

Inka & Markus
Brand

Inka & Markus Brand

Saint
Malo

Saint Malo



Bouw jouw eigen stad,
stuk voor stuk,
met wat dobbelgeluk.

Ravensburger

Saint Malo
Bouw jouw eigen stad, stuk voor stuk, met wat dobbelgeluk !

Alea, 2012

Inka en Markus BRAND
2 - 5 spelers vanaf 9 jaar
± 60 minuten

Saint Malo

Met dobbelgeluk naar de eigen stad

Spelidee

De spelers proberen als slimme stadsvorsten hun lege stad, aan het begin van het spel, zo op te bouwen dat ze veel zegepunten oplevert. Hiervoor dobbelen ze met de vijf dobbelstenen tot maximaal driemaal per speelbeurt. Daarna tekenen ze één symbool met een stift op het afwasbare stadsplan.

En of het nu huizen of kerken zijn voor zegepunten, een handelaar voor het uitermate belangrijke geld of andere nuttige personen zoals de bouwmeester of de edele, alles moet zeer overdacht en pas na rijp beraad op het speelbord worden geplaatst.

Ook de piraten, die steeds weer opnieuw de stad aanvallen, moeten in het oog worden gehouden. Welzijn zal er pas zijn in de stad als men voldoende vestingmuren heeft gebouwd en één of meer soldaten in dienst heeft.

Wie uiteindelijk de meeste zegepunten bezit, wordt de winnaar van het spel.

SPELIDEE

De spelers kruipen in de rol van stadsvorsten, die met de opbouw van hun stad veel zegepunten willen behalen.

Hierbij kunnen naast vestingmuren, huizen en kerken vooral de vele verschillende personen zoals de bouwmeester, de edele of de handelaar behulpzaam zijn.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Spelmateriaal

- 1 speloverzicht (afwasbaar)
- 5 spelersborden (afwasbaar)
- 5 stiften (niet-permanent)
- 5 dobbelstenen (met telkens zes verschillende symbolen)

TIP

Om de aantekeningen op de spelersborden te verwijderen, volstaat een droge doek. Gebruik alleen een stift die niet-permanent schrijft.



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

Het **speloverzicht** wordt in het midden van de tafel gelegd. Tijdens het spel worden hierop de piraten gemarkeerd. Bovendien toont het welke personen na elke worp kunnen worden gebruikt.

Iedere speler ontvangt **één spelersbord** dat hij voor zich neerlegt en **één stift**. Het overtollige materiaal wordt terug in de doos gelegd.

De **jongste speler** ontvangt de **5 dobbelstenen**.

SPELVOORBEREIDING

Het speloverzicht wordt in het midden van de tafel gelegd.

Elke speler ontvangt één spelersbord en één stift.

De dobbelstenen worden klaargelegd.

Extra uitleg en tips bij de spelersborden

Op de stadsmuur (het scorespoor) worden alle zegepunten doorlopend aangeduid.

Deze speler heeft op dit moment al 31 zegepunten behaald.

Aan het begin beschikt iedere speler al over 4 goederenkisten in zijn stad.

Deze speler heeft al 3 extra kisten getekend.

Op de **4 x 5 buitenvelden** (donkere kleur) mag **alles** wat in het spel mogelijk is, worden getekend (dus personen, muurdelen, goederenkisten, kerken of huizen).

Op de **5 x 5 binnenvelden** (lichte kleur) mag dit ook, met **uitzondering** van de **muurdelen**.

Dit overzicht toont de speler waarvoor hij zegepunten krijgt.

De afbeelding in een hoektoren toont de bonus die een speler ontvangt wanneer hij op de vijf velden, waarnaar de pijl wijst, uitsluitend muurdelen heeft getekend.

Bonus hier: 2 munten. Deze speler heeft bij wijze van voorbeeld 3 zegepunten ontvangen voor de complete vestingmuur onderaan.

Dit overzicht toont de spelers waarmee ze hun verdediging (tegen de aanvallen van de piraten) kunnen versterken: iedere **soldaat** levert een verdedigingssterkte van **1**, iedere **ononderbroken vestingmuur** een sterkte van **2**.

Kan een speler een aanval van de piraten niet afslaan, moet hij één van zijn kanonnen doorstrepen (= 5 minpunten aan het einde van het spel).

Deze speler heeft een sterkte van 3 (1 soldaat, 1 muur, 1 ononderbroken).

In de bank worden alle nieuwe munten getekend en daarna doorstreept om de dobbelstenen te draaien of de levering van boomstammen te benutten.

Deze speler heeft bijvoorbeeld 10 munten ontvangen en al 6 munten uitgegeven.

Deze speler is de startspeler en daarom heeft hij aan het begin van het spel de daken gearceerd.

Dit overzicht toont dat het draaien van een dobbelsteen naar keuze 2 munten kost en dat hierbij de gekruiste sabels absoluut taboe zijn.



In de houtopslagplaats worden alle nieuwe boomstammen getekend (kosten per levering: 2 munten) en alle boomstammen die worden gebruikt om huizen te bouwen doorstreept. Aan het begin beschikt iedere speler over 2 boomstammen.

Deze speler heeft een nieuwe levering van 3 boomstammen ontvangen en alle 5 verbouwd.

Spelverloop

De jongste speler is de startspeler. Om dit aan te duiden, arceert hij de daken van de drie gebouwen boven zijn houtopslagplaats. Het spel gaat zolang door, met de wijzers van de klok mee, tot minstens één speler alle 45 vrije velden van zijn stad heeft gevuld.







De speler die aan de beurt is, moet minstens éénmaal en mag hoogstens driemaal dobbelen. De eerste worp gebeurt steeds met alle 5 dobbelstenen. Daarna kan de speler naar keuze een willekeurig aantal stenen 'beveiligen' (dus 0 tot 5 dobbelstenen terzijde leggen, zonder deze terug te dobbelen). Dan voert hij een tweede worp met de resterende dobbelstenen en mag opnieuw een aantal beveiligen. Tot slot mag hij nog een derde keer dobbelen.

TIP

Het is uitdrukkelijk toegelaten, bij de derde worp, beveiligde stenen van de eerste worp opnieuw te dobbelen. Bij het dobbelen leveren de gekruiste sabels (zie verder) nog geen bijzonderheid op, dit betekent dat ze zowel opnieuw gedobbeld alsook bewust beveiligd mogen worden.

Ten laatste na zijn derde worp evalueert de speler de 5 dobbelstenen. Daarna volgt de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, en dobbelt tot driemaal toe.

Dobbelstenen evalueren


Nadat een speler het dobbelen heeft beëindigd, evalueert hij de neergelegde dobbelstenen. Hierbij mag hij principieel steeds maar voor één van de vijf symbolen kiezen:     . Aanvullend moet hij daarna ook alle 'gekruiste sabels'  die hij heeft gedobbeld, evalueren (meer details vindt men onder het hoofdstuk 'De piraten' op pagina 8).

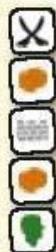
Vóór een speler zijn worp evalueert, mag hij nog één of meerdere niet passende dobbelstenen naar keuze op het symbool draaien waarvoor hij heeft gekozen. Dat kost hem voor elke gedraaide dobbelsteen twee munten die hij in zijn bank doorstreept.

AANDACHT

De sabels zijn bij het draaien absoluut taboe. Dit betekent dat hij geen enkele dobbelsteen van dit symbool mag draaien !

Voorbeeld

Anne heeft na driemaal dobbelen de volgende dobbelstenen liggen: . Zij kiest voor de twee goederenkisten en kan nu ook nog de muur en/of de kop voor telkens 2 munten op een goederenkist draaien. De dobbelsteen met de sabels mag ze niet draaien ! Nadat ze haar goederenkisten op haar bord heeft getekend, moet zij voor de sabels nog één hokje op het speloverzicht doorstrepen.



Waarop moet men nog letten

- ⇒ Een speler moet niet alle passende dobbelstenen, die hij heeft gedobbeld, gebruiken. Hij kan zo, bij wijze van voorbeeld, maar 2 van de 4 koppen gebruiken omdat hij liever een soldaat dan een goochelaar wil inzetten.

UITZONDERING

Alle sabeldobbelstenen moeten steeds worden gebruikt.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, dobbelt tot driemaal.

Ten laatste na de derde worp, worden de dobbelstenen geëvalueerd.

Evalueren

Steeds maar één symbool gebruiken (en aanvullend ook alle dobbelstenen met sabels).

Voor telkens 2 munten mogen dobbelstenen worden gedraaid.



Waarop letten

Men is niet verplicht alle passende symbolen te gebruiken (met uitzondering van de sabels).

- ⇒ Een speler mag het symbool dat hij heeft gekozen niet opdelen in meerdere acties.

Heeft een speler, bij wijze van voorbeeld, drie kruisen gedobbeld, mag hij hiermee één kerk waarde 1 of één kerk waarde 2 of één kerk waarde 3 bouwen. Hij mag echter niet een kerk van waarde 1 en een kerk van waarde 2 bouwen.

Soortgelijk geldt dit ook bij de koppen: vier koppen zorgen niet voor een dagloner en een bouwmeester, maar wel voor een dagloner of een bouwmeester.

- ⇒ Alles dat wordt getekend, wordt steeds in een vrij veld getekend. Als een veld eenmaal werd beschreven, kan het niet meer op een andere wijze worden ingevuld.
- ⇒ Op de 20 donkere buitenvelden mag alles worden getekend, op de 25 lichte binnenvelden alles met uitzondering van de muren. Zodra iets anders dan een muurdeel op een buitenveld wordt getekend, is hiermee de complete vestingsmuur tussen die beide torens, zowel voor de desbetreffende bonus alsook voor de verdedigingssterkte van 2, onherroepelijk verstoord, ook al zouden op alle resterende velden muurdelen worden getekend.

Symbolen mogen niet worden opgedeeld over meerdere acties.

Er mag alleen worden getekend in vrije velden.

Op de donkere buitenvelden mag alles worden getekend, op de lichte binnenvelden mag alles worden getekend met uitzondering van de muurdelen.

De afzonderlijke acties/dobbelsteensymbolen

Boomstam (bruin)

Kiest de speler hiervoor dan mag hij voor elke overeenstemmende dobbelsteen één boomstam (zie afbeelding) in zijn houtopslagplaats (onderaan links op het spelersbord) tekenen. Dit kost per levering (dus niet per boomstam !) precies 2 munten, om het even hoeveel boomstammen er mogen worden getekend. De boomstammen worden gebruikt om, met de hulp van de bouwmeester, huizen te bouwen in ruil voor zegepunten.



De acties en symbolen

De boomstammen (**bruin**) worden in de houtopslagplaats getekend. Dit kost 2 munten per levering.



Goederenkist (oranje)

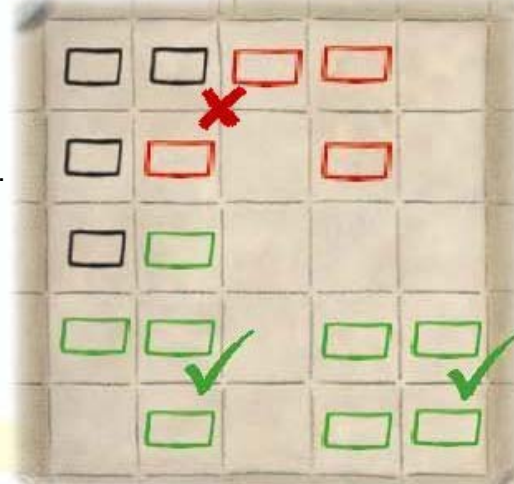
Kiest de speler hiervoor dan mag hij voor elke overeenstemmende dobbelsteen één goederenkist (zie afbeelding) in zijn stad tekenen. Alle kisten van één worp moeten in één vorm op horizontale en/of verticale aangrenzende velden worden getekend (enkel diagonaal aangrenzend volstaat dus niet!).



De kisten van één worp moeten echter niet aangrenzend worden getekend aan kisten die al van een vorige worp werden getekend (uiteraard mag dit ook).

De goederenkisten worden gebruikt om, met de hulp van de handelaar, geld te kunnen ontvangen.

De goederenkisten (**oranje**) worden steeds als aangrenzende groep per worp in de stad getekend.



Voorbeeld

Carl heeft vier dobbelstenen met kisten gedobbeld.



Muren (grijs)

Kiest de speler hiervoor dan mag hij voor elke overeenstemmende dobbelsteen één muurdeel (zie afbeelding) op een vrij buitenveld naar keuze tekenen.

De muurdelen van één worp mogen hierbij aangrenzend aan elkaar of aan een al aanwezig muurdeel worden aangebouwd (de speler mag volledig vrij kiezen). Zodra een speler een ononderbroken muur (vestingsmuur) op de vijf buitenvelden tussen twee hoektorens heeft gebouwd, ontvangt hij onmiddellijk de bonus die door de pijl wordt aangegeven.

Hij ontvangt dus ofwel 2 munten in zijn bank, 3 zegepunten op zijn scorespoor of 1 - 3 personen naar keuze op een vrij veld.

Kiest de speler voor een persoon dan verloopt dit precies zo alsof hij een worp met maximaal drie koppen zou evalueren (zie verder). Dat betekent dat hij geen goochelaar of edele mag tekenen, maar wel elke andere persoon met al zijn effecten (zoals bijvoorbeeld geld ontvangen per handelaar of huizen bouwen per bouwmeester).

Naast deze bonus levert bovendien elke ononderbroken muur tussen twee hoektorens een toename op van zijn verdedigingssterkte met 2 (meer hierover onder het hoofdstuk 'De piraten').



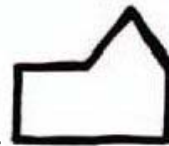
Muren (**grijs**) worden op vrije buitenvelden getekend.

Een ononderbroken muur tussen twee hoektorens levert de desbetreffende bonus alsook een verdedigingssterkte van 2.



Kruis (paars)

Kiest de speler hiervoor dan mag hij één kerk (zie afbeelding) in één vrij veld naar keuze op zijn speelbord tekenen. In deze kerk schrijft hij dan het aantal gebruikte kruisdobbelstenen, dus ofwel 1, 2, 3, 4 of 5.



De kruisen (**paars**) maken het mogelijk om kerken te bouwen.

TER HERINNERING

Een speler mag een kleiner aantal kruisen in de kerk inschrijven dan hij heeft gedobbeld.

Hoe groter een kerk is, des te meer zegepunten levert ze op aan het einde van het spel. Hierbij moet de kerk deel uitmaken van een complete serie die numeriek opklimmend is, steeds beginnend met één kerk met een 1, dan één kerk met een 2 ... enzovoort.

Een kerk met een 5 levert de speler aan het einde van het spel pas de extra 7 zegepunten op (van 13 naar 20) als in zijn stad er ook een kerk van 4, een kerk van 3, een kerk van 2 en een kerk van 1 werd getekend. De kerken kunnen zich op een plaats naar keuze in de stad bevinden. Ze moeten niet aangrenzend worden gebouwd om punten te scoren.

TER VERDUIDELIJING

Voor de bouw van kerken zijn alleen de kruisen nodig en niet nog eens een bouwmeester en/of boomstammen.

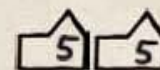
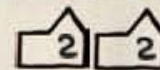
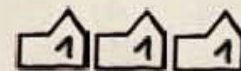
Voorbeeld

Marc bezit aan het einde van het spel (op willekeurige plaatsen in zijn stad) de volgende kerken: drie van 1, twee van 2, één van 3, één van 4 en twee van 5. Aan het einde van het spel ontvangt hij hiervoor 25 zegepunten: 20 punten voor een complete serie van 1 tot 5 en 4 zegepunten voor de serie van 1 tot 2 en 1 zegepunt voor de derde kerk van 1.

De tweede kerk van 5 levert niets op omdat zowel een tweede kerk van 3 als een tweede kerk van 4 ontbreekt.

?
1 = 1
2 = 4
3 = 8
4 = 13
5 = 20


Opklimmende series van kerken leveren aan het einde van het spel tot maximum 20 punten op.



20 ZP 4 ZP 1 ZP

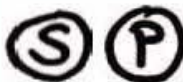
Kop (groen)

Kiest de speler hiervoor dan mag hij, in overeenstemming met het aantal gedobbelde groene koppen, één persoon in zijn stad tekenen (onder de vorm van een cirkel met een letter).

 Bij **één** groene kop mag een speler één **dagloner** tekenen. Dit levert hem onmiddellijk en éénmalig 1 zegepunt op.




 Bij **twee** groene koppen mag een speler ofwel één **soldaat** of één **priester** tekenen.



Iedere soldaat verhoogt bij een aanval van de piraten (zie verder) de verdedigingssterkte van deze speler met 1.

Iedere priester levert onmiddellijk en éénmalig 1 zegepunt op voor iedere kerk die op dit moment aangrenzend (ook diagonaal) aan deze priester is getekend. Omgekeerd geldt dit niet: wanneer later kerken naast een priester worden getekend, ontvangt deze priester hiervoor geen zegepunten meer.

 Bij **drie** groene koppen mag een speler ofwel één **bouwmeester** ofwel één **handelaar** tekenen.



Wie een bouwmeester tekent, mag onmiddellijk tot drie van zijn nog niet doorgestreepte boomstammen in zijn houtopslagplaats verbouwen tot huizen (zie afbeelding). Daarvoor streept hij één tot drie stammen in zijn houtopslagplaats door en tekent vervolgens evenveel huizen in zijn stad. Hierbij moeten alle huizen van één worp horizontaal en/of verticaal aangrenzend aan elkaar worden getekend (vergelijkbaar met de goederenkisten) en minstens één van deze huizen naar keuze moet grenzen aan de getekende bouwmeester (hier is ook diagonaal toegelaten!). De nieuwe huizen mogen in verbinding staan met eerder getekende huizen of bouwmeesters, maar dat moet niet. Aansluitend markeert de speler de zegepunten voor de getekende huizen (3, 6 of 9) op zijn scorespoor.



Voorbeeld

Herman heeft 4 koppen gedobbeld, maar wil bouwen en daarom verzaakt hij aan één kop. Hij doorstreept zijn laatste twee boomstammen in zijn houtopslagplaats en tekent voor de bouwmeester een cirkel met een B (hier diagonaal aangrenzend) en ook twee verticaal aangrenzende huizen. Vervolgens markeert hij de verkregen 6 zegepunten op zijn scorespoor.



De speler die een handelaar tekent, doet dit liefst in een veld naast vele goederenkisten omdat de handelaar voor elke aangrenzende kist (ook diagonaal) één munt oplevert (die meteen in de bank wordt getekend).

TIP

Goederenkisten die worden benut door een handelaar worden niet ontwaard; dat betekent dat een volgende handelaar in de buurt opnieuw geld oplevert. Wordt er later een kist naast een handelaar getekend, levert dit voor de handelaar geen geld meer op.

Koppen (**groen**) maken het mogelijk om één persoon te tekenen.

1 groene kop

een **dagloner**: 1 ZP

2 groene koppen

ofwel een **soldaat**:
verdediging + 1

ofwel een **priester**:
1 zegepunt per
aangrenzende kerk

3 groene koppen

ofwel een **bouwmeester**:
1 tot 3 huizen bouwen
voor 3, 6 of 9 ZP
(1 - 3 boomstammen
doorstrepen)

TER VERDUIDELIJKING

Het gebruik van de boomstammen kost (in tegenstelling tot de levering ervan) geen geld!



ofwel een **handelaar**:

1 munt per aangrenzende goederenkist

Voorbeeld

Anne tekent een handelaar. Zij ontvangt 7 munten die zij in haar bank tekent. Zou ze later een volgende handelaar tekenen (op de aangeduide lichtgrijze plaats), zou haar dit extra 4 munten opleveren.



Bij **vier** groene koppen mag een speler één **goochelaar** tekenen. Iedere goochelaar levert hem onmiddellijk en éénmalig 2 zegepunten op voor elke personen-soort (inclusief andere goochelaars) die op dit moment aangrenzend aan hem zijn getekend (ook diagonaal!).



Als er later een volgende persoon naast een goochelaar wordt getekend, levert dit voor deze goochelaar geen zegepunten meer op.

Voorbeeld

Marc tekent een goochelaar. Dit levert hem 6 zegepunten op (de tweede bouwmeester help niet). Als er later een volgende goochelaar wordt getekend (op de lichtgrijze plaats), levert die ook 6 zegepunten op.



Bij **vijf** groene koppen mag een speler één **edele** tekenen. Dat levert hem onmiddellijk en éénmalig 7 zegepunten op.



De piraten

Het dobbelsteensymbool **'gekruipte sabels'** stelt iets bijzonders voor. Als er bij de evaluatie van een worp één of meerdere van deze sabeldobbelstenen op tafel liggen, moet de speler die extra bij zijn gekozen symbool gebruiken. Voor elke sabeldobbelsteen moet hij één hokje doorstrepen van het speloverzicht in het midden van de tafel. Hierbij worden de hokjes rij voor rij, steeds van links naar rechts, doorstreept. Steeds wanneer het laatste hokje van een rij wordt doorstreept (let op het aantal spelers!), volgt er een aanval van de piraten (in een spel met drie spelers bijvoorbeeld na 6 hokjes). Alle spelers, dus niet alleen de speler die de aanval heeft uitgelokt, moeten zich nu verdedigen tegen deze aanval.

De eerste piratenaanval (rij 1) gebeurt met een sterkte van 1, de tweede aanval (rij 2) met een sterkte van 3, de derde aanval (rij 3) met een sterkte van 6 ... enzovoort, tot de laatste aanval die een sterkte van 12 heeft.

Bij een aanval telt iedere speler de verdedigingssterkte van zijn soldaten (telkens 1) en zijn ononderbroken muren (telkens 2) samen. Als zijn verdedigingssterkte niet minstens zo hoog is dan de sterkte van de piraten, moet hij één kanon op zijn stadsmuur doorstrepen. Elk doorstreept kanon levert de speler aan het einde van het spel 5 minpunten op.

TIP

In een spel met minder dan 5 spelers worden aan het begin van het spel de kolommen doorstreept die niet gebruikt worden (zie het voorbeeld bij 4 spelers). Alle sabeldobbelstenen van een worp moeten gemarkeerd worden, ook eventueel al hokjes van de volgende rij. Na de zesde piratenaanval (sterkte 12) worden alle volgende sabels genegeerd. Bij het draaien zijn ze echter nog steeds taboe. Een speler mag eerst zijn normale speelbeurt uitvoeren, vóór hij de hokjes van de gedobbelde sabels doorstreept (en hiermee eventueel een aanval uitlokt).



4 groene koppen

een goochelaar: 2 ZP per aangrenzende personen-soort



5 groene koppen

een edele: 7 ZP

De piraten

Per sabeldobbelsteen wordt één hokje doorstreept.

Een volle rij doorstreept: de piraten vallen aan met toenemende sterkte.

Verdediging:	
per	= Sterkte +2
per	= Sterkte +1

Als bij een piratenaanval de eigen sterkte onder de sterkte van de piraten ligt, moet één kanon worden doorstreept (= - 5 ZP).

Spelersaantal	2	3	4	5
Sterkte 1	XXXX	XX	XX	
Sterkte 3	XXXX	X		
Sterkte 6				
Sterkte 8				
Sterkte 10				
Sterkte 12				

Voorbeeld

Nadat Anne de dobbelsteen met de kop op het symbool met de muur heeft gedraaid (en dus ook 2 munten in haar bank heeft doorstreept) en de twee muurdelen heeft getekend, doorstreept zij nu de drie hokjes op het speloverzicht. Hierdoor wordt een piratenaanval met de sterkte van 6 uitgelokt. Elk van de vier deelnemende spelers van wie de verdediging nu tussen 0 en 5 bedraagt, moet één van zijn kanonnen doorstrepen.



Spierenzahl	2	3	4	5
Stärke 1	XXXX	XX	XX	
Stärke 3	XXXX	XX	XX	
Stärke 6	XXXX	XX	XX	
Stärke 8	XX			
Stärke 10				
Stärke 12				

Einde van het spel

Als een speler in het laatste vrije veld van zijn stad iets tekent, wordt de lopende ronde nog ten einde gespeeld zodat elke speler even vaak aan de beurt is geweest. Daarna eindigt het spel.

Nu markeert iedere speler nog zijn resterende plus- en minpunten op zijn scorespoor:

- iedere speler die zijn 45 velden heeft gevuld, ontvangt 5 ZP;
- per 2 munten die een speler nog over heeft ontvangt hij 1 ZP;
- per boomstam dat een speler nog over heeft, ontvangt hij 1 ZP;
- per opklimmende serie kerken ontvangt hij de bijbehorende punten (1 - 20);
- per eigen doorstreept kanon worden er 5 ZP afgetrokken.

De speler die aan het einde de meeste punten heeft behaald, is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog de meeste vrije velden in zijn stad heeft. Als er dan nog een gelijke stand heerst, zijn er meerdere winnaars.



De auteurs en de uitgeverij danken de talrijke testspelers voor hun groot engagement en hun energieke medewerking, in het bijzonder bij Ines Glöckner, Michaela en Stefan Hein, Conny Hönicke, Frauke Küßner, Anke en Steffen Müller, Michaela en Jochen Schellenberger, Kai Stübgen alsook de spelgroepen uit Bad Aibling, Bernau, Gengenbach, Grassau, Reutte en Siegsdorf.

Als men kritiek, vragen of suggesties heeft bij dit spel, schrijf dan naar onderstaand adres of neem contact op:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722 |
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2011 Inka & Markus Brand

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler zijn stad volledig heeft gevuld.

De zegepunten worden geteld:

vol	5	Kerken	?
2:1	?	1	= 1
1:1	?	2	= 4
		3	= 8
		4	= 13
		5	= 20

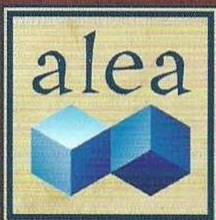
De speler met de meeste punten wint het spel.



230554

Bouw jouw eigen stad, stap voor stap.
 Dobbelsteenworp na dobbelsteenworp
 teken je nuttige gebouwen
 en hulpvolle personen
 op jouw eigen speelbord.
 Wie verzamelt de meeste zegepunten ?

*Een buitengewoon dobbelsteenspel met afwasbare
 speelborden en eenvoudige spelregels.*



© 2012 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 24 60
 D - 88194 Ravensburg



Autoren: Inka & Markus Brand

Illustr. (Titel): Julien Delval

Illustr. (Inhalt): Harald Lieske

Foto: Markus Schmuck

Realisation: Stefan Brück

© vertaling: Herman BELLEKENS
 herman.bellekens@skynet.be
 27 december 2012

2-5 Spieler ab 10 Jahren
 Dauer: ca. 45 Minuten
 Anspruch: 
 Inhalt: 5 Symbol-Würfel,
 6 abwischbare Spielpläne,
 5 Stifte, 3 Spielregeln
 (vierfarbig)