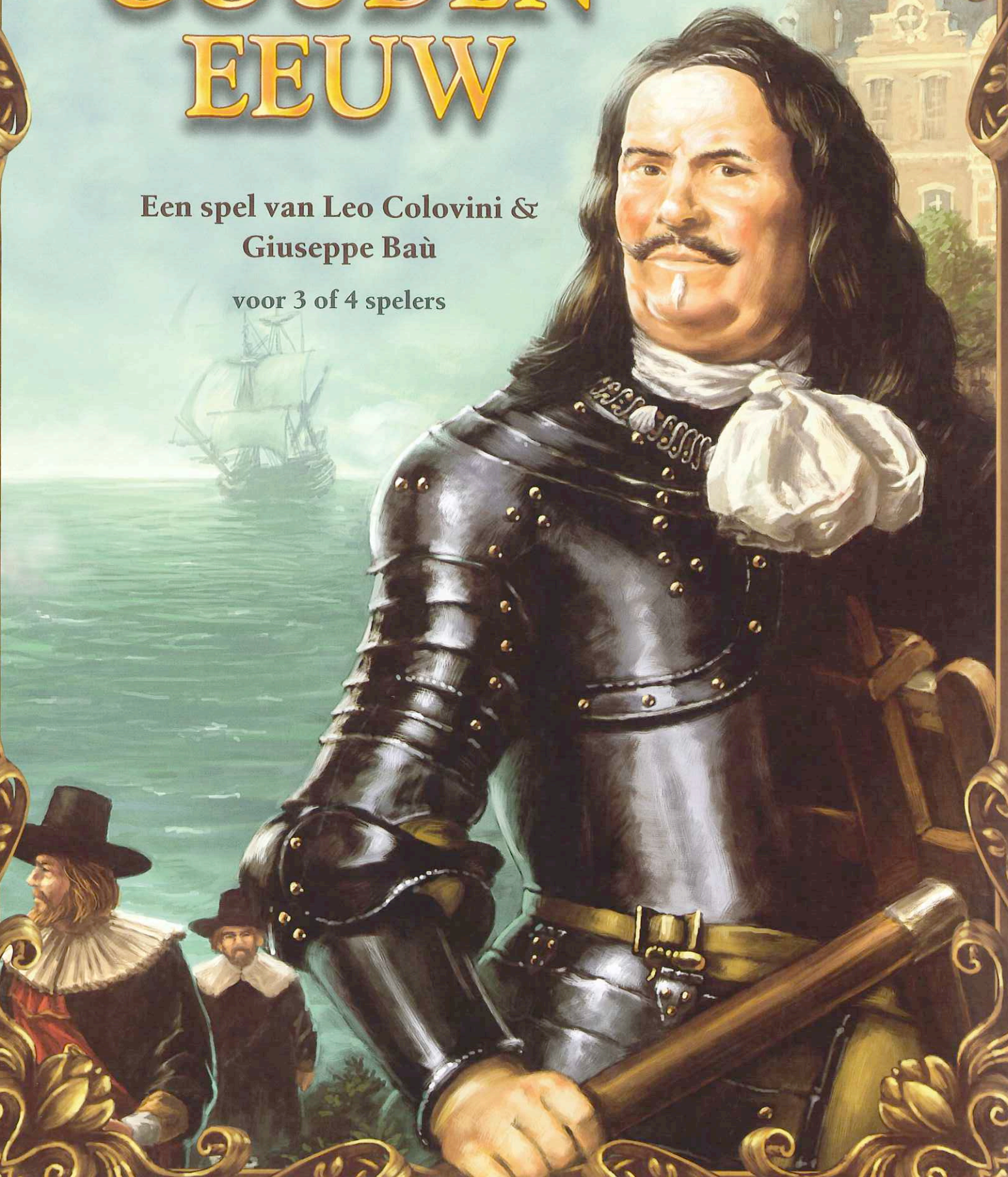


DE GOUDEN EEUW

Een spel van Leo Colovini &
Giuseppe Bau

voor 3 of 4 spelers



Inhoudsopgave

- 1.0 **Introductie**
- 2.0 **Speelmateriaal**
- 3.0 **Vorbereiding**
- 4.0 **Spelverloop**
- 5.0 **Willem III verplaatsen**
- 6.0 **Vrije acties**
- 7.0 **Speciale acties**
- 8.0 **Veilingen**
- 9.0 **Einde van het spel**

1.0 INTRODUCTIE

Rond 1600 braken gouden tijden aan in de noordelijke gewesten van de Lage Landen. Het land was weliswaar in oorlog met Spanje, maar zag toch kans om uitzonderlijk lucratieve handelsbelangen op te bouwen. In 1602 werd de Verenigde Oost-Indische Compagnie (VOC) opgericht, het eerste bedrijf ooit waar men aandelen in kon kopen. Er kwam een handels- en transportnetwerk naar het Verre Oosten met versterkte handelsposten langs de route. Weldra werd er zeer veel geld verdiend aan de handel in met name specerijen. Geweld werd niet geschuwd, en schepen waren zwaar bewapend. De Lage Landen ontwikkelden zich op allerlei gebied. De godsdienst was hoofdzakelijk protestants. De Zeven Provinciën werden onder de bezielende leiding van staatsman Johan de Witt een zeemacht met uitstekende admiraals zoals Tromp en De Ruyter, die de sterkere Engelsen meerdere malen versloegen. Rijke handelaren hadden invloed van de Oriënt tot West-Indië en ver in de Oostzee. Het katholieke Spanje werd te vuur en te zwaard bestreden en langzamerhand teruggedrongen. De ene stad na de andere werd belegerd en ontzet. De in 1584 vermoorde Willem van Oranje leefde als Vader des Vaderlands voort in de geest van het volk.

Ook de wetenschap en de schone kunsten ontwikkelden zich naar een ongekend niveau. Wetenschappers als Erasmus, Anthonie van Leeuwenhoek, Spinoza, Lipsius en Grotius zijn tot grote hoogten gestegen. En wie kent Rembrandt, Rubens, Frans Hals en Johannes Vermeer niet?

In *De Gouden Eeuw* proberen de spelers op het gebied van handel, kunst en cultuur overwinningpunten te verdienen. De speler die als eerste 33 punten heeft, wint het spel.

2.0 SPEELMATERIAAL

De Gouden Eeuw bevat:

- 1 speelbord
- 27 cultuurkaarten
- 22 kunstkaarten

- 21 handelskaarten
- 21 specerijenkaarten
- 19 koloniekkaarten
- 20 markeerstenen in 4 kleuren (5 per speler)
- 24 invloedsfiches in 4 kleuren (6 per speler)
- 1 speelstuk "Willem III"
- 60 munten in 3 soorten
- 2 dobbelstenen
- de spelregels

Als één of meerdere onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, kunt u rechtstreeks contact met ons opnemen. Wij sturen ze u in de regel nog dezelfde dag toe.

Phalanx Games b.v.

T.a.v: Klantenservice

Postbus 60230

NL 1320 AG Almere

customerservice@phalanxgames.nl

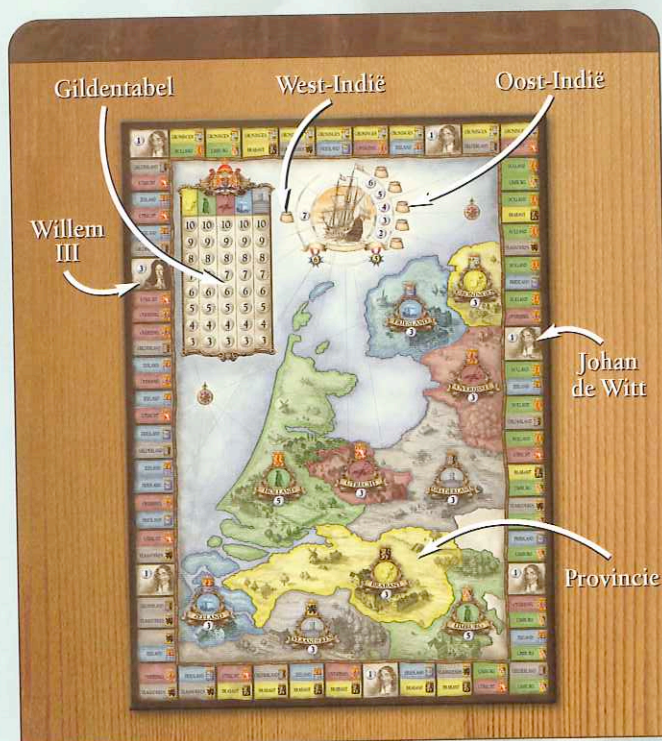
Telefoon: 0900 – 999 0000

2.1 Het speelbord

Het speelbord laat de Lage Landen in de 17^e eeuw zien. Het land is onderverdeeld in 10 provincies, die elk met een kleur en een naam worden onderscheiden. Om het speelveld loopt een provinciespoor, waarop Willem III wordt verplaatst. De meeste velden op dit spoor tonen twee verschillende provincies. Er zijn verder 6 velden met Johan de Witt en één met Willem III.

Linksboven bevindt zich de gildentabel, die uit 5 kolommen in de kleuren van de provincies bestaat.

Bovenaan in het midden vind je het koloniale spoor met West-Indië (één veld) en Oost-Indië (vijf velden).



2.2 De speelkaarten

In *De Gouden Eeuw* bevinden zich 110 speelkaarten. Er zijn vijf verschillende soorten, die elk met een verschillende kleur zijn gemarkeerd.



2.2.1 Cultuurkaarten

De 27 grijze kaarten stellen culturele vooruitgang voor.

2.2.2 Kunstkaarten

De 22 bruine kaarten met Rembrandt geven de patronagekosten van schilders weer.



2.2.3 Handelskaarten

De 21 gele kaarten stellen lokale handelsactiviteiten van de spelers voor.



2.2.4 Specerijkaarten

De 21 oranje kaarten stellen koloniale handelsactiviteiten van de spelers voor.



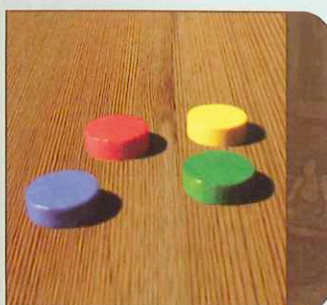
2.2.5 Koloniekarten

De 19 blauwe kaarten stellen investeringen voor, nodig om zeilschepen te kopen voor de handel met de koloniën.



2.3 De markeerstenen

Iedere speler heeft vijf markeerstenen, waarmee hij op de landkaart van het spelbord zijn belangen bijhoudt.



2.4 De invloedsfiches

Iedere speler krijgt zes invloedsfiches, die hij op het spelbord op de gildentabel, de landkaart en het koloniale spoor gebruikt.



2.5 Het speelstuk Willem III

Willem III wordt met de klok mee op het provinciespoor verplaatst.

2.6 Geld

De Gouden Eeuw bevat munten van 0,5 gulden, 1 gulden en 5 gulden.



2.7 De dobbelstenen

De dobbelstenen dienen om Willem III op het provinciespoor te verplaatsen.

3.0 VOORBEREIDING

- ✦ Leg het spelbord op tafel.
- ✦ Sorteert de kaarten op kleur en schud de verschillende stapels. Leg deze als gedekte trekstapels naast het spelbord.
- ✦ Sorteert de munten op waarde en leg deze als bank naast het spelbord. Iedere speler krijgt 10 gulden in een samenstelling naar keuze.
- ✦ Iedere speler kiest een kleur en krijgt de corresponderende markeerstenen en invloedsfiches.
- ✦ De oudste deelnemer is startspeler.
- ✦ **Eén invloedsfiche inzetten:** Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee legt iedere speler een invloedsfiche in een provincie naar keuze op het spelbord. In een provincie mag aan het begin van het spel niet meer dan één invloedsfiche worden gelegd. Iedere speler houdt zijn resterende invloedsfiches als voorraad voor zich.
- ✦ **Twee markeerstenen inzetten:** Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee legt iedere speler twee markeerstenen op het spelbord. Hij mag deze in één provincie

zetten of over twee provincies verdelen. Markeerstenen mogen niet in een provincie met een invloedsfiche worden gelegd. In een provincie mogen aan het begin van het spel niet meer dan twee markeerstenen worden gelegd (deze mogen van twee verschillende spelers zijn). Iedere speler houdt zijn resterende markeerstenen als voorraad voor zich.

☛ De speler die als laatste zijn markeerstenen heeft ingezet, beslist nu waar Willem III begint. Hij mag kiezen uit een van de zes velden met Johan de Witt.

4.0 SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee voert iedere speler zijn beurt uit. Dit gaat door totdat een van de spelers aan de overwinningsvoorwaarden voldoet. De speler die aan de beurt is (de actieve speler genoemd), voert de volgende acties uit:

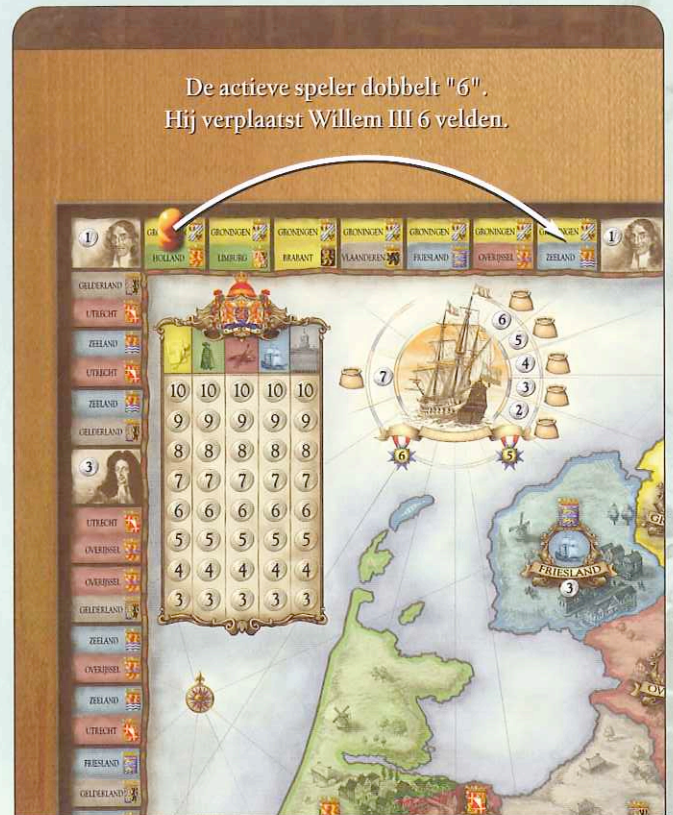
1. Hij werpt twee dobbelstenen en verplaatst Willem III.
- 2.1 Hij voert zoveel *vrije acties* uit als hij wil. Hij mag ook meerdere malen dezelfde *vrije actie* uitvoeren. Vrije acties zijn:
 - a) een markeersteen op de landkaart verplaatsen;
 - b) de controle over een gilde op de gildentabel vestigen of overnemen;
 - c) een nieuw invloedsfiche inzetten.
- 2.2 Met behulp van zijn eigen invloedsfiches mag hij *speciale acties* uitvoeren. Elk invloedsfiche geeft een speler het recht om elke speelbeurt opnieuw een bepaalde kleur kaart te trekken of een nieuwe markeersteen te nemen. Dit hangt van de locatie van het invloedsfiche op het speelbord af. Als de speciale acties worden uitgevoerd, worden de invloedsfiches op hun inactieve kant (met kruisje) gedraaid.
- 2.3 Hij mag veilingen houden.
3. Aan het einde van zijn speelbeurt bepaalt de speler zijn score en meldt deze hardop.
4. Als alle spelers geweest zijn, worden de invloedsfiches van hun inactieve kant weer op hun actieve kant gedraaid.

N.B.: Een speler mag vrije acties, speciale acties en veilingen door elkaar doen. Hij mag bijvoorbeeld eerst een vrije actie uitvoeren, dan een veiling houden, daarna een speciale actie en ten slotte weer twee vrije acties doen.



5.0 WILLEM III VERPLAATSEN

De actieve speler werpt de dobbelstenen. Hij verplaatst Willem III met de klok mee op het provinciespoor, zoveel velden als het aantal ogen van de worp.



De spelers krijgen inkomsten afhankelijk van het veld waarop Willem III terechtkomt:

- ☛ Een veld met twee provincies:
 - ◆ Iedere speler krijgt 1 gulden per eigen markeersteen in deze provincies.
 - ◆ Iedere speler krijgt 2 gulden per eigen invloedsfiche in deze provincies.
- ☛ Een veld met Johan de Witt:
 - ◆ Iedere speler krijgt 1 gulden.
- ☛ Het veld met Willem III :
 - ◆ Iedere speler krijgt 3 gulden.

N.B.: Sommige cultuurkaarten beïnvloeden de verplaatsing en/of uitbetalingen van Willem III (zie 7.6).

6.0 VRIJE ACTIES

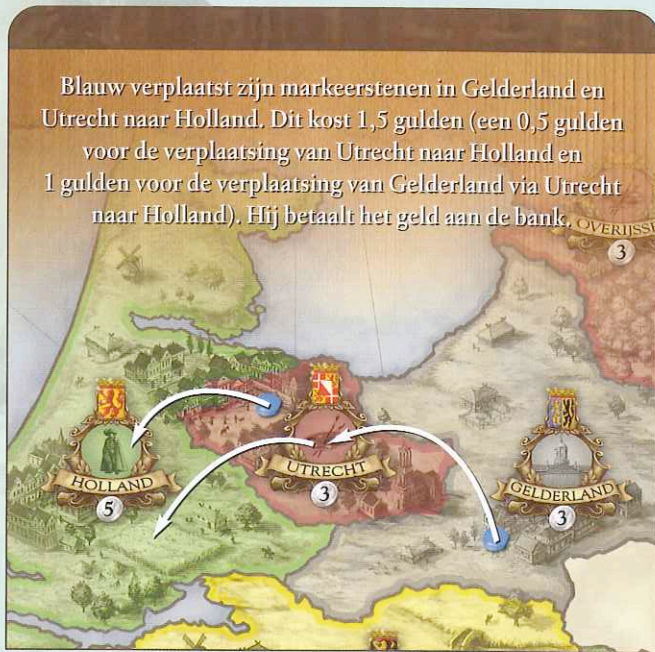
De actieve speler mag zoveel vrije acties uitvoeren als hij wil, in een volgorde naar keuze.

N.B.: Vrije acties, speciale acties en veilingen mogen ongelimiteerd door elkaar plaatsvinden. Vrije en speciale acties zijn echter *niet* gratis, zie hierna.

6.1 Verplaatsing

Een speler mag markeerstenen van een provincie naar een aangrenzende provincie verplaatsen. Hij mag een markeersteen

in dezelfde beurt meermaals verplaatsen en zoveel markeerstenen verplaatsen als hij wil. Voor elke verplaatsing van een markeersteen naar een aangrenzende provincie betaalt de speler een 0,5 gulden aan de bank. Er is geen limiet aan het aantal markeerstenen in een provincie (zie echter 3.0).

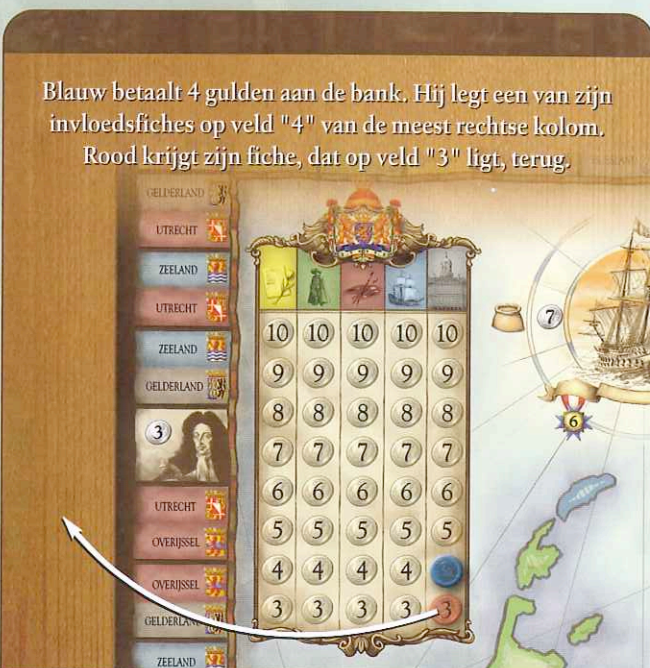


6.2 Een gilde controleren

Op het speelbord staat een gildentabel. Een speler kan één of meer gilden op de tabel controleren. Om een gilde te controleren betaalt hij drie gulden, het bedrag dat in het *onderste* veld van de betreffende kolom in de gildentabel staat. Vervolgens legt hij een van zijn invloedsfiches op dit veld.

Als een speler de controle over een gilde van een andere speler wil overnemen, betaalt hij het bedrag aan de bank, dat in het veld staat boven dat waar het invloedsfiche van de huidige controlerende speler ligt. Als hij heeft betaald, legt hij zijn invloedsfiche op dit veld.

Voorbeeld: Als er nog geen invloedsfiche in een kolom ligt, betaalt de speler 3 gulden (het cijfer in het onderste veld) en legt



zijn invloedsfiche erop. Als een andere speler de controle over dit gilde wil overnemen, moet hij 4 gulden betalen (het cijfer in het volgende lege veld in deze kolom) en legt zijn invloedsfiche op dit veld. De andere speler legt zijn invloedsfiche terug in zijn voorraad. De volgende overname kost 5 gulden (zie ook 6.3).

6.3 Een nieuw invloedsfiche leggen

Een speler die 3 markeerstenen in een provincie heeft, mag deze van het speelbord nemen en door een eigen invloedsfiche vervangen. Hij legt de 3 markeerstenen terug in zijn voorraad.

Belangrijk: In een provincie mag niet meer dan één invloedsfiche liggen (dus niet één per speler!).



N.B.: Een speler die geen invloedsfiches in zijn voorraad heeft, mag er één naar keuze van het speelbord nemen en deze op de gewenste plaats leggen. Als hij een invloedsfiche van de gildentabel neemt, wordt het betreffende gilde ongecontroleerd. Een speler die de controle opnieuw wil vestigen, betaalt daar volgens het onderste veld 3 gulden voor.

7.0 SPECIALE ACTIES

Voor elk eigen invloedsfiche op het speelbord (in een provincie, op de gildentabel of op het koloniale spoor) mag de speler tijdens zijn beurt één speciale actie uitvoeren. Welke actie dat is, hangt van de kleur van de provincie of het gilde af waar het invloedsfiche ligt: hij betaalt óf 3 gulden voor een kaart van de betreffende kleur óf 5 gulden voor een nieuwe markeersteen. Het is echter niet verplicht om een speciale actie uit te voeren! Als een speler dit niet wil of kan (betalen), mag hij de speciale actie veilen (*maar uitsluitend als het invloedsfiche in een provincie ligt, niet als het fiche op een gildentabel of een kolonieveld ligt*), zie 8.0.

Zodra een speler een speciale actie heeft uitgevoerd, draait hij het bijbehorende fiche om.



7.1 Groene speciale acties

Groen is de kleur van bevolkingsaanwas en groei.

Een speler kan invloedsfiches in groene provincies (Holland en Limburg) en op de groene gildenkolom gebruiken om nieuwe markeerstenen in het spel te brengen.

Voor elk van deze invloedsfiches beslist een speler of hij 5 gulden wil betalen om één markeersteen uit zijn voorraad in een provincie naar keuze te leggen.

N.B.: Een speler die geen markeerstenen in zijn voorraad heeft, kan deze actie niet uitvoeren.

Als een speler een markeersteen in een provincie legt waar hij al twee markeerstenen heeft, mag hij de 3 markeerstenen direct vervangen door een invloedsfiche (zie 63).

7.2 Gele speciale acties

Geel is de kleur van de lokale handel. Een speler kan invloedsfiches in gele provincies (Brabant en Groningen) en op de gele gildenkolom gebruiken om gele handelskaarten te kopen.

Voor elk van deze invloedsfiches beslist een speler of hij 3 gulden wil betalen om de bovenste kaart van de gele trekstapel in de hand te nemen. Er zijn 3 soorten kaarten:

- ✿ Eén meisje met tulpen: de speler mag deze kaart op elk moment bij de bank tegen 5 gulden inwisselen.
- ✿ Twee meisjes met tulpen: de speler mag twee van deze kaarten op elk moment bij de bank tegen 12 gulden inwisselen. Met één kaart van deze soort kan een speler niets.
- ✿ Handelsonderneming: de speler mag drie van deze kaarten op elk moment bij de bank tegen 20 gulden inwisselen. Met één of twee kaarten van deze soort kan een speler niets.



Leg ingewisselde kaarten op een aflegstapel. Het ontvangen geld mag direct worden besteed om andere vrije of speciale acties uit te voeren.

7.3 Bruine speciale acties

Bruin is de kleur van de kunst. Een speler kan invloedsfiches in bruine provincies (Utrecht en Overijssel) en op de bruine gildenkolom gebruiken om kunstkaarten te kopen of een schilder te betalen.

Voor elk van deze invloedsfiches mag een speler uit twee mogelijkheden kiezen:

- ✿ Hij betaalt 3 gulden en neemt de bovenste kaart van de bruine trekstapel in de hand.
- ✿ Hij betaalt 1 gulden patronage aan een kunstenaar.

Een speler die een kunstkaart koopt, geeft opdracht aan een kunstenaar om een schilderij te maken. Hij is patroon van de schilder. Elk schilderij heeft een overwinningspuntenwaarde (tussen 3 en 8). Hij legt de kaart open voor zich neer. De speler krijgt de overwinningspunten als het schilderij aan het einde van het spel af is. Hoe langer de kunstenaar eraan moet werken, hoe hoger de waarde van het schilderij en hoe meer geld de speler ervoor moet betalen.

Op elke kunstkaart staat een grijze munt. Het cijfer in deze munt geeft aan hoe vaak de speler de kunstenaar moet betalen om het schilderij af te maken.



Voorbeeld: Om aan het einde van het spel de overwinningspunten van een schilderij van 6 punten te krijgen, moet de speler vier keer betalen. Leg een betaalde gulden op de kaart. Zodra hij de laatste betaling heeft gedaan, krijgt de speler de betreffende overwinningspunten.

N.B.: Denk eraan dat een speler bij elke bruine speciale actie één van de twee mogelijkheden mag kiezen, en niet beide! Het is mogelijk om aan 2 of zelfs 3 schilderijen tegelijk te werken. De speler moet dan 2 respectievelijk 3 invloedsfiches in de bruine provincies en op de bruine kolom van het gildentabel hebben.

7.4 Blauwe speciale acties

Blauw is de kleur van de koloniën. Een speler kan invloedsfiches in blauwe provincies (Zeeland en Friesland) en op de blauwe gildenkolom gebruiken om koloniekarten te kopen.

Voor elk van deze invloedsfiches beslist een speler of hij 3 gulden wil betalen om de bovenste kaart van de blauwe trekstapel in de hand te nemen. Er zijn 4 soorten kaarten:

- ✿ Zeilschip;
- ✿ Kapitein;
- ✿ Kanon;
- ✿ Verenigde Oost-Indische Compagnie (*fungeert als joker*).



Als een speler een blauwe kaart koopt, neemt hij deze gedekt in de hand. Zodra hij een set Zeilschip-Kapitein-Kanon compleet heeft, eventueel met gebruik van één of meer VOC-jokers, mag hij deze bij de bank inleveren om naar de koloniën te zeilen. Deze kaarten zijn uit het spel. De speler legt dan één van zijn invloedsfiches op het laagste vrije veld van het koloniale spoor

rechts van het zeilschip op het speelbord (genummerd van 2 tot 7). Er mag op dit spoor per veld maar één fiche worden geplaatst. Als alle velden bezet zijn, mag men op het veld West-Indië rechts van het schip zoveel fiches plaatsen als men wil.



N.B.: Een joker kan elk van de drie soorten kaarten vervangen. Een speler mag 1, 2 of 3 jokers inzetten als hij die heeft. Invloedsfiches op het koloniale spoor geven een speler de mogelijkheid om een bijzondere speciale actie te doen: het kopen van specerijen (zie 7.5).

7.5 Oranje speciale acties

Oranje is de kleur van de koloniale handel. Spelers mogen hun invloedsfiches die op het koloniale spoor liggen, gebruiken om specerijenkaarten te kopen. Om voor een invloedsfiche een specerijenkaart te kopen, moet een speler zoveel guldens aan de bank betalen als het nummer dat bij dat fiche op het koloniale spoor staat.

Na betaling neemt de speler van de oranje trekstapel de bovenste specerijenkaart in de hand. Specerijenkaarten werken als gele handelskaarten, maar leveren veel meer op.



Belangrijk: De koloniën in Oost-Indië bestaan uit 5 velden. Op elk ervan mag maximaal één invloedsfiche worden gelegd.

De koloniën van West-Indië bestaan uit 1 veld, dat plaats biedt aan een onbeperkt aantal invloedsfiches. Deze zijn weliswaar per stuk 1 overwinningspunt méér waard dan de fiches in Oost-Indië, maar zijn minder aantrekkelijk om specerijen mee te kopen (zie 90).

7.6 Grijs speciale acties

Grijs is de kleur van culturele vooruitgang. Een speler kan invloedsfiches in grijze provincies (Vlaanderen en Gelderland)

en op de grijze gildenkolommen gebruiken om cultuurkaarten te kopen.

Voor elk van deze invloedsfiches beslist een speler of hij 3 gulden wil betalen om de bovenste kaart van de grijze trekstapel in de hand te nemen. Er zijn 7 soorten kaarten:



Windmolen, Universiteit, Paleis: de speler legt deze kaart direct open voor zich neer. De kaart is 2 overwinningspunten waard.

Stadhouder: de speler legt deze kaart direct open voor zich neer. De kaart is 1 overwinningspunt waard en stelt de stadhouder van een provincie voor. Elke keer dat Willem III op een veld met deze provincie eindigt, ontvangt hij 1 gulden (bovenop het geld dat hij als gevolg van markeerstenen en invloedsfiches krijgt).



Dobbelsteen: met deze kaart kan een speler het resultaat van de dobbelsteenworp bepalen. Leg de kaart na gebruik op de aflegstapel.

- Handel: deze kaarten zijn gelijk aan de gele kaarten.
- Kunst: deze kaarten zijn gelijk aan de bruine kaarten.
- Kolonie: deze kaarten zijn gelijk aan de blauwe kaarten.
- Specerijen: deze kaarten zijn gelijk aan de oranje kaarten.

8.0 VEILINGEN

Veilingen zijn erg belangrijk. Het is een manier om snel aan geld te komen, dat je in dezelfde ronde nog kunt besteden.

Een speler die de speciale actie die bij een invloedsfiche in een provincie (dus niet op de gildentabel of op het koloniale spoor) hoort, niet wil of kan gebruiken, mag deze veilen.

De speler links van hem doet het eerste bod, met de klok mee gevolgd door de andere spelers. Het minimumbod bedraagt een 0,5 gulden, net als de minimumverhoging van een bod. Het openingsbod en alle opeenvolgende vervolgbiedingen moeten altijd in hele en/of halve guldens worden gedaan. Als een speler eenmaal past, mag hij deze veiling niet meer meebieden.

Nadat alle spelers op één na hebben gepast, is de veiling afgelopen. De hoogste bieder betaalt het geboden bedrag aan de veilende speler en voert de speciale actie direct uit. Hij hoeft voor deze actie niets meer te betalen. De veilende speler heeft als er geboden is leveringsplicht.

Voorbeeld: Piet won een veiling en betaalt 2 gulden aan Inge voor een blauwe actie. Hij trekt nu de bovenste blauwe kaart. Piet hoeft er in dit geval geen 3 gulden voor te betalen.

N.B.: Speciale acties voor invloedsfiches op de gildentabel of het koloniale spoor mogen niet worden geveild.

9.0 EINDE VAN HET SPEL

De spelers krijgen tijdens het spel de volgende OverwinningsPunten (OP):

| | |
|-----------------------|--|
| Markeerstenen | 1 OP per markeersteen in provincies |
| Invloedsfiches | 4 OP per invloedsfiche op het speelbord (met uitzondering van die in de koloniën) 5 OP per invloedsfiche in Oost-Indië 6 OP per invloedsfiche in West-Indië |
| Kunst | 3 tot 8 OP per voltooid schilderij |
| Cultuur | 2 OP per kaart met overwinningspunten |
| Stadhouders | 1 OP per Stadhouder |
| Geld | 1 OP per 10 gulden (het geld op kunstkaarten telt niet mee) |

Invloedsfiches op de gildentabel leveren geen overwinningspunten op.

De speler die als eerste 33 overwinningspunten heeft, wint het spel.

Auteur: Leo Colovini,
Guiseppa Baù

Vertaling: Michael Bruinsma

Grafische vormgeving: Michael Menzel

Grafische bewerking: Lin Lütke-Glanemann

Productie: Uli Blennemann,
Henning Kröpke

