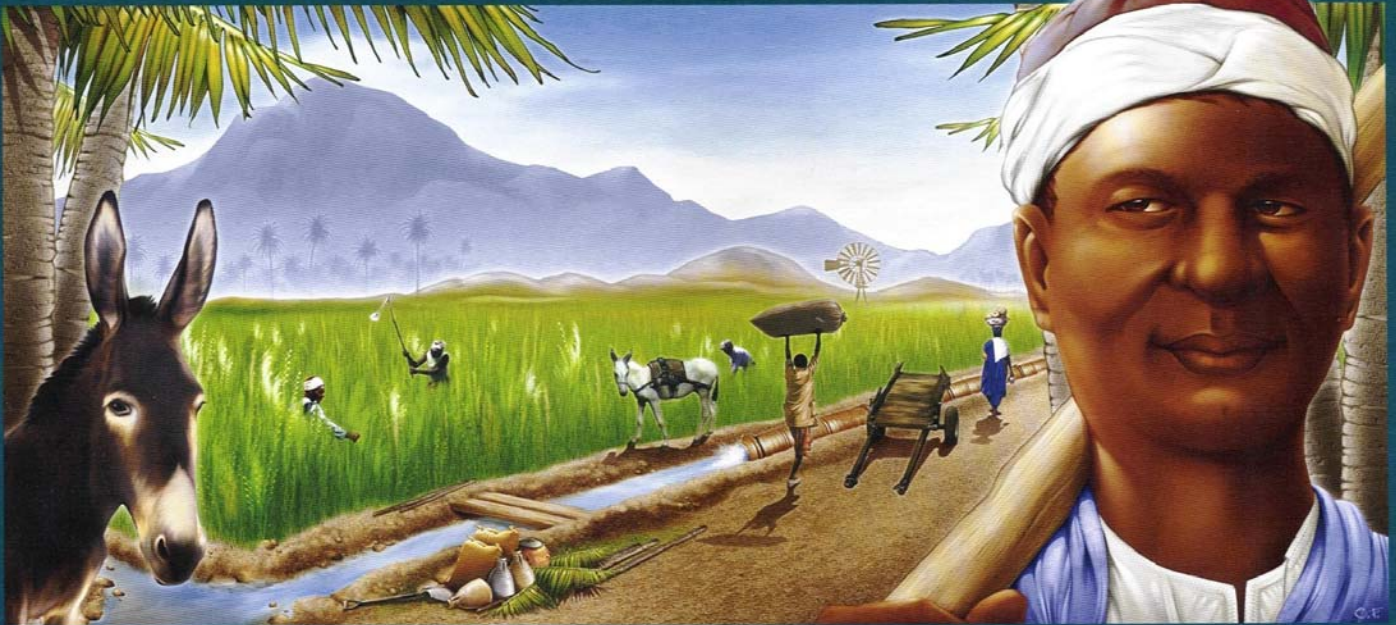


SANTIAGO

Der Fluss des Geldes bestimmt den Lauf der Kanäle!



Claudia Hely / Roman Pelek



Santiago

Amigo, 2003

HELY Claudia & PELEK Roman

3 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten



Spelidee

Santiago: de geldstroom bepaalt de loop van de kanalen !

Enkele kilometers ten westen van het Afrikaanse vasteland, ligt het Kaapverdise eiland Santiago. Het klimaat is er erg heet en elke druppel water is goud waard.

Elke speler koopt op de veiling bepaalde plantages (aardappelen, bonen, paprika, bananen en suikerriet) en tracht deze plantages tot grote samenhangende gebieden uit te breiden. Om er voor te zorgen dat de afzonderlijke plantages hun oogstbrendst niet verliezen en totaal verdorren, moet de plantage zo snel mogelijk worden aangesloten op een netwerk van kanalen zodat zij kan worden bevoeid.

Steekpenningen voor de kanaalopzichter zullen nodig zijn om er voor te zorgen dat uw plantage op het kanalenetwerk wordt aangesloten. Hoe sneller uw plantage wordt aangesloten op het netwerk en hoe groter uw plantage kan worden uitgebreid, hoe meer opbrengst de plantage levert en hoe meer geld dit voor u opbrengt aan het einde van het spel.

De speler die de beste plantages bezit en deze voldoende kan bevoeien en laten uitgroeien tot grote samenhangende gebieden, wint het spel.

Spelmateriaal

- **150 biljetten speelgeld :**
in de waardes 1, 2, 5, 20 en 50 escudo's.



- **15 blauwe kanalen ;**



- **1 bron ;**



- **1 kanaalopzichter ;**



De kanaalopzichter moet in het voetje worden geplaatst.



- **110 oogststenen :**
telkens 22 in de speelkleuren wit, beige, grijs, zwart en paars.



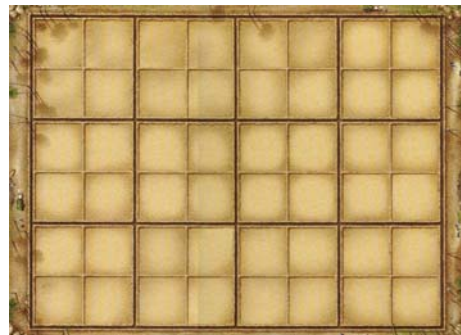
- **5 voorkeurkanaal :**
telkens 1 in de vijf speelkleuren ;



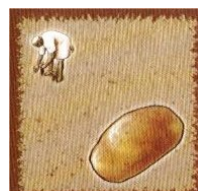
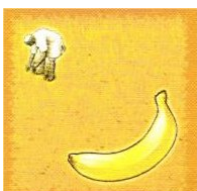
- **3 palmbomen :**
worden alleen in de spelvariant gebruikt ;



- **1 speelbord ;**



- **45 plantages :**
telkens 9x bananen, suikerriet, aardappelen, bonen en paprika.
Van de negen stuks zijn er 3 met één planter en 6 met twee planters in de linkerbovenhoek.



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De blauwe bron wordt op een willekeurig snijpunt van de dikke bruine lijnen (dit zijn grachten) van het speelbord gelegd.

Opmerking

De bron mag worden geplaatst tegen de rand van het speelbord of in een hoekje van het speelbord, maar het wordt nu nog niet aangeraden aangezien het anders zeer snel tot een groot watertekort zou leiden. Zodra de ervaring van de spelers stijgt, kan deze extreme plaatsing een extra uitdaging zijn om het nijpende watertekort het hoofd te bieden.

In een spel met 3 of 4 spelers worden 11 van de 15 blauwe kanalen gebruikt en naast het speelbord gelegd.

In een spel met 5 spelers worden er slechts 9 blauwe kanalen gebruikt.

Van de resterende blauwe kanalen ontvangt iedere speler 1 kanaal. Dit kanaal wordt als extra kanaal bij het individuele spelmateriaal gelegd.

De overtollige blauwe kanalen worden niet gebruikt en in de speldoos teruggelegd.

De 45 plantages worden verdekt grondig gemixt.

In een spel met 3 of 4 spelers wordt één plantage blootgelegd en terug in de doos gelegd.

Deze plantage wordt niet gebruikt. Van de overige 44 stuks worden vier verdekte stapels gemaakt met telkens 11 plantages. De vier stapels worden naast het speelbord gelegd.

In een spel met 5 spelers worden vijf verdekte stapels met telkens 9 plantages gemaakt.

De vijf stapels worden naast het speelbord gelegd.

Iedere speler kiest een spelkleur en ontvangt de 22 bijbehorende oogststenen en het bijbehorende voorkeurkanaal. De resterende oogststenen en voorkeurkanalen worden terug in de doos gelegd.

Iedere speler ontvangt 10 escudo's : 3x 2 escudo en 4x 1 escudo. Het is belangrijk om tijdens het spel het geld voor de medespelers verdekt te houden.

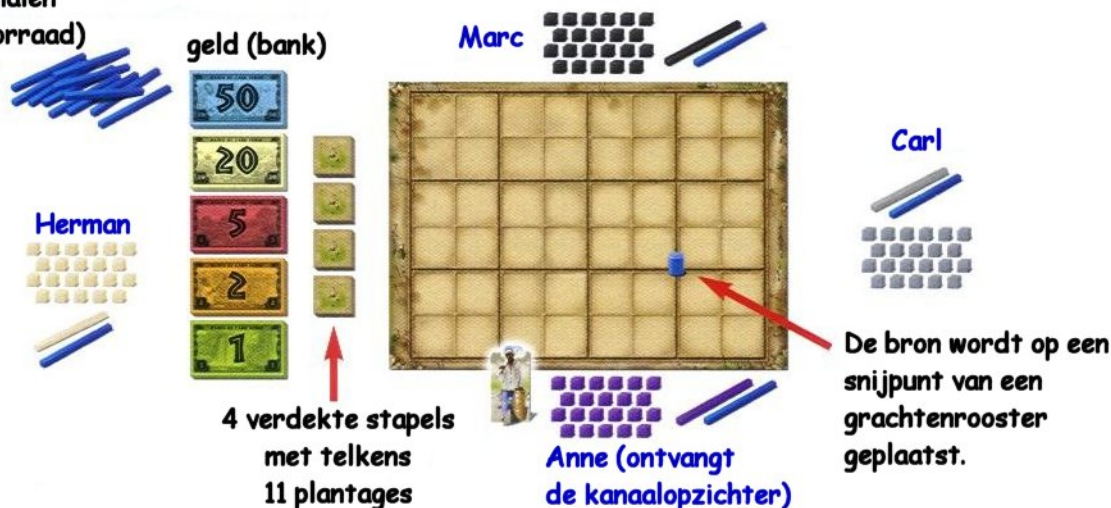
Het resterende speelgeld wordt gesorteerd en als bank naast het speelbord gelegd. Het geld kan te allen tijde in de bank worden gewisseld.

Er wordt een speler uitgeloot die de kanaalopzichter ontvangt.

Voorbeeld van een spelopbouw voor 4 personen

11 kanalen

(= voorraad)



Het belangrijkste over de kanalen en de plantages.

Vooraleer het spel kan worden uitgelegd, is het van het grootste belang om de opmerkingen over de kanalen en de plantages eens grondig door te nemen. Daarna zal het spelverloop geen noemenswaardige problemen kennen.

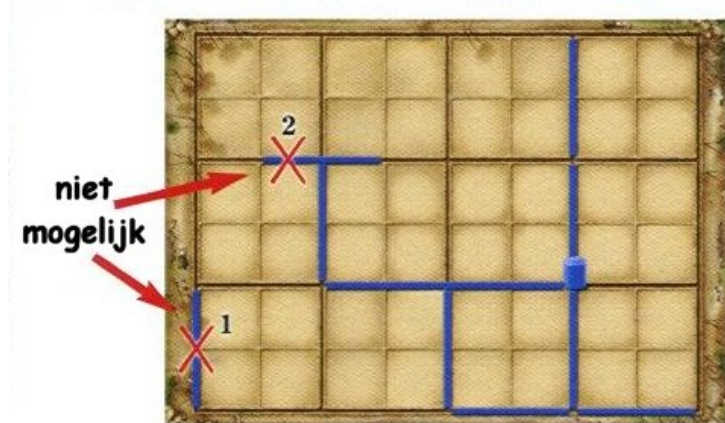
De eigenlijke uitleg over het spelverloop vindt u in het volgende hoofdstuk.

In de loop van het spel ontstaat een netwerk van samenhangende kanalen. Het eerste kanaal moet aan de bron worden gestart. De kanalen worden steeds op de grachten gelegd (de dikke donkerbruine lijnen) en niet op de dunne lichtbruine lijnen. De dunne lijnen vormen de scheiding tussen de afzonderlijke speelvelden.

Het kanalenetwerk kan tijdens het spel willekeurig veel afbuigen en mag meermaals aan de bron worden aangesloten.

Opmerking : Elk kanaal moet tussen twee snijpunten van de donkerbruine lijnen worden gelegd.

Voorbeeld van een ontwikkeling van een kanalenetwerk in de loop van het spel.



Kanaal 1 kan niet worden gelegd omdat er geen verbinding bestaat met het bestaande netwerk. Kanaal 2 kan niet worden gelegd omdat het niet tussen twee snijpunten van de donkerbruine lijnen ligt.

Opmerking

De afbeelding wil enkele een verduidelijking geven van het ontstaan van een kanalenetwerk. In het normale spelverloop ontstaan het kanalenetwerk en de plantages parallel, stuk voor stuk. De plantages werden in deze afbeelding bewust weggelaten.

In de loop van het spel worden in elke ronde plantages geveild. Deze plantages worden in dezelfde ronde op het speelbord gelegd.

Het is niet verplicht een plantage, die via een veiling werd verkregen, aan een andere plantage of aan een kanaal aan te leggen, ook als is dit in de meeste situaties het meest zinvol.

Op elke plantage zijn in de linkerbovenhoek ofwel 1 ofwel 2 planters afgebeeld. Als een speler een plantage met één planter aflegt, moet hij daarop onmiddellijk één van zijn oogststenen plaatsen. Als een speler een plantage met twee planters aflegt, moet hij daarop onmiddellijk twee van zijn oogststenen plaatsen.

Meer als 2 oogststenen kunnen nooit op een plantage worden gelegd. Eventueel kan er wel een plantage zijn met één oogststeen minder dan het aantal afgebeelde planters. Er is nog wel een uitzondering als een speler bij het bieden past, maar daarover later meer.



Anne heeft 1 aardappelplantage afgelegd. Omdat op deze plantage maar één planter is afgebeeld, legt ze één parse oogststeen op de plantage. Ook Marc heeft 1 plantage (bananen) met één planter afgelegd. Hij heeft zijn zwarte oogststeen op de plantage gezet. Carl (grijs) en Herman (beige) hebben elk 1 paprikaplantage met twee planters en elk twee oogststenen.

Tip

Leg de oogststenen tijdens het spel op de plantages zodat ze de planters bedekken.



Alle plantages die onmiddellijk aan een kanaal grenzen, gelden voor de rest van het spel als bevoeid.

Na elke spelronde wordt van elke plantage die niet is bevoeid, dus met geen zijde aan een kanaal grenst, 1 oogststeen verwijderd en in de doos teruggelegd.

Als er van een niet bevoeide plantage een oogststeen moet worden verwijderd, maar er ligt geen oogststeen dan moet de plantage worden omgedraaid en geldt ze voor de rest van het spel als woestijn.

Een woestijn kan nooit opnieuw worden bebouwd.



Aan het einde van de spelronde is de paprikaplantage van Carl (grijs) niet bevoeid. Carl moet één van zijn oogststenen van de plantage verwijderen en in de doos leggen.

Alle plantages van één bepaalde soort die horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen noemen we een samenhangend gebied.

Op een samenhangend gebied kunnen zich willekeurig veel oogststenen van verschillende kleuren bevinden. Kanalen die door samenhangende gebieden stromen, scheiden het gebied niet.

Tip

Elke speler zal trachten die samenhangende gebieden uit te breiden en te bevoeien waarop hij de meeste oogststenen heeft. Tegelijkertijd is het voor de speler ook zeer belangrijk om die gebieden klein te houden en eventueel te laten uitdrogen waar zijn medespelers teveel van kunnen profiteren.

De waarde van een samenhangend gebied voor een bepaalde speler, wordt bepaald door het aantal plantages van dat gebied te vermenigvuldigen met het aantal van de eigen oogststenen die zich op dit samenhangend gebied bevinden.

Belangrijk

Aan het einde van het spel worden alle niet bevoeide plantages omgedraaid tot woestijn, ook al zouden er zich nog oogststenen op deze plantages bevinden.

Woestijnen worden niet gewaardeerd !



De afbeelding toont drie samenhangende gebieden. Het gebied 1 linksonder (paprika) bestaat uit vijf plantages. Het gebied 2 rechtsonder (suikerriet) bestaat uit 3 plantages. Het gebied 3 direct naast de bron (bananen) bestaat uit 2 plantages.

Het paprikagebied heeft nu de volgende waarde :

- voor Anne (paars) : 10 punten
(5 plantages x 2 oogststenen)
- voor Herman (beige) : 20 punten
(5 plantages x 4 oogststenen)
- voor Carl (grijs) : 5 punten
(5 plantages x 1 oogststeen)

Opgelet

De beide paprikaplantages die links aan de buitenkant liggen van dit gebied worden nog niet bevloeid. Als ze niet worden aangesloten op het kanaalennetwerk kunnen ze nog verdorren tot woestijnen. De waarde van dit gebied zal dan sterk verminderen !

Afzonderlijke plantages zijn ofwel 1 punt waard (met 1 oogststeen) ofwel 2 punten waard (met 2 oogststenen). Zie ook onder het hoofdstuk 'Einde van het spel'.

Spelverloop

Het spel verloopt over 11 rondes (in een spel met 5 spelers over 9 rondes).

Elke ronde bestaat uit de volgende 7 fases die na elkaar worden doorgevoerd.

- Fase 1 : Plantages omdraaien en een bod doen
- Fase 2 : Wisselen van kanaalopzichter
- Fase 3 : Plantages verwerven en plaatsen
- Fase 4 : De kanaalopzichter omkopen
- Fase 5 : Extra bevloeiing
- Fase 6 : De droogte en zijn gevolgen (valt weg in de laatste ronde)
- Fase 7 : Ontwikkelingshulp incasseren (valt weg in de laatste ronde)

De verschillende fases worden nu afzonderlijk uitgelegd.

Fase 1 : Plantages omdraaien en een bod uitbrengen

De kanaalopzichter legt 4 plantages bloot (in een spel met vijf spelers legt hij 5 plantages bloot). Telkens de bovenste plantage van elke stapel wordt blootgelegd. Dan begint de biedronde waarin elke speler welgeteld één bod mag uitbrengen.

De linkerbuurman van de kanaalopzichter start met een willekeurig bod in escudo's of hij past. Daarna volgen om de beurt de volgende spelers met de klok mee. Elke speler moet een nog niet genoemd bod doen ofwel passen. Er bestaat absoluut geen verplichting om een uitgebracht bod te verhogen. Er mag dus door meerdere spelers worden gepast, maar geen enkel bod mag tweemaal voorkomen. Het bod wordt door de spelers open voor hen op de tafel gelegd. Zodra de kanaalopzichter zijn bod heeft uitgebracht, eindigt de biedronde. Het is niet toegelaten om een bod achteraf nog te wijzigen !

Fase 2 : Wisselen van kanaalopzichter

De speler die het laagste bod heeft uitgebracht, wordt de nieuwe kanaalopzichter en ontvangt de figuur van de kanaalopzichter. Als een speler heeft gepast dan geldt dit als het laagste bod en ontvangt deze speler de kanaalopzichter.

Opmerking : Als er meerdere spelers hebben gepast dan ontvangt de speler die als eerste heeft gepast de kanaalopzichter.

Fase 3 : Plantages verwerven en plaatsen

De speler die in fase 1 het hoogste bod heeft uitgebracht, mag als eerste een willekeurige plantage uitkiezen. Hij plaatst deze plantage, samen met eigen oogststenen, op een willekeurig vrij veld van het speelbord. Op een plantage met één planter wordt 1 oogststeen gelegd, op een plantage met twee planters worden 2 oogststenen gelegd.

Daarna is de beurt aan de speler die het tweede hoogste bod heeft uitgebracht, daarna aan de speler die het derde hoogste bod heeft uitgebracht ... enzovoort. Als er meerdere spelers hebben gepast dan is de speler die als laatste heeft gepast als eerste van die spelers aan de beurt, daarna de speler die als voorlaatste heeft gepast ... enzovoort.

Belangrijk

Als een speler heeft gepast, legt hij één oogststeen minder op de plantage als door het aantal planters wordt aangegeven (bij een plantage met 2 planters dus 1 oogststeen, bij een plantage met 1 planter dus geen oogststeen).

In een spel met drie spelers blijft 1 plantage over. Deze plantage wordt aan het einde van deze fase door de speler die het hoogste bod heeft uitgebracht zonder oogststenen op het speelbord gelegd. Hij moet deze plantage aan een willekeurige andere plantage laten grenzen. Deze plantage is neutraal en hoort aan geen enkele speler toe. De plantage vergroot eventueel wel een samenhangend gebied op voorwaarde dat de plantage tijdig wordt bevoeid. Als het onmogelijk is om de resterende plantage aan een andere plantage aangrenzend af te leggen omdat naast de vrije velden enkel woestijnen voorhanden zijn, dan moet de plantage aangrenzend aan een woestijn worden gelegd.

Nadat alle geveilde plantages zijn geplaatst, geven de spelers hun geboden bedrag af aan de bank.

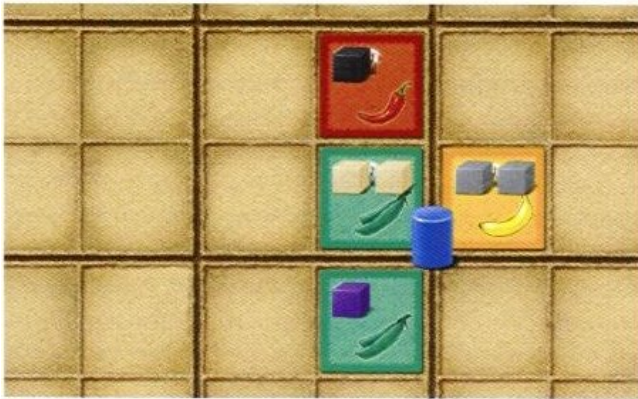
Voorbeeld voor de fases 1 - 3



Herman zit links van de huidige kanaalbezitter (Anne) en moet als eerste een bod uitbrengen. Herman biedt 5 escudo's.
Marc wil niets bieden en past.
Carl biedt 4 escudo's.
Anne biedt 1 escudo.

Aangezien Marc heeft gepast (het laagste bod heeft gedaan), ontvangt hij de kanaalopzichter.

Herman heeft het hoogste gebod uitgebracht en moet als eerste één van de blootgelegde plantages nemen en op het speelbord plaatsen. Daarna volgt Carl met het tweede hoogste bod, dan Anne en als laatste Marc.



Herman neemt de bonenplantage met 2 planters en legt twee van zijn beige oogststenen op de plantage. Carl neemt de bananenplantage met 2 planters en legt twee van zijn grijze oogststenen op de plantage.

Anne neemt de andere bonenplantage met 1 planter en legt 1 paarse oogststeen. Marc neemt de paprikaplantage met 2 planters en legt er één zwarte oogststeen op. Omdat hij heeft gepast, mag hij maar 1 oogststeen afleggen. Het geld wordt in de bank gelegd.

Fase 4 : De kanaalopzichter omkopen

In deze omkoopronde worden er door de spelers voorstellen gedaan aan de actuele kanaalopzichter om nieuwe bevoeiingskanalen te plaatsen. Maximaal kan slechts één voorstel worden aanvaard.

De linkerbuurman van de actuele kanaalopzichter begint. Daarna volgen de spelers om de beurt met de klok mee. Elke speler is éénmaal aan de beurt.

Een speler kan uit 3 mogelijkheden kiezen :

- ofwel doet hij een nieuw voorstel en legt zijn voorkeurkanaal ;
- ofwel ondersteunt hij een voorstel van een medespeler ;
- ofwel past hij.

Een voorkeurkanaal leggen

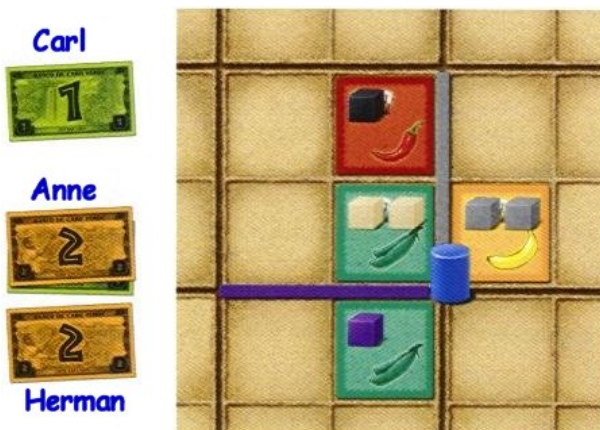
De speler plaatst zijn voorkeurkanaal, volgens de regels van de kunst, op het speelbord. Hij geeft hiermee te kennen dat hij graag zou willen dat het nieuwe kanaal daar zou worden gebouwd. Hij biedt de kanaalopzichter een willekeurig grote steekpenning aan (minstens 1 escudo). Dit bedrag legt de speler open voor zich neer. Het is toegelaten om een even hoog of een lager bedrag aan te bieden dan zijn voorganger deed voor een ander voorkeurkanaal.

Een voorstel ondersteunen

Als een speler een voorstel van een voorganger wil ondersteunen dan legt hij een willekeurig geldbedrag (minstens 1 escudo) open bij de steekpenning van zijn voorganger. De twee bedragen worden wel gescheiden gehouden zodat ze later exact kunnen worden teruggenomen als de deal niet doorgaat. De som van de beide bedragen vormt nu de nieuwe steekpenning voor het voorkeurkanaal.

Passen

Als de speler past, heeft hij geen invloed op de plaatsing van het kanaal.



Carl, de linkerbuurman van Marc (de actuele opzichter), legt zijn grijze voorkeurkanaal tussen de drie bovenste plantages. Tegelijkertijd legt hij een steekpenning van één escudo voor hem op de tafel.

Anne legt haar paarse voorkeurkanaal tussen de beide bonenplantages. Zij legt een steekpenning van 3 escudo's op de tafel.

Herman (beige) is het volkomen eens met de plannen van Anne. Hij ondersteunt Anne en legt 2 escudo's naast haar 3 escudo's. Hierdoor wordt de steekpenning voor het plan van Anne verhoogd tot 5 escudo's.

Nadat alle spelers op deze wijze een voorkeurkanaal hebben gelegd, een voorstel hebben ondersteund of hebben gepast, beslist de kanaalopzichter volledig vrij en zelfstandig of hij een voorstel aanneemt (en dat moet absoluut niet het bod zijn met de grootste steekpenning) ofwel zijn eigen plannen uitvoert.

Als de kanaalopzichter een voorstel aanneemt dan wisselt hij het voorkeurkanaal door een kanaal uit de voorraad en hij incasseert de steekpenning.

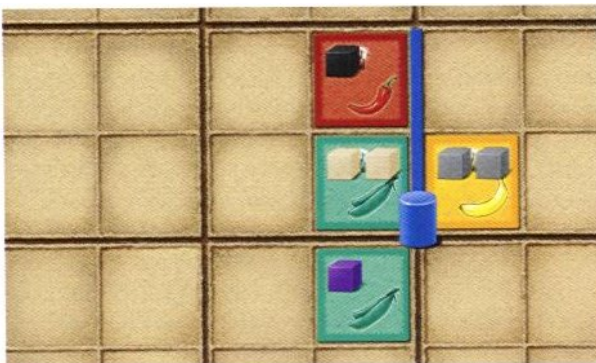
Als de kanaalopzichter zijn eigen plannen uitvoert en geen voorstel aanvaardt, dan legt hij een kanaal uit de voorraad conform de regels op het speelbord. Hij moet voor dit kanaal een geldsom betalen aan de bank die 1 escudo hoger is dan de hoogste steekpenning.

Uitzondering

Als alle spelers hebben gepast dan kan de kanaalopzichter een kanaal bouwen voor de prijs van 1 escudo.

Als de kanaalopzichter dit niet zou willen dan wordt in deze ronde, bij uitzondering, geen kanaal gebouwd en geen enkele speler hoeft iets te betalen.

Alle voorkeurkanalen worden van het speelbord verwijderd en aan de bezitter teruggegeven. De medespelers die met hun bod er niet aan te pas kwamen, nemen hun bod terug ter hand.



Marc neemt het voorstel van Carl aan en wisselt het voorkeurkanaal van Carl met een kanaal uit de voorraad. Het kanaal wordt tussen de drie bovenste plantages gelegd. Bovendien ontvangt Marc de steekpenning van Carl ten bedrage van 1 escudo.

Herman en Anne krijgen hun steekpenning terug (Anne haar 3 escudo's en Herman zijn 2 escudo's).

Opmerking

Stel dat Marc niet akkoord zou zijn gegaan en een ander kanaal had gelegd dan het voorstel van Carl of Anne (en Herman) dan had hij 6 escudo's moeten betalen aan de bank. De hoogste steekpenning die werd geboden was immers 5 escudo's (3 van Anne en 2 van Herman).

Fase 5 : Extra bevloeiing

Om de beurt, te beginnen met de linkerbuurman van de kanaalopzichter, krijgt iedere speler de kans om zijn eigen extra kanaal op het speelbord te leggen. Als de speler dit inderdaad wil doen dan mag hij zijn extra kanaal kosteloos, volgens de regels van de kunst, op het speelbord plaatsen.

Opmerking

In elke ronde mag maar 1 extra kanaal worden gebouwd. Het wordt in deze fase, te beginnen met de linkerbuurman van de actuele kanaalopzichter, om de beurt aan iedere speler gevraagd. Van zodra een speler deze kans grijpt of indien geen enkele speler deze kans neemt, is deze fase voorbij.

Tip

Iedere speler beschikt maar over 1 extra kanaal. Het extra kanaal kan dus maar éénmaal in het spel worden ingezet. Elke speler moet goed overwegen om dit extra kanaal op het juiste moment in te zetten.

Fase 6 : De droogte en zijn gevolgen (valt weg in de laatste ronde)

In deze fase wordt er nagegaan welke plantages worden bevoeid en dus minstens met één zijde aan een kanaal grenzen.

Van elke plantage die niet wordt bevoeid, wordt telkens 1 oogststeen weggehaald en in de doos teruggelegd. Het kan dus voorkomen dat bepaalde plantages neutraal worden omdat geen enkele oogststeen aanwezig is.

Plantages die bij het begin van deze fase al neutraal zijn, worden omgedraaid en worden voor de rest van het spel woestijn.

Een woestijn wordt niet geteld en kan ook niet opnieuw worden bevoeid of beplant.



De bonenplantage van Anne wordt niet bevoeid. Van deze plantage wordt 1 oogststeen verwijderd en in de doos teruggelegd.

Opmerking

Momenteel vormen de beide bonenplantages nog een samenhangend gebied. Als deze bonenplantage in de volgende ronde niet wordt bevoeid dan wordt ze omgedraaid en verandert ze in een woestijn.

Fase 7 : Ontwikkelingshulp incasseren (valt weg in de laatste ronde)

Elke speler ontvangt ter verhoging van het kapitaal 3 escudo's van de bank.

Opmerking

Ook al is Santiago geen echt onderhandelings spel, het is natuurlijk toegelaten om in elke fase met elkaar te praten en elkaar voorstellen te doen.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra alle plantages zijn opgebruikt.

In een spel met 3 of 4 spelers is dit na 11 rondes, in een spel met 5 spelers is dit na 9 rondes. Eerst volgt de ruilverkaveling, daarna volgt de afsluitende slotwaardering.

1. De ruilverkaveling

Alle plantages die na de laatste ronde niet zijn bevoeid, ook diegene waarop nog oogststenen liggen, worden omgedraaid en veranderen in woestijnen. De oogststenen worden verwijderd en in de doos gelegd.

2. De slotwaardering

Iedere speler behoudt het geld dat hij nog in de hand heeft.

Iedere speler ontvangt extra geld voor alle samenhangende gebieden waarop hij oogststenen heeft. Het aantal plantages van een samenhangend gebied wordt vermenigvuldigd met het aantal oogststenen van elke speler afzonderlijk die zich daarop bevindt. Dit bedrag wordt door de bank aan iedere speler uitbetaald. De afzonderlijke gebieden worden voor elke speler berekend en om de beurt afgerekend.

Afzonderlijke plantages, die tot geen enkel samenhangend gebied behoren, brengen zoveel geld op als er oogststenen staan. Eén oogststeen brengt 1 escudo op, twee oogststenen brengen 2 escudo's op.

Tip

Om de overzichtelijkheid te bewaren is het aan te raden om de slotwaardering om de beurt voor elke speler door te voeren.

Eerst wordt bijvoorbeeld begonnen met de beige speler. De oogststenen worden van het speelbord verwijderd en hij ontvangt het geld van de bank. Daarna worden de punten van de grijze speler berekend ... enzovoort.

De speler die na de slotwaardering over het meeste geld beschikt, is de winnaar van dit spel.

Een voorbeeld van een slotwaardering

3 stenen x 3 kaartjes = 9 escudo's **3 stenen x 4 kaartjes = 12 escudo's**



**5 stenen x 4 kaartjes =
20 escudo's**

**2 stenen x 1 kaartje =
2 escudo's**

**3 stenen x 4 kaartjes =
12 escudo's**

Bij de slotwaardering heeft Herman (beige) nog 15 escudo's in de hand. Elk veld waarin Herman met een oogststeen staat, wordt nu één voor één afgerekend en uitbetaald. Daarna worden de beige oogststenen onmiddellijk van het veld verwijderd om dubbele uitbetalingen te vermijden. Herman is in vijf gebieden aanwezig. Voor de vijf gebieden waar Herman oogststenen had, ontvangt hij in totaal 55 escudo's (9 + 12 + 20 + 2 + 12).

In totaal beschikt Herman over 70 escudo's.

De opbrengsten van de andere spelers worden op dezelfde manier berekend.

De 3 palmbomen variant

Aan het begin van het spel worden 3 velden van het speelbord met een palmboom belegd.

Geen enkele palmboom mag aan de bron grenzen.

Geen enkele palmboom mag onmiddellijk horizontaal, verticaal of diagonaal aan een andere palmboom grenzen.

Als een veld met een palmboom in de loop van het spel door een plantage wordt belegd, dan wordt de palmboom op de plantage geplaatst. De palmboom wordt nu geteld als een extra oogststeen voor de speler.

Heeft een speler dus 1 oogststeen op een plantage met een palmboom dan telt de plantage bij de waardering alsof de speler er 2 oogststenen had.
 Heeft een speler dus 2 oogststenen op een plantage met een palmboom dan telt de plantage bij de waardering alsof de speler er 3 oogststenen had.

De plantage met de palmboom gedraagt zich verder als een gewone plantage. Als de plantage niet wordt bevoeid dan wordt in fase 6 van een ronde telkens een oogststeen verwijderd. Zodra de plantage met de palmboom zonder oogststenen is, wordt hij neutraal. Als hij in de volgende ronde nogmaals met droogte heeft te kampen dan wordt de plantage omgedraaid en wordt de palmboom in de doos gelegd.



Herman legt een geveilde bananenplantage op een veld met de palmboom. De palmboom wordt op de plantage geplaatst.
 Aangezien de plantage 2 planters heeft, legt Herman twee oogststenen op de plantage.
 Aan het einde van het spel wordt deze bevoeide plantage bij de slotwaardering zo behandeld alsof er 3 oogststenen van Herman aanwezig zijn.
 Dit geldt eveneens als de plantage zou zijn uitgegroeid tot een samenhangend gebied.

