

H₂Olland

LAND VAN WATER

Vier Hollandse dorpjes aan de rand van het Molenmeer zijn in de ban geraakt van de tulpenmanie! Het Molenmeer is een helderblauwe symmetrische watermassa die overgebleven was na de grote landwinning. Al 25 jaar had er niemand meer omgekeken naar de rare, onnatuurlijke vorm, en de omwonenden hadden zich het gebied toegeëigend. Ze hadden bomen en struiken geplant, en bruggen gebouwd tussen de vier dorpen, zodat ze in harmonie konden samenwerken. Alle dorpingen waren dol op het meer, maar de meeste verdienden hun brood met het telen van tulpen en andere gewassen. Ze wisten dat ze het meer op een dag droog zouden moeten malen om vruchtbaar land te winnen. Dorpsvergaderingen liepen uit op onenigheid zonder dat er ooit overeenstemming bereikt werd over een eerlijke manier om het meer te verdelen tussen de dorpen. De burgemeesters van de vier dorpen waren het nog nooit ergens over eens geweest, dus het lag voor de hand dat ook het verdelen van het bijzondere Molenmeer niet zonder slag of stoot zou verlopen!

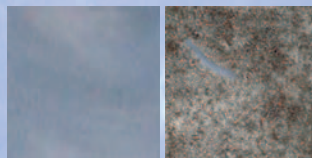
Jan van Sandt, de burgemeester van Neerwater, kwam uitgeput thuis na de zesde dorpsvergadering. Hij vond het erg moeilijk om het Molenmeer op te geven om ruimte te maken voor tulpenvelden. Hij zei tegen zijn vrouw en zoons dat het gevecht om het meer waarschijnlijk nooit opgelost zou worden. Zijn jongste zoon Wouter stelde voor om een wedstrijd te houden om het meer te verdelen. 'Hoe bedoel je?' 'Een wedstrijd! Het dorp dat het meeste land weet droog te malen en de mooiste tulpen verbouwt wint!' Wouter vroeg zijn vader ervoor te zorgen dat het Molenmeer ook zonder water een heel bijzonder gebied zou blijven. Jan vond het een geweldig idee, en beloofde zijn zoon dat het Molenmeer het mooiste stukje land zou worden dat hij ooit had gezien. Zo kon hij toch nog genieten van zijn late avondmaal. Het idee van een wedstrijd was een fantastische manier om de rivaliteit en koppigheid van de vier burgemeesters te gebruiken om zijn probleem op te lossen.

Jan stond de volgende morgen om zes uur op om naar het Molenmeer te gaan. De perfecte vorm van het meer maakte het ideaal voor een wedstrijd. Hij probeerde een eerlijke wedstrijd te bedenken die de vier dorpen bijeen zou brengen. Enthousiast en vol trots presenteerde hij zijn plan aan de andere drie burgemeesters. Ze vonden het allemaal geweldig en stemden in met de wedstrijd! Een coöperatie werd in het leven geroepen, en ieder dorp mocht een voorzitter voordragen. Het zal niemand verbazen dat de burgemeesters zorgden dat zij zelf werden verkozen.

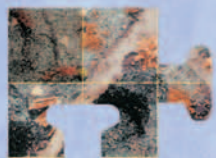
DOEL VAN HET SPEL

De spelers strijden om het meer droog te malen door dijken en molens te bouwen. Op het nieuwe land kunnen ze verschillende gewassen planten, en van hun inkomsten kunnen ze tulpenbollen kopen die ook op het nieuwe land geplant kunnen worden. Aan het eind van het spel worden de kleurrijke tulpenvelden in de tulpenrace geclaimd. De speler die de meest waardevolle tulpenvelden weet te bemachtigen wint het spel!

SPELMATERIAAL



28 water/landtegels



2 verbindingstegels

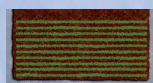


4 schuurkaarten, 1 van iedere kleur

108 gewassen:



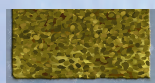
28 wortelen



28 bonen



28 maïs



24 aardappelen

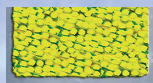


24 koeienweides

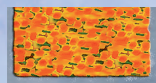
84 tulpenvelden:



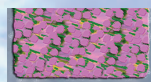
10 rode



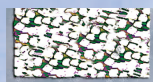
10 gele



12 oranje



18 roze



18 witte



16 paarse

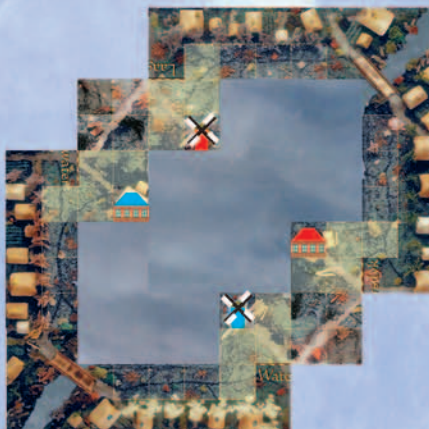


1 klompje

- 6 molens van iedere kleur
- 6 boerderijen van iedere kleur
- 15 werkers van iedere kleur
- 12 dijken
- 4 bordranden
- 4 verbindingstukjes
- 1 spelregelboekje



12 weerkaarten



illustratie 2

VOORBEREIDING

3 of 4 spelers

Verbind de 4 bordranden. Leg 4 watertegels, met de landzijde naar boven, in het midden van het bord om een eiland te vormen.

Schud de overgebleven 24 watertegels en leg ze met de waterzijde naar boven om het meer te vormen (illustratie 1).

2 spelers

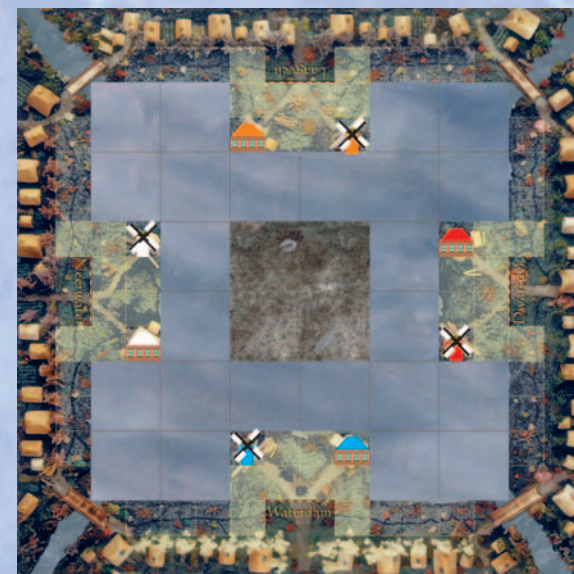
Verbind 2 bordranden met de 2 verbindingstegels (illustratie 2). Vul het bord op met watertegels – er is geen eiland.

De spelers zitten voor de bruggen over de rivier. De spelers plaatsen hun boerderij en molen op de dichtstbijzijnde gemarkeerde velden. De boerderij en de molen liggen dan aan tegenovergestelde zijden van het meer. De kleuren op het bord komen NIET overeen met de spelerskleuren.

Een speler wordt uitgeroepen tot coöp; hij beheert het spelmateriaal.

De coöp geeft iedere speler:

- een schuurkaart in zijn spelerskleur om zijn bezittingen op te bewaren. Op de schuurkaart staat ook een prijslijst afgebeeld voor tulpen, dijken, molens en boerderijen.
- 2 boerderijen en 2 molens in de spelerskleur. Eén boerderij en één molen worden op de corresponderende afbeeldingen op het bord geplaatst, en de andere boerderij en molen worden bewaard in de schuur voor gebruik later in het spel.
- 1 koeienweide, 1 maïs-, 1 bonen-, 1 wortel- en 1 aardappelveld, en 2 dijken.



illustratie 1

De weerkaarten worden geschud en als blinde stapel naast het bord gelegd. De speler met de grootste schoenen wordt startspeler en krijgt de klomp.

SPELVERLOOP

- Het spel verloopt in jaren die verdeeld zijn in 4 seizoenen: lente, zomer, herfst en winter.
- Er wordt altijd kloksgewijs gespeeld, te beginnen met de startspeler. Wanneer een speler gepast heeft, mag hij in dat seizoen niet opnieuw instappen.
- Wanneer alle spelers hebben gepast begint het volgende seizoen.
- In de lente planten de spelers hun gewassen en bouwen ze boerderijen en molens.
- In de zomer bouwen de spelers dijken en wordt het land drooggemalen.
- In de herfst worden de effecten van het weer doorgevoerd en oogsten de spelers van hun velden.
- In de winter kopen de spelers nieuwe gebouwen en gewassen van de coöp.
- Aan het eind van de winterfase wordt de klomp kloksgewijs doorgegeven aan de volgende speler, die het komende jaar startspeler is.
- Een nieuw jaar begint met een nieuwe lente.

LENTE

Spelers plaatsen hun boerderijen, molens, koeien, gewassen en tulpenvelden. Iedere speler plaatst kloksgewijs één item tegelijk.

PLAATSINGSREGELS

Iedere speler mag de gebouwen en de gewas, koeien en tulpenvelden die hij in zijn schuur heeft op het bord plaatsen volgens de plaatsingsregels:

- Een speler mag alleen bouwen en planten op landtegels. Landtegels bestaan uit 4 kwadranten.
- Molens en boerderijen nemen 1 kwadrant in beslag. Koeien, gewassen en tulpen nemen 2 kwadranten in beslag.
- Boerderijen en molens mogen niet bovenop koeien, gewassen of tulpen geplaatst worden.
- Koeien, gewassen en tulpen mogen zo gelegd worden dat ze twee verschillende landtegels overlappen mits de normale plaatsingsregels in acht worden genomen.
- Op de bordrand mag alleen gebouwd en geplant worden op het lichtere gedeelte met een raster.
- Een speler hoeft niet alle items die hij in zijn schuur heeft op het bord te plaatsen.

- Boerderijen kunnen overal op het bord geplaatst worden, behalve in de veilige zone van een andere speler (licht gekleurd in illustratie 1 en 2), of aangrenzend aan een andere boerderij. Een boerderij kan pas op het eiland geplaatst worden wanneer de speler een verbinding naar het eiland heeft gemaakt.
- Molens mogen aangrenzend aan een boerderij of molen van de eigen kleur gebouwd worden.
- Molens mogen aangrenzend aan een koeien of gewassen gebouwd worden die zelf aangrenzend zijn aan een boerderij of molen van de eigen kleur.
- Molens mogen aangrenzend aan een tulpenveld geplaatst worden indien dat tulpenveld bezet is door een werker van de eigen kleur (zie bij 'de werkers').
- Molens mogen niet in de veilige zone van een andere speler gebouwd worden.



- Sommige landtegels vertonen een stuk onvruchtbaar land waarop alleen maar molens en boerderijen gebouwd mogen worden. Gewassen, koeien en tulpen mogen niet op onvruchtbaar land geplaatst worden.
- Koeienweides moeten aangrenzend aan een boerderij van de eigen kleur geplaatst worden.

- Er mag slechts één koeienweide per boerderij geplaatst worden. De boerderijen van twee of meer spelers mogen wel aangrenzend liggen aan één en dezelfde koeienweide (zie illustratie 3).
- Gewassen mogen aangrenzend aan een boerderij of molen van de eigen kleur geplaatst worden.
- Een gebouw of veld dat grenst aan een brug wordt beschouwd als aangrenzend aan een veld of gebouw direct aan de overkant van die brug. Een speler mag aan de overkant van de brug verder bouwen en planten volgens de plaatsingsregels.

- Tulpenvelden mogen aangrenzend aan een boerderij of molen van de eigen kleur geplaatst worden.
- Tulpenvelden mogen aangrenzend aan een koeienveld of gewasveld geplaatst worden dat zelf aangrenzend is aan een boerderij of molen van de eigen kleur (illustratie 4).

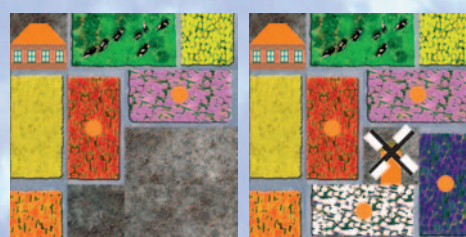


illustratie 3a

3b

3c

In de lente heeft Rood al een bonen- en een tulpenveld geplaatst (3a). Het paarse tulpenveld mag niet horizontaal naast het witte tulpenveld worden geplaatst omdat het op deze manier niet aangrenzend ligt aan een eigen boerderij (of molen, of gewas, of koeienweide) (3b). Het maisveld mag niet naast de koeienweide of het bonenveld worden gelegd, omdat er dan geen verbinding is met een eigen boerderij of molen. In een volgende beurt plaatst Rood een molen om daar verder aangrenzend aan te kunnen bouwen (3c).



illustratie 4

Oranje wil meer tulpen planten, maar moet eerst een boerderij of molen aangrenzend aan een van zijn velden plaatsen. Hij besluit een molen te bouwen. In twee opeenvolgende beurten plaatst hij een wit en een paars tulpenveld aangrenzend aan zijn nieuwe molen, en zet hij werkers van zijn eigen kleur op beide tulpentegels.

DE TULPENLIJST



Spelers mogen als beloning van de coöp een stapje omhoog op de tulpenlijst (afgebeeld op de schuurkaart) voor iedere molen die ze op het bord plaatsen. Dit wordt bijgehouden door het aantal molens te tellen dat een speler op het bord heeft staan. Voorbeeld: 3 molens op het bord geven de speler het recht om rode, gele en oranje tulpen te kopen en te planten.

DE WERKERS

Bij het plaatsen van een tulpenveld op het bord krijgen de spelers een werker in hun kleur om direct op het tulpenveld te plaatsen. Deze werkers verzorgen de velden tot het einde van het spel; dan verzamelen ze zich achter de startlijn van hun dorp om deel te nemen aan de tulpenrace. Hoe meer werkers een speler verzamelt, des te groter zijn zijn kansen om de tulpenrace te winnen!

ZOMER

Spelers plaatsen hun dijken om delen van het meer af te dammen, die vervolgens drooggemalen kunnen worden door de aanwezige molens. Op deze manier wordt nieuw land gewonnen.

DIJKEN LEGGEN

Spelers mogen kloksgewijs steeds één dijk tegelijk plaatsen.

- De dijken moeten op de grens tussen twee watertegels geplaatst worden.
- Dijken mogen beginnen vanaf iedere willekeurige landtegel.
- Spelers mogen verder bouwen aan bestaande dijken.

Spelers kunnen ervoor kiezen om samen te werken om grote delen van het meer tegelijk droog te malen. Wanneer een speler geen dijken meer heeft of geen dijken meer wil plaatsen is zijn beurt voorbij. De overige spelers mogen nog dijken plaatsen totdat ze geen dijken meer kunnen of willen plaatsen. Wanneer alle spelers klaar zijn wordt begonnen met de landwinning.

LANDWINNING

Watergebieden die uit één of meerdere tegels bestaan kunnen worden drooggemalen als ze voldoen aan de volgende eisen:

- Watergebieden moeten geheel omringd zijn door land of een combinatie van dijken en land.
- Het watergebied mag niet groter zijn dan 4 watertegels.
- Aangrenzend aan iedere watertegel in het gebied moet ten minste één molen staan. Molens kunnen niet diagonaal pompen.
- Iedere molen heeft de capaciteit om één watertegel per zomer droog te malen.
- Een speler mag niet besluiten zijn molen niet te laten pompen wanneer deze aan alle criteria voldoet.
- Alle dijken die op de drooggemalen watertegels lagen worden teruggegeven aan de coöp.

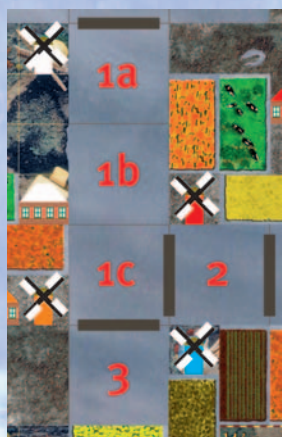
Procedure:

De startspeler kiest een watergebied dat voldoet aan de criteria om drooggemalen te worden waar hij tenminste één molen heeft staan. Dit gebied wordt onmiddellijk drooggemalen door alle betrokken spelers.

In de spelersvolgorde draait iedere speler die een molen aangrenzend aan dit gebied heeft staan de watertegel om die direct voor zijn molen ligt. Wanneer een tegel met onvruchtbaar land wordt omgedraaid mag de speler die deze tegel heeft omgedraaid hem desgewenst roteren. Hiermee is het drooggemalen van dit gebied ten einde.

Indien er nog andere watergebieden zijn die drooggemalen kunnen worden, mag de volgende speler een gebied uitkiezen dat aan de eisen voldoet, waar hij tenminste één molen heeft staan. Dit gaat door totdat alle gebieden die in aanmerking komen drooggemalen zijn (illustratie 5).

LET OP: als er meerder molens aangrenzend staan aan één watertegel, dan bepaalt de spelersvolgorde wie de tegel om mag draaien (zie illustratie 6).



illustratie 5

Het is het eind van de zomer, en Wit is startspeler. Alle watergebieden voldoen aan de criteria om drooggemalen te worden.

Wit besluit om gebied 1, waar hij een molen heeft staan, droog te malen. Rood en Oranje zijn verplicht mee te helpen. Wit draait tegel 1a om, Rood neemt tegel 1b, en Oranje tegel 1c. Daarmee is het drooggemalen afgerond.

Vervolgens is Oranje aan de beurt, maar hij kan geen gebieden meer drooggemalen. Rood kan watergebied 2 niet drooggemalen omdat zijn molen al heeft meegewerkt met het drooggemalen van gebied 1 in deze zomer. Blauw, tenslotte, besluit om gebied 2 droog te malen. Met dezelfde molen kan hij volgend jaar gebied 3 drooggemalen.

Deze zomer kan watergebied 1 worden drooggemalen. Er zijn vier molens aanwezig, terwijl er slechts drie nodig zijn. Rood is de startspeler en besluit om tegel 1a om te draaien. Blauw heeft geen molen aangrenzend aan dit gebied. Wit kan geen tegel meer omdraaien, aangezien de enige tegel waaraan zijn molen aangrenzend stond al door Rood is omgedraaid. Oranje draait tegel 1c om, en tot slot draait Rood de laatste tegel 1b om. Rood krijgt twee tulpenvelden van de coöp omdat hij met twee molens heeft meegeholpen. Oranje en Wit krijgen er beide één. Welke kleur tulpenveld de spelers krijgen hangt af van hun positie op de tulpenlijst, die overeen komt met het aantal molens dat ze op het bord hebben. Let op: Wit krijgt ook een tulpenveld voor zijn bijdrage, ook al heeft hij geen watertegel kunnen omdraaien.



illustratie 6

BELONING VOOR DE LANDWINNING

De spelers worden door de coöp beloond met een tulpenveld voor iedere molen in hun kleur die deze zomer heeft meegeholpen een watergebied droog te malen. De speler mag een tulpenveld uitzoeken van maximaal de hoogste kleur die hij bereikt heeft op de tulpenlijst - het aantal stappen op de tulpenlijst komt overeen met het aantal molens dat de speler op het bord heeft. De spelers bewaren deze tulpen in hun schuur.

Voorbeeld: Rood heeft twee molens die hebben meegeholpen met het drooggemalen van een watergebied van drie tegels. Rood heeft vier molens op het bord en mag dus maximaal twee roze tulpenvelden kiezen. Hij kan er ook voor kiezen om een roze en een rode tulpenveld te nemen.

HERFST

De effecten van de weerkaart worden uitgevoerd. Spelers oogsten van de velden (behalve van tulpen) die aangrenzend zijn aan hun boerderijen en molens.



WEERKAARTEN

Alvorens met de oogst te beginnen wordt de bovenste weerkaart opgedraaid. De effecten van de eventuele afgebeelde natuurrampen worden uitgevoerd:



Overstroming: Alle gewassen van het type afgebeeld op het overstromingssymbool die aangrenzend zijn aan water worden van het bord verwijderd en teruggegeven aan de coöp. Gewastegels die in de veilige zone voor de dorpen liggen worden niet weggehaald. Het verwijderen

van de gewastegels geeft aan dat het land tijdelijk overstroomd is; in de komende lente kan het land weer bebouwd worden.



Droogte: Te beginnen met de startspeler mogen alle spelers een willekeurige watertegel naar keuze omdraaien, ook wanneer deze niet aangrenzend is aan een molen. De coöp belooft de spelers NIET met een gratis tulpenveld.



Rot en ziekte: Af en toe worden de voorraden in de schuren van de spelers aangetast door rot en ziektes. Wanneer dit voorkomt worden alle tegels van het afgebeelde gewas uit de schuren verwijderd en teruggegeven aan de coöp.

OOGSTEN

Na de rampen oogsten de spelers van hun velden. Het onderste gedeelte van de weerkaart laat zien wat de directe invloed van het weer is op de individuele gewassen. Voorbeeld: wanneer een kaart +1 wortel aangeeft, deelt de coöp één extra wortelveld uit aan alle spelers die wortels op het bord hebben. Als de kaart -1 bonen aangeeft, deelt de coöp één bonenveld minder uit aan alle spelers die bonen op het bord hebben.

- spelers krijgen één gewas of koeienweide van de coöp voor ieder veld van die soort dat aangrenzend ligt aan een boerderij of molen van zijn kleur (illustratie 7). Ook al grenst een veld aan twee of meer van eigen gebouwen, dan nog wordt er van dat veld maar één keer geoogst. Ook al grenst een boerderij aan meerdere koeienweides dan nog krijgt de eigenaar maar één koeienweide.
- Meerdere spelers kunnen oogsten van dezelfde tegel wanneer alle betrokken spelers een boerderij of molen aangrenzend aan die tegel hebben staan (het land wordt efficiënter bewerkt doordat de boeren samenwerken).
- Gewassen of koeienweides die aan een brug liggen mogen geoogst worden wanneer er een molen of boerderij direct aan de andere kant van de brug ligt.
- Gewassen en koeienweides worden niet van het bord gehaald tijdens de oogst.
- Tulpenvelden worden niet geoogst.
- Spelers leggen de oogst in hun schuur om later te gebruiken.



illustratie 7
Wit mag oogsten van velden 1 en 2. Oranje oogst van velden 2, 3 en 4. Rood oogst van veld 5. De tulpenvelden worden niet geoogst.



illustratie 8
De twee velden gemarkeerd met een 'X' worden verwijderd omdat ze gedeeld worden door meerdere spelers.

LET OP: wanneer in de voorafgaande zomer de laatste watertegel werd drooggemalen, of wanneer een droogtekaart ervoor zorgde dat het meer volledig drooggelegd werd, of wanneer de zesde weerkaart (voor twee spelers de vierde weerkaart) gespeeld is, gaat het spel na de herfst verder met de voorbereidingen voor de tulpenrace. De normale winterfase wordt in dat geval overgeslagen.

WINTER

Spelers gebruiken hun koeien en gewassen om bij de coöp nieuwe gebouwen en gewassen te kopen. Ze controleren of de voorraad in hun schuur de limiet niet overschrijdt en geven eventuele overschotten terug aan de coöp.

HANDELEN MET DE COÖP

Beginnend met de startspeler kopen de spelers dijken, gebouwen, gewassen en tulpen van de coöp. Een speler mag maximaal tulpen kopen van de hoogste kleur die hij bereikt heeft op de tulpenlijst. De spelers kopen in één keer alles wat ze willen hebben, en de gekochte artikelen worden in de schuur opgeslagen.

Prijslijst tulpen:

Rode tulpen: 1 maïs
Gele tulpen: 1 aardappel
Oranje tulpen: 1 maïs + 1 boon
Roze tulpen: 1 aardappel + 1 wortel
Witte tulpen: 1 koe, 1 maïs + 1 boon
Paarse tulpen: 1 koe, 1 aardappel + 1 wortel



Prijslijst gebouwen en dijken:

Dijk: 1 aardappel
Molen: 1 koe, 1 boon + 1 wortel
Boerderij: 1 koe, 1 maïs + 1 aardappel

Ruilen:

- Drie dezelfde gewassen kunnen omgeruild worden voor één willekeurig ander gewas (dus geen koeien!).
- 1 boon, 1 wortel, 1 aardappel en 1 maïs mogen ingeruild worden voor 1 koe.
- 1 koe mag ingeruild worden voor één willekeurig gewas (geen tulpen!).
- Tulpen mogen niet geruild worden.

BEPERKTE OPSLAG

Aan het eind van de winter hebben alle spelers slechts genoeg ruimte in hun schuur om vijf tegels op te slaan (gewassen, koeienweides en tulpenvelden). Het overschot wordt teruggegeven aan de coöp. Boerderijen, molens en dijken mogen onbepaald bewaard worden.

EIND VAN HET JAAR

Wanneer alle spelers hun teveel aan tegels hebben teruggegeven aan de coöperatie wordt de klomp doorgegeven aan de linkerbuurman, en begint het nieuwe jaar.

EIND VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer het Molenmeer helemaal is drooggelegd, of na 6 jaar (4 jaar in een 2 persoonsspel). Na de oogstfase wordt er direct verder gegaan met de laatste fase, de tulpenrace.

DE TULPENRACE

Na de laatste oogstfase ruilen de spelers al hun koeien en gewassen tegen de normaal geldende coöpprijzen in voor windmolens en tulpen. Aan het eind van deze fase mogen geen koeien, maïs, wortels, bonen en aardappels meer bewaard worden. Er mogen geen boerderijen gekocht worden, maar boerderijen die in voorgaande jaren waren aangeschaft mogen nog wel op het bord worden gezet. Omdat de spelers hun gekochte gebouwen en gewassen direct op het bord zetten geldt er in deze fase geen limiet van vijf tegels.

Om meer land vrij te maken voor tulpentegels worden alle koeienvelden en gewassen die door twee of meer spelers gedeeld worden, van het bord gehaald en teruggegeven aan de coöp (zie illustratie 8).

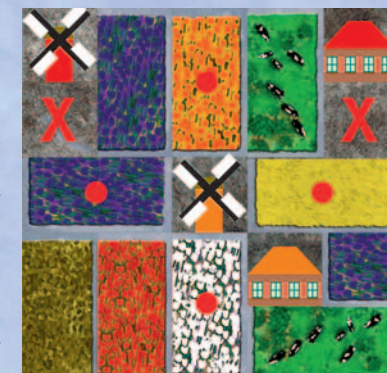
Vervolgens plaatsen de spelers, in spelersvolgorde en volgens de plaatsingsregels, hun gebouwen en tulpenvelden één voor één op het bord.

Dit wordt herhaald totdat de spelers al hun gebouwen en tulpen geplaatst hebben, of tot er niets meer op het bord geplaatst kan worden. Iedere speler haalt nu zijn werkers van de tulpenvelden en zet ze voor de startlijn van zijn stad.

Nu alle tulpenvelden in volle bloei staan kan de tulpenrace beginnen!

Zoals afgesproken krijgen de spelers het recht om de tulpen te oogsten van ieder veld dat ze tijdens de tulpenrace met een werker weten te bezetten (illustratie 9).

- De speler die de laatste was die een watertegel heeft omgedraaid begint de tulpenrace; hij plaatst een van zijn werkers op een veld aangrenzend aan een van zijn molens.
- Werkers moeten om boerderijen en molens heen lopen.
- Spelers plaatsen om de beurt steeds één werker tegelijk.
- Iedere nieuwe werker die meedoet aan de race moet ofwel op een veld aangrenzend aan een molen van de eigen kleur geplaatst worden, ofwel op een veld aangrenzend aan een eerder geplaatste werker van dezelfde kleur.
- Koeienweides, gewas- en tulpenvelden mogen maar door één werker bezet worden.
- Werkers kunnen niet op onbeplant land of op onvruchtbaar land gezet worden (in de klei komen ze niet snel genoeg vooruit!).
- Wanneer een speler een werker heeft geplaatst op een veld dat direct grenst aan een brug, mag hij een volgende werker op het veld direct aan de andere kant van die brug plaatsen.



illustratie 9

In zijn eerste beurt in de tulpenrace kan Oranje een werker aangrenzend aan zijn molen plaatsen op de tegels gemarkeerd met een rode stip. In zijn volgende beurt mag hij een werker plaatsen op een tegel aangrenzend aan een eerder bezette tegel, of aangrenzend aan een van zijn molens. Het onbeplante land gemarkeerd met een 'X' mag niet door een werker bezet worden.

De tulpenrace duurt net zo lang totdat alle spelers al hun werkers geplaatst hebben, of totdat alle tulpenvelden met werkers bezet zijn.

Dan worden de punten geteld:

- Ieder rood tulpenveld met een werker is 1 punt waard
- Ieder geel tulpenveld met een werker is 2 punten waard
- Ieder oranje tulpenveld met een werker is 3 punten waard
- Ieder roze tulpenveld met een werker is 4 punten waard
- Ieder wit tulpenveld met een werker is 5 punten waard
- Ieder paars tulpenveld met een werker is 6 punten waard

De speler met de meeste punten wint het spel!