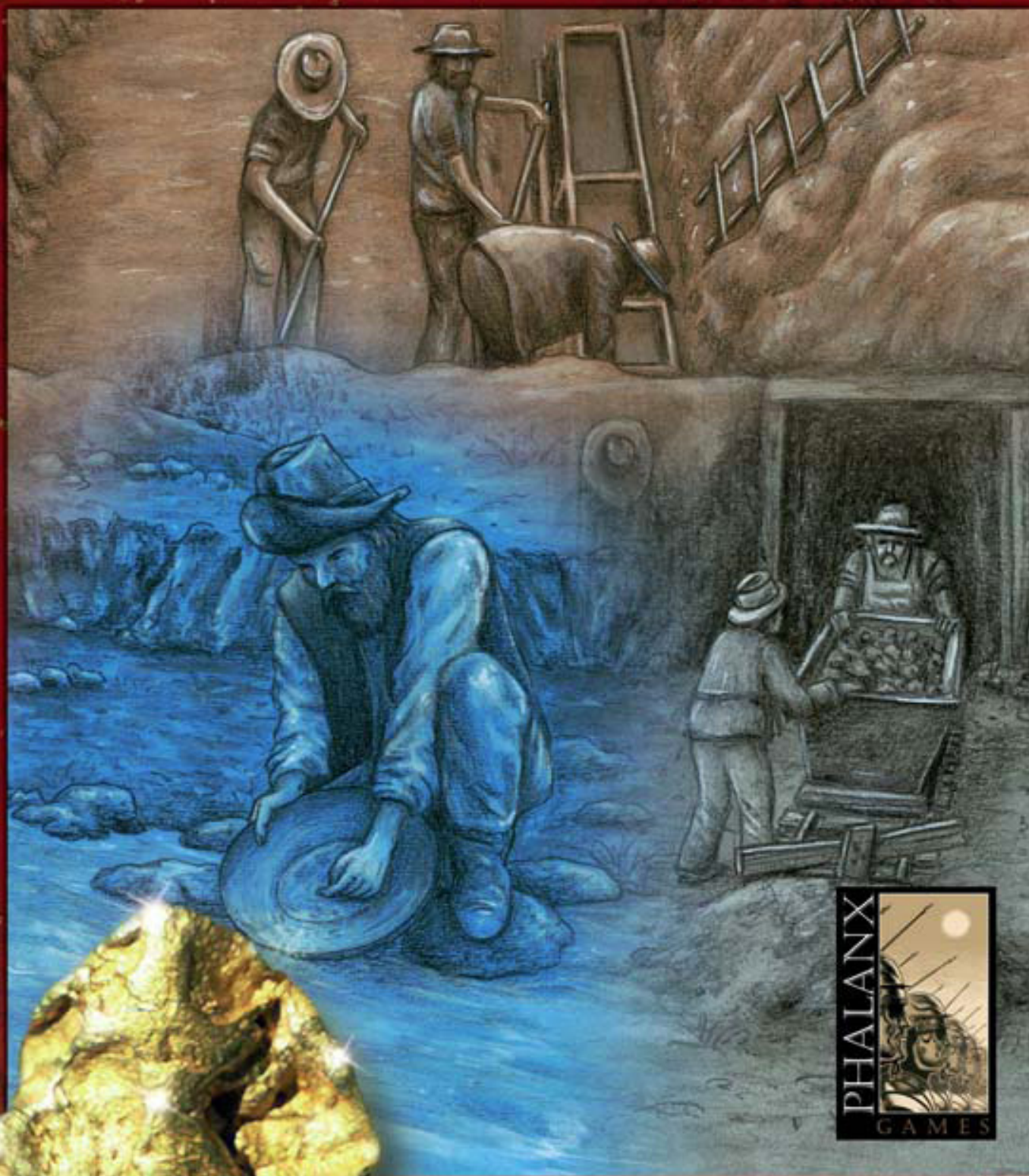


# Sutter's Mill

**De Californische Goudkoorts van 1849**

Een spel van Marco Teubner Voor 2 – 4 spelers, vanaf 10 jaar





## INHOUD

### 1.0 Inleiding

### 2.0 Spelmateriaal

### 3.0 Spelvoorbereiding

### 4.0 Spelverloop

### 5.0 Einde van het spel en Puntentelling

### 6.0 Bijzondere eigenschappen van de gebouwen

### 7.0 Korte geschiedenis van Coloma

## 1.0 INLEIDING

In Sutter's mill ervaar je de plotse opkomst en ondergang van het Californische stad Coloma tijdens de bekende goudkoorts van 1849. Je begint met de opbouw van de stad, trekt nieuwe inwoners aan en gaat op zoek naar goud. Als de goudader bijna uitgeput is, neem je best je bezittingen samen en maak je dat je weg komt uit Coloma!

**Opmerking:** Het eerste goud dat werd gevonden in Californië en de start van de goudkoorts inleidde, werd gevonden bij Sutter's Mill in Coloma.

## 2.0 SPELMATERIAAL

Het spel Sutter's Mill bevat:

- 1 Spelbord
- 20 goudzoekers in 4 kleuren (5 in elk van de 4 kleuren)
- 52 Invloedskaarten (13 kaarten in elk van de 4 kleuren)
- 8 Eigendomskaarten
- 1 Avonturierkaart
- 84 goudfiches
- 4 Overzichtskaarten
- Deze spelregels

Als er onderdelen ontbreken, verontschuldigen wij ons voor het ongemak, neem contact met ons op voor vervangende onderdelen.

U kunt ons bereiken via:

**Phalanx Games b.v.**

Attn.: Customer Service

Postbus 60230

1320 AG Almere

Nederland

E-mail: [customerservice@phalanxgames.nl](mailto:customerservice@phalanxgames.nl)

**Mayfair Games**

8060 St. Louis Ave.

Skokie IL 60076 U.S.A.

E-mail: [custserv@mayfairgames.com](mailto:custserv@mayfairgames.com)

## 2.1 Het Speelbord

Op het speelbord staat de stad Coloma afgebeeld, voorgesteld door de 8 gebouwen en 3 goudzoekerkampen. Naast elk gebouw bevindt zich een aflegveld, voor de invloedskaarten en een symbool van de bijzondere eigenschappen gelinkt aan dat gebouw. De goudader loopt rond het bord, hierop worden de goudfiches gelegd, en wordt tijdens het spel op verschillende manieren goud gewonnen. De 3 grote velden in de hoeken van het speelbord stellen de goudzoekerkampen voor. Het blauwe kamp linksonder bevindt zich aan de rivier, waar de blauwe goudfiches "gezeefd" worden. Linksboven bevindt zich het 2de kamp waar de bruine goudfiches worden afgegraven van de heuvels. In de rechterbovenhoek bevindt zich het 3de kamp, waar grijze goudfiches uit de mijn worden gehaald.



## 2.2 De Goudzoekers

Elke speler ontvangt 5 goudzoekers. Elk van deze goudzoekers kan op zoek gaan naar goud in één van de kampen of kan naar de gebouwen worden verplaatst om daar invloed uit te oefenen.



## 2.3 De Invloedkaarten

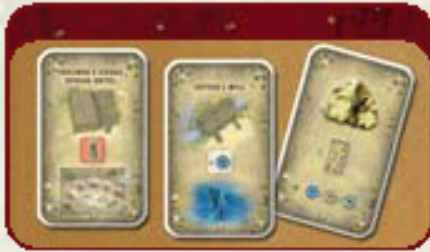
In het Californië van 1840, werden regels en wetten vaak bepaald door de meest invloedrijke personen of de snelste hand (en beste wapen...). Elke speler ontvangt 13 invloedskaarten met waarde: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Boer (B), Dame (D), koning (K) en aas. De boer, dame en koning hebben waarde 10, de aas waarde 11.





## 2.4 Eigendomskaarten en de avonturiers

De speler met de meeste invloed bij een gebouw, krijgt steeds de overeenkomstige eigendomskaart. Zolang de speler de eigendomskaart voor zich heeft liggen, mag hij de bijzondere eigenschap van dat gebouw gebruiken. De speler met de minste eigendomskaarten krijgt de avonturierkaart.



## 2.5 De goudfiches

Er is een verschil tussen goudfiches en goudklompjes.



Een goudfiche is een kartonnen fiche, elke goudfiche bevat 1-4 goudklompjes.

De blauwe en grijze fiches bevatten 1-3 goudklompjes. De bruine fiches bevatten 2-4 goudklompjes. Er bevinden zich 8 fiches van elke soort in het spel. De rode goudfiches met waarde 1-3 vormen het startkapitaal voor de spelers.

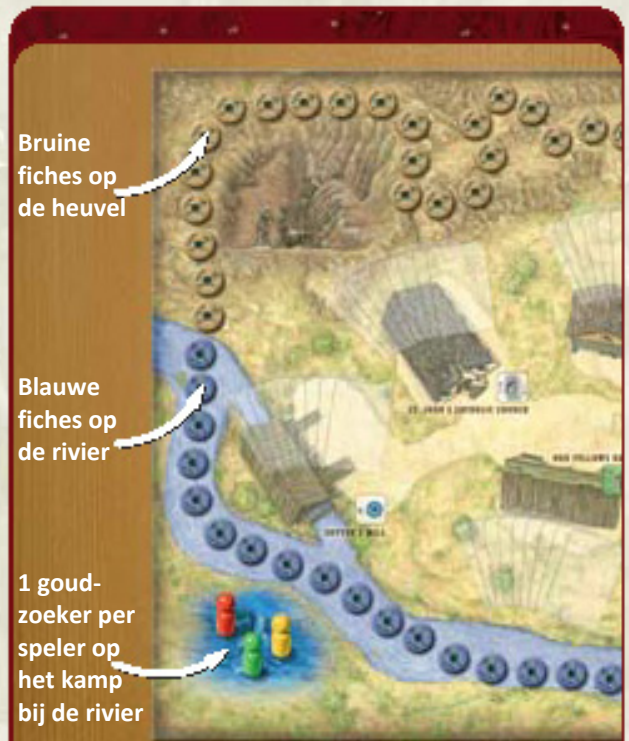
## 2.6 De overzichtskaarten

Elke speler ontvangt een dubbelzijdige overzichtskaart. De voorzijde geeft een overzicht van de mogelijke eigenschappen in de opbouw fase, de achterzijde een overzicht van de afbraak fase.



## 3.0 SPELVOORBEREIDING

- Leg het spelbord in het midden van de tafel, bereikbaar voor alle spelers.
- Sorteert de goudfiches per kleur. Leg de rode fiches even opzij. Schud de blauwe, bruine en grijze goudfiches per kleur, en leg ze verdekt op de daarvoor voorziene velden van de goudader (het spoor ronde velden rond het bord). Leg de blauwe goudfiches op de blauwe velden, de bruine op de bruine velden en de grijze op de grijze velden.
- Leg de eigendomskaarten en avonturierkaart klaar, naast het spelbord.



Spelmateriaal voor de gele speler



- Elke speler kiest een kleur, neemt zijn 5 goudzoekers, en plaatst deze bij het goudzoekerkamp naast de rivier (linksonder op het spelbord).
- Elke speler ontvangt 13 invloedskaarten in zijn spelerskleur, en een overzichtskaart die hij voor zich neerlegt, met de opbouw fase zichtbaar.
- Elke speler ontvangt 3 goudfiches (1 fiche van elke waarde: 1, 2 en 3). In een spel met minder dan 4 spelers worden de ongebruikte goudfiches naast het spelbord klaar gelegd als wisselgeld. Tijdens het spel worden alle goudfiches door de spelers verdekt voor zich neergelegd (enkel hun eigenaars mogen de waarde bekijken).
- Bepaal wie de startspeler wordt.



## 4.0 SPELVERLOOP

De startspeler begint aan zijn speelbeurt. Hij voert al zijn acties uit alvorens de volgende speler aan de beurt is (in uurwerkwijzerzin) komen de andere spelers aan de beurt. Als een speler van opbouw naar afbraak, draait hij zijn overzichtkaart om naar de rode afbraak zijde, en alle invloedkaarten en goudzoekers die zich nog niet op het speelbord bevinden gaan terug in de doos, dan gaat hij verder met zijn speelbeurt en voert zijn acties uit.

**Belangrijk:** Het spel verloopt over 2 fases: Opbouw en afbraak. Alle spelers beginnen het spel met de opbouw. In deze fase mogen ze goudzoekers naar de stad Coloma verplaatsen, invloedkaarten spelen bij de gebouwen en naar goud zoeken bij de kampen. Bij het begin van een speler zijn speelbeurt kan hij ervoor kiezen om aan de afbraak te beginnen. Hij kan dan nog steeds naar goud zoeken, maar zijn hoofddoel is om zijn goudzoekers uit de stad te krijgen tijdens dat hij zijn invloedkaarten weghaalt, alvorens Coloma een spookstad wordt.



Zolang een speler niet kiest om te beginnen aan de afbraakfase, blijft zijn overzichtskaart met de groene zijde zichtbaar liggen.

**Opmerking:** Normaal gezien zal een speler pas aan de afbraakfase beginnen als al meer dan de helft van het goud is weggehaald. Van zodra een speler is begonnen met de afbraak fase, kan hij niet meer terugkeren naar de opbouw fase!

Vervolgens kiest de speler om 1 van de 2 mogelijke soorten speelbeurt uit te voeren,  
**"Goud zoeken & Zaken doen"** - zoek naar goud en ga daarna naar de stad (bovenaan het overzicht)

OF

**"Handelen in de stad"** - voer tot 5 acties uit, gekozen uit de 3 verschillende types actie (onderaan het overzicht).

**Belangrijk:** Een speler kiest in zijn beurt ofwel voor "Goud zoeken & Zaken doen" ofwel voor "Handelen in de stad", nooit allebei.

Tijdens de opbouw stuurt hij goudzoekers naar Coloma, verplaatst hij ze tussen de verschillende kampen en gebouwen en/of probeert invloed uit te oefenen in de verschillende gebouwen.

Tijdens de afbraak probeert hij zijn invloed af te bouwen en zijn goudzoekers terug te trekken. Als een speler kiest voor "Goud zoeken & Zaken doen", voert hij actie A en B uit in volgorde. Hij ontvangt goudfiches van het speelbord.

Als een speler kiest voor "Activiteiten in de stad" mag hij kiezen uit acties C, D en E in de opbouw fase in volgorde naar keuze. In de afbraak fase kan hij kiezen uit de acties E, F en G in een volgorde naar keuze. Een speler voert al zijn acties uit alvorens de volgende speler (in uurwerkwijzerzin) aan de beurt is.

## 4.1 De acties

### I. Goud zoeken & Zaken doen

Een speler ontvangt goudfiches voor zijn goudzoekers (actie A) en voor gebouwen die hij controleert (actie B). Om goud te zoeken en zaken te doen, moet een speler minstens 1 goudzoeker in het actieve goudzoekerkamp hebben.

**Belangrijk:** Tijdens het goud zoeken, worden de goudfiches 1 voor 1 beginnend met het eerste blauwe fiche op de goudader verwijderd. De goudader is verdeeld in 3 delen (vandaar de 3 verschillende kleuren goudfiches). Elk deel van de goudader heeft een bijhorend kamp. Het actieve kamp is het kamp waar het volgende overeenkomstige goudfiche van kan worden genomen.



Het kamp bij de rivier blijft het actieve kamp, zolang er blauwe goudfiches in de rivier liggen.

### Actie A. Goud zoeken (Opbouw/Afbraak)

De speler die aan de beurt is, verplaatst een aantal van zijn goudzoekers (naar keuze) van het actieve kamp naar de verschillende gebouwen. Hij mag elke goudzoeker verplaatsen naar een gebouw naar keuze of verschillende (of alle) naar 1 gebouw verplaatsen.

Voor elke goudzoeker die vanuit het kamp wordt verplaatst, ontvangt de speler 1 goudfiche.

Als de kleur van de goudader verandert tijdens een speelbeurt, en de speler heeft ook goudzoekers in het nieuwe actieve kamp, mag hij ook deze verplaatsen naar gebouwen, om nog meer goudfiches te krijgen.



Tijdens het Goud zoeken & Zaken doen, mag een speler zijn goudzoeker niet van één kamp rechtstreeks naar een ander kamp verplaatsen!

**Belangrijk:** Als een speler goudzoekers in een kamp heeft waar de goudader is uitgeput (of net uitgeput raakt), mag hij deze niet verplaatsen naar gebouwen, en ontvangt dus ook geen goudfiches. Deze goudzoekers moeten worden verplaatst via actie E in een volgende beurt. Als een speler bv. 3 goudzoekers in een kamp heeft, en er liggen nog maar 2 overeenkomstige goudfiches op de goudader, zal de laatste goudzoeker in dat kamp moeten blijven (ook als er al van het volgende kamp worden verplaatst). Deze goudzoeker kan pas in een volgende beurt worden verplaatst.

**Voorbeeld:** De rode speler neemt 2 goudzoekers uit het kamp bij de rivier en verplaatst deze naar 2 verschillende gebouwen. Hij ontvangt de 2 laatste goudfiches uit de rivier. Als hij al goudzoekers in het kamp bij de heuvel heeft, kan hij deze ook verplaatsen naar gebouwen om bruine goudfiches te krijgen. De 3de goudzoeker in het kamp bij de rivier heeft pech, en ontvangt geen goudfiche, de rode speler zal hem tijdens een volgende speelbeurt naar een ander kamp of een gebouw moeten verplaatsen.



#### Actie B. Zaken doen (Opbouw/Afbraak)

Na het goud zoeken gaat de speler zaken doen. Het is niet toegestaan om te passen voor het goud zoeken of zaken doen, minstens 1 van de goudzoekers moet van het actieve kamp naar de stad worden verplaatst en goud ontvangen van de goudader!

Elke goudzoeker mag bij een gebouw naar keuze in de stad worden verplaatst en er mogen meerdere goudzoekers bij hetzelfde gebouw worden geplaatst. Goudzoekers moeten naar een gebouw worden verplaatst, nooit rechtstreeks naar een ander kamp!

De speler ontvangt een extra fiche van de goudader voor elk eigendomsbewijs en/of de avonturierkaart die hij voor zich heeft liggen. De speler neemt indien dit van toepassing is nog extra goudfiches voor de bijzondere eigenschappen van de gebouwen waarvan hij eigenaar is (zie Bijzondere eigenschappen van de gebouwen).

**Belangrijk:** De goudfiches moeten in volgorde worden weggenomen, beginnend met de blauwe fiches op het startveld (bij de pijl). Je mag geen goudfiches overslaan.

**Voorbeeld:** De groene speler verplaatst een goudzoeker van het bruine kamp naar een gebouw en ontvangt een bruin goudfiche. Hij bezit het eigendomsbewijs voor "Hook and Ladder House No.1" en "Sutter's Mill" en ontvangt daarvoor nog 2 extra bruine goudfiches. Na het Goud zoeken & Zaken doen is de goudader nog niet uitgeput bij de heuvel, dus ontvangt de groene speler nog een extra goudfiche dankzij de bijzondere eigenschap voor de eigenaar van het Hook and Ladder House No.1. De groene speler ontvangt geen extra goudfiche als eigenaar voor de bijzondere eigenschap van Sutter's Mill omdat de goudader in de rivier al is uitgeput.





## II. Handelen in de stad

Kosten (in Nuggets):	
1 Aktion:	0
2 Aktionen:	1
3 Aktionen:	3
4 Aktionen:	8
5 Aktionen:	15

Hoe meer acties je uitvoert,  
hoe hoger de kost per actie.

Als een speler gaat handelen in de stad, mag hij acties uitvoeren, in een volgorde naar keuze. Hij mag één of meer acties ook meermaals uitvoeren zolang hij niet meer dan 5 acties in totaal uitvoert. Het totaal aantal goudklompjes dat moet worden betaald voor de acties hangt af van het aantal acties dat hij wil uitvoeren. Als de speler niet het

gepaste aantal goudklompjes kan betalen, mag hij wisselen met de bank. Afhankelijk van de fase (opbouw of afbraak), kan een speler kiezen uit volgende acties:

### Actie C. Een goudzoeker naar Coloma verplaatsen (enkel tijdens opbouw)

Een speler mag één van zijn goudzoekers die nog niet op het bord staat, op het bord plaatsen ofwel bij een gebouw ofwel bij een kamp. Als de speler al zijn goudzoekers al zijn ingezet, kan hij deze actie niet meer gebruiken.



### Actie D. Een invloedkaart in Coloma plaatsen (enkel tijdens opbouw!)

Een speler mag invloedkaarten bij een gebouw leggen. Om zijn eerste invloedkaart bij een gebouw te leggen, moet 1 van zijn goudzoekers bij dat gebouw staan. Om zijn 2de invloedkaart bij dat gebouw te leggen, moeten er 2 van zijn goudzoekers bij dat gebouw staan. Voor zijn 3de kaart, heeft hij 3 goudzoekers nodig, enz. (Aangezien elke speler 5 speelfiguren bezit, kan hij maximaal 5 invloedkaarten bij één gebouw leggen.) Na het leggen van een kaart, mag de betrokken goudzoeker nog naar een andere locatie worden verplaatst met een andere actie. De benodigde goudzoekers zijn enkel nodig op het moment dat de invloedkaart wordt gelegd.

**Belangrijk:** Een goudzoeker mag tijdens een speelbeurt invloedkaarten bij verschillende gebouwen leggen, zolang bovenstaande regels worden gerespecteerd, en de speler betaald voor het correcte aantal acties.

Leg de invloedkaarten zo, dat ze deels overlappen, zodanig dat alle spelers de waarde en kleur van alle kaarten kunnen zien. De volgorde van de kaarten kan niet worden gewijzigd. (uitzondering: Zie John's Catholic Church in hoofdstuk 6.0).

De speler met het hoogste totaal (aan invloed) bij een gebouw, ontvangt het eigendomsbewijs van dat gebouw, en legt dat open voor zich neer.

Een speler mag een eigendomsbewijs van iemand overnemen van zodra hij een hoger totaal aan invloed bij dat gebouw heeft (door het bijleggen of wegnemen van invloedkaarten).

Als een speler het eigendomsbewijs bezit, mag hij de bijzondere eigenschap van dat gebouw gebruiken. Sommige eigenschappen kunnen onmiddellijk worden gebruikt na het ontvangen van het eigendomsbewijs (zie hoofdstuk 6.0)

**Belangrijk:** Bij een gelijk totaal aan invloed, is de hoogste kaart de beslissende factor, als alle kaarten hetzelfde zijn, is de kaart die als eerste gespeeld werd door de spelers met het gelijke totaal de beslissende factor (deze speler oefent al langer zijn invloed uit).

**Voorbeeld:** Speler A heeft een 8 bij een gebouw gelegd. Speler B legt zijn 10 en ontvangt het eigendomsbewijs van A. Als A nu zijn 4 bij het gebouw bijlegt, ontvangt hij het eigendomsbewijs terug van speler B ( $A: 8+4=12$ ,  $B: 10$ ).

De speler die de minste eigendomsbewijzen bezit ontvangt de avonturierkaart. Bij een gelijk aantal, krijgt niemand de avonturierkaart. Een speler die voor "Goud zoeken & Zaken doen" kiest en de avonturierkaart bezit ontvangt een extra goudfiche van de goudader.

### Actie E. Een goudzoeker verplaatsen (Opbouw/afbraak)

Een speler mag één van zijn goudzoekers verplaatsen naar een ander gebouw of kamp. Er is geen beperking op het aantal goudzoekers dat ergens samen mag staan.

### Actie F. Een goudzoeker uit Coloma verwijderen (enkel tijdens afbraak)

Een speler mag één van zijn goudzoekers uit Coloma verwijderen en legt deze terug in de doos.



### **Actie G. Invloedkaarten uit Coloma verwijderen** (enkel tijdens afbraak)

Als de speler een goudzoeker bij een gebouw heeft staan, mag hij de bovenste invloedkaart van bij een gebouw wegnemen, de kaart kan een eigen of andere speler zijn kaart zijn!

**Belangrijk:** Elke goudzoeker mag slechts 1 kaart per ronde en per gebouw verwijderen. Als een speler meer dan 1 goudzoeker bij een gebouw heeft staan, mag hij evenveel invloedkaarten verwijderen als hij goudzoekers bij dat gebouw heeft (1 actie per kaart dat je wegneemt).

De kaarten moeten van boven naar onder worden weggenomen (in tegenovergestelde volgorde van neerleggen), beginnend met de bovenste kaart bij het gebouw. Het kan het zijn dat een speler gedwongen wordt een kaart van een tegenstander weg te nemen. Elke verwijderde kaart wordt door zijn eigenaar voor zich neergelegd. De verwijderde invloedkaarten leveren punten op gelijk aan hun waarde op aan het einde van het spel.

**Opmerking:** Van zodra een speler begint met de afbraak, aan het begin van een speelbeurt, legt hij alle ongebruikte invloedkaarten terug in de doos. Om ervoor te zorgen dat deze gescheiden blijven van de kaarten die van het bord worden weggenomen.

**Belangrijk:** Als je kaarten van een tegenstander verwijderd, geef je hem dus punten!

Na het verwijderen van kaarten bij een gebouw, controleer je opnieuw wie de meeste invloed uitoefent bij dat gebouw. Het eigendomsbewijs kan dan van eigenaar wisselen.

**Voorbeeld:** Deze kaarten liggen bij een gebouw, (van boven naar onder): blauwe 6, rode 8, blauwe 10. Blauw bezit dus het eigendomsbewijs. 2 van zijn goudzoekers staan bij het gebouw. Als blauw enkel zijn blauwe 10 van het spelbord verwijderd, krijgt rood het eigendomsbewijs. Als blauw ook de rode 8 verwijderd als 2de actie, behoudt hij het eigendomsbewijs, maar levert dat 8 punten op voor rood.

**Belangrijk:** Net zoals bij actie D, mag een goudzoeker tijdens een speelbeurt invloedkaarten bij verschillende gebouwen verwijderen, zolang bovenstaande regels worden gerespecteerd, en de speler betaald voor het correcte aantal acties.

**Belangrijk:** Telkens de laatste invloedkaart bij een gebouw wordt verwijderd, worden het eigendomsbewijs van dat gebouw, en het volgende goudfiche in de goudader uit het spel verwijderd (leg deze in de doos)! Er worden geen goudfiches verwijderd voor de gebouwen waar geen invloedkaarten werden gelegd.

## **5.0 EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING**

Het spel eindigt van zodra er geen goudfiches meer in de goudader aanwezig zijn.

Nu telt elke speler zijn punten:

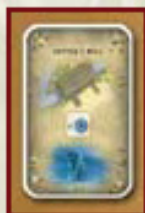
- Elke invloedkaart die bij een gebouw werd gelegd, en later werd verwijderd, levert zijn eigenaar het aantal punten op, gelijk aan de waarde van de kaart (1 tot 11). (Denk eraan dat kaarten die niet werden gebruikt tijdens de opbouw, geen punten opleveren!)
- Elke goudfiche levert het aantal punten op gelijk aan het aantal afgebeelde goudklompjes (1 tot 4).

- Elke invloedkaart die bij een gebouw werd gelegd, en niet werd verwijderd tijdens de afbraak (dus nog steeds op het bord ligt), levert zijn eigenaar negatieve punten op, gelijk aan de waarde van de kaart (-1 tot -11)
- Alle goudzoekers die zich nog op het bord bevinden, leveren negatieve punten op. Per speler:
  - 1 goudzoeker levert -1 punt op.
  - 2 goudzoekers leveren - 3 punten op.
  - 3 goudzoekers leveren - 6 punten op
  - 4 goudzoekers leveren - 10 punten op
  - 5 goudzoekers leveren - 15 punten opGoudzoekers die van het bord werden gehaald, leveren geen punten op.

De speler met de meeste punten wint het spel. In het uitzonderlijke geval van een gelijkspel, wint de speler met de minste negatieve punten.

## **6.0 BIJZONDERE EIGENSCHAPPEN VAN DE GEBOUWEN**

Naast het feit dat de gebouwen een goudfiche opleveren aan hun eigenaar tijdens het Goud zoeken & Zaken doen, heeft elk gebouw nog een bijzondere eigenschap die de eigenaar van het gebouw kan gebruiken.



**Sutter's Mill:** Aan het einde van één van zijn Goud zoeken & Zaken doen speelbeurt, neemt de speler een extra goudfiche van de goudader, als er na het zaken doen nog een goudfiche beschikbaar is in de rivier (blauwe gedeelte van de goudader). **Opgelet!** Als de speler een Handelen in de stad speelbeurt uitvoert, kan hij deze bijzondere eigenschap niet gebruiken.



**Hook and Ladder House No. 1:** Aan het einde van één van zijn Goud zoeken & Zaken doen speelbeurt, neemt de speler een extra goudfiche van de goudader, als er na het zaken doen nog een goudfiche beschikbaar is bij de heuvels (bruine gedeelte van de goudader). **Opgelet!** Als de speler een Handelen in de stad speelbeurt uitvoert, kan hij deze bijzondere eigenschap niet gebruiken.



**Miner's Drug Store:** Aan het einde van één van zijn Goud zoeken & Zaken doen speelbeurt, neemt de speler een extra goudfiche van de goudader, als er na het zaken doen nog een goudfiche beschikbaar is in de mijn (grijze gedeelte van de goudader). **Opgelet!** Als de speler een Handelen in de stad speelbeurt uitvoert, kan hij deze bijzondere eigenschap niet gebruiken.



**Odd Fellows Hall:** Als een speler nog in opbouw is mag hij tijdens 1 van zijn Handelen in de stad speelbeurten, gratis 1 van zijn goudzoekers op het bord plaatsen, of verplaatsen naar een ander kamp of gebouw. **Opgelet!** Als de speler een Goud zoeken & Zaken doen speelbeurt uitvoert, kan hij deze bijzondere eigenschap niet gebruiken.





**Chalmer's Sierra Nevada Hotel:** Als een speler zich in de afbraak fase bevindt, mag hij gratis Als een speler al in afbraak is mag hij tijdens 1 van zijn Handelen in de stad speelbeurten, gratis 1 van zijn goudzoekers van het bord weghalen, of verplaatsen naar een ander kamp of gebouw. **Opgelet!** Als de speler een Goud zoeken & Zaken doen

speelbeurt uitvoert, kan hij deze bijzondere eigenschap niet gebruiken.



**Eldorado Bath House and Shaving Saloon:**

Als een speler nog in opbouw is mag hij tijdens 1 van zijn Handelen in de stad speelbeurten, gratis één van zijn invloedkaarten leggen. Hij moet hierbij wel nog steeds voldoen aan de regel van het benodigde aantal goudzoekers bij een

gebouw (zie actie beschrijving D).

**Belangrijk:** Een speler mag een kaart neerleggen, zijn goudzoeker verplaatsen en daar nog een kaart neerleggen gebruikmakend van deze bijzondere eigenschap.

**Opgelet!** Als de speler een Goud zoeken & Zaken doen speelbeurt uitvoert, kan hij deze bijzondere eigenschap niet gebruiken.



**Adams and Co. Express Office:** Als een speler in afbraak is mag hij tijdens 1 van zijn Handelen in de stad speelbeurten, gratis één van zijn invloedkaarten wegnemen. Er moet zich minstens 1 van zijn goudzoekers bij het gebouw bevinden.

**Belangrijk:** Een goudzoeker mag geen kaart wegnemen via een normale actie, en vervolgens een 2<sup>de</sup> wegnemen met de bijzondere eigenschap bij hetzelfde gebouw. Hij mag wel een kaart wegnemen, zijn goudzoeker verplaatsen en dan terug een kaart wegnemen met de bijzondere eigenschap. **Opgelet!** Als de speler een Goud zoeken & Zaken doen speelbeurt uitvoert, kan hij deze bijzondere eigenschap niet gebruiken.



**St. John's Catholic Church:** Tijdens 1 van zijn Handelen in de stad speelbeurten (opbouw of afbraak), mag de speler gratis de positie van 1 van zijn invloedkaarten wijzigen, in de kaartenrij bij een gebouw. De kaart mag 1 positie naar boven of onder worden gelegd. Er moet zich daarvoor minstens 1 van zijn goudzoekers bij dat gebouw bevinden.

**Voorbeeld:** Bij de Odd Fellows Hall bevinden zich de volgende kaarten: Blauwe 6, rode 4, rode 6, blauwe 4. Blauw bezit het eigendomsbewijs, omdat hij "langer" invloed heeft bij dat gebouw. Rood is de eigenaar van St. John's en mag een kaart verschuiven. Hij heeft 2 interessante opties. Als rood zijn 4 naar onder verplaatst, wordt hij eigenaar van het gebouw (heeft langer invloed). Hij kan ook zijn 6 bovenaan leggen, zodat hij deze sneller kan verwijderen bij de afbraak (en dus makkelijker punten kan verdienen).

**Opgelet!** Als de speler een Goud zoeken & Zaken doen speelbeurt uitvoert, kan hij deze bijzondere eigenschap niet gebruiken.

## 7.0 KORTE GESCHIEDENIS VAN COLOMA

Tot 1848, behoorde Californië bij Mexico. Vanuit de "beschaafde" wereld in het oosten, was Californië bijna onbereikbaar, gescheiden door 2900 km woestijn en gebergte. Het uitgestrekte gebied tussen de U.S. en Mexico was het gebied van de inheemse indianenstammen. Er waren maar weinig kolonisten bereid om zich zo ver van de "beschaving" te vestigen, maar Johann (John) Sutter (van Zwitserse herkomst, die Zwitserland was ontvlucht door een conflict met de wet) kocht een groot stuk land in de Sacramento Valley van Mexico. Daar begon hij met de bouw van een fort. Zijn fort vormde een rustplaats, onderkomen en stopplaats voor avonturiers die naar Californië kwamen. Op korte tijd ontstond een kleine gemeenschap. Omwille van het voortdurende tekort aan hout, besloot Sutter een houtzagerij te bouwen. De zagerij werd naast de American River gebouwd, vlakbij het stadje Coloma. Toen Sutters timmerman op de ochtend van 24 januari 1848, de rivier inging om een probleem met de molen te herstellen, zag hij een glinsterend voorwerp in het water. Hij realiseerde zich onmiddellijk dat hij een goudklompje had gevonden. In geen tijd was de Californische goudkoorts begonnen. Iedereen die kon ging op zoek naar goud. Tegen de volgende winter, werd er al voor een kwart miljoen dollars aan goud gevonden in Californië. Er werd steeds meer goud gevonden, meer dan 125 miljoen ons werd er uiteindelijk gevonden. Een van de verhalen die de ronde doen gaat over een goudzoeker, die zijn tent had opgezet voor de nacht, en de volgende morgen bij het verwijderen van de haringen verschillende goudklompjes vond. Een andere avonturier, die een pot met water vulde om vis te koken, vond bij het opruimen goudklompjes in het water. Verhalen als deze lokten nog meer avonturiers van over de hele wereld richting Californië. Maar deze barre wildernis kon niet voorzien in de noden van al deze mensen, zelfs de meest normale goederen werden schaars. Een aantal snuggere handelaars, zagen hun kans en verkochten hun goederen aan schandalige prijzen. Veel goederen moesten worden betaald met hun gewicht in goud. Veel van de goudzoekers, die van 's morgens vroeg tot 's avonds laat aan het graven waren, zijn niet de echte winnaars van de goudkoorts, maar wel zij die hen goederen leverden. De avonturiers die goud vonden, vonden ook steeds manieren om het weer uit te geven. Tegen 1860, waren alle gemakkelijk bereikbare goudbronnen uitgeput. Het graven naar goud werd moeilijker. Enkel de mijnbedrijven konden dankzij hun uitrusting goud blijven ophalen. De goudkoorts eindigde voor de meeste avonturiers even plots als hij was begonnen. Er was voor hen geen reden om in het ruige Californië te blijven. Ze trokken terug weg naar de grote steden in het oosten. Soms werden levendige steden op 1 nacht omgetoverd in spooksteden. Zelfs Coloma, waar voor een korte periode duizenden mensen woonden, werd terug een onbelangrijk stadje. Nu wonen er nog een 300 mensen in Coloma.

**Author:** Marco Teubner

**Production:** Uli Blennemann, Henning Kröpke

**Graphics:** Harald Lieske

**Layout:** Lin Lütke-Glanemann

**English Edition:** Coleman Charlton, Alex Yeager, Pete Fenlon, Michael Bruinsma

