

HOMESTEADERS



De Homestead Act van 1862 zorgde ervoor dat Amerikanen de mogelijkheid kregen om op een stuk land te gaan wonen en een boerenbedrijf op te zetten voor een periode van vijf jaar. Eveneens werd in 1860 de Transcontinentale Spoorlijn dwars door Amerika aangelegd. Deze verbond treinnetwerken tussen de oostelijke en westelijke kusten. De ontwikkeling van de spoorlijnen versnelde de verspreiding van de zogenaamde “homesteaders” die het Westen koloniseerden, wat leidde tot een snelle ontwikkeling van nieuwe stukken land.

In Homesteaders zijn de spelers kolonisten in het Oude Westen, die een dorp ontwikkelen op een aangewezen stuk land. De speler die het beste zijn dorp tot een stad kan ombouwen, krijgt de stad naar hem vernoemd en is de winnaar.



SPELMATERIAAL



1 speelbord



1 startspelertegel



4 zichtschermen



4 markt referentietegels



53 gebouwentegels



30 veilingtegels



8 spelersstenen



36 schuldfiches (Debt)



27 spoorfiches



63 zilveren munten (\$-teken)



36 ruilfiches (T van Trade)



51 overwinningpuntenfiches



25 arbeiders



14 hout



14 voedsel



14 staal



12 goud



10 koper



10 vee





VOORBEREIDING VAN HET SPEL



- 1** Leg het speelbord op tafel en de goederen, arbeiders, zilveren munten, ruilfiches, schuldfiches, spoorfiches en overwinningpunten ernaast, zodat alles spelers er goed bij kunnen.

3

Sorteer de veilingtegels in 3 stapels: Veilingtegels met een bruine "1" op de achterzijde, veilingtegels met een "2" en veilingtegels met een "3". Leg de veilingtegels met een "1" op volgorde van hun rondenummer (rood getal), OPEN, op het veld "1" van het speelbord. De spelers mogen deze stapel doorkijken.

Sorteer de 10 veilingtegels met nummer "2": Schud de twee veilingtegels "City (Stad)" en leg ze gedekt op een stapel. Schud de vier veilingtegels "Town (Dorp)" en leg deze gedekt op de veilingtegels "City". Schud de vier veilingtegels "Settlement (Nederzetting)" en leg deze gedekt op de veilingtegels "Town". Leg deze gehele stapel op veld "2" van het speelbord. De spelers mogen gedekte tegels niet bekijken.

In een spel voor vier spelers: Maak een derde veilingstapel op dezelfde manier als voor de stapel met veilingtegels "2". Leg deze gehele stapel op veld "3" van het speelbord.

In een spel voor twee of drie spelers: Verwijder de veilingtegels met een waarde "3" uit het spel en leg ze terug in de doos.



- 2** Iedere speler ontvangt een zichtscherf, een gebouwentegel "Homesteaders" in een kleur, 2 bijpassende gekleurde spelersstenen, 1 arbeider en 6 zilveren munten. Elke speler plaatst een spelerssteen aan het begin ("Start") vak van het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn op het speelbord; de andere steen wordt gebruikt om te bieden tijdens veilingen in het spel. Leg niet gebruikt spel-materiaal terug in de doos.

4

Sorteer de gebouwentegels en leg alle gebouwen "Settlement (Nederzetting)" en "Settlement/Town (Nederzetting/Dorp)" naast het speelbord als voorraad. Sorteer daarbij de gebouwentegels op kleur (groen/blauw/rood). Leg de "Town (Dorp)" en "City (Stad)" gebouwentegels in een stapel opzij, deze worden later gebruikt. Spelers mogen deze stapels op ieder moment doorkijken.

In een spel voor twee spelers: Gebruik van elk gebouw maar één gebouwentegel in het spel, met als uitzondering twee "Farm (Boerderij)", "Market (Markt)" en "Foundry (Gieterij)" gebouwentegels.

5

De spelers kiezen een startspeler en deze ontvangt de startspelertegel.



VERBORGEN SPELMATERIAAL (achter het zichtscherf):

goederen, zilver, ruilfiches, schuldfiches en overwinningpunten



ZICHTBAAR SPELMATERIAAL:

arbeiders, gebouwen, spoorfiches





GEBOUWEN

Gebouwen hebben de volgende eigenschappen:

NAAM:
Omschrijft het gebouw. De meeste gebouwen zijn uniek, maar van sommige zijn er meerdere exemplaren aanwezig. Spelers mogen gebouwen met dezelfde naam niet meerdere keren bouwen.

FASE:
Settlement (Nederzetting), Settlement/Town (Nederzetting/Dorp), Town (Dorp), of City (Stad). Dit bepaalt wanneer het gebouw gebouwd kan worden.

KOSTEN:
De goederen die nodig zijn om het gebouw te bouwen.

STANDAARD INKOMSTEN:
Inkomsten die het gebouw standaard opleveren tijdens de inkomstenfase. Er is geen arbeider nodig om deze inkomsten te ontvangen.



SOORT:
Groen (Residentieel), Blauw (Industrieel), Rood (Commercieel) of Geel (Speciaal). Je moet een veiling van deze soort winnen om dit gebouw te kunnen bouwen.

OVERWINNINGSPUNTEN WAARDE:
Het aantal overwinningpunten dat het gebouw waard is aan het einde van het spel.

EIGENSCHAP / BELONING / EXTRA OVERWINNINGSPUNTEN:
Sommige gebouwen geven een eenmalige beloning als ze gebouwd worden, zoals een gratis arbeider, een spoorfiche, een ruilfiche, een schuld aflossen, of vooruit gaan op het ontwikkelingspoor van de spoorlijn. Andere gebouwen zorgen voor extra eigenschappen, zoals nieuwe mogelijkheden om een ruilfiche te gebruiken. En sommige gebouwen geven extra overwinningpunten aan het einde van het spel op basis van de hoeveelheid materialen van een bepaalde soort die je nog over hebt, zoals een overwinningpunt per spoorfiche, of per commercieel gebouw.

ARBEIDER INKOMSTEN:
Inkomsten die het gebouw oplevert, zolang er gedurende de inkomstenfase een arbeider aanwezig is op deze werkplaats.



OVERZICHT VAN HET SPEL

Homesteaders is een veiling- en managementspel waarin spelers op stukken land bieden en daarop gebouwen bouwen. Het spel wordt gespeeld in 10 rondes. Iedere ronde bestaat uit een inkomsten fase en een veilingfase. In de inkomstenfase ontvangen de spelers goederen en andere hulpmiddelen. In de veilingfase bieden de spelers op beschikbare stukken land, waar ze de goederen weer nodig hebben om er gebouwen op te kunnen bouwen. Aan het einde van het spel krijgen de spelers nog eenmalig inkomsten en daarna volgt de puntentelling.

Spelers bouwen een stad in drie ontwikkelingsfases:

- *De Nederzetting (Settlement)* ronde 1 t/m 4,
- *Het Dorp (Town)* ronde 5 t/m 8 en
- *De Stad (City)* ronde 9 en 10.

De ontwikkelingsfases geven aan wanneer een gebouw beschikbaar is om gebouwd te worden.





OVERZICHT VAN EEN RONDE

Iedere ronde bestaat uit meerdere fases:

1) VOORBEREIDING

2) INKOMSTEN

- A. ARBEIDERS PLAATSEN
- B. INKOMSTEN ONTVANGEN
- C. ARBEIDERS UITBETALEN

3) VEILING

- A. BIEDEN
- B. BOUWEN



I. VOORBEREIDING

Aan het begin van elke ronde nemen de spelers hun spelersstenen terug van het speelbord, en wordt de bovenste tegel van elke gedekte veilingstapel open gedraaid. Overgebleven veilingtegels uit de vorige ronde worden uit het spel verwijderd en terug in de doos gelegd.

Aan het begin van de vijfde ronde is de ontwikkelingsfase Nederzetting (Settlement) voorbij en begint de ontwikkelingsfase Dorp (Town). Verwijder alle niet gebouwde "Settlement" gebouwentegels uit het spel en leg ze terug in de doos. Sorteer alle "Town" gebouwentegels en leg ze als voorraad naast het speelbord. "Settlement/Town" gebouwen zijn zowel in de ontwikkelingsfase Nederzetting (Settlement) als in de ontwikkelingsfase Dorp (Town) beschikbaar.

Opmerking: De gebouwen die een speler heeft gebouwd worden niet verwijderd uit het spel, enkel de gebouwen die nog niet waren gebouwd.

Aan het begin van de negende ronde is de ontwikkelingsfase Dorp (Town) voorbij en begint de ontwikkelingsfase Stad (City). Verwijder alle niet gebouwde gebouwentegels uit het spel en leg ze terug in de doos. Sorteer alle "City" gebouwentegels en leg ze als voorraad naast het speelbord.

2. INKOMSTEN

A. ARBEIDERS PLAATSEN

Alle spelers plaatsen tegelijkertijd arbeiders op beschikbare werkplaatsen op hun gebouwen. Wanneer er niet voldoende werkplaatsen beschikbaar zijn voor alle arbeiders, blijven de overgebleven arbeiders werkloos achter op hun "Homesteaders" tegel. De spelers mogen hun arbeiders elke ronde opnieuw verplaatsen.

Sommige gebouwen hebben twee beschikbare werkplaatsen. In dit gebouw moeten twee arbeiders aanwezig zijn om de getoonde goederen te produceren. Bijvoorbeeld, twee arbeiders op een Haven (River Port) leveren één goud op, maar één arbeider alleen levert niets op.

Als een speler graag eerst wil zien hoe een andere speler zijn arbeiders plaatst, bepaalt de speelvolgorde hoe de spelers hun arbeiders moeten plaatsen. Eerst de startspeler en vervolgens de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

B. INKOMSTEN ONTVANGEN

Iedere speler ontvangt alle standaard inkomsten van zijn gebouwen en spoorfiches en elk arbeidersinkomen op gebouwen waar hij zijn arbeiders heeft geplaatst. Spoorfiches leveren standaard inkomsten op van 1 zilveren munt. Voordat de spelers hun inkomsten achter hun zichtschermen leggen, worden de inkomsten zichtbaar op tafel gelegd, zodat iedereen goed kan zien wat iedere speler deze ronde ontvangt.

C. ARBEIDERS UITBETALEN

Iedere speler moet 1 zilveren munt aan de bank betalen voor elke arbeider op zijn gebouwentegels. Een speler moet voor alle arbeiders betalen, ook voor werkloze arbeiders op zijn "Homesteaders" tegel. De spelers kunnen de marktplaats gebruiken, goud uitgeven, of een schuld nemen om arbeiders uit te betalen als ze dat willen. (Zie "Ruilen en de marktplaats", "Goud uitgeven" en "Schuld" verderop in de spelregels).

3. VEILING

A. BIEDEN

Te beginnen met de startspeler en vervolgens met de wijzers van de klok mee, doen de spelers om beurten een bod op de beschikbare veilingen of passen.

Spelers doen een bod door hun spelerssteen op het overeenkomstige veld bij een veiling te plaatsen. Het minimum bod is 3, en alle biedingen moeten hoger zijn dan een bod van een medespeler bij dezelfde veiling. De waarde van een bod is 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 16, of 21. De speler mag elk bod doen ongeacht de hoeveelheid geld die hij op dat moment in zijn bezit heeft. Wanneer een speler wordt overboden, mag hij in zijn volgende beurt een nieuw bod doen op dezelfde veiling of een andere, of passen. Als een speler weer aan de beurt komt en hij is niet overboden, gebeurt er niets en is de volgende speler aan de beurt. Als een speler gepast heeft, pakt hij zijn spelerssteen terug van het speelbord. Zodra iedere speler gepast heeft, of het hoogste bod op een veiling heeft gedaan, eindigt het bieden.

Als een speler heeft gepast, zet hij zijn spelerssteen op het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn één veld vooruit en ontvangt direct het afgebeelde goed bij dat veld of een veld links daarvan. Bijvoorbeeld, een speler die vooruitgaat naar het derde veld van het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn kan een ruilfiche, een spoorfiche, of een arbeider pakken. Zodra een speler gepast heeft, wordt hij voor de rest van de veiling overgeslagen.

Omdat er meer spelers zijn dan veilingtegels, is er tenminste één speler die elke ronde past. Het is mogelijk dat er meer dan één speler past in een ronde wanneer er twee spelers passen voordat er een bod werd gedaan. In dit geval gaat iedere passende speler vooruit op het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn. Veilingtegels, waarop geen bod werd gedaan, worden verwijderd en aan niemand vergeven.



Voorbeeld: Spelers , ,  en  zijn aan het bieden op veilingtegels 1, 2 en 3.



1.  biedt 5 op tegel 1.  biedt 6 op tegel 1. ( doet niet meteen weer een bod, maar moet op zijn beurt wachten.)  biedt 3 op tegel 2.  biedt 7 op tegel 1.



2.  biedt 3 op tegel 3. (Een speler mag bieden op een andere tegel, als ze worden overboden.)  biedt 4 op tegel 3.  is nog steeds de hoogste bieder op zijn tegel, dus doet hij niets.  is ook de hoogste bieder op zijn tegel, dus doet hij ook niets.



3.  biedt 5 op tegel 3. (Een speler mag overbieden op de tegel waar ze op aan het bieden waren.)  besluit om te passen.  gaat meteen vooruit op het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn en ontvangt direct een goed (het goed wat bij het nieuwe veld hoort of een goed van een vorig veld.)

Alle spelers zijn nu of de hoogste bieder op een tegel, of hebben gepast, dus eindigt het bieden.  wint tegel 1 voor een bod van 7,  wint tegel 2 voor een bod van 3, en  wint tegel 3 voor een bod van 5.

Bieden in een spel voor twee spelers

Voordat de startspeler een bod doet op een veiling deze ronde, doet hij ook een bod met een spelerssteen van een neutrale speler op een willekeurige veiling. Het neutrale bod start aan het begin van het spel met een bod van "5".

De hoogte van het neutrale bod kan bijgehouden worden door nog een tweede spelerssteen van een neutrale speler op het corresponderende veld "3" van de veiling te plaatsen. De startspeler mag een neutraal bod doen op een veiling en het vervolgens zelf overbieden als hij dat wil. In de meeste gevallen zal de startspeler echter een bod doen op de andere veiling.

Als beide spelers een veilingtegel winnen in een ronde, wordt het neutrale bod met één veld verhoogd voor de volgende ronde. Bijvoorbeeld, als beide spelers een veilingtegel winnen in de eerste ronde, wordt het neutrale bod verhoogd naar "6".

Uitzondering: Zodra het neutrale bod "9" is, wordt het niet meer verder verhoogd.

Iedere keer wanneer een speler heeft gepast, wordt het neutrale bod verlaagd met één veld. Het laagste neutrale bod is "3".

Als geen enkele speler de veilingtegel op veld "1" van het speelbord wint, wordt de startspelertegel aan de andere speler gegeven. Als één van de spelers de veilingtegel op veld "1" wint, ontvangt of houdt de winnaar van die veiling de startspelertegel.

Als de startspeler geen bod doet maar past aan het begin van het bieden, wordt het neutrale bod nog steeds gedaan op een veiling naar keuze. (Als het neutrale bod op "6" zou staan en de startspeler past, wordt het neutrale bod gedaan op een veiling naar keuze met een bod van "6" en wordt daarna het neutrale bod verlaagd voor toekomstige rondes).

B. BOUWEN

Te beginnen met de speler die de veilingtegel op veld "1" heeft gewonnen, gevolgd door de spelers die de veilingtegel op veld "2" en veld "3" hebben gewonnen, moeten de spelers voor de veiling betalen en mogen daarna een gebouw bouwen van de kleur die op de veilingtegel staat (grijs staat voor een willekeurige kleur). De veilingtegel wordt daarna afgelegd. De spelers mogen de veilingtegel NIET houden om in de toekomst te gebruiken. De speler die de veilingtegel op veld "1" had gewonnen, ontvangt ook de startspelertegel. Om het bod op een veilingtegel te betalen, mag de speler gebruik maken van de marktplaats, goud uitgeven of een schuld nemen, net zoals bij "Arbeiders uitbetalen".

Sommige veilingtegels geven de speler niet de mogelijkheid om een gebouw te bouwen, maar leveren arbeiders en/of vooruitgang op het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn. In dat geval ontvangt de speler direct deze beloningen en wordt de veilingtegel afgelegd zonder een gebouw te bouwen.

Sommige veilingtegels geven de speler extra beloningen naast het bouwen zoals een extra arbeider, een spoorfiche, of de mogelijkheid om goederen om te zetten in overwinningpunten. Deze extra beloningen mogen ÉÉNMALIG gepakt of betaald worden en enkel NA het bouwen. Extra beloningen die een speler ontvangt voor het bouwen van een gebouw (bijvoorbeeld een ruilfiche van een Fokkerij (Ranch)) kunnen gebruikt worden om de extra goederen op de veilingtegel te betalen.

Om een gebouw te bouwen, kiest de speler een gebouw uit de voorraad gebouwen naast het speelbord, waarvan de kleur overeenkomt met de veilingtegel en betaalt de kosten van dat gebouw met zijn goederen. De speler mag de benodigde goederen op de marktplaats kopen.





LAATSTE INKOMSTEN EN PUNTENTELLING

Na de tiende ronde ontvangen de spelers hun laatste inkomen en volgt de puntentelling. De inkomstenfase wordt nog een keer gespeeld. Daarna kunnen de spelers de marktplaats zo vaak als ze willen gebruiken om hun schulden af te lossen en ruilfiches, zilveren munten en goederen in te wisselen voor overwinningpunten.

Iedere speler berekent zijn score. Hij verdient punten voor het volgende:

- Overwinningpuntenfiches verzameld tijdens het spel
- Overwinningpunten op de gebouwen van de speler
- Extra overwinningpunten van bonussen op de gebouwen van de speler
- 2 overwinningpunten voor elk goud, vee en koper wat de speler nog over heeft. Hout, voedsel en staal leveren niets meer op.

Schuldfiches kunnen afgelost worden door 5 zilveren munten te betalen. De spelers verliezen overwinningpunten als straf voor niet afgeloste schulden. De hoeveelheid overwinningpunten die een speler verliest wordt groter als de speler meer schulden niet heeft afgelost: -1 overwinningpunt voor het eerste schuldfiche, -2 overwinningpunten voor het tweede, -3 overwinningpunten voor het derde, enzovoorts. Bijvoorbeeld bij vijf niet afgeloste schuldfiches verliest de speler 15 overwinningpunten.

De speler met de meeste overwinningpunten krijgt zijn stad naar hem vernoemd en is de winnaar!

In het geval van een gelijke stand, wint van deze spelers degene met de meeste zilveren munten. Is er dan nog sprake van een gelijke stand, dan zijn alle gelijkspelende spelers de winnaar!



RUILEN EN DE MARKTPLAATS

Ruilfiches zijn te verkrijgen via sommige gebouwen, veelal door commerciële gebouwen. Zij maken zakelijke transacties mogelijk. Een speler mag ruilfiches en de marktplaats OP ELK MOMENT gebruiken. De marktplaats kan gebruikt worden om de volgende acties uit te voeren:

- Een arbeider aannemen: Een nieuwe arbeider aannemen kost 1 ruilfiche en 1 voedsel.
- Een goed kopen: De speler mag een ruilfiche inleveren om een goed naar keuze te kopen tegen de wisselkoers.
- Een goed verkopen: De speler mag een ruilfiche inleveren om een goed naar keuze te verkopen tegen de wisselkoers. De speler ontvangt 1 overwinningpunt voor elk goed dat hij via de marktplaats verkoopt.

De wisselkoers van de goederen is:

Hout	1 zilver
Voedsel	2 zilver
Metaal	3 zilver
Goud	4 zilver
Koper	1 goud
Vee	1 goud

Sommige gebouwen geven de spelers extra mogelijkheden om ruilfiches te gebruiken.



GOUD UITGEVEN

Goud kan voor elk doel gebruikt worden alsof het 5 zilveren munten betreft, maar er wordt geen wisselgeld voor gegeven.

Enkele voorbeelden:

- Betaal 7 arbeiders uit met 1 goud en 2 zilveren munten, of met 2 goud.
- Betaal voor een veiling een bod van "9" met 1 goud en 4 zilveren munten, of met 2 goud.
- Los een schuld af met 1 goud.



SCHULD

Een speler kan op elk moment één of meerdere schulden nemen. Voor elke schuldfiche dat een speler pakt, krijgt hij 2 zilveren munten. Een schuldfiche kan afgelost worden door 5 zilveren munten per stuk te betalen. De spelers kunnen daarvoor de marktplaats gebruiken of goud uitgeven. Elke niet afgeloste schuld leidt tot een verlies van overwinningpunten tijdens de puntentelling.



ONTWIKKELINGSSPOOR VAN DE SPOORLIJN

De spelers gaan vooruit op het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn tijdens het spel. Telkens wanneer een speler vooruit gaat, ontvangt hij de bonus die op het zojuist bereikte veld wordt weergegeven of de bonus van een vorig veld.

Het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn bestaat uit 5 velden met de volgende beloningen:

1. Ruilfiche
2. Spoorfiche
3. Arbeider
4. Willekeurig goed (hout/voedsel/staal/goud/vee/koper)
5. 3 overwinningpunten

Als een speler het vijfde veld van het ontwikkelingsspoor bereikt, geeft elke volgende vooruitgang een beloning naar keuze.

Voorbeeld: Een speler die vooruit gaat naar het derde veld van het ontwikkelingsspoor heeft de keuze uit een ruilfiche, een spoorfiche of een arbeider.





SPECIFIEKE GEBOUWEN



PENSION (Boarding House)

Op het moment dat een speler dit gebouw bouwt, mag hij 1 schuldfiche afgeven. Als de speler geen schuldfiches heeft, ontvangt de speler 2 zilveren munten (alsof hij een schuldfiche zou nemen, die hij meteen weer mag afgeven). Tevens ontvangt de speler aan het eind van het spel één overwinningspunt per industrieel gebouw (blauw) dat hij heeft gebouwd.



HAVEN (River Port):

De speler mag goud uitgeven alsof het koper of vee is wanneer er betaald moet worden om een gebouw te bouwen, of voor de eigenschappen op veilingtegels in ronde 9 en 10 waarbij vee of koper ingewisseld kan worden voor 4 overwinningspunten. De speler mag geen goud verkopen (door gebruik te maken van de verkoopactie op de marktplaats) alsof het koper of vee is. De speler mag deze eigenschap zo vaak gebruiken als hij wil.



TREINSTATION (Train Station)

Op het moment dat een speler dit gebouw bouwt, ontvangt hij 1 spoorfiche. Vervolgens mag de speler onmiddellijk een extra gebouw van een soort naar keuze bouwen.



BANK (Bank)

De speler mag 1 ruilfiche op elk moment inwisselen voor 1 zilveren munt, maar niet andersom. Tijdens de inkomstenfase mag de speler 1 schuldfiche afgeven. Tevens ontvangt de speler aan het eind van het spel één overwinningspunt per speciaal gebouw (geel) dat hij heeft gebouwd.



MARKT (Market)

De speler mag een ruilfiche en een hout voor een voedsel inwisselen, of een ruilfiche en een voedsel voor een staal inwisselen. Deze eigenschappen mogen meerdere keren en op ieder moment gebruikt worden.



RODEO (Rodeo)

Dit gebouw levert de speler 1 zilveren munt op per arbeider die hij bezit tijdens de inkomstenfase, tot maximum 5 zilveren munten. Bijvoorbeeld, als de speler 3 arbeiders heeft levert dit gebouw 3 zilveren munten op, als de speler 7 arbeiders heeft levert dit gebouw 5 zilveren munten op. De speler ontvangt inkomsten op basis van de hoeveelheid arbeiders die hij op het moment van inkomsten heeft en niet op basis van de hoeveelheid arbeiders op het moment dat de Rodeo werd gebouwd.



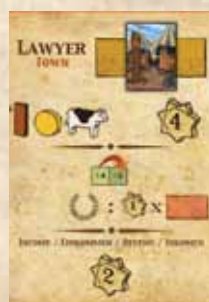
GIETERIJ (Forge)

Iedere keer dat de speler een gebouw bouwt nadat hij de gieterij heeft gebouwd, ontvangt hij 1 overwinningspunt (de speler ontvangt geen overwinningspunt voor de gieterij zelf). Als de speler 2 gebouwen bouwt tijdens dezelfde beurt (met behulp van het treinstation), krijgt hij voor elk gebouw 1 overwinningspunt. Op het moment dat een speler dit gebouw bouwt, zet hij zijn spelerssteen op het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn één veld vooruit en ontvangt direct het afgebeelde goed bij dat veld of een veld links daarvan.



WARENWINKEL (General Store)

Iedere keer dat de speler een goed verkoopt ontvangt hij 1 extra zilveren munt. Bijvoorbeeld, als de speler hout verkoopt, ontvangt hij 2 zilveren munten en 1 overwinningspunt in plaats van 1 zilveren munt en 1 overwinningspunt. Als de speler koper verkoopt, ontvangt hij 1 goud, 1 zilveren munt en 1 overwinningspunt in plaats van 1 goud en 1 overwinningspunt. Deze eigenschap werkt elke keer als een speler een goed verkoopt, zelfs als er meerdere goederen in dezelfde beurt worden verkocht. Het geeft geen korting op aangeschafte goederen.



ADVOCATENKANTOOR

(Lawyer)

De speler mag een medespeler overbieden met hetzelfde bod van die speler, in plaats van hoger te bieden. Bijvoorbeeld, als een medespeler een bod had gedaan van "5" op een veiling, kan de speler de spelerssteen van de medespeler vervangen door zijn eigen steen, in plaats van een bod van "6" of hoger te doen. Tevens ontvangt de speler aan het einde van het spel één overwinningspunt per commercieel gebouw (rood) dat hij heeft gebouwd.





VAAK GESTELDE VRAGEN

V: Ik ben blut ! Wat moet ik nu doen ?

A: Neem een schuld fiche en bouw gebouwen die inkomsten opleveren.

V: Als een gebouw naast standaard inkomsten ook nog werkplaats(en) voor arbeiders heeft, krijg ik dan nog wel de standaard inkomsten als ik geen arbeider zou plaatsen op deze werkplaats(en)?

A: Ja. Bijvoorbeeld, je ontvangt nog steeds 2 zilveren munten van je "Homestead", ook al heb je geen arbeiders op de werkplaatsen ingezet.

V: Wanneer kan ik ruilfiches gebruiken ?

A: Op elk moment, dus ook tijdens de puntentelling, wanneer je moet betalen voor een veiling of gebouw, of wanneer je een arbeider wilt aannemen tijdens de fase van het plaatsen van arbeiders om deze arbeider dan direct te kunnen plaatsen.

V: Hoeveel ruilfiches kan ik per beurt gebruiken ?

A: Zoveel als je wilt. Je kunt de marktplaats gebruiken zo vaak als je wilt, en wanneer je wilt.

V: Wanneer kan ik mijn arbeiders verplaatsen naar nieuwe gebouwen ?

A: Je kunt je arbeiders verplaatsen naar waar je maar wilt tijdens de fase van het plaatsen van arbeiders.

V: Moet ik al mijn arbeiders uitbetalen ?

A: Ja, je moet iedere ronde al je arbeiders uitbetalen, ook als ze niet werkzaam zijn, zelfs als dat betekent dat je een schuld moet nemen om ze uit te betalen.

V: Gaat de startspelertegel volgens de wijzers van de klok door naar de volgende speler?

A: Nee, de speler die de veiling op veld 1 wint wordt de nieuwe startspeler en ontvangt de startspelertegel. Als geen enkele speler op deze veiling had geboden, krijgt de winnaar op veld 2 de tegel (en als daar geen bod was, veld 3). Als geen enkele speler op een veiling had geboden houdt de huidige startspeler de tegel (dit zou niet moeten gebeuren).

V: Ik heb meer arbeiders nodig, hoe kom ik daar aan ?

A: Sommige veilingtegels leveren arbeiders op, vooruitgang op het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn kan arbeiders opleveren als tenminste veld "3" is bereikt, en je kunt op elk moment extra arbeiders aannemen door een ruilfiche en een voedsel in te wisselen. (Onthoud dat je een ander ruilfiche kunt gebruiken om voedsel te kopen als je dat nodig hebt).

V: Als ik een veiling win, mag ik het stuk land (veilingtegel) dan voor een later moment bewaren ?

A: Nee, je moet direct een gebouw bouwen op het stuk land als dat mogelijk is.

V: Wat gebeurt er als ik het einde heb bereikt van het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn ?

A: Iedere vooruitgang op het ontwikkelingsspoor na het vijfde veld levert hetzelfde op wanneer het vijfde veld bereikt zou worden. Dat betekent dat je elke beloning mag kiezen die je maar wilt.

V: Als ik een veiling win die me vooruit brengt op het ontwikkelingsspoor van de spoorlijn, mag ik dan de beloning die ik daarvoor krijg gebruiken om het bod te betalen van de veiling ?

A: Nee, je moet het bod voor de veiling betalen voordat je krijgt wat het je oplevert.

V: Mag ik het ruilfiche dat ik krijg voor het bouwen van een fokkerij gebruiken voor het betalen van die fokkerij, of voor de veilingtegel die me het stuk land opleverde ?

A: Nee, je moet het gebouw betalen voordat je eventuele beloningen krijgt, of het gebruik van de eigenschappen die het je oplevert, en je kunt niet eerder voor het gebouw betalen nadat je hebt betaald voor de veiling.

V: De veilingtegel die ik gewonnen heb zegt dat ik een goed kan betalen om een beloning te ontvangen (overwinningspunten/ spoorfiche). Kan ik een beloning of eigenschap die ik krijg van het gebouw wat ik eerst gebouwd heb gebruiken om daarvoor te betalen ?

A: Ja. Je betaalt het goed voor deze beloningen op veilingtegels nadat je het gebouw hebt gebouwd.



COLOFON



SPEELTESTERS

De auteur wil graag de speeltesters van Homesteaders bedanken, die zonder hun hulp de ontwikkeling van dit spel niet mogelijk hadden gemaakt. In het bijzonder worden Mark Haggerty, Emily Miller, Kirk Monsen, Justin Newstrom, Julie Strasser, Jim Campbell, Steve Dupree, Natalie Dupree, Jay Lorch, Melissa Odell, Tom Powers, Jonathan Tanner, Jenny Wadkins, Dave Wadkins, Peter Drayton, Julie Dubois, Dave Howell, Shane McDaniel, Eric Yarnell, en Chad Urso McDaniel bedankt voor de vroege speeltesten en meerdere spelontwikkelingen.

Speciale dank gaat uit naar Sean McCarthy en Ben Penner voor hun inbreng en enthousiasme voor Homesteaders, en de belangrijke bijdragen aan het speeltesten.



CREDITS

Auteur: Alex Rockwell

Spelontwikkeling: Seth Jaffee

Design en illustraties (doos en spelmateriaal):

Hans Janssen en Ariel Seoane

Grafische Vormgeving handleiding: Rafaël Theunis

Nederlandse vertaling: Patrick Draad

Uitgegeven door Quined Games, www.quined.com, info@quined.nl

Facebook: Quined Games, **Twitter:** Quinedman

