

# NEW ENGLAND

## Spelidee

1620: de eerste Engelse emigranten, de zogenaamde Pelgrimvaders, bereiken de Nieuwe Wereld, en stichten er een jaar later de eerste nederzetting: Plymouth. De regio waar ze zich het eerst vestigden, noemden ze New England, en heden noemt dit gebied nog altijd zo.

Als families van Pelgrimvaders moeten de spelers Nieuw Engeland innemen. Ze moeten bepalen welke percelen zich het best tot één van volgende drie specifieke ontginningen lenen: nederzetting, weide of fruitplantage.

Men heeft echter niet altijd de benodigde percelen ter beschikking, of een andere speler is vlugger en kaapt het beste aanbod vlak voor je neus weg.

## Spelmateriaal

1 spelbord  
60 terreinkaartjes  
1 linnen zakje  
58 ontwikkelingskaartjes  
13 speelstukken « Pelgrimvader »  
11 speelstukken « schuur »  
10 speelstukken « schip »  
4 markeerstenen  
10 biedfiches  
3 zegepuntkaartjes  
1 steen voor de startspeler  
12 startplaatjes  
4 familiekaartjes  
60 geldstukken ter waarde van 180 shilling (telkens 30 van één en 30 van vijf)  
1 spelregelboekje  
1 speloverzicht

## Spelvoorbereiding

❖ Het spelbord wordt voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Het stelt een raster voor van 98 percelen, die het op dat ogenblik nog niet gekoloniseerde gebied aanduiden.

De percelen aan de bovenste rand en aan de rechterkant grenzen aan de zee.

Aan de rechterrاند bevinden zich eveneens negen velden waarop het « aanbod » voor die ronde komt: 3 kleine velden voor de terreinkaartjes, 3 *dubbelvelden* waarop een terreinkaartje of een ontwikkelingskaartje kan gelegd worden en 3 grote velden waarop alleen maar ontwikkelingskaartjes kunnen worden gelegd.

❖ De 10 biedfiches worden op de daarvoor voorziene plaats aan de bovenste rand van het spelbord gelegd.

❖ De terreinkaartjes goed mengen en in het linnen zakje steken.

❖ De ontwikkelingskaartjes verdekt goed mengen en naast het spelbord leggen.

❖ De speelstukken van de Pelgrimvaders, de schuren en de schepen naast het spelbord leggen.

❖ De drie zegepuntkaartjes naast het bord leggen.

❖ De vier markeerstenen naast het bord leggen.

❖ Elke speler krijgt:  
- 1 familiekaart die hij «open» voor zich neerlegt. Zo weet iedereen steeds met welke kleur hij speelt.  
- de 3 startplaatjes voor zijn familie.  
- 12 shilling (wit = 1 sh., geel = 5 sh.). Geld steeds zichtbaar leggen!

❖ Het overige geld als bank naast het spelbord leggen.

❖ De speler met de langste stamboom krijgt de steen van de startspeler.

## Spelverloop

Alvorens het eigenlijke spel begint nemen de spelers hun eerste percelen in bezit, dit wordt gespreid over drie startronden.

### Startronde

De speler die rechts van de startspeler zit begint.

Hij neemt één van zijn startplaatjes en legt dit (met de zijde « *zonder gewassen* » naar boven!!) zodanig op het bord dat het exact twee percelen bedekt.

Dan is het de beurt aan diens rechterbuur.

Bij het plaatsen van de startplaatjes mogen de plaatjes elkaar **op geen enkele manier** raken, noch diagonaal, horizontaal of verticaal.

**Opgelet:** deze beperking geldt enkel voor de drie startronden.

Op deze manier worden in een verloop van drie ronden de startplaatjes van de spelers op het bord geplaatst.

De startplaatjes zijn dubbel zo groot als de normale terreinkaartjes en tonen dezelfde terreintypes. Daarenboven dragen zij langs beide kanten duidelijk de beginletter van de familienaam in die kleur.

### Spelronde

Een spelronde bestaat uit drie fasen:

1. Het aanbod kenbaar maken.
2. Biedfiche nemen.
3. Kopen en zich vestigen, inkomen verwerven.

#### 1. Het aanbod kenbaar maken.

De startspeler maakt het aanbod kenbaar voor de lopende ronde. Het bestaat in

totaal uit negen ontwikkelingskaartjes en terreinkaartjes.

Eerst zegt hij luidop hoeveel terreinkaartjes hij in het aanbod zal leggen. Hij moet **op zijn minst DRIE** en mag **ten hoogste ZES** terreinkaartjes in het aanbod leggen. Dan neemt hij het linnen zakje en trekt er de kaartjes één-voor-één uit. Hij legt ze dan op de op het spelbord voorziene plaatsen waarbij hij begint met het eerste veld aan de bovenste rand van het bord. Hij legt de terreinkaartjes zo dat de éénkleurige zijde (dat is de ongebruikte zijde) zichtbaar is.

Daarna vult hij de overblijvende, lege velden op met ontwikkelingskaartjes van de stapel. Deze worden open gelegd.

Daarna begint de volgende fase:

#### 2. Biedfiche nemen.

De startspeler begint, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.

Wanneer een speler aan de beurt is, neemt hij één van de overblijvende biedfiches en legt deze goed zichtbaar voor zich neer. Hij mag geen fiche nemen die reeds voor een andere speler ligt.

Het getal op de biedfiche heeft in de derde fase een dubbele functie:

1. Vastleggen van de beurtvolgorde voor die fase.
2. Het getal geeft het bedrag aan dat de speler per terreinkaartje en/of per ontwikkelingskaartje dat hij wil aankopen, zal moeten betalen.

Wanneer elke speler een biedfiche heeft genomen, begint de volgende fase:

#### 3. Kopen, zich vestigen, inkomen krijgen.

De speler met de hoogste biedfiche begint.

Een speler die aan de beurt is, mag **maximaal twee kopen afsluiten**. Na elke aankoop moet hij zich echter onmiddellijk vestigen.

Indien de speler niet meer kan of wil kopen en vestigen, legt hij de biedfiche terug op

haar plaats en krijgt hij een inkomen van 4 shilling.

Aansluitend is het de beurt aan de speler met de tweede hoogste biedfiche.

Wanneer elke speler in deze fase eenmaal aan de beurt is geweest, dan eindigt de spelronde.

Alle terrein- en ontwikkelingskaartjes die deze ronde door niemand werden gekocht, worden uit het spel genomen en terug in de doos gelegd.

De startspeler geeft de startspelerssteen aan zijn linkerbuur. Deze wordt startspeler in de volgende ronde.

### **Kopen...**

Uit het aanbod kiest de actieve speler een willekeurig terreinkaartje of een ontwikkelingskaartje. Hij betaalt daarvoor het bedrag dat op zijn biedfiche staat aan de bank.

De speler mag **maximaal** twee aankopen doen. Hij kan echter ook kiezen om slechts één aankoop te doen, of zelfs helemaal niets.

Onafhankelijk van het feit of de speler eerst een terreinkaartje of eerst een ontwikkelingskaartje koopt, heeft hij bij een eventuele tweede koop weer opnieuw de keuze wat hij zal nemen.

Na een aankoop wordt het aanbod **niet** opnieuw aangevuld. De keuze wordt voor de daaropvolgende spelers steeds kleiner.

De speler mag slechts die terreinkaartjes kopen die hij ook daadwerkelijk op het bord kan leggen. Evenzeer mag hij alleen die ontwikkelingskaarten kopen die hij ook kan uitvoeren.

### **... en zich vestigen**

Indien de speler een **terreinkaartje** koopt, moet hij het **onmiddellijk** met de

ongebruikte zijde naar boven op een vrij perceel leggen.

Dit perceel moet horizontaal of verticaal onmiddellijk grenzen aan een eigen perceel met **eenzelfde** terreinsoort. Ze mag niet aan een vreemd perceel met eenzelfde terreinsoort grenzen, noch verticaal, noch horizontaal. Dit omdat men anders niet meer kan herkennen welke percelen van welke spelers zijn. Diagonaal mogen twee percelen (met eenzelfde terreinsoort) van twee verschillende spelers aan elkaar grenzen.

Wanneer alle aangrenzende percelen volzet zijn of grenzen aan percelen met eenzelfde terreinsoort van andere spelers, dan kan de speler in kwestie een kaartje met een dergelijke terreinsoort niet meer afleggen. Hij kan dit terrein dus niet meer uitbreiden.

Een speler kan van elke terreinsoort slechts één samenhangend geheel bezitten. Zodra een speler een terreinkaartje heeft gelegd, blijft dit voor de rest van het spel op die plaats liggen, het kan niet meer naar andere percelen verplaatst worden.

Als een speler een **ontwikkelingskaartje** koopt, moet hij het **onmiddellijk** uitvoeren en open voor zich op tafel leggen. Aan het eind van het spel krijgt hij hiervoor het aantal zegepunten dat in de hoek van het betreffende kaartje is vermeld.

Van zodra de speler de actie uitgevoerd heeft die op het ontwikkelingskaartje is vermeld, kan hij deze niet meer ongedaan maken.

Er zijn twee soorten ontwikkelingskaartjes: kaartjes met dewelke men terreinkaartjes als nederzetting, veld of weide kan gebruiken, en kaartjes waarmee men een figuur (Pelgrimvader, schuur of schip) kan in het spel brengen.

Nederzettingen, velden en weiden kunnen slechts op percelen worden aangelegd met het passende landschap.

De speler heeft het aantal op de kaart aangegeven ongebruikte percelen nodig. Ze moeten bovendien exact hetzelfde aangelegd worden als op de afbeelding die de kaart toont. Het kaartje mag echter wel gedraaid worden.

Daarna markeert de speler de percelen die hij moest gebruiken met de markeerstenen. De betreffende terreinkaartjes worden dan met de gebruikte zijde (= de kant met de afbeelding) naar boven gedraaid, waarna de markeerstenen verwijderd worden.

**Tip:** de startkaartjes bedekken steeds twee percelen, deze kunnen echter alleen maar gelijktijdig gebruikt worden. Wanneer dus een startkaartje omgedraaid wordt, toont dit dat de beide percelen in gebruik zijn.

Zodra een speler begonnen is met kaartjes om te draaien, moet hij al de gemarkeerde kaartjes omdraaien. Hij kan dan niet meer beslissen om andere percelen te nemen.

Indien een speler een ontwikkelingskaartje met een **figuur** koopt, neemt hij deze uit de voorraad en brengt ze onmiddellijk in het spel.

De figuur wordt steeds op een **willekeurig** eigen en ongebruikt terreinkaartje gezet. Op elk kaartje kan maar één figuur staan. Kaartjes waarop een figuur staat, kunnen niet « gebruikt » worden.

**Tip:** startkaartjes bedekken twee percelen, ze tellen echter als één kaartje. Indien er dus één figuur op een startkaartje staat, kan er geen tweede meer geplaatst worden.

De figuren bieden de spelers bijkomende mogelijkheden:

### ***Pelgrimvaders***

Elke ronde krijgt de speler voor elk van zijn pelgrimvaders **één shilling** inkomen **extra**.

Pelgrimvaders kunnen altijd naar andere eigen, niet gebruikte terreinkaartjes verzet worden. Het heeft daarbij geen belang op welke soort terrein ze daarvoor stonden.

### ***Schuren***

In elke eigen schuur kan men **één ontwikkelingskaartje** opslaan.

Het ontwikkelingskaartje wordt (verdekt!) half onder het ontwikkelingskaartje van de schuur geschoven waarin het opgeslagen werd.

Indien een speler in fase 3 («Kopen en zich vestigen, inkomen verwerven») aan de beurt is, dan kan hij het opgeslagen ontwikkelingskaartje uit de schuur halen en uitvoeren.

Daardoor komt de schuur weer vrij en kan er opnieuw een ontwikkelingskaartje in opgeslagen worden.

Zolang een kaartje in een schuur ligt, is deze kaart niet in het spel!

Schuren kunnen niet meer verplaatst worden.

### ***Schepen***

Een schip kan alleen op een terreinkaartje worden gezet dat onmiddellijk aan de zee grenst. Het kan eender wanneer naar een eigen ander « ongebruikt » terreinkaartje verzet worden, op voorwaarde dat dit echter ook aan de zee grenst. Het speelt daarbij echter geen enkele rol op welke terreinsoort het schip ervoor stond.

Komt een speler aan de beurt bij «Kopen» én heeft hij op dat ogenblik de **meeste schepen** op het bord, dan mag hij vóór zijn eerste aankoop 1 ontwikkelingskaartje of 1 terreinkaartje als een bijkomend aanbod openleggen. Dit bijkomende aanbod wordt **naast** het spelbord gelegd. Hiermee breidt hij de keuzemogelijkheid uit voor zichzelf en voor alle spelers die nog na hem aan de beurt zijn.

Indien er een ex æquo is voor het grootste aantal schepen, mag de speler die aan de beurt is toch nog een bijkomend aanbod kenbaar maken.

Wanneer de speler een bijkomend aanbod openlegt, dan is hij niet verplicht om dit te kopen.

## **Inkomen verwerven**

De speler legt zijn biedfiche terug op zijn plaats en ontvangt van de bank 4 shilling. Voor elke «Pelgrimvader» die hij heeft opgesteld, krijgt hij 1 shilling extra.

## *Speleinde*

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer er tijdens de eerste fase («Het aanbod kenbaar maken») niet zoveel terreinkaartjes meer in de buidel zitten als de startspeler «open» wil leggen. Of indien er zich onvoldoende ontwikkelingskaartjes in de overblijvende stapel bevinden om het aanbod volledig aan te vullen.

Alle ontwikkelingskaartjes die zich nog in schuren bevinden worden definitief uit het spel verwijderd en terug in de doos gelegd.

## *Waardering*

Elke speler telt dan de zegepunten op van de ontwikkelingskaartjes die vóór hem «open» liggen.

Daarna telt elke speler zijn «figuren». De speler met de meeste figuren van een bepaalde soort krijgt het betreffende aantal zegepunten:

De meeste «**Pelgrimvaders**» leveren aan de betreffende speler het kaartje op met **4** zegepunten.

De speler met de meeste «**schuren**» krijgt het kaartje met **3** zegepunten.

De speler met de meeste «**schepen**» krijgt het kaartje met **2** zegepunten.

Wanneer een speler niet alleen de meerderheid in een bepaalde soort heeft, en er dus een ex æquo is, krijgen alle spelers

die bij het ex æquo betrokken zijn, het volledige aantal punten!

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Bij een ex æquo wint de speler die het meeste geld heeft.

<b>NEW ENGLAND</b>		
Goldsieber	Moon&Weissblum	2003
3-4 spelers	vanaf 12 jaar	60'-90'

©Günter D'Hoogh, Forum-Federatie, 2003  
Invoer & verkoop, speciaalzaak gezelschapsspellen Adriaensen,  
Cuperusstraat 7-8, 2018 Antwerpen, tel. 03/239.25.25

# REGELOVERZICHT NEW ENGLAND

## Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt:

1 familiekaart

de 3 startplaatjes van zijn familie

12 shilling

- Meeste schepen: 2 zegepunten

De speler met de meeste punten wint (bij een ex æquo degene van hen met het meeste geld).

## Startronde

Rechterbuur van startspeler legt 1 willekeurig startplaatje, anderen volgen in uurwijzerzin.

Plaatjes mogen elkaar niet raken, noch verticaal, noch horizontaal, noch diagonaal.

## Spelronde

1. *Aanbod kenbaar maken.*

Startspeler legt tussen 3 en 6 terreinkaartjes en vult dan tot 9 aan met ontwikkelingskaartjes.

2. *Biedfiches nemen.*

Startspeler begint, dan in uurwijzerzin.

3. *Kopen en zich vestigen, inkomen verwerven.*

Speler met hoogste biedfiche begint, dan speler met tweede hoogste, enz...

- Vóór hij koopt, mag speler aanbod vergroten indien hij meerderheid aan schepen heeft (ook bij ex æquo).

- Geen, één of twee aankopen doen, prijs = waarde biedfiche.

- Terreinkaartjes: verticaal of horizontaal aan eigen terrein van zelfde soort (niet aan vreemd terrein van zelfde soort).

- Ontwikkelingskaartjes:

- Percelen benutten: kaartje omdraaien (startplaatje = 1 plaatje = 2 percelen). Aantal en «legwijze» moet correct zijn (kaartje vóór je afleggen).
- Figuur op ongebruikt kaartje zetten, slechts 1 figuur per kaartje (kaartje vóór je afleggen).
- Kaartje in schuur leggen.

- Inkomen: 4 shilling + 1 per Pelgrimvader.

## Speleinde

Van zodra er niet genoeg terreinkaartjes meer in de buidel zijn, of wanneer er niet genoeg ontwikkelingskaartjes van de stapel kunnen genomen worden om het aantal aan te vullen tot 9.

## Waardering

- Zegepunten op ontwikkelingskaartjes (kaartjes in schuren tellen niet).
- Meeste Pelgrimvaders: 4 zegepunten
- Meeste schuren: 3 zegepunten

©Günter D'Hoogh, Forum-Federatie, 2003

# INHOUDSOPGAVE

<b><u>SPELIDEE</u></b>	<b><u>1</u></b>
<b><u>SPELMATERIAAL</u></b>	<b><u>1</u></b>
<b><u>SPELVOORBEREIDING</u></b>	<b><u>1</u></b>
<b><u>SPELVERLOOP</u></b>	<b><u>2</u></b>
STARTRONDE	2
SPELRONDE	2
KOPEN...	3
... EN ZICH VESTIGEN	3
Pelgrimvaders	4
Schuren	4
Schepen	4
INKOMEN VERWERVEN	5
<b><u>SPELEINDE</u></b>	<b><u>5</u></b>
<b><u>WAARDERING</u></b>	<b><u>5</u></b>
<b><u>REGELOVERZICHT NEW</u></b>	
<b><u>ENGLAND</u></b>	<b><u>6</u></b>