

Phoenicia
Rio Grande Games, 2007
Tom LEHMANN
2 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Inleiding

Wereldrijken komen en gaan, maar in de overgangperiodes kan een sluwe heerser, op het kruispunt van de verschillende beschavingen, hier en daar nieuwe en interessante ideeën oppikken, lucratieve handelsroutes uitbouwen en een succesvolle stadsstaat stichten, zoals bijvoorbeeld de Fenicische steden Tyros en Sidon, die de naburige heerschappijen lang kan overleven.

Phoenicia is een strategisch spel voor 2 - 5 spelers vanaf 12 jaar waarin zowel elementen zitten van groei en ontwikkeling als elementen van verkoop en opbod. Iedere speler is een aanvoerder van een nederzetting in de zogenaamde ' vruchtbare halve maan ' van het Nabije Oosten (een streek van Mesopotamië over Syrië en Palestina tot Egypte) in de periode van ongeveer 3000 jaar geleden.

In de loop van het spel kunnen de spelers hun nederzettingen uitbreiden. De eerste speler die er in slaagt om een stadstaat op te richten, wordt de winnaar van het spel.

Spelmateriaal

➡ 1 centraal speelbord (scoretabel)

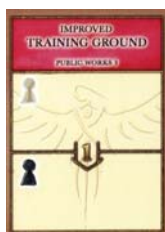


➡ 1 Overlord-figuur (startspeler)



➡ 5 spelersets in vijf verschillende kleuren, telkens bestaande uit:

- ⇒ 4 dorpestegels;
- ⇒ 1 cilindervormige waarderingsmarker;
- ⇒ 1 ronde productiemarker;
- ⇒ 5 kubusvormige kortingmarkers.



➡ **Algemeen spelmateriaal** (in een neutrale kleur):

- ⇒ 10 nederzettingstegels;
- ⇒ 45 arbeidersfiguren;
- ⇒ 40 pakhuizen;
- ⇒ 35 schijven (worden zowel gebruikt als betaalmiddel en als werktuig);
- ⇒ 48 ontwikkelingskaarten (worden geveild);
- ⇒ 40 (60) productiekaarten (vermogen dat door de spelers kan worden gependend).



3x

2x

2x

2x

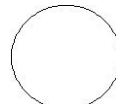
1x



arbeider



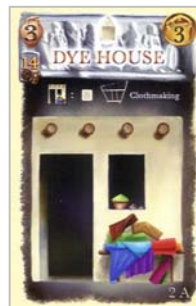
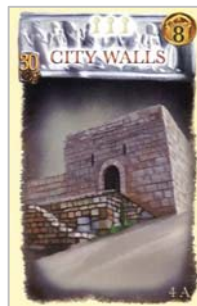
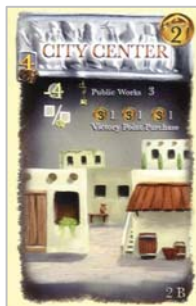
pakhuis



betaalmiddel / werktuig



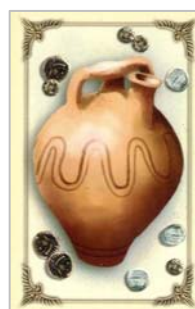
ontwikkelingskaarten



achterkant



productiekaarten



achterkant 1



achterkant 2

➡ **1 groot overzicht**

➡ **1 handleiding**

Overzicht en doel van het spel



Iedere speler begint zijn nederzetting met jagers, landbouwers, een groep van niet opgeleide arbeiders en een bepaald gestockeerd vermogen.

In de loop van het spel kunnen de spelers hun nederzetting vergroten met de hulp van hun vermogen, zij voegen tegels en speelmarkers toe.

De groei wordt gemeten onder de vorm van productiepunten en zegepunten (ZP) die op de centrale scoretabel worden genoteerd.

De startnederzetting van iedere speler heeft 3 productiepunten en 2 zegepunten, namelijk voor de activiteiten van de jagers en de landbouwers.

Zodra een speler 32 of meer zegepunten bezit, heeft hij een stadstaat opgericht en beëindigt hij het spel. De speler met de meeste zegepunten aan het einde van het spel, wordt de overwinnaar.

Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- De neutrale nederzettingstegels, de neutrale schijven, arbeidersfiguren en pakhuizen worden, goed bereikbaar voor alle spelers, als algemene voorraad naast het speelbord gelegd.
- Alle spelers kiezen een bepaalde kleur en nemen hun desbetreffende spelersset en plaatsen hun waarderings- en productiemarker op de plaats 2 (waardering) en plaats 3 (productie) van het speelbord.
- Er zijn 19 verschillende soorten ontwikkelingskaarten. Voor de spelopbouw worden deze kaarten opgedeeld in A-kaarten en B-kaarten. Bij minder dan 5 spelers worden niet alle kaarten gebruikt. Het aantal kaarten dat wordt gebruikt, is af te lezen op de volgende tabel.



AANTAL SPELERS	2	3	4	5
Aantal van elke soort ontwikkelingskaarten A	1	2	2	3
Aantal van elke soort ontwikkelingskaarten B	1	1	2	2

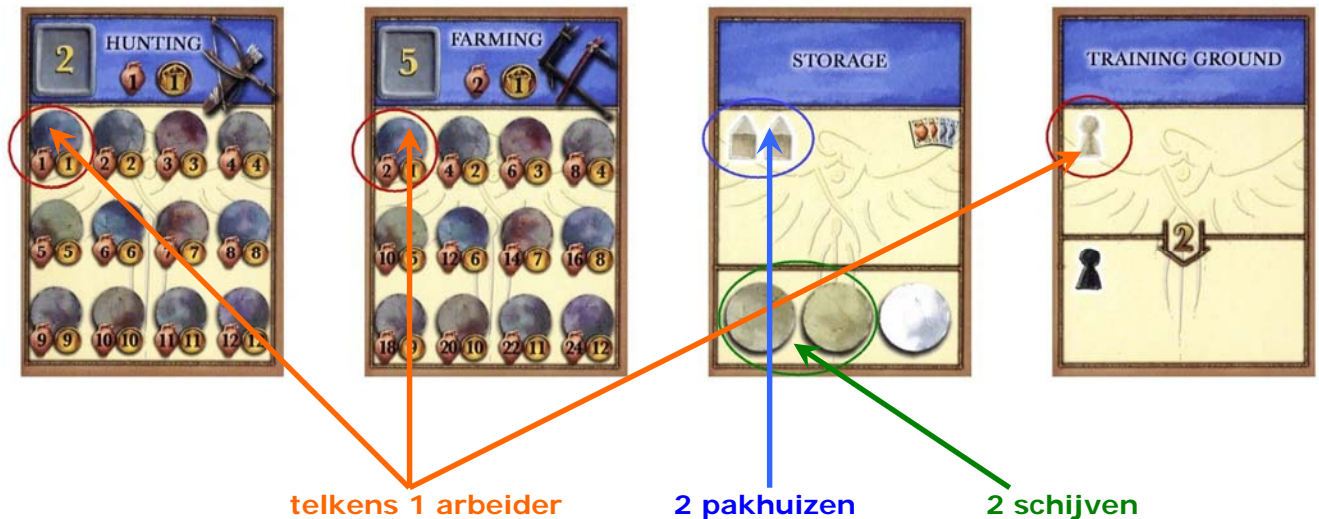
- De ontwikkelingskaarten komen één voor één per set in het spel (eerst set 1, dan set 2, dan set 3 en tot slot set 4). De ontwikkelingskaarten worden gescheiden per set en elke set wordt verdekt zeer grondig gemixt. De sets 2, 3 en 4 worden op elkaar gestapeld en worden bij de start opzij gelegd, zij worden pas later in het spel gebruikt.
- Van set 1 worden nu zoveel kaarten blootgelegd, in het midden van de tafel, als er spelers deelnemen. Deze blootgelegde kaarten worden in de loop van het spel geveild.

TIP

Als dit het eerste spel is voor alle spelers, raden wij aan om tijdens de voorbereiding de blootgelegde kaarten 'FORT' en 'GRANARY' terug in de stapel te mixen en te vervangen door andere kaarten.

→ Alle spelers bouwen nu, met het spelmateriaal uit de algemene voorraad, hun dorptegels (starttegels) op de volgende manier op:

- ⇒ 2 pakhuizen op het bovenste gedeelte van de pakhuistegel;
- ⇒ 2 neutrale schijven op het onderste schatkamergedeelte van de pakhuistegel;
- ⇒ 1 arbeidersfiguur op het bovenste gedeelte van de opleidingstegel;
- ⇒ 1 arbeidersfiguur op de bovenste linker cirkel van de jachttegel;
- ⇒ 1 arbeidersfiguur op de bovenste linker cirkel van de boerderijtegel.



- De eerste Overlord (startspeler) wordt geloot. Deze speler ontvangt de Overlord-figuur.
- De stapel van de productiekaarten wordt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt verdekt één productiekaart. Iedere speler mag uiteraard zijn eigen kaart bekijken, maar hij mag niet zien welke kaart zijn medespelers hebben gekregen. Het spel kan nu beginnen.

TIP

Als dit het eerste spel is voor alle spelers, raden wij aan om vooreerst de extra kaarten (de amfoorkaarten met de donkerbruine rand) met de waarde 5 te gebruiken (voor elke medespeler één kaart).

Op deze manier starten alle spelers onder dezelfde omstandigheid. Deze kaarten worden na gebruik uit het spel genomen en in de doos teruggelegd (niet op de aflegstapel).

Inleiding

In iedere spelronde spenderen de spelers hun vermogen om de arbeiders op te leiden en in te zetten. Via de veilingen kunnen de spelers ontwikkelingskaarten verkrijgen die zorgen voor extra grondstoffen, nieuwe mogelijkheden bieden en zegepunten opleveren.

Hierdoor ontvangen de spelers opnieuw een groter vermogen (door de productie).

Dit proces wordt herhaald tot minstens één speler 32 of meer zegepunten heeft.

Er zijn principieel 3 strategische zones in dit spel:

- De beslissing op welk moment het inkomen te verhogen door de bedrijvigheid van de eigen arbeiders, op welk moment het kopen van ontwikkelingskaarten, op welk moment sparen voor de volgende veilingen.
- De beslissing welke ontwikkelingskaart te kopen.
- De beslissing hoe hoog men wil bieden voor een ontwikkelingskaart die de medespelers zo graag zouden kopen en de beslissing om toch uit een biedronde te stappen omdat de medespelers opbieden op een kaart die jij zo graag zou hebben.

Spelverloop

Phoenicia wordt over meerdere rondes gespeeld, iedere speelronde bestaat uit twee delen.

1. De speelbeurt van de spelers

Te beginnen met de Overlord (startspeler) en daarna met de wijzers van de klok mee, voert iedere speler om de beurt zijn speelbeurt uit:

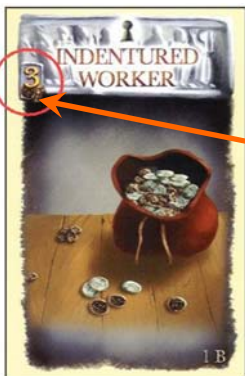
- a. kaarten veilen
- b. arbeiders opleiden, inzetten, verplaatsen
- c. werktuigen kopen en het vermogen aanpassen

2. Administratie

- a. bepalen van de zegepunten, bepalen van de nieuwe Overlord
- b. nieuwe ontwikkelingskaarten blootleggen
- c. productiekaarten uitdelen
- d. bepalen en aanpassen van de limieten van de pakhuizen en het vermogen

1. De speelbeurt van een speler

1. a. Kaarten veilen



De ontwikkelingskaarten komen door veilingen in het spel.

De actieve speler begint zijn speelbeurt door een bod uit te brengen op één van de blootgelegde kaarten. De speler moet minstens het bedrag bieden dat op de desbetreffende kaart is vermeld. Aansluitend bieden nu de andere spelers om de beurt minstens één hoger ofwel passen ze en stappen ze uit de veiling. De veiling eindigt zodra nog maar één speler over is.

Deze speler betaalt het geboden bedrag met productiekaarten en/of geldschijven, waarbij zonder probleem mag worden gewisseld.

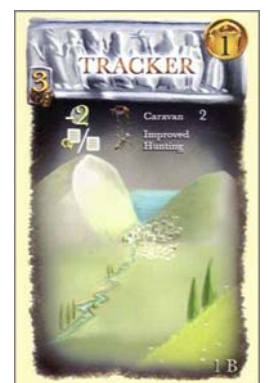
Voorbeeld

In een spel met vier spelers biedt Carl als actieve speler '4 voor de contractarbeider' (het kleinste bod voor deze kaart is 3, maar Carl besluit om het bod iets hoger te plaatsen). De beide volgende spelers passen en stappen uit deze veiling. De vierde speler Anne biedt '5'. Carl past en beëindigt de veiling. Anne geeft een '6' als productiekaart af (genoeg om het bod van '5' te betalen) en neemt één schijf als wisselgeld die zij in haar schatkamer legt.

Tijdens de speelbeurt van een speler mag de schatkamer tijdelijk meer schijven bevatten dan normaal is toegelaten (bijvoorbeeld aan het spelbegin zijn drie schijven toegelaten). Aan het einde van de eigen speelbeurt moet de limiet worden gerespecteerd.

Voorbeeld

Herman koopt met een productiekaart van '6' een spoorzoeker voor 4 en hij heeft 2 schijven in zijn schatkamer. Nadat hij heeft betaald en gewisseld, heeft hij nu 4 schijven in zijn schatkamer. Dit is meer dan de toegelaten 3 aan het einde van zijn speelbeurt. Hij moet dus nog 1 schijf uitgeven ofwel verliest hij 1 schijf.



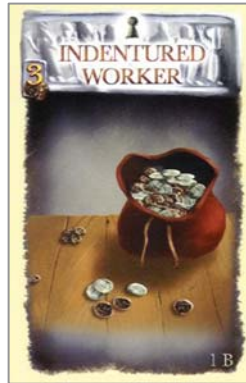
Nadat de speler de geveilde ontwikkelingskaart heeft betaald, actualiseert hij eventueel zijn zege- en/of productiepunten. Hij markeert eventueel zijn korting op het speelbord met één van zijn kortingmarkers en draait in overeenstemming zijn tegel om of hij voegt een tegel aan zijn nederzetting toe of hij voegt pakhuizen toe of hij voegt arbeiders toe en dit afhankelijk van wat de kaart bepaalt.

Daarna legt de speler de kaart naast zijn tegels af (om eventueel later nog eens de productie- of zegepunten te verkrijgen).



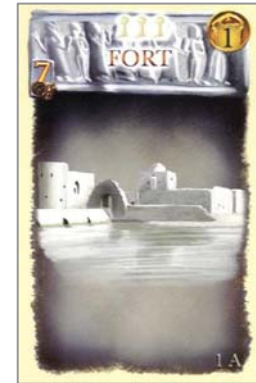
Voorbeeld

Marc koopt een glasbereiding voor 5. Hij betaalt en schuift zijn productie- en waarderingsmarker telkens één veld verder. Daarna legt hij de kaart naast zijn tegels.



Voorbeeld

Nadat Anne een contractarbeider heeft gekocht, zet Anne een arbeider in de sector van de opgeleide arbeiders. Daarna legt zij de kaart naast haar tegels.



Voorbeeld

Nadat Carl een fort op de veiling heeft gekocht, wat 1 zegepunt oplevert, schuift Carl zijn waarderingsmarker één veld voorwaarts, plaatst drie arbeiders op de sector van de niet-opgeleide arbeiders van de opleidingstegel. Daarna legt hij de kaart naast zijn tegels.

TIP

Extra arbeiders kan men alleen verkrijgen via het verwerven van ontwikkelingskaarten, arbeiders kunnen nooit zomaar worden gekocht.

Sommige ontwikkelingskaarten geven een korting (discount) bij het verwerven van bepaalde andere kaarten.

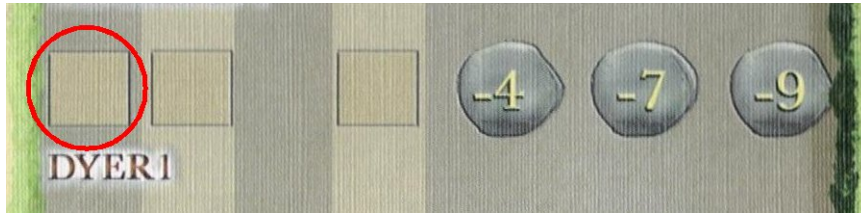


Voorbeeld

Anne koopt op de veiling een textielverver. De eerste verver geeft een korting van 4 bij het verwerven van de textielververij (een kaart uit fase 2).

Anne legt één van haar discountmarkers op het veld -4 van het speelbord in de sector van de ververs, schuift haar waarderingsmarker naar voor en legt de kaart voor zich neer. Als Anne nog een textielverver kan verwerven, zet ze ook een volgende discountmarker in de sector van de ververs om aan te duiden dat zij een korting van 7 heeft voor de textielweverij.

De speler die een kaart op een veiling koopt waarvoor hij een korting bezit, betaalt het geboden bedrag na aftrek van de korting.



Voorbeeld

Anne die voorheen een verver op de veiling heeft gekocht, verwerft nu een textielververij voor 17. Omdat zij een korting van 4 heeft, betaalt zij nu effectief slechts 13.

Een speler moet altijd genoeg geld hebben onder de vorm van productiekaarten, schijven en kortingen om te kunnen bieden. De speler die twee ontwikkelingskaarten heeft die een korting geven op dezelfde ontwikkeling, krijgt het voordeel van de tweede korting, een speler die drie zulke kaarten heeft, geniet van de derde korting.

Voorbeeld

Twee textielververs geven een korting van 7 op de aankoop van een textielververij.
Drie textielververs geven een korting van 9 op de aankoop van een textielververij.

De korting die een speler verwerft van een zonet geveilde kaart, kan reeds in de volgende veiling van deze speelbeurt worden gebruikt.

Voorbeeld

Zo kan een haven er voor zorgen dat een schip, dat later in de speelbeurt wordt geveild, aan gunstige voorwaarden kan worden gekocht.

Sommige kaarten verlenen de nederzetting van een speler betere of nieuwe mogelijkheden.



Voorbeeld

Anne verwerft een graanschuur waardoor zij haar opslagcapaciteit verhoogt. Zij draait haar pakhuistegel om en plaatst twee nieuwe pakhuizen op het bovenste deel en kan nu tot 6 schijven opslaan.

Voorbeeld

Marc verwerft een prospector waardoor hij arbeiders in de mijnbouw kan inzetten en een korting krijgt van 1 voor het verwerven van een hoogoven. Marc vergroot zijn nederzetting met een mijntegel, plaatst een kortingmarker en schuift zijn waarderingsmarker naar voor.

Een andere soort van bekwaamheid is een verbeterde productie, maar alleen voor de jacht en de mijnbouw.

Voorbeeld

Anne heeft 3 arbeiders tewerkgesteld in de jacht wat zorgt voor een productie van 3. Anne koopt op de veiling een spoorzoeker waardoor zij het voordeel geniet van een verbeterde jacht en een korting van 2 voor de aanschaf van een karavaan. Zij draait haar jachttegel om en zet de jagers (arbeiders) hierop en merkt dat haar productie nu tot 4 is gestegen. Anne schuift haar productiemarker één veld verder, verplaatst haar waarderingsmarker en zet ook een kortingmarker.



Voorbeeld (een voortzetting van het bovenstaande voorbeeld)

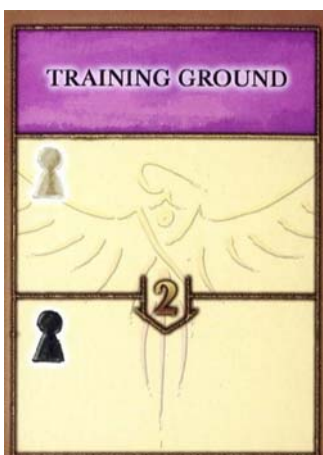
De spoorzoeker geeft aan dat de jacht, in afwijking van de pakhuizen, nog verbeterd kan worden. In het geval Anne nog een spoorzoeker op een veiling kan verwerven, mag zij haar verbeterde jachttegel ruilen met een nog meer geavanceerde jachttegel. Met hetzelfde aantal jagers kan zij haar productie dan met 2 verhogen.

In zijn speelbeurt kan een speler zoveel ontwikkelingskaarten veilen als hij wil (aangenomen dat hij uiteraard over voldoende geld en/of korting beschikt om een bod te kunnen doen), onafhankelijk van het feit of hij deze veiling nu succesvol kan afsluiten of niet.

Maar ... niemand is verplicht om in zijn speelbeurt überhaupt ontwikkelingskaarten te veilen.

1. b. Arbeiders opleiden, inzetten, verplaatsen

Nadat een speler zoveel ontwikkelingskaarten heeft geveild als hij graag wil of helemaal geen als hij dat verkiest, kan hij zijn vermogen inzetten om een eigen arbeider op te leiden, tewerk te stellen of te verplaatsen naar een meer lucratieve bezigheid. Al deze acties kunnen zo vaak men wil in deze fase van de speelbeurt worden uitgevoerd voor zover men arbeiders ter beschikking heeft en men de noodzakelijke kosten kan betalen.



ARBEIDER OPLEIDEN

Om een arbeider op te leiden, betaalt de speler 2 en zet zijn arbeider uit de sector 'niet opgeleid' (bovenaan) naar de sector 'opgeleid' (onderaan).

Een speler kan in zijn speelbeurt zo veel arbeiders opleiden als hij wil (en kan betalen). Door openbare opdrachten in de derde kaartenset worden de opleidingsmogelijkheden nog verbeterd en worden de kosten per arbeider gereduceerd tot 1.

ARBEIDER INZETTEN

Om een opgeleide arbeider in de productie in te schakelen (jacht, landbouw, mijnbouw of textiel) betaalt de speler de desbetreffende productiekosten (2, 5, 8 of 11 zoals linksboven is aangegeven) en zet zijn arbeider van de sector 'opgeleid' op de desbetreffende tegel en dit op de eerste cirkel die bovenaan links nog vrij is. De speler actualiseert meteen zijn productie- en waarderingsmarker.



Voor elke ingezette textielarbeider zet de speler een pakhuis op zijn pakhuistegel.

Een speler kan in zijn speelbeurt zo veel arbeiders inzetten als hij wil op voorwaarde dat hij ze ter beschikking heeft en op voorwaarde dat hij ze kan betalen.

Voorbeeld

In de eerste speelronde heeft Carl een vermogen van 7 (een productiekaart van 5 en 2 schijven in zijn schatkamer). Hij betaalt 2 om een arbeider op te leiden en dan nog eens 5 om deze arbeider in de landbouw tewerk te stellen. Hij zet de arbeider op eerste vrije cirkel van de landbouwtegels die het meest bovenaan links is gelegen. De landbouw levert 2 productiepunten op en 1 zegepunt. Daarom schuift Carl zijn productiemarker twee velden naar voor en zijn zegepuntmarker één veld naar voor.

TIP

Het is niet verstandig om een arbeider op te leiden die men niet in dezelfde speelbeurt productief kan tewerkstellen, tenzij men een overschrijding van de opslagcapaciteit bij de volgende productiestap wil vermijden.

ARBEIDER VERPLAATSEN

De speler kan een arbeider verplaatsen naar een meer lucratieve productiebezigheid (normaal gezien als hij niet tegelijk een arbeider kan opleiden en inzetten of als alle eigen arbeiders al zijn tewerkgesteld).

Om een arbeider te kunnen verplaatsen, moet de speler voor deze arbeider de volledige productiekosten van de nieuwe werkplaats betalen. Dan verplaatst hij de arbeider en legt een neutrale schijf zo op de oude werkplaats dat hierdoor diens productiekosten worden bedekt.

De speler wint alleen het verschil aan productie- en zegepunten tussen de oude en de nieuwe werkplaats van de verplaatste arbeider (en uiteraard ook een pakhuis als de arbeider werd verplaatst naar een textiel fabriek), maar in ruil daarvoor blijft zijn werktuig (de schijf) achter.

Een speler kan in zijn speelbeurt zo veel arbeiders verplaatsen als hij wil op voorwaarde dat hij ze ter beschikking heeft en op voorwaarde dat hij ze kan betalen.

Voorbeeld

Het vermogen van Anne bedraagt 9, wat niet voldoende is om een arbeider op te leiden en in te zetten in de mijnbouw (dat zou in totaal 10 kosten). Daarom betaalt Anne 8 om een arbeider vanuit de jacht te verplaatsen naar de mijnbouw. Omdat de mijnbouw 3 productiepunten oplevert en de jacht maar 1, schuift zij haar productiemarker twee velden naar voor.

Ook haar zegepuntmarker mag ze één veld vooruit schuiven (mijnbouw 2 ZP, jacht 1 ZP). Daarna legt Anne een neutrale schijf op de plaats van de productiekosten (2) van haar jachttegels.



Een opgeleide arbeider kan, zonder productiekosten te betalen, daar worden ingezet waar de productiekostprijs door een neutrale werktuigschijf is afgedekt. De neutrale schijf wordt dan verwijderd en de speler wint de volledige productie- en zegepunten.

Voorbeeld (voortzetting van het voorgaande voorbeeld)

In de volgende speelronde betaalt Anne 2 om een arbeider op te leiden. Ze zet deze arbeider dan kosteloos in op de jachttegels. Ze verwijdert de neutrale schijf en wint één extra zegepunt en één extra productiepunt.

1. c. Werktuigen kopen en het vermogen aanpassen

WERKTUIGEN KOPEN

De speler kan één of meerdere werktuigschijven kopen op voorwaarde dat hij de productiekosten van de desbetreffende tegels betaalt en deze dan met een schijf afdekt (met het vooruitzicht om later daar arbeiders in te zetten).

TIP

Men zal normaal gezien pas dan werktuigen kopen als men daardoor de overschrijding van de opslagcapaciteit bij de volgende productiestap kan vermijden.

VERMOGEN AANPASSEN

Nadat een speler alle stappen van zijn speelbeurt heeft doorlopen, kan hij nog een onbenutte productiekaart omruilen in schijven om deze schijven in zijn schatkamer te leggen. In elk geval zijn alle schijven die de opslagcapaciteit overtreffen onherroepelijk verloren.

Voorbeeld

Carl heeft aan het einde van zijn speelbeurt een productiekaart van 4 en één schijf in zijn schatkamer. Dankzij zijn graanschuur kan Carl 6 schijven opslaan. Daarom legt hij de productiekaart af en legt hij 4 schijven in zijn schatkamer. Later in deze ronde zal hij bij de verdeling van de productiekaarten vier schijven ervan uitgeven in de hoop om een nieuwe en hopelijk betere productiekaart te ontvangen.

NA DE SPEELBEURT

Een speler die zijn speelbeurt heeft afgesloten, is uitgesloten van alle andere acties van deze speelronde om het even wat de spelers die na hem komen nog uitvoeren.

Om het spel te versnellen, zou de volgende speler al met zijn acties kunnen beginnen op het moment dat de vorige speler zijn speelbeurt heeft beëindigd en zijn arbeiders nog moet opleiden of hier en daar nog wat verzetten.

2. Administratie

2. a. Bepalen van de zegepunten, bepalen van de nieuwe Overlord

Als minstens één speler 32 of meer zegepunten heeft behaald, nadat alle spelers hun speelbeurt hebben beëindigd, eindigt het spel. Indien niet dan ontvangt de speler met de meeste zegepunten de Overlord-figuur en hij wordt de nieuwe startspeler. Als het spel wordt beëindigd, wisselt de startspeler niet.

Bij een gelijke stand wordt van die spelers de speler die als eerste aan de beurt zou komen, op basis van de vorige Overlord, de nieuwe Overlord. Dit betekent dat bij een gelijke stand de oude Overlord niet de nieuwe Overlord kan zijn.

2. b. Nieuwe ontwikkelingskaarten blootleggen

De ontwikkelingskaarten komen in vier sets in het spel.

Te beginnen met set 1 (en dan voortgaand met set 2, 3 en 4 telkens als de voorgaande set is opgebruikt) worden nu zoveel ontwikkelingskaarten blootgelegd als er deelnemers aan de veiling zijn (de eventueel nog blootgelegde ontwikkelingskaarten van de vorige ronde blijven liggen).

2. c. Productiekaarten uitdelen

Iedere speler ontvangt nu productiekaarten en geldschijven in overeenstemming met de stand van zijn productiemarker. Voor elke 4 productiepunten ontvangt de speler een productiekaart.

Voorbeeld 1

Met een productie van 6 en een lege schatkamer ontvangt een speler 1 productiekaart en 2 neutrale geldschijven.

Voorbeeld 2

Met een productie van 6 en drie schijven in zijn schatkamer ontvangt een speler om te beginnen 1 productiekaart. Daarna geeft de speler twee van de drie schijven uit zijn schatkamer af en hij ontvangt nog 1 volgende productiekaart.

Als de stapel van de productiekaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

2. d. Bepalen en aanpassen van de limieten van de pakhuizen en het vermogen

Na de verdeling van de productiekaarten moeten alle spelers die nu meer productiekaarten hebben als pakhuizen hun overtollige productiekaarten afgeven. Uiteraard mogen de spelers wel zelf kiezen welke productiekaart(en) ze afgeven. Als de speler die een productiekaart moet afgeven nog plaats in zijn schatkamer heeft, mag hij de puntwaarde van zijn afgelegde kaart omzetten in schijven en zijn schatkamer aanvullen. De limiet van de schatkamer mag geenszins worden overschreden.

Voorbeeld

Herman heeft 11 productiepunten, 2 schijven in zijn schatkamer en geen productiekaarten meer in de hand. Hij geeft één schijf af en ontvangt 3 productiekaarten. Met slechts twee pakhuizen moet hij één productiekaart terug afgeven. Hij kiest uiteraard de productiekaart met de kleinste waarde (4) en legt deze kaart af en vult zijn schatkamer aan met twee schijven (meer kan hij niet want hij heeft maar een capaciteit van 3). De beide andere productiepunten zijn verloren. Herman heeft dus nu de twee beste productiekaarten in zijn hand en een gevulde schatkamer.

Einde van het spel en overwinnaar

Het spel eindigt als in de fase 2.a. minstens één speler 32 of meer zegepunten heeft behaald.

De speler met de meeste zegepunten wordt de winnaar.

Als er een gelijke stand is, wordt van die spelers de speler die als eerste aan de beurt zou komen de winnaar. Als de Overlord bij deze spelers is, wordt de Overlord de winnaar.

Etiquette

- De spelers kunnen niet onder elkaar handelen met kaarten en/of andere onderdelen.
- De samenstelling van een nederzetting van een afzonderlijke speler kan te allen tijde worden geïnspecteerd.
- De spelers moeten hun productiekaarten geheim houden tot ze deze gebruiken of afleggen.
- Op aanvraag moet iedere speler laten zien hoeveel productiekaarten hij nog in de hand heeft.

Spelmateriaal en andere beperkingen

- Op een tegel mogen niet meer arbeiders staan dan er plaats is voorzien.
- Werktuigen en arbeiders kunnen niet tegen geld worden geruild. Dit betekent dat een arbeider ook niet kan worden teruggezet naar een minder lucratieve bezigheid of niet kan worden teruggezet van de sector 'opgeleid' naar 'niet opgeleid' in ruil voor geld.

Overzicht

- Op pagina 14 kan men in één oogopslag al de verschillende ontwikkelingskaarten en hun functies bekijken.
- Op pagina 15 en 16 werden de ontwikkelingskaarten, in alfabetische volgorde per set, afgedrukt.
- Op deze pagina vindt men een beknopte overzichtskaart van het spelverloop.



SPELVERLOOP

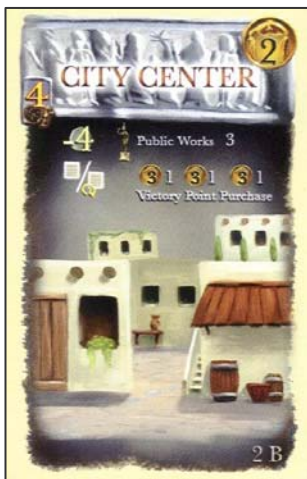
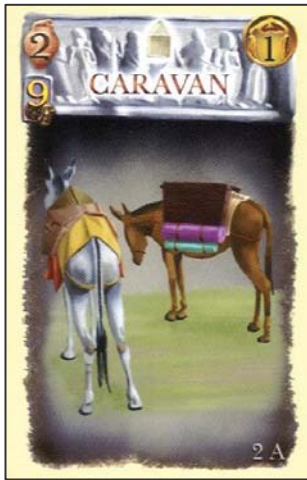
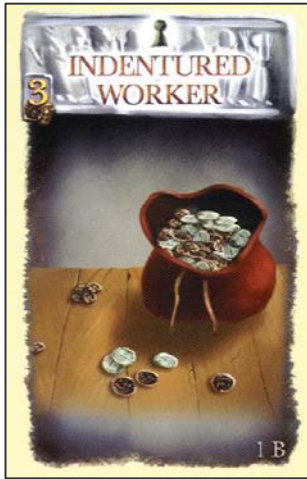
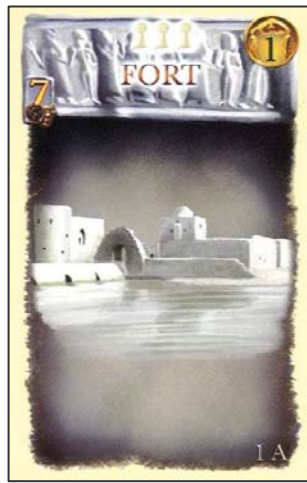
1. De speelbeurt van de spelers
Te beginnen met de Overlord (startspeler) en daarna met de wijzers van de klok mee, voert iedere speler om de beurt zijn speelbeurt uit:

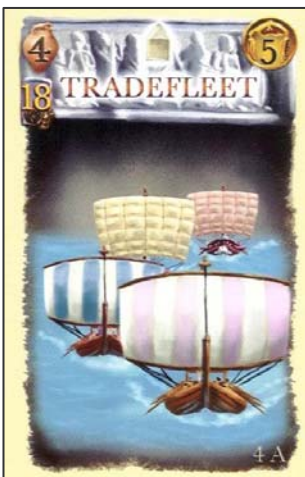
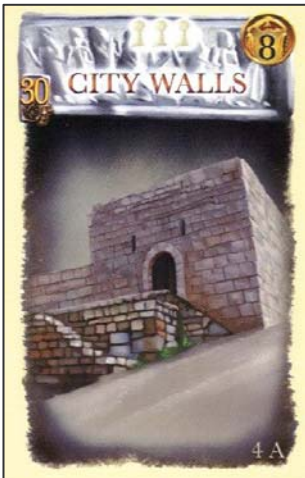
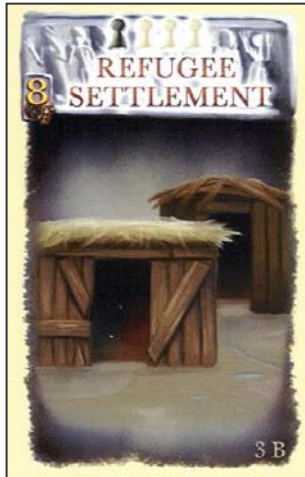
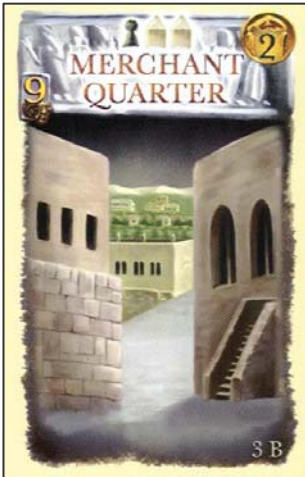
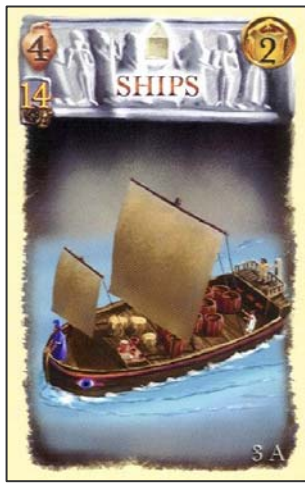
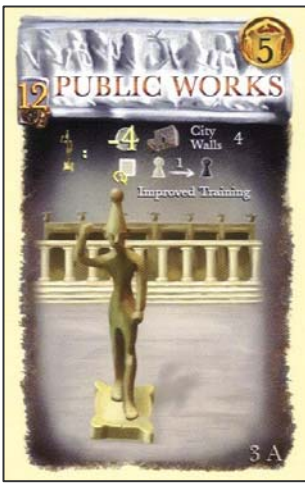
- kaarten veilen
- arbeiders opleiden, inzetten, verplaatsen
- werktuigen kopen en het vermogen aanpassen

2. Administratie

- bepalen van de zegepunten, bepalen van de nieuwe Overlord
- nieuwe ontwikkelingskaarten blootleggen
- productiekaarten uitdelen
- bepalen en aanpassen van de limieten van de pakhuizen en het vermogen

ontwikkelings- kaarten	minste bod	PP	ZP	opslag	arbeiders	mogelijk- heden	set
 3		-		-	-		1 A
 3		-			-		1 A
 3				-	-	-	1 A
 3		-		-		-	1 A
 2		-		-	-		1 B
 2		-	-	-		-	1 B
 2		-		-	-		1 B
 3					-	-	2 A
 3					-		2 A
 2		-		-	-		2 B
 2					-		2 B
 2		-		-	-		2 B
 3		-		-	-		3 A
 3					-	-	3 A
 2		-	-	-		-	3 B
 2		-				-	3 B
 3					-	-	4 A
 3		-		-		-	4 A
 2					-	-	4 B
ontwikkelings- kaarten	minste bod	PP	ZP	opslag	arbeiders	mogelijk- heden	set





17 september 2007