

SEELAND

Ein spannender Wettstreit
für 2 bis 4 Mühlenmeister ab 9 Jahren

Autoren: Günter Burkhardt und Wolfgang Kramer
Illustrationen: Franz Vohwinkel
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Philipp Sprick
Ravensburger Spiele® Nr. 26 516 9



Spielidee und Spielziel

Liebe Spieler!

In dieser Anleitung ist das **Einstiegsspiel mit allen Grundregeln beschrieben**. Spielt diese Version, um Seeland einfach und schnell kennenzulernen. Nehmt in späteren Partien die weiteren Elemente aus dem Regelheft **Von Vögten und Rekorden** hinzu.

„Alte Hasen“ und Spielbegeisterte können natürlich auch gleich aufs Ganze gehen ...

Baut nun das Spiel auf, wie es auf dem beigelegten **Übersichtsblatt** gezeigt ist.

Seeland im Goldenen Zeitalter: Als wohlhabende niederländische Kaufleute des 17. Jahrhunderts werden die Spieler Teil eines mutigen Vorhabens. Mit Hilfe von prachtvollen Mühlen sollen riesige eingedeichte Flächen entwässert werden, um dort Kohl, Raps und Tulpen anzubauen und so den Wohlstand der Provinz Seeland (und den der Kaufleute ...) zu mehren.*

Um das zu erreichen, erwerben die Spieler auf dem Markt von Seeland Pläne zum Bau von Mühlen und errichten sie anschließend in der Landschaft (Mühlenplättchen). Oder sie kaufen Saatgut ein und legen damit rings um ihre Mühlen Felder an (Landschaftsplättchen). Ist eine Mühle komplett umschlossen, kommt es zur Ernte und der Besitzer der Mühle erhält seinen Ertrag gutgeschrieben. Wer am Ende die meisten Punkte geerntet hat, gewinnt.

* Weitere Informationen zum historischen Hintergrund des Spiels findet ihr auf der letzten Seite des Regelhefts **Von Vögten und Rekorden**.



Ravensburger

Spielablauf

Auf der letzten Seite findet ihr einen „Was passiert, wenn ...?“-Kasten. Dort sind außergewöhnliche Spielsituationen zusammengefasst und erklärt. Vor dem ersten Spiel müsst ihr sie nicht unbedingt lesen. Schaut einfach dann nach, wenn sie auftreten.

Wer zuletzt in den Niederlanden war, ist der Startspieler. Er stellt als Erster eine eigene Mühle auf eines der 6 eingezeichneten Mühlenplättchen des Startortes. Alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn reihum. Auf jedem Plättchen darf immer nur eine Mühle stehen. Sobald jeder Spieler eine Mühle errichtet hat, beginnt das eigentliche Spiel.

Dazu führt der Startspieler die Aktionen 1 bis 3 nacheinander aus:

1. **Einkauf** (= Plättchen vom Markt nehmen)
2. **Landgewinnung** (= Plättchen legen)
3. **Ernte** (= evtl. Mühle werten)

Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe usw.

1. Einkauf

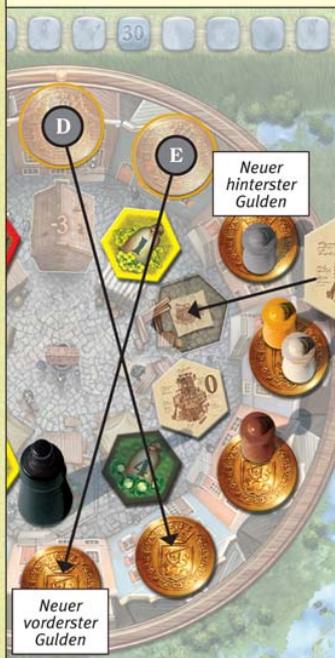
Auf dem Markt dreht der Gildemeister seine Runden. Wer an der Reihe ist, **muss** ihn mindestens ein Feld im Uhrzeigersinn voranziehen. Je nachdem, auf welches Feld der Gildemeister gezogen wird, erhält der Spieler das dort liegende Saatgut (bei einem Marktstand) oder den Mühlen-Bauplan (bei einer Werkstatt). Nun muss der Spieler das Plättchen noch bezahlen. Dabei gilt: Je weiter der Gildemeister laufen musste, desto teurer ist das Plättchen. Das Plättchen auf dem Feld, das direkt vor dem Gildemeister liegt, ist kostenlos. Aber für jedes Feld (inkl. Lagerhaus), das der Gildemeister **übersprungen hat**, muss der Spieler seinen **Kaufmann** auf dem Kontorkreis einen Gulden im Uhrzeigersinn weiterziehen. Weiter als auf den aktuell vordersten Gulden darf der Kaufmann nie ziehen – dort sind seine Geldmittel zunächst erschöpft.

Beispiel: Einkauf
Gregor (Grau) überspringt mit dem Gildemeister 2 Felder (A) und nimmt das 5er-Tulpenaatgut (B). Als Bezahlung zieht er seinen Kaufmann 2 Gulden weiter (C).



Wäre im obigen Beispiel statt Gregor (Grau) Bruno (Braun) an der Reihe, müsste er die 0er-Mühle nehmen. Denn der braune Kaufmann steht bereits auf dem vordersten Gulden der Reihe. Er hat also kein „Geld“, um den Gildemeister Felder überspringen zu lassen.

Da hinter dem letzten Kaufmann nun noch unbesetzte Gulden liegen, werden diese an den Anfang der Guldenreihe gelegt (D und E). Jetzt haben alle Kaufleute wieder mehr „Geld“ zur Verfügung.



Nachlegen:

Haben alle Kaufleute den hintersten Gulden verlassen, wird dieser sofort auf das erste Kontor **vor** den vordersten Gulden gelegt.

Auffüllen:

Nach dem Bezahlen wird das leere Feld, von dem der Gildemeister kam, wieder mit einem Plättchen vom Landschafts-Stapel (bei einem Marktstand) oder vom Mühlenstapel (bei einer Werkstatt) aufgefüllt.

Lagerhaus:



Zieht ein Spieler den Gildemeister auf das Lagerhaus, erhält er in diesem Zug kein Plättchen (und überspringt dadurch die Aktionen 2 und 3). Stattdessen spendet er der Stadt von seinen Erträgen, indem er seinen Zählstein auf der Ertragsleiste um 3 Punkte nach hinten setzt.

Als Entschädigung darf er seinen Kaufmann auf dem Kontorkreis um bis zu 3 Gulden zurückziehen.

2. Landgewinnung

Der Spieler dreht das auf dem Markt gekaufte Plättchen um, so dass das angepflanzte Feld (Landschaftsplättchen) bzw. die fertige Mühle (Mühlenplättchen) zu sehen ist. Er legt es wie folgt an:



Landschaftsplättchen

Ein Landschaftsplättchen muss der Spieler auf eine **leere Fläche** des Spielplans legen, die an eine **eigene Mühle angrenzt**. Rund um seine Mühle ist das angrenzende Land genügend entwässert, um dort Felder anzupflanzen.



Beispiel: Landschaftsplättchen legen

Bruno (Braun) hat ein 3er-Rapsfeld eingekauft. Zum Anlegen hat er alle leeren Flächen zur Auswahl, die an mindestens eine eigene Mühle grenzen (im Bild grün gekennzeichnet).

Er entscheidet sich für die Fläche links neben seiner 2er-Mühle.



Mühlenplättchen

Ein Mühlenplättchen muss der Spieler auf eine **leere Fläche** legen, die an das bereits **erschlossene Gebiet** grenzt, also an Landschaftsplättchen, Mühlenplättchen oder Bauernhöfe (diese werden später erklärt).

Auf dem **gerade gelegten** Mühlenplättchen darf der Spieler eine eigene **Mühle aus seinem Vorrat** errichten und es so zu **seiner Mühle** machen. Andernfalls bleibt das Mühlenplättchen leer und gehört keinem Spieler.



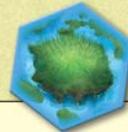
Beispiel: Mühlenplättchen legen

Gregor (Grau) hat ein 2er-Mühlenplättchen eingekauft. Er muss es auf eine freie Fläche legen, die an mindestens ein Landschafts-, Bauernhof- oder Mühlenplättchen (inkl. der des Startortes!) grenzt. Er wählt die Fläche rechts neben dem 4er-Rapsfeld und stellt eine Mühle aus seinem Vorrat darauf.



Inselplättchen aufdecken

Grenzt eine **eigene Mühle direkt** an ein oder mehrere verdeckt liegende Inselplättchen, werden diese sofort aufgedeckt. Denn die Insel ragte bereits zuvor aus dem Wasser und kann daher besonders schnell erschlossen werden.



Im vorherigen Beispiel wird das Inselplättchen oberhalb von Gregors neuer Mühle aufgedeckt.

Ein aufgedecktes Inselplättchen zeigt entweder eine **Landschaft** oder einen **Bauernhof**.

- Landschaft: Kohl, Raps und Tulpen sind gleichbedeutend mit den anderen Landschaftsplättchen.
- Für jeden gerade aufgedeckten **Bauernhof** erhält der Spieler sofort einen **Stuiver**.

Der Spieler kann einen **Stuiver** am Ende dieses oder eines späteren eigenen Zugs abgeben (kommt aus dem Spiel). Dafür darf er anschließend einen kompletten **zusätzlichen Zug** machen (Einkauf – Landgewinnung – Ernte). Jeder Spieler darf aber pro Spielrunde nur einen Stuiver einsetzen.

Hinweis: Auf den Plättchen abgebildete Stadtvögte haben im Einstiegsspiel keine Bedeutung.



3. Ernte (eventuell)

Sobald die Mühle irgendeines Spielers komplett umschlossen ist, kommt es dort sofort zur Ernte. (Eine Mühle am Spielfeldrand gilt als umschlossen, wenn alle angrenzend eingezeichneten Sechseck-Flächen belegt sind.)

Der Ertrag der Mühle ergibt sich aus dem **Wert des Mühlenplättchens + den Werten aller angrenzenden Landschaftsplättchen**.

- Der Ertrag ist unabhängig davon, welcher Spieler die Plättchen gelegt hat.
- Wichtig: Angrenzende Mühlenplättchen (egal ob mit oder ohne Mühle) und Bauernhöfe bringen **keine** Punkte.
- Landschaften, die an mehrere Mühlen grenzen, werden bei der Ernte für **jede** angrenzende Mühle.

Landschaftsbonus:

Grenzt die Mühle an Felder aller drei Landschaftsarten (Kohl, Raps und Tulpen), gibt es einen Bonus von **5 Punkten**.

Monokultur:

Grenzt die Mühle dagegen an gar keine Landschaftsplättchen oder nur an eine Landschaftsart (egal wie häufig), erhält der Spieler bei dieser Ernte **gar keine Punkte!**

Der Spieler zieht seinen Zählstein auf der Ertragsleiste so weit voran, wie die gewertete Mühle Punkte erntet.

Die Mühle kommt anschließend zurück in den Vorrat des Spielers. Er kann sie später erneut einsetzen.



Beispiel Ernte:

Tina (Orange) umschließt mit dem 2er-Kohlfeld ihre Mühle (A). Sie „erntet“ 3 Punkte für ihre Mühle + 13 Punkte (= 2 + 4 + 3 + 0 + 4) für die angrenzenden Landschaften + 5 Punkte Landschaftsbonus = 21 Punkte.

Zugleich hat sie die Mühle von Gregor (Grau) umschlossen. Er „erntet“ 0 Punkte, da seine Mühle an nur eine Landschaftsart grenzt (=Monokultur). Beide nehmen ihre Mühle zurück in ihren Vorrat.

Später legt Nadine (Naturfarben) ein Mühlenplättchen und errichtet eine Mühle darauf (B). Dabei umschließt sie die Mühle von Bruno (Braun). Er „erntet“ 4 Punkte (Mühle) + 4 Punkte (Landschaften) = 8 Punkte. Er nimmt seine Mühle zurück in seinen Vorrat.

Spielende

Ist entweder der Mühlenstapel oder der Landschafts-Stapel aufgebraucht, wird das Spielende eingeläutet: Die Marktstände oder die Werkstätten können nicht mehr aufgefüllt werden und bleiben nun leer. Die leeren Felder können vom Gildemeister übersprungen werden. Der Kaufmann muss dafür genauso auf den Gulden des Kontorkreises vorrücken, wie er es bei übersprungenen Feldern mit Plättchen oder dem Lagerhaus tut.

Zieht ein Spieler freiwillig oder gezwungenermaßen den Gildemeister auf ein leeres Feld (außer dem Lagerhaus), **endet** das Spiel. Es findet keine Ernte mehr statt. Mühlen, die sich noch auf dem Spielfeld befinden, erbringen also keine Erträge mehr.

Es gewinnt der Spieler, der jetzt auf der Ertragsleiste vorne liegt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Was passiert, wenn ... ?

Antworten auf außergewöhnliche Spielsituationen

1. Einkauf

- ? ...du den Gildemeister auf das Lagerhaus ziehst und keine Punkte auf der Ertragsleiste hast?
- ! Du musst keine Punkte abgeben und „erhältst“ keine Gulden.

2. Landgewinnung

- ? ...du ein Landschaftsplättchen legen möchtest, aber keine eigene Mühle auf dem Spielplan hast?
- ! Dann darfst du es auf eine leere Fläche legen, die an das erschlossene Gebiet angrenzt.
- ? ...du ein Mühlenplättchen legst und darauf eine Mühle errichten möchtest, aber gerade keine im Vorrat hast?
- ! Dann kannst du keine Mühle errichten. Denn Mühlen auf dem Spielplan dürfen nicht versetzt werden. Das Mühlenplättchen bleibt leer.
- ? ...du ein Landschafts- an ein Inselplättchen anlegst?
- ! Nichts. Nur errichtete Mühlen decken Inselplättchen auf.

3. Ernte

- ? ...mehrere Mühlen gleichzeitig umschlossen werden?
- ! Die Mühlen werden normal gewertet:
Zuerst die Mühle(n) des Spielers, der an der Reihe ist, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- ? ...du ein Mühlenplättchen + Mühle so legst, dass es direkt umschlossen ist?
- ! Du erntest sofort und nimmst die Mühle zurück in deinen Vorrat.
- ? ... dein Zählstein die Ertragsleiste umrundet?
- ! Es geht normal weiter. Nimm das Punkteplättchen deiner Farbe. Leg es mit der „100“ sichtbar vor dir ab. Schaffst du noch eine Umrundung, drehe es auf die „200“.

100

Von Vögten und Rekorden

Im Spiel mit Vögten und Rekorden bleiben alle Grundregeln bestehen, aber werden um zwei neue Elemente erweitert: Durch die **Stadtvögte** mischt die Obrigkeit Seelands mit – und um besonders hohe Erträge einzufahren, lohnt die Jagd nach **Rekordernten** noch mehr als zuvor ... Am Ende der Anleitung findet ihr eine Variante für mehr Taktik in Seeland. Alle Elemente sind beliebig kombinierbar.

Allgemeine Spielvorbereitung

Das Spiel mit Vögten und/oder Rekorden wird auf derselben Spielplanseite wie das Einsteigerspiel gespielt und genauso vorbereitet. Zudem erhält jeder Spieler die 2 Rekordmarker seiner Farbe. Die 7 Stadtvögte kommen in die Mitte des Marktplatzes.



Rekord-Ernte

Wann? Aktion 3 – Ernte

Zweimal pro Partie darf jeder Spieler eine eigene Ernte mit seinem Rekordmarker auf der Ertragsleiste markieren. Dadurch erhält er die Chance auf Bonuspunkte am Spielende.

Zuerst wird, wie gewohnt, der Gesamtertrag der Mühle bestimmt und der Zählstein auf der Ertragsleiste entsprechend vorgerückt.

Anschließend darf der Spieler (unabhängig vom Stand seines Zählsteins) den Rekordmarker auf die Zahl der Ertragsleiste legen, die dem Ertrag seiner Mühle (ggf. samt Landschaftsbonus) entspricht. Liegt dort bereits ein Rekordmarker, muss er seinen auf die nächstniedrigere freie Zahl legen.

Ein gelegter Rekordmarker darf bis zum Spielende nicht mehr versetzt werden.

Bei **Spielende** gibt es für die vier höchstplatzierten Rekordmarker Bonuspunkte:

1. Platz = 20 Punkte
2. Platz = 15 Punkte
3. Platz = 10 Punkte
4. Platz = 5 Punkte

Die beteiligten Spieler ziehen ihren Zählstein auf der Ertragsleiste entsprechend voran. Spieler können auch mit beiden Rekordmarkern punkten.

Beispiel: Rekordernte

Bruno (Braun) umschließt mit dem 5er-Rapsfeld seine Mühle (A). Er erntet 29 Ertragspunkte (Mühle + Landschaften + Landschaftsbonus). Er entschließt sich, einen Rekordmarker zu legen (B). Da die 29 und auch die 28 bereits besetzt sind, muss er seinen Marker auf die 27 legen.



Stadtvogt

Wann? Aktion 2 - Landgewinnung

Werden bei der **Landgewinnung** ein oder mehrere Inselplättchen mit einem Stadtvogt-Symbol aufgedeckt, wird genau **ein** Stadtvogt vom Marktplatz zu dieser Mühle gestellt. Der Stadtvogt bleibt bis zur dortigen Ernte bei der Mühle stehen.

Bei dieser Ernte überprüft der Stadtvogt, ob der Ertrag den aktuellen Erwartungen der Stadt entspricht: Hierzu wird der Ertrag der Mühle mit der goldfarbenen Zahl verglichen, die auf dem Kontor **vor dem vordersten Gulden** des Kontorkreises angegeben ist.

Ist der Ertrag **gleich hoch oder höher** als diese Kontorzahl, ist der Stadtvogt mit der Arbeit zufrieden: Der Spieler bekommt als Bonus 5 zusätzliche Ertragspunkte, die er mit seinem Zählstein auf der Ertragsleiste vorrückt. Außerdem erhält der Spieler den Stadtvogt und stellt ihn vor sich ab.

Beispiel: Stadtvogt

Tina (Orange) umschließt mit dem 3er-Rapsfeld ihre Mühle (A). Sie erntet 30 Ertragspunkte (Mühle + Landschaften + Landschaftsbonus). Da ein Stadtvogt zu Besuch ist, wird der Ertrag mit den Erwartungen der Stadt verglichen. Die Kontorzahl vor dem vordersten Gulden zeigt eine Erwartung von 28 (B). Der Ertrag (30) ist höher als die Erwartung (28): Tina erhält einen Bonus von 5 Punkten und stellt den Stadtvogt samt Mühle vor sich ab.



Ist der Ertrag **niedriger** als die Kontorzahl, bleibt die Ernte des Spielers hinter der Erwartung zurück. Dem Spieler werden nach der Ernte auf der Ertragsleiste 5 Punkte abgezogen. Der Stadtvogt zieht sofort zur von dort aus **nächst gelegenen Mühle**, bei der nicht bereits ein Stadtvogt steht. (Das kann auch eine Mühle desselben Spielers sein.) Dabei zieht er natürlich nur über bereits erschlossenes Gebiet.

Beispiel (oben):

Tina (Orange) umschließt ihre Mühle mit einem 0er-Rapsfeld anstelle des 3er-Rapsfelds im obigen Beispiel. Deswegen erntet sie lediglich 27 Punkte. Die Erwartung der Stadt (28) ist nicht erfüllt. Tina bekommt daher nach der Ernte 5 Ertragspunkte abgezogen. Sie nimmt ihre Mühle zurück in ihren Vorrat. Der Stadtvogt wandert zur nächst gelegenen Mühle. Dies ist die orangefarbene 2er-Mühle. Sie ist nur 2 Flächen entfernt, während die graue 3er-Mühle 3 Flächen weit weg ist.

Für jede Mühle, auf der **bei Spielende** noch ein Stadtvogt steht, werden dem betreffenden Spieler 5 Punkte abgezogen. Nun wird überprüft, welcher Spieler die Erwartungen der Stadt am häufigsten erfüllt hat. Wer die meisten Stadtvögte hat, erhält **10 Bonuspunkte**. Bei Gleichstand erhalten die betroffenen Spieler je **5 Bonuspunkte** und ziehen ihren Zählstein auf der Ertragsleiste entsprechend voran.

Taktisches Spiel

Beispiel „Taktisches Spiel“ A:

Tina (Orange) hat ein 4er-Mühlenplättchen eingekauft und kann es an bereits erschlossenes Gebiet anlegen (grün markiert).



Beispiel „Taktisches Spiel“ B:

Bruno (Braun) ist als nächster an der Reihe und hat ein 3er-Mühlenplättchen gekauft. Er kann es überall an das erschlossene Gebiet anlegen (grün markiert).



Spielvorbereitung

Steckt den Spielplan so zusammen, dass die Seite mit der **grünen** Ertragsleiste und den vorgedruckten Landschaften und Bauernhöfen zu sehen ist.

- Die Stadtvögte kommen auf die Felder mit den entsprechenden Symbolen auf dem Spielplan.
- Auf jeden Bauernhof wird ein Stuver gelegt.
- Die Inselplättchen benötigt ihr in dieser Variante nicht.

Spielablauf

- Ein Plättchen, das angrenzend an **ingezeichnete** Landschaften / Bauernhöfe gelegt wird, muss zugleich mit dem erschlossenen Gebiet verbunden sein. Erst dann kann auch von der eingezeichneten Landschaft / dem Bauernhof ausgehend weiteres Land erschlossen werden.
- Wird eine Mühle angrenzend zu einem Bauernhof mit Stuver errichtet, erhält der Besitzer der Mühle sofort den Stuver.
- Wird eine Mühle angrenzend an eine Landschaft mit Stadtvogt errichtet, wird er sofort zu dieser Mühle gesetzt.



Was passiert, wenn ...?

Antworten auf außergewöhnliche Spielsituationen

Rekord-Ernte

- ? ...bei Spielende nur drei (oder noch weniger) Rekordmarker auf der Ertragsleiste liegen?
- ! Es werden nur die entsprechenden Plätze vergeben.

Stadtvogt

- ? ... du einen Rekordmarker für eine Ernte legst, die zugleich die Erwartung des Stadtvogts erfüllt/nicht erfüllt?
- ! Die 5 Bonus- oder Minuspunkte des Stadtvogts werden für den Rekordmarker nicht berücksichtigt.
- ? ...der Stadtvogt bei deiner Mühle steht, die wegen einer Monokultur 0 Punkte erntet?
- ! Die Erwartung der Stadt ist nicht erfüllt und dir werden 5 Punkte auf der Ertragsleiste abgezogen.
- ? ...der Stadtvogt zur nächsten Mühle ziehen möchte, aber keine Mühle auf dem Plan steht?
- ! Der Stadtvogt kommt zurück in die Schachtel.
- ? ... der Stadtvogt zur nächsten Mühle ziehen möchte, und sich zwei (oder mehr) Mühlen in gleichem Abstand zum Vogt befinden?
- ! Dann entscheidet der Spieler am Zug, wohin der Stadtvogt zieht.



Historischer Hintergrund des Spiels

Die Niederlande waren die große Wirtschaftsmacht des 17. Jahrhunderts in Europa. Obwohl selbst arm an Rohstoffen, wurde das Land bald zum Hauptumschlagplatz des Welthandels. Der daraus resultierende Wohlstand kam dabei den Bürgern auf kultureller und sozialer Ebene zugute. Der Reichtum der Kaufmannsfamilien spiegelte sich schon bald in repräsentativen Häusern in den niederländischen Städten wider. Diese Epoche ging als das „Goldene Zeitalter“ in die Geschichte ein. Bilder der berühmten niederländischen Maler, wie Rembrandt und Vermeer, die unter anderem mit Portraitmalerei wohlhabender Kaufmannsfamilien ihr Geld verdienten, zeugen noch heute von dieser wirtschaftlichen Blüte.

Mit dem Wohlstand im Goldenen Zeitalter wuchs auch die Einwohnerzahl in den Städten rasant an. Die steigende Nachfrage nach Nahrungsmitteln konnte mit den bestehenden knappen Anbauflächen nicht mehr gedeckt werden. Zudem waren durch Torfabbau und der damit einhergehenden Absenkung des Bodens große Flächen der Niederlande mit Wasser bedeckt. Sturmfluten nagten an der Küste und führten immer wieder zu verheerenden Überschwemmungen. Findige Wasserbauingenieure entwickelten Pläne, dem Meer und Moor Land abzurufen. Mit Hilfe des Kapitals geschäftstüchtiger Kaufleute und neuartiger Mühlentechnik wurden riesige Landgewinnungsprojekte ermöglicht.

Zu Beginn wurden Binnenseen, später auch Teile von Meeresbuchten mit Deichen umgeben und mit Hilfe der Windkraft leergepumpt, um neue Anbauflächen zu gewinnen. Tausende von Windmühlen wurden in dieser Zeit errichtet, von denen ein großer Teil der Landentwässerung diente. Zum Teil lagen die durch sie entwässerten Gebiete (Polder) bis zu sechs Meter unter dem Meeresspiegel. Um einen solchen Höhenunterschied zu bewältigen, mussten die Poldermühlen oft in mehreren Reihen hintereinandergeschaltet werden. Zudem war ein ausgeklügeltes System von Kanälen notwendig.

Der mit der Trockenlegung verbundene Deichbau verfolgte dabei zwei Ziele: Man gewann nicht nur neues Land, sondern auch Sicherheit gegen Sturmfluten.

Windmühlen prägten nach und nach das Landschaftsbild. So auch in der Provinz Zeeland (zu deutsch Seeland), die dem Spiel den Namen gab. Das im Südwesten der Niederlande gelegene Gebiet hatte im 17. Jahrhundert eine bedeutende wirtschaftliche Stellung inne. Zugleich liegt die Provinz beinahe komplett unter dem Meeresspiegel und ist ein „Flickenteppich“ aus Poldern und Deichen. So verwundert es nicht, dass ihre Geschichte untrennbar mit den Windmühlen und der Geschichte der Landgewinnung verbunden ist.





Spielinhalt und Spielaufbau

Baut zuerst SEELAND nach dieser Beschreibung auf, lest bitte erst dann die Spielanleitung!



1
Steckt den **Spielplan** (sechsteilig) wie abgebildet zusammen, so dass die mit **blauen** Steinen gepflasterte Deichseite sichtbar ist und die Zahlen am Rand von 0–100 aufsteigen. Der Plan zeigt eine niederländische Landschaft und einen Markt.

Der **Markt** besteht aus 10 Feldern mit Marktständen, Werkstätten und einem Lagerhaus. Auf dem Markt werden Baupläne für Mühlen und Saatgut für die Felder verkauft. Drumherum befindet sich der **Kontorkreis**, der aus 12 Kontoren (= Handelshäusern) besteht.

Inmitten der **Landschaft** ist der Markt nochmals abgebildet. Dies ist der Startort der Spieler, der in einem großen Gebiet mit Flächen für die Felder und Mühlen liegt. Um das Gebiet herum führt der Deich mit der **Ertragsleiste**.



2
Die **28 Mühlenplättchen** (Werte von 0 bis 5) zeigen auf der Vorderseite den Bauplan einer Mühle und auf der Rückseite die fertiggestellte Mühle. Mischt die Plättchen und legt sie mit der Bauplanseite nach oben als Mühlenstapel auf das dazugehörige Nachziehfeld.



3
Die **30 Landschaftsplättchen** zeigen Kohl, Raps oder Tulpen (mit Werten von 0 bis 7); auf der Vorderseite als Sack mit Saatgut und auf der Rückseite als angepflanztes Feld. Mischt die Plättchen und legt sie mit der Saatgut-Seite nach oben als Landschafts-Stapel auf das entsprechende Nachziehfeld.



4
Die **30 Inselplättchen** zeigen auf der Vorderseite eine unbebaute Insel. Auf der Rückseite ist eine Landschaft (Kohl, Raps, Tulpen) oder ein Bauernhof abgebildet. Mischt sie (Vorderseite nach oben) und legt dann 1 Plättchen auf jede als Insel markierte Fläche des Spielplans, so dass die Inselseite zu sehen ist.



5
Jeder Spieler nimmt sich die **4 Mühlen** in der Farbe seiner Wahl und stellt sie vor sich ab.

6
Der **Zählstein** jedes Spielers kommt auf das Feld 0 der Ertragsleiste.



7
Legt die **12 Stuiver** und die **4 Punkteplättchen** neben den Spielplan. Jeder nimmt sich 1 Stuiver und legt ihn vor sich.

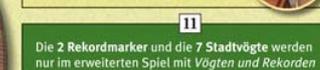
Der niederländische Stuiver entsprach dem mittelalterlichen Groschen.



8
Stellt den **Gildemeister** auf das Werkstattfeld, neben dem er abgebildet ist. Legt auf die 3 übrigen Werkstattfelder je ein Mühlenplättchen und auf die 5 Marktstände jeweils ein Landschaftsplättchen vom Stapel (Vorderseite nach oben). Auf das Lagerhaus kommt **nie** ein Plättchen.



9
Legt die **5 Guldenstücke** auf die 5 Kontore, neben denen eine kleine goldene Münze abgebildet ist.



10
Stellt nun noch die **Kaufleute** der Spieler, die am Spiel teilnehmen, zusammen auf den hintersten Gulden der Guldenreihe.



11
Die **2 Rekordmarker** und die **7 Stadtvögte** werden nur im erweiterten Spiel mit **Vogten und Rekorden** benötigt. Dabei kommen alle Stadtvögte in die Mitte des Marktplatzes. Jeder Spieler erhält die beiden Rekordmarker seiner Farbe.

