De Glasstraat

Uwe Rosenberg

Een spel over glasproductie door Uwe Rosenberg
Voor 1 tot 4 spelers vanaf 12 jaar, speeltijd: 20 minuten per speler

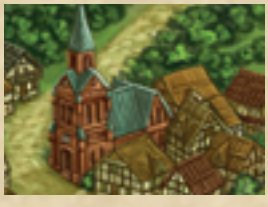


Glas en bakstenen

De Glasstraat is een 250 km lang pad door het Beierse woud dichtbij de grens van Tsjechië. Het herinnert aan de welvarende tijden van de glasproductie. Als je tegenwoordig over de Glasstraat reist, kun je nog steeds de warmte voelen van dit ambacht dat overal werd uitgeoefend in de vele bosrijke gebieden in de vroege moderne tijd.
Glas en bakstenen werden ver voor de Middeleeuwen al gebruikt. Meer dan 7000 jaar geleden kenden de Egyptenaren al het bestaan van glas. Daarnaast is het vermoeden dat de Sumeriërs in het Midden-Oosten zo'n 6000 jaar geleden de bakstenen uitgevonden en gebruikt hebben.

De Romeinen hadden glas naar Germanië gebracht. Het werd steeds meer gebruikt in de 13e eeuw en werd onderdeel van het dagelijks leven in de 16e eeuw. In die tijd was hout nodig om glas te produceren. In de vorm van potas werd het gebruikt om de smelttemperatuur van kwartszand te verlagen. De ijzeroxides in het kwartszand zorgden voor de onmiskenbare groene kleur van het zogenaamde bosglas. Complete stukken land werden ontbost voor glas – tot genoegen van de leenheren wiens landerijen konden worden verbeterd door de infrastructuur. Vanwege de voortdurende ontbossing, hield bosglas op te bestaan in de 19e eeuw.
In de vroege moderne tijd werden bakstenen vaak in steenvelden, die zich in de buurt van grotere kleistortplaatsen bevonden, gebrand. De bouw van zo'n steenveld was een langdurig en moeizaam proces: de uitgegraven klei werd in dunne lagen gesneden, zodat het in de winter zacht werd door vorst en verwering. Voordat van de zachte klei bakstenen gemaakt konden worden, werd het op blote voeten gekneed. Nadat de baksteen gevormd was, zorgde een "slijper" ervoor dat de stenen vlak werden om een glad oppervlak te krijgen. Daarna werden er stapels van 10000 of meer van gemaakt en werden ze gevuld met brandbare materialen. Er werden oude bakstenen, modder en stro gebruikt om de buitenmuren van de oven te maken die daarna voor enkele weken brandden.
In de 19e eeuw ontstond een revolutie voor baksteenproductie: de uitvinding van de ringoven reduceerde de hoeveelheid brandstof die ervoor nodig was tot een kwart dan daarvoor. In die tijd waren er tenminste 50 nieuwe baksteenfabrieken gebouwd in het Beierse woud.

Een manifestatie van de vroege baksteenindustrie is de 86 meter hoge toren van de Sint Nicolaas parochiekerk in Zwiesel.



Tegenwoordig zijn er geen bosglasfabrieken meer in het Beierse woud, maar de Glasstraat voert je nog steeds langs locaties van voormalige en huidige glasproductie. Ook zul je er op de dag vandaag geen van de vroege steenvelden vinden. Er zijn echter wel een aantal steenfabrieken open gebleven die bewijzen dat de baksteenproductie een lange geschiedenis heeft.

Witte Goblin Games

Doel van het spel

In dit spel ga je glas produceren in vier bouwperiodes. Naast glas, zul je bakstenen moeten maken en hout en klei moeten verzamelen om gebouwen te bouwen. Enkel de waarde van je gebouwen bepalen je uiteindelijke score en of je dit spel gaat winnen of niet. Om dit doel te bereiken, heb je de hulp nodig van verschillende karakters. Als je karakters gaat kiezen, probeer dan te bedenken welke je tegenstanders gaan kiezen om die van jezelf beter in te kunnen zetten.

Er zijn in totaal 15 verschillende karakters die je hun hulp aanbieden. Ze zorgen voor goederen en landschapstegels en bouwen gebouwen voor je.





Spelmateriaal

1 gebouwenbord om de gebouwen op te plaatsen
(tweezijdig)

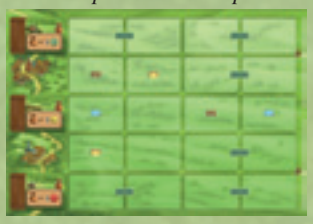


4 productieborden
(met daarop de productiewielen)



Glasfabriek *Baksteenfabriek*

4 spelersborden
(met daarop de landschapsvelden)



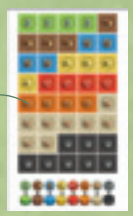
4 sets van 15 karakterkaarten
(in de spelerskleuren)



40 goederenschijfjes (houten schijfjes), onderverdeeld in:

4 x glas, hout, water, kwartszand, baksteen, klei

8 x voedsel, houtskool



1 stickervel voor de goederen-schijfjes

51 kleine landschapstegels, onderverdeeld in:

17 x



groeves tuinen meren

24 grote bostegels



93 gebouwentegels, onderverdeeld in:

31 x



werkgebouwen directe gebouwen bonusgebouwen

1 startspelerspeelstuk (beker)



8 pluggen en 8 kleine kartonnen ringen om de productiewielen te monteren, 12 zakjes om het spelmateriaal in op te bergen

Voorbereiding

Voor het eerste spel

Iedere speler ontvangt een spelersbord en een productiebord. Monteer de productiewielen op het productiebord door de draaischijven vast te zetten met de pluggen en de kartonnen ringen. Plak de stickers op de houten schijfjes van de bijbehorende kleur.

Om de wielen te monteren, plaats een draaischijf en een kartonnen ring op een cirkel van het productiebord en bevestig ze met de pluggen door een lichte druk uit te oefenen. De delen voor het wiel van de glasfabriek zijn groen en de delen voor die van de baksteenfabriek zijn rood gemarkeerd. Plaats de draaischijven zo dat de getallen zichtbaar zijn en de kartonnen ringen met de gekleurde zijde zichtbaar zijn.





De productie- en de spelersborden

Draai allebei je productiewielen zo dat **de grote aanwijzer naar boven wijst.**
Leg het afgebeelde spelmateriaal op je borden zoals daarop is aangegeven.
(Met minder dan vier spelers, leg de overgebleven borden, goederenschijfjes en bostegels terug in de doos.)

Het bovenste productiewiel op je productiebord stelt je **glasfabriek** voor. Je begint het spel met 0 glas. Leg het kwartszandschijfje in het bruine veld 0, het voedselschijfje ernaast in veld 1, het houtskoolschijfje in veld 2, het waterschijfje in veld 3 en het houtschijfje in veld 4.

Het onderste productiewiel stelt je **baksteenfabriek** voor. Zoals aangegeven begin je het spel met 0 baksteen en 0 houtskool. Leg het kleischijfje in veld 1 rechts en het voedselschijfje ernaast in veld 2.



Leg 6 bos, 2 groeves, 2 tuinen en 2 meren zoals afgebeeld op je spelersbord. Elke bostegel bedekt twee landschapsvelden.)



Het gebouwenbord en de gebouwentegels

Het gebouwenbord is tweezijdig. De ene kant van het bord wordt gebruikt in een spel met 1 t/m 3 spelers, de andere kant in een spel met 4 spelers. Gebruik de juiste kant van het gebouwenbord voor het aantal spelers in het spel.

Op de achterkant van de gebouwentegels staan drie verschillende symbolen (pijl, zandloper en buidel). Sorteer de gebouwentegels naar achterzijde, maak drie afzonderlijke stapels en schud elke stapel. Pak ongeveer de helft van de tegels van elke stapel (zie afbeelding) en leg ze gedekt links naast het gebouwenbord. Je kunt later meer tegels toevoegen als dat nodig is.

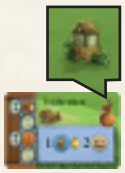
In een spel met 1 t/m 3 spelers: trek **4 gebouwentegels** van elke stapel en leg ze open op de velden naast de stapels.
In een spel met 4 spelers: trek **5 gebouwentegels** van elke stapel.



In een spel met 1 t/m 3 spelers liggen er in totaal 12 gebouwentegels op het gebouwenbord.



Uwe: "Als je het spel de eerste keer speelt, raden we aan om de gebouwen te gebruiken waarop in de rechter bovenhoek een kapel is afgebeeld (je kunt de andere gebouwen later in het spel toevoegen als je ze nodig hebt). Deze gebouwen zijn eenvoudig te begrijpen en zo kun je focussen op de spelmechanismes. Als je voor het eerst met 4 spelers speelt, raden we aan om de kant voor 1 tot 3 spelers te gebruiken van het gebouwenbord om het aantal verschillende gebouwen beperkt te houden."



Iedere speler neemt een set van 15 **karakterkaarten** van een kleur en neemt deze op hand (leg overgebleven kaartensets terug in de doos). De spelers bepalen willekeurig de startspeler. Deze speler legt de beker voor hem neer.



Inleiding

In de loop van vier bouwperiodes, zul je vele soorten gebouwen bouwen. Je hebt al drie startgebouwen tot je beschikking die links op je spelersbord zijn afgebeeld *(je kunt ze later tijdens het spel verbeteren)*.



Werkgebouwen



"Directe" gebouwen met een eenmalig effect



Bonusgebouwen die bonuspunten aan het einde van spel opleveren als bepaalde doelen behaald zijn



Elke gebouwentegel is als volgt opgebouwd:

Dit is de **naam** van de gebouwentegel.

De **bouwkosten** zijn aan de linkerkant aangegeven door symbolen voor hout, glas, klei en baksteen (en andere goederen op sommige gebouwen). De Kuiperij kost 1 hout en 2 bakstenen.



De **puntenwaarde** is aan de rechterkant aangegeven. De Kuiperij is 3 punten waard aan het einde van het spel.

Dit is de **eigenschap**. Je kunt 1 hout ruilen voor 2 water met het werkgebouw "Kuiperij".

Je hebt hout, glas, klei en baksteen nodig om gebouwen te bouwen. **Hout en klei** kunnen met behulp van sommige karakterkaarten direct verkregen worden. Om **glas en bakstenen** te produceren, heb je meerdere goederen nodig. De productiewielen geven aan hoeveel goederen je in je bezit hebt. Het bovenste productiewiel stelt je glasfabriek voor, het onderste wiel je baksteenfabriek.





Bijvoorbeeld, als je 2 kwartszand krijgt, verplaats je het kwartszandschijfje op het glasfabriekwiel met de klok mee 2 velden vooruit.

De verschillende goederen die je nodig hebt in dit spel zijn verspreid over beide productiewielen.



Glas en hout zijn te vinden op het glasfabriekwiel, baksteen en klei op het baksteenfabriekwiel. Enkele gebouwen hebben andere goederen nodig, zoals water.



Op beide productiewielen vind je een houtskool- en voedselschijfje.



Productie

Zodra het **bruine veld 0 leeg** is (zie afbeelding), moet **het productiewiel onmiddellijk** met de wijzers van de klok mee gedraaid worden. *(Er is echter een kleine voorwaarde, zie pagina 7)*



De pijlen op de aanwijzers geven de draairichting aan.



*In het vorige voorbeeld, is het bruine veld 0 leeg nadat het kwartszandschijfje verplaatst is. Daarom **moet** het glasfabriek wiel 1 veld vooruit worden gedraaid.*

Er liggen vijf basisgoederen op het glasfabriekwiel *(en maar drie op het baksteenfabriekwiel)*. Laten we eens kijken wat er is gebeurd nadat het wiel is gedraaid. Eerst hadden we 2 kwartszand, 1 voedsel, 2 houtskool, 3 water en 4 hout. Nu hebben we van elk goed 1 minder: 1 kwartszand, 0 voedsel, 1 houtskool, 2 water en 3 hout. Daarvoor in de plaats is glas van 0 naar 1 gegaan. *(Het glasschijfje ligt aan de andere kant van de aanwijzer waar de getallen oplopen tegen de wijzers van de klok in)*. Dit stelt het productieproces voor: we hebben een zuiver goed gemaakt uit 5 basisgoederen.

De karakterkaarten

Een ander belangrijk element van de **Glasstraat** is het kaartenmechanisme. Iedere speler heeft een gelijke set karakterkaarten op hand. Elke karakterkaart heeft **2 eigenschappen**. Aan het begin van elke bouwperiode kies je **5 karakterkaarten**. Dan worden de kaarten over drie rondes gespeeld. Als je een karakterkaart speelt die **geen enkele andere speler** op hand heeft, mag je **beide eigenschappen** gebruiken. Als echter minstens één andere speler die kaart ook op hand heeft, mag iedereen slechts **één van de twee eigenschappen** gebruiken *(zie pagina 6)*.



Uwe: "Daar draait het om bij dit spel: Kies de kaarten waarvan je denkt dat geen enkele andere speler deze zal kiezen om ze efficiënter te gebruiken, maar ook een aantal waarvan je denkt dat ze gespeeld worden door andere spelers om er voordeel van te krijgen."

Spelverloop

We zullen eerst de regels voor een spel met 3 en 4 spelers uitleggen. *(Je kunt de regels voor een spel met 2 spelers en het solitair spel vinden op pagina 10).*
Het spel verloopt over **vier bouwperiodes**. Elke bouwperiode bestaat uit 3 kaartenrondes. Aan het begin van elke bouwperiode, kiest iedere speler in het geheim **5 karakterkaarten** uit van de 15 beschikbare kaarten. Neem deze 5 kaarten op hand en leg de andere kaarten gedekt opzij. Je mag altijd kiezen uit **de volledige set karakterkaarten** ongeacht de kaarten die in vorige bouwperiodes gekozen waren.



Een karakterkaart spelen

In de loop van drie kaartenrondes, zal iedere speler:
- **1 kaart** uit zijn hand kiezen
- deze **gedekt** voor zich leggen
- **één voor één** de kaart **laten zien** *(omdraaien)*
- de kaarten meteen afhandelen

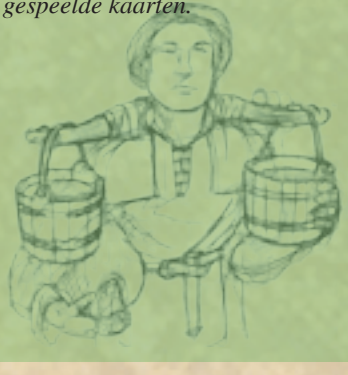


Details van de karakterkaarten zijn te vinden op pagina 8 en verder. Voor nu kijken we hoe de kaarten gespeeld worden.

Zodra je een karakterkaart omdraait, bekijkt elke tegenstander of ze dezelfde kaart ook nog op hand hebben. **Als dat het geval is, moeten ze deze kaart direct op tafel spelen.**
Leg de kaarten die je uit je hand moet spelen in de uitsparingen rechts van je spelersbord. Er zijn slechts **2** van deze **uitsparingen**. Dat betekent dat je per bouwperiode slechts twee kaarten uit je hand kunt spelen als het niet je beurt is.
(Als er nog minstens één uitsparing over is om een kaart te spelen, mag je niet weigeren om een kaart te spelen als een tegenstander deze kaart uitspeelt. Pas als beide uitsparingen gebruikt zijn, kun je en mag je geen kaart meer uit je hand spelen als het niet je beurt is)



Uitsparingen voor „verplicht" gespeelde kaarten.



Verloop van een kaartenronde

Handel direct de kaarten af die omgedraaid of uit de hand gespeeld zijn *(dit wordt in detail uitgelegd in het volgende deel op pagina 6)*. Daarna moet de volgende speler de kaart omdraaien die gedekt voor hem ligt. Dit wordt herhaald, totdat alle kaarten omgedraaid zijn.
Nadat alle gekozen karakterkaarten omgedraaid en afgehandeld zijn, worden de kaarten open afgelegd **(laat de kaarten die je buiten je beurt om moest spelen in de uitsparingen liggen)**. en ga verder met de volgende kaartenronde door een nieuwe kaart uit je hand gedekt voor je te leggen.
De huidige bouwperiode is afgelopen na drie kaartenrondes.

Belangrijke details voor de kaartenrondes



- **Bij alle drie de kaartenrondes** worden de gedekte kaarten met de wijzers van de klok mee **omgedraaid**, te beginnen met de speler die de **beker** heeft in de huidige bouwperiode.
- **Handel** de kaarten **af** met de wijzers van de klok mee. De eerste speler die zijn kaart afhandelt, is de speler die de kaart *(gedekt op tafel gelegd had en nu)* omgedraaid heeft. Daarna handelen de spelers, die dezelfde kaart vanuit hun hand hebben moeten spelen, hun kaart af.
- Het zal regelmatig gebeuren dat twee of meer spelers dezelfde kaart hadden gekozen. Als een andere speler een kaart omdraait, die jij gedekt voor je op tafel had neergelegd, **mag** je deze **niet** omdraaien *(of afhandelen)*. De kaart blijft gedekt voor je liggen totdat het jouw beurt is om een kaart om te draaien. *(Zie het uitgebreide voorbeeld op pagina 6. Het verschil wordt in het volgende deel uitgelegd, "Een karakterkaart afhandelen").*

Nadere details

- Aan het einde van een bouwperiode, kan het zijn dat er nog spelers zijn die **1 of 2 kaarten op hand** hebben die in deze bouwperiode niet meer gespeeld kunnen worden.
- Je kunt aan de hoeveelheid kaarten die open opzij gelegd zijn zien in welke kaartenronde je op dit moment zit.

Deze speler heeft de leenheer in de eerste en de kleiarbeider in de tweede kaartenronde gespeeld. Hij staat op het punt om de kaart die hij heeft uitgekozen voor de derde ronde om te draaien.



Een karakterkaart afhandelen

Elke karakterkaart heeft **2 eigenschappen**. Een beschrijving van alle karakterkaarten is te vinden op pagina 8 en verder, en in detail in de appendix op pagina 12 en verder. Alle kaarten hebben dezelfde opbouw.

Sommige kaarten leveren landschapstegels op *(groeves, tuinen en meren)*.



Goederen kunnen gebruikt worden om gebouwen te bouwen.



Andere kaarten leveren goederen op, afhankelijk van de hoeveelheid landschapstegels die je hebt.



Veel karakterkaarten hebben kosten. Andere kaarten verwijderen bostegels van je spelersbord: hiermee krijg je meer ruimte voor nieuwe gebouwen- of landschapstegels.



Als een karakterkaart wordt afgehandeld, is er een belangrijk onderscheid *(zie Inleiding op pagina 4)*.

- Als je **de enige** bent om een karakterkaart af te handelen, mag je **beide eigenschappen in willekeurige volgorde** gebruiken van die kaart. *(Je mag echter niet twee keer dezelfde eigenschap gebruiken)*

- Als je jouw kaart omdraait en tenminste één andere speler speelt dezelfde kaart uit zijn hand, mogen nu alle spelers slechts één van de twee eigenschappen van die kaart gebruiken.

Laten we hier eens naar kijken in het volgende voorbeeld. .



*Alle spelers hebben voor zich een kaart gedekt neergelegd. Sabrina en Chantal hebben allebei hun **boswachter** gekozen. Roland heeft zijn boswachter op hand en heeft een andere kaart neergelegd. (Michiel, de vierde speler, heeft de boswachter voor deze bouwperiode niet eens gekozen)*



*Sabrina is de startspeler. Ze draait haar boswachter om zodat Roland zijn boswachter uit zijn hand **moet** spelen. We gaan hierbij van uit dat Roland een vrije uitsparing heeft. Ze mogen allebei maar één eigenschap gebruiken van de boswachter.*



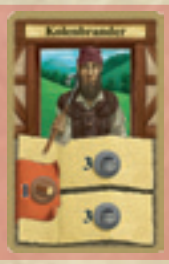
Nadat beide spelers hun boswachter afgehandeld hebben, is Chantal aan de beurt om haar kaart te laten zien. Ze draait ook een boswachter om. Na de boswachter die Sabrina had gespeeld kan geen enkele andere speler de kaart nog op hand hebben. Daarmee is Chantal de enige die beide eigenschappen van de boswachter mag gebruiken. (Daarna draaien Roland en Michiel ook hun kaarten om)



Uwe: "Dit voorbeeld laat zien hoe handig het kan zijn om later aan de beurt te komen: Net zoals Chantal in het voorbeeld heb je een grotere kans dat je beide eigenschappen van je kaart mag gebruiken."

Details

- Als je een kaart afhandelt die andere spelers ook gespeeld hebben, **mag iedereen voor zich bepalen** welke eigenschap hij wil gebruiken *(onafhankelijk van de keuze van je tegenstander)*.
- Elke eigenschap van een karakterkaart mag maar één keer per bouwperiode gebruikt worden.
- Je mag **weigeren om** een eigenschap van een kaart te gebruiken. Je mag zelfs een kaart spelen en deze helemaal niet gebruiken. De kaart wordt daarbij wel gezien als gespeeld. Daarom mogen je tegenstanders nog steeds maar één van de twee eigenschappen gebruiken.
- Sommige karakterkaarten hebben kosten aan de linkerkant. Je moet deze kosten betalen, voordat je de eigenschappen mag gebruiken. Ook als je beide eigenschappen mag gebruiken, hoef je slechts **eenmalig** de kosten te betalen. Je hoeft de kosten niet te betalen als je de kaart speelt zonder de eigenschappen te gebruiken.



Als je de enige speler bent die de kolenbrander speelt, betaal je 1 hout om 3+3=6 houtskool te ontvangen voor beide eigenschappen. Als andere spelers deze kaart ook gespeeld hebben, betaal je 1 hout om enkel 3 houtskool te ontvangen voor één van de eigenschappen.



Uwe: "Er zijn twee grote voordelen als je de enige bent die een kaart heeft gespeeld.

- *Je mag **beide eigenschappen** van die kaart gebruiken.*
- *Je vergroot de kans dat je tegenstanders nog **met kaarten op hand** opgescheept zitten aan het einde van de bouwperiode, omdat ze niet de mogelijkheid krijgen om ze buiten hun beurt om te spelen."*

Aan het einde van een bouwperiode: Vul de gebouwen aan en geef de beker door

Een bouwperiode eindigt na drie kaartenrondes.

- Vul lege velden op het gebouwenbord aan met nieuwe gebouwen van de stapels *(Elke rij wordt aangevuld met de stapel die zich links van die rij bevindt)*.
- Geef de beker door aan de volgende speler met de wijzers van de klok mee.

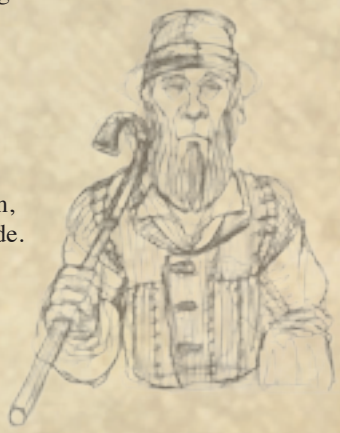




Uwe: "Het valt misschien op dat het hier handig is om eerder aan de beurt te komen: je zult de eerste zijn die aanspraak kan maken op de nieuwe gebouwen."

Enkel in het spel voor 3 spelers

Aan het einde van de derde bouwperiode, moet de beker doorgegeven worden aan de speler die de minste gebouwen op zijn spelersbord heeft liggen. In geval van een gelijke stand wordt de beker aan de eerstvolgende speler met het minste aantal gebouwen met de wijzers van de klok gegeven.



Nadat de beker is doorgegeven, begint een nieuwe bouwperiode. Het spel eindigt na **vier bouwperiodes**.

Details van het draaien van de productiewielen

Zoals vermeld staat bij de inleiding, kunnen sommige karakterkaarten goederen leveren die worden aangegeven door de goederenschijfjes op je productiewielen. Beide wielen hebben twee gebieden en elk van deze gebieden heeft een bruin veld.

De aanwijzers verdelen de productiewielen in twee gebieden. Het grote gebied is voor de basisgoederen en het kleine gebied voor het zuivere goed. In het grote gebied is veld 0 bruin gemarkeerd en in het kleine gebied veld 3.



Zodra **beide bruine velden** van een productiewiel tegelijkertijd **leeg** zijn, draai dan **direct** dat wiel 1 veld verder met de wijzers van de klok mee *(aangegeven door de pijl)*. Herhaal dit zolang beide bruine velden nog leeg zijn. *(Dit is een verduidelijking van de regel die eerder is vermeld)*.

Hier volgt een gedetailleerd voorbeeld:



In dit voorbeeld is het kwartszandschijfje verplaatst van veld 0 naar veld 2. (Het waterschijfje ligt op veld 2, hout op 3, voedsel en houtskool beide op 4).In het kleinere gebied, ligt glas op 2. Beide bruine velden zijn leeg: daardoor moet het productiewiel gedraaid worden.



*Na een draai van het wiel, is het bruine veld 0 **nog steeds leeg**. Echter is het andere bruine veld niet meer leeg, omdat het glasschijfje op veld 3 is verplaatst.Voor nu wordt het wiel daarom niet meer verder gedraaid.*

Details

- Zodra beide bruine velden leeg zijn, kun je niet voorkomen dat het wiel gedraaid wordt.
- Je mag het productiewiel niet verder draaien tenzij beide bruine velden leeg zijn.
- Je mag de wielen niet draaien tijdens een transactie, bijvoorbeeld als je de bouwkosten van een gebouw betaalt of goederen via een actie krijgt.
- Het kan voorkomen dat een wiel meerdere keren achter elkaar gedraaid moet worden. Dit wordt gezien als één proces en mag niet onderbroken worden door iets anders. (Vooral door acties op elk moment mag dit proces niet onderbroken worden, zie het volgende deel)



Uwe: "Kleine tip: hout en klei zijn belangrijke bouwmaterialen. Als je er niets meer van hebt, kan het gebeuren dat het volgende hout of klei dat je ontvangt een draaiing van het wiel veroorzaakt zodat je het verkregen goed verliest zodra je het krijgt. Om dit te voorkomen, kun je er voor kiezen om voedsel en houtskool opzettelijk op 0 te laten staan als een soort van 'wielstopper'."

Acties op elk moment

Er zijn acties die op elk moment tijdens het spel uitgevoerd kunnen worden en die geen karakterkaart nodig hebben. Zolang je elke actie **afmaakt** voordat je een andere actie doet, mogen deze acties letterlijk op elk moment uitgevoerd worden *(zelfs buiten je beurt)*.

Acties op elk moment zijn:

- Op de bovenste rij van het gebouwenbord liggen de werkgebouwen. Zodra je zo'n gebouw hebt gebouwd, mag je de afgebeelde ruil uitvoeren (weergegeven door het blauwe kader) **op elk moment tijdens het spel** *(zelfs meerdere keren achter elkaar)*. Bijvoorbeeld, je mag 1 hout voor 2 water ruilen met de Kuiperij wanneer je dat wilt. Echter wordt elke losse ruil gezien als een actie en kan dat **draaiingen van het wiel** veroorzaken.



- Je mag **landschapstegels** van je speelbord verwijderen *(bijvoorbeeld groeves, tuinen en meren)* **op elk moment tijdens het spel** *(maar je mag ze niet van plaats wisselen)*. Je mag de vrije ruimte voor andere doeleinden gebruiken. In het voorbeeld hieronder, zou je het meer kunnen verwijderen om ruimte te maken voor een nieuw gebouw. *(Bostegels kunnen alleen door sommige karakterkaarten of gebouwen verwijderd worden. Gebouwentegels kunnen niet verwijderd worden).*





Uwe: "De eigenschappen van de werkgebouwen zullen op het eerste gezicht vrij nutteloos lijken. Toch zijn ze erg belangrijk omdat je ze keer op keer kunt gebruiken zolang het spel duurt. Als je handig gebruik van ze maakt, kun je aan het begin van het spel een flinke voorsprong nemen."

De karakterkaarten en het bouwen

In dit deel leggen we uit hoe de karakterkaarten met elkaar samenhangen *(zie de appendix voor meer details)*. Ook leggen we uit hoe gebouwen gebouwd kunnen worden.

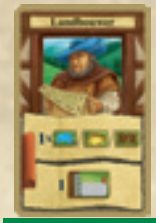
Soms zullen we over twee waardes spreken *(zoals "2 of 4 hout")*. In dit geval geeft de eerste waarde aan wat je ontvangt als je één eigenschap van de kaart gebruikt en de tweede waarde wat je ontvangt als je beide eigenschappen gebruikt (zie de gele tekstkaders op pagina 6).



Alle spelers kunnen de gebouwen die op het gebouwenbord liggen bouwen. Je kunt de leenheer spelen om een set van 3 gebouwen te ontvangen die je alleen voor jezelf kunt bouwen. Als je deze eigenschap gebruikt, trek je van elke stapel een gebouwentegel en leg je ze open voor je neer. Voor de tweede eigenschap ontvang je een hout en een klei.

Je kunt nieuwe landschapstegels ontvangen met behulp van de **mijnwerker**, de **boswachter** of de **vijverbouwer**. Voor de eerste eigenschap krijg je van de mijnwerker een groeve, van de boswachter een tuin en van de vijverbouwer een meer. Daar bovenop krijg je een klei van de mijnwerker en een hout van de boswachter. Voor de tweede eigenschap krijg je een aantal goederen gelijk aan het aantal landschapstegels op je speelbord van de aangegeven soort. Je hebt altijd de keuze uit twee mogelijkheden: de mijnwerker levert kwartszand en klei, de boswachter levert voedsel en hout en de vijverbouwer levert kwartszand en water.





Met behulp van de **landbouwer** kun je een landschapstegel naar keuze krijgen. Zijn tweede eigenschap geeft je de mogelijkheid om een gebouw te bouwen.

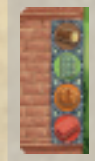
Hoe werkt het bouwen?

Als een karakterkaart je de mogelijkheid geeft om een gebouw te bouwen, mag je een gebouw van het gebouwenbord bouwen of een gebouw dat je voor je neer had gelegd (met behulp van de leenheer) door de bouwkosten te betalen. De meeste gebouwen worden gebouwd met hout, glas, klei of bakstenen.



Lege velden op het gebouwenbord worden weer gevuld aan het einde van de bouwperiode.





Gebouwentegels die een houten kader hebben aan de linkerzijde waar de gebouwenkosten zijn afgebeeld, moeten op een leeg veld op je spelersbord geplaatst worden als ze gebouwd worden. Gebouwentegels die een gemetselde muur hebben zijn verbeteringen en moeten op het aangegeven startgebouw gelegd worden. Ze mogen niet op lege velden op je spelersbord geplaatst worden. *(Door een startgebouw te verbeteren wordt het aantal gebouwen in je bezit niet hoger).*



De boshut is een verbetering voor de bosglasblazerij, die zich helemaal linksboven op je spelersbord bevindt. Gebouwentegels zoals het zandeiland zijn ook gebouwentegels, ook al doet hun naam anders vermoeden.

Naast de landbouwer zijn er nog drie andere karakterkaarten waar je gebouwen mee kunt bouwen. Als tweede eigenschap levert de **bevoorrader** je 2 goederen van dezelfde soort *(behalve glas en bakstenen)*, maar je tegenstanders ontvangen ook 1 goed van die soort. Met behulp van de **bouwmeester** kun je twee gebouwen bouwen, maar je moet eerst 1 voedsel betalen om überhaupt te mogen bouwen. Om de **timmerman** te mogen gebruiken, moet je een bostegel van je spelersbord verwijderen. Als tweede eigenschap levert hij je 1 hout.





Over het algemeen is het goed om een bostegel te verwijderen. Dat zorgt ervoor dat er ruimte komt om nieuwe gebouwen te bouwen. Er zijn nog twee andere karakterkaarten waarmee je bostegels kunt verwijderen.

Als je een bostegel verwijderd met behulp van de **brandlandbouwer**, ontvang je 2 houtskool en/of 2 voedsel. Als je dat doet met behulp van de **houthakker**, ontvang je 2 of 4 hout.





De volgende vijf karakterkaarten worden hoofdzakelijk gebruikt om goederen te ontvangen, maar hebben allen bepaalde kosten.

De **kleiarbeider** wil 1 water hebben om 2 of 4 klei te leveren.
De **brandstofverzamelaar** wil ook 1 water hebben om 1 houtskool per kaart die je nog op hand hebt te leveren. Als tweede eigenschap levert hij je 2 hout.



De **kolenbrander** wil 1 hout hebben om 3 of 6 houtskool te leveren.
De **viskweker** wil 1 houtskool hebben om 2 voedsel en/of 1 voedsel per meer dat je hebt ("gerookte vis") te leveren.
De **waterdrager** wil 1 voedsel hebben om 2 water en 1 kwartszand, en/of 2 water en 1 hout te leveren.

Uwe: "Let erop dat je voldoende karakterkaarten kiest die bouweigenschappen hebben voor de laatste bouwperiode. Het zal vaak voorkomen dat je tegenstanders je dwingen om die karakterkaarten uit je hand spelen op een moment dat je nog niet alle bouwmaterialen hebt verzameld. Dit kan ertoe leiden dat je de gebouwen die je van plan was te bouwen niet meer kunt bouwen."



De landschapstegels



Groeve *Tuin* *Meer*

Het aantal landschapstegels is niet gelimiteerd, verzin een alternatief als ze op raken tijdens het spelen.

Einde van het spel en de puntentelling

Het spel eindigt na 4 bouwperiodes. Dan mogen alle spelers zo vaak als ze willen nog hun werkgebouwen gebruiken, voordat de puntentelling begint. Tel de waarden van al je gebouwen bij elkaar op. De waarde van je bonusgebouwen hangt af of er bepaalde doelen behaald zijn *(zie de appendix op pagina 19)*. Het startgebouw „Glasblazerskolonie“ is bijvoorbeeld een half punt per kwartszand waard *(dit wordt niet afgerond)*.





De glasblazerskolonie is het enige gebouw dat een halve puntenwaarde kan hebben. Voorbeeld: als je nog 3 kwartszand over hebt is het 1,5 punt waard.



Als je een startgebouw verbetert, ontvang je alleen de punten voor de verbetering (maar niet voor het verbeterde startgebouw). Voorbeeld: de bosglasblazerij is vervangen door de boshut. Je ontvangt 2 punten voor de boshut.

De speler met de meeste punten wint het spel. In het geval van een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



Uwe: “Als je het leuk vindt om langere potjes te spelen, raden we aan om vijf bouwperiodes te spelen. Bepaal de startspeler voor de vijfde bouwperiode zoals in een spel met 3 spelers. De speler die de minste gebouwen op zijn spelersbord heeft liggen aan het einde van de vierde bouwperiode wordt de startspeler voor de vijfde bouwperiode. Ook hier wordt in het geval van een gelijke stand de beker doorgegeven aan de eerstvolgende speler met de wijzers van de klok mee. Zorg ervoor dat in een spel met 3 spelers de startspeler van de vierde bouwperiode niet weer de startspeler wordt in de vijfde bouwperiode. (Negeer deze speler als de startspeler bepaald wordt voor de laatste bouwperiode)”

Het spel voor 2 spelers

Het spel voor 2 spelers wordt gespeeld zoals een spel voor meerdere spelers, met de volgende aanpassingen:

Leg de kaarten die je op tafel speelt niet gedekt voor je neer in de bouwperiode. In plaats daarvan wordt, te beginnen met de startspeler, om beurten een kaart **open** op tafel gespeeld totdat **één van de spelers** geen handkaarten meer heeft. De bouwperiode **eindigt onmiddellijk** zodra dat gebeurt. Het zal met regelmaat voorkomen dat een speler nog kaarten op hand heeft die hij niet meer kan spelen. Echter zoals in het spel voor meerdere spelers mag een speler niet meer dan 2 kaarten over hebben op hand. Als een speler nog 3 kaarten over heeft, mag hij één van die kaarten spelen en voor zichzelf alleen gebruiken.



Uwe: “Het spel voor 2 spelers speelt nog steeds als een spel voor meerdere spelers. Als je tegenstander een karakterkaart speelt die je op hand hebt, moet je die kaart ook spelen. Je mag dit niet weigeren tenzij je al twee kaarten op deze manier had gespeeld (en ze in de uitsparingen van je spelersbord had geplaatst). In dat geval mag je de kaart niet spelen tijdens de beurt van je tegenstander. Dat zal echter niet vaak voorkomen in een spel voor 2 spelers.”

Het solitair spel

Het solitair spel wordt gespeeld zoals een spel voor 2 spelers, met de volgende aanpassingen: Het doel van het solitair spel is om zoveel mogelijk punten te hebben behaald aan het einde van de zevende bouwperiode. *(Een puntenaantal van 30 wordt als een opmerkelijke score beschouwd)*. Voor elke bouwperiode kies je een aantal karakterkaarten zoals weergegeven in onderstaande tabel. Leg de andere kaarten gedekt opzij.

Bouwperiode	1	2	3	4	5	6	7
Aantal kaarten	3	4	5	6	3	4	5



Schud de karakterkaarten en trek er één **willekeurig**. Speel deze kaart en gebruik maar één van de twee eigenschappen op de kaart. Speel zo verder totdat je nog **twee kaarten** op je hand over hebt. Bekijk deze kaarten en kies één van de twee kaarten. Speel deze kaart en gebruik allebei de eigenschappen op de kaart en negeer de andere kaart.

Leg de gekozen kaarten aan het einde van elke bouwperiode open terzijde *(inclusief de genegeerde kaart)*. Je kunt deze kaarten **niet kiezen voor de volgende bouwperiode**.
Pak daarna de kaarten die je niet had uitgekozen en de terzijde gelegde kaarten van de vorige bouwperiode en kies een nieuwe set kaarten – zoals weergegeven in de tabel – voor de volgende bouwperiode.



*Voorbeeld: Voor de **eerste bouwperiode** heb je gekozen voor de mijnwerker, de landbouwer en de waterdrager. Je schudt de kaarten en trekt er één willekeurig en het is de **mijnwerker**. Je gebruikt één van de eigenschappen. Uit de overige twee kaarten kies je ervoor om de **landbouwer** te spelen. Je mag nu beide eigenschappen gebruiken. De **waterdrager** wordt genegeerd. Voor de **tweede bouwperiode** mag je de mijnwerker, de landbouwer en de waterdrager niet opnieuw kiezen omdat je ze open en terzijde hebt gelegd. Je kunt ze pas weer kiezen in de **derde bouwperiode**.*

Details

- In het solitair spel levert de eerste eigenschap van de **bevoorrader** je maar **één** basisgoed naar keuze op in plaats van twee.
- Je hoeft niet bij te houden in welke bouwperiode je je bevindt. Tel gewoon het aantal terzijde gelegde kaarten. *(Dit omdat je een verschillend aantal kaarten gebruikt in elke volgende bouwperiode, zie de tabel)*. Daarom hoef je de zeven bouwperiodes niet te tellen.

Colofon

Over de auteur

Uwe Rosenberg werd in 1970 geboren in het Oost-Friese stadje Aurich in Duitsland. Daar haalde hij en Frank Heeren, de uitgever van het spel in Duitsland, hun diploma voor de middelbare school. Ze hebben elkaar voor het eerst leren kennen tijdens de aardrijkskundeles. In die jaren heeft Uwe Rosenberg de basis van de boerenlandbouw geleerd die velen jaren later terug zijn te vinden in zijn meest bekende spellen “Bohnanza” en “Agricola”. Tegenwoordig zijn spellen die over landbouw en terreinvorming gaan een van zijn hobby’s. Hij woont in Gütersloh, is getrouwd en heeft twee kinderen.

Dankwoord

De “Glasstraat” werd ontwikkeld door Uwe Rosenberg in december 2012. In de maanden daarvoor had hij twee soortgelijke prototypes bedacht – eentje daarvan heet ‘Zwarte Woud’, een sterk gethematiseerd spel wat zich afspeelt in het Zwarte Woud. De “Glasstraat” wordt gezien als het eerste spel in een reeks van meerdere spellen die gebruik maken van productiewielen. Het wielmechanisme (wat nu een typisch ontwerp is van de spellen van Rosenberg) werd voor het eerst geïntroduceerd in spellen zoals “Ora et Labora”,”Farmerama” en “Le Havre – The Inland Port”. Het andere hoofdmechanisme, het kaartmechanisme, is gebaseerd op een eerder spel van Rosenberg uit 2005, genaamd “Wir sind schwanger” (en werd opnieuw gebruikt in 2008 in een andere vorm door Andreas Pelikan in zijn spel “Witch’s Brew”). De “Glasstraat” werd opgemaakt door Uwe Rosenberg en Frank Heeren. De spelregels werden geschreven door Uwe Rosenberg, en de totstandkoming van het spel lag in handen van Frank Heeren. Beiden willen ze Dennis Lohausen bedanken voor de prachtige illustraties van het spel, en Grzegorz Kobiela voor de Engelse vertaling. Uwe wil Grzegorz Kobiela, Mario Weise, Michael Wißner, Julian Steindorfer en Sebastian Wehlmann bedanken voor het proeflezen van de spelregels. Als laatste wil Uwe de vele speltesters van de drie proefversies van dit spel in chronologische volgorde bedanken. Zonder hun constructieve feedback kon dit spel niet gerealiseerd worden in zijn huidige vorm: Andreas Odendahl, Marinka Voß, Christian Voß, Jörg Terhoeven, Stefan Stadler, Lorenz Merdian, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Ingo Kasprzak, (10).Nils Miehe, Mick Kapik, Hagen Dorgathen, Arabella Leser, Marc Jünger, Dominik Lechner, Tamara Lechner, Andreas Höhne, Verena Wall, Sascha Hendriks, (20).Ingrid Kranicz, Melanie Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Paulina Borek, Susanne Rosenberg, Thomas Ludwig, Erwin Amann, Barbara Schmitz, Arne Bratenstein, Alexandra Ryszczuk, (30).Michael Nollek, Marian Wall, Sebastian Rapp, Frank Heeren, Dirk Krause, Mike Neunert, Henning Förthmann, Falko Heise, Torsten Buhck, Karsten Höser, (40).Lutz Dickner, Stefanie Hoja, Timo Hoja, Carola Krause, Sonja Gelhaus, Bernd Nickella, Martin Ache, Jan Bahlmann, Marco Schütte, Julia Inderliet, (50).Marco Althoff, Sebastian Wehlmann, Sebastian Hein, Ralph Bruhn, Tanja Muck, Peter Muck, Klemens Franz, Ioanna Giannaki, Dominik Grottian, Inga Blecher, (60).Verena Jacob, Carolin Knauber, Frederik Häfker, Kristian Näschen, Daniel Reetz, Jochen Schwinghammer, Christoph Weisshaupt, Michael Heißing, Tobias Kriener, Tabea Luka, (70).Jenni Jünger, Suse Dahn, Thalea Westkämper, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Petra Böhm, Yvonne Lüscher mit Ihno Kelsch, Dieter Alber, Marcel Schwarz, Silke Nikodemus, (80).Patrick Enger, Sascha Strzoda, Birgit Baer, Bigga Rodeck, Markus Dichtl, Jessica Jordan, Timo Loist, JaChantal Kleinemenke, Nicole Reiske, Carsten Hübner, (90).Frank Chlapek, Norbert Dietz, Holger Herrmann, Thomas Mechtersheimer, Iris Schimpf, Kerstin Schwerdtner, Jörg Schwerdtner, Alex Niessen, Franziska Molter, Regina Molter, (100).Andreas Molter, Isabel Ribes Tang, Javier Ribes, Frank Reinicke, Clara Hoppe, Karin Hoppe, Peter Berger, Florian Mersbach, Oliver Köpp, Frauke Müller, (110).Daniela Reißing, Hansbernd Eigemann, Joachim Schabrowski, Christian Becker, Jürgen Aden, Koon Robben, Dominik Riege, Ariane Domesle, Robert Stolemann, Georg von der Brüggen, (120).Thomas Kempkens, Wanja Heeren, Christine Heeren, Dirk Schmitz, Carsten Stürmer, Nicole Griesenbrock, Marion Weirather, Bernd Boland, André Kretzschmar, Sascha Sucker, (130). Mechthild Kanz, Frank Bergfried, Reinhold Kanz, Peter Weyers, Lara Krause, Nathalie Herrmann, Ulf Reintges, Stephanie Barth, Christiane Terveen, Uwe Grabowski, (140).Michael Stadler, Sonja Brangewitz, Tobias Recker, Dominik Mechnig, Thekla Goldberg, Michael Düpont, Philipp Georg, Frank Goldberg, Marvin Hehn, Torben Hollin, (150).Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Jens Drögemüller, Helge Ostertag, Christof Tisch, Barbara Kiesler, Tom Heumann, Stephan Rink, Sören Paukstädt, Stefan Wahoff, (160).Bianca Batsch, Hans Pöter, Ronny Vorbrodt, Rolf Raupach, Frank Lamprecht, Olaf Schulze, Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Stefan Honigfort, Eric Humrich, (170).Tanja Briefs, Philipp Nelles, Conny Richter, Thomas Cavet, William Attia, Bernadette Beckert, Nicole Strauch, Andreas Buhlmann, Mario Weise, Dirk Schröder, (180).Bianca Schürmann, Nicole Schmied, Thomas Rosanski, Oliver Krick, Volker Geilhausen, Tobias Hartwig, Thomas Hartwig, Charly Petri, Christopher Lohrs, Thomas Berg, (190).Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Uwe Holtappel, Carmela di Rienzo, Jörg Einsfeld, Thomas König, Jörg Schulte, Torben Edelhoff, Felix Remer, Malte Schierholz, (200). Leif Erichsen, Horst Meeder, Kai Mölleken, Bodo Drews, Timo Schreiter, Tommy Braun, Thomas Balcerek, Volker Stadler, Sebastian Stöber, Malte Sommer, (210).Astrid Konzen, Tobias Braun, Christian Neumann, Andreas Thiele, Max Hoffmann, Marc Klerner, Florian Racky, Sebastian Wenzel, Daniel Rohde, Christian Henkel.

Nederlandse vertaling: Patrick Draad Redactie spelregels: Jeroen Hollander Projectmanager: Jonny de Vries

Appendix

De appendix bestaat uit twee delen: Een lijst met alle karakterkaarten en een lijst met gebouwentegels.

Appendix 1: De karakterkaarten

Dit is een gedetailleerde lijst van de **15 karakterkaarten** en hun eigenschappen.
Er zijn wat algemene regels qua basisgoederen en hoe ze worden bijgehouden op de productiewielen:
- Als je goederen ontvangt, verplaats je het desbetreffende schijfje met de wijzers van de klok mee.
- Als je goederen betaalt, verplaats je het desbetreffende schijfje tegen de wijzers van de klok in.
- Je kunt een basisgoed niet verder verplaatsen dan veld 7.

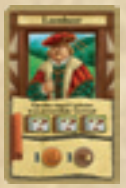


Onthoud:
- Glas en baksteen zijn geen basisgoederen.
- Je mag op elk moment landschapstegels *(groeves, tuinen en meren)* van je spelersbord verwijderen *(maar je mag geen bos- of gebouwentegels verwijderen).*
- Als je beide eigenschappen van een karakterkaart mag gebruiken, kun je ze in een willekeurige volgorde uitvoeren.

Algemene regels voor alle karakterkaarten:
(P1) Als je goederen ontvangt, mag je minder goederen pakken dan geleverd worden.

(P2) Als je voedsel of houtskool ontvangt, moet je de levering aan het ene of het andere productiewiel toewijzen. Je mag zelf bepalen aan welk wiel. Je kunt de levering niet verdelen tussen de wielen.

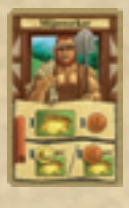
(P3) Als je 1 voedsel of houtskool moet betalen (kosten), mag je zelf bepalen vanaf welk productiewiel je de betaling doet.



Leenheer

Er zijn drie stapels met gebouwentegels. Trek één gebouwentegel van elke stapel en leg deze open voor je neer op tafel. Als je gaat bouwen, mag je één van deze gebouwen bouwen in plaats van die van het gebouwenbord *(Er is geen limiet aan het aantal gebouwen dat voor je mag liggen).*

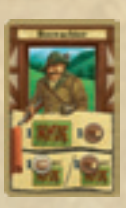
Verplaats het **houtschijfje** op het glasfabriekwiel 1 veld vooruit. Daarnaast verplaats je ook het **kleischijfje** op het baksteenfabriekwiel 1 veld vooruit.



Mijnwerker

Leg een groevetegel op een leeg veld van je spelersbord en verplaats het **kleischijfje** op het baksteenfabriekwiel 1 veld vooruit.

Verplaats het **kwartszandschijfje** op je glasfabriekwiel, of het **kleischijfje** op het baksteenfabriekwiel zoveel velden vooruit als het aantal **groeves** dat je hebt.

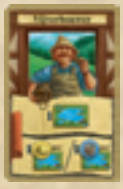


Boswachter

Leg een tuintegel op een leeg veld van je spelersbord en verplaats het **houtschijfje** op je glasfabriekwiel 1 veld vooruit.

Verplaats het **voedselschijfje** op je glasfabriek- of baksteenfabriekwiel, of het **houtschijfje** op je glasfabriekwiel zoveel velden vooruit als het aantal **tuinen** dat je hebt *(zie P2)*.

Voorbeeld: *Als je de enige speler bent die de boswachter speelt, mag je eerst een nieuwe tuintegel pakken en op een leeg veld van je spelersbord leggen. Daarna kies je hout of voedsel, tel je het aantal tuinen dat je hebt en ontvang je dat aantal aan hout of voedsel. Daarmee heeft de zojuist ontvangen tuin zichzelf meteen terug betaald.*



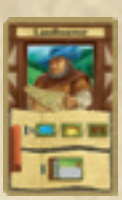
Vijverbouwer

Leg een vijvertegel op een leeg veld van je spelersbord.

Verplaats het **kwartszandschijfje** of het **waterschijfje** op je glasfabriekwiel zoveel velden vooruit als het aantal **meren** dat je hebt.



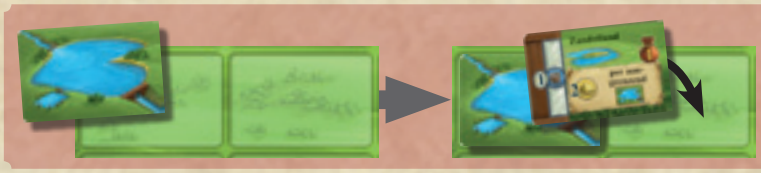
Er zijn vier karakterkaarten die je kunt gebruiken om gebouwen mee te bouwen.



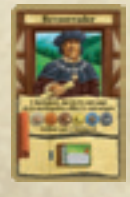
Landbouwer

Leg een groeve, tuin of meertegel op een leeg veld van je spelersbord.

Betaal de bouwkosten van een gebouw * op het gebouwenbord en leg deze op een leeg veld van je spelersbord, of bouw één van de gebouwen die voor je op tafel liggen *(zie de leenheer)*.



Voorbeeld: *Als je de enige speler bent die de landbouwer speelt, mag je eerst een nieuwe meertegel pakken en op een leeg veld naast een ander leeg veld van je spelersbord leggen. Als je dan het zandeiland bouwt op dat andere lege veld, ontvang je 2 kwartszand.*



Bevoorrader

Kies één van de volgende goederen: houtskool, voedsel, hout, kwartszand, water of klei. Je ontvangt **2 goederen** van de gekozen soort *(houd rekening met P2 op pagina 12)*. Dan ontvangen je tegenstanders ook 1 goed van die soort.
In het solitair spel ontvang je maar 1 goed in plaats van 2.

Betaal de bouwkosten van een gebouw * op het gebouwenbord en leg deze op een leeg veld van je spelersbord, of bouw één van de gebouwen die voor je op tafel liggen *(zie de leenheer)*.

Details van de eerste eigenschap van de bevoorrader

- Als je houtskool of voedsel kiest, mogen je tegenstanders ieder voor zich bepalen welk productiewiel ze gebruiken waar ze het goed op ontvangen.
- Je tegenstanders mogen ervoor kiezen het goed niet te ontvangen.
- Je kunt geen goed ontvangen op een productiewiel waarvan het goederenschijfje al op veld 7 ligt.

Voorbeeld: *Je tegenstander speelt de bevoorrader om 2 hout te ontvangen, maar jij hebt al 7 hout. Echter als je een werkgebouw hebt dat als kosten een hout vraagt, kun je dit gebouw eerst gebruiken voordat je het hout ontvangt via de bevoorrader van de tegenstander (zie acties op elk moment).*



Bouwmeester

Betaal 1 voedsel *(zie P3)*. Als je geen voedsel hebt of niet wilt betalen, kun je de bouwmeester niet gebruiken. Afgezien daarvan wordt de kaart wel gezien als gespeeld en zal het voordeel voor je tegenstanders van de bouwmeester afnemen.
Betaal de bouwkosten van een gebouw * op het gebouwenbord en leg deze op een leeg veld van je spelersbord, of bouw één van de gebouwen die voor je op tafel liggen *(zie de leenheer)*.

Betaal de bouwkosten van een gebouw * op het gebouwenbord en leg deze op een leeg veld van je spelersbord, of bouw één van de gebouwen die voor je op tafel liggen *(zie de leenheer)*.

Detail van de eigenschap van de bouwmeester

- Als je beide bouwacties mag uitvoeren, handel ze dan afzonderlijk en één voor één af. Het kan zijn dat je tussen de afzonderlijke bouwacties de productiewielen moet draaien.



Timmerman

Verwijder een bostegel ** van je spelersbord. Als je geen bostegels meer hebt, kun je de timmerman niet gebruiken.

Verplaats het **houtschijfje** op je glasfabriekwiel 1 veld vooruit.

Betaal de bouwkosten van een gebouw * op het gebouwenbord en leg deze op een leeg veld van je spelersbord, of bouw één van de gebouwen die voor je op tafel liggen *(zie de leenheer)*.

* Onthoud:
- De gebouwen op de middelste rij van het gebouwenbord hebben een eigenschap die slechts eenmalig gebruikt mag worden tijdens het spel zodra het gebouw gebouwd wordt.
- Er zijn gebouwen die over de startgebouwen gelegd moeten worden (de zogenaamde verbeteringen).

Zo illustreert onze illustrator Dennis de gebouwen met behulp van een tekenbord en een pen.



Als eerste meet hij het werkgebied op met een raster-patroon.

Daarna lijnt hij de plattegrond uit, hier voor de watermolen.

In de volgende stap voegt hij de kleuren toe.

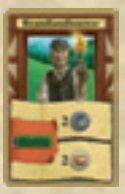
Daarna tekent hij de deuren, ramen en balken.

Schaduw geeft diepte aan de molen.

Als laatste voegt hij wat licht en kleine details toe en is de illustratie klaar!

In de meeste gevallen zal het bouwen van een gebouw geen problemen op moeten leveren. Mocht er twijfel ontstaan, houd je dan aan de volgende regels:

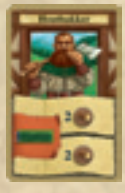
1. Betaal 1 voedsel als je de **bouwmeester** speelt. Verwijder een bostegel als je de **timmerman** speelt.
2. Je moet tenminste één leeg veld op je spelersbord hebben, tenzij je een verbetering voor een startgebouw bouwt. Verwijder een landschapstegel *(groeve, tuin of meer)* indien nodig.
3. In zeldzame gevallen kan het voorkomen dat je de productiewielen moet draaien nadat je een landschapstegel verwijderd hebt *(bijvoorbeeld als je het bouwbedrijf of de bouwmeestershut hebt gebouwd)*.
4. Betaal nu de *totale* bouwkosten van het gebouw. Draai de productiewielen niet als je aan het betalen bent.
5. Als je klaar bent met het betalen van de bouwkosten, kan het zijn dat je de productiewielen moet draaien. *(Dat kan het geval zijn als je met glas of baksteen hebt betaald)*
6. Leg het nieuwe gebouw op een leeg veld van je spelersbord *(tenzij het een verbetering is van een startgebouw)*. Als het een verbetering is van een startgebouw, leg het dan over het desbetreffende startgebouw heen.
7. Als het nieuwe gebouw een werkgebouw is, kun je het nu voor de eerste keer gebruiken. Als het een direct gebouw betreft, moet je meteen het eenmalige effect toepassen.



Brandlandbouwer
Verwijder een bostegel ** van je spelersbord. Als je geen bostegels hebt, kun je de brandlandbouwer niet gebruiken.

Verplaats het **houtskoolschijfje** op je glasfabriek- of baksteenfabriekwiel 2 velden vooruit *(zie P2)*.

Verplaats het **voedselschijfje** op je glasfabriek- of baksteenfabriekwiel 2 velden vooruit *(zie P2)*.



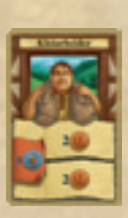
Houthakker
Verwijder een bostegel ** van je spelersbord. Als je geen bostegels hebt, kun je de houthakker niet gebruiken

Verplaats het **houtschijfje** op je glasfabriekwiel 2 velden vooruit.

Verplaats het **houtschijfje** op je glasfabriekwiel 2 velden vooruit.

** In het zeldzame geval dat je geen bostegels meer hebt, moet je nog steeds deze kaart omdraaien of spelen. Ook al kun je de kaart niet gebruiken, het voordeel voor je tegenstanders van deze kaart zal toch afnemen.

Alle volgende karakterkaarten hebben **bouwkosten**. Als je de kosten van een karakterkaart niet kunt betalen, mag je de kaart niet gebruiken. Ongeacht of je de kosten van de kaart wel of niet betaald, wordt de kaart als gespeeld beschouwd. Als je tegenstanders de kaart ook gespeeld hebben, mogen ze enkel één van de twee eigenschappen gebruiken.

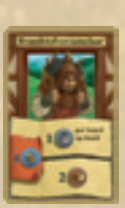


Kleiarbeider
Betaal 1 water..

Verplaats het **kleischijfje** op je baksteenfabriekwiel 2 velden vooruit.

Verplaats het **kleischijfje** op je baksteenfabriekwiel 2 velden vooruit.





Brandstofverzamelaar
Betaal 1 water.

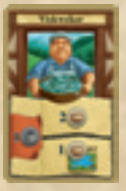
Verplaats het **houtskoolschijfje** op je glasfabriek- of baksteenfabriekwiel zoveel velden vooruit als het aantal karakterkaarten dat **je** nog op je hand hebt *(zie P2)*. Op deze manier kun je max. 4 houtskool krijgen *(of 5 in het solitair spel)*.

Verplaats het **houtschijfje** op je glasfabriekwiel 2 velden vooruit.



Kolenbrander
Betaal 1 hout.

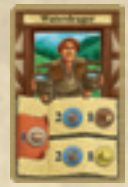
Verplaats het **houtskoolschijfje** op je glasfabriek- of baksteenfabriekwiel 3 velden vooruit *(zie P2)*.
Verplaats het **houtskoolschijfje** op je glasfabriek- of baksteenfabriekwiel 3 velden vooruit *(zie P2)*.
(P2 heeft alleen betrekking op elke afzonderlijke eigenschap. Als je beide eigenschappen mag gebruiken, kun je 3 houtskool op het ene en 3 op het andere productiewiel ontvangen. Maar als je wilt mag je ze natuurlijk ook alle 6 op hetzelfde wiel ontvangen)



Viskweker
Betaal 1 houtskool *(zie P3)*.

Verplaats het **voedselschijfje** op je glasfabriek- of baksteenfabriekwiel 2 velden vooruit *(zie P2)*.

Verplaats het **voedselschijfje** op je glasfabriek- of baksteenfabriek zoveel velden vooruit als het aantal meren dat je hebt *(zie P2)*.

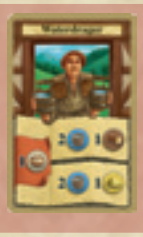


Waterdrager
Betaal 1 voedsel *(zie P3)*.

Verplaats op je glasfabriekwiel het **waterschijfje** 2 velden en het **houtschijfje** 1 veld vooruit.

Verplaats op je glasfabriekwiel het **waterschijfje** 2 velden en het **kwartszandschijfje** 1 veld vooruit.





Zelfs met de waterdrager kan het van belang zijn in welke volgorde je zijn eigenschappen gebruikt. In dit voorbeeld mag je beide eigenschappen gebruiken wat je in totaal 4 water oplevert, maar je hebt nog maar ruimte voor 3 extra. Als je de tweede eigenschap als eerste gebruikt, moet je het productiewiel draaien nadat je het kwartszand hebt ontvangen. Daarna heb je genoeg ruimte voor 2 extra water van de eerste eigenschap.

Appendix 2: De gebouwentegels

Naast de drie startgebouwen die afgebeeld zijn op je spelersbord, zijn er nog tal van andere gebouwen die je kunt bouwen in dit spel. De volgende tabellen geven een overzicht van alle gebouwen in het spel, inclusief de bouwkosten, punten en eigenschappen. De gebouwen die je moet gebruiken voor het introductiespel *(waarop een kapel is afgebeeld)* worden aangegeven met een sterretje (*).





Verbeteringen worden over bepaalde startgebouwen gelegd. Je mag ze niet op lege velden van je spelersbord plaatsen.

Onder de gebouwen bevinden zich 6 verbeteringen voor de startgebouwen *(waar geen kapel op is afgebeeld)*. Deze worden aangegeven door een gemetselde muur aan de linkerkant en op de tegel staat het woord "vervangt". *(Door het verbeteren van een startgebouw wordt je aantal gebouwen niet hoger. Dit is belangrijk in het spel met 3 spelers als je de startspeler moet bepalen voor de laatste bouwperiode)*



Beginnende spelers zijn aan het bidden bij deze kapel.

Algemene regels voor alle gebouwen:
(G1) Als je goederen ontvangt, mag je minder goederen pakken dan geleverd worden.
(G2) Als je 1 voedsel of 1 houtskool **ontvangt**, mag je die toewijzen aan een productiewiel naar keuze. Als je 2 of meer voedsel of houtskool in één enkele actie ontvangt, moet je deze toewijzen aan **of het ene of het andere productiewiel**. Je mag de ontvangen goederen niet verdelen over de wielen.
(G3) Je **mag** hetzelfde goed of landschapstegel niet gebruiken voor meer dan één gebouwentegel of karakterkaart. *(Als je bijvoorbeeld een gebouw hebt dat 1 hout in 2 water en een ander gebouw dat 1 hout in 2 voedsel omzet, **mag** je **niet** 1 hout betalen om 2 water en 2 voedsel te ontvangen. Je betaalt of 2 hout om beide te ontvangen, of anders één van beide).*
(G4) Twee velden of gebouwen worden als "aangrenzend" beschouwd als ze een zijde delen, dus als ze **horizontaal** of **verticaal** *(maar niet diagonaal)* aan elkaar grenzen. Met andere woorden, **in dit spel wordt niet over diagonaal aangrenzend gesproken**.
(G5) Gebouwentegels zoals het zandeiland worden ook als gebouwen beschouwd ook al doet hun naam anders vermoeden.

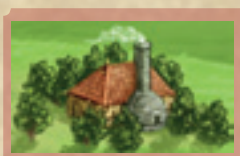
Zoals eerder beschreven op pagina 4 zijn er 3 soorten gebouwen: werkgebouwen, directe gebouwen en bonusgebouwen. Bonusgebouwen hebben geen eigenschap die tijdens het spel gebruikt kan worden, maar kunnen extra punten opleveren aan het einde van het spel.

Startgebouwen

Iedere speler begint met dezelfde drie gebouwen. De startgebouwen worden als bonusgebouwen beschouwd en hebben geen eigenschap die tijdens het spel gebruikt kan worden.

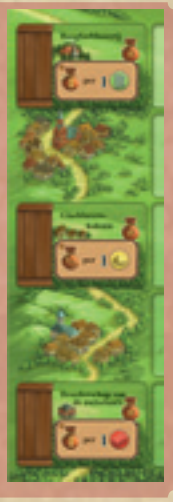


Naam	*Punten*	*Bonuspunten aan het einde van het spel*
Glasblazerskolonie	❄	**0,5 punt per kwartszand**
Broederschap van de metselaars	❄	**1 punt per baksteen**
Bosglasblazerij	❄	**1 punt per glas**





De startgebouwen (verbonden door de "Glasstraat")



Werkgebouwen



Werkgebouwen zijn te herkennen aan het blauwe kader en de gele pijl op de tegel. Je kunt ze **op elk moment en zo vaak als je wilt** tijdens het spel gebruiken – tenzij je een actie aan het uitvoeren bent. Als je ze meerdere keren achter elkaar gebruikt, kijk dan of je na elk gebruik de productiewielen moet draaien. *(Houd hierbij ook altijd rekening met G3).*



Uwe: "De werkgebouwen zijn de meest belangrijke gebouwen aan het begin van het spel. Als je je focust op de eerste werkgebouwen die je bouwt en er goed gebruik van maakt, is de kans groot dat je het spel wint."

Naam	*Kosten*	*Punten*	*Eigenschap*
Kantoor	1 1	2	Verwijder 1 gebouw uit je voorraad dat je nog niet hebt gebouwd uit het spel om 1 basisgoed naar keuze te ontvangen. *(Basisgoederen zijn houtskool, klei, voedsel, kwartszand, water en hout. De karakterkaart "leenheer" levert je gebouwen).*
Bouwbedrijf	1 2	2	Leg een groeve af om 2 klei en 1 kwartszand te ontvangen.
Bouwmeestershut*	3 1	2	Leg een tuin af om 2 klei te ontvangen.
Boomkwekerij	2	0	Leg een bos af om 2 hout en 1 voedsel te ontvangen.
IJzerhandel	1 1	1	Betaal 1 hout om 2 klei te ontvangen.
Dakdekkersbedrijf	1 3	3	Betaal 1 baksteen om 2 basisgoederen van dezelfde soort te ontvangen *(zie G2)*. *(Je kunt niet 2 verschillende goederen ontvangen. Basisgoederen zijn houtskool, klei, voedsel, kwartszand, water en hout. Glas en bakstenen worden niet als basisgoederen beschouwd)*
Dakpannenfabrikant	1 3	1	Verwijder 2 gebouwen uit je voorraad die je nog niet hebt gebouwd uit het spel om 1 baksteen te ontvangen. *(De karakterkaart "leenheer" levert je gebouwen)*
Boswachtershut*	2 1	2	Leg een groeve af om 2 hout te ontvangen.
Veldkeuken*	2 2	1	Betaal 1 water om 2 voedsel te ontvangen *(zie G2)*.
Herberg*	2 1 1	3	Betaal 1 houtskool om 2 voedsel te ontvangen *(zie G2).*
Kuuroord*	1 2 3	4	Betaal 1 houtskool om 2 water te ontvangen.
Snijwerkatelier*	1 1	1	Betaal 1 hout om 2 voedsel te ontvangen *(zie G2)*.
Houtskooloven*	3	0	Betaal 1 hout om 2 houtskool te ontvangen *(zie G2)*.
Kolonisatiehuis*	1 1	1	Leg een bostegel af om 1 houtskool te ontvangen.
Kuiperij*	1 2	3	Betaal 1 hout om 2 water te ontvangen.
Districtskantoren	1 1	3	Verwijder 2 gebouwen uit je voorraad die je nog niet hebt gebouwd uit het spel om een landschapstegel naar keuze te ontvangen *(groeve, tuin of meer)*. Leg de tegel op een leeg veld van je spelersbord. *(De karakterkaart "leenheer" levert je gebouwen)*
Kleibassin		0	Betaal 1 water en 1 voedsel om 3 klei te ontvangen. *(Dit gebouw heeft geen bouwkosten)*
Oven*	2 2	3	Betaal 1 houtskool om 2 klei te ontvangen.
Kleigroeve*	2	0	Betaal 1 water om 2 klei te ontvangen.

Naam	Kosten	Punten	Eigenschap
Moerashut*	2	1	Leg een meer af om 2 houtskool te ontvangen *(zie G2)*.
Pension*	4 1	2	Betaal 1 water en 1 houtskool om 4 voedsel te ontvangen (zie G2).
Potasfabrikant	1 1 1	1	Betaal 1 water en 1 hout om 4 houtskool te ontvangen (zie G2).
Houtzagerij	1 2 2	2	Leg een bostegel af om 2 hout te ontvangen.
Zandgroeve*	1	0	Betaal 1 water om 2 kwartszand te ontvangen.
Zandstortplaats*	1 1	0	Betaal 1 hout om 2 kwartszand te ontvangen.
Zandzeefinstallatie*	3 1	2	Betaal 1 klei om 2 kwartszand te ontvangen.
Zandsteenfabriek	2 2	4	Betaal 3 kwartszand om 1 baksteen te ontvangen.
Zandfabriek*	3 1 1	2	Betaal 1 voedsel om 2 kwartszand te ontvangen.
Rieten hut	1	0	Leg een meer af om 2 hout te ontvangen.
Boerderij	1 2	1	Leg een meer af om 2 voedsel en 1 water te ontvangen *(zie G2)*.
Schrijnwerkerij*	1 3	2	Leg een bostegel af en betaal 1 hout om 4 voedsel te ontvangen *(zie G2)*. *(Als je het hout niet betaalt, mag je de bostegel niet afleggen)*

Directe gebouwen



Directe gebouwen zijn het herkennen aan het beige kader dat op een perkament lijkt. Nadat je een direct gebouw hebt gebouwd, moet je meteen het eenmalige effect toepassen. Als dat eenmaal is gebeurd, wordt het gebouw in het spel verder niet meer gebruikt *(behalve de taverne)*.



Uwe: "Directe gebouwen lijken veel op de karakterkaarten: Je betaalt iets om iets anders te ontvangen. Daarna worden je beslissingen niet meer beïnvloed. Je kunt ze zowel vroeg als laat in het spel bouwen."

Naam	Kosten	Punten	Eigenschap
Timmermans-atelier*	1 2	2	Ontvang direct 7 hout.
Bouwmeesters-depot*	1	0	Ontvang direct 3 hout en 3 klei.
Beeldhouw-atelier	1 2	2	Ontvang direct zoveel voedsel als het aantal hout dat je hebt. Wijs het voedsel aan één productiewiel toe. *(Geef het hout niet af)*
Brandstofdepot*	1 1	1	Ontvang direct 7 houtskool. *(zie G2)*.
Huis van het broederschap	3 2	4	Leg dit gebouw op het startgebouw "Broederschap van de metselaars". Ontvang direct 4 klei. *(Je kunt dit gebouw niet bouwen als je het "Broederschap van de metselaars" al hebt verbeterd met een ander gebouw)*
Visserij	1 1	2	Voer direct de volgende actie zo vaak uit als je wilt *(of helemaal niet)*: leg een meer af om 3 voedsel en 1 water te ontvangen. *(Kies voor elke actie afzonderlijk één productiewiel om het voedsel aan toe te wijzen)*. Draai de productiewielen na elke actie als dat nodig is.
Boomstam-drijver*	3	1	Leg direct 1 tuin op elk aangrenzend leeg veld aan dit gebouw (zie G4).
Bosbouwerij*	2 2	4	Leg direct 1 tuin op elk aangrenzend leeg veld aan dit gebouw *(zie G4)*.
Houtdepot	1	1	Ontvang direct 2 hout per leeg veld aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4)*.

Name	*Kosten*	*Punten*	*Eigenschap*
Houthandelaar	1 2 1	1	Voer direct de volgende actie zo vaak uit als je wilt *(of helemaal niet)*: betaal 1 hout om 2 basisgoederen van dezelfde soort te ontvangen, bijvoorbeeld 2 voedsel, 2 klei, 2 water, 2 kwartszand of 2 houtskool. Je keuzes mogen iedere keer anders zijn. Draai de productiewielen na elke actie, indien nodig.
Boothuis	1 2	2	Ontvang direct 1 houtskool per meer dat je hebt. Wijs de houtskool aan één productiewiel toe.
Graanhuis*	2 3	2	Ontvang direct 7 voedsel *(zie G2)*.
Kunstenaarskolonie	1	1	Leg dit gebouw op het startgebouw "Glasblazerskolonie". Ontvang direct 1 glas. *(Je kunt dit gebouw niet bouwen als je de "Glasblazerskolonie" al hebt verbeterd met een ander gebouw)*
Opslag*	2 2	1	Ontvang direct 2 baksteen.
Landhuis*	2 1 1	4	Leg direct tot 2 landschapstegels van dezelfde soort op lege velden aangrenzend aan dit gebouw *(bijvoorbeeld 2 groeves, 2 tuinen of 2 meren; zie G4)*.
Landschapskantoor	2 4	3	Voer direct de volgende actie zo vaak uit als je wilt *(of helemaal niet)*: leg een groeve af om 2 klei en 2 kwartszand te ontvangen. Draai de productiewielen na elke actie, indien nodig..
Kleidepot	1 1	2	Ontvang direct 2 klei per leeg veld aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4)*.
Lösseiland	2	1	Ontvang direct 2 klei per meer aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4)*.
Lössplateau		-1	Leg direct 1 groeve op elk leeg veld aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4). (Dit gebouw heeft geen bouwkosten)*
Waterdepot*	1	1	Ontvang direct 4 hout.
Zandeiland	1	1	Ontvang direct 2 kwartszand per meer aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4)*.
Zandstortplaats*		0	Ontvang direct 3 kwartszand. *(Dit gebouw heeft geen bouwkosten)*
Schuur*	1	0	Ontvang direct 1 glas.
Taverne	1 1	0	Voer direct het eenmalige effect van een direct gebouw aangrenzend aan dit gebouw uit *(zie G4). (Je **mag geen** gebruik maken van aangrenzende werkgebouwen)*
Warmwaterbron	2 2	4	*Ontvang direct zoveel houtskool als het aantal water dat je hebt. Wijs de houtskool aan één productiewiel toe. (Geef het water niet af)*
Voorraadkamer*	2 1	1	Ontvang direct 3 voedsel op elk productiewiel.
Boshut	1 1	2	Leg dit gebouw op het startgebouw "Bosglasblazerij". Ontvang direct 5 hout. *(Je kunt dit gebouw niet bouwen als je de "Bosglasblazerij" al hebt verbeterd met een ander gebouw)*
Wateropslag*	3 1	1	Ontvang direct 7 water.
Watertoren*	1 3	4	Leg direct 1 meer op elk aangrenzend leeg veld aan dit gebouw *(zie G4)*.
Wijngaard	1 1 2	4	Voer direct de volgende actie zo vaak uit als je wilt *(of helemaal niet)*: leg een groeve af om 3 voedsel en 1 hout te ontvangen. *(Kies voor elke actie afzonderlijk één productiewiel om het voedsel aan toe te wijzen)*. Draai de productiewielen na elke actie als dat nodig is.
Steenbakkerij meer*	2	0	Ontvang direct 7 klei..

Bonusgebouwen



Bonusgebouwen zijn te herkennen aan de geldbuidel in het bruine kader waar de eigenschap staat. Als je een bonusgebouw waardeert, **verlies** je **geen** goederen. *(Dus kunnen dezelfde goederen meermaals punten opleveren voor verschillende bonusgebouwen)*. Tijdens het spel hoeft er niet aan de voorwaarden van deze gebouwen voldaan te worden. Het is voldoende als er aan voldaan wordt aan het einde van het spel.



Uwe: "Je kunt naar bonusgebouwen toewerken aan het begin van het spel, maar verspil je goederen er niet te vroeg aan. Aan het begin van het spel is het verstandig alleen werk- en directe gebouwen te bouwen om het spel op gang te brengen als dat mogelijk is. Hoe duurder een bonusgebouw is, hoe later je het moet nemen. (Om de vergelijkbare kosten in te schatten tel je glas als 5 en bakstenen als 3 basisgoederen)"

Naam	*Kosten*	*Punten*	*Bonuspunten aan het einde van het spel*
Aanbouw*	1 2 1	❁	1 punt per gebouw aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4)*
Badhuis	1 2 1	❁	2 punten per meer aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4)*
Fabriek	4 3	❁	2 punten per groeve aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4)*
Bronhuis*	1 2	❁	1 punt per 2 water *(als voorbeeld 0/1/2/3 punten voor 0-1/2-3/4-5/6-7 water)*
Dorpskerk	2 2 2 2	4+❁	4 punten +1 punt per leeg veld aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4, en onthoud dat je op elk moment landschapstegels van je spelersbord mag verwijderen)*
Vakwerkhuis	2 1 1	❁	1 punt per direct gebouw *(te herkennen aan het beige kader dat op een perkament lijkt aan de voorkant en de zandloper aan de achterkant)*
Visserswerf	1 2	❁	4 punten als je tenminste 4 meren over hebt in een vierkant van 2x2. *(Je kunt niet meer dan 4 punten krijgen met dit gebouw).*
Boswachterswoning	3	❁	4 punten als je tenminste 4 tuinen over hebt in een vierkant van 2x2. *(Je kunt niet meer dan 4 punten krijgen met dit gebouw)*
Bosbeheerderskantoor*	1 1	❁	1 punt per bostegel.
Plantenkwekerij*	1 2	❁	Bepaal de grootste groep van aaneengesloten bostegels op je spelersbord. 1 punt per bostegel in die groep *(zie G4).*
Glazenmakersatelier*	1 1 1	❁	1 punt voor elk betaald glas aan bouwkosten *(Er wordt 39 glas gebruikt om de 93 gebouwen te bouwen)*
Glasfabriek	3 1 1	❁	*(Leg dit gebouw direct op je startgebouw "Bosglasblazerij". Je kunt dit gebouw niet bouwen als je de "Bosglasblazerij" al hebt verbeterd met een ander gebouw)* 3 punten per glas *(in plaats van 1 punt)*
Glasblazersdorp	3 2 1	❁	*(Leg dit gebouw direct op je startgebouw "Glasblazerskolonie". Je kunt dit gebouw niet bouwen als je de "Glasblazerskolonie" al hebt verbeterd met een ander gebouw)* *1 punt per kwartszand (in plaats van 0,5 punt)*
Landgoed*	2 1 2	❁	2 punten per volledige set van 3 verschillende landschapstegels *(groeve + tuin + meer)*
Scheepshelling*	2 2 2	❁	1 punt per hout
Herenhuis	2 2 2	❁	2 punten per groeve aangrenzend aan dit gebouw *(zie G4)*
Houtsnijders-huis*	1 1	❁	1 punt per 2 hout *(als voorbeeld 0/1/2/3 punten voor 0-1/2-3/4-5/6-7 hout)*
Jachthut	1	❁	3 punten als je tenminste 4 of meer bostegels over hebt aan het einde van het spel

Naam	*Kosten*	*Punten*	*Bonuspunten aan het einde van het spel*
Klinkerfabriek*	3 1 3	❄	1 punt voor elk betaalde baksteen aan bouwkosten *(Er worden 58 bakstenen gebruikt om de 93 gebouwen te bouwen)*
Kolenvoorziening	3 3 1	❄	1 punt per houtskool op het productiewiel met de minste houtskool *(in het geval van een gelijke stand telt maar één productiewiel)*
Kolenopslag*	3	❄	1 punt per 3 houtskool *(als voorbeeld 0/1/2/3/4 punten per 0-2/3-5/6-8/9-11/12-14 houtskool)*
Magazijn	2 3	❄	1 punt per goederenschijfje op veld 4,5,6 en 7 aan het einde van het spel
Metselaarsgilde	2 1 4 1	❄	*(Leg dit gebouw direct op je startgebouw "Broederschap van de metselaars". Je kunt dit gebouw niet bouwen als je het "Broederschap van de metselaars" al hebt verbeterd met een ander gebouw)* 3 punten per baksteen *(in plaats van 1 punt)*
Natuurpark	2 1	❄	4 punten als je tenminste 4 groeves over hebt in een vierkant van 2x2. *(Je kunt niet meer dan 4 punten krijgen met dit gebouw)*
Sluisdeur*	1 3 2	❄	Bepaal de grootste groep van aaneengesloten meertegels op je spelersbord. 1 punt per meertegel in die groep *(zie G4).*
Bezinkselfabriek*	2 3 2	❄	Bepaal de grootste groep van aaneengesloten groevetegels op je spelersbord. 1 punt per groevetegel in die groep *(zie G4).*
Pakhuis	2 1 1	❄	1 punt per voedsel op het productiewiel met het minste voedsel *(in het geval van een gelijkstand telt maar één productiewiel)*
Voedselopslag*	1	❄	1 punt per 3 voedsel *(als voorbeeld 0/1/2/3/4 punten voor 0-2/3-5/6-8/9-11/12-14 voedsel)*
Pottenbakkerij*	2 1 1 2	❄	1 punt per klei
Pottenbakkersatelier*	1 1	❄	1 punt per 2 klei *(als voorbeeld 0/1/2/3 punten voor 0-1/2-3/4-5/6-7 klei)*
Watermolen*	4 4 2	❄	1 punt per water

Het Beierse woud

Het noordelijke deel van het lagere Beieren wordt bijna volledig in beslag genomen door het Beierse woud. Dit en het Boheemse woud aan de Tsjechische kant vormen het grootste beboste gebied in Midden-Europa. In de tijd van het IJzeren Gordijn zou dat je niet opgevallen zijn. Tot aan de dag van vandaag staat het "woud"- zoals de mensen in het lagere Beieren het simpelweg noemen – ook bekend als het "Beierse Siberië". In die tijd waren de zogenaamde bosmensen die op stenen bodem werkten, blij met een baan in één van de glasfabrieken in het "woud". Eeuwenlang was glasblazen de enige bron van inkomsten naast de armoedige landbouw. Tegenwoordig is de grote tijd van de glasblazerij voorbij. In 1965 woonden 3000 mensen in het "rode bastion" Frauenau en 1100 daarvan hebben in de glasindustrie gewerkt. Tot aan 2005 is dit aantal gedaald tot 250 ondanks het feit dat de populatie niet veranderd is. Het glasblazen wordt nu enkel nog voor informatieve doeleinden als toeristische attractie uitgeoefend. In Frauenau hebben ze zelfs een glasmuseum gebouwd.Het Beierse woud is populair vanwege zijn nationale park – in Duitsland de eerste in zijn soort. Maar weinig mensen weten dat dit nationale park onbewoond is en dat de natuur er zijn eigen gang kan gaan. Het wordt jaarlijks door 2 miljoen mensen bezocht. Eén van de meest bezochte toeristische attracties is het openlucht museum aan de rand van het park. Men kan er nog steeds de traditionele houten architectuur vinden die zo typerend was voor het Beierse woud. Een andere attractie is het steenbakkerij museum in Flintsbach: het pronkstuk is de kolossale oven uit de 19e eeuw.

(Bronnen: www.Bayerischer-Wald.de, www.Landkreis-Deggendorf.de, www.Die-Glasstrasse.de, www.Borgwedel.de, Fritz Pfaffl, Die Ziegeleien im Bayerischen Wald, Die Geologie Bayerns, Band VII, Ohetaler Verlag, en ook Teja Fiedler, Gebrauchsanweisung für Niederbayern, Piper, S. 100-111, en Wikipedia)



De parochiekerk "Maria Hemelvaart" van de parochie in Frauenau

Uwe: "Voor degenen die geïnteresseerd zijn in speltheorieën: naast de drie soorten gebouwen die worden gebruikt in dit spel, maak ik ook een onderscheid tussen de drie volgende soorten.

- *"Als" gebouwen: Je moet er altijd op letten als de situatie zich voordoet dat dit soort gebouwen bruikbaar voor je kunnen zijn. Dit kan op sommige momenten vervelend zijn. Aan de andere kant kan het aantrekkelijk zijn om ingewikkelde strategieën uit te proberen met dit soort gebouwen.*
- *"Zodra" gebouwen: Deze gebouwen lijken veel op directe gebouwen met het verschil dat ze niet direct worden uitgevoerd maar pas onder de juiste omstandigheden. Dit is aantrekkelijk omdat de speler vaak moet beslissen om te wachten op het juiste moment of het gebouw meteen te bouwen.*

** Als een zesde soort gebouw beschouw ik de gebouwen die de spelregels voor hun eigenaar wijzigen.*

