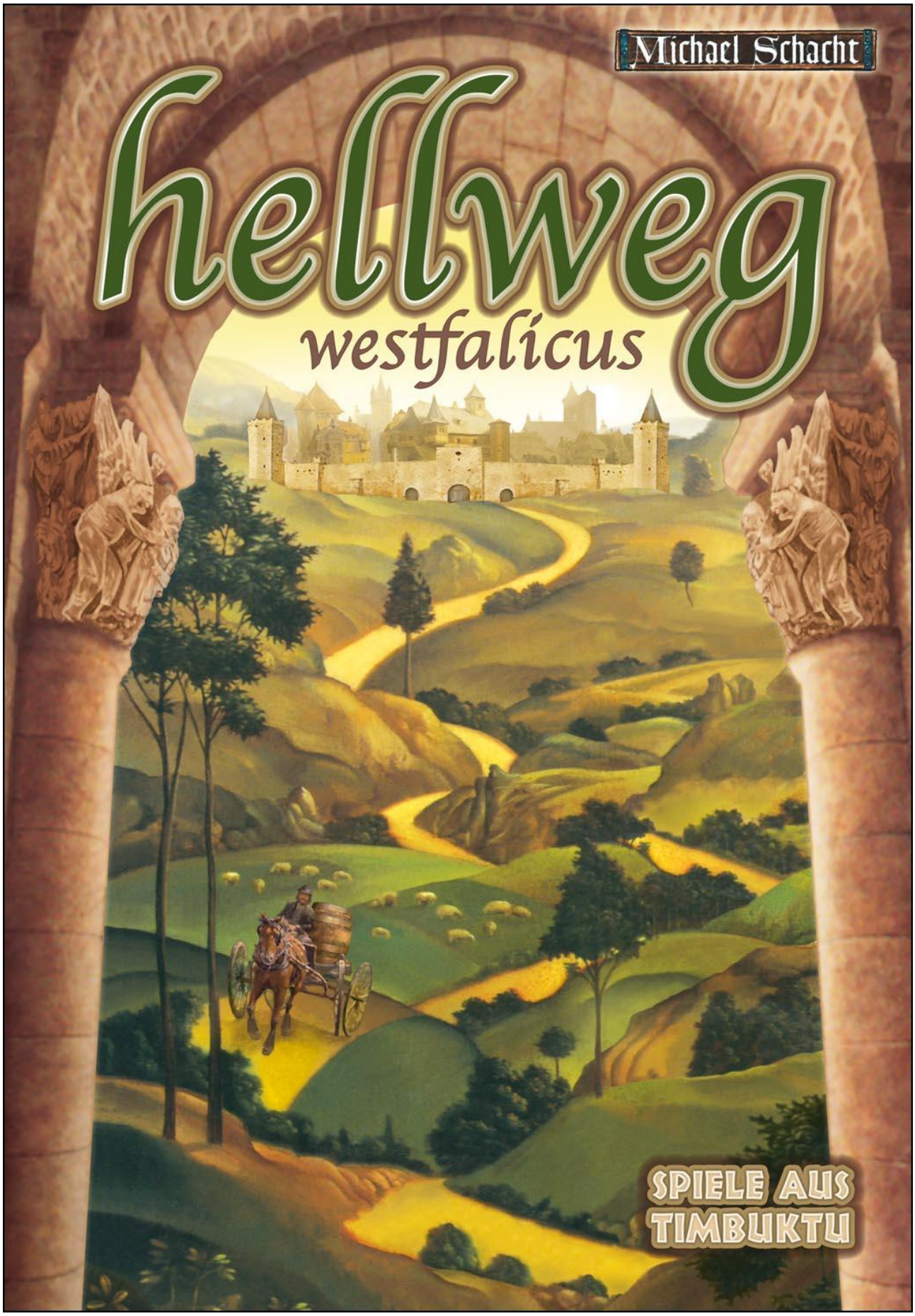


Hellweg Westfalicus
Spiele aus Timbuktu, 2014
Michael SCHACHT
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

hellweg westfalicus

Hieronder vind je de regels van het familiespel en in bijlage de uitbreidingsmodule “Pakhuis en Privileges” en “Personenverkeer” voor experten.

SPELMATERIAAL

- **48 goederenstenen** (in de 4 spelerskleuren)
- **32 koetsen** (in de 4 spelerskleuren)
- **2 extra koetsen** (zwart)
- **8 handelaren** (in 4 kleuren)
- **45 munten** (25x koper met waarde 1 daalder, 15x zilver met waarde 5 daalders en 5x goud met als waarde 20 daalders)
- **12 handelskaarten** (bruin staat voor bier, wit voor zout en grijs voor ijzerwaren)
- **9 goederenkaarten** (kolen, haringen, wijn en tabak)
- **12 privilegekaarten** (3 soorten)
- **1 extra-koets-kaart**
- **1 startspelerkaart** (is tegelijkertijd een overzicht van de acties)
- **1 speelbord** (Het toont de oude handelssteden en handelswegen van het middeleeuwse Midden-Duitsland. De kleuren in de handelshuizen vertegenwoordigen vraag en aanbod van de 3 soorten goederen bier, zout en ijzerwaren.)

handelskaart (rugzijde) | goederenkaart | startspeler-kaart | privilegekaart (rugzijde) | extra-koets-kaart

SPELIDEE

Westfaalse Hellweg gaat over een meer dan 5000 jaar oude handelsweg van Duisburg naar Paderborn, die tot in de middeleeuwen van groot belang was.

Koop goederen gunstig aan en verkoop ze aan de hoogste prijs!

In de aanbieding zijn zout, bier en ijzerwaren. Wie wacht, krijgt een goede aankoopprijs maar enkel nog datgene wat overblijft.

Met koetsen is het mogelijk handelsroutes zo uit te bouwen dat ook aan ver verwijderde steden kan geleverd worden.

Na 12 beurten wint de speler die het meeste geld verdiend heeft.

SPELVOORBEREIDING

- Het speelbord wordt in het midden gelegd.
- De munten worden als “bank” daarnaast klaargelegd. Tijdens het spel is het op elk moment toegelaten geld te wisselen.
- De 12 handelskaarten worden geschud en als verdekte stapel rechts boven naast het speelbord klaargelegd.
- In het familiespel wordt met de bruine zijde van de goederenkaarten gespeeld. Afhankelijk van het aantal spelers worden enkele goederenkaarten niet gebruikt en die worden weer in de doos gelegd. Boven op een goederenkaart is met kleine Romeinse cijfers aangeduid bij welk aantal spelers de goederenkaart gebruikt wordt.

- Bij 2 spelers wordt met 6, bij 3 spelers met 8 en bij 4 spelers met alle goederenkaarten gespeeld.
  De te gebruiken goederenkaarten worden nu in vier, volgens de soort kolen, haringen, wijn en tabak gesorteerde stapels (overlappend zodat de extra functies te lezen zijn) met de bruine zijde naar boven naast het speelbord klaargelegd.
- Iedere speler krijgt munten ter waarde van 10 daalders, evenals de goederenstenen, koetsen en handelaars van één kleur, die hij als zijn persoonlijke voorraad voor zich neerlegt.
- De 12 privilegekaarten, de extra-koets-kaart en de beide extra koetsen zijn onderdeel van de uitbreiding en zijn in het familiespel niet nodig.
- Een speler wordt op willekeurige manier tot startspeler gekozen. Hij ontvangt de startspelerkaart, die hij met de bruine zijde naar boven voor zich neerlegt.
- Als laatste zetten de spelers in 3 inzetronden goederenstenen en koetsen op het speelbord.
  *Later meer hierover bij “*Startopstelling*”.*

Tips voor het eerste spel: neem de beide bovenste handelskaarten van de stapel en leg ze verdekt weer in de doos (= verkort spel over 10 beurten). Ook ervaren spelers beginnen eerst best met het familiespel.

SPELVERLOOP

Het spel wordt over 12 beurten gespeeld.

Een beurt bestaat uit de volgende vier fases die telkens na elkaar geheel **uitgespeeld worden.**

1. Nieuwe handelskaart
2. Goederenverkoop
3. Acties
4. Nieuwe startspeler

Daarna begint de volgende beurt.

De fases afzonderlijk:

1) Nieuwe handelskaart:

De bovenste handelskaart van de stapel wordt omgedraaid en open op het veld rechts boven op het speelbord gelegd.

2) Goederenverkoop:

Deze fase wordt met de wijzers van de klok gespeeld.

Te beginnen bij de startspeler kijkt elke speler naar welke goederen telkens in de vier steden op de goederenkaart gevraagd wordt en of hij de gevraagde goederen kan respectievelijk wenst te verkopen.
Later meer hierover bij “Hoe goederen verkocht worden”.

Aan het einde van de fase wordt de goederenkaart naar het veld eronder geschoven.

3) Acties:

Deze fase wordt met de wijzers van de klok gespeeld en bestaat uit **twee** actieronden.

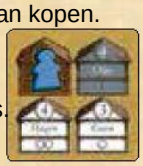
Te beginnen bij de startspeler zet iedere speler één van zijn handelaren ofwel op de openliggende handelskaart ofwel op het marktveld en doet daarmee juist één actie.

Hiervoor staan hem de volgende vier mogelijkheden a) tot d) ter beschikking.

Daarna is de volgende speler links aan de beurt.

a) Goederenstenen en koetsen kopen:

Op een handelskaart staat voor elke stad een handelshuis afgebeeld. De achtergrondkleur staat voor de goederensoort waar het daar om draait.
Verder staan er de koopprijs van drie tot vijf daalders en één tot drie kleine symbolen op afgebeeld.
Cirkels staan voor goederenstenen en rechthoeken voor koetsen, die men in de overeenkomstige stad kan kopen.



⇒ De speler zet zijn handelaar in één van de vier steden van de openliggende handelskaart, die nog niet door een andere handelaar bezet is.

Hij betaalt dan de prijs van de stad, drie tot vijf daalders, aan de bank.

Belangrijk: staat **vóór** deze actie reeds zijn andere handelaar op het marktveld, dan betaalt hij twee daalders minder.

Voor elk goederensymbool (cirkel) zet de speler nu een goederensteen uit zijn voorraad op het handelshuis-veld van de gekozen stad op het speelbord.

Belangrijk: Wanneer er in de stad op het speelbord twee handelshuizen zijn (zoals in Dortmund bijvoorbeeld), moet de speler de goederensteen op het handelshuis van de overeenkomstige soort, respectievelijk kleur zetten.

Op een handelshuis op het speelbord mag iedere speler een willekeurig aantal goederenstenen hebben.
In een handelshuis kunnen goederenstenen van verschillende spelers liggen. Voor een beter overzicht worden de goederenstenen van één speler op elkaar gestapeld.
Opmerking: Het aantal goederenstenen op een handelshuis op het speelbord staat voor het aantal goederen die een speler daar heeft in de soort die door de achtergrondkleur aangeduid wordt.

Voor elk koetssymbool (rechthoek) zet de speler nu een koets uit zijn voorraad op het speelbord en wel op een weg van zijn keuze, die echter direct van de gekozen stad vertrekt.

Een koets verbindt voor de speler twee steden met elkaar. Op een weg mag elke speler willekeurig veel koetsen hebben. Enkele straten vertonen een klein dorpssymbool. Wanneer een speler zijn koets op een dergelijke weg zet, ontvangt hij onmiddellijk een daalder uit de bank.

Opmerking: De kleur van de weg (bruin of lichtgrijs) speelt bij het inzetten van koetsen voorlopig geen film.

Meer dan één stad op de handelskaart mag een speler per actie niet kiezen.

Voorbeeld: *Een nog onbezet veld op de handelskaart toont het bruine handelshuis in Dortmund. Anne (blauw) zet haar handelaar op Dortmund, betaalt de vereiste 5 daalders en zet 2 goederenstenen uit haar voorraad op het bruine handelshuis in Dortmund op het speelbord. Uit Dortmund vertrekken 6 wegen waarop zij de koets zou kunnen zetten.*

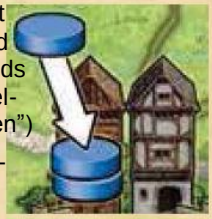
Zij kiest voor de weg tussen Dortmund en Soest en zet 1 koets uit haar voorraad daarop. Aan deze weg staat een dorpssymbool en Anne neemt daarvoor 1 daalder uit de bank.

Anne heeft nu 2 goederenstenen in Dortmund op het bruine handelshuis liggen. D.w.z. dat Anne daar 2 goederen van de bruine soort (bier) heeft. Bovendien verbindt zij voor zichzelf Dortmund en Soest met de koets.

b) Uitbreiden:

⇒ De speler plaatst zijn handelaar op het ronde marktveld, betaalt een daalder aan de bank en zet een goederensteen **of** een koets overeenkomstig de hiervoor genoemde zetregels, op het speelbord in.

- **Ofwel** neemt hij een goederensteen uit zijn voorraad en voegt hem aansluitend toe aan een handelshuis waarin hij reeds (een) goederenste(e)n(en) op het speelbord heeft. (Wij noemen dit: “opstapelen”)
- **Ofwel** neemt hij een koets uit zijn voorraad en zet ze op een weg die direct grenst aan zijn stad waarin hij reeds (een) goederenste(e)n(en) heeft. (Wij noemen dit: “koets aan voorraad”)



Wanneer de speler de koets op een weg met een dorpssymbool zet, ontvangt hij een daalder uit de bank.

Een speler mag per actie niet met meer dan één goederensteen **of** koets uitbreiden.

c) Goederenkaart kopen:

⇒ De speler plaatst een handelaar op het ronde marktveld en neemt een willekeurige goederenkaart van een willekeurige stapel (opgelet: het moet niet de bovenste zijn !).

Hij betaalt de links boven op de kaart aangegeven prijs (tussen 15 en 30 daalders) aan de bank. Goederenkaarten legt men met de bruine zijde naar boven voor zich neer.

Belangrijk: Wanneer **vóór** deze actie reeds zijn andere handelaar op het marktveld ligt, betaalt hij twee daalders minder.

Aansluitend op de koop van een goederenkaart mag de speler vervolgens als bonus een koets overeenkomstig de plaatsingsregels (zoals eerder beschreven) uit zijn voorraad nemen en op het speelbord zetten. Meer dan één goederenkaart mag een speler per actie niet kopen.

d) Daalder nemen:

⇒ De speler zet een handelaar op het ronde marktveld en neemt een daalder uit de bank.

Voor de hierboven genoemde acties geldt **bovendien:**

Wanneer een speler de voorwaarden voor een actie niet kan vervullen, moet hij een andere kiezen.

Op de handelskaart mag op elk van de vier steden niet meer dan één handelaar staan.

Op het marktveld kunnen willekeurig veel handelaren van verschillende spelers staan.

Iedere speler kan in een beurt twee verschillende of twee dezelfde actiesoorten kiezen. In het begin is het alleszins aanbevolen verschillende acties te gebruiken.

Pas aan het einde van de tweede actieronde nemen de spelers hun handelaar weer bij zich en de handelskaart gaat **verdekt** uit het spel.

Opmerking: Reeds gespeelde handelskaarten mogen dus later niet meer bekeken worden.

Voorbeeld: *Anne is startspeler en begint de actiefase. Zij zet 1 handelaar op het marktveld en neemt 1 daalder uit de bank. Herman plaatst 1 handelaar eveneens op het marktveld en koopt zich 1 kolen-goederenkaart. Hij betaalt de kostprijs van 15 daalders aan de bank en mag als bonus 1 koets uit zijn voorraad op een weg op het speelbord zetten. Marc plaatst zijn handelaar op de stad Mönster (grijze achtergrondkleur) op de handelskaart. Hij wenst goederenstenen en koetsen te kopen en betaalt 4 daalders. Daarna legt hij 1 goederensteen op het grijze handelshuis van Mönster op het speelbord en zet aansluitend de koets op de weg van Mönster naar Dortmund.*

De tweede ronde van de actiefase wordt opnieuw gestart door Anne. Zij zet haar tweede handelaar op de stad Hagen en betaalt 3 i.p.v. 5 daalders aan de bank, omdat zij reeds een handelaar uit de eerste actiefase op het marktveld heeft. Zij zet 2 goederenstenen in de stad op het speelbord en 1 koets op een weg die uit Hagen vertrekt.

Herman plaatst zijn tweede handelaar eveneens op het marktveld en koopt een andere goederenkaart (hij betaalt 2 daalders minder en zet een volgende koets op het speelbord).

Marc zet zijn tweede handelaar op het marktveld, betaalt 1 daalder en breidt uit in Mönster. Hij plaatst 1 goederensteen op zijn andere goederensteen in het grijze handelshuis van Mönster.

De beide actierondes zijn nu gedaan. De handelaars worden teruggenomen en de handelskaart wordt verdekt uit het spel genomen.

4) Nieuwe startspeler:

De startspelerkaart wordt aan de linker buurman gegeven.

Nu volgt de volgende beurt.

HOE GOEDEREN VERKOCHT WORDEN (Fase: "goederenverkoop"):

Te beginnen bij de startspeler onderzoekt iedere speler na elkaar welke goederensoorten (achtergrondkleur) telkens in de vier steden op de handelskaart gevraagd worden en of hij de vereiste goederen kan of wil verkopen kan. Daarbij moet de beurtvolgorde op de kaart nageleefd worden. Eerst de stad links boven. De stad rechts onder komt als laatste aan de beurt. De speler mag in elke van deze vier steden niet meer dan één goed van de telkens gevraagde soort verkopen, wanneer hij kan en wenst en tenminste één van beide volgende voorwaarden vervuld is.

- Voor plaats: Wanneer de handelskaart een stad toont in wiens handelshuis de speler in de overeenkomstige soort (een) goederenste(e)n(en) op het speelbord heeft, mag de speler er één daarvan verkopen, wanneer hij dat zou wensen.
- Transport: Een speler mag, wannrer hij wenst, één van zijn goederenstenen uit een andere stad verkopen, wanneer hij daar goederen van de gevraagde soort heeft en er daarheen een doorlopende verbinding uit eigen koetsen bestaat. Twee steden gelden voor een speler als doorlopend verbonden, wanneer op elk van de wegen daartussen telkens minstens één koets van de speler staat.

  In dit geval moet de speler **één** van zijn koetsen van **elke** gebruikte **bruine** weg afruimen (bruin staat voor weg in slechte toestand). Deze koetsen gaan terug naar zijn **voorraad**. Van een **geplaveide** (lichtgrijze) weg moet de speler daarentegen geen koets afgeven.

Belangrijk: van een straat met **twee** eigen koetsen, moet de speler nooit een koets afgeven (d.i. een zogenaamde "permanente verbinding").

Wanneer de speler een goed verkoopt, ontvangt hij de op de handelskaart aangeduide waarde van drie tot vijf daalders uit de bank. De goederenstenen gaat terug naar zijn voorraad.

Merk op: Iedere speler mag aldus voor **elk** van de vier steden op de handelskaart slechts exact één goed verkopen, zelfs wanneer hij er meer kan leveren.
De lengte van de verbinding speelt geen rol. Wanneer een speler alternatieve verbindingen heeft, mag hij kiezen welke hij gebruikt. Een verbinding geldt voor de ganse stad, ook wanneer deze uit twee handelshuizen bestaat.
Pas wanneer een stad van de handelskaart volledig afgerekend werd, wordt de volgende afgerekend.

Uitzondering: Wanneer een speler in geen van de vier steden kan of wil verkopen, mag hij een goed naar keuze van het speelbord voor twee daalders verkopen indien hij dit wenst.
Let op: bij de laatste handelskaart in het spel geldt er een bonus bij **elke** verkoop van twee daalders extra.

Tip: Ervaren spelers zullen om het spel te bespoedigen de verkoopfase niet na elkaar, maar wel gelijktijdig (ieder voor zich) afhandelen.

Voorbeeld: *In Dortmund wordt ijzer (grijs) gevraagd. Anne (blauw) heeft in Dortmund 2 goederenstenen in het grijze handelshuis op het speelbord. Zij verkoopt er één daarvan en krijgt 5 daalders. De andere spelers hebben daar geen goederenstenen, maar Marc (rood) heeft in Mönster en Olpe telkens 1 goederensteen van de gevraagde soort en 3 doorlopende verbindingen van daar naar Dortmund. Marc heeft aldus 3 mogelijkheden om te verkopen, waarvan hij er maar één kan benutten. Indien hij van Olpe uit over Corbach over de beide bruine wegen naar Dortmund zou leveren, moet hij vervolgens de beide gebruikte koetsen afruimen. Indien hij van Olpe uit over Hagen naar Dortmund zou leveren, moet hij geen koetsen afruimen, omdat de gebruikte wegen geplaveid zijn. Indien hij van Mönster uit naar Dortmund zou leveren, moet hij ook geen koetsen afruimen, omdat hij daar een permanente verbinding – bestaande uit 2 koetsen – heeft.*

GOEDERENKAARTEN – BIJZONDERE FUNCTIES

Veel goederenkaarten bieden aanvullende, bijzondere functies, die op de grote banderol van de kaart staan aangeduid, voor hun bezitter.

Goed + 1: Elke keer wanneer de speler een goed van de afgebeelde soort (kleur) verkoopt, ontvangt hij een daalder meer.

Koets afgeven +1: Elke keer wanneer de speler een koets van het speelbord weer in zijn voorraad moet nemen, ontvangt hij daarvoor een daalder uit de bank.

Opgelet: een speler mag koetsen niet vrijwillig terugnemen.

Bonus: Wanneer de speler aan het einde van het spel minstens één goederenkaart heeft, van de in het klein op de banderol twee afgebeelde goederenkaarten, ontvangt hij de aangegeven waarde aan daalders in plaats van de normaal geldende waarde.
Let op: Elke goederenkaart kan voor deze soort van bonus slechts eenmaal aangerekend worden.
Voor de tabak-bonus heeft men twee goederenkaarten nodig.

GEEN GOEDERENSTENEN OF KOETSEN

Wanneer een speler geen goederenstenen of koetsen meer in voorraad heeft maar er door een actie toch nog zou mogen inzetten, neemt hij de benodigde elementen van het speelbord af. Hij kan echter, indien gewenst, het inzetten geheel of gedeeltelijk laten vervallen. Het afzien van een actie is weliswaar slechts veroorloofd wanneer men daadwerkelijk het overeenkomstige niet meer in voorraad heeft.
Opmerking: voor de bijzondere functie “Koets afgeven +1” krijgt men hier geen daalder.

STARTOPSTELLING

Te beginnen bij de startspeler zet iedere speler om beurt een goederensteen op een handelshuis naar keuze – uitgezonderd in Dortmund – en een koets op een straat die direct grenst aan de gekozen stad. Daarvoor gelden de gebruikelijke zetregels. Wanneer de speler de koets op een straat met een dorpssymbool zet, ontvangt hij dienovereenkomstig een daalder uit de bank. Het inzetten duurt drie rondes, zodat elke speler daarna drie goederenstenen en drie koetsen op het speelbord heeft.

Aanbeveling: Best in drie verschillende steden en drie verschillende goederenstenen inzetten. Natuurlijk mogen ook bij de startopstelling meerdere spelers goederenstenen op hetzelfde handelshuis en koetsen op dezelfde weg zetten.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de laatste handelskaart omgedraaid wordt, wordt nu aansluitend nog tot de fase “Goederenverkoop” gespeeld.

Let op: Bij de laatste handelskaart in het spel niet de bonus van twee daalders vergeten. Daarna eindigt het spel onmiddellijk en volgt de waardering.

Opmerking: Er vindt geen verdere actiefase meer plaats en daarmee ook geen mogelijkheid meer om bijvoorbeeld nog goederenkaarten te kopen.

WAARDERING

Rechts boven staat op iedere goederenkaart hoeveel daalders ze bij het einde van het spel opbrengt, tenzij ze door de bijzondere functie “bonus” meer waard is.

Iedere speler telt zijn daalders en voegt ze bij de waarde van zijn goederenkaarten.
De speler met het hoogste bedrag wint.
Bij een gelijke stand wint de betrokken speler die de meeste goederenstenen op het speelbord heeft.
Is de stand dan nog steeds gelijk, dan wint de speler die de meeste koetsen op het speelbord heeft.
Is er dan nog steeds geen beslissing, dan zijn er meerdere winnaars.
Opmerking: voor goederenstenen en koetsen op het speelbord ontvangt men op het einde geen daalders.

VOOR HET EERSTE SPEL (belangrijk!)

- Een korte blik op de handelskaart loont zich:
- Op elke kaart komt elke goederensoort minstens eenmaal voor.
  Elk handelshuis op het speelbord komt driemaal voor en wel telkens eenmaal met de waarde drie, vier en vijf.
  Aangezien alle kaarten in het spel komen is het in principe steeds duidelijk wat er nog moet komen.
- Het loont niet om steeds tegen elke prijs te verkopen, wanneer men bijvoorbeeld slechts drie daalders verkrijgt en koetsen moet afruimen. Aan de andere kant is het bij de goederenkaarten dikwijls belangrijk tijdig het nodige geld voor de koop samen te ontvangen.
- **Om het spel te kunnen winnen moet men in geen geval alle gespeelde kaarten kunnen onthouden.**
  Het is normaal gezien voldoende om een goed netwerk van koetsen uit te bouwen. Bovendien heeft men aan het einde van het spel dikwijls zelfs onbewust een zeer correct idee over wat nog moet komen.

OOK NOG BELANGRIJK

- Het geld raakt op: wanneer de bank leeg is, kan men zich met willekeurig vervangmateriaal verder helpen.
- Goederenkaarten mogen niet verkocht worden.
- Ook wanneer men reeds een handelaar op het marktveld heeft, vermindert de prijs voor “Uitbreiden” toch niet met twee daalders.
- Ook wanneer men na het plaatsen van een koets een daalder voor een dorpssymbool zou ontvangen, mag men deze niet reeds voor de actie als tegoed aanrekenen.
- Het onderste rechtse veld op het speelbord, speelt geen rol in het familiespel.
- Wanneer men vergeet de eenmalige bonus-koets bij de koop van een goederenkaart op het speelbord te zetten, kan men dat later niet inhalen.
- Meer dan twee koetsen op een weg hebben geen zin.
- Op geplaveide wegen brengen “permanente verbindingen” geen voordeel.
- De tabak-bonus is enkel bij vier spelers mogelijk, omdat slechts dan beide tabak-goederenkaarten in het spel zijn.
- Bij de stadsnamen en de munt werden historische schrijfwijzen gebruikt, voor zover ze niet te ongewoon zijn.

Uitbreiding: PAKHUIS EN PRIVILEGES

Het is dezelfde spelvoorbereiding zoals in het familiespel met de volgende aanvullingen.

SPELVOORBEREIDING

- Er wordt met de **blauwe** zijde van de startspelerkaart en goederenkaarten gespeeld.
- De twee zwarte, extra koetsen worden op het pakhuisveld rechts onder op het speelbord gezet.
- De 12 privilegekaarten worden volgens de 3 soorten gesorteerd, met de blauwe zijde naar boven naast het speelbord als algemene voorraad klaargelegd.
- De extra-koets-kaart wordt met de blauwe zijde naar boven naast het speelbord klaargezet.

STARTOPSTELLING

Te beginnen bij de startspeler zet iedere speler zoals gewoonlijk om beurt een goederensteen op een handelshuis naar keuze – **uitgezonderd** op Dortmund – en een koets op een direct aan de stad aangrenzende weg. Weliswaar wordt bij de tweede en derde inzetronde telkens slechts één goederensteen ingezet. Na de drie inzetronden heeft iedere speler **drie** goederenstenen en **één** koets op het speelbord.

De regels van het familiespel gelden met de volgende aanvullingen. Hieronder volgen enkel die regels waaraan iets veranderd of bijgekomen is.

SPELVERLOOP

3) Acties:

a) Goederenstenen en koetsen kopen:

Voor deze actie gelden er geen veranderingen.

⇒ De speler zet zijn handelaar zoals gewoonlijk in de gekozen stad op de handelskaart.

e) Opslaan:

Opslaan is een bijkomende actiemogelijkheid.

⇒ De speler zet een handelaar op het marktveld en legt een goederensteen of een koets op het pakhuis. Het opslaan is kosteloos.

Op het pakhuisveld kan iedere speler willekeurig veel goederenstenen en koetsen hebben.

b) Uitbreiden:

De vorige regels over het “Uitbreiden” worden helemaal vervangen:

⇒ De speler zet een handelaar op het marktveld en neemt al zijn goederenstenen en koetsen van het pakhuisveld en zet ze overeenkomstig de zetregels op het speelbord in.

Dat betekent: goederenstenen slechts op handelshuizen zetten waar hij reeds goederenstenen heeft en koetsen slechts op wegen die direct aan steden grenzen waarin hij minstens een goederensteen heeft.

Uitbreiden is kosteloos.

Opmerking: ook hier geldt dat een goederensteen niet op een handelshuis mag gezet worden, waarin een speler helemaal geen goederensteen heeft. Zelfs niet wanneer hij in dezelfde stad in een ander handelshuis goederenstenen heeft.

Voor elke koets die de speler op een weg met dorpssymbool zet, krijgt hij zoals gewoonlijk een daalder uit de bank.

Voorbeeld:
Marc kiest als actie “uitbreiden”. Hij neemt al zijn goederenstenen en koetsen van het pakhuisveld en zet ze één voor één op het speelbord in: hij zet 1 goederensteen op zijn goederensteen in Dortmund en zet de 2 volgende op zijn goederensteen in Mönster. 1 Koets zet hij op de weg van Essen naar Dortmund en 1 koets op de weg van Mönster naar Builefeld.

c) Goederenkaart kopen:

⇒ De speler zet zoals gewoonlijk een handelaar op het marktveld en koopt een goederenkaart (blauwe zijde naar boven).

Wanneer ze een waarde van 20, 25 of 30 heeft, mag hij bovendien een privilegekaart van de algemene voorraad uitzoeken, wanneer hij er van deze soort nog geen heeft en open (met de blauwe zijde naar boven) voor zich leggen.

Wanneer hij reeds alle drie de verschillende privilegekaarten heeft, kan hij er geen meer nemen.

d) Daalder nemen en privilegekaart(en) omdraaien:

⇒ De speler zet een handelaar op het marktveld en neemt zoals gewoonlijk een daalder uit de bank en draait bovendien al zijn verdekte privilegekaarten om.

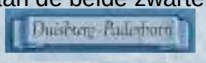
Ter herinnering: ook met de uitbreiding mag iedere speler in een beurt twee verschillende of dezelfde acties kiezen.

PRIVILEGES BEKOMEN DOOR HANDELSROUTES

Er zijn vier trajecten die de speler bijzondere voordelen opleveren. Zij zijn bovenaan op de privilegekaarten en op de extra-koets-kaart afgedrukt. Wanneer een speler bijvoorbeeld van Builefeld naar Corbach met zijn koetsen een doorgaande verbinding heeft, ontvangt hij de passende privilegekaart uit de algemene voorraad en legt ze voor zich neer.

Wanneer de speler echter reeds een privilegekaart van deze soort heeft, mag hij geen andere nemen.

De speler die als eerste Duisburg en Paderborn verbindt, ontvangt de extra-koets-kaart, die hij open voor zich neerlegt (blauwe zijde naar boven). Van nu af staan de beide zwarte koetsen hem tot het einde van het spel als extra koetsen ter beschikking.



Hij kan ze in het spel brengen, zodra hij “Uitbreiden” als actie kiest. Spelers die nadien Duisburg en Paderborn verbinden, gaan met lege handen naar huis.

Opmerking: men kan dus nooit meer dan drie (verschillende) privilegekaarten bezitten.

Ter herinnering: privilegekaarten kan men bovendien – zoals eerder beschreven – door het verkopen van bepaalde goederenkaarten verkrijgen.

PRIVILEGES INZETTEN

Wanneer een speler een actie uitvoert, kan hij aansluitend één of meerdere van zijn open liggende privilegekaarten inzetten. Dat kan voor of na zijn gekozen actie gebeuren. Ingezette privilegekaarten worden omgedraaid.
Zij kunnen door de actie “Daalder nemen …” (d) weer omgedraaid worden.

Privileges zijn “opslaan”, “uitbreiden” en “daalder nemen en omdraaien” – zij functioneren identiek als de standaardacties met dezelfde naam.

Belangrijk: Juist omgedraaide privilegekaarten mag men niet onmiddellijk inzetten, maar pas wanneer men de volgende keer aan de beurt is.

Opmerking: De kaart “Daalder nemen en omdraaien” draait “zichzelf” natuurlijk niet om.

Ter herinnering: privilegekaarten kan men ook – zoals eerder beschreven – omdraaien wanneer men actie d) uitvoert.

Voorbeeld: Herman kiest de actie “Goederenstenen en koetsen kopen”. Vervolgens zet hij aanvullend zijn open liggende privilegekaart in: hij draait zijn kaart “opslaan” om en legt daarvoor 1 koets op het pakhuisveld. Nu draait hij zijn kaart “uitbreiden” om en neemt daarvoor al zijn goederenstenen en koetsen van het pakhuisveld, die hij overeenkomstig de zetregels op het speelbord inzet. Als laatste draait hij de kaart “Daalder nemen en privilegekaart omdraaien” om. Daarvoor neemt hij 1 daalder uit de bank en draait de beide andere privilegekaarten weer om. Deze kan hij niet onmiddellijk weer inzetten, maar pas wanneer hij de volgende keer aan de beurt is.

GEEN GOEDERENSTENEN OF KOETSEN

Wanneer een speler geen goederenstenen of koetsen meer in voorraad heeft maar er door een actie toch nog zou mogen inzetten, neemt hij het nodige van het speelbord af (van het pakhuis is ook mogelijk).
Of hij ziet geheel of gedeeltelijk van het uitvoeren van de actie af.

Opgelet: afzien van een actie is pas geoorloofd wanneer de voorraad leeg is.

WAT VERDER NOG BELANGRIJK IS

- Met deze uitbreiding kunnen de goederenstenen en koetsen in de voorraad van een speler erg krap worden: hier is het van belang een goede balans – ook met de privilegekaarten – te vinden.
- Wanneer men vergeet om bij de aankoop van een goederenkaart een privilegekaart te nemen, kan men dat **later toch** inhalen.

Uitbreidingsmodule: PERSONENVERKEER

Ervaren spelers kunnen deze module samen met het familiespel spelen of alle drie de spelregels met elkaar combineren.

SPELVERLOOP

2) Goederenverkoop

- Transport: Wanneer de speler een goed verkoopt en daarbij **één of meerdere** wegen met dorpssymbool gebruikt, verkrijgt de speler daarbij aansluitend een daalder van de bank. Ook hier geldt: wanneer een speler over alternatieve verbindingen beschikt, kan hij kiezen welke hij gebruikt om een daalder voor “personenverkeer” te kunnen krijgen. Gebruikte koetsen op bruine wegen moeten daarna in het gegeven geval natuurlijk afgeruimd worden.

Opmerking: per verkochte handelswaar kan de speler op de deze manier niet meer dan één daalder voor “personenverkeer” bekomen.

© Michael Schacht, Agentur Vielfalt 2014

© vertaling: Marc BELLEKENS

11 november 2014

Uitbreiding “Vrije keuze”

De nieuwe goederenkaart “Vrije keuze” komt extra in het spel. De bezitter van deze kaart mag bij ‘Uitbreiden’ of bij het inzetten van een goederensteen bij een stad met twee handelshuizen vrij kiezen op welk handelshuis hij daar de goederen plaatst.

Uitbreiden mag hij slechts wanneer hij in de stad minstens één eigen goederensteen bezit.

Pas dan mag hij daar op een handelshuis naar keuze uitbreiden.