



Schatzkiste 10 jaar Alea, 2009

Kostbare uitbreidingen voor
zes Alea-schatten van de
laatste tien jaar.

Im Jahr des Drachen

Louis XIV

Notre Dame

Puerto Rico

San Juan

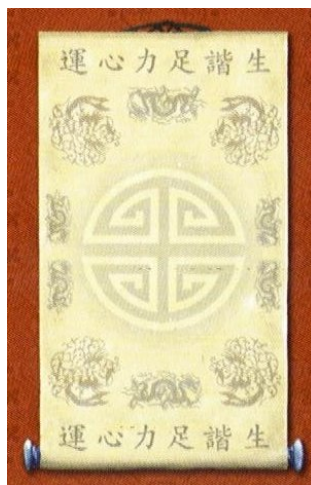
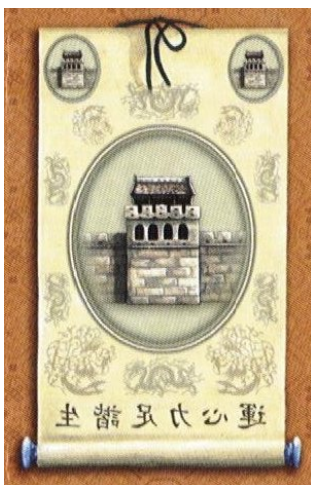
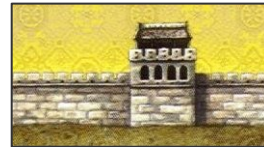
Wie verhext !

IM JAHR DES DRACHEN

Uitbreiding I: De Chinese muur

Spelmateriaal

- **1 actiekaart** (muurbouw)
- **30 muurtegels** (telkens 6 in de vijf spelerskleuren)



Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt als extra de zes muurtegels van zijn kleur en legt die met de rugzijde naar boven (zes verschillende symbolen) voor zich neer.

De actiekaart 'muurbouw' wordt, zoals de andere zeven actiekaarten, opgedeeld in één van de kaartengroepen (afhankelijk van het aantal spelers). Deze actiekaart kan dus zoals een andere kaart worden gekozen.

Spelverloop

Steeds als een speler de actie 'muurbouw' kiest, gebeurt het volgende.

De speler kiest voor één van de muurtegels die hij nog ter beschikking heeft en ontvangt hiervoor het getoonde voordeel: ofwel een rijstzak, ofwel een vuurpijl, ofwel een paleisdeel, ofwel 2 yuan, ofwel 3 velden vooruit op de personenpuntentabel ofwel 3 zegepunten.

Aansluitend legt hij de muurtegel met de voorzijde naar boven (afbeelding muur) onder de eerste gebeurtenisfiche. De volgende muurtegel wordt dan direct links naast deze muurtegel gelegd ... enzovoort, waardoor de Chinese muur stuk voor stuk onder de gebeurtenisfiches wordt opgebouwd (tot de muur maximaal 12 muurdelen bevat).

De waardering van de Chinese muur

In de twee speelrondes waarin het tot een Mongolenstorm komt, wordt nadat de Mongolenstorm zoals gewoonlijk werd afgehandeld een zogenaamde 'muurwaardering' doorgevoerd.

Hierbij zijn er twee mogelijkheden:

- De muur reikt minstens tot aan de actuele Mongolenstorm.
In dit geval ontvangt iedere speler voor elk muurdeel van zijn kleur één zegepunt.
- De muur reikt niet tot aan de actuele Mongolenstorm.
In dit geval moeten de spelers die geen of respectievelijk de minste muurdelen aan de Chinese muur hebben een persoon naar keuze uit hun paleis ontslaan.

Bovendien wordt helemaal aan het einde, na de 12de maand nog een derde waardering van de Chinese muur doorgevoerd. Hier komt het er op aan of de muur tot aan de 12de gebeurtenis is geraakt of niet:

- De muur reikt tot aan de 12de gebeurtenis.
In dit geval ontvangt iedere speler voor elk muurdeel van zijn kleur één zegepunt.
- De muur reikt niet tot aan de 12de gebeurtenis.
In dit geval moeten de spelers die geen of respectievelijk de minste muurdelen aan de Chinese muur hebben een persoon naar keuze uit hun paleis ontslaan.

Uitbreiding II: De extra gebeurtenissen

Spelmateriaal

- **10 kleine extra gebeurtenishoekjes**



Er kan met de beide uitbreidingen worden gespeeld. Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:

Spelvoorbereiding

De tien 'hoekjes' worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna wordt één willekeurig gekozen hoekje blootgelegd en op de zevende gebeurtenisfiche (bovenaan rechts) gelegd.

De andere negen hoekjes worden niet gebruikt en terug in de doos gelegd.

De afgelegde extra gebeurtenis wordt **na** de normale gebeurtenis en **vóór** de waardering van de zevende ronde afgehandeld.

TIP

Uiteraard kunnen de spelers ook vooraf afspreken om met één bepaalde extra gebeurtenis te spelen. Dit kan men doen vóór of na het afleggen van de normale gebeurtenissen.

De extra gebeurtenissen



AARDBEVING

Te beginnen met de startspeler verliest iedere speler 2 paleisdelen naar keuze (terug in de voorraad).

Eventueel moeten daardoor personen uit het verkleinde paleis worden ontslagen.



BOEDDHA

Er wordt een waardering van de monniken doorgevoerd, zoals aan het einde van het spel: boeddha's \times aantal etalages = zegepunten.



LANTAARNFEEST

Er wordt een personenwaardering doorgevoerd, zoals aan het einde van het spel. Iedere speler ontvangt voor elke persoon in zijn paleis twee zegepunten.



MOORDAANSLAG

Alle spelers moeten al hun privileges, zonder dat er iets voor in de plaats komt, terug in de voorraad leggen.

Dit betekent dat er geen rekening meer wordt gehouden met die privileges bij de direct volgende waardering.



OVERSTROMING

Te beginnen met de startspeler telt iedere speler zijn yuan, zijn rijstzakken en zijn vuurpijlen samen en geeft hiervan de helft af (afgerond naar boven) en dit in een combinatie naar keuze.

Voorbeeld

Een speler heeft 3 yuan, 2 rijstzakken en 2 vuurpijlen: dus 7 in totaal.

Hiervan moet hij nu 3 zaken afgeven: bijvoorbeeld 2 yuan en 1 vuurpijl of 1 yuan en 2 rijstzakken.



VRIJBRIEF

Te beginnen met de startspeler kiest iedere speler één personengroep naar keuze uit zijn rijk en ontvangt hiervoor voordelen.

Voorbeeld

Een speler kiest voor zijn landbouwers en ontvangt voor elke afgebeelde rijstzak één desbetreffende rijstzakfiche van de voorraad.

Een andere speler kiest voor zijn monniken en ontvangt het desbetreffende aantal zegepunten (boeddha's \times aantal etalages).

Een derde speler kiest voor zijn geleerden en ontvangt voor elke afgebeelde boek één zegepunt.



VULKAANUITBARSTING

De personenfiches op de personenpuntentabel worden allen terug op het veld nul geplaatst, zonder hierbij de spelersvolgorde te veranderen (dit betekent dat de fiche die voordien vooraan stond bovenaan ligt en de fiche die voordien achteraan stond nu onderaan de stapel ligt).



WERVELSTORM

Te beginnen met de startspeler moeten alle spelers 2 van hun personenkaarten naar keuze verwijderen. Dit betekent dat de spelers hierna nu nog maar telkens één personenkaart hebben voor de maanden 8 en 9 en hierdoor slaan ze de tweede spelfase in de maanden 10, 11 en 12 over.



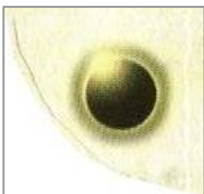
ZONSOPGANG

Te beginnen met de startspeler kiest iedere speler één jonge persoon (zonder de desbetreffende personenkaart te moeten spelen !) en plaatst deze persoon overeenkomstig de spelregels van fase 2.

Aansluitend gaat hij eventueel met zijn personenfiche het desbetreffende aantal vooruit op de personenpuntentabel.

AANDACHT

Er mag geen persoon worden gekozen die tijdens de zonsopgang al door een andere speler werd gekozen.



ZONSVERDUISTERING

De gebeurtenis van de zevende ronde wordt voor de tweede maal uitgevoerd.

Voorbeeld

De gebeurtenis is het drakenfeest. Alle spelers die zegepunten hebben ontvangen, geven de helft (afgerond naar boven) van hun vuurpijlen af. Vervolgens wordt er opnieuw een drakenfeest uitgevoerd (met nu mogelijk anderen die het best zijn geplaatst).

LOUIS XIV

Uitbreiding I: De favoriet

Spelmateriaal

- 4 favorietborden

- 1 kaartje 'favoriet'



Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt een spelersbord 'favoriet' dat hij open voor zich neerlegt.

Bovendien ontvangt iedere speler één extra invloedssteen uit de **algemene voorraad** en plaatst deze invloedssteen op één van de vier activeringsvelden naar keuze van zijn favorietbord.

Spelverloop

Fase 1: Bevoorrading

Nadat de bovenste geldkaart werd blootgelegd en de figuur van Louis XIV werd geplaatst, wordt het kaartje 'favoriet' op de tegel gelegd die zich, binnen de vier kerntegels, recht tegenover de tegel bevindt waarop Louis XIV staat (wordt bijvoorbeeld Louis XIV op tegel 3 geplaatst, wordt de favoriet op tegel 1 gezet).

Bovendien kan nu om de beurt iedere speler, vóór hij zijn vijf invloedskaarten ontvangt, een aantal naar keuze van zijn invloedsstenen die op de activeringsvelden staan van zijn favorietbord, terug in zijn **eigen voorraad** leggen.

AANDACHT

Hierdoor wordt de desbetreffende actie niet geactiveerd !

Fase 3: Waardering

De speler die **de meeste invloedsstenen** op de tegel met de favoriet heeft geplaatst, ontvangt extra bij de normale afhandeling van de tegel **twee eigen invloedsstenen** uit de **algemene voorraad**. Deze invloedsstenen kan hij nu op nog onbezette activeringsvelden van zijn favorietbord plaatsen of in zijn **eigen voorraad** leggen.

Als er in de **algemene voorraad** niet voldoende invloedsstenen liggen, kan de speler de benodigde invloedsstenen uit zijn **eigen voorraad** nemen en op zijn favorietbord plaatsen.

Iedere andere speler, die **minstens één invloedssteen** op de tegel met de favoriet heeft geplaatst, ontvangt, naast de normale afhandeling van de tegel, één invloedssteen uit de **algemene voorraad** die hij ofwel op een vrij activeringsveld van zijn favorietbord plaatst ofwel in zijn **eigen voorraad** legt.

Bij een gelijke stand om de eerste plaats ontvangt iedere speler, die minstens één invloedssteen op de tegel van de favoriet heeft staan, één invloedssteen uit de **algemene voorraad**.

De op deze wijze geactiveerde opties kunnen al in de lopende ronde worden benut.

Activering van de bijzondere eigenschappen

Afhankelijk van de fase kan een speler, als hij aan de beurt is, de desbetreffende optie éénmalig activeren door de desbetreffende invloedssteen van zijn favorietbord terug in zijn **eigen voorraad** te leggen en dan onmiddellijk de optie te benutten.

Einde van het spel

Voor telkens twee invloedssteen op zijn favorietbord ontvangt een speler één wapenschild (dus maximaal twee wapenschilden).

Notre Dame

Uitbreiding I: De nieuwe personen

Spelmateriaal

- **9 nieuwe personenkaarten** (telkens drie grijze A-, B- en C-personen)

Spelvoorbereiding

Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:

Alleen bij de spelvoorbereiding komt er een nieuwe spelregel bij. De nu in totaal 18 grijze kaarten (de 9 bestaande en de 9 nieuwe kaarten) worden gesorteerd naar de letters A, B en C. Er zijn nu telkens 6 kaarten per letter. De zes kaarten per letter worden verdeckt zeer grondig gemixt en vervolgens worden blindelings drie kaarten per letter blootgelegd die nu iedere speler grondig kan bekijken. De resterende drie kaarten per letter worden terug in de doos gelegd. Aansluitend worden de drie kaarten per letter die werden blootgelegd nogmaals verdeckt zeer grondig gemixt zodat niemand nog hun volgorde kent en dan klaargelegd zoals in het normale spel (A bovenaan en C onderaan).

Het spel kan beginnen.

De nieuwe personen

ETAPPE A

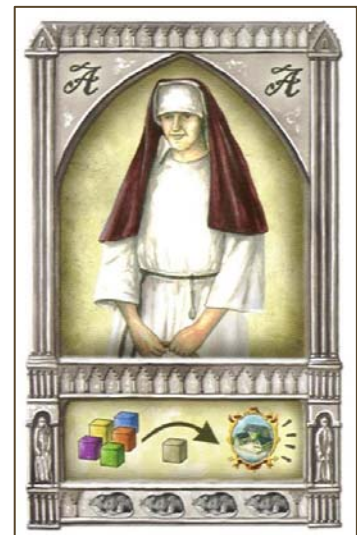


Wie de **bewindvoerder** omkoopt, verdubbelt zijn prestige punten. Dit betekent dat hij uit de voorraad nog éénmaal precies zoveel prestige punten ontvangt als het aantal prestige punten dat hij op dit tijdstip heeft.



Wie de **geleerde** omkoopt, voert aansluitend de actie van zijn derde, nog niet gespeelde actiekaart uit.

(Als deze kaart is uitgesteld, wordt de derde kaart pas na het omkopen afgeworpen.)

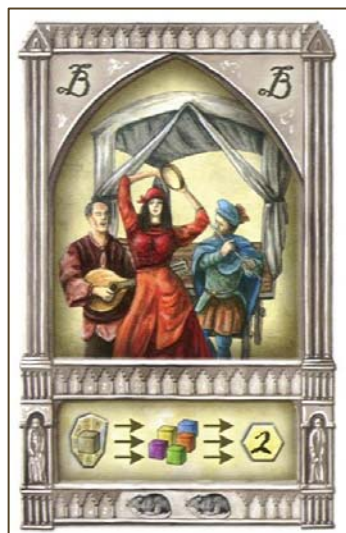


Wie de **verpleegster** omkoopt, neemt één van zijn invloedsstenen uit de algemene voorraad, zet deze invloedssteen in zijn hospitaal en schuift zijn rattensteen één veld terug.

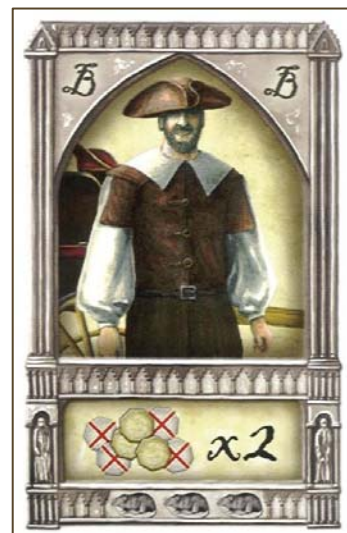
ETAPPE B



Wie de **spion** omkoopt, mag de stapel met alle nog volgende grijze personenkaarten bekijken (uiteraard zonder dat de volgorde mag worden gewijzigd !). Bovendien ontvangt hij twee prestige-punten.



Wie het **rondreizende volk** omkoopt, mag een aantal van zijn invloedsstenen naar keuze (niet de vertrouwing !) van het speelbord terug in de algemene voorraad leggen. Voor elke teruggelegde steen ontvangt hij twee prestige-punten.



Wie de **koetsier** omkoopt, mag één soort van zijn tot nu toe verzamelde boodschappen nogmaals benutten.

Voorbeeld

De speler bezit de volgende vijf boodschappen: telkens 2x "vier PP" en "2 PP + 1 steen" en 1x "1 PP + 1 geld". Hij kan nu ofwel 8 PP nemen, of 4 PP en 2 stenen of 1 PP en 1 geld.

ETAPPE C



Wie de **hotelhouder** omkoopt, ontvangt voor iedere invloedssteen (inclusief de vertrouwing) in zijn hotel twee prestige-punten.



Wie de **torenwachter** omkoopt, ontvangt voor telkens twee van zijn invloedsstenen in de algemene voorraad drie prestige-punten.

Voorbeeld

Van de speler liggen er vijf invloedsstenen in de algemene voorraad: hij ontvangt 6 prestige-punten.



Wie de **raadsheer** omkoopt, mag aansluitend nog tweemaal omkopen (kost telkens één munt !). Hij mag dus ofwel een andere persoon tweemaal of iedere andere persoon éénmaal omkopen.

Puerto Rico

Uitbreiding I: De nieuwe gebouwen

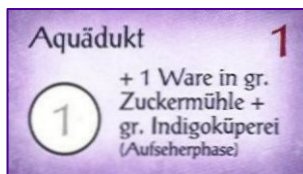
Spelmateriaal

- 12 verschillende kleine gebouwen (telkens 2x)
- 2 verschillende grote gebouwen (telkens 1x)

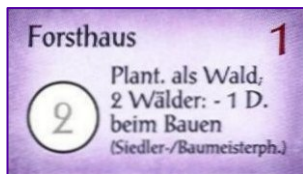
Spelvoorbereiding

De spelersgroep beslist aan het begin van het spel met welke 17 verschillende paarse gebouwen (12 kleine en 5 grote) men wil spelen. De bouwkosten zijn uiteraard in overeenstemming met het speelbord.

Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:



Produceert de bezitter van een **aquaduct** (Aquädukt) met de grote indigoververij minstens 1 indigo, ontvangt hij een extra indigo goederensteen. Hetzelfde geldt voor de productie met de grote suikermolen (+ 1 extra suiker).



Als de bezitter van een **houtvesterswoning** (Forsthaus) in de landbouwfase aan de beurt komt, mag hij zijn nieuwe plantagekaartje (geen steengroeve) met de rugzijde naar boven (= woud) op een vrij eilandveld leggen waar het tot aan het einde van het spel blijft liggen.

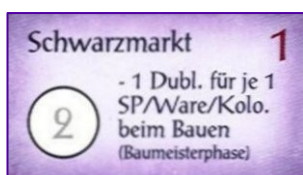
Bouwt hij in de bouwmeesterfase een gebouw, betaalt hij voor telkens twee wouden op zijn eiland 1 dubloen minder (de houtvesterswoning moet hierbij niet zijn bezet). Deze besparing telt extra bij de steengroeven en is ook niet onderhevig aan de kolombepanking.

AANDACHT

Wouden worden niet bezet door kolonisten.

TIPS

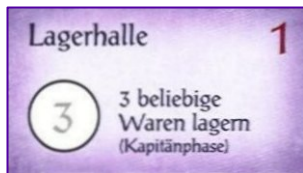
- *Als de bezitter van de houtvesterswoning ook de haciënda bezit, mag hij dit kaartje eerst bekijken alvorens hij het eventueel als woud neerlegt.*
- *Als de bezitter van de houtvesterswoning ook de bibliotheek bezit, kan hij geen, één of de beide kaartjes als woud neerleggen.*
- *Als de bezitter van de houtvesterswoning ook het hospitium bezit, plaats hij de kolonisten in San Juan.*



Bouwt de bezitter van een **zwarte markt** (Schwarzmarkt) een gebouw, mag hij hierbij maximaal telkens één kolonist, een goederensteen en één zegepunt als betaling geven (terug in de desbetreffende voorraad), waarvoor hij telkens 1 dubloen als besparing op de bouwkosten ontvangt.

TIPS

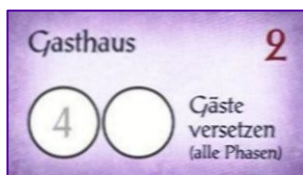
- *Dit mag hij alleen doen als de besparing ook daadwerkelijk nodig is (dit betekent dat hij na de bouw geen geld over heeft).*
- *Geeft de speler een zegepunt of een kolonist af nadat al een 'einde van het spel' is ingetreden, blijft het 'einde van het spel' gelden.*
- *De kolonist op de zwarte markt kan niet in geld worden geruild.*



De bezitter van een **depot** (Lagerhalle) mag aan het einde van iedere kapiteinfase, naast de vrije goederensteen nog tot drie extra goederenstenen naar keuze stockeren.

TIP

Bezit hij ook het groot pakhuis dan mag hij dienovereenkomstig twee soorten naar keuze en 4 extra goederenstenen naar keuze stockeren.



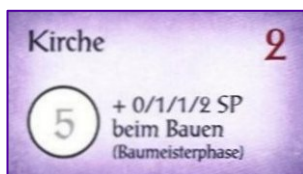
In de burgemeesterfase kan de bezitter tot twee kolonisten in zijn **pension** (Gasthaus) plaatsen. Deze gasten mag hij vervolgens aan het begin, tijdens of aan het einde van alle fases (ook verschillende) verplaatsen zodat ze op die plaats werkzaam worden en daar blijven liggen tot aan de volgende burgemeesterfase.



Als de bezitter van een **handelspost** (Handelsposten) in de handelaarfase aan de beurt komt, kan hij ofwel zoals gewoonlijk een goederensteen conform de regels in het handelshuis of met zijn handelspost 1 goederensteen naar keuze aan de reguliere prijs direct aan de voorraad verkopen.

TIPS

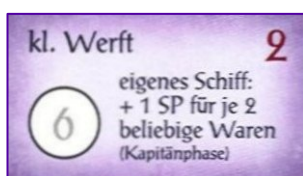
- 1. Hij bezit om zo te zeggen een klein handelshuis (totaal onafhankelijk van het grote handelshuis) met plaats voor één goederensteen.*
- 2. De markthallen mogen bij de handelsposten niet het handelaarsprivilege al benut hebben.*
- 3. Het is aan te raden om niet tegelijkertijd het magazijn en de handelsposten in het spel te hebben !*



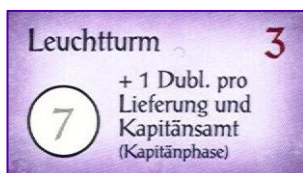
Als de bezitter van een **kerk** (Kirche) gebouwen plaatst van de tweede of de derde kolom ontvangt hij telkens 1 zegepunt, bij gebouwen van de vierde kolom telkens 2 zegepunten.

TIP

Voor de bouw van de kerk zelf ontvangt men nooit een zegepunt (zelfs niet als men daarbij het pension of de universiteit gebruikt).



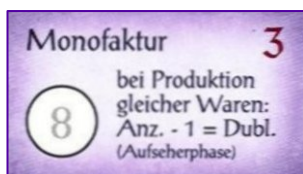
De **kleine werf** (kl. Werft) wordt gebruikt zoals de gewone werf, met volgend onderscheid: De speler kan bij het verschepen met de kleine werf ook verschillende goederensoorten verladen. Hij ontvangt echter maar 1 zegepunt voor telkens twee verladen goederenstenen. Bovendien moet de speler, in tegenstelling tot de werf, niet alle stenen verladen als hij dat niet wil.



De **vuurtoren** (Leuchtturm) wordt op dezelfde manier gebruikt als de haven, met die uitzondering dat hij in de plaats van zegepunten geld oplevert. Als de bezitter van de vuurtoren ook kapitein is, ontvangt hij hiervoor 1 extra dubloen.

TIP

Om die extra dubloen voor een levering te ontvangen, moet men niet de kapitein zijn en omgekeerd men moet niet leveren om die extra dubloen voor het zijn van de kapitein te ontvangen.



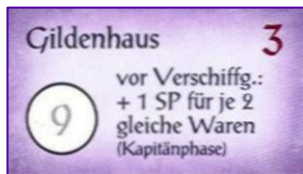
De **monofabriek** (Monofabrik) wordt op dezelfde manier gebruikt als de fabriek, met die uitzondering dat ze slechts voor de productie van één goederensoort geld oplevert: de bezitter ontvangt 1 dubloen minder als het totaal van goederen van zijn beste soort die hij heeft geproduceerd. Er wordt hierbij geen rekening gehouden met de maïsproductie.



De bezitter van een **bibliotheek** (Bibliothek) ontvangt het dubbele privilege van zijn rol.

TIPS

1. *Als landbouwer mag hij eerst ofwel een steengroeve ofwel een plantage nemen. Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, mag hij nog een plantage nemen (geen steengroeve tenzij hij ook de bouwhut bezit). Bezit hij het hospitium ontvangt hij alleen voor het eerste kaartje één kolonist.*
2. *Als opzichter mag hij ook twee verschillende goederenstenen nemen.*



Als de bezitter van een **gildenhuis** (Gildenhuis) in de kapiteinfase voor de eerste keer aan de beurt komt, ontvangt hij eerst, dus nog vóór hij levert, voor elke 2 identieke goederenstenen in zijn voorraad 1 zegepunt. Aansluitend volgt wat er normaal in deze fase gebeurt.

Voorbeeld 1

De speler bezit 3 maïs, 2 indigo en 1 koffie: hij ontvangt 2 zegepunten.

Voorbeeld 2

De speler bezit 4 maïs en 2 koffie: hij ontvangt 3 zegepunten.



De bezitter van het **klooster** (Kloster) ontvangt aan het einde van het spel als extra voor elke 3 identieke eilandkaartjes zegepunten.

De eerste zulke 'drieling' levert hem 1 zegepunt (ZP) op, de tweede 2 ZP, de derde 3 ZP en de vierde 4 ZP. De speler ontvangt dus ofwel 1, 3, 6 of 10 extra zegepunten voor het klooster.



Het **standbeeld** (Statue) levert geen extra zegepunten op (dat is ook de reden waarom het als enige gebouw niet door kolonisten moet bezet worden). Aan het einde van het spel levert dit gebouw 8 zegepunten op.

ALGEMENE TIP

Als er in de handleiding of in de uitbreiding wordt gesproken van een kolonist dan geldt dit ook voor de edelen (in het geval dat er ook met Uitbreiding II wordt gespeeld).

Uitbreiding II: De edelen

Spelmateriaal

- **7 verschillende kleine gebouwen** (telkens 2x)
- **1 groot gebouw** (1x)
- **20 rode edelen** (rode houten fiches)

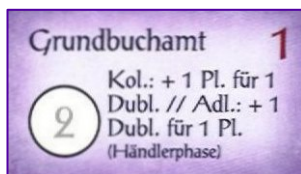
Spelvoorbereiding

De 8 nieuwe gebouwen worden extra (!) bij de andere 23 gebouwen (van het basisspel of ook gemixt met de gebouwen van 'Uitbreiding I') bovenaan het speelbord verdeeld volgens de kolommen 1 tot 4. De 20 edelen worden naast de kolonisten als voorraad klaargelegd.

Aangezien bij deze uitbreiding ontbrekende kolonisten/edelen niet meer als voorwaarde voor het einde van het spel gelden, moeten noch de kolonisten noch de edelen aan het begin van het spel worden afgeteld.

Aan het begin van het spel en aan het einde van iedere burgemeesterfase wordt steeds één edele in de plaats van één kolonist op het kolonistenschip gelegd (in zoverre er nog edelen in de voorraad liggen). Deze edelen kunnen dan in de burgemeesterfase (meestal door de burgemeester zelf) in de plaats van kolonisten worden genomen. **Iedere edele** is aan het einde van het spel **1 zegepunt** waard.

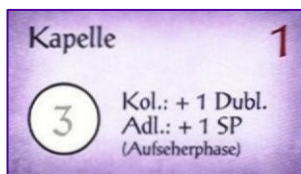
Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:



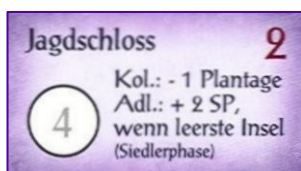
Als de bezitter van het **kadaster** (Grundbuchamt) in de handelaarfase aan de beurt komt, mag hij ofwel de bovenste plantage van de verdekte stapel voor 1 dubloen kopen en op zijn eiland leggen (als het ambt met een kolonist is bezet) ofwel een eigen plantage naar keuze voor 1 dubloen terug op de aflegstapel leggen (als het ambt met een edele is bezet).

TIPS

1. *Als de speler naast het **kadaster** ook de **houtvesterswoning** bezit, mag hij de nieuwe plantage ook als woud neerleggen.*
2. *Als er zich op een teruggelegde plantage een kolonist/edele bevindt, gaat die naar San Juan.*



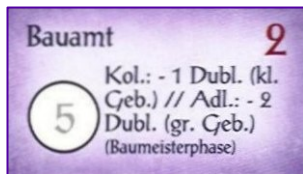
In iedere opzichterfase ontvangt de bezitter van een **kapel** (Kapelle) ofwel 1 dubloen (kolonist) of 1 zegepunt (edele).



Aan het einde van iedere landbouwfase kan de bezitter van een **jachtslot** (Jagdschloss) ofwel één van zijn plantages zonder opbrengst terug op de aflegstapel leggen (kolonist) ofwel ontvangt hij 2 zegepunten als hij ondubbelzinnig de meeste lege eilandvelden bezit (edele).

TIPS

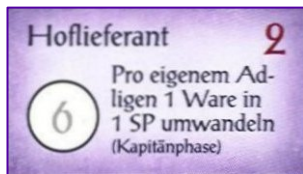
1. *Als er zich op een teruggelegde plantage een kolonist/edele bevindt, gaat die naar San Juan.*
2. *Wouden tellen in dit geval als plantage, dit betekent dat ze ook kunnen worden verwijderd.*



De bezitter van een **bouwdienst** (Bauamt) spaart ofwel bij de bouw van een klein gebouw (kolommen 1 - 3) telkens 1 dubloen (kolonist) of bij de bouw van een groot gebouw (kolom 4) telkens 2 dubloenen (edele).

AANDACHT

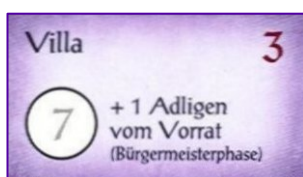
Dit geldt niet omgekeerd ! Hij spaart dus niet met een bouwdienst die door een kolonist is bezet bij de bouw van een groot gebouw en niet met een bouwdienst die door een edele is bezet bij de bouw van een klein gebouw.



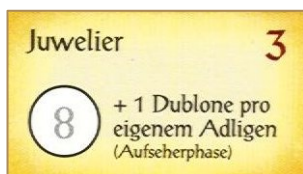
Als de bezitter van de **hofleverancier** (Hoflieferant) in de kapiteinfase voor de eerste keer aan de beurt komt, kan hij (nog vóór zijn eerste levering) per eigen edele één goederensteen terug in de voorraad leggen en hiervoor telkens 1 zegepunt nemen.

AANDACHT

De teruggegeven goederenstenen moeten allen van een verschillende soort zijn. Meer bonussen op ingeleverde goederenstenen zijn er niet.



Als de bezitter van een **villa** (Villa) in de burgemeesterfase voor de eerste keer aan de beurt komt, ontvangt hij 1 extra edele direct uit de voorraad (dus niet van het schip). Als er in de voorraad geen edelen meer zijn, ontvangt hij in de plaats hiervan één extra kolonist.



In iedere opzichterfase ontvangt de bezitter van een **juwelier** (Juwelier) per eigen edele 1 dubloen uit de bank.

TIP

De juwelier telt als groot productiegebouw (vergelijkbaar met de gildenhal).



Aan het einde van het spel ontvangt de bezitter van de **kasteeltuin** (Hofgarten) voor iedere eigen edele 1 extra zegepunt (dit betekent dat voor deze speler iedere edele 2 zegepunten oplevert om het even waar de edelen zich bevinden: op een gebouw, op een plantage of in San Juan).

San Juan

Uitbreiding I: De nieuwe gebouwen

Spelmateriaal

- **31 speelkaarten** (26 paarse gebouwen + 5 productiegebouwen) en **1 kaartje kathedraal**

Spelvoorbereiding

De 31 nieuwe kaarten worden zoals gewoonlijk in de stapel gemixt. De kathedraal wordt open naast de rollenkaarten klaargelegd.

Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:



3x KANTOOR (Amtsstube)

Aan het begin van iedere ronde mag de bezitter van een kantoor 1 of 2 van zijn handkaarten op de aflegstapel leggen en vervolgens evenveel kaarten van de voorraadstapel in de hand nemen.

De volgorde aan het begin van een ronde is:

1. Kantoor - 2. Kapel / Bank - 3. Wachtlokaal / Toren



3x WACHTLOKAAL (Wachstube)

Aan het begin van iedere ronde wordt door de gouverneur nagekeken of dat iedere speler zonder wachtlokaal maximaal 6 kaarten in de hand heeft. De bezitter van een wachtlokaal mag voortaan tot 7 en de bezitter van een toren (met of zonder wachtlokaal) mag voortaan tot 12 kaarten bezitten.



3x CAFÉ (Schenke)

Als de bezitter van een café na een bouwmeesterfase (zoals gewoonlijk pas na de fase waarin ze gebouwd wordt) de minste gebouwen (paarse en productiegebouwen) voor zich heeft liggen (dit betekent niemand bezit minder en minstens één medespeler bezit meer gebouwen als de cafébezitter), ontvangt hij 1 kaart van de voorraadstapel.



3x PARK (Park)

Als de bezitter met de hulp van een kraan zijn park overbouwt, spaart hij niet enkel de bouwkosten tot 3 maar wel tot 6.

Voorbeeld

Speler A overbouwt zijn park met een bibliotheek en moet niets meer betalen.

Speler B overbouwt zijn park met de kathedraal (kosten 7); hij betaalt 1 extra kaart.



3x HAVEN (Hafen)

De bezitter van een haven schuift telkens als hij in de handelaarfase een goederenkaart verkoopt, één van deze goederenkaarten (ongezien) onder zijn haven (tellen aan het einde van het spel voor telkens 1 zegepunt).

Zie op de volgende pagina bij de bank voor meer tips !



3x DOUANEKANTOOR (Zollamt)

Aan het begin van een raadsheerfase neemt iedere bezitter van een douanekantoor 1 kaart van de voorraadstapel en legt die (ongezien) als goederenkaart op zijn douanekantoor. Verkoopt de speler deze goederenkaart dan tijdens de handelaarsfase, ontvangt hij hiervoor (onafhankelijk van het handelshuiskaartje) 2 kaarten van de voorraadstapel.

TIPS

1. *Voor deze goederen gelden precies dezelfde regels als voor alle andere goederen in het spel (dit betekent dat er maximaal 1 op een douanekantoor mag liggen; ze kan met de zwarte markt voor 1 geld worden ingeruild; ze geldt voor de marktstand en de markthal ... enzovoort).*
2. *Ook als alleen goederen van een douanekantoor worden verkocht, wordt een handelshuiskaartje afgedekt.*



3x BANK (Bank)

Eén enkele keer in het complete spel mag de bezitter van een bank, aan het begin van een ronde naar keuze, dus nog vóór de gouverneur de handkaartenlimiet heeft nagekeken, een aantal handkaarten naar keuze (dus ook alle) onder zijn bank schuiven (tellen aan het einde van het spel elk voor 1 zegepunt).

TIPS

1. *De tekst, respectievelijk de zegepunten op deze kaarten zijn uiteraard van geen enkel belang meer.*
2. *De speler moet aan zijn medespelers niet mededelen welke en hoeveel kaarten hij onder zijn bank heeft geschoven.*
3. *Als de bank wordt overbouwd, blijven de zegepunten eronder liggen.*



3x GOUDSMEDERIJ (Goldschmiede)

De bezitter van een goudsmederij legt in elke goudzoekerfase de bovenste kaart van de stapel bloot en toont de kaart aan iedereen: Als op deze kaart een gebouw (paars of productiegebouw) is te zien, dat nog door geen enkele speler is gebouwd (inclusief de speler zelf), mag hij de kaart in de hand nemen, anders wordt de kaart op de aflegstapel gelegd.



2x RESIDENTIE (Residenz)

De bezitter van een residentie ontvangt aan het einde van het spel voor telkens drie verschillende gebouwen met dezelfde bouwkosten in zijn vitrine extra zegepunten: voor de eerste groep van drie 4 zegepunten (ZP), voor de tweede groep 3 ZP ... enzovoort.

Voorbeeld

De speler heeft aan het einde de volgende 11 gebouwen: indigo (1), indigo (1), suiker (2), zwarte markt (2), bron (2), tabak (3), tabak (3), aquaduct (3), paleis (6), gildenhallen (6), residentie (6): hij ontvangt 4 + 3 ZP.



1x KATHEDRAAL (Kathedrale)

De kathedraal ligt open vanaf het begin van het spel. Diegene die de kathedraal wil bouwen, kan dit doen tijdens de bouwmeesterfase als hij de desbetreffende kosten betaalt (men mag in dezelfde fase zoals altijd geen ander gebouw bouwen). Aan het einde van het spel levert de kathedraal voor zijn bezitter voor elke door een medespeler gebouwde gebouw van 6 zegepunten op: voor het eerste 6-gebouw van een tegenstander 4 ZP, voor het tweede 3 ZP ... enzovoort.

Voorbeeld

De medespelers van de kathedraalbezitter hebben aan het einde telkens 2 gildenhallen en 2 raadhuisen en telkens 1 residentie en paleis gebouwd. De kathedraalbezitter ontvangt hiervoor 4 + 3 + 2 + 1 + 0 + 0 = 10 zegepunten !

Uitbreiding II: De gebeurtenissen

Spelmateriaal

- **6 speelkaarten** (6 verschillende gebeurtenissen)

Spelvoorbereiding

De zes gebeurteniskaarten worden zoals alle andere kaarten in de stapel gemixt.

Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:

Spelverloop

Telkens als zo een gebeurteniskaart opduikt (reeds bij het begin van de verdeling van de aanvangskaarten, in de raadsheerfase, bij de verkoop van goederen, bij de goudzoeker, bij het benutten van een gebouw, bij het uitvoeren van een gebeurtenis ... enzovoort), wordt de kaart onmiddellijk open naast de rollenkaarten in het midden van de tafel neergelegd en direct door een nieuwe kaart van de voorraadstapel vervangen.

TER VERDUIDELIJKING

Een gebeurteniskaart kan zich op vele plaatsen bevinden (bijvoorbeeld in de voorraadstapel of in de aflegstapel, als goederenkaart op een gebouw of onder de haven, open in het midden van de tafel ... enzovoort), maar ze bevindt zich op geen enkel moment in de hand van een speler.

Een gebeurteniskaart die open op de tafel ligt, kan door een speler, in de plaats van in een rol te kruipen, worden geactiveerd (ook reeds in de ronde waarin ze opduikt), dit betekent dat ze aansluitend onmiddellijk wordt uitgevoerd. Daarna wordt de kaart op de aflegstapel gelegd (dit betekent dat ze meermaals tijdens het spel kan opduiken).

AANDACHT

Gebouwen (zoals bijvoorbeeld de bibliotheek) hebben bij de uitvoering van de gebeurtenis geen enkele uitwerking.

De gebeurtenissen



AARDBEVING (Erdbeben)

Iedere speler (inclusief de speler die deze kaart heeft geactiveerd) moet een eigen gebouw naar keuze afwerpen (op de aflegstapel leggen).

De kaarten die zich eventueel op of onder dit gebouw bevinden (goederen of zegepunten) worden mee op de aflegstapel gelegd.



ALGEMENE AMNESTIE (Generalamnestie)

Te beginnen met de speler die deze kaart heeft geactiveerd, mag iedere speler om de beurt een aantal handkaarten naar keuze (ook alle kaarten) op de aflegstapel gooien en hetzelfde aantal nieuwe kaarten van de voorraadstapel in de hand nemen.



BELASTING (Steuern)

Iedere speler, met uitzondering van de speler die deze kaart heeft geactiveerd, moet om de beurt één handkaart naar keuze (in zoverre voorhanden) op de aflegstapel gooien.



GOVERNEURSBEZOEK (Gouverneursbesuch)

De speler die deze kaart kiest, mag onmiddellijk aansluitend een in deze ronde al gekozen rol nogmaals (voor allen !) activeren (net alsof deze rol nog niet was uitgevoerd).

Op deze wijze kan bij wijze van voorbeeld in één en dezelfde ronde tweemaal gebouwd worden. Als dan het twaalfde gebouw van een speler wordt gebouwd, eindigt het spel zoals normaal.



KWIJTSCHELDING VAN SCHULDEN (Schuldenerlass)

Te beginnen met de speler die deze kaart heeft geactiveerd, mag iedere speler om de beurt drie kaarten van de voorraadstapel in de hand nemen.



WEDEROPBOUW (Wiederaufbau)

Te beginnen met de speler die deze kaart heeft geactiveerd, mag iedere speler om de beurt één gebouw naar keuze uit zijn hand, zonder kosten, bouwen (vóór zich neerleggen) op voorwaarde dat het nieuwe gebouw geen bouwkosten heeft die hoger zijn dan 4.

TIPS

1. *Bij deze gebeurtenis worden geen andere voordelen door andere gebouwen toegelaten (zoals bijvoorbeeld het voordeel van het café).*
2. *Alle bouwregels blijven bestaan.*
3. *Bouwt hierdoor een speler zijn twaalfde gebouw, eindigt het spel.*

Er kan met de beide uitbreidingen worden gespeeld

Wie verheert!

Uitbreiding I: De zesde speler

Spelmateriaal

- 12 rollenkaarten
- 5 drankkaarten (een volgende 'laatste' kaart per stapel)
- 5 goudfiches



- 6 raven



Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen (ook bij minder dan 6 spelers) worden aan de basisregels toegevoegd:

Spelvoorbereiding

De vijf extra drankkaarten worden telkens als onderste kaart onder de desbetreffende vijf stapels geschoven en de goudfiches worden bij de andere goudfiches gelegd.

Vier (in een spel met 3 tot 5 spelers) of respectievelijk **zes raven** (in een spel met 6 spelers) worden naast het andere spelmateriaal in het midden van de tafel gelegd.

Zodra een speler een drankkaart met een raaf bij zich neemt, wordt één raaf uit het midden van de tafel terug in de doos gelegd. Op deze wijze kunnen alle spelers gemakkelijk herkennen hoeveel raven er nog in het spel zijn. Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin de laatste raaf uit het midden van de tafel werd weggenomen. In het spel met zes spelers is dit dus na de zesde raaf.

Uitbreiding II: De amuletten

Spelmateriaal

- **9 amuletten**



Deze uitbreiding verhoogt in het bijzonder voor het spel met drie spelers de spanning en zorgt dus voor meer spelplezier. Alle spelregels van het basisspel blijven gelden. De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:

Spelvoorbereiding

De negen amuletten worden bij de spelvoorbereiding evenredig onder alle spelers verdeeld. De spelers leggen de amuletten met de voorzijde naar boven (paarse kant) voor zich neer zodat ze steeds zichtbaar zijn voor alle medespelers. In een spel met drie spelers ontvangt iedere speler dus 3 amuletten, in een spel met vier spelers 2 amuletten en in een spel met vijf of zes spelers elk 1 amulet. De resterende amuletten worden altijd terug in de doos gelegd.

Spelverloop

De **amuletten** kunnen op de volgende manier worden ingezet:

Als de uitspeler van een rollenkaart (dat is de eerste speler die een rollenkaart op de tafel legt) door een medespeler van het recht wordt ontnomen, kan hij, nadat alle andere spelers aan de beurt zijn geweest en hun mening over deze rol hebben geuit, één amulet inzetten en hiermee het actierecht uiteindelijk toch veroveren. Deze mogelijkheid is alleen ter beschikking van de uitspeler en iedere speler kan dit ook maar één keer per spel doen. Dit betekent dat de ingezette amulet tot het einde van de etappe met de rugzijde naar boven (grijs) voor de speler blijft liggen. Aan het einde van een etappe worden alle ingezette amuletten in de doos gelegd.

Elke niet ingezette amulet wordt aan het einde van het spel, bij een gelijke stand, gewaardeerd zoals twee ingrediënten of een goudfiche.

Uitbreiding III: De magische capaciteiten

Spelmateriaal

- **17 kaarten 'magische capaciteiten'**

Deze uitbreiding maakt in het algemeen bepaalde rollenkaarten bijzonder attractief en maakt het vooruit plannen zeer belangrijk. Alle spelregels van het basisspel blijven gelden.

De volgende wijzigingen en/of uitbreidingen worden aan de basisregels toegevoegd:

Spelvoorbereiding

Alle **17 kaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

Aan het begin **van iedere etappe**, nog vóór de spelers hun rollenkaarten uitzoeken, ontvangen alle spelers één magische capaciteit. De startspeler van de etappe neemt de bovenste drie kaarten van de magische capaciteiten, alle andere spelers nemen om de beurt telkens één kaart van de stapel. Iedere speler bekijkt, in het geheim voor de andere spelers, de kaart(en). Dan moet de startspeler kiezen voor één van de drie kaarten en hij legt deze kaart vooreerst verdekt voor zich neer. De resterende twee kaarten geeft hij aan zijn linkerbuurman verder zodat die nu ook kan kiezen uit drie kaarten. Ook hij kiest voor één bepaalde capaciteit en geeft de resterende twee kaarten verder aan zijn linkerbuurman. Dit gaat zo door tot de laatste speler zijn resterende twee kaarten met de voorzijde naar boven (zonder dat de medespelers de kaarten kunnen inzien) onder de stapel van de magische kaarten schuift.

Daarna leggen alle spelers, te beginnen met de startspeler van deze etappe, hun magische kaart bloot en lezen luidop voor wat hierop geschreven staat. Pas daarna herneemt het spel zijn gewone spelverloop. Dit betekent dat iedere speler zijn rollenkaarten kiest.

Spelverloop

Er zijn drie verschillende soorten van magische capaciteiten:



Drie kaarten die aan het begin van een etappe (nog vóór de keuze van de rollenkaarten) tot zijn recht komen (meteen na hun inzet worden ze open onder de stapel geschoven).



Drie kaarten die gedurende de totale etappes maar één keer kunnen worden ingezet (meteen na hun inzet, ten laatste aan het einde van een etappe, worden ze open onder de stapel geschoven).



Elf kaarten die gedurende de totale etappes meermaals kunnen worden ingezet (aan het einde van de etappes worden ze, benut of niet, open onder de stapel geschoven).

Duikt bij het verdelen van nieuwe capaciteitskaarten de eerste open kaart in de stapel op, worden alle open kaarten opnieuw verdekt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Uiteraard kunnen alle uitbreidingen samen worden gespeeld.

De magische capaciteiten



ROLLENKAART MINDER

Alle spelers, behalve ik, spelen deze etappe met één rollenkaart minder.



ROLLENKAARTEN MEER

Ik mag in deze etappe twee rollenkaarten meer in de hand nemen als is toegelaten.



DRANKJES DRINKEN

Ik neem onmiddellijk drie kleine drankjes van de voorraad.



GOUDKOORTS

Ik neem éénmaal in deze etappe vier goudfiches als ik aan de beurt ben.



IK BEN EN BLIJF

Als jij zegt: "Ik ben ..." en deze kaart afgeeft, mogen bij deze rol de volgende spelers alleen nog maar zeggen: "Zo is het !".



DRUPPEL DRUPPEL

Ik neem éénmaal in deze etappe twee ingrediënten naar keuze als ik aan de beurt ben.



BEDELBUIDEL

Ik mag (als bedelmonnik of als zakkenroller) de kruidenrekkaart nemen, ook al is ze niet compleet belegd.



BROUWMEESTER

Om het even met welke persoon ik brouw, ik mag steeds een ketel naar keuze benutten.



EENTJE GAAT NOG

Steeds als ik een klein drankje ontvang, mag ik één klein drankje extra nemen.



KLEUREN NAAR KEUZE

Bij het afgeven van ingrediënten moet ik absoluut niet op de kleur letten.



GOUDMIJN

Om het even wat ik doe, ik moet geen goud afgeven !



GOUDEN INGREDIËNTEN

Ik mag tijdens de etappes ingrediënten inzetten als goud en omgekeerd.



GUNST VAN HET MOMENT

Als ik het recht van een actie verlies, mag ik onmiddellijk de gunst van het moment uitvoeren.



MEER DRUPPELS

Steeds als ik ingrediënten ontvang, mag ik één ingrediënt naar keuze extra nemen.



DIEPGAANDE BROUWKUNST

Ik mag ook een drank brouwen die dieper in de desbetreffende stapel ligt.



DRUPPEL PER DRUPPEL

Steeds als ik ingrediënten afgeef, mag ik één ingrediënt naar keuze van de voorraad nemen.



TOEGIFT

Ik mag na het brouwen in plaats van één afzonderlijk ingrediënt ook twee ingrediënten afgeven en ontvang dan drie kleine drankjes in de plaats van één.

10 Jahre alea
SCHATZKISTE
Bordspel uitbreidingen voor Schatzkiste

Puerto Rico
Uitbreiding I: De nieuwe gebouwen (26 gebouwen)
Uitbreiding II: De edelen (15 gebouwen en 20 houten blokjes)

San Juan
Uitbreiding I: De nieuwe gebouwen (32 kaarten)
Uitbreiding II: De gebeurtenissen (6 kaarten)

LOUIS XIV
Uitbreiding I: De favoriet (4 spelersborden en 1 favoriet)

Notre Dame
Uitbreiding I: De nieuwe personen (9 kaarten)

IM JAHR DES DRACHEN
Uitbreiding I: De Chinese muur (30 tegels en 1 actiekaart)
Uitbreiding II: De extra gebeurtenissen (10 kaartjes)

Wie verliest!
Uitbreiding I: De zesde speler (17 kaarten en 6 raven)
Uitbreiding II: De amuletten (9 kaartjes)
Uitbreiding III: De magische krachten (17 kaarten)

alleen speelbaar met de originele spellen !

alea
© 2009 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg
Made in Czech Republic
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Verschluckbare Kleinteile

CE
0-3

INHOUD: 80 kaarten;
4 stanskartons met o.a.
42 gebouwen, 9 amuletten,
30 muurdelen, 6 raven,
1 favoriet, 4 borden, 20 blokjes,
handleidingen.

6 juli 2009