

STEFAN FELD

BRUGGE



Voorbereiding

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 4 "50/100"-fiches
- 6 standbeeldfiches
- 165 kaarten
- 50 arbeiders
- 20 1 gulden fiches
- 24 3 gulden fiches
- 45 noodlotfiches
- 40 kanaalfiches
- 4 grote spelersfiches
- 4 kleine spelersfiches
- 8 speelfiguren
- 12 meerderheidsfiches
- 9 overzichtskaarten
- 1 startspelerwapen
- 5 dobbelstenen
- 2 kaartenhouders

**Je bent
klaar om te
beginnen!**

8. Startspeler

De speler die het laatst iets gebakken heeft is de startspeler. Hij legt het startspelerwapen voor zich neer en pakt de 5 dobbelstenen.



7. Speelbord

Iedere speler heeft tijdens het spel ruimte voor zich nodig waar hij kaarten en ander spelateriaal kan neerleggen. Deze ruimte noemen we het **speelgebied**.

Iedere speler kiest een kleur (in het voorbeeld gebruikt de speler de rode stukken).

Hij pakt vervolgens het grote spelersfiche in zijn kleur en legt dit voor zich neer om aan te geven met welke kleur hij speelt. Het kleine spelersfiche in zijn kleur legt hij op het ronde veld op de portierswoning waar hij het dichtst bij zit.

Hij pakt beide speelfiguren in zijn kleur. Eén speelfiguur zet hij op veld 5 van het scorespoor en het andere op het ontwikkelingsspoor boven het stadhuis.

Dan pakt hij de 3 meerderheidsfiches in zijn kleur en legt deze met de grijze zijde naar boven in zijn speelgebied.

Nu pakt iedere speler nog 1 arbeider in elk van de 5 kleuren en 5 guldens uit de voorraad en legt alles in zijn speelgebied.

Ten slotte pakt iedere speler 2 overzichtskaarten (één met de uitleg van de ronde en één met de acties). De overzichtskaart met de spelvoorbereiding is alleen voor toekomstige spellen.



1. Speelbord

Leg het speelbord in het midden van de tafel, zodat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.

Leg de "50/100"-fiches naast veld 49 van het scorespoor op het speelbord.



De achthoekige standbeeldfiches worden oplopend genummerd op de afbeelding van het standbeeld op het speelbord gelegd, waardoor de fiches met een waarde van 2 onderop liggen, daarop degenen met een waarde van 3 enz. Bovenop ligt dan het fiche met de 7.



2. Kaarten

Er zijn 165 kaarten. Het aantal dat gebruikt wordt, is afhankelijk van het aantal spelers.

Schud alle kaarten (negeer de achterkant) en verdeel de kaarten over 5 ongeveer gelijke stapels.

Neem van deze 5 stapels één stapel per speler en schud deze stapels door elkaar (met bijvoorbeeld 3 spelers worden dus 3 van de 5 stapels door elkaar geschud). Deze stapel wordt vervolgens weer in twee gelijke stapels verdeeld. Leg deze stapels elk afzonderlijk in een kaartenhouder naast het speelbord, binnen bereik van alle spelers.

De overige stapels (bij 3 spelers zijn er 2 stapels over) worden op elkaar gelegd en daarnaast gelegd als extra stapel. Deze extra stapel is pas nodig tegen het einde van het spel.



2 trekstapels



extra stapel

3. Arbeiders



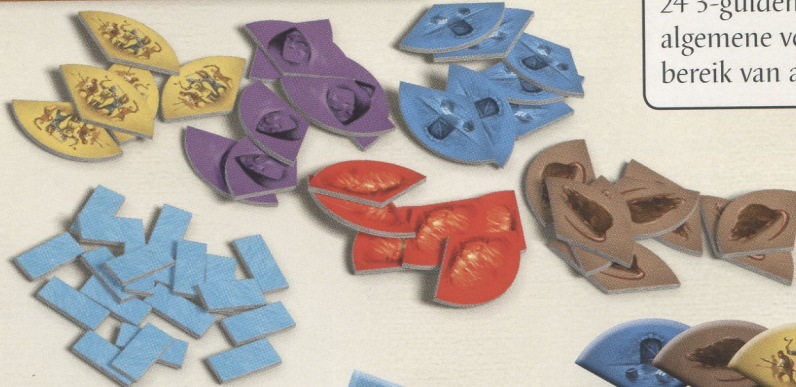
Leg de 50 arbeiders in een algemene voorraad binnen bereik van alle spelers (de kleuren van de arbeiders hebben niets met de spelerskleuren te maken).



4. Guldens



Leg de guldens (20 1- en 24 3-guldenmunten) in een algemene voorraad binnen bereik van alle spelers.

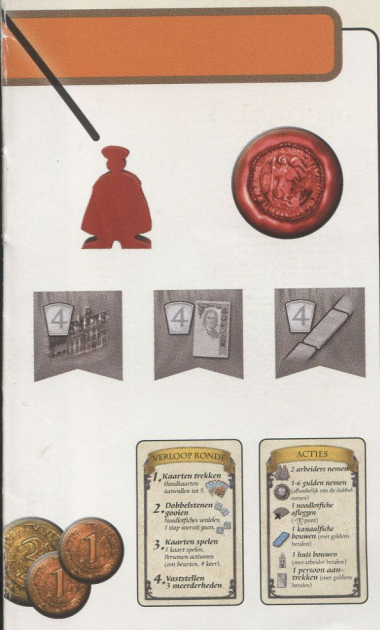


6. Kanaalfiches

De 40 kanaalfiches worden binnen bereik van alle spelers gelegd.

5. Noodlotfiches

De 45 noodlotfiches worden binnen bereik van alle spelers gelegd.



Spelverloop

Het spel wordt gespeeld over verschillende ronden.

Elke ronde moeten de spelers de volgende 4 fases doorlopen:

Fase 1: Kaarten trekken – Voorbereiding voor fase 3

Fase 2: Dobbelstenen gooien – Noodlotfiches verdelen en één stap vooruitgaan

Fase 3: Kaarten spelen en acties uitvoeren

Dit is het belangrijkste deel van de ronde.

Fase 4: De drie meerderheden vaststellen en de nieuwe startspeler bepalen

Fase 1: Kaarten trekken – Voorbereiding voor fase 3

Aan het begin van elke ronde vullen de spelers hun hand aan.

De startspeler begint en trekt een kaart van één van beide trekstapels. Hij neemt de kaart in zijn hand zonder ernaar te kijken. Dit doet hij net zolang tot hij 5 kaarten in zijn hand heeft. Elke keer als hij een kaart trekt, mag hij kiezen van welke stapel hij dit doet. Pas als de speler zijn hand heeft aangevuld, mag hij de kaarten bekijken.

Met de wijzers van de klok mee vullen alle spelers op deze wijze hun hand aan tot 5 kaarten.



Iedere speler trekt kaarten van beide stapels tot hij 5 kaarten op hand heeft.

Als één van de trekstapels op is

Als één van de trekstapels geen kaarten meer bevat, wordt die stapel direct vervangen door de extra stapel die aan het begin van het spel opzij is gelegd. De spelers gaan verder met het aanvullen van hun hand zoals hierboven is omschreven.

Als het nog een keer voorkomt dat een trekstapel geen kaarten meer bevat, deel je de overgebleven stapel door twee, waarbij je twee ongeveer gelijke stapels maakt. Op deze manier zijn er altijd twee trekstapels als de spelers kaarten pakken.

De ronde waarin de extra stapel in het spel wordt gebracht, is **de laatste ronde die wordt gespeeld**. Nadat die ronde is afgerond, eindigt het spel en volgt de eindwaardering.

Uitzondering: Een trekstapel zal normaal gesproken leeg raken tijdens fase 1 van een ronde (bij het trekken van kaarten). Het kan echter voorkomen dat de stapel leeg raakt tijdens fase 3 door het effect van een kaart. In dat geval wordt de extra stapel direct in het spel gebracht, maar is de volgende ronde de laatste ronde.



Eén van de twee stapels is leeg. Deze wordt direct vervangen door de extra stapel en de spelers kunnen voor de laatste keer zijn hand aanvullen tot 5 kaarten.

Fase 2: Dobbelstenen gooien – Noodlotfiches verdelen en 1 stap vooruitgaan



De startspeler gooit de 5 gekleurde dobbelstenen. Daarna legt hij de dobbelstenen op het bord op de daarvoor bestemde plekken. Leg de dobbelstenen in oplopende volgorde neer, zodat alle spelers goed kunnen zien welke waarden er zijn gegooid.

Als de dobbelstenen zijn gegooid worden de volgende **twee stappen** uitgevoerd in deze volgorde:

Voorbeeld: De speler gooit de dobbelstenen en legt deze in oplopende volgorde op het speelbord.



1. Noodlotfiches verdelen

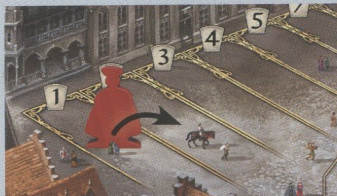


Voor **elke dobbelsteen** die 5 of 6 ogen toont, geeft de startspeler **iedere speler** (inclusief zichzelf) 1 noodlotfiche van die kleur.

De spelers leggen hun noodlotfiche open voor zich neer in hun speelgebied, zodat ze goed zichtbaar zijn voor de andere spelers.

Als een speler een derde noodlotfiche van dezelfde kleur krijgt, dan slaat het noodlot toe. De verschillende gebeurtenissen staan beschreven op pagina 12.

2. Eén stap vooruit gaan



Iedere speler heeft nu de mogelijkheid om op het ontwikkelingsspoor één **stap** vooruit te gaan. De prijs hiervoor, wordt bepaald door de dobbelstenen. De prijs in guldens die betaald moet worden voor het

vooruitgaan op het ontwikkelingsspoor is gelijk aan de som van alle gegooide enen en tweeën.

De startspeler kiest als eerste. Als hij vooruit wil gaan, betaalt hij de prijs in guldens aan de voorraad en zet zijn speelfiguur één plaats vooruit op het ontwikkelingsspoor.

Let op: De eerste keer dat een speler vooruit gaat, zet hij zijn speelfiguur van het stadhuis op veld 1 van het ontwikkelingsspoor.

Met de volgorde van de klok mee doorlopen alle spelers deze fase.

Als een speler niet genoeg guldens heeft om de vooruitgang te betalen, dan kan hij niet vooruit gaan op het ontwikkelingsspoor. Als een speler niet vooruit gaat, ongeacht of hij de benodigde guldens heeft, dan blijft hij staan en betaalt niets.

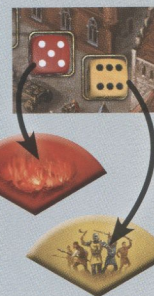
Een speler mag elke ronde maximaal 1 veld **vooruit gaan** op het ontwikkelingsspoor.

Als in een ronde geen 1 of 2 wordt gegooid, dan is het **niet mogelijk om vooruit** te gaan in die ronde.

Let op: Dobbelstenen die 3 of 4 ogen tonen hebben geen betekenis tijdens deze fase.

Voorbeeld: Deze ronde is een rode 5 en een gele 6 gegooid.

De startspeler geeft iedere speler (inclusief zichzelf) één rood en één geel noodlotfiche.

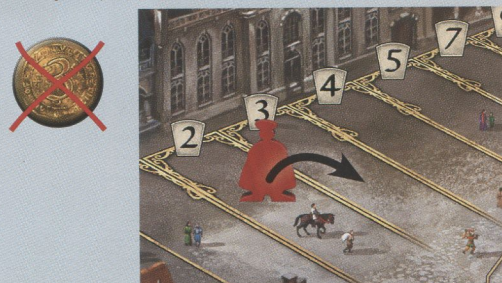


Voorbeeld: Voorbeeld: Deze ronde is een paarse 1 en een 2 gegooid.

Deze ronde kost het 3 guldens om 1 veld vooruit te gaan op het ontwikkelingsspoor.



Voorbeeld: Rood wil vooruit gaan op het ontwikkelingsspoor. Hij betaalt 3 guldens en zet zijn speelfiguur één veld vooruit.



Fase 3: Kaarten spelen en acties uitvoeren

Dit is het belangrijkste deel van de ronde.

Algemene regels voor deze fase:

- Iedere speler begint deze fase met 5 kaarten in zijn hand.
- Tijdens zijn beurt speelt iedere speler 1 kaart uit zijn hand en voert daarmee 1 van de 6 mogelijke acties uit.
- Dit gaat zo door, totdat iedere speler 4 kaarten uit zijn hand heeft gespeeld en dus 4 acties heeft uitgevoerd. (Dat kunnen verschillende acties zijn of meerdere malen dezelfde actie.)
- Dan is deze fase afgelopen.

De startspeler begint en speelt **1 kaart uit zijn hand**.

Met de gespeelde kaart kan hij **1 van de volgende 6 acties** uitvoeren:

- I. **Neem 2 arbeiders**
- II. **Neem 1-6 gulden**
- III. **Leg 1 noodlotfiche af**
- IV. **Bouw 1 kanaalfiche**
- V. **Bouw 1 huis**
- VI. **Trek 1 persoon aan**

Als de startspeler 1 kaart heeft gespeeld en daarmee 1 actie heeft uitgevoerd, volgen - met de wijzers van de klok mee - de overige spelers. Dit gaat zo door, totdat iedere speler 4 kaarten uit zijn hand heeft gespeeld en dus 4 acties heeft uitgevoerd.

Daarna is deze fase afgelopen. Normaal gesproken heeft iedere speler op dat moment nog 1 kaart op hand.

Let op: Elk van de 6 acties kan worden uitgevoerd met welke kaart dan ook. Er zijn geen kaarten waarmee je uitsluitend specifieke acties kunt uitvoeren.

Voordat we de acties gaan uitleggen, bekijken we de kaarten in detail:

Opbouw van een kaart

Kleur

Er zijn **5 verschillende kleuren kaarten** (blauw, bruin, geel, paars en rood). De voorkant en achterkant van elke kaart tonen dezelfde kleur.

Acties

De **eerste 5 acties** staan ter verduidelijking afgebeeld op de vaandel aan de rechterzijde van elke kaart.

Persoon

Het **persoonsdeel** van elke kaart laat een specifieke persoon zien, zijn prijs en een kaarttekst. Meer informatie over het persoonsdeel van de kaart vind je op pagina 8.



Nu volgt een beschrijving van de afzonderlijke acties:

I. **Neem twee arbeiders**



De speler legt 1 kaart open op de aflegstapel en pakt vervolgens **2 arbeiders in de kleur van de gespeelde kaart**. Hij legt deze arbeiders duidelijk zichtbaar in zijn speelgebied.

Het aantal arbeiders is niet gelimiteerd. Als een bepaalde kleur op is, moeten de spelers zich behelpen met ander materiaal.



Voorbeeld: De speler speelt 1 rode kaart en neemt daarvoor 2 rode arbeiders.



II. **Neem 1-6 gulden**



De speler legt 1 kaart open op de aflegstapel. Hij pakt vervolgens een aantal guldens uit de voorraad gelijk aan het aantal ogen van de gegooide dobbelsteen in de kleur van de gespeelde kaart. Hij legt de guldens in zijn speelgebied.

Ook het aantal guldens is niet gelimiteerd.



Voorbeeld: De speler speelt 1 gele kaart en neemt 6 guldens, wat overeenkomt met het aantal ogen op de gele dobbelsteen.



III. Noodlotfiche afleggen



De speler legt 1 kaart open op de aflegstapel en legt vervolgens 1 noodlotfiche in de kleur van de gespeelde kaart af in de algeme-

ne voorraad. Dit levert 1 punt op: hij zet zijn speelfiguur 1 veld vooruit op het scorespoor.

Let op: Elke keer als een speler 1 noodlotfiche aflegt, krijgt hij 1 punt. Ook als dit komt door het activeren van een persoon (zie de Kerkermeester, pagina 1 van de bijlage).



Voorbeeld: De speler speelt 1 bruine kaart en legt 1 bruin noodlotfiche terug in de voorraad en scoort 1 punt.



IV. Bouw 1 kanaalfiche



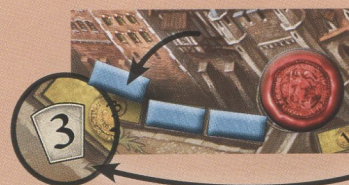
Iedere speler heeft een klein spelersfiche in zijn kleur op een portierswoning liggen. Links en rechts daarvan bevinden zich kanalen die elk uit 5 individuele kanaalvelden bestaan. Deze 10 kanaalvelden (= 2 kanalen) kan de speler (en alleen deze speler) met kanaalfiches bebouwen.

Hij begint daarbij altijd met één van de beide kanaalvelden direct grenzend aan zijn spelersfiche. In een latere actie kan hij ook aangrenzend aan een eerder door hem gebouwd kanaalfiche bouwen. De speler heeft dus altijd de keuze uit 2 kanaalvelden waarop hij kan bouwen.

Om een kanaalfiche te bouwen, moet de speler 1 kaart in de kleur van het kanaalveld uit zijn hand spelen. Daarnaast moet hij het op het kanaalveld aangegeven aantal guldens betalen. Daarna legt hij een kanaalfiche op het veld.

Heeft een speler een kanaalveld met een 3 bebouwd, dan ontvangt die speler daarvoor 3 punten aan het einde van het spel. Als een speler één van zijn twee kanalen volledig heeft gebouwd, dan pakt hij het bovenste standbeeldfiche en ontvangt hij aan het einde van het spel het daarop aangegeven aantal punten.

Voorbeeld: De speler speelt 1 blauwe kaart en bouwt een kanaalfiche op het blauwe kanaalveld dat aan zijn spelersfiche grenst. Daarnaast moet hij 1 gulden betalen.



De speler ontvangt 3 punten aan het einde van het spel.



De speler pakt het bovenste standbeeldfiche en ontvangt aan het einde van het spel het aantal punten dat hierop is afgebeeld.



V. Bouw 1 huis



De speler legt 1 kaart gedekt voor zich neer, zodat het huis te zien is. Daarnaast moet hij 1 arbeider in de kleur van de neergelegde kaart terug in de voorraad leggen.

Elk huis levert de speler 1 punt op aan het einde van het spel en biedt plaats voor één persoon (zie volgende actie).

Voorbeeld: De speler speelt 1 paarse kaart en legt deze gedekt voor zich neer. Daarnaast moet hij 1 paarse arbeider terug in de voorraad leggen.



VI. Persoon aantrekken

De speler legt de kaart open op een leeg huis, waarbij de kleur van het huis zichtbaar blijft. De speler moet hiervoor de linksboven op de kaart aangegeven prijs betalen. De betaalde guldens legt hij terug in de voorraad.

Elk huis biedt plaats voor 1 persoon. De persoon mag een andere kleur hebben dan het huis.



Voorbeeld: De speler heeft al een leeg huis voor zich liggen. Hij legt de Prins uit zijn hand op zijn huis en betaalt 9 guldens aan de voorraad.



De speler kan de personen die hij heeft aangetrokken activeren om voordeel te behalen.

Voordat we uitleggen hoe een persoon geactiveerd kan worden, kijken we nog even naar het persoonsdeel van een kaart.

Toelichting persoonsdeel

Prijs: Linksboven op de kaart staat de prijs die betaald moet worden om deze persoon aan te trekken.

Punten: Het kleinere getal onder de prijs geeft aan hoeveel punten de speler ontvangt aan het einde van het spel als deze persoon nog in zijn spelgebied ligt (het aantal punten is altijd een derde van de prijs).

Activatiesymbool: Dit symbool links onder de afbeelding van de persoon geeft aan hoe en wanneer de persoon geactiveerd kan worden. De verschillende symbolen en hun betekenis worden verderop uitgelegd.

Naam en voordeel: Onder het activatie symbool vind je de naam van de persoon en welk voordeel hij oplevert voor de speler als hij wordt geactiveerd.

Bevolkingsgroep: Elke persoon behoort tot één van de 11 verschillende bevolkingsgroepen. Sommige kaarten refereren aan een bepaalde bevolkingsgroep. Alleen voor die kaarten is de bevolkingsgroep van belang.



Het aantrekken van de Prins kost 9 gulden.

De Prins levert 3 punten op aan het einde van het spel.

Er moet een gele arbeider worden betaald om de Prins te activeren.

Als de kaart wordt geactiveerd, voert de speler de tekst op de kaart uit.

En zoals je zou verwachten hoort de Prins bij de Adel.

De 11 verschillende bevolkingsgroepen:

- | | |
|----------------|-------------|
| Adel | Ambtenaren |
| Artiesten | Handelaren |
| Ambachtslui | Juristen |
| Geestelijken | Kunstenaars |
| Beschermheren | Onderwereld |
| Wetenschappers | |



Een persoon activeren

De speler die aan de beurt is, kan één of meer van zijn personen activeren.

Personen met een 'bliksem'  worden direct na het uitspelen geactiveerd.

Personen met een 'arbeider'  of een 'oneindigheid'  kan hij tijdens zijn beurt één keer activeren.

Personen met een 'lauwerkrans'  kan hij alleen activeren bij de eindwaardering.

Een persoon activeren zorgt ervoor dat je het effect, dat op de kaart staat beschreven, mag uitvoeren.

De 4 symbolen op de kaarten:



Personen met een 'bliksem' worden direct **eenmalig** na het uitspelen geactiveerd. Deze personen kunnen gedurende de rest van het spel niet nogmaals worden geactiveerd.

Voorbeeld: De speler speelt de Alchemist. Hij neemt direct 6 gulden uit de voorraad.



Personen met het 'arbeider' symbool kunnen door de speler één keer per beurt worden geactiveerd in deze fase (d.w.z. in fase 3 'Kaarten spelen').

De speler legt één arbeider in de kleur die wordt aangegeven (dat is niet altijd de kleur van de kaart) terug in de voorraad en voert vervolgens de tekst op de kaart uit. Om aan te geven dat een persoon tijdens deze ronde is geactiveerd, draait de speler de kaart 90°.

Voorbeeld: De speler activeert de Boerenknecht door een rode arbeider te betalen. Hierdoor mag de speler 1 kaart trekken van een stapel.





En zijn 3 **soorten** personen met een symbool van 'oneindigheid'.

De **eerste soort** kan (net als de kaarten met een 'arbeider') één keer per ronde worden geactiveerd.

De tekst op de kaart begint over het algemeen met "Ontvang eenmaal per ronde..." of "Je mag eenmaal per ronde". Het activeren van deze personen kost niets. Om aan te geven dat een dergelijke persoon is geactiveerd, draai je deze persoon 90°.

De **tweede soort** verbetert een actie van de speler.

Personen van deze soort worden elke keer (zelfs meerdere malen per beurt) automatisch en kosteloos geactiveerd op het moment dat de speler de betreffende actie uitvoert.

De **derde soort** is vergelijkbaar met de tweede soort. Deze personen geven de speler een voordeel als bepaalde situaties zich voordoen (bijv. bij het 'trekken van kaarten' of 'vooruitgang op het ontwikkelingsspoor').

Personen van deze soort worden elke keer (zelfs meerdere malen per beurt als de situatie zich meerdere malen voordoet) automatisch en kosteloos geactiveerd op het moment dat de betreffende situatie zich voordoet.

Belangrijk: Personen van de tweede en derde soort hoeven niet 90° te worden gedraaid als zij geactiveerd worden.

Voorbeeld van de eerste

soort: Activeert de speler de Boekenhandelaar, dan mag hij 2 gulden pakken.



Voorbeeld van de tweede

soort: De speler mag bij de actie 'Neem 2 arbeiders altijd 3 arbeiders pakken'.



Voorbeeld van de derde

soort: De speler mag in fase 1 zijn hand aanvullen tot 6 kaarten. Hij kan dus altijd uit 1 kaart meer kiezen.



Personen met een 'lauwerkrans' worden automatisch geactiveerd als zij tijdens de eindwaardering in het speelgebied liggen. De speler ontvangt een aantal punten volgens de tekst op de kaarten.

Voorbeeld: De Bisschop wordt automatisch geactiveerd tijdens de eindwaardering. De speler ontvangt voor elke 2 arbeiders in zijn speelgebied 1 punt.



Algemene informatie:

- De speler kan de reeds aangetrokken personen (met een 'arbeider'  of 'oneindigheid' ) **activeren vóór het spelen van een kaart of daarna**. Hij mag sommige personen voor het spelen van een kaart activeren en sommige daarna. De speler bepaalt zelf de volgorde. Het zelfs mogelijk om een persoon (met een 'arbeider'  of 'oneindigheid' ) die hij in deze ronde heeft aangetrokken in dezelfde ronde nog te activeren.
- Het activeren van een persoon kan de normale regels veranderen.

Voorbeeld van het activeren van een persoon:

De speler activeert de Koetsier door een gele arbeider terug in de voorraad te leggen. De Koetsier biedt de speler de mogelijkheid om (in tegenstelling tot de normale regels) direct nog een kaart uit zijn hand te spelen waardoor hij **in dezelfde beurt nog een actie** kan uitvoeren.

De speler heeft daardoor voor de rest van deze ronde één kaart minder in zijn hand. Hij eindigt deze ronde dan ook **zonder kaarten in zijn hand** (in plaats van de gebruikelijke ene kaart in zijn hand). Aan het begin van de volgende ronde vult hij zijn hand weer gewoon aan tot 5 kaarten.



Let op: De meeste personen spreken voor zich. Maar omdat er in sommige uitzonderingsgevallen of bij bepaalde kaartcombinaties nog vragen kunnen ontstaan, zijn een aantal kaarten in de bijlage verder uitgelegd.

Fase 4: Vaststellen van de 3 meerderheden en nieuwe startspeler bepalen

In deze fase wordt vastgesteld of één of meerdere spelers meerderheidsfiches naar hun gekleurde zijde mogen omdraaien. De drie gebieden worden afzonderlijk bekeken.

Ontwikkeling

Als één speler de hoogste positie op het ontwikkelingsspoor **alleen** inneemt (dus voor alle andere spelers staat), dan mag die speler zijn **meerderheidsfiche Ontwikkeling** naar de gekleurde zijde omdraaien.

Personen

Als een speler meer personen in zijn speelgebied heeft dan iedere andere medespeler, dan mag die speler zijn **meerderheidsfiche Personen** naar de gekleurde zijde draaien. Daarbij wordt het aantal aangetrokken personen met die van iedere andere speler afzonderlijk vergeleken. Het is dus niet van belang om meer personen te hebben dan alle andere spelers bij elkaar opgeteld.

Kanaal

Als een speler (in zijn beide kanalen) meer kanaalfiches heeft gebouwd dan iedere andere medespeler, dan mag die speler zijn **meerderheidsfiche Kanalen** naar de gekleurde zijde omdraaien.

Voor alle 3 gebieden geldt:

- Een speler moet een duidelijke meerderheid hebben om zijn fiche naar de gekleurde zijde te mogen omdraaien. Een gedeelte meerderheid geldt dus niet.
- Fiches die eenmaal naar hun gekleurde zijde zijn omgedraaid worden gedurende de rest van het spel niet meer teruggedraaid. Een naar de gekleurde zijde omgedraaide fiche geeft dus aan dat de speler minstens eenmaal tijdens het spel de meerderheid in dat gebied heeft gehad.
- Als een andere speler hem 'inhaalt' tijdens een latere ronde, dan draait ook die speler zijn meerderheidsfiche om naar de gekleurde zijde. Het is dus mogelijk dat meerdere spelers dezelfde meerderheidsfiches op hun gekleurde zijde hebben liggen.

Startspeler bepalen

Als de 3 meerderheden zijn vastgesteld geeft de startspeler het startspelerwapen met de wijzers van de klok mee aan de volgende speler en begint er een nieuwe ronde.



ontwikkeling



personen



kanalen

Voorbeeld: De rode speler staat als enige op het ontwikkelingsspoor op de hoogste positie. Hij draait zijn meerderheidsfiche Ontwikkeling om naar de gekleurde kant.



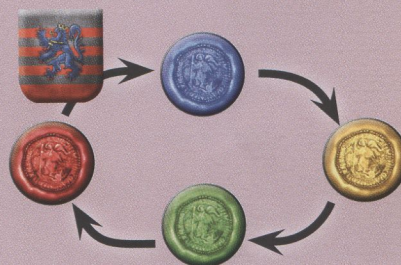
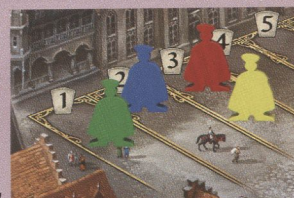
Voorbeeld: Blauw heeft 9 personen in zijn speelgebied, Geel 5 en Rood en Groen ieder 4 personen. Blauw draait daarom zijn meerderheidsfiche Personen om naar de gekleurde kant.



Voorbeeld: Groen heeft in totaal 7 kanaalfiches gebouwd, Rood 6, Groen 2 en Blauw geen. Groen draait daarom zijn meerderheidsfiche Kanalen om naar de gekleurde kant.



Voorbeeld: Rood en Geel nemen samen de hoogste positie in op het ontwikkelingsspoor. Geen enkele speler mag zijn meerderheidsfiche omdraaien naar de gekleurde kant.



Einde van het spel en de eindwaardering

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin de laatste kaart van één van de stapels is getrokken (uitzondering: zie pagina 4).

Iedere speler ontvangt vervolgens punten voor:

Personen

De speler ontvangt punten voor alle personen in zijn speelgebied.



Voor de Prins ontvangt de speler 3 punten.

Huizen

Voor elk huis in zijn speelgebied ontvangt de speler 1 punt. Het maakt niet uit of er een persoon op het huis ligt of niet.



Voor elk huis ontvangt de speler **1 punt**.

Voordelen (van personen)

Voor personen met een 'lauwerkrans' ontvangt de speler het aantal punten dat de tekst op de kaart aangeeft.

Meerderheidsfiche

Voor elk meerderheidsfiche dat naar de gekleurde kant is gedraaid ontvangt de speler 4 punten.



= 4 punten

Kanalen

Voor elk bebouwd derde kanaalveld ontvangt de speler 3 punten. Voor elk verzameld standbeeldfiche ontvangt de speler het daarop aangegeven aantal punten.

De speler ontvangt bij de eindwaardering voor het bebouwde derde kanaalveld **3 punten**



en voor het standbeeldfiche **7 punten**.



Ontwikkeling

Ten slotte ontvangt de speler nog de punten die zijn aangegeven bij de door hem bereikte trede van het ontwikkelingsspoor.



De speler staat aan het einde van het spel op het veld met **7 punten**.

De spelers verplaatsen hun speelfiguur op het scorespoor om hun score bij te houden.

Als een speler meer dan 50 punten heeft, neemt hij een "50/100"-fiche en gaat met zijn speelfiguur verder op het spoor. Als een speler meer dan 100 punten heeft, dan draait hij zijn fiche om naar de kant waar 100 punten op staat. De speler met de meeste punten is de winnaar. In geval van een gelijke stand, wint de speler met de meeste guldens. Als er nog steeds sprake is van gelijke stand, dan delen de spelers de overwinning.

Voorbeeld van een eindwaardering: De speler heeft het volgende in zijn speelgebied:



- Hij ontvangt voor de personen $3+1+2+0+2 = 8$ punten.
- Voor de 6 gebouwde huizen van 1 punt = **6 punten**.
- De Burgemeester is een persoon met een 'lauwerkrans'. De speler ontvangt 2 punten voor elke kaart in zijn speelgebied die tot de bevolkingsgroep „ambtenaren“ hoort. Dat zijn de Burgemeester zelf en de Raadsheer. De speler krijgt dus 2×2 punten = **4 punten**.
- De speler heeft beide meerderheidsfiches Ontwikkeling en Personen naar de gekleurde kant omgedraaid en ontvangt daarvoor per omgedraaide fiche 4 punten = **8 punten**.
- Hij heeft één derde kanaalveld gebouwd = **3 punten**.
- Hij staat aan het einde van het spel op het ontwikkelingsspoor op het veld met 6 punten = **6 punten**.

De speler heeft bij de eindwaardering **35 punten** behaald.

Burgemeester
Ontvang aan het einde van het spel voor elke persoon van **Ambtenaren** in jouw speelgebied **2 punten**



Het noodlot slaat toe – ... dit moet tot slot nog gezegd worden.....

Zodra een speler het **derde** noodlotfiche van **dezelfde kleur** in zijn speelgebied legt en daarmee een cirkel voltooit, slaat het noodlot toe.

De noodlottige gebeurtenis is afhankelijk van de kleur van het noodlotfiche.



Overstroming:

De speler moet **al** zijn **arbeiders** terug in de voorraad leggen.



Pest:

De speler moet **één persoon** naar keuze uit zijn speelgebied op de aflegstapel leggen.



Overval:

De speler moet **al** zijn **guldens** terug in de voorraad leggen..



Brand:

De speler moet, **of één huis** naar keuze uit zijn speelgebied op de aflegstapel leggen, **of één van zijn gebouwde kanaalfiches** terug in de voorraad leggen.



Alleen als de speler geen van beide heeft, hoeft er niets afgelegd te worden.

Let op: Als op het huis dat wordt afgelegd een persoon ligt, neemt de speler deze persoon terug op hand.

Let op: Legt een medespeler een kanaalfiche op een vijfde veld af, dan hoeft hij het standbeeldfiche niet terug te geven. Hij krijgt echter **geen nieuw standbeeldfiche** als hij dit kanaalfiche opnieuw bouwt.

Let op: Er mogen geen gaten in het kanaal ontstaan.



Intrige:

De speler verliest 3 punten.

De score van een speler kan niet onder de 0 komen.



Nadat de gebeurtenis is afgewikkeld, legt de speler de 3 noodlotfiches van die kleur terug in de voorraad. Het volgende fiche in die kleur dat hij krijgt is dan ook weer de 'eerste'.

Belangrijk: In dit geval krijgt de speler **geen** punten voor het terugleggen van de noodlotfiches

Let op: Het is mogelijk dat een speler in een ronde getroffen wordt door verschillende gebeurtenissen. De speler bepaalt in dat geval zelf in welke volgorde hij de gebeurtenissen wil afwickelen.

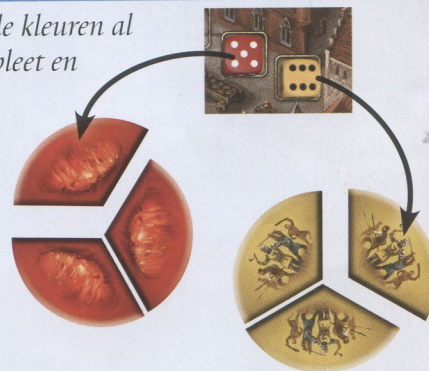
Let op: Als de noodlotfiches op zijn, wordt eerst de gebeurtenis afgewikkeld. Nadat de eerste speler zijn fiches terug heeft gelegd, zijn er weer voldoende fiches in de voorraad voor de andere spelers.

Voorbeeld: Er worden een rode 5 en een gele 6 gegooid. De speler heeft van beide kleuren al 2 noodlotfiches voor zich liggen. Met het derde noodlotfiches zijn de cirkels compleet en slaat het noodlot toe.

Door de **brand (rood)** moet hij een huis of een kanaalfiche afleggen. Hij heeft echter geen kanaalfiches gebouwd. Hij moet dus **1 huis op de aflegstapel** leggen.

Door de **overval (geel)** verliest hij al zijn guldens. Hij moet dus alle guldens die voor hem liggen terug in de voorraad leggen.

Zijn rode en gele noodlotfiches legt hij terug in de voorraad. Hij is dus weer voor een tijdje veilig voor deze gebeurtenissen.



Spelontwerp: Stefan Feld
Illustraties: Michael Menzel
Redactie spelregels: Gregor Abraham,
 Rudi Gebhardt, Hanna & Alex Weiß

Nederlandse vertaling: Wesley Fechter
Eindredactie: Jeroen Hollander en Erwin Broens
Projectmanager: Jonny de Vries
 © 2013 White Goblin Games • www.whitegoblingames.nl

De auteur en uitgever willen de volgende testspelers bedanken: Frieder Benzing, Ralph Bruhn, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Karl-Heinz Schmiel, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Christoph Toussaint, Hannes Wildner, Andreas Zimmermann en de Offenburger-Spiele-Freunden en in het bijzonder Dieter Hornung.



Uitleg kaarten



Personen met bliksem – bij het uitspelen



Bedelaar: Iedere medespeler moet jou twee arbeiders uit zijn speelgebied geven. Je medespelers kiezen zelf welke arbeiders zij jou geven. Heeft een medespeler minder dan 2 arbeiders, dan geeft hij er zoveel als mogelijk is.



Dief: Iedere medespeler moet jou 3 gulden uit zijn speelgebied geven. Heeft een medespeler minder dan 3 gulden, dan geeft hij er zoveel als mogelijk is.



Geldschietter: Je mag iedere speler maximaal 1 gulden geven. Je mag jezelf geen gulden geven om een punt te krijgen. Als je genoeg guldens hebt voor alle medespelers moet je ook alle medespelers 1 gulden geven. Heb je niet genoeg guldens voor alle medespelers, dan kies jij welke medespelers je een gulden geeft.



Kerkermeester: Als je de Kerkermeester uitspeelt, tel je alle personen in jouw speelgebied (inclusief de Kerkermeester). Je mag nu evenveel noodlotfiches afleggen. Jij mag kiezen welke noodlotfiches je aflegt en bent niet gebonden aan de kleur van de personen. Als je minder noodlotfiches hebt dan personen in jouw speelgebied, dan leg je alle noodlotfiches af. Voor elk afgelegd noodlotfiche ontvang je 1 punt.



Onruststoker: Iedere medespeler (jijzelf niet meegeteld) moet één van zijn kanaalfiches terug in de voorraad leggen. De medespelers bepalen zelf welk kanaalfiche ze afleggen. Er mogen geen gaten in een kanaal ontstaan. Als een medespeler een kanaalfiche van een vijfde kanaalveld haalt, levert hij zijn standbeeldfiche niet in. Hij krijgt echter **geen nieuw standbeeldfiche** als hij dat kanaalveld opnieuw bebouwd. Als een medespeler nog geen kanaalfiche heeft gebouwd, hoeft hij er ook geen af te leggen.



Personen met arbeiders – tijdens jouw beurt



Acrobaat: Het voordeel van deze kaart is dat je geen kaart nodig hebt in de juiste kleur om een kanaalfiche te bouwen en dat je daarvoor ook geen actie nodig hebt. Deze kaart kan met de Fonteinbouwer (zie pagina 2) gecombineerd worden om het voordeel te versterken.

Bard: zie *Acrobaat*



Boodschapper: Als je de Boodschapper activeert, speel je direct een andere kaart uit jouw hand en voer je de bijbehorende actie uit in jouw beurt. Heb je meerdere personen die dit voordeel bieden (bijv. de Boodschapper en de Dorpsomroeper) en activeer je in één ronde meerdere van hen, dan kan het voorkomen dat je geen kaarten meer op handen hebt. Heb je geen kaarten meer op hand, dan kun je ook geen actie meer uitvoeren, zelfs als je deze ronde nog aan de beurt komt. Je mag uiteraard nog wel andere personen activeren als je aan de beurt bent.

Goochelaar: zie *Acrobaat*

Dorpsomroeper: zie *Boodschapper*



Kolenmijnwerker: Je moet eerst een arbeider betalen om de Kolenmijnwerker te activeren. Daarna mag je zoveel arbeiders vanuit jouw speelgebied terug in de voorraad leggen en een gelijk aantal arbeiders terugpakken uit de voorraad. Voor de arbeider die je gebruikt hebt om de Kolenmijnwerker te activeren, mag je geen vervanging pakken.

Koetsier: zie *Boodschapper*



Winkelier: Als je de Winkelier activeert, ontvang je direct 2 punten voor elk kanaal waarvan je alle 5 de kanaalvelden hebt bebouwd.

Metselaar: zie *Kolenmijnwerker*

Molenaar: zie *Kolenmijnwerker*



Zadelmaker: Als je de Zadelmaker activeert, tel je eerst hoeveel verschillende soorten bevolkingsgroepen (bijv. Adel, Ambachtslui, Wetenschappers) je in jouw speelgebied hebt. Heb je meerdere personen uit dezelfde groep (bijv. 2 Ambachtslui) dan tellen deze slechts eenmaal. Voor elke groep die in jouw speelgebied minstens eenmaal vertegenwoordigd is, ontvang je 1 gulden uit de voorraad.

Schrijver: zie *Boodschapper*

Schoenmaker: zie *Kolenmijnwerker*

Minstreel: zie *Acrobaat*

Bruidegom: zie *Boodschapper*

Danseres: zie *Acrobaat*

Vinoloog: zie *Kolenmijnwerker*



Personen met Oneindigheid symbolen – tijdens jouw beurt



Astronoom: Je mag bliksemacties van personen die in het verdere spel worden uitgespeeld tweemaal uitvoeren.

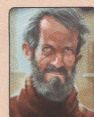


Fonteinbouwer: Je mag de Fonteinbouwer alleen of samen met de Acrobaat, Bard, Goochelaar, Minstreel of Danseres (zie pagina 1) gebruiken. **Voorbeeld van gebruik samen**

met de Acrobaat: Je activeert de Acrobaat door een rode arbeider terug te leggen in de voorraad. Daardoor mag je 1 kanaalfiche bouwen zonder een kaart te spelen, waarbij je tweemaal de afgebeelde prijs moet betalen. Door de Fonteinbouwer betaal je echter geen enkele gulden.



Earl: Als in fase 2 geen 1 of 2 wordt gegooid, is vooruitgang normaal gesproken onmogelijk. In dat geval mag je 1 veld vooruit gaan voor 4 gulden. Als vooruitgang op de normale manier mogelijk is, kan de Earl niet worden geactiveerd. De Earl kan **alleen in fase 2** geactiveerd worden.



Uitvinder: Je mag er ook voor kiezen geen gebruik te maken van het voordeel en (zoals gebruikelijk) uit 5 kaarten te kiezen.



Vuurspuwer: Dit is één van de weinige kaarten waarbij de kleur van een persoon van belang is. Je mag namelijk een noodlotfiche in de kleur van de uitgespeelde persoon (niet de kleur van de Vuurspuwer) terugleggen. Heb je geen noodlotfiche in die kleur, dan heeft de Vuurspuwer geen effect.



Notaris: Voor vooruitgang in fase 2 betaal je 2 gulden minder dan de gegooide prijs in die ronde. Is in een ronde geen vooruitgang mogelijk (omdat er geen 1 of 2 gegooid is), kan je met de notaris ook niet vooruitgaan.



Predikant: Elke keer als je op het ontwikkelingspoor één stap vooruit gaat, mag je 1 noodlotfiche (ongeacht de kleur) uit jouw speelgebied terugleggen en ontvang je daarvoor 1 punt. Het maakt daarbij niet uit of je in fase 2 vooruit gaat of door het activeren van een persoon, zoals de Kleermaker. Heb je geen noodlotfiche in jouw speelgebied, dan kun je er ook geen terugleggen en ontvang je geen punten.



Rechter: Normaal gesproken moet een speler de meerderheid in een gebied hebben, voordat hij zijn fiche naar de gekleurde kant mag draaien. De Rechter zorgt ervoor dat je ook het fiche mag omdraaien als je samen met een andere speler 'op de eerste plaats' staat. Je moet echter wel minstens eenmaal vooruit zijn gegaan of 1 kanaalfiche gebouwd hebben om het fiche in dat gebied naar zijn gekleurde kant te mogen draaien.



Stukadoor: Elke keer als je een huis bouwt, mag je één noodlotfiche terugleggen in de kleur van het gebouwde huis. Heb je geen noodlotfiche in die kleur, dan mag je er geen terugleggen en ontvang je geen punten. De Stukadoor kan met de Architect gecombineerd worden.



Wachter: Elke keer als je een kanaalfiche bouwt, mag je een noodlotfiche in de kleur van het bebouwde kanaalveld terugleggen in de voorraad. Heb je geen noodlotfiche in die kleur, dan kun je er geen terugleggen en ontvang je geen punten. De Wachter kan met personen gecombineerd worden die de speler toestaan om een kanaalfiche te bouwen (*bijv. Acrobaat of Portier*).



Personen met een lauwerkrans – aan het einde van het spel



Geograaf: Je ontvangt aan het einde van het spel voor elk bebouwd derde kanaalveld en voor elk standbeeldfiche 2 punten extra.



Graveur: Je telt eerst hoeveel verschillende bevolkingsgroepen (*bijv. Adel, Ambachtslui, Wetenschappers*) je in jouw speelgebied hebt liggen. Heb je meerdere personen uit dezelfde groep (*bijv. 2 Ambachtslui*) dan tellen deze slechts eenmaal. Voor elke groep die in jouw speelgebied minstens eenmaal vertegenwoordigd is, ontvang je 2 punten.



Butler: Als je in jouw speelgebied minstens 1 huis in elk van de 5 kleuren (blauw, bruin, geel, paars en rood) hebt, ontvang je bij de eindwaardering 5 punten.