

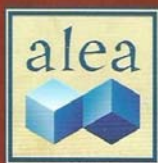
Stefan Feld
14

Stefan Feld

Die Burgen
von
Burgund

Die Burgen von Burgund

ENGLISH RULES INCLUDED
RÈGLES EN FRANÇAIS INCLUSES



De kastelen van Bourgondië

Ravensburger

Die Burgen von Burgund

Alea, 2011

Stefan FELD

2 - 4 spelers vanaf 12 jaar

± 120 minuten

Die Burgen von Burgund

Een buitengewoon opbouwspel over weilanden, goederen en dobbelstenen.

SPELIDEE

De vallei van de Loire in de vijftiende eeuw. Als invloedrijke vorsten zetten de spelers alles op alles om hun landerijen door verstandig handelsverkeer te laten openbloeien.

Twee dobbelstenen bepalen de actiemogelijkheden, maar de beslissingen worden uiteindelijk door de spelers zelf genomen.

En of het nu de veehouderij of de goederenhandel, of de stedenbouw of de wetenschappelijke vooruitgang betreft, vele verschillende wegen leiden naar welstand en aanzien van de spelers !

De talrijke mogelijkheden om in dit opbouwspel zegepunten te verwerven, eisen ronde na ronde een weldoordachte aanpak en een vooruitziende blik.

Dankzij de verschillende vorstendommen blijft de uitdaging voor de spelers constant aanwezig en zal geen enkel partijje op dezelfde manier verlopen.

Winnaar is de speler die aan het einde de meeste zegepunten heeft.

SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van Bourgondische vorsten van de vijftiende eeuw.

In vijf etappes van telkens 5 rondes ontvangen de spelers door de goederenhandel of de veehouderij, of de stedenbouw of de wetenschappelijke vooruitgang de spelbepalende zegepunten.

De speler die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft behaald, is de winnaar van het spel.

SPELMATERIAAL

Er zijn 4 stanskartons met:

164 zeshoekige kaartjes:

- 7x 8 gebouwen (beige, 16x met een zwarte rugzijde);
- 7x 4 dieren (lichtgroen, 8x met zwarte rugzijde);
- 26x "kennis" (geel, 6x met zwarte rugzijde);
- 16 burchten (donkergroen, 2x met zwarte rugzijde);
- 12 mijnen (grijs, 2x met zwarte rugzijde);
- 26 schepen (blauw, 6x met zwarte rugzijde).

42 goederentegels (vierkantig, telkens 7 tegels in 6 kleuren)

20 zilverlingen (achthoekig)

30 arbeidersfiches (vierkantig)

12 bonuskaarten (vierkantig, telkens 1 kleine en 1 grote in 6 kleuren)

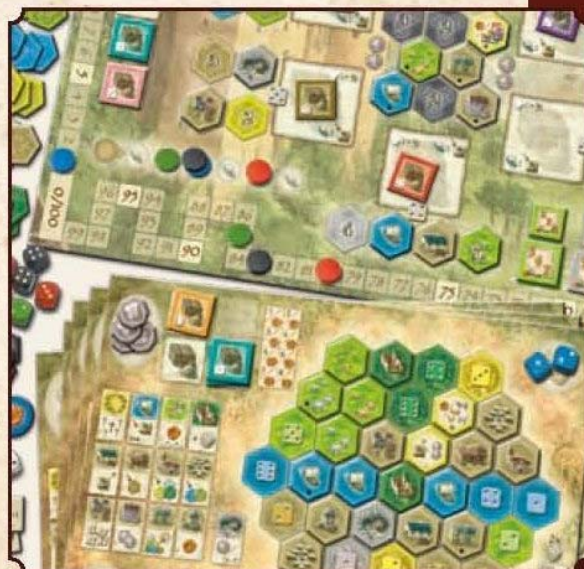
4 zegepuntfiches (met 100 respectievelijk 200 in de vier spelerskleuren)

8 speelstenen (telkens 2 in de vier spelerskleuren)

9 dobbelstenen (telkens 2 in de vier spelerskleuren en 1 witte)

1 speelbord

6 spelersborden (4x nummer 1 en telkens 1x nummer 2 tot en met 9)



Als men de spelregels voor de eerste keer leest, raden wij aan om de teksten in de rechterkaders niet te lezen. Deze teksten zijn beknopte spelregels waarmee men, na een tijdje het spel niet meer gespeeld te hebben, vlot opnieuw in het spel kan stappen.

SPELVOORBEREIDING

Voor het allereerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt.

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. Het toont:

- 5 "passagevelden" (A - E)
- 5 "rondenvelden"
- 6 genummerde "depots" (1 - 6) met telkens vier aflegvelden voor de zeshoekige kaartjes en één groot goederenveld.
- 1 centraal "zwart depot"
- 12 aflegvelden voor de **bonuskaarten**
- 1 volgordespoor
- 1 scorespoor



De 20 zilverlingen, de 30 arbeidersfiches alsook de witte dobbelsteen worden naast het speelbord klaargelegd.

De 164 zeshoekige kaartjes worden gesorteerd naar hun rugzijde en als verdeckte voorraad naast het speelbord klaargelegd.

De 42 goederentegels (vierkantig) worden eveneens verdeckt zeer grondig gemixt. Dan worden hieruit vijf verdeckte stapels gevormd met telkens vijf tegels. Telkens één stapel wordt, nog steeds verdeckt, op één van de vijf passagevelden A - E op het speelbord geplaatst. De resterende 17 tegels blijven voorlopig verdeckt liggen.

De 12 bonuskaarten (vierkantig) worden op de desbetreffende velden op het speelbord geplaatst.

IEDERE SPELER ONTVANGT:

- ⇒ Eén spelersbord met het nummer 1, dat hij met de deze zijde naar boven vóór zich neerlegt (lees de desbetreffende tip op pagina 13 voor de spelersborden met de nummers 2 - 9).
- ⇒ Eén burcht (= een donkergroen zeshoekig kaartje), die hij met de voorzijde naar boven op het donkergroene middenveld van zijn spelersbord legt (met het dobbelsteengetal 6).
- ⇒ Drie toevallige goederentegels van de resterende 17 tegels, die hij open op de desbetreffende drie magazijnvelden bovenaan links op zijn spelersbord aflegt. Tegels van een identieke goederensoort (= kleur) worden hierbij op elkaar gestapeld, verschillende soorten worden naast elkaar gelegd (de resterende tegels worden niet meer gebruikt en worden ongezien terug in de doos gelegd).
- ⇒ De 2 dobbelstenen in zijn spelerskleur.
- ⇒ Eén speelsteen in dezelfde kleur die hij op het veld 0/100 van het scorespoor plaatst.
- ⇒ Eén zilverling, die hij voor iedereen zichtbaar, bovenaan links op het desbetreffende aflegveld van zijn spelersbord legt.
- ⇒ Eén zegepuntfiche (met 100 respectievelijk 200), die hij voorlopig naast zijn spelersbord legt.

SPELVOORBEREIDING

De 20 zilverlingen, 30 arbeidersfiches, 164 verdeckte zeshoekige kaartjes (gesorteerd naar kleur) en de witte dobbelsteen worden naast het speelbord klaargelegd.

Er worden vijf stapels van 5 verdeckte goederentegels op de passagevelden A tot E gelegd.

Er worden 2x 6 bonuskaarten op de desbetreffende velden op het speelbord gelegd.

Iedere speler ontvangt:

- 1 spelersbord
- 1 startburcht
- 3 toevallige goederentegels
- 2 gelijkgekleurde dobbelstenen
- 1 speelsteen (zegepunten)
- 1 speelsteen (volgorde)
- 1 zegepuntfiche
- 1 zilverling
- 1 tot 4 arbeidersfiches (afhankelijk van de volgorde)

Met de dobbelstenen wordt de startspeler bepaald.

De startspeler ontvangt één arbeidersfiche die hij, zichtbaar voor alle spelers, op het passende aflegvak, onderaan links, op zijn spelersbord legt. De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, ontvangt twee arbeidersfiches, de derde speler ontvangt drie arbeidersfiches en de vierde speler ontvangt er vier.

Met zijn tweede speelsteen markeert iedere speler de zonet vastgelegde spelersvolgorde op het eerste veld van het volgordespoor van het speelbord: de steen van de startspeler staat in de toren helemaal bovenaan en de steen van de laatste speler staat helemaal onderaan.

De startspeler ontvangt de witte dobbelsteen.

De startspeler wordt bepaald en aansluitend worden om de beurt 1 tot 4 arbeidersfiches verdeeld.

De spelersvolgorde wordt op het volgordespoor gemarkeerd.

De startspeler ontvangt de witte dobbelsteen.

DE SPELERSBORDEN

het aflegveld voor de zilverlingen

de drie magazijnen voor de goederentegels

het aflegveld voor al verkochte goederen

het scorespoor voor de zegepunten

toelichting bij de afzonderlijke zeshoekige kaartjes

het aflegveld voor de arbeidersfiches

het aflegveld voor de zeshoekige kaartjes

het aflegveld voor al gebruikte dobbelstenen

een stad van 3

een rivier van 3

een weide van 1

toelichting bij de extra actie "kopen"

toelichting bij de 4 acties

Het vorstendom met in totaal 37 velden, onderverdeeld in meerdere veelkleurige gebieden zoals weiden (lichtgroen), rivieren (blauw), steden (beige) ... enzovoort.

Het nummer van het vorstendom (het vorstendom 1 is viermaal in het spel aanwezig, de vorstendommen 2 tot 9 zijn telkens éénmaal in het spel aanwezig).

SPELVERLOOP

Het spel verloopt in 5 etappes (A tot E). Elke etappe bestaat op zijn beurt opnieuw uit 5 rondes.

Vorbereiding aan het begin van elke etappe

→ Alle zeshoekige kaartjes die nog op het speelbord liggen worden afgeruimd en terug in de doos gelegd (uiteraard vervalt deze actie bij de eerste etappe).

TIP

*Scheeps-, mijnen- en burchtkaarten kan men laten liggen omdat zij steeds gelijk zijn (niet in het zwarte depot!).
Eventueel nog neergelegde goederentegels blijven liggen!*

→ Op de zeshoekige velden van de zes genummerde depots worden van de verdeckte voorraad open, en precies in de volgorde zoals ze worden getrokken, gelijkgekleurde zeshoekige kaartjes gelegd: bij 2 spelers worden alleen de velden met een 2 (12 velden), bij 3 spelers de velden met een 2 en een 3 (18 velden) en bij 4 spelers alle 24 velden met zeshoekige kaartjes belegd.

AANDACHT

Alleen in het spel met 3 spelers geldt voor het donkergroene veld in het depot 6 een bijzonderheid: in de etappes A, C en E wordt hier zoals gewoonlijk een burcht (donkergroen) geplaatst, in de etappes B en D echter een mijn (grijs)!



niet vergeten !

SPELVERLOOP

Vorbereiding aan het begin van elke etappe:

- alle zeshoekige kaartjes die nog op het speelbord liggen worden verwijderd (geldt uiteraard niet bij de eerste etappe);
- de goederentegels op de goederenvelden van de depots blijven liggen;
- nieuwe zeshoekige kaartjes van de voorraad (afhankelijk van het aantal spelers) worden neergelegd;
- er worden 5 nieuwe goederentegels open op de rondenvelden gelegd.

- In het "zwarte depot" in het centrum van het speelbord worden (opnieuw afhankelijk van het aantal spelers, vier tot acht) zeshoekige kaartjes met een zwarte rugzijde open, en eveneens precies in de volgorde zoals ze worden getrokken, geplaatst.
- De vijf goederentegels van de actuele etappe worden open op de vijf daaronder liggende vierkante rondenvelden gelegd.

DE VIJF SPELRONDES

Na de voorbereiding van een etappe volgen vijf spelrondes. Iedere ronde verloopt volgens hetzelfde schema.

Vooreerst dobbelt elke speler met zijn beide dobbelstenen, de startspeler dobbelt extra nog eens met de witte dobbelsteen. Daarna plaatst iedere speler zijn dobbelstenen zo vóór zich neer op de tafel dat alle spelers de dobbelstenen kunnen zien.

TIP

Het gelijktijdig dobbelen van de dobbelstenen geeft de spelers, die later aan bod komen, de mogelijkheid om hun speelbeurt vooruit te plannen.

De startspeler van de ronde begint. Vooreerst legt hij de bovenste open goederentegel van de rondenvelden op het vierkante goederenveld van het depot wiens nummer door de witte dobbelsteen wordt getoond. Hiermee is de witte dobbelsteen voor deze ronde afgehandeld en kan de startspeler nu beginnen met zijn echte speelbeurt (die nog door het gebruik van arbeidersfiches kan worden gewijzigd!).

De startspeler voert nu zijn speelbeurt uit. Daarna komt de volgende speler op het volgordespoor (van rechts naar links, in een toren van boven naar onder) met zijn spelactie aan de beurt ... enzovoort. Als elke speler zijn speelbeurt heeft uitgevoerd, volgt de volgende ronde ... enzovoort.

Aangezien per etappe vijf goederentegels op de rondenvelden worden neergelegd en aan het begin van elke ronde één daarvan op een goederenveld naast een depot wordt geplaatst, is steeds zeer goed herkenbaar in welke ronde men zich momenteel bevindt en hoe lang de lopende etappe (respectievelijk het complete spel) nog zal duren.

DE SPEELBEURT VAN EEN SPELER

De speelbeurt van een speler bestaat erin, precies twee acties uit te voeren, één per dobbelsteen.

De gebruikte dobbelsteen legt de speler na de actie neer op het desbetreffende aflegvak bovenaan rechts op zijn spelersbord.

Arbeidersfiches

Deze fiches kunnen te allen tijde worden benut (worden terug in de algemene voorraad gelegd) om het aantal ogen van een eigen dobbelsteen met 1 naar boven of naar onder te wijzigen. Het veranderen van een 1 naar een 6 (of van een 6 naar een 1) is hierbij ook toegelaten en kost dus eveneens 1 arbeidersfiche. Er mogen ook meerdere fiches voor het wijzigen van een dobbelsteen worden gebruikt.

Voorbeeld

Door het afgeven van 2 arbeidersfiches kan Anne van een 2 een 6 maken en bijvoorbeeld aansluitend een zeshoekig kaartje van het depot 6 nemen.



DE VIJF SPELRONDES

Alle spelers dobbelen gelijktijdig.

De startspeler plaatst goederentegels in overeenstemming met de witte dobbelsteen.



DE SPEELBEURT VAN EEN SPELER

Te beginnen met de startspeler en vervolgens in overeenstemming met het volgordespoor, voeren alle spelers twee acties uit conform hun dobbelsteen.

Per arbeidersfiche kan een dobbelsteengetal met 1 naar boven of naar onder worden gewijzigd (ook van 6 naar 1 of omgekeerd).

DE ACTIES

Voor iedere actie is een dobbelsteen vereist. De twee acties per speelbeurt kunnen in een willekeurige combinatie en volgorde (ook tweemaal dezelfde actie) worden uitgevoerd.



➤ Actie "zeshoekig kaartje van het speelbord nemen"

Het aantal ogen van de gebruikte dobbelsteen geeft aan van welke van de zes genummerde depots de speler één zeshoekig kaartje naar keuze mag nemen. Het genomen kaartje legt de speler op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord (niet direct in zijn vorstendom !). Als de speler geen leeg aflegveld heeft, moet hij, naar keuze, één van de kaartjes die daar liggen, verwijderen (uit het spel nemen) om op die plaats het nieuwe kaartje te kunnen leggen (*men moet uiteraard proberen om het verwijderen van kaartjes te vermijden*).



➤ Actie "zeshoekig kaartje in het eigen vorstendom plaatsen"

Het getal van de dobbelsteen geeft eveneens aan op welk overeenkomstig genummerd leeg veld van zijn vorstendom een speler één van zijn kaartjes mag plaatsen dat al onderaan links op zijn spelersbord ligt. Alle nieuwe kaartjes moeten steeds direct aangrenzend worden gelegd aan minstens één kaartje dat daar al werd geplaatst. De kleur van het kaartje moet hierbij steeds overeenstemmen met de kleur van het belegde veld.

Het eerste kaartje kan men dus alleen plaatsen op één van de zes velden die rond de startburcht zijn gelegen.

Afhankelijk van welk kaartje er in het vorstendom werd geplaatst, gebeurt onmiddellijk aansluitend het volgende:

" KENNIS " (geel)

Er zijn 26 verschillende gele kaartjes wiens verschillende functies op de pagina's 11 en 12 uitvoerig worden toegelicht.

SCHIP (blauw)

Als een speler een schip plaatst in zijn vorstendom (tot 6x mogelijk), gebeuren onmiddellijk twee zaken:

1. De speler neemt van het goederenveld van een depot naar keuze op het speelbord alle goederentegels die daar liggen en legt die in zijn magazijnen bovenaan links op zijn spelersbord.

BELANGRIJK

Het gekozen depot is volledig naar keuze van de speler en dus totaal onafhankelijk van het zonet voor het plaatsen van het schip gebruikte getal van de dobbelsteen.

Iedere speler mag in zijn magazijnen tot drie verschillende goederensoorten (= kleuren) verzamelen. Gelijkgekleurde goederentegels worden daar steeds op elkaar gestapeld, tegels van een verschillende kleur naast elkaar. Kan een speler op grond van deze beperking niet alle tegels van het gekozen goederenveld in zijn magazijnen plaatsen, laat hij de ongebruikte goederentegels eenvoudig in het depot liggen.

Voorbeeld

Carl heeft een schip geplaatst en neemt vervolgens van het afgebeelde goederenveld goederentegels: de turquoise tegel legt hij op zijn andere turquoise tegel en de andere tegel (roze of bruin) legt hij nog op het lege vak.

2. De speler zet zijn speelsteen op het volgordespoor één veld naar rechts. Als dit veld zou zijn bezet, plaatst hij zijn speelsteen boven op de andere speelsteen of speelstenen. Wordt hij hierdoor voor de volgende ronde de startspeler dan ontvangt hij ook de witte dobbelsteen.



DE ACTIES

➤ zeshoekig kaartje van het speelbord nemen

De dobbelsteen geeft het nummer van het depot aan. Het kaartje wordt op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord gelegd.

➤ zeshoekig kaartje in het eigen vorstendom plaatsen

De dobbelsteen geeft het lege veld aan. De kaartjes moeten steeds aangrenzend en ook passend met de kleur worden geplaatst.

" KENNIS " (geel)

zie pagina's 11 en 12



SCHIP (blauw)

1. De speler neemt **alle** goederentegels van één goederenveld **naar keuze** en legt die in zijn magazijn.



2. De speler gaat met zijn speelsteen op het volgordespoor één veld naar rechts.

DIER (lichtgroen)

Als een speler een dierkaartje in zijn vorstendom plaatst (tot 6x mogelijk), ontvangt hij hiervoor onmiddellijk zegepunten (de speelsteen van de speler mag direct op het scorespoor vooruit worden gezet). Op elk kaartje zijn twee tot vier dieren afgebeeld en ontvangt men dus 2 tot 4 zegepunten.

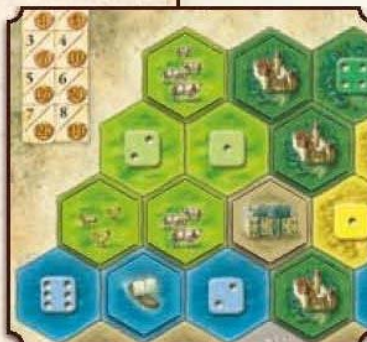
Als een speler bovendien al dierkaartjes van dezelfde soort op dezelfde weide (= een gebied van samenhangende lichtgroene velden) heeft liggen, ontvangt hij extra bij de zegepunten van de nieuwe dierkaartjes voor alle andere dierkaartjes van dezelfde soort op deze weide nog éénmaal deze zegepunten (zie voorbeeld).

AANDACHT

Belangrijk is dat de dierkaartjes alleen op dezelfde weide moeten liggen en niet noodzakelijk aangrenzend aan de nieuwe dierkaartjes. Identieke dierkaartjes op andere weides scoren hierdoor niet nog eens.

Voorbeeld

Marc plaatst het bovenste koekaartje van 4. Hij ontvangt hiervoor $4 + 3 = 7$ zegepunten. Als hij later in het spel nog een volgend koekaartje van 4 op deze weide zou kunnen plaatsen, ontvangt hij hiervoor $4 + 4 + 3 = 11$ zegepunten.



DIEREN (lichtgroen)

Leveren, afhankelijk van het aantal afgebeelde dieren, zegepunten op.

Als een kudde op dezelfde weide wordt vergroot, krijgt de speler nogmaals punten voor de dieren die er al lagen.



BURCHT (donkergroen)

Als een speler een burcht in zijn vorstendom plaatst (tot 3x mogelijk), voert hij onmiddellijk aansluitend nog één actie naar keuze uit, net zo alsof hij nog een volgende dobbelsteen met een getal naar keuze ter beschikking zou hebben. Hij kan dus bij wijze van voorbeeld een volgend zeshoekig kaartje naar keuze in zijn vorstendom plaatsen of ...

MIJN (grijs)

Deze kaartjes zijn (met uitzondering van enkele gele kaartjes) de enige kaartjes die geen onmiddellijk effect hebben op het moment dat men de kaartjes plaatst (tot 3x mogelijk), maar pas aan het einde van elke etappe. Voor elke eigen mijn in zijn vorstendom ontvangt een speler één zilverling van de voorraad.

GEBOUW (beige)

Als een speler een gebouw plaatst in zijn vorstendom (tot 12x mogelijk), benut hij meteen het desbetreffende voordeel van dit gebouw éénmaal (zoals op het bord symbolisch wordt voorgesteld).

AANDACHT

Per stad (= een gebied van samenhangende beigeleurige velden) mag elk van de acht gebouwensoorten maximaal éénmaal voorkomen.

Afhankelijk van het vorstendom zijn er twee tot zes steden van een verschillende grootte (1 tot 8 velden).

Voorbeeld

Het vorstendom met het nummer 1 bezit bij wijze van voorbeeld vier steden: één stad van 1 veld en één stad van 5 velden en twee steden van 3 velden.



BURCHTEN (donkergroen)

Maken het mogelijk dat een speler onmiddellijk nog een volgende actie naar keuze mag uitvoeren.



MIJNEN (grijs)

Leveren aan het einde van elke etappe telkens één zilverling.



GEBOUWEN (beige)

Geven afhankelijk van de soort bepaalde voordelen.



**niet
vergeten !**

Geen identieke gebouwen in één stad !



DE GEBOUWEN

Het warenhuis

Als een speler een warenhuis in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk (zonder hiervoor een dobbelsteen te moeten benutten) één goederensoort naar keuze uit zijn magazijn verkopen, net alsof hij de actie 'goederen verkopen' (wordt op pagina 10 uitgelegd) zou uitvoeren.

Schrijnwerkerij

Als een speler een schrijnwerkerij in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk één beigegekleurig gebouwenkaartje van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot !) en dit op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord leggen.

Kerk

Als een speler een kerk in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk één mijnkaartje (grijs), één "kennis"-kaartje (geel) of één burchtkaartje (donkergroen) van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot !) en dit op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord leggen.

Markt

Als een speler een markt in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk één schipkaartje (blauw) of één dierkaartje (lichtgroen) van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot !) en dit op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord leggen.

Woonhuis

Als een speler een woonhuis in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk vier arbeidersfiches van de algemene voorraad nemen en in zijn eigen voorraad leggen.

Bank

Als een speler een bank in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk twee zilverlingen van de algemene voorraad nemen en in zijn eigen voorraad leggen.

Stadhuis

Als een speler een stadhuis in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk een volgend zeshoekig kaartje om het even van welke kleur (en met al zijn effecten) van één van zijn drie aflegvelden in zijn vorstendom plaatsen.

Wachttoren

Als een speler een wachttoren in zijn vorstendom plaatst, gaat hij onmiddellijk met zijn telsteen op het scorespoor 4 velden vooruit.

DE GEBOUWEN

Warenhuis

De speler verkoopt een goederensoort naar keuze.



Schrijnwerkerij

De speler neemt een beigegekleurig gebouwenkaartje naar keuze van het speelbord.



Kerk

De speler neemt naar keuze een mijnkaartje, een "kennis"-kaartje of een burchtkaartje van het speelbord.



Markt

De speler neemt naar keuze een dierkaartje of een schipkaartje van het speelbord.



Woonhuis

De speler neemt 4 arbeidersfiches.



Bank

De speler neemt 2 zilverlingen.



Stadhuis

De speler plaatst naar keuze een volgend zeshoekig kaartje.



Wachttoren

De speler ontvangt 4 zegepunten.



Principieel geldt bij het plaatsen van alle gebouwen:

- Het extra voordeel wordt door het plaatsen van het gebouw geactiveerd, een dobbelsteengetal (= actie) is dus hiervoor niet nodig !
- Als een speler bij het plaatsen van een gebouw het desbetreffende voordeel niet kan benutten (*omdat bij wijze van voorbeeld bij de bouw van een markt in de zes depots geen lichtgroen kaartje meer aanwezig is*), mag hij dit gebouw desondanks wel plaatsen (in dit geval vervalt dan wel het voordeel).
- Normaal gezien zouden er voldoende arbeidersfiches en zilverlingen aanwezig moeten zijn. Moest het zeldzame geval zich voordoen dat er toch te weinig zijn, mogen deze materialen kortstondig door een passend surrogaat worden vervangen.

Bijkomende regels bij het plaatsen van zeshoekige kaartjes

- ⇒ Als een speler een zeshoekig kaartje van het speelbord neemt, moet hij dit steeds eerst op een aflegveld onderaan links op zijn spelersbord leggen. Dit geldt ook als hij dit kaartje met zijn tweede actie, direct aansluitend, in zijn vorstendom plaatst.
- ⇒ De zeshoekige kaartjes die in een vorstendom werden geplaatst, kunnen niet meer worden gewijzigd en ook niet worden verwijderd.
- ⇒ Zodra een kleurgebied, om het even van welke grootte, compleet met kaartjes is belegd, geldt dit gebied als afgesloten en krijgt men hiervoor op **twee** manieren zegepunten:

1. In overeenstemming met zijn grootte (1 tot 8 velden) levert het afgesloten gebied tussen 1 en 36 punten op, die onmiddellijk op het scorespoor worden aangeduid.
2. Als extra levert dit gebied, afhankelijk van welke etappe, 10 tot 2 zegepunten op. Het lege passageveld A - E bovenaan rechts op het speelbord, dat overeenstemt met de actuele etappe, geeft aan hoeveel zegepunten elk afgesloten gebied (onafhankelijk van zijn grootte !) als extra oplevert. Dit gaat tussen 10 in de eerste etappe (A) en 2 zegepunten in de laatste etappe (E).



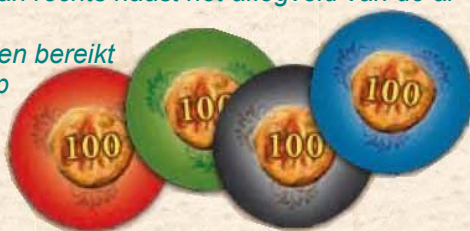
- ⇒ Als een speler **als eerste** het **laatste veld in één kleur** van zijn volledig vorstendom met een kaartje belegt (*hij plaatst bij wijze van voorbeeld het derde mijnkaartje of het zesde dierkaartje*), neemt hij onmiddellijk het gelijkgekleurde grote bonuskaartje van het speelbord. Hiervoor ontvangt hij meteen, in overeenstemming met het aantal medespelers, 5 zegepunten (bij 2 spelers), 6 zegepunten (bij 3 spelers) of 7 zegepunten bij 4 spelers). De speler die als tweede een kleur compleet kan afwerken, ontvangt het kleine bonuskaartje en de passende 2 tot 4 zegepunten. De derde en de vierde speler ontvangen niets.



OVERIGENS

Zodra een speler met zijn speelsteen op het scorespoor de 100 bereikt of respectievelijk overschrijdt, legt hij zijn zegepuntfiche met de 100 naar boven op zijn spelersbord (bovenaan rechts naast het aflegveld van de al gebruikte dobbelstenen).

Zodra een speler de 200 zegepunten bereikt of overschrijdt, draait hij de fiche op de zijde met de 200 naar boven.



Voor het benutten van het extra voordeel van een gebouw heeft men geen dobbelsteengetal nodig.

Kaartjes worden nooit direct van het speelbord in het vorstendom geplaatst.

De kaartjes die in het vorstendom worden geplaatst, blijven daar tot aan het einde van het spel.

Zodra een gebied compleet met kaartjes is belegd, krijgt men op twee manieren zegepunten:

1. Afhankelijk van de grootte (1 - 8 velden): 1 - 36 punten
2. Afhankelijk van welke etappe (A - E): 10 - 2 zegepunten.

Zodra een speler als **eerste** alle velden in één kleur in zijn vorstendom heeft belegd, ontvangt hij het grote bonuskaartje en de passende zegepunten:

- 2 spelers: 5 zegepunten
- 3 spelers: 6 zegepunten
- 4 spelers: 7 zegepunten

De speler die hierin als **tweede** slaagt, ontvangt het kleine bonuskaartje en de passende zegepunten:

- 2 spelers: 2 zegepunten
- 3 spelers: 3 zegepunten
- 4 spelers: 4 zegepunten



➤ Actie "goederen verkopen"

Een volgende actiemogelijkheid voor het gebruik van een dobbelsteen is de verkoop van een volledige goederensoort uit het eigen magazijn. Het getal op de dobbelsteen geeft aan, welke soort (= kleur) kan worden verkocht. Alle overeenstemmende goederentegels in het magazijn worden met de rugzijde naar boven op het voorziene stapelveld in het eigen magazijn gelegd. Hiervoor ontvangt de speler:

- precies één zilverling van de voorraad, om het even hoeveel tegels hij zonet heeft verkocht (= omgedraaid) en ook nog
- per goederentegel 2, 3 of 4 zegepunten (afhankelijk of er 2 of 3 of 4 spelers deelnemen).

TIP

Een speler moet bij de verkoop van goederen steeds alle tegels van één soort verkopen, ook diegene die hij liever zou behouden.



➤ Actie "arbeidersfiches nemen"

Een andere actiemogelijkheid is het gebruik van een dobbelsteen naar keuze om twee arbeidersfiches van de algemene voorraad te nemen. Het getal van de dobbelsteen speelt hierbij totaal geen rol.

Het centrale "zwarte depot"

Iedere speler kan éénmaal tijdens zijn speelbeurt, als extra bij zijn twee dobbelsteenacties, bij het zwarte depot in het centrum van het speelbord één zeshoekig kaartje dat daar ligt naar keuze kopen. Dit kan hij op een tijdstip naar keuze doen tijdens zijn speelbeurt, dus ook vóór, tussen of na de beide dobbelsteenacties.

De speler legt dan twee zilverlingen terug in de algemene voorraad. Vervolgens legt hij het gekochte zeshoekige kaartje, zoals alle andere kaartjes van het speelbord, op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord.



Einde van een etappe

Een etappe eindigt na vijf rondes. De spelers die in hun vorstendom een mijn hebben geplaatst, ontvangen nu in overeenstemming hiermee nieuwe zilverlingen. Evenzo komt waarschijnlijk het ene of het andere gele kaartje "kennis" nu ook tot zijn recht. Hierna begint de volgende etappe.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt nadat de vijfde etappe volledig werd uitgespeeld.

Dan volgt de slotwaardering waarin iedere speler nog zegepunten ontvangt:

- voor elke niet verkochte eigen goederentegel: 1 zegepunt
- voor elke eigen zilverling: 1 zegepunt
- voor telkens twee eigen arbeidersfiches: 1 zegepunt
- voor elk adequaat eigen gele kaartje (zie pagina 11 en 12).

AANDACHT: de zeshoekige kaartjes die nog op het aflegveld onderaan links op het spelersbord liggen, worden niet meegeteld!

De speler die nu op het scorespoor het verst vooraan staat, is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler wiens vorstendom het meeste lege velden heeft. Als er dan nog een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die in het volgordespoor later aan bod komt.

➤ goederen verkopen

Het dobbelsteengetal bepaalt de goederensoort. Alle tegels van deze soort worden verkocht (=omgedraaid):

- +1 zilverling per verkoop
- + 2 - 4 zegepunten per tegel bij 2 - 4 spelers.

➤ arbeidersfiches nemen

Om het even welk dobbelgetal wordt gebruikt, neemt de speler 2 arbeidersfiches van de voorraad.

Eénmaal per speelbeurt mag iedere speler voor 2 zilverlingen één kaartje naar keuze uit het zwarte depot kopen.

Na 5 rondes eindigt een etappe: alle spelers met mijnen ontvangen nieuwe zilverlingen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de vijfde etappe (= 25 rondes en 50 dobbelsteenacties).

De volgende zaken worden nog afgerekend:

- overige goederentegels: 1 ZP
- per zilverling: 1 ZP
- per 2 arbeidersfiches: 1 ZP
- gele kaartjes: X ZP

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

DE GELE KAARTJES (" KENNIS ")

In het spel bevinden zich 26 verschillende gele kaartjes. Vele gele kaartjes hebben enerzijds onmiddellijk effect na het plaatsen in een vorstendom doordat ze bepaalde regels wijzigen, sommige gele kaartjes anderzijds hebben pas effect aan het einde van het spel.

1. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan de basisregel laten vallen dat slechts één gebouwensoort per stad is toegelaten. Hij mag vanaf dan, zonder enige andere beperking, naar keuze zoveel identieke gebouwen in zijn stad oprichten als hij wil.
2. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan aan het einde van elke etappe per eigen al in het vorstendom geplaatste mijn als extra bij de ene zilverling ook nog één arbeidersfiche van de algemene voorraad.
3. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan bij de verkoop van goederen (ofwel door de dobbelsteenactie ofwel door het plaatsen van een warenhuis) telkens 2 zilverlingen in plaats van 1 zilverling.
4. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan, steeds wanneer hij een goederensoort verkoopt (ofwel door de dobbelsteenactie ofwel door het plaatsen van een warenhuis) extra bij de ene zilverling ook nog één arbeidersfiche van de algemene voorraad.
5. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan, steeds wanneer hij een schipkaartje plaatst, alle passende goederentegels niet alleen van één goederenveld, maar ook van twee aangrenzende goederenvelden afruimen en in zijn magazijn leggen.
6. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan niet alleen van het centrale zwarte depot, maar ook van de andere zes depots (dus van alle zeven) kopen. Maar ook voor deze speler geldt nog steeds dat er slechts éénmaal per ronde één kaartje kan worden gekocht.
7. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan voor elk eigen dierkaartje (niet voor elk afzonderlijk dier !), dat bij het plaatsen van nieuwe dierkaartjes punten oplevert, 1 zegepunt meer.

Voorbeeld

Marc legt een schapkaartje van 3 op dezelfde weide waarop al een schapkaartje van 4 ligt. Hij ontvangt $(3 + 1) + (4 + 1) = 9$ zegepunten. Als er hier bij wijze van voorbeeld nog een zwijnkaartje van 2 zou worden bijgelegd, levert dit 3 zegepunten op.

8. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan per arbeidersfiche die hij afgeeft, de dobbelsteen met 2 cijfers naar boven of naar onder draaien.

Voorbeeld

Om van een 3 een 6 te maken heeft Anne maar 2 arbeidersfiches nodig.

9. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan bij het plaatsen van al zijn gebouwen (beigekleurige kaartjes) het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof hij één arbeidersfiche zou uitgeven).
10. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan bij het plaatsen van al zijn dieren en schepen (lichtgroene en blauwe kaartjes) het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof hij één arbeidersfiche zou uitgeven).

DE GELE KAARTJES



11. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan bij het plaatsen van al zijn mijnen, burchten, en "kennis"-kaartjes (grijze, donkergroene en gele kaartjes) het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof hij één arbeidersfiche zou uitgeven).

12. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan bij het nemen van alle nieuwe zeshoekige kaartjes van het speelbord het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof hij één arbeidersfiche zou uitgeven).

13. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan steeds bij de twee arbeidersfiches nog één zilverling van de algemene voorraad als hij een dobbelsteen gebruikt voor de actie 'arbeidersfiche nemen'.

TIP: Bij het plaatsen van een woonhuis doet dit kaartje niets.

14. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan steeds vier (in plaats van de normale twee) arbeidersfiches nemen als hij een dobbelsteen gebruikt voor de actie 'arbeidersfiche nemen'.

15. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel voor elke goederensoort, waarvan hij minstens één goederentegel heeft verkocht, 3 zegepunten. Met de goederentegels die niet werden verkocht, wordt geen rekening gehouden.

TIP: Men mag te allen tijde zijn verkochte goederentegels bekijken.

Voorbeeld

Herman heeft de volgende goederentegels verkocht: 4x rood, 3x paars, 3x roze en 1x oranje. Hij ontvangt 4 soorten x 3 zegepunten = 12 zegepunten.

16 - 23. De speler die zulke kaartjes in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elk van de passende gebouwen die hij in zijn vorstendom heeft geplaatst.

Voorbeeld

Marc heeft aan het einde van het spel onder andere de gele kaartjes met het nummer 17 (wachttorens) en nummer 22 (bank) in zijn vorstendom geplaatst en ook de gebouwen 2 wachttorens en 4 banken. Marc ontvangt hiervoor in totaal 24 zegepunten (2 wachttorens x 4) + (4 banken x 4).

24. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elke diersoort die hij in zijn vorstendom heeft geplaatst.

Voorbeeld

Anne heeft aan het einde van het spel 3 schaapkaartjes, 1 koekaartje en 1 kipkaartje in haar vorstendom geplaatst. Zij ontvangt hiervoor in totaal 12 zegepunten (3 soorten x 4 zegepunten).

25. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel 1 zegepunt voor elke verkochte eigen goederentegel. Met de goederentegels die niet werden verkocht, wordt geen rekening gehouden.

Voorbeeld

Als Herman dit kaartje ook zou bezitten, zou hij hiervoor 11 zegepunten ontvangen (zie het voorbeeld bij het gele kaartje nummer 15).

26. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel 2 zegepunten voor elke eigen bonusfiche, om het even of het een grote of een kleine is.



SPELREGELS VOOR GEVORDERDEN

De spelers die het spel al beter kennen, kunnen de **spelvoorbereiding** op de volgende manier aanpakken. Nadat alle normale gekende voorbereidingen zijn getroffen en ook de spelersvolgorde is gedobbeld en werd gemarkeerd, ontvangt elke speler een toevallig gekozen spelersbord waarvan hij zowel de speelzijde (voor- of rugzijde) alsook het donkergroene startveld voor het burchtkaartje zelf mag bepalen.

De spelersgroep moet vooraf ook afspreken of dit **open** (één voor één in de spelersvolgorde) of **verdekt** (alle spelers op hetzelfde moment) gebeurt.

De auteur en de uitgeverij danken alle testspelers voor hun groot engagement en hun vele suggesties, in het bijzonder:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann en ook de spelgroepen uit Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte en Siegsdorf.

alea

Postfach 1150

83233 Bernau am Chiemsee

Fon: 08051 - 970720

Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de



228543

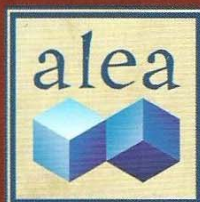
© 2010 Stefan Feld

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
17 maart 2011

*De vallei van de Loire in de vijftiende eeuw.
Als invloedrijke vorsten zetten de spelers alles op
alles om hun landerijen door verstandig
handelsverkeer te laten openbloeien.*

*Een spannend en avondvullend strategiespel voor allen die houden
van grote uitdagingen en langdurig speelplezier !*



© 2011 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D - 88194 Ravensburg
Made in Czech Republic
Warnung! Erstickungsgefahr. Attention ! Risque
d'asphyxie. Warning! Danger of choking.



Autor: Stefan Feld
Illustr. (Cover): Julien Delval
Illustr. (Rest): Harald Lieske
Design: H. Lieske & G. Schossow
Realisation: Stefan Brück

2-4 Spieler ab 12 Jahren
Dauer: 30-90 Minuten
Anspruch:
Inhalt: 1 Spielplan; 6 Spielertafeln;
4 Szenarollen mit u.a. 56 Gebäude-,
42 Waren-, 28 Tier-, 26 Schiff- und
16 Burg-Plättchen; 8 Holzsteine;
9 Würfel; 1 vierfarbige Spielregel