

## Snelle start handleiding

**1.** Plaats het spelbord in het midden van de tafel. Het toont een gedeelte van het oude koopmansdistrict en bevat water- en bouwvakken. De rand van het bord is een puntenspoor.

**2.** Doe alle 45 goederenblokjes in de stoffen buidel en leg deze naast het spelbord.



**3.** Leg alle munten in een stapel naast het spelbord.



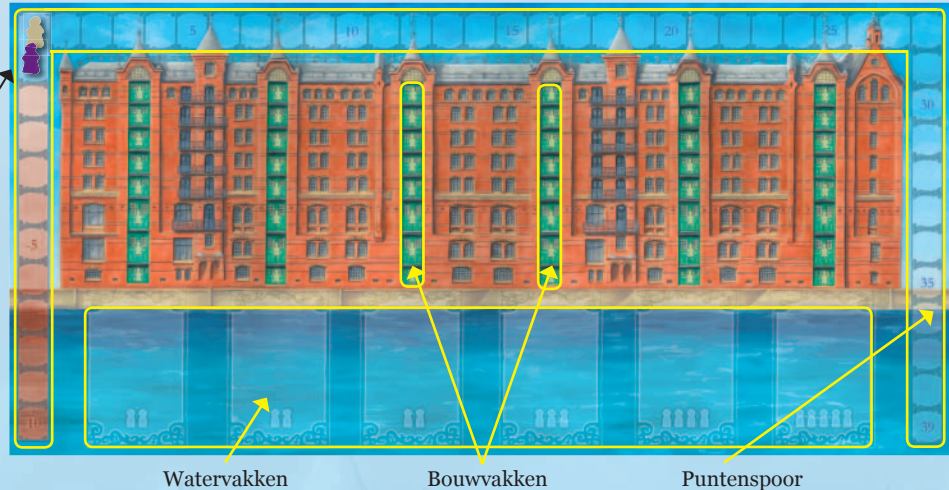
**4.** Iedere speler neemt 5 munten van de stapel en legt deze voor zich neer.



**5.** Iedere speler kiest een kleur en zet een koopman op vak 0 van het puntenspoor.



**6.** Zijn andere 3 koopmannen zet de speler voor zich neer.



Watervakken

Bouwvakken

Puntenspoor

**7.** Iedere speler ontvangt een koopmanshuis in zijn eigen kleur.



**9.** Afhankelijk van het aantal spelers dienen sommige kaarten uit Herfst [D] uit het spel gehaald te worden:

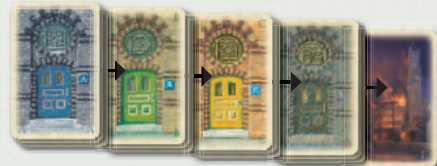
- **Bij 2 spelers:** *De haven / brandweerman met waarde 3*
- **Bij 3 spelers:** *Gebedsboot / brandweerman met waarde 3*
- **Bij 4 spelers:** geen enkele kaart
- **Bij 5 spelers:** *Gebedsboot / brandweerman met waarde 3*

**8.** Sorteert de kaarten op de illustraties die op de achterzijde staan.

- Winter [A]
- Lente [B]
- Zomer [C]
- Herfst [D]
- 4<sup>de</sup> Brand [E]



**10.** Pak iedere afzonderlijke stapel kaarten en schud ze. Maak vervolgens een trekstapel, met de kaart 4<sup>de</sup> brand onderop, gevolgd door de Herfst [D] kaarten, daarbovenop de Zomer [C] kaarten, daarna de Lente [B] kaarten en leg ten slotte de Winter [A] kaarten bovenop. Leg de trekstapel naast het spelbord en laat genoeg ruimte over voor een aflegstapel.



**11.** De speler die voor het laatst een product op de markt heeft gekocht, krijgt de startspelersmunt.



## De volgende stappen:

Er zijn 2 mogelijkheden om het spel te leren:

**Snelle start handleiding:** Wanneer je het spel zo spoedig mogelijk wilt beginnen, gebruik je de snelle start handleiding. Deze is speciaal ontworpen om het spel snel te laten beginnen zonder de gedetailleerde regels door te nemen. De verschillende kaarten kunnen in een later stadium met behulp van de spelregels worden uitgelegd.

**De spelregels:** Wanneer je nieuwsgierig bent naar de verschillende kaarten en mogelijkheden voordat het spel start, lees je de regels vanaf het hoofdstuk spelvoorbereidingen. Hier worden de regels en verschillende kaarten exact uitgelegd.

## Snelle start handleiding

### Spelverloop

Het spel verloopt over verschillende rondes. Iedere ronde bestaat uit 5 fasen:

- 1) Aanbod
- 2) Bieden
- 3) Aanschaf
- 4) Verwerking
- 5) Inkomsten

#### 1) Aanbod

In deze fase worden nieuwe handelskaarten aan de spelers aangeboden. Neem een aantal kaarten (afhankelijk van het aantal spelers) van de stapel en leg ze op de watervakken, open op het spelbord. Trek 1 kaart meer dan het aantal spelers.

*Iedere kaart is benoemd. Alleen de 4 branden zijn niet speciaal beschreven, de illustraties hiervan zullen echter duidelijk genoeg zijn. In deze handleiding wordt niet in detail getreden over de verschillende kaarten. Wanneer er een onbekende kaart komt, lees dan de spelregels. Zo leer je de kaarten spelenderwijs kennen.*

#### 2) Bieden

In deze fase wordt de vraag per speelkaart bepaald. De speler met de startspelersmunt begint. Met de klok mee plaatst iedere speler telkens 1 koopman in een herenhuis boven een handelskaart naar keuze. Plaats de koopman op de laagste vrije positie. Doe dit om de beurt, totdat iedere speler 3 keer aan de beurt is geweest en zijn 3 koopmannen heeft ingezet.



**Voorbeeld:** Aan dit spel doen 3 spelers mee. In de aanbod fase worden er 4 kaarten neergelegd. De paarse en grijze speler hebben beide al een koopman geplaatst. De blauwe speler dient nu een koopman op een van de gearceerde vlakken te plaatsen.

#### 3) Aanschaf

Nu worden de verschillende kaarten gekocht. Handel de kaarten van links naar rechts één voor één af. De speler die zijn koopman op de laagste positie heeft staan, bepaalt of hij de kaart wil kopen of niet.

• **koop:** de speler betaalt net zoveel munten als er koopmannen boven de kaart staan (inclusief eigen koopmannen). Vervolgens pakt de speler de gekochte kaart en legt hem open voor zich op tafel. Van nu af aan mag hij de functies van de kaart gebruiken. Alle koopmannen die boven de kaart stonden gaan terug naar de spelers.

• **geen koop:** Als een speler besluit van de koop af te zien of niet in staat is om te kopen, neemt hij zijn koopman terug. Nu mag de speler met de eerstvolgende koopman in de rij (van beneden naar boven) besluiten of hij de handelskaart wil kopen. De prijs van de kaart zakt met 1 muntstuk aangezien er 1 koopman minder in de rij staat.



**Voorbeeld:** De grijze speler kan de kaart kopen voor 4 munten. Als grijs de kaart niet koopt, kan de oranje speler hem kopen voor 3 munten. Als de oranje speler dit niet wil, kan de grijze speler nu kiezen om de kaart voor 2 munten te kopen. Wanneer hij ook dit niet doet dan kan de paarse speler de kaart kopen voor 1 munt.

#### 4) Verwerken

In deze fase worden de aangeschafte goederenblokjes verwerkt: ze kunnen worden verkocht, of op de eigen handelskaarten worden ingezet. De speler met de startspelersmunt begint, de andere spelers volgen in de volgorde van de klok (om het spel sneller te laten verlopen kunnen de spelers deze fase ook tegelijk uitvoeren). Goederenblokjes en handelskaarten mogen nooit met andere spelers geruild worden!

#### 5) Inkomsten

Iedere speler ontvangt 1 muntstuk. Spelers die deze ronde geen handelskaart hebben gekocht ontvangen 1 extra muntstuk. Daarna wordt de startspelersmunt naar links doorgegeven en begint de volgende ronde.

### Einde van het spel

De laatste kaart van de trekstapel is de 4de brand [E] kaart, speel de kaart, daarna is het spel beëindigd. Alle spelers tellen hun punten. Verwerk je punten op het puntenspoor op het spelbord. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Bij een gelijkspel wint de speler met het meeste geld.

### Bijzondere gevallen

In het volgende gedeelte worden enkele bijzondere gevallen beschreven. Het is niet noodzakelijk om deze nu te bekijken. Je kan meteen met het spelen van het Koopmanshuis beginnen.

- **Alle 8 bouwplaatsen zijn bezet:** Als alle 8 bouwplaatsen bezet zijn door koopmannen, is het niet mogelijk om nog een koopman in de rij te plaatsen.
- **Speelkaart zonder koopman:** Als er geen enkele koopman boven een speelkaart is geplaatst, leg je de kaart op de aflegstapel. Hetzelfde gebeurt wanneer niemand een kaart wil kopen.
- **Niet genoeg munten in de stapel:** In het uitzonderlijke geval dat er geen munten in de stapel liggen tijdens de inkomsten fase, kunnen er vervangende objecten als munten dienen. Bijvoorbeeld echte muntstukken.