderlijke kaarten kan hij te allen tijde andere acties naar keuze uitvoeren.

3.2. Een stadsdeel in bezit nemen *(rekening houden met de AS-kleuren)*

De stad is onderverdeeld in 30 stadsdelen. Aan het begin van het spel ligt in ieder stadsdeel ofwel een goederenfiche ofwel een jokerfiche.

Als een speler een stadsdeel in bezit wil nemen, moet hij precies de in dit stadsdeel afgebeelde AS uit zijn actievoorraad terug in de algemene voorraad leggen. Vervolgens ruilt hij de fiche die daar ligt tegen één van zijn bezitmarkers.

De in de stad liggende bezitmarkers van het grootste eigen samenhangende gebied leveren aan het einde van het spel nog extra prestigepunten op; zie 'Einde van het spel'.

Stadsdelen waarin al een bezitmarker ligt, kunnen in het verdere verloop van het spel door niemand meer in bezit worden genomen.

Een ingeruilde goederenfiche legt de speler, steeds goed herkenbaar voor allen, op de scheepsafbeelding op zijn spelersbord. Dit betekent dat vanaf nu dit goed zich aan boord bevindt van zijn schip (om het even waar zich dit schip bevindt).



Een ingeruilde jokerfiche legt de speler naast zijn spelersbord. Hij kan deze fiche op een moment naar keuze benutten (eventueel ook meteen nadat hij deze heeft ingeruild) door ofwel één AS naar keuze uit de algemene voorraad te nemen en in zijn actievoorraad te leggen **of** door drie goudmunten uit de bank te nemen. De gebruikte jokerfiche wordt daarna uit het spel verwijderd (terug in de doos).



TER VERDUIDELIJKING

Per speelbeurt mag een speler maximaal één stadsdeel in bezit nemen !

TIP

De (geactiveerde) kaarten 'Brunner', 'Gaukler', 'Herold', 'Nachtwächter', 'Schmiede', 'Soldat', 'Spekulant' en 'Zimmermann' wijzigen de oorspronkelijke regels. In het geval van de 'Gaukler' kan elke jokerfiche tweemaal worden benut door hiervoor ofwel 2 AS naar keuze, 1 AS naar keuze en 3 goudmunten of 6 goudmunten te nemen.

Fase 3: Acties

In de volgorde van de muur alle AS van de eigen actievoorraad opgebruiken.

3.1. Kaarten activeren

Het precieze aantal AS in overeenstemming met de activeringskosten moeten worden afgegeven; aansluitend wordt de kaart van het spelersbord op de tafel gelegd vóór de speler.

3.2. Een stadsdeel in bezit

Om een stadsdeel in bezit te kunnen nemen, moeten precies het aantal AS in overeenstemming met de activeringskosten worden afgegeven; aansluitend wordt een eigen bezitmarker geruild tegen een goederen- of een jokerfiche.

Goederenfiches worden op het spelersbord op de afbeelding van het schip gelegd, de jokerfiches worden naast het spelersbord gelegd.

Jokerfiches kunnen ofwel als 1 AS naar keuze ofwel als 3 goudmunten worden benut.

3.3. Eénmaal op de muur vooruitgaan (AS-kleuren om het even)

Een speler kan zijn schijf maximaal éénmaal per ronde op de muur zo ver hij wil, laten vooruitgaan. Voor één AS (om het even van welke kleur) die hij uit zijn actievoorraad terug in de algemene voorraad legt, mag hij één veld op de muur oprukken.

AANDACHT: *Elk verder veld over het eerste veld heen kost nu twee AS (om het even van welke kleur). Als de schijf landt op een bezet veld wordt de schijf er bovenop geplaatst.*

TIPS

- *In het zeer zeldzame geval dat een speler met zijn schijf over het laatste veld van de muur geraakt, geldt: De schijf blijft op het laatste muurveld en de speler is voor de resterende duur van het spel altijd de eerste. Als er nog andere schijven op hetzelfde veld komen (of er ook over worden gezet) blijft deze logica toch gerespecteerd.*
- *De (geactiveerde) kaarten 'Brunnen', 'Kanonier', 'Tor', 'Turm' en 'Wachposten' wijzigen de oorspronkelijke regels.*

3.4. Schip bewegen (AS-kleuren om het even)

Een speler kan zijn schip in zijn speelbeurt zo vaak hij wil en zo ver hij wil en met zoveel veranderingen van richting als hij wil langs de getekende velden/havens bewegen. Voor elk afgelegd veld (iedere haven telt als een veld) moet er één AS (om het even van welke kleur) uit zijn actievoorraad terug in de algemene voorraad worden gelegd.

Er mogen onbepaald veel schepen op ieder veld en iedere haven staan. Als een schip van een speler zich in een haven bevindt waarvoor de speler de passende goederen aan boord heeft, kan hij deze goederen op het hoogste vrije aflegveld of aflegvelden van deze haven plaatsen (het afleveren van de goederen kost geen extra AS!). Vervolgens rukt hij met zijn schip op de prestigetabel zoveel velden naar voor als het zonet afgedekte getal aanwijst.

TIPS

- *Als het schip van een speler zich in een haven bevindt waarvoor hij zonet door de inbezitneming van een stadsdeel een goederenfiche heeft ontvangen, mag hij uiteraard onmiddellijk kosteloos afleveren en zijn schip op de prestigetabel vooruitzetten.*
- *De (geactiveerde) kaarten 'Böttcherei', 'Kapitän', alle 8 'Lager', 'Leuchtturm', 'Schiffsjunge', 'Segelmacherei', en 'Steuermann' wijzigen de oorspronkelijke regels. De prestigepunten door de 'Böttcherei' worden van de 'Lager' niet verdubbeld!*

3.5. Eenmaal prestige verwerven (geen AS nodig, wel goudmunten)

De speler kan eenmaal in zijn speelbeurt voor de tolwaarde, die aan het begin van de ronde werd bepaald en op de toltabel werd gemarkeerd, prestigepunten verwerven. Hij betaalt het gevraagde aantal goudmunten in de bank en rukt hiervoor met zijn schip het aantal prestigepunten naar voor.

TIP: *De (geactiveerde) kaarten 'Botschaft', 'Diplomat' en 'Gesandter' wijzigen de oorspronkelijke regels.*

3.6. Speelkaarten benutten

Een speler mag in zijn speelbeurt zoveel van zijn geactiveerde kaarten en hun specifieke functie gebruiken als hij wil en dit op een tijdstip naar keuze in zijn speelbeurt en in een volgorde naar keuze. Tussendoor zijn alle andere acties mogelijk.

Op pagina 9 wordt uitgelegd hoe de 120 speelkaarten zijn opgebouwd en welke principiële regels gelden voor de aanwending ervan.

3.7. Passen

Kan of wil een speler geen actie meer uitvoeren en heeft hij nog AS in zijn actievoorraad, moet hij al deze AS zonder effect terug in de algemene voorraad leggen.

3.3. Muur

Eenmaal voor 1/3/5/7.... AS naar keuze de eigen schijf 1/2/3/4 velden vooruitzetten op de muur.

3.4. Schip

Voor 1/2/3/4 AS naar keuze het eigen schip 1/2/3/4 velden verplaatsen.

Bevindt het schip van een speler zich in een haven waarvan de speler de juiste goederenfiche aan boord heeft, kan hij dit goed afleveren en de desbetreffende prestigepunten vooruitgaan.

3.5. Prestige verwerven

Eenmaal per speelbeurt kan iedere speler in overeenstemming met de tolwaarde goud in prestige omzetten.

3.6. Kaarten benutten

Iedere speler kan in zijn beurt al zijn geactiveerde kaarten gebruiken wanneer hij wil.

3.7. Passen

Wie geen actie meer kan of wil maken, moet aan het einde van zijn beurt alle resterende AS in zijn actievoorraad afgeven.

Voorbeeld van een speelbeurt

Een speler kan om te beginnen één of meerdere van zijn kaarten activeren, daarna een schip verplaatsen (en de hierbij passende kaarten gebruiken), nog kaarten benutten, een stadsdeel in bezit nemen (en de hierbij passende kaarten gebruiken), nog kaarten activeren, daarna opnieuw het schip verplaatsen en tot slot éénmaal prestigepunten verwerven (en de hierbij passende kaarten gebruiken).

Alle mogelijke combinaties en volgordes zijn mogelijk zo lang er maar wordt rekening gehouden met het feit dat men maximaal éénmaal vooruit kan gaan op de muur, maximaal éénmaal voor de tolwaarde goudmunten in prestigepunten kan omruilen en maximaal éénmaal een stadsdeel in bezit kan nemen.

EXTRA SPEELTIPS

DOBBELSTEENFASE

Vanaf ronde 8 kunnen steeds minder dobbelsteenwaardes worden gebruikt (de overeenkomstige AS zullen niet meer tot de actievoorraad oprukken !). Om die reden worden in ronde 8 alle gedobbelde zessen direct na het dobbelen op de 1 gedraaid; in ronde 9 alle zessen en alle vijven ... enzovoort, zodat in ronde 12 alle dobbelstenen automatisch op de 1 worden gedraaid. Ter herinnering wordt dit op de respectievelijke aflegvelden voor de ambtkaarten nogmaals afgebeeld.

BEPERKINGEN

Geen enkel spelonderdeel (zoals actiestenen, bezitmarkers of goudmunten) is gelimiteerd. Indien dit toch zou gebeuren, mogen deze materialen kortstondig door een passend surrogaat worden vervangen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na ronde 12. Om te beginnen, ontvangt iedere speler voor elke kaart die hij nu nog op zijn bord heeft liggen, één strafmarker.

De (geactiveerde kaart) abt beschermt de speler voor zulke strafmarkers.

Daarna wordt er afgerekend:

- **Strafmarker:** Voor elke strafmarker moet een speler zijn schijf op de prestigetabel drie velden achteruitzetten.
- **Bouwwerk-/Personenkaarten:** Alle kaarten waarop 'Einde van het spel' staat, worden in overeenstemming met hun tekst afgerekend en de schijf van de speler vooruit gezet.
- **Stadswaardering:** Voor dat ene grootste samenhangende gebied van eigen aangrenzende bezitmarkers in de stad ontvangt een speler per aanwezige bezitmarker in dat gebied 2 PP.

Voorbeeld

Voor hun bezitmarkers in de stad ontvangen Geel 6 PP, Wit 6 PP, Bruin 12 PP en Oranje 8 PP.

Bezat bijvoorbeeld de witte speler ook nog de geactiveerde kaarten 'Schmiede' en 'Statue', zou hij hiervoor nog extra 5 en 3 prestigepunten hebben ontvangen.

De winnaar is de speler die nu op de prestigetabel het verst vooraan ligt. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die op de muur het verst vooraan ligt.

De auteur en de uitgeverij danken alle testspelers voor hun groot engagement en hun vele suggesties.

Als men kritiek, vragen of suggesties heeft bij dit spel, schrijf dan naar onderstaand adres of neem contact op:

alea Postfach 1150
Fon: 08051 - 970720

83233 Bernau am Chiemsee
Fax: - 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de

Bezoek ook onze website: www.aleaspiele.de



Aan het einde van het spel worden alle zessen, dan alle zessen en alle vijven ... enzovoort op de 1 gedraaid (zie ook aan de rand van het speelbord).

Het spelmateriaal is principieel ongelimiteerd.

EINDE VAN HET SPEL

Eén strafmarker per kaart op het spelersbord !

(uitzondering voor de kaart abt).

- - 3 PP per strafmarker
- + ? PP voor kaarten met 'Einde van het spel'
- + 2 PP per bezitmarker in het grootste eigen gebied

Winnaar is de speler die aan het einde van het spel de meeste prestigepunten heeft.



DE SPEELKAARTEN

Alle 120 speelkaarten zijn steeds volgens hetzelfde schema opgebouwd:

1. Bovenaan links ziet men welke actiestenen een speler precies moet afgeven om deze kaart te activeren. De activeringskosten variëren tussen 1 en 4 actiestenen in alle mogelijke combinaties van kleuren.
2. Bovenaan rechts toont een afbeelding, ondersteund door de kleur van de kaart, om welke soort kaart het gaat: er zijn ambtkaarten (geel), bouwwerkkaarten (roodbruin) en personenkaarten (grijs).
3. Daaronder volgt de naam van de kaart en een tekst die het effect van de kaart verklaart.
4. In het onderste gedeelte van de kaart staan links en rechts de twee getallen die de ruilwaarde op de toltabel weergeven. Deze getallen variëren tussen 0 - 0, 1 - 1 en 2 - 2 (telkens 20x) en ook 0 - 1 en 1 - 2 (telkens 30x).
5. Tussen deze getallen is nog op alle kaarten die niet in fase 3 worden benut, het tijdstip van hun mogelijke aanwending aangegeven (fase 1 of fase 2, respectievelijk 'Einde van het spel').

De **24 ambtkaarten** zijn gelijkmatig verdeeld: er zijn per actiesteenkleur (rood, blauw, groen, grijs, paars, zwart) vier kaarten met activeringskosten van telkens 1 tot 4 gelijkgekleurde actiestenen.

De **44 bouwwerkkaarten** en de **52 personenkaarten** zijn in hun activeringskosten (eveneens tussen 1 en 4 actiestenen) en hun effect verschillend.

Principieel geldt voor het benutten van alle 120 speelkaarten:

- Iedere speler kan alleen zijn eigen geactiveerde kaarten benutten; de kaarten op zijn spelersbord zijn zonder effect.
- Iedere kaart kan hoogstens éénmaal per ronde in overeenstemming met zijn effect worden gebruikt, tenzij er uitdrukkelijk op de kaart iets anders is vermeld (zoals bijvoorbeeld "telkenmale", "elke" of "altijd als ...").
- Met weinig uitzonderingen zijn alle kaarten in elke derde fase (acties) te gebruiken als de bezitter met zijn acties aan de beurt is. Op de kaarten die niet in elke ronde of respectievelijk niet in fase 3 zijn te gebruiken, wordt dit beschreven op de onderste rand van de kaart.
- De kaarten kunnen steeds onmiddellijk, nadat ze werden geactiveerd, benut worden (dus nog in dezelfde speelbeurt!).
- Ter herinnering: De afkortingen die in de kaartenteksten worden gebruikt, betekenen: actiestenen (AS), goudmunten (GM), prestigepunten (PP).
- Als een speler op grond van zijn kaarten actiestenen kan nemen, komen deze stenen steeds vanuit de algemene voorraad in zijn actievoorraad. Als een speler actiestenen moet afgeven, moet hij deze stenen vanuit zijn actievoorraad in de algemene voorraad leggen.
- Nog een goed gemeende raad voor alle 'muggenzifters': Het is niet de bedoeling van het spel om het gebruik van de kaarten 'slaafs' aan het precies passende tijdstip vast te hechten zolang de regels maar menselijk en logisch worden toegepast.

Zou bij wijze van voorbeeld de bezitter van de kaart 'Professor' in fase 2 vergeten zijn om goudmunten te nemen voor het gebruik van de dobbelstenen met een 1, kan men hem toch nog toelaten om die ook nog in fase 3 te nemen! Dit geldt uiteraard ook nog voor een ganse reeks andere kaarten.

ELKE SPEELKAART

toont ...

1. **zijn activeringskosten** (1 tot 4 actiestenen)
2. **zijn soort** (ambtkaart, bouwwerkkaart of personenkaart)
3. **zijn functie**
4. **zijn tolwaarde** (tussen 0-0 en 2-2)



Er zijn **24 ambtkaarten**, **44 bouwwerkkaarten** en **52 personenkaarten**.



ambt



bouwwerk



personen

Principieel geldt:

- alleen geactiveerde kaarten kunnen worden gebruikt
- de kaarten zijn meestal slechts éénmaal per ronde te gebruiken
- de kaarten zijn meestal in fase 3 te gebruiken
- de kaarten zijn direct inzetbaar na het activeren

De afkortingen betekenen:

- AS actiestenen
- GM goudmunten
- PP prestigepunten

AMBTKAARTEN (geel)

BAU (bouw): Geef 1 groene actiesteen af en u ontvangt 1 goudmunt.

FINANZEN (financiën): Geef 1 grijze actiesteen af en u ontvangt 1 goudmunt.

JUSTIZ (justitie): Geef 1 blauwe actiesteen af en u ontvangt 1 goudmunt.

MILITÄRWESEN (krijgswezen): Geef 1 zwarte actiesteen af en u ontvangt 1 goudmunt.

VERWALTUNG (administratie): Geef 1 paarse actiesteen af en u ontvangt 1 goudmunt.

ZOLL (tol): Geef 1 rode actiesteen af en u ontvangt 1 goudmunt.

BOUWWERKKAARTEN (roodbruin)

AMTSSSTUBE: Heb je minstens één ambtkaart benut, ontvangt u 1 PP.

ARCHIV: Bij het activeren van iedere ambtkaart geeft u 1 AS minder af.

BANK: U ontvangt 2 GM.

BOTSCHAFT: Telkens wanneer u PP verwerft op basis van de toltabel ontvangt u 2 PP meer.

BÖTTCHEREI: Voor elke goederenfiche die u aflevert, ontvangt u 1 PP meer.

BRUNNEN: Telkens wanneer u een stadsdeel in bezit neemt, gaat u 1 veld vooruit op de muur.

EXERZIERPLATZ: U ontvangt 1 GM meer als u minstens één ambtkaart 'MILITÄRWESEN' benut.

FESTUNG: U ontvangt voor iedere geactiveerde ambtkaart 'MILITÄRWESEN' 1 PP.

GERICHT: U ontvangt voor iedere geactiveerde ambtkaart 'JUSTIZ' 1 PP.

GEWÜRZLAGER: Voor elke goederenfiche 'kruiden' die u aflevert, ontvangt u dubbele PP.

GRENZPOSTEN: U ontvangt 1 GM meer als u minstens één ambtkaart 'ZOLL' benut.

JADELAGER: Voor elke goederenfiche 'jade' die u aflevert, ontvangt u dubbele PP.

KAPELLE: U ontvangt 1 PP als u deze ronde minstens één PP hebt ontvangen.

KATHEDRALE: Geef AS van verschillende kleuren af (tot 6); per afgegeven AS ontvangt u 1 PP.

KLOSTER: U ontvangt 1 PP als u alleen de eerste bent op de prestigepuntentabel.

KRAN: Bij het activeren van ieder bouwwerk geeft u naar keuze 1 AS minder af.

LACKWARENLAGER: Voor elke goederenfiche 'aardewerk' die u aflevert, ontvangt u dubbele PP.

LADEN: Geef 2 AS naar keuze af en neem hiervoor 1 AS naar keuze.

LEUCHTTURM: Voor elke goederenfiche die u aflevert, ontvangt u 1 GM.

MAGISTRAT: U ontvangt 1 GM meer als u minstens één ambtkaart 'VERWALTUNG' benut.

MIK'S TAVERNE: U ontvangt 1 GM als u minstens 3 geactiveerde personen bezit.

PALAST: Aan het einde ontvangt u voor iedere geactiveerde kaart (inclusief deze), 2 PP.

PAPIERLAGER: Voor elke goederenfiche 'papier' die u aflevert, ontvangt u dubbele PP.

PFANDLEIHE: U ontvangt 1 GM als u deze ronde minstens één GM hebt ontvangen.

PORZELLANLAGER: Voor elke goederenfiche 'porselein' die u aflevert, ontvangt u dubbele PP.

PRÄFEKTUR: Aan het einde ontvangt u voor iedere eigen geactiveerde ambtkaart 1 PP.

RATHAUS: U ontvangt voor iedere geactiveerde ambtkaart 'VERWALTUNG' 1 PP.

REISLAGER: Voor elke goederenfiche 'rijst' die u aflevert, ontvangt u dubbele PP.

RESIDENZ: Aan het einde van het spel ontvangt u voor elk eigen geactiveerd bouwwerk, inclusief dit, 1 PP.

SCHATZKAMMER: U ontvangt voor iedere geactiveerde ambtkaart 'FINANZEN' 1 PP.

SCHMIEDE: Aan het einde ontvangt u voor elke eigen bezitmarker in de stad 1 PP.

SCHULE: U ontvangt 1 GM als minstens 2 van de 5 aflegvelden op uw spelersbord vrij zijn.

SEGELMACHEREI: U mag uw schip 2 velden verplaatsen.

SEIDENLAGER: Voor elke goederenfiche 'zijde' die u aflevert, ontvangt u dubbele PP.

SITZUNGSSAAL: Aan het einde ontvangt u voor elke soort ambtkaarten waarvan u minstens één kaart hebt geactiveerd, 2 PP.

SPITAL: U ontvangt 1 GM telkens u een personenkaart activeert.

STATUE: Aan het einde ontvangt u voor elk eigen bezitmarker in een 'donker' stadsdeel 3 PP.

STEINBRUCH: U ontvangt voor iedere geactiveerde ambtkaart 'BAU' 1 PP.

TEELAGER: Voor elke goederenfiche 'thee' die u aflevert, ontvangt u dubbele PP.

TOR: U ontvangt 1 PP als u op de muur de leiding heeft.

TURM: In een stapel op de muur ligt uw schijf steeds bovenaan.

UNIVERSITÄT: U ontvangt 1 PP als minstens 2 van uw 5 kaartenaflegvelden vrij zijn.

WIRTSCHAUS: U ontvangt 1 GM of zelfs 3 GM als u ook de kaart 'WIRT' geactiveerd heeft.

ZOLLSTATION: U ontvangt voor iedere geactiveerde ambtkaart 'ZOLL' 1 PP.

PERSONENKAARTEN (grijs)

ABT: Aan het einde ontvangt u geen strafmarker voor de kaarten op uw spelersbord.

AMTSDIENER: U ontvangt per gebruikte soort ambtkaart 1 GM meer.

AMTSLEITER: U ontvangt 1 GM als u minstens drie geactiveerde ambtkaarten bezit.

BARONESA DOIS: Aan het einde ontvangt u 3 PP. Bezit u nog 1 of 2 geactiveerde Baronesa's ontvangt u 4 of 5 PP.

BARONESA TRÊS: Aan het einde ontvangt u 3 PP. Bezit u nog 1 of 2 geactiveerde Baronesa's ontvangt u 4 of 5 PP.

BARONESA UM: Aan het einde ontvangt u 3 PP. Bezit u nog 1 of 2 geactiveerde Baronesa's ontvangt u 4 of 5 PP.

BAUMEISTER: U ontvangt steeds 2 GM wanneer u een bouwwerk activeert.

BETTLER: Neem 1 AS naar keuze als u alleen laatste bent op de prestigepuntentabel.

BISCHOF: Geef 1 GM af. Hiervoor ontvangt u 2 PP.

DIPLOMAT: U mag een tweede maal prestige, in overeenstemming met de toltabel, verwerven.

DONNA BLU: Neem 1 blauwe AS.

EDLER: Voor telkens 2 GM die u afgeeft, ontvangt u telkens 1 AS naar keuze.

FORSCHER: U ontvangt per dobbelsteen, die u kiest, 1 AS meer (fase 2). Dobbelsteenvelden voorts zoals de dobbelstenen.

FRAU ROT: Neem 1 rode AS.

GAUKLER: U mag elk van uw jokerfiches dubbel gebruiken (ook gemixt).

GELDVERLEIHER: U ontvangt 1 GM en 1 PP.

GELEHRTER: Neem 1 AS naar keuze.

GESANDTER: Neem steeds 1 AS naar keuze telkens u prestige op basis van de toltabel verwerft.

GOLDSCHMIED: Geef 1 AS naar keuze af en neem hiervoor 1 GM.

GOLDSUCHER: Voor telkens 3 AS naar keuze die u afgeeft, ontvangt u telkens 1 GM.

GOUVERNEUR: Aan het einde ontvangt u 7 PP.

GRAF: Telkens u een kaart activeert, kan u in plaats van de gevraagde AS 4 GM afgeven.

HANDWERKER: U moet de activeringskosten voor één kaart naar keuze niet afgeven, maar alleen in uw actievoorraad hebben.

HEBAMME: Aan het einde ontvangt u voor iedere eigen geactiveerde persoon 1 PP (inclusief de Hebamme).

HEILER: U geeft bij het activeren van iedere persoon 1 AS naar keuze minder af.

HEROLD: Telkens wanneer u een stadsdeel in bezit neemt, kan u in plaats van de gevraagde AS 3 GM afgeven.

KÄMMERER: Telkens u een ambtkaart activeert, ontvangt u 1 GM.

KANONIER: U ontvangt 1 GM als u laatste op de muur bent.

KAPITÄN: U ontvangt 1 PP als uw schip zich minstens twee velden heeft verplaatst.

KUTSCHER: U ontvangt 1 GM als u minstens drie geactiveerde bouwwerken bezit.

LADY BLACK: Neem 1 zwarte AS.

MADAME VERT: Neem 1 groene AS.

MEISTER: U mag alle AS van één dobbelsteen, die u kiest, naast één van de buurvelden leggen (niet achter de 6 !) (fase 2).

MISS GREY: Neem 1 grijze AS.

MÜSSIGGÄNGER: U moet geen kaart nemen (fase 1).

NACHTWÄCHTER: U mag een tweede stadsdeel in bezit nemen.

PROFESSOR: U ontvangt voor elke 1, die u bij de dobbelstenen kiest, 1 GM (fase 2).

RATSHERR: Aan het einde ontvangt u voor iedere soort ambtkaart, waarvan u er minstens 3 hebt geactiveerd, 6 PP.

RICHTER: U ontvangt 1 GM meer als u minstens 1 ambtkaart 'JUSTIZ' benut.

SCHATZMEISTER: U ontvangt 1 GM meer als u minstens 1 ambtkaart 'FINANZEN' benut.

SCHIFFSJUNGE: U ontvangt 1 PP als u 0 - 2 goederenfiches aan boord heeft.

SCHREIBER: U mag per soort ambtkaart één ambtkaart dubbel gebruiken.

SENORA VIOLETTA: Neem 1 paarse AS.

SOLDAT: U ontvangt voor telkens 4 eigen bezitmarkers in de stad 1 GM.

SPEKULANT: U geeft bij de inbezitneming van ieder stadsdeel 1 AS naar keuze minder af.

STEUERMANN: Geef 1 GM af en beweeg uw schip tot maximaal 4 velden.

TOTENGRÄBER: Leg een andere van uw geactiveerde personenkaarten op de aflegstapel en u ontvangt 2 GM.

VERMESSER: U ontvangt 1 GM meer als u minstens 1 ambtkaart 'BAU' benut.

VIZEGOUVERNEUR: Aan het einde ontvangt u 4 PP.

WACHPOSTEN: U mag op de muur één veld oprukken als u daar niet eerste bent.

WIRT: U ontvangt 1 GM of zelfs 3 GM als u ook de kaart 'WIRTSCHAUS' geactiveerd heeft.

ZIMMERMANN: Telkens wanneer u een stadsdeel in bezit neemt, ontvangt u 1 GM.

Macao, de mysterieuze havenstad aan de zuidkust van China, is aan het einde van de achttiende eeuw **DE** Portugese handelspost in het Verre Oosten.

Kruip in de huid van de energieke avonturier en moedige gelukzoeker. Talrijke spannende opdrachten en uitdagingen wachten op u als kapitein, gouverneur, handwerker of geleerde.

Wie benut zijn veelvuldige actiemogelijkheden op de verstandigste manier? Wie heeft het beste plan en kan aan het einde het meeste prestige voorleggen?



© 2009 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D - 88194 Ravensburg
Made in Czech Republic

Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.



Autor: Stefan Feld
Illustr. (Cover): Julien Delval
Illustr. (Rest): Harald Lieske
Design: Harald Lieske
Realisation: Stefan Brück

2-4 Spieler ab 12 Jahren
Dauer: 60-100 Minuten
Anspruch:
Inhalt: 1 Spielplan, 120 Spielkarten, 300 Steine, 6 Würfel, 10 Schieber und 4 Schiffe aus Holz, 4 Statuetten mit 4 Würfeln, 4 Tabellen und 114 Spielplanchen, 1 Spielregel

© vertaling: Herman BELLEKENS
6 december 2009