

BRUGGE - STAD AAN HET ZWIN

Deze uitbreiding bestaat uit **vier afzonderlijke modules**, die los van elkaar of in combinatie met elkaar gebruikt kunnen worden.

Module 1: Nieuwe inwoners - Extra kaarten en een nieuwe bevolkingsgroep

pag 3

Module 2: Vijfde speler - Materiaal en ruimte voor een extra speler

pag 6

Module 3: Het Zwin - Extra acties bij het bouwen aan het kanaal

pag 7

Module 4: De beurs - Verbeterde acties

pag 10

Spelmateriaal

1 speelbord



39 persoonskaarten



12 beurskaarten



2 overzichtskaarten



2 speelfiguren
in het zwart



2 spelersfiches
in het zwart



3 meerderheidsfiches
in het zwart



10 arbeiders



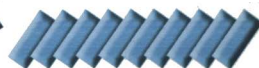
2 van elke kleur

10 noodlotfiches



2 van elke kleur

10 kanaalfiches



1 "50/100"-puntenfiche



2 standbeeldfiches



30 scheepstegels
6 van elke kleur



6 actiefiches



Opmerking: De uitbreiding bevat geen extra guldens. Het geld uit het basisspel is voldoende om mee te spelen.

Module 1: Nieuwe inwoners - Extra kaarten en een nieuwe bevolkingsgroep

Nieuwe inwoners en buitenlandse reizigers verrijken het leven in Brugge.

Spelmateriaal:

Deze module bestaat uit 40 nieuwe persoonskaarten:

22 nieuwe persoonskaarten

Er zijn twee nieuwe kaarten voor elk van de 11 bevolkingsgroepen uit het basisspel.

Opmerking: Op pagina 5 staat een overzicht van de nieuwe personen aan de hand waarvan je - indien nodig - de kaarten kunt sorteren.

Elke bevolkingsgroep bestaat daarmee uit 17 personen (15 uit het basisspel en 2 nieuwe).

17 „Reizigers“-kaarten

Deze uitbreiding bevat daarnaast een nieuwe bevolkingsgroep: „Reizigers“. Net als de andere groepen bestaat deze groep uit 17 kaarten.



het symbool
voor „Reizigers“.

Vorbereiding

Schud de nieuwe kaarten samen met de kaarten uit het basisspel. Verdeel de kaarten daarna over zes ongeveer gelijke stapels (dus één stapel meer dan in het basisspel).

6 stapels



Van deze zes stapels wordt één stapel per speler gebruikt. De stapels die je gebruikt worden door elkaar geschud.



Voorbeeld:
In een spel met vier spelers worden vier stapels gebruikt.

De nieuwe stapel die hierdoor ontstaat wordt in twee ongeveer gelijke stapels verdeeld. Deze twee stapels worden vervolgens in de kaarthouders gelegd. Dit zijn de twee trekstapels.



2 trekstapels

De overige stapels vormen samen een extra stapel. Leg deze terzijde.

extra stapel



Hoe werken de nieuwe inwoners?

De nieuwe kaarten zijn op dezelfde manier opgebouwd als de kaarten uit het basisspel.

Elk van de kaarten kan dan ook, net als in het basisspel, voor elk van de 6 actiemogelijkheden worden gebruikt. Alleen de personen op de kaart zelf zijn nieuw.



acties zoals in het basisspel.

Kaarten op de aflegstapel

Sommige personen laten je kaarten uit de aflegstapel pakken. Dit kan - afhankelijk van de grootte van de aflegstapel - wat tijd in beslag nemen. Om vertraging te voorkomen, mag te allen tijde de aflegstapel doorzocht en bekeken worden. Je mag dat ook doen als je nog niet aan de beurt bent (en zelfs als je nog geen persoon hebt liggen die je kaarten laat pakken) om alvast de aflegstapel doorzoeken.



Zoek een kaart uit de aflegstapel.
Betaal hiervoor een arbeid.
Heur van de gekas.

Op pagina 12 staat een overzicht van het effect van alle nieuwe (persoons)kaarten.

De 22 nieuwe personen

Adel: Hertogin Heer

Ambtenaren: Zeehondenjager Beul

Artiesten: Poppenspeler Waarzegster

Handelaren: Marktkoopman Tussenpersoon

Ambachtslui: Brouwer Leerlooier

Hofhouding: Hofmaarschalk Ceremoniemeester

Geestelijken: Lekenbroeder Prior

Kunstenaars: Glas in lood schilder Model

Beschermheren: Militie Verkenner

Onderwereld: Saboteur Zwerver

Wetenschappers: Navigator Strategie

Module 2: Vijfde speler – Materiaal en ruimte voor een extra speler

De bloeiende metropool verwelkomt een nieuwe handelsfamilie.

Spelmateriaal en voorbereiding:

Leg het extra speelbord onder het bord uit het basisspel.

Aan de linkerkant bevinden zich twee nieuwe kanalen voor de vijfde speler.

Deze speler legt zijn kleine spelersfiche op het ronde veld van de portierswoning tussen beide kanalen.

Leg het extra „50/100“-puntenfiche bij de andere puntenfiches op het speelbord. Leg beide standbeeldfiches met waarde 8 en 9 op de stapel met standbeeldfiches, zodat de 9 bovenop ligt.

Leg het extra spelersmateriaal (1 groot spelersfiche, 2 speelfiguren en 3 meerderheidsfiches in het zwart) net als in het basisspel klaar.

Uiteraard krijgt de vijfde speler ook het basis-materiaal: 1 arbeider in elk van de 5 kleuren, 5 gulden en 2 overzichtskaarten.

Leg de overige 10 extra arbeiders, de noodlotfiches en de kanaalfiches in de algemene voorraad.



Belangrijk: De verschillende modules kunnen in principe naar wens met elkaar gecombineerd worden. Echter als met vijf spelers wordt gespeeld, dan zijn de extra kaarten uit module 1 echt nodig.

Hoe speelt het spel met vijf spelers?

Het spel volgt exact dezelfde spelregels als een spel met 2-4 spelers.

Module 3: Het Zwin – Extra acties bij het bouwen aan het kanaal

Als met deze module wordt gespeeld, is het bouwen aan een kanaal nog aantrekkelijker. Elke keer als een speler een kanaalfiche bouwt, mag hij direct een bonusactie uitvoeren. Deze bonusacties veranderen per ronde en staan aangegeven op de scheepstegels.

Voorbereiding:

Leg het extra speelbord onder het speelbord uit het basisspel.

De rechterkant van het bord toont aanlegplaatsen voor de 5 schepen.



Sorteer de 30 scheepstegels op kleur. Schud de 6 schepen van elke afzonderlijke kleur en leg deze in aparte stapels naast het speelbord. Draai ten slotte de bovenste scheepstegel van elke stapel open, zodat de bonusactie zichtbaar is.

Hoe speelt het Zwin?

In fase 2 'Dobbelstenen gooien' wordt (na stap 1 'Noodlotfiches verdelen' en stap 2 'Eén stap vooruit gaan') nog een extra stap uitgevoerd.

Extra stap: Schepen aanleggen

Voor elke dobbelsteen die 3 or 4 ogen toont, legt de startspeler het bovenste schip in de kleur van de gegooidde dobbelsteen op de aanlegplaats met de betreffende kleur.

Schepen die op een aanlegplaats liggen zijn in deze ronde actief en kunnen door de spelers gebruikt worden.

Voorbeeld: De blauwe dobbelsteen toont 3 ogen en de gele dobbelsteen 4 ogen. Zowel het bovenste schip van de blauwe als van de gele stapel wordt geactiveerd.



Ten slotte wordt het bovenste schip van de gegooide stapels weer opengedraaid, zodat iedereen kan zien welke schepen er in de volgende ronde geactiveerd kunnen worden.

Schepen die niet worden geactiveerd in een ronde blijven bovenop hun stapel liggen voor de volgende ronde.

Schepen gebruiken

Elke keer als een speler in zijn beurt een kaart speelt en daarmee de actie 'Bouw 1 kanaalfiche' uitvoert, mag hij (nadat hij zijn actie volledig heeft uitgevoerd) één van de actieve schepen gebruiken.

Voorbeeld: De speler speelt een blauwe kaart en bouwt daarmee een kanaalfiche op een blauw kanaalveld.

De speler mag kiezen welk van de actieve schepen hij wil gebruiken (dit hoeft niet degene in de kleur van de uitgespeelde kaart te zijn). Hij betaalt hiervoor 1 arbeider in de kleur van het gekozen schip en voert vervolgens de op het schip aangegeven bonusactie uit.

Na gebruik blijft het schip op de aanlegplaats liggen. Andere spelers kunnen het schip ook nog gebruiken deze ronde.

De verschillende bij de schepen behorende acties worden op de volgende pagina beschreven.

Aan het einde van de ronde worden alle actieve schepen afgelegd. Is een stapel schepen in een bepaalde kleur leeg, dan worden de afgelegde schepen in die kleur opnieuw geschud en als nieuwe trekstapel neergelegd.

Voorbeeld: Het bovenste schip van de blauwe en gele stapel wordt opengedraaid. De drie andere schepen blijven liggen.



Voorbeeld: De speler speelt een blauwe kaart en bouwt daarmee een kanaalfiche op een blauw kanaalveld.

Voorbeeld: In deze ronde is een blauw en een geel schip actief.



De speler kiest ervoor om het gele schip te gebruiken. Hij legt een gele arbeider terug in de voorraad en krijgt hiervoor 2 blauwe en 1 paarse arbeider terug.



De bonusacties van de schepen



Ontvang 3 arbeiders

De speler pakt 3 arbeiders in één of meer kleuren naar keuze uit de algemene voorraad en legt deze in zijn speelgebied. Hij is volledig vrij in welke kleur(en) hij pakt.



Ontvang 6 gulden

De speler pakt 6 gulden uit de algemene voorraad en legt deze in zijn speelgebied.



2 noodlotfiches terugleggen

De speler mag 2 noodlotfiches uit zijn speelgebied terug in de algemene voorraad leggen. Hij ontvangt 1 punt voor elk noodlotfiche dat hij terug legt.



1 „bliksem“-persoon activeren

De speler voert direct de actie van een persoon met het bliksem-symbool in zijn speelgebied uit.



1 extra actie uitvoeren

De speler trekt een kaart van één van beide trekstapels en voert daarmee direct een actie naar keuze uit.



Vooruit op het ontwikkelingsspoor

De speler zet zijn speelfiguur één stap vooruit op het ontwikkelingsspoor.

Module 4: De beurs – Verbeterde acties

Elke ronde is één van de 6 acties verbeterd.

Elk van deze verbeteringen kan slechts een beperkt aantal keer gebruikt worden. Wie het eerst komt, wie het eerst maalt.

Spelmateriaal en voorbereiding:

Opbouw van de beurskaarten

naam van de kaart (speltechnisch verder geen betekenis).

Het cijfer op het perkament geeft aan hoeveel actiefiches er op komen te liggen, m.a.w. hoe vaak deze verbetering gebruikt kan worden.

achterkant van de beurskaarten

Het actiesymbool geeft aan welke actie er verbeterd wordt (in dit geval: 'Bouw 1 kanaalfiche').

De tekst geeft aan wat de verbetering inhoudt.



Schud de twaalf beurskaarten en leg deze in een gedekte trekstapel naast het speelbord.

Leg daarnaast de 6 actiefiches.



actiefiches

Hoe werkt de beurs?

Alleen de veranderingen ten opzichte van de standaardfase in het basisspel worden hier omschreven.

Fase 1: Kaarten trekken

In elke ronde, **nadat alle spelers** in fase 1 hun hand hebben aangevuld, draait de startspeler de bovenste kaart van de stapel met beurskaarten open. Hij legt het aantal aangegeven actiefiches op deze kaart. Als er slechts vijf actiefiches op de kaart worden gelegd, blijft het zesde fiche naast het bord liggen.

Fase 2 verloopt hetzelfde als in het basisspel.

Voorbeeld: De startspeler draait de bovenste kaart van de beurskaarten open. Op de perkamentrol staat een 6. De startspeler legt zes actiefiches op de kaart.



Fase 3: Kaarten spelen en acties uitvoeren

Op elke beurskaart staat een actie aangegeven.

Speelt een speler in zijn beurt een kaart en voert hij daarmee de aangegeven actie uit, dan voert hij deze actie in zijn verbeterde vorm uit.

Let op! De speler mag de verbeterde actie enkel uitvoeren als hij door het uitspelen van een kaart de betreffende actie kiest. Als de actie op een andere manier gekozen wordt, bijvoorbeeld door het activeren van een persoon, dan mag hij de verbeterde actie niet gebruiken.

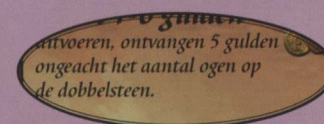
Zodra de verbetering is gebruikt, wordt er een actiefiche van de beurskaart verwijderd.

Als een speler het laatste actiefiche van de beurskaart verwijdert, dan legt hij de kaart in de doos. Voor de rest van de ronde gelden er geen verbeteringen meer door de beurs. In de volgende ronde wordt pas weer een nieuwe beurskaart opgedraaid.



Voorbeeld: Het symbool op de kaart geeft aan

dat de actie 'Neem 1-6 gulden' wordt verbeterd. De speler speelt een paarse kaart en voert daarmee deze actie uit. De paarse dobbelsteen toont in deze ronde 1 oog. Normaal zou de speler slechts 1 gulden ontvangen. Door de verbetering krijgt hij daarentegen 5 gulden.



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

Als in deze fase er nog actiefiches op de kaart liggen, dan worden deze verwijderd en wordt de beurskaart in de doos gelegd. De volgende ronde wordt er een nieuwe kaart opgedraaid.

Overzicht kaarten

Brouwer, Zeehondenjager, Fin, Hertogin, Hofmaarschalk, Marktkoopman, Model, Navigator, Prior, Scherpschutter, Verkenner en Waarzegster:

Deze 12 personen (1 uit elke bevolkingsgroep) hebben een nieuw effect. We bekijken hier de **Brouwer**, maar hetzelfde geldt voor deze andere 11 kaarten.



Zoek een **Ambachtshuis-kaart** uit de aflegstapel en leg deze direct (kosteloos) op een leeg huis in jouw speelgebied.

Je mag de aflegstapel doorzoeken voordat je de Brouwer speelt om te kijken of er een ambachtshuis-kaart in de aflegstapel ligt. Je moet bij het spelen van de brouwer een leeg huis in je speelgebied hebben om de kaart die je pakt op te leggen. Je betaalt voor het in je huis leggen van deze kaart geen guldens meer. Je mag de nieuwe kaart (volgens de algemene spelregels) direct activeren.



Zoek een kaart uit de aflegstapel. Betaal hiervoor een arbeider in de kleur van de gekozen kaart en bouw deze kaart direct als huis in je speelgebied.

Egyptische, Deen, Brit, Griek en Italiaanse:

Deze 5 Reizigers hebben dezelfde functie. We bekijken hier de **Egyptische**, maar hetzelfde geldt voor deze andere 4 kaarten.

Je mag de aflegstapel doorzoeken voordat je de Egyptische speelt om te kijken of er een kaart met de juiste kleur in de aflegstapel ligt. Je moet een arbeider in deze kleur betalen om de gepakte kaart als huis neer te mogen leggen.



De volgende kaart die je speelt, speel je alsof die een kleur naar jouw keuze heeft.

Française, Noor, Portugese, Rus en Spanjaard:

Deze 5 Reizigers hebben dezelfde functie. We bekijken hier de **Française**, maar hetzelfde geldt voor deze andere 4 kaarten. Deze

persoon moet je activeren voordat je een kaart speelt. Voordat je dan die kaart speelt, noem je een kleur en voer je een actie uit alsof de kaart die je speelde de genoemde kleur had.

Spelontwerp: Stefan Feld
Illustraties: Michael Menzel

Nederlandse vertaling: Wesley Fechter
Eindredactie: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries



© 2016 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl