



Doel van het spel

De spelers scoren overwinningpunten door zich te ontwikkelen op de gebieden industrie, cultuur, financiën en politiek, door steden te bezetten, verbindingen tussen steden te controleren en gebouwen op te richten.

Vorbereiding van het spel

- Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Leg op elke stad, op elk veld van elk scheepsspoor en op elke verbinding een handelsfiche met het symbool naar boven.
- Sorteert de bezitskaarten naar regio en leg ze op de betreffende velden op het spelbord. De volgorde van kaarten in elke stapel is aflopend (van onder naar boven): 5-4-3-2-1-gouverneur/0.
- Sorteert de gebouwen naar soort en leg ze in rijen met dezelfde moeilijkheidsgraad naast het spelbord.
- Elke speler ontvangt: een spelersbord, 4 statusblokjes (plaats deze op de velden 0 van elke statusspoor) en 30 populatieschijfjes.
- Kies een startspeler. Deze speler ontvangt de kroon.

Spelverloop

Het spel verloopt over zeven rondes. Elke ronde bestaat uit vier fases.

1. Bouwfase

Iedere speler kiest een gebouw met een moeilijkheidsgraad gelijk aan of lager dan zijn industriële 🏠 score en legt dit op zijn spelersbord.

- Het is toegestaan dezelfde gebouwen te bouwen.
- Het is niet toegestaan 2x een gebouw met moeilijkheidsgraad 5 te bouwen.

Let op: pas eventueel statussporen aan na verkrijgen gebouwen.

2. Groeifase

Iedere speler neemt populatieschijfjes uit zijn voorraad en legt deze in de haven. Het aantal schijfjes is gelijk aan zijn culturele 🌳 score.

3. Salarisfase

Iedere speler neemt populatieschijfjes van zijn gebouwen en legt deze in de haven. Het aantal schijfjes is gelijk aan zijn financiële 💰 score.

4. Actiefase

De startspeler begint. De spelers zijn na elkaar aan de beurt en voeren één actie uit. Deze fase gaat door, totdat alle spelers zijn gepast.

Er zijn twee manieren om een actie uit te voeren:

A. Gebouw activeren (= populatieschijfje uit de haven op een onbezet gebouw plaatsen)

B. Handelsfiches uitgeven (= verkregen handelsfiches afgeven)

(👤 = voer deze actie uit | 🏠 / 👤 = kies één van deze acties | 🏠 + 👤 = voer beide acties uit)

Einde van een ronde

1. toepassen kaartlimiet (zie: politieke 🏰 score) → verwijderde kaarten terug naar stapels op spelbord
 - max. 1 slavernijkaart boven kaartlimiet!
 - gouverneurskaart op vrijplaats telt niet mee voor kaartlimiet.
 - Let op: aanpassen statussporen na verwijderen kaarten
2. startspelerwissel: geef de kroon door naar rechts.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen na de 7^e ronde.

Puntentelling en winnaar






De spelers ontvangen punten voor:

- bezette steden en verbindingen (zie spelbord)
- vooruitgang op het statusspoor (verplaats elk statusblokje naar eerste veld links zonder symbolen)
- kaarten (zie kaarten)
- onbezette vrijplaats voor gouverneur (=3 punten)
- universiteit (=3 punten)
- elke 3 populatieschijfjes (=1 punt)

Voor elke afgelegde slavernijkaart (als gevolg van afschaffing slavernij) trekt elke speler 1 punt af.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Overzicht verschillende acties:

	<p>Verscheppen: Plaats een populatieschijfje uit de haven op het eerste onbezette veld van een scheepsspoor. Speler ontvangt het fiche op dat veld.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle velden scheepsspoor bezet? → regio ontdekt! = Speler met meeste schijfjes op scheepsspoor ontvangt gouverneurskaart (gelijke stand? → speler dichtste bij de stapel) <p>Let op: alle velden op scheepsspoor bezet? → schijfje naast scheepsspoor, geen fiche</p>
	<p>Bezetten: Plaats een populatieschijfje uit de haven op een onbezette stad in een ontdekte regio. Speler ontvangt het fiche op dat veld.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bezit speler beide steden van een verbinding? → Speler ontvangt (indien nog aanwezig) handelsfiche op deze verbinding. <p>Voorwaarde: speler is aanwezig in regio</p>
	<p>Aanvallen: Leg één populatieschijfje uit de haven in de algemene voorraad en één schijfje op een bezette stad. De aangevallen speler legt zijn schijfje in zijn haven.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bezit speler beide steden van een verbinding? → Speler ontvangt (indien nog aanwezig) handelsfiche op deze verbinding. <p>Voorwaarde: speler is aanwezig in regio</p>
	<p>Betalen: Neem een populatieschijfje van een gebouw en leg het terug in de haven. Let op: een gebouw mag de actie "betalen" niet op zichzelf toepassen.</p>
	<p>Trekken: Neem de bovenste kaart van de stapel in een ontdekte regio en leg deze op je spelersbord. Voorwaarde: aantal schijfjes speler in deze regio >= waarde kaart Let op: bij "afschaffing slavernij" moeten alle spelers slavernijkaarten van het spelersbord nemen en er naast leggen (=strafpunten einde spel)</p>