

spelregels

NEU LAND

Het tactische bouwspel
met dynamische
spelersvolgorde

Extra materiaal voor dit spel
op www.eggertspiele.de

Idee: Tobias Stapelfeldt
Auteurs: Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert
Grafische verzorging: Steffi Krage & Nina Mende
Nederlandse vertaling: Richard van Vugt/Gamepack



Aantal spelers: 2 tot 4
Speelduur: 60 tot 120 minuten



Materiaal

- 10 spelbordvelden: 1 enkele en 9 dubbele: 7 bos, 7 laagvlakte, 5 bergen
- 32 producten: van elk 8 in rood, geel, groen, blank
- 72 overwinningspunten: van elk 18 in rood, geel, groen, blank
- 21 mineraalmarkers: van elk 9 steenkool (zwart), 6 ijzer(erts) (grijs), zilver(erts) (wit)
- 55 gebouwentegels: van elk 1 atelier, academie, theater, laboratorium, bibliotheek, gildehuis, abdij, kerk, kathedraal, raadhuis, rechtbank, senaat, kazerne, burcht, vesting;
2 boerderijen, papiermolens, schaapskooien, weverijen, kolenbranders, werkplaatsen, munterijen, smidsen;
3 smelterijen, 4 jachthuizen, 5 houthakkershutten, 6 steengroeves, 6 mijnen
- 2 gebouwenaflegkaarten: houten gebouwen, stenen gebouwen
- 1 tijdsmarkeringssteen
- 1 tijdspad

Doel

Elke speler plaatst overwinningspunten door het produceren van ontwikkelingen. Daarvoor moet hij samen met alle spelers een beschaving opbouwen die uit meerdere stappen van een economisch systeem bestaat. Aan het einde van de productieketens staan de ontwikkelingen die beslissend voor de overwinning zijn.

Voorbereiding

De eerste paar keer worden de spelbordvelden volgens de startopstelling opgezet (afbeelding 1). In latere partijen kan het spelbord willekeurig maar in dezelfde zeshoeksvorm gelegd worden. De gebouwenaflegkaarten, het tijdspad en de mineraalmarkers worden naast het spelbord klaargelegd. Iedere speler krijgt een jachthuis en een houthakkershut. Bovendien krijgt hij de 8 producten en de overwinningspunten in een kleur. Bij **2 spelers 18** overwinningspunten, bij **3 spelers 12** overwinningspunten en bij **4 spelers 9** overwinningspunten. De overige gebouwentegels worden gesorteerd op de desbetreffende gebouwenaflegkaarten gelegd. Degene met cijfers worden in volgorde gestapeld; het hoogste cijfer onder (bijvoorbeeld 'Wissenschaft': Zünfte 3, Bibliothek 2 en Laboratorium 1). De tijdsmarkeringssteen wordt op een willekeurig veld op het tijdspad gezet.

Einde van het spel

Het spel eindigt **onmiddellijk** wanneer een speler al zijn overwinningspunten op het spelbord heeft gezet. Deze speler heeft het spel gewonnen.

**Overwinningspunten door
het produceren van
'ontwikkeling'**

Spelbord opzetten

**Elke speler krijgt een kleur,
een jachthuis en een
houthakkershut**

**Einde van het spel:
direct als een speler
alle overwinningspunten
heeft gezet**

1 Spelverloop

1.1 Begin van het spel:

Door blind een kleur te trekken wordt de startspeler bepaald. Daarna doen alle spelers kloksgewijs hun eerste beurt. Hierna bestaat geen vaste spelersvolgorde meer.

Bij elke eerste spelersbeurt plaatst deze op **een** vrij bosveld zijn jachthuis **en** zijn houthakkershut. De positie van de tegels is onbelangrijk. Bij het gebruik van de startopstelling mogen alleen de aangegeven velden gebruikt worden. De speler zet een van zijn producten als tijdsmarkering op het veld met de tijdsmarkeringssteen en voert daarna een normale beurt uit.

1.2 Spelersbeurt:

Als een speler aan het begin van zijn beurt eigen producten op gebouwen heeft staan, legt hij deze allemaal op de zijkant. Deze voorbereiding heeft pas aan het eind van een spelersbeurt gevolgen.

De speler kan nu in willekeurige combinaties tot 10 acties uitvoeren:

- *producten maken* (kost minsten 1 actie) en
- *gebouwen bouwen* (kost minsten 0 acties)

Voor elk van zijn acties zet de speler zijn tijdsmarker in de aangegeven richting verder. Hij mag hierbij de tijdsmarkeringssteen niet opnieuw bereiken of overschrijden, zodat maximaal maar 10 acties gedaan kunnen worden.

Belangrijk: de speler mag zijn beurt niet beëindigen als zijn tijdsmarker op het veld van een andere tijdsmarker staat. Eventueel mag hij zijn tijdsmarker verder zetten, zonder daarvoor een actie te moeten gebruiken.

Aan het eind van zijn beurt verwijdt de speler alle eigen producten die op hun kant liggen van het spelbord en legt ze in zijn voorraad terug. Hiervóór mogen alleen producten worden verwijderd, als ze deel uitmaken van een actie.

De eerste ronde is afgelopen als alle spelers hun tijdsmarker hebben gezet. Nu wordt na **elke** spelersbeurt de tijdsmarkeringssteen zo ver in de aangegeven richting bewogen tot deze het veld van een tijdsmarker bereikt. De speler van deze tijdsmarker is nu als volgende aan de beurt.

**De eerste spelronde
verloopt kloksgewijs**

**Eerste beurt:
jachthuis en
houthakkershut,
plus normale beurt**

**Aan het begin
van een beurt:
producten op hun kant
leggen**

Tot 10 acties uitvoeren:
- producten maken
- gebouwen bouwen

**Bij elke actie:
tijdsmarker verzetten**

**Eind van de beurt:
producten die op hun kant
liggen, verwijderen**

**Tijdsmarkeringssteen naar
volgende tijdsmarker
bewegen**

2 Productie

2.1 Een product maken:

De speler kan bij de basisgebouwen jachthuis, boerderij en schaapskooi een product maken, door er een product uit zijn voorraad rechtop te plaatsen. Hij bezit er nu voedsel (jachthuis en boerderij) of wol (schaapskooi). Dit kost hem telkens **1 actie**.

Op de overige gebouwen staan productsymbolen voor en na een pijl afgebeeld. Voor de pijl staan de grondstoffen, na de pijl de producten die met deze gebouwen geproduceerd kunnen worden (eindproducten). Om een product te maken, moet de speler de grondstoffen van het bord verwijderen en een van zijn producten uit zijn voorraad rechtop op het gebouw zetten.

Hij mag alleen eigen producten als grondstof gebruiken. Daarbij is het onbelangrijk of de producten al dan niet rechtop staan.

Als de grondstoffen van gebouwen op hetzelfde of aangrenzende zeshoeksveld komen, dan kost de productie **1 actie**.

Als de grondstoffen van verderop moeten komen, dan bepaalt de afstand in zeshoeksvelden van de **verst gelegen** grondstof het aantal acties. Daarbij kost elk verder gelegen veld per veld **1 actie** (voorbeeld 1).

Belangrijk: zolang er zich op een gebouw een product van een speler bevindt, mag **geen** speler er een volgend product maken.

2.2 Ontwikkeling:

Producten waarop 1 tot 4 staat aangegeven, heten 'ontwikkelingen'. Als een ontwikkeling wordt geproduceerd, dan plaatst de speler in plaats van een product volgens de weergave 1 tot 4 eigen overwinningpunten op het gebouw (voorbeeld 1). Deze overwinningpunten blijven tot het einde van het spel liggen en geen enkele speler kan hier opnieuw overwinningpunten plaatsen.

De vooruitgangen zijn in 5 categorieën verdeeld: religie, wetenschap, kunst, maatschappij en oorlog. In elke categorie mag telkens alleen de onbezette ontwikkeling met de laagste waarde geproduceerd worden.

Voedsel zoeken:

Het product voedsel (jachthuis of boerderij) kan voor 3 acties ook zonder gebouw geproduceerd (d.w.z. 'gezocht') worden, als het hierna meteen op een willekeurige plek als grondstof gebruikt wordt.

**Product maken
(minstens 1 actie)**

Product op gebouw zetten

**Grondstoffen van hetzelfde
of aangrenzende veld
verwijderen**

**Tegen extra acties mogen
verder gelegen
grondstoffen worden
gebruikt**

**Productie alleen op
onbezette gebouwen**

**Ontwikkelingen:
Overwinningpunten in
plaats van producten
plaatsen**

**Ontwikkelingen in dezelfde
categorie in volgorde
produceren**

**Voedsel zoeken:
kost 3 acties**

2.4 Grondstoffen en producten van mijnen en smelterijen:

Mijnen hebben tot 3 gestapelde mineraalmarkers. De bovenste marker bepaalt het actuele product (zie *mijnbouw 3.2*). Bij het verwijderen van het product van een mijn (steenkool, ijzer- of zilvererts) wordt de bovenste mineraalmarker in de voorraad teruggelegd. Wordt de laatste mineraalmarker verwijderd, dan wordt ook de mijn op de gebouwenaflegkaart teruggelegd.

Smelterijen hebben 1 steenkool en 1 erts als grondstof nodig. Er zijn echter twee verschillende ertsen. Als in een smelterij steenkool en ijzererts voor de productie wordt gebruikt, dan wordt de mineraalmarker voor ijzererts, in plaats van in de voorraad teruggelegd te worden, op de smelterij gelegd. De speler heeft hier nu ijzer. Op dezelfde manier gaat het met zilvererts en zilver. Bij het verwijderen van het product van een smelterij (ijzer of zilver) wordt de mineraalmarker in de voorraad teruggelegd (voorbeeld 2).

3 Het bouwen van gebouwen

3.1 Een gebouw bouwen:

De speler staan alle gebouwen op beide gebouwenaflegkaarten ter beschikking. Het bouwen van gebouwen kost in eerste instantie geen actie. De bouwplaats moet echter aan twee voorwaarden voldoen:

- de bouwplaats moet in een terrein liggen die op de achtergrond van de gebouwentegel is afgebeeld. Smelterijen kunnen zowel in laagland als in bos worden gebouwd.
- op een zeshoeksveld mogen tot 3 gebouwen worden gebouwd.

Voor de bouw van een gebouw uit de stapel voor houten/stenen gebouwen moet de speler een eigen product van een houthakkershut/steengroeve verwijderen, die zich op hetzelfde of een aan de bouwplaats grenzend zeshoeksveld bevindt. Elke verdere afstand kost een actie per zeshoeksveld. Daarna wordt het gebouw op de bouwplaats gezet en kan direct voor de productie worden gebruikt (voorbeeld 3).

3.2 Mijnbouw:

Als een mijn wordt gebouwd zoekt de bouwende speler drie willekeurige mineraalmarkers uit de voorraad uit en plaatst deze op de aflegplaats van de mijn.

Grondstoffen van mijnen of smelterijen gebruiken: mineraalmarker verwijderen

Productie in de smelterij: ertsmarker uit de mijn meenemen

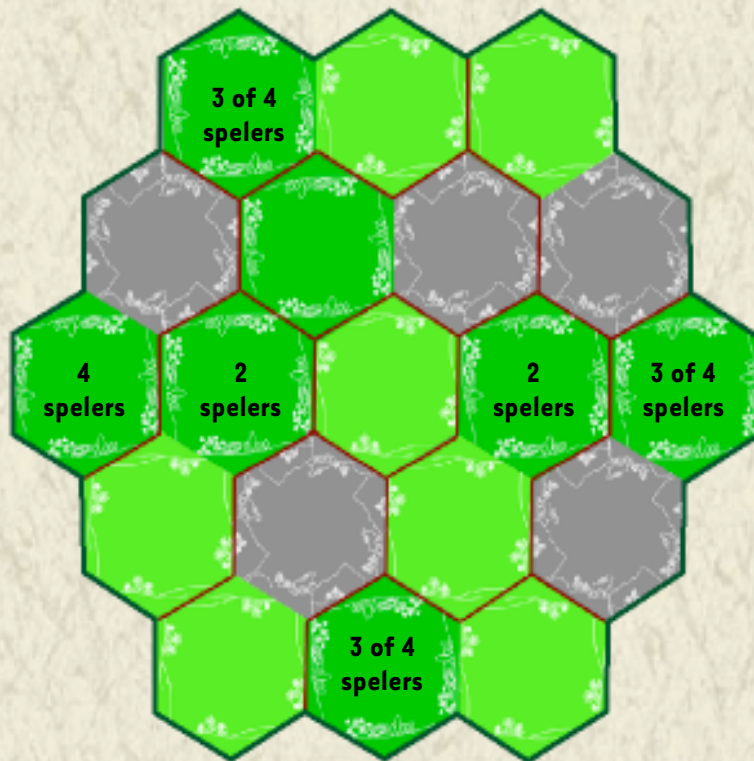
Gebouwen bouwen: (minstens 0 actie)

Een gebouw volgens de bouwregels bouwen:
- juiste terrein
- maximaal 3 per veld

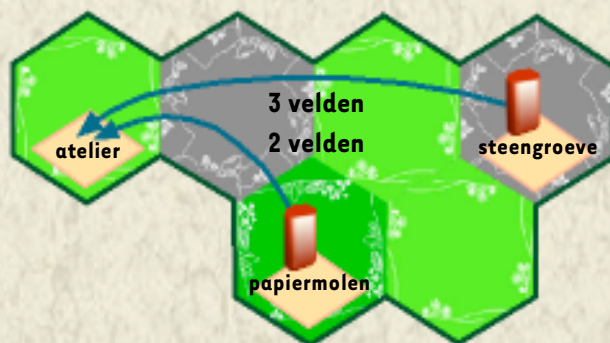
Bouwkosten verwijderen en eventueel tegen extra acties van verder gelegen velden halen

Mineraalmarkers van de mijnen bepalen

Startopstelling voor de eerste paar spellen



Voorbeeld 1: productie van een ontwikkeling met 2 grondstoffen langs meerdere velden



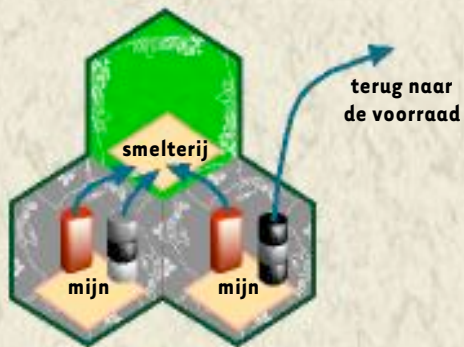
A: de speler heeft
papier en steen

A → B kost 3 acties

B: de speler heeft 1
overwinningspunt



Voorbeeld 2: productie van metaal in de smelterij



**A: de speler heeft
ijzererts en steenkool**



**B: de speler
heeft ijzer**

A → B kost 1 actie

Voorbeeld 3: bouwen van een gebouw en vervolgens productie met dit gebouw



**A: de speler
heeft hout en
voedsel**

A → B kost 0 acties



**B: de speler
heeft voedsel**

B → C kost 2 acties



**C: de speler
heeft papier**

Spelbordvelden



laagland



bos



bergen

Speelstukken



tijds
markerings
steen



mineraal
marker



product



overwinnings
punt

Gebouwentegels



Symbolen



jachthuis

boerderij

schaapskooi



religie

wetenschap

kunst

maatschappij

oorlog



wol

voedsel

hout

stoffen

papier

steenkool

ijzererts

zilvererts

ijzer

zilver

munten

gereedschap

zwaard

Gebouwenindex

naam	terrein	bouwkosten	grondstoffen	product	Productie *
jachthuis	bos	hout	-	voedsel	1
boerderij	laagvlakte	hout	-	voedsel	1
houthakkershut	bos	hout	voedsel	hout	2
schaapskooi	laagvlakte	hout	-	wol	1
weverij	laagvlakte	hout	wol	stoffen	2
papiermolen	bos	hout	hout	papier	3
steengroeve	bergen	hout	voedsel	stenen	2
mijn	bergen	hout	voedsel	steenkool/ijzererts/zilvererts	2
kolenbranderij	bos	hout	hout	steenkool	3
smelterij	bos/laagvlakte	stenen	steenkool + ijzererts of steenkool + zilvererts	ijzer/zilver	5
munterij	laagvlakte	stenen	zilver	munten	6
werkplaats	laagvlakte	stenen	zilver + steenkool	gereedschap	8
smidse	bos	stenen	ijzer + steenkool	zwaard	8
abdij	bergen	stenen	stoffen	religie 1	3
kerk	laagvlakte	stenen	papier + steenkool	religie 2	6
kathedraal	laagvlakte	stenen	papier + munten	religie 3	10
laboratorium	bos	stenen	ijzererts + stenen	wetenschap 1	5
bibliotheek	laagvlakte	stenen	papier + kolen	wetenschap 2	6
gildehuis	laagvlakte	stenen	gereedschap + stoffen	wetenschap 3	11
atelier	laagvlakte	stenen	papier + stenen	kunst 1	6
academie	laagvlakte	stenen	gereedschap	kunst 2	9
theater	bos	stenen	zilver + steenkool + stoffen	kunst 3	11
raadhuis	laagvlakte	stenen	munten	maatschappij 2	7
rechtbank	laagvlakte	stenen	munten + stoffen	maatschappij 3	9
senaat	laagvlakte	stenen	zwaard + stoffen	maatschappij 4	11
kazerne	bos	stenen	zwaard	oorlog 2	9
burcht	bergen	stenen	zwaard + stenen + voedsel	oorlog 3	12
vesting	bergen	stenen	zwaard + stenen + voedsel	oorlog 4	12

* **Productie** is het minimale aantal acties dat nodig is om het product te krijgen