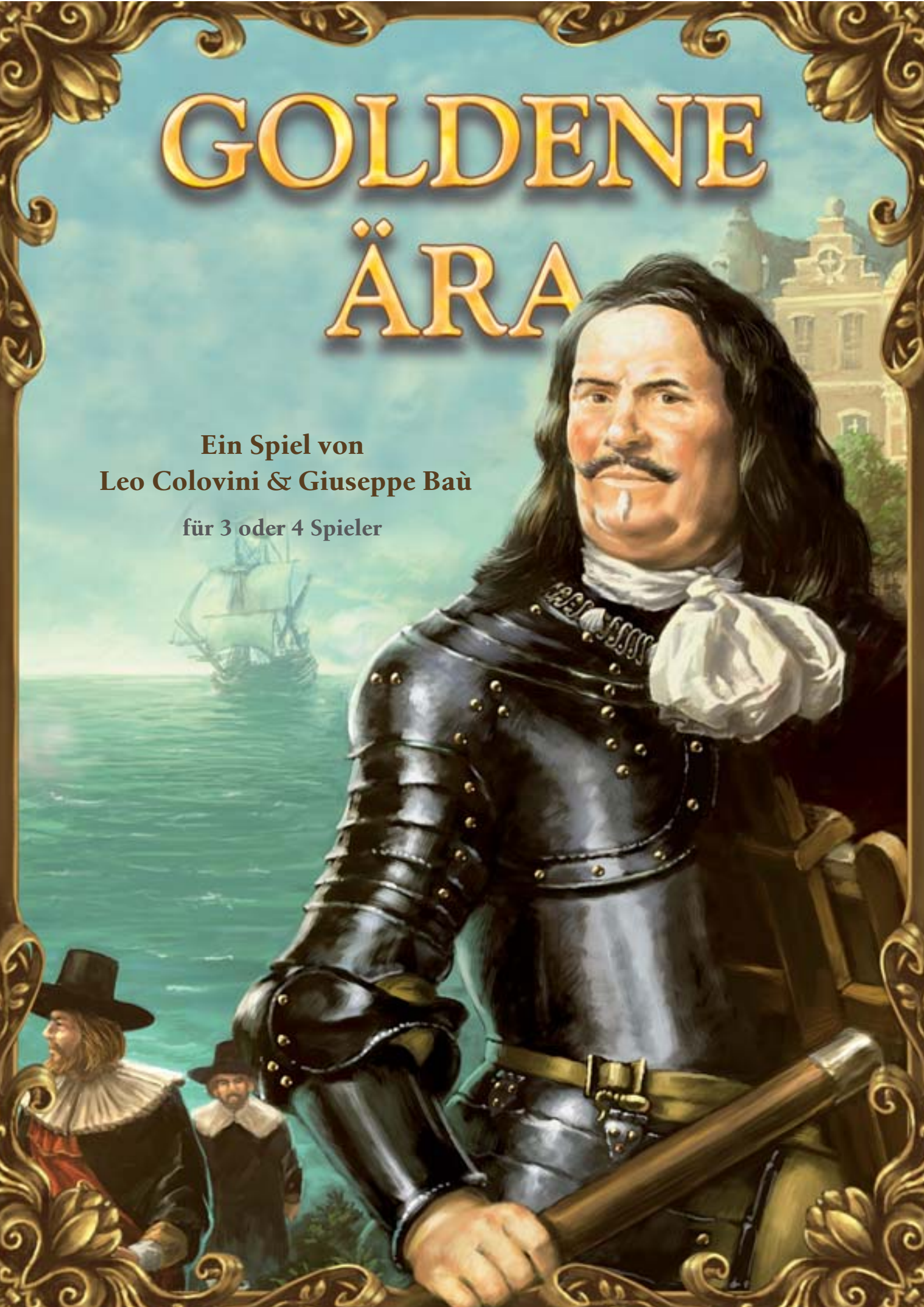


GOLDENE ÄRA

Ein Spiel von
Leo Colovini & Giuseppe Bau

für 3 oder 4 Spieler



Inhalt

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Bewegung des Statthalters
- 6.0 Freie Aktionen
- 7.0 Sonderaktionen
- 8.0 Versteigerungen
- 9.0 Spielende und Sieg

1.0 EINLEITUNG

Das 17. Jahrhundert war die **Goldene Ära** in der Geschichte der Niederlande. Während des 80jährigen Krieges verlagerte sich der Großteil des Handels in den Norden des Landes, wo ein Handelszentrum um Amsterdam geschaffen wurde. Zusätzlich entwickelten sich die Niederlande zu einer globalen Handelsmacht. Die „Verenigde Oost-Indische Compagnie (VOC)“ wurde 1602 gegründet, die „Geocroyeerde Westindische Compagnie (GWC)“ 1621. Beide besaßen ihre eigenen Privat-Armeen und erhielten politische Privilegien.

Ein kulturelles goldenes Zeitalter fand außerdem in der Kunst statt. Die „flämische Schule“ von Peter Paul Rubens und van Dyck und die „Holländische Schule“ von Frans Hals, Jan Steen, Vermeer und Rembrandt wurden berühmt.

In der Wissenschaft entwickelten der Philologe Lipsius, der Naturforscher Leeuwenhoek, der Philosoph Spinoza sowie der „Vater des Völkerrechts“, Hugo Grotius, ihre Erkenntnisse in bemerkenswerter Weise weiter.

In **Goldene Ära** versuchen die Spieler, Siegpunkte in verschiedenen Gebieten (dem Handel, den Künsten, kulturell) zu erreichen. Der erste Spieler, der 33 Siegpunkte erlangt, gewinnt das Spiel.

Wichtig: Goldene Ära ist ein recht einfaches Spiel und keine detaillierte Simulation der niederländischen Geschichte im 17. Jahrhundert.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Goldene Ära**-Exemplar enthält:

- ✿ 1 großen Spielplan
- ✿ 27 Kultur-Karten
- ✿ 22 Kunst-Karten
- ✿ 21 Handels-Karten
- ✿ 21 Gewürz-Karten
- ✿ 19 Kolonien-Karten
- ✿ 20 Bewegungssteine in 4 Farben (je 5 pro Spieler)
- ✿ 24 Einflussmarker in 4 Farben (je 6 pro Spieler)
- ✿ 1 Spielstein „Statthalter“
- ✿ 60 Gulden-Münzen in 3 Werten
- ✿ 2 Würfel
- ✿ 1 Regelheft

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games b.v.

Attn.: Customer Service

Postbus 60230

1320 AG Almere

Niederlande

E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 Der Spielplan

Der Spielplan stellt die Niederlande im 17. Jahrhundert dar. Er ist in zehn Provinzen unterteilt, jeweils farblich markiert und mit Namen gekennzeichnet. Der Spielfeldrand wird von einer Felderleiste umgeben, auf der der Statthalter (s.u.) gezogen wird. Die meisten Felder dieser Leiste zeigen je zwei verschiedene Provinzen. Ausnahme sind sechs Felder, die Johan de Witt, den einflussreichen Ratspensionär von Holland darstellen sowie ein Feld, das Wilhelm III. von Oranien-Nassau, den Statthalter der Niederlande aufweist.

Oben links befindet sich die Gildentabelle mit 5 Spalten, die farblich mit den fünf Farben der Provinzen übereinstimmen.

Zentral oben sind die West Indies (ein „Feld“) und die East Indies (fünf „Felder“) zu sehen.



2.2 Die Karten

Die **Goldene Ära** enthält 110 Karten. Es gibt fünf verschiedene Arten, alle mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet.

2.2.1 Kulturkarten

Die 27 grauen Karten beziehen sich auf kulturelle Fortschritte.



2.2.2 Kunstkarten

Die 22 braunen Karten zeigen Rembrandt, einen der berühmtesten Maler der Epoche.



2.2.3 Handelskarten

Die 21 gelben Karten zeigen den Handel der Spieler an.



2.2.4 Gewürzkarten

Die 21 orangenen Karten zeigen verschiedene Gewürze der Welt.



2.2.5 Kolonienkarten

Die 19 blauen Karten erlauben den Erwerb von Segelschiffen, um zu den Kolonien zu segeln.



2.3 Die Bewegungssteine

Jeder Spieler besitzt fünf Bewegungssteine, die auf dem Spielplan eingesetzt und anschließend bewegt werden können.



2.4 Die Einflussmarker

Jeder Spieler erhält sechs Einflussmarker, die auf der Gildentabelle, den *Indies* oder dem Spielplan verwendet werden können.



2.5 Der Spielstein „Statthalter“

Der Statthalter wird im Uhrzeigersinn von Feld zu Feld auf der den Spielplan umgebenden Leiste gezogen.



2.6 Geld

Die *Goldene Ära* enthält Gulden-Münzen in drei Werten: 0,5 Gulden, 1 Gulden, 5 Gulden. Die Spieler halten während des gesamten Spiels ihren Geldvorrat offen (d.h., die anderen Spieler können ihn jederzeit einsehen).



2.7 Die Würfel

Die beiden Würfel werden verwendet, um den Statthalter auf der Felderleiste vorwärts zu ziehen.



3.0 SPIELVORBEREITUNG

- ☛ Der Spielplan wird für alle Spieler erreichbar bereit gelegt.
- ☛ Die Karten werden nach Farben sortiert und jeder Stapel getrennt voneinander gut gemischt. Anschließend werden die Karten als verdeckte Nachzugstapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ☛ Die Gulden werden nach Wert sortiert und für die Spieler gut erreichbar beiseite gelegt. Der Gulden-Vorrat bildet die Bank. Jeder Spieler erhält 10 Gulden in beliebiger Stückelung.
- ☛ Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Bewegungssteine und Einflussmarker.
- ☛ Der älteste Spieler wird Startspieler.
- ☛ **Einen Einflussmarker platzieren:** Beginnend mit dem Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler einen Einflussmarker in eine Provinz des Spielplans. In jede Provinz darf zu Spielbeginn nur ein Einflussmarker platziert werden. Die anderen vier Einflussmarker bilden die *Reserve* eines Spielers.
- ☛ **Zwei Bewegungssteine platzieren:** Beginnend mit dem Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn, platziert jeder Spieler zwei Bewegungssteine auf den Spielplan. Sie dürfen *nicht* in eine Provinz gestellt werden, in der sich bereits ein Einflussmarker befindet. Außerdem dürfen sich zu Spielbeginn nicht mehr als zwei Bewegungssteine in einer Provinz befinden (sie dürfen aber zwei verschiedenen Spielern gehören). Die anderen vier Bewegungssteine bilden die *Reserve* eines Spielers.
- ☛ Der letzte Spieler in Spielreihenfolge entscheidet nun, wo der Statthalter starten soll. Er darf dafür eines der sechs de Witt-Felder auf der den Spielplan umgebenden Felderleiste wählen, siehe 2.1.

4.0 SPIELABLAUF

Die **Goldene Ära** wird in Spielzügen gespielt. Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn seinen Spielzug aus, bis ein Sieger feststeht. Während seines Spielzugs führt der Spieler folgende Aktionen durch:

1. Er würfelt mit zwei Würfeln und zieht den Statthalter.
- 2.1 Er führt beliebig viele *Freie Aktionen* aus. Freie Aktionen sind:
 - a) einen Bewegungsstein ziehen;
 - b) die Kontrolle einer Gilde auf der Gildentabelle übernehmen;
 - c) einen neuen Einflussmarker platzieren.
- Wichtig:** Ein Spieler darf Freie Aktionen so oft er möchte und in beliebiger Reihenfolge ausführen (soweit er möchte und es gemäß den folgenden Regeln kann).
- 2.2 Er führt *Sonderaktionen* mit Hilfe seiner eigenen Einflussmarker durch. Jeder Einflussmarker erlaubt es einem Spieler, pro Spielzug eine bestimmte Karte oder einen weiteren Bewegungsstein zu erwerben, je nach Position des Einflussmarkers auf dem Spielplan.
- 2.3 Er kann Versteigerungen ausführen.
3. Am Ende seines Spielzugs dreht ein Spieler seine Einflussmarker auf die Vorderseite zurück, zählt seine Siegpunkte zusammen und nennt den Wert.

Wichtig: Freie Aktionen können mit Sonderaktionen und Versteigerungen kombiniert werden. Somit kann ein Spieler z.B. eine Freie Aktion wählen, dann eine Versteigerung durchführen, um anschließend eine Sonderaktion und schließlich zwei weitere Freie Aktionen zu wählen.

5.0 DIE BEWEGUNG DES STATTHALTERS

Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln und zieht den Statthalter gemäß der Summe die entsprechende Anzahl an Feldern im Uhrzeigersinn vorwärts.



Abhängig vom Feld, auf dem der Statthalter zum Stehen kommt, erhalten alle Spieler die folgenden Auszahlungen:

- ☛ *Das Feld zeigt zwei Provinzen:*
 - ◆ Alle Besitzer von Steinen oder Markern erhalten in beiden Provinzen:
 - ◆ 1 Gulden pro Bewegungsstein
 - ◆ 2 Gulden pro Einflussmarker.
- ☛ *Das Feld zeigt Johann de Witt:*
 - ◆ Jeder Spieler erhält 1 Gulden.
- ☛ *Das Feld zeigt Statthalter Wilhem III. von Oranien-Nassau:*
 - ◆ Jeder Spieler erhält 3 Gulden.

Wichtig: Es existieren einige Kulturkarten, die die Bewegung und die Zahlungen des Statthalters beeinflussen, siehe 7.5.

6.0 FREIE AKTIONEN

Freie Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausgeführt werden, je nach Wahl des aktiven Spielers.

Zur Erinnerung: Freie Aktionen können mit Sonderaktionen und Versteigerungen kombiniert werden.

Wichtig: Freie Aktionen sind in Bezug auf Zahlungen *nicht* gratis, siehe unten.

6.1 Bewegung

Der Spieler zieht mit einem Bewegungsstein von einer Provinz in eine angrenzende Provinz. Die Kosten betragen 0,5 Gulden pro betretener Provinz. Der Spieler darf einen Bewegungsstein mehrmals pro Zug bewegen und verschiedene Bewegungssteine wählen – jede Bewegung kostet 0,5 Gulden. Das Geld wird an die Bank gezahlt.

Während des Spiels gibt es kein Limit, wie viele Bewegungssteine sich in einer Provinz aufhalten dürfen; siehe aber 3.0.



6.2 Die Kontrolle einer Gilde

Ein Spieler kann die Kontrolle über eine (oder mehrere) der verschiedenfarbigen Gilden auf der Gildentabelle übernehmen. Dazu zahlt er so viele Gulden, wie das *unterste leere* Feld der entsprechenden Spalte der Gildentabelle anzeigt, an die Bank. Anschließend legt er einen seiner Einflussmarker auf dieses Feld. **Beispiel:** Wenn sich noch kein Einflussmarker in einer Spalte befindet, zahlt der Spieler drei Gulden (die Zahl im Feld) und platziert einen seiner Einflussmarker auf dem Feld. Wenn ein anderer Spieler die Kontrolle über diese Gilde übernehmen möchte, muss er vier Gulden zahlen (die Zahl im nächsten leeren Feld der Spalte) und platziert einen seiner Einflussmarker. Der andere Spieler erhält seinen Einflussmarker in die Reserve zurück. Eine weitere Übernahme kostet nun fünf Gulden.

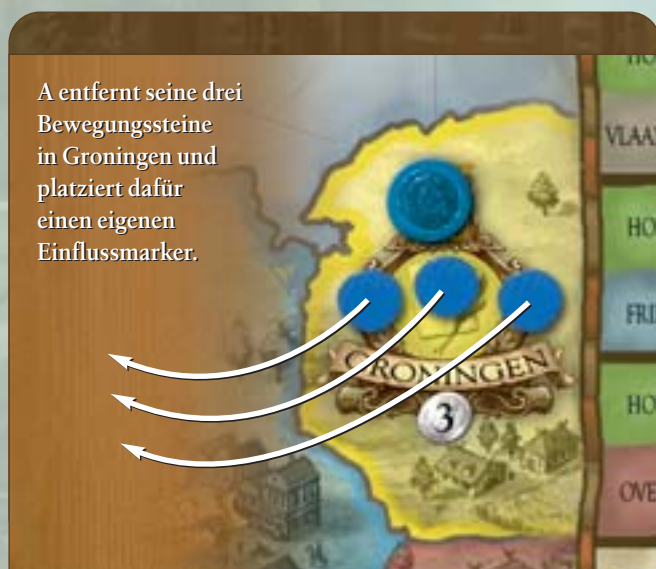
Achtung: Siehe auch 6.3 unten.



6.3 Einen neuen Einflussmarker platzieren

Wenn ein Spieler drei Bewegungssteine in einer einzelnen Provinz besitzt, kann er auf Wunsch alle drei vom Plan nehmen und dafür einen eigenen Einflussmarker in die Provinz platzieren.

Wichtig: Es darf sich pro Provinz nur ein Einflussmarker (nicht einer pro Spieler!) befinden!



Achtung: Hat ein Spieler keine Einflussmarker mehr in seiner Reserve, darf er einen von einem beliebigen Ort des Spielplans entfernen und ihn an die gewünschte Stelle platzieren. Sollte er einen Einflussmarker von der Gildentabelle entfernen, gilt diese Gilde als unbesetzt. Der nächste Spieler, der die Kontrolle übernehmen möchte, muss lediglich drei Gulden (für das unterste Feld) bezahlen.

7.0 SONDERAKTIONEN

Für jeden Einflussmarker, den der Spieler auf dem Spielplan besitzt (unabhängig davon, ob sich der Einflussmarker in einer Provinz, auf der Gildentabelle oder in den *Indies* befindet), darf der Spieler während seines Spielzuges eine Sonderaktion durchführen. Die Art der Sonderaktion ist abhängig von der Farbe der Provinz bzw. Gilde, in der sich der Einflussmarker befindet. Ein Spieler gibt entweder drei Gulden für den Erwerb einer Karte der entsprechenden Farbe *oder* fünf Gulden für einen neuen Bewegungsstein aus. Der Erwerb ist jedoch keine Pflicht! Wenn ein Spieler nicht kaufen möchte oder kann, darf er die Sonderaktion zur Versteigerung anbieten (*wenn sich der Einflussmarker in einer Provinz und nicht auf der Gildentabelle oder einem Feld der Kolonien befindet*), siehe 8.0.

Sobald ein Spieler eine Sonderaktion ausgeführt hat, dreht er den Marker auf die Rückseite. Das große „X“ dient als Erinnerung, dass die Aktion bereits ausgeführt wurde.



7.1 Grüne Sonderaktionen

Grün ist die Farbe der Bevölkerung und von Verstärkungen. Sie bezieht sich nicht auf Karten. Ein Spieler kann Einflussmarker in den grünen Provinzen (Holland und Limburg) und auf der grünen Gildenspalte dafür nutzen, weitere Bewegungssteine ins Spiel zu bringen.

Für jeden entsprechenden Einflussmarker darf ein Spieler fünf Gulden zahlen, um einen Bewegungsstein aus seinem Vorrat in eine beliebige Provinz des Spielplans zu stellen, unabhängig davon, ob sich dort bereits Bewegungssteine und/oder Einflussmarker befinden.

Achtung: Sollte ein Spieler keine Bewegungssteine mehr in seiner Reserve haben, kann er diese Aktion auch nicht ausführen. Wenn ein Spieler einen Bewegungsstein in eine Provinz stellt, in der er schon zwei weitere Bewegungssteine besitzt, darf er diese auf Wunsch *sofort* gegen einen Einflussmarker austauschen und die Bewegungssteine zurück in seine Reserve legen.

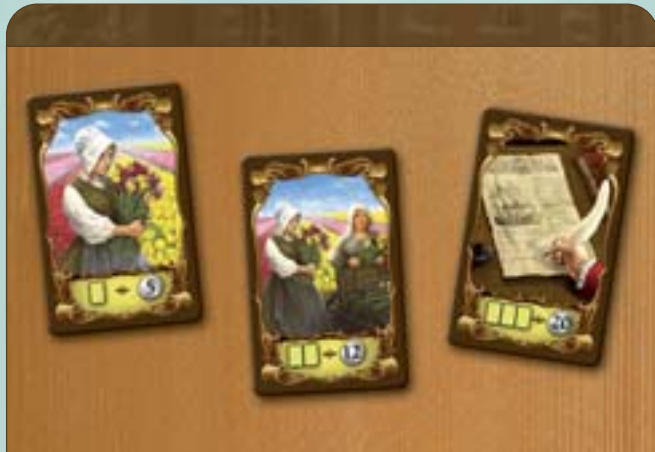
7.2 Gelbe Sonderaktionen

Gelb ist die Farbe des Handels. Ein Spieler kann Einflussmarker in den gelben Provinzen (Brabant und Groningen) und auf der gelben Gildenspalte dafür nutzen, Handelskarten zu kaufen. Für jeden entsprechenden Einflussmarker darf ein Spieler drei Gulden bezahlen, um die oberste Karte vom gelben Nachzugstapel zu ziehen und auf die Hand zu nehmen. Die Karte gehört zu folgenden drei Arten:

- ❖ Einzelne Frau mit Tulpen: Der Spieler kann diese Karte jederzeit für fünf Gulden aus der Bank eintauschen.

- ❖ Zwei Frauen mit Tulpen: Der Spieler kann zwei dieser Karten jederzeit für 12 Gulden aus der Bank eintauschen. Eine einzelne Karte dieses Typs ist wertlos.

- ❖ Handelsgesellschaft: Der Spieler kann jederzeit drei Handelsgesellschafts-Karten für 20 Gulden aus der Bank eintauschen. Eine oder zwei dieser Karten haben keinen Wert.



Nachdem Karten für Gulden eingetauscht wurden, werden sie auf einen Ablagestapel abgeworfen.

Das durch die Abgabe der Karten erhaltene Geld darf man sofort einsetzen, um z.B. andere Freie Aktionen oder Sonderaktionen durchzuführen.

7.3 Braune Sonderaktionen

Braun ist die Farbe der Künste. Ein Spieler kann Einflussmarker in den braunen Provinzen (Utrecht und Overijssel) und auf der braunen Gildenspalte dafür nutzen, Kunstkarten zu kaufen und die Maler zu bezahlen.

Für jeden entsprechenden Einflussmarker darf ein Spieler *entweder* drei Gulden zahlen, um die oberste Karte vom braunen Nachzugstapel zu ziehen und auf die Hand zu nehmen, *oder* um einem Künstler einen Gulden zu zahlen.

Wenn der Spieler eine Kunstkarte erwirbt, gibt er ein Gemälde bei einem Künstler in Auftrag. Jedes Gemälde besitzt einen Siegpunktwert (zwischen drei und acht). Der Spieler legt die Karte offen vor sich ab. Um die Siegpunkte zu erhalten, muss das Gemälde aber bis zum Spielende vollendet sein. Je höher der Siegpunktwert eines Gemäldes, umso länger muss der Künstler daran arbeiten und umso mehr Geld muss der Spieler dafür bezahlen.

Jede Kunstkarte weist unten eine graue Münze auf. Die Ziffer in der Münze gibt an, wie häufig der Künstler vor Fertigstellung des Gemäldes bezahlt werden muss.



Beispiel: Um die Siegpunkte eines Sechs-Punkte-Gemäldes zu erhalten, muss der Spieler vier Zahlungen tätigen. Nach jeder Zahlung wird ein Gulden auf die Karte gelegt. Sofort nach der letzten Zahlung erhält der Spieler die entsprechenden Siegpunkte.

Zur Erinnerung: Immer, wenn ein Spieler eine braune Sonderaktion ausführt, muss er sich dazu entscheiden, entweder eine braune Karte zu nehmen oder einen Gulden an einen Künstler zu zahlen. Der Spieler kann bei einer Aktion nicht beide Dinge tun.

7.4 Blaue Sonderaktionen

Blau ist die Farbe der Kolonien. Ein Spieler kann Einflussmarker in den blauen Provinzen (Zeeland und Friesland) und auf der blauen Gildenspalte dafür nutzen, Kolonienkarten zu kaufen.

Für jeden entsprechenden Einflussmarker darf ein Spieler drei Gulden bezahlen, um die oberste Karte vom blauen Nachzugstapel zu ziehen und auf die Hand zu nehmen. Dabei kann es sich um eine der folgenden vier Arten handeln:

- ❖ Segelschiff;
- ❖ Kapitän;
- ❖ Kanone;
- ❖ das Logo der Verenigde Oost-Indische Compagnie (VOC) (*diese Karte fungiert als Joker*).



Sobald ein Spieler je eine der drei verschiedenen Kartenarten besitzt (ein Segelschiff, einen Kapitän, eine Kanone – ein Joker kann jede der drei Arten ersetzen!), segelt er zu den Kolonien. Zunächst legt er die 3 verwendeten Karten ab – sie sind aus dem Spiel.

Der Spieler platziert einen seiner Einflussmarker auf ein erlaubtes Feld seiner Wahl in den beiden Kolonien (von zwei bis sieben nummeriert).



Wichtig: Auf den Feldern 2 bis 6 ist nur Platz für genau einen Einflussmarker (nicht 1 pro Spieler), auf dem Feld 7 (West Indies) ist Platz für beliebig viele Einflussmarker.

Achtung: Ein Joker kann anstelle jeder der drei Kartenarten verwendet werden; ein Spieler kann auch mehr als einen Joker verwenden, wenn er sie besitzt.

Einflussmarker in den Kolonien ermöglichen dem Spieler eine besondere Sonderaktion, nämlich den Einkauf von Gewürzen, siehe 76.

7.5 Orange Sonderaktionen

Orange ist die Farbe des Gewürzhandels. Ein Spieler kann Einflussmarker in den Kolonien dafür nutzen, Gewürzkarten zu kaufen. Für jeden entsprechenden Einflussmarker darf ein Spieler für zwei bis sieben Gulden (abhängig von der Ziffer im Feld der Kolonie), die an die Bank gezahlt werden, die oberste Karte des orangefarbenen Nachzugstapels ziehen und auf die Hand nehmen. Gewürzkarten entsprechen Handelskarten, garantieren aber eine wesentlich höhere Einnahme.



Zur Erinnerung: Es existieren fünf Felder in den Kolonien der East Indies. Auf jedem Feld darf nur *ein* Einflussmarker platziert werden.

Die Kolonien der West Indies bieten dagegen Platz für beliebig viele Einflussmarker. Dafür sind diese Kolonien für den Erwerb an Gewürzen unattraktiver, zählen aber mehr Siegpunkte, siehe 90.

7.6 Graue Sonderaktionen

Grau ist die Farbe des kulturellen Fortschritts. Ein Spieler kann Einflussmarker in den grauen Provinzen (Vlaanderen und Gelderland) und auf der grauen Gildenspalte dafür nutzen, Kulturkarten zu kaufen.

Für jeden entsprechenden Einflussmarker darf ein Spieler drei Gulden bezahlen, um die oberste Karte vom grauen Nachzugstapel zu ziehen und auf die Hand zu nehmen. Dabei kann es sich um folgende Kartenarten handeln:



☛ **Windmühle, Universität, Palast:** Diese Karten werden sofort offen vor dem Spieler abgelegt und zählen zwei Siegpunkte.



☛ **Gouverneur:** Diese Karten werden sofort offen vor dem Spieler abgelegt. Jede dieser Karten stellt den Gouverneur einer der Provinzen dar und zählt einen Siegpunkt. Zusätzlich erhält der Besitzer dieser Karte jedes Mal einen zusätzlichen Gulden, wenn der Statthalter auf einem Feld anhält, das die Provinz anzeigt (unabhängig von dem Geld, das der Spieler durch Einflussmarker und Bewegungssteine erhält).

☛ **Würfel:** Diese Karten erlauben dem Spieler, das Ergebnis des Würfelwurfs festzulegen. Anschließend wird die Karte auf den Ablagestapel abgeworfen.



- ☛ **Handel:** Diese Karten entsprechen den gelben Karten.
- ☛ **Kunst:** Diese Karten entsprechen den braunen Karten.
- ☛ **Kolonie:** Diese Karten entsprechen den blauen Karten.
- ☛ **Gewürze:** Diese Karten entsprechen den orangefarbenen Karten.

8.0 VERSTEIGERUNGEN

Wenn sich ein Spieler dazu entscheidet, die Sonderaktion eines Einflussmarkers, der sich in einer Provinz befindet, *nicht* zu nutzen (Einflussmarker auf der Gildentabelle und in den Kolonien werden hier nicht berücksichtigt), darf er die entsprechende Sonderaktion versteigern.

Das erste Gebot macht der Spieler zur Linken des aktiven Spielers, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Das minimale Gebot beträgt 0,5 Gulden und die minimale Erhöhung der Gebote erfolgt ebenfalls in 0,5 Gulden-Schritten. Die Spieler dürfen passen, können dann aber im Anschluss kein weiteres Gebot für die aktuelle Sonderaktion abgeben.

Nachdem alle Spieler bis auf den Höchstbietenden gepasst haben, endet die Versteigerung. Der Spieler zahlt das gebotene Geld an den aktiven Spieler und führt die gewonnene Sonderaktion sofort außer der Reihe durch. Das Ausführen der Aktionen kostet kein weiteres Geld.

Beispiel: B gewinnt eine Auktion und zahlt A zwei Gulden für eine blaue Aktion. Er zieht nun die oberste blaue Karte. B muss keine weiteren drei Gulden für die Karte an die Bank zahlen.

Zur Erinnerung: Es gibt niemals eine Versteigerung für die Sonderaktionen von Einflussmarkern auf der Gildentabelle und in den Kolonien.

Wichtig: Versteigerungen sind sehr wichtig; sie verschaffen dem aktiven Spieler zusätzliches Geld, das er sofort für weitere Aktionen in der gleichen Spielrunde nutzen kann.

9.0 SPIELENDEN UND SIEG

Die Spieler erhalten die folgenden Siegpunkte (SP) während des Spiels:

Bewegungssteine	1 SP pro Bewegungsstein in den Provinzen
Einflussmarker	4 SP pro Einflussmarker in den Provinzen 5 SP pro Einflussmarker in den East Indies 6 SP pro Einflussmarker in den West Indies
Kunst	3 SP bis 8 SP pro fertigem Gemälde
Windmühlen	2 SP pro Windmühle
Gouverneur	1 SP pro Gouverneur
Geld	1 SP pro 10 Gulden (Geld auf Kunstkarten zählt nicht)

Die Einflussmarker auf der Gildentabelle geben den Spielern keine Siegpunkte.

Am Ende jeder Spielrunde zählt jeder Spieler seine Siegpunkte und teilt allen Mitspielern seine Summe mit.

Der erste Spieler, der 33 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel sofort.

Autor: Leo Colovini,
Guiseppe Bau
Produktion: Uli Blennemann,
Henning Kröpke
Grafik: Michael Menzel
Layout: Lin Lütke-Glanemann
**Layout
Spielmaterial:** Harald Lieske

