

Blue Moon City

Kosmos, 2006

Reiner KNIZIA

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

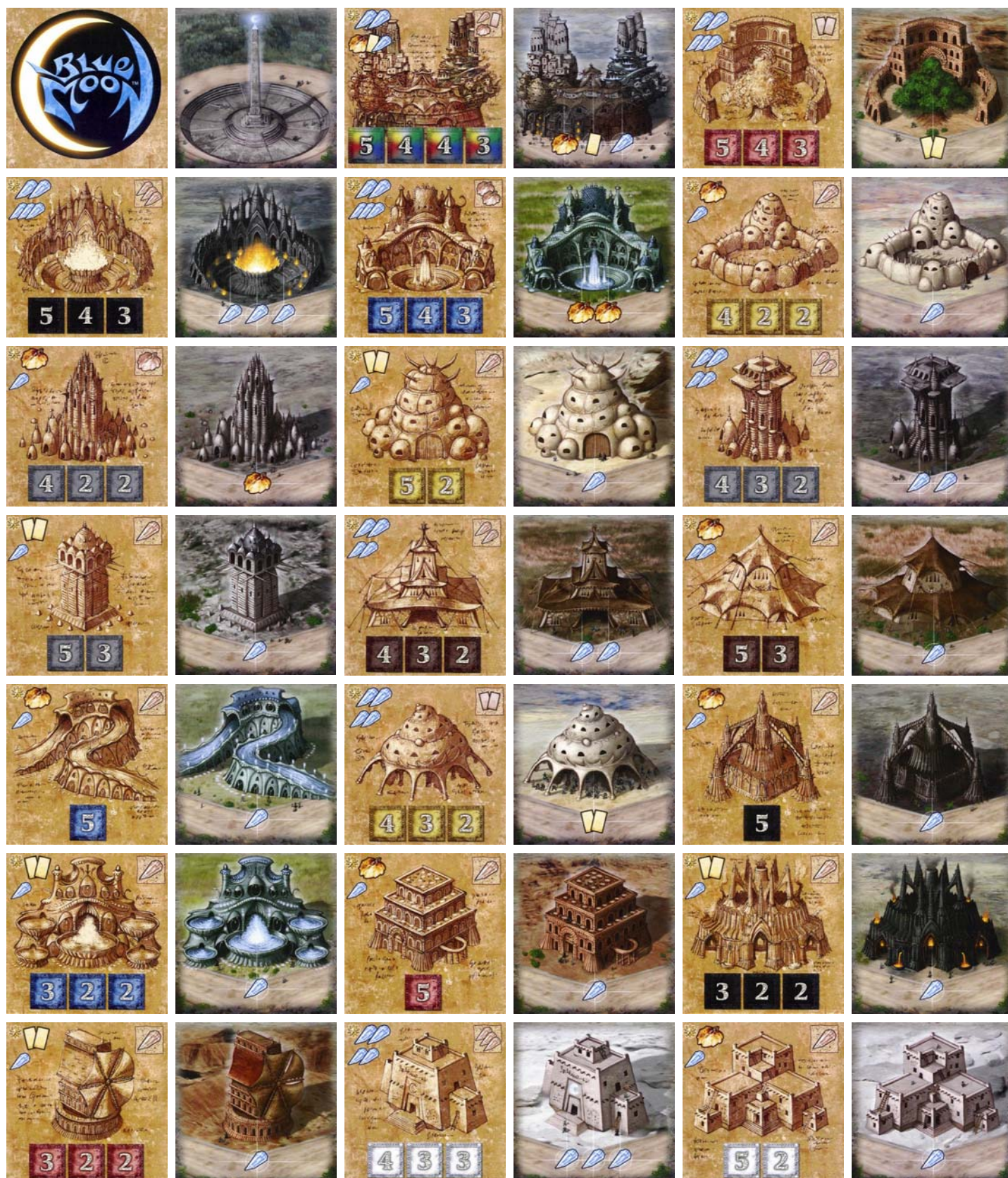
± 90 minuten

Doel van het spel

Het sombere tijdperk is voorbij. Maar de verwoeste gebouwen van Blue Moon City laten toch nog duidelijk vermoeden hoe prachtig de stad ooit is geweest. De volkeren van Blue Moon City hebben gezworen om hun stad opnieuw op te bouwen. De drie draken zijn teruggekeerd om de wederopbouw te ondersteunen. Langzamerhand worden al die fantastische gebouwen opnieuw opgericht. Als beloning voor deze uitzonderlijke prestatie ontvangen de spelers fragmenten van het vernietigde 'Heilige Kristal' dat zij offerden aan de god van Blue Moon. Zodra een speler voldoende kristalfragmenten heeft geofferd, is het 'Heilige Kristal' volledig hersteld en schittert Blue Moon City opnieuw in al zijn glans en glorie. De speler die de meeste offers heeft gebracht, wordt de winnaar en is het waard het lot van de stad in handen te nemen.

Spelmateriaal

► 21 gebouwtegels (aan beide zijdes bedrukt)



⇒ 1 obelisk



⇒ 4 spelfiguren



⇒ 3 draken



⇒ 40 bouwstenen (10 per spelerskleur)



⇒ 40 kristalfragmenten
(20x de waarde 1, 20x de waarde 3)



⇒ 15 gouden drakensschubben



⇒ 80 volkerenkaarten in 8 kleuren
(10 kaarten per volk)



Spelvoorbereiding

- Voor het allereerste spel moeten alle onderdelen voorzichtig uit het stanskarton worden losgemaakt.
 - Alle gebouwentegels worden met de schetstekening naar boven gelegd: de marktplaats met de afgebeelde obelisk (op de rugzijde staat het logo van Blue Moon) wordt open in het midden van de tafel gelegd. Aan de rechterzijde van de obelisk wordt het paleis (5 - 4 - 4 - 3) gelegd en aan de andere zijdes de drie tempels (5 - 4 - 3).
- De overige gebouwentegels worden zeer grondig gemixt en naar het toevalligheidsprincipe zodanig gelegd dat een kruisvormige stad ontstaat.



- Iedere speler ontvangt in één kleur zijn spelfiguur en 10 bouwstenen. De spelfiguren worden op de marktplaats gezet. De bouwstenen legt iedere speler voor zich af.
- De obelisk wordt naast de stad geplaatst. In het spel voor twee spelers worden de beide buitenste 7-velden van de obelisk niet gebruikt. Op deze beide velden wordt dan een bouwsteen van een niet gebruikte kleur gelegd.
- De kristalfragmenten worden gesorteerd naar waarde en open onder de obelisk gelegd.
- De drakenschubben worden boven de obelisk gelegd: bij een spel met vier spelers worden alle 15 schubben gebruikt, bij drie spelers worden 12 schubben gebruikt en bij een spel met twee spelers worden 9 schubben gebruikt.
- De drie draken worden naast de stad klaargezet.
- De volkerenkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt 8 kaarten in de hand. De resterende kaarten worden als verdekte voorraadstapel naast de stad klaargelegd.

Spelverloop

Een overzicht van het spelgebeuren

De spelers bewegen hun spelfiguren over de gebouwentegels. Op deze gebouwentegels kunnen de spelers, door het uitspelen van kaarten, bouwstenen plaatsen. Als alle velden van een gebouwentegel met bouwstenen zijn belegd, volgt er een waardering. Daarbij ontvangen de spelers beloningen onder de vorm van kristalfragmenten, kaarten of drakenschubben.

De kristalfragmenten heeft men nodig om ze te offeren op de marktplaats aan de obelisk. Als een speler een bepaald aantal offers heeft gebracht, wint hij het spel. Bij de zoektocht naar de kristalfragmenten benutten de spelers de bijzondere bekwaamheden van de volkeren van Blue Moon.

Verloop van een speelbeurt

De grootste opschepper wordt de startspeler. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende drie fases, in de aangegeven volgorde, uit:

1. Beweging
2. Bouwstenen plaatsen (en eventueel gebouwen waarderen)
3. Kaarten natrekken

1. Beweging

- De eigen spelfiguur mag horizontaal en verticaal **tot twee** (0, 1 of 2) gebouwentegels ver worden bewogen. Het is toegelaten om van richting te wisselen.
- Door de inzet van grijze kaarten kan een speler zijn spelfiguur meer als twee gebouwentegels ver bewegen (zie pagina 12 'De speciale functies').
- Het is toegelaten om de eigen spelfiguur in zijn beurt niet te bewegen.
- In deze fase kan men door het uitspelen van zwarte, rode of blauwe kaarten de desbetreffende draken verplaatsen. Draken worden eveneens horizontaal en verticaal bewogen. Ook het wisselen van richting is toegelaten (zie pagina 12 'De speciale functies').

2. Bouwstenen plaatsen (en eventueel gebouwen waarderen)

- Na de afloop van zijn beweging kan de speler op de gebouwentegel waarop zijn spelfiguur nu staat, met de hulp van zijn handkaarten, één of meerdere bouwstenen plaatsen.
- Hierbij kunnen de speciale functies van de witte, bruine en groene kaarten worden gebruikt (zie pagina 12 'De speciale functies').
- Als het laatste veld van een gebouwentegel wordt bezet, volgt een waardering (zie pagina 8 'De waardering van een afgewerkt gebouw').
- Als men zich in deze fase met zijn spelfiguur op de marktplaats bevindt, kan men aan de obelisk **één offer** brengen of met de hulp van de gele kaarten ook **meerdere offers** (zie pagina 12 'De speciale functies').

3. Kaarten natrekken

- Aan het einde van zijn speelbeurt trekt de speler **twee kaarten** van de verdeckte voorraadstapel en neemt die kaarten in de hand.
- Het is toegelaten om **vóór het trekken** van de kaarten **één of twee** handkaarten op de open aflegstapel te leggen. Voor elke afgelegde kaart mag men dan één extra kaart natrekken.

Voorbeeld

Als een speler voor het trekken van de kaarten één handkaart op de open aflegstapel legt, mag hij in totaal drie kaarten natrekken.

- Als een speler in zijn speelbeurt helemaal geen kaarten heeft uitgespeeld, ontvangt hij toch nog twee kaarten van de voorraadstapel.
- De spelers mogen een onbeperkt aantal kaarten in de hand hebben.
- Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

De volkerenkaarten

- ⇒ Op de volkerenkaarten zijn de familieleden van de verschillende volkeren van Blue Moon City afgebeeld.
- ⇒ Iedere kaart heeft een **kleur** en een **getalwaarde**. Deze beide elementen van de kaart zijn van belang voor de bouw van de gebouwen.
- ⇒ Kaarten met de **waardes 1 en 2** hebben **speciale functies** die door verschillende symbolen worden voorgesteld.
- ⇒ Kaarten met de **waarde 3** hebben **geen speciale functie**.
- ⇒ Als de speler een kaart benut voor zijn speciale functie dan kan hij deze kaart niet meer inzetten voor de bouw van een gebouw.
- ⇒ De speciale functies van de verschillende volkerenkaarten worden uitvoerig beschreven op pagina 12 'De speciale functies'.



De gebouwentegels

- ⇒ Iedere gebouwentegel toont op de ene zijde een schetstekening van het gebouw in de planfase. Met deze zijde naar boven worden de tegels aan het begin van het spel gelegd.
- ⇒ De schetstekeningen tonen in de kleur van de volkerenkaarten (met uitzondering van de groene Khindkaarten) één tot drie éénkleurige velden met een getal. Dat zijn de bouwsectors.

TIP

Het paleis heeft als enige gebouw vier bonte bouwsectors.

- ⇒ De kleur en het getal van een bouwsector geven de kleur en de totaalwaarde aan van de kaarten die voor deze bouwsector moeten worden gespeeld.



Voorbeeld

Als een speler bijvoorbeeld een blauwe 3 wil bezetten dan moet hij blauwe kaarten uitspelen met een totale waarde van 3.

- ⇒ Als alle bouwfases van een gebouw zijn afgewerkt, is het gebouw voltooid.
- ⇒ Alle spelers die aan de voltooiing van dit gebouw hebben meegewerkt, ontvangen dan de beloningen die bovenaan links van de tegel te zien zijn. De beloning die naast de ster is afgebeeld, ontvangt alleen die speler die de meeste bouwfases heeft afgewerkt (de grote bouwmeester). Daaronder staat de beloning die alle spelers (ook de grote bouwmeester) ontvangen die één of meerdere bouwfases hebben afgewerkt.




- ⇒ Aan de andere zijde van de gebouwentegel is het volledig voltooide gebouw te zien.
- ⇒ Zodra een gebouw volledig is afgewerkt, wordt de gebouwentegel omgedraaid zodat het gebouw in al zijn pracht en praal is te zien.
- ⇒ Onderaan de beeltenis van het afgewerkte gebouw is een extra beloning afgebeeld. Deze beloning ontvangen de spelers extra als ze later een gebouw naast dit afgewerkte gebouw voltooien.

TIP

Omdat de spelers zouden weten welke extra beloning een gebouw kan opleveren, wordt de beloning ook al bovenaan rechts getoond op de schetstekening van dit gebouw.



Een bouwsteen op een gebouwentegel plaatsen

- ⇒ Als een speler aan het einde van zijn bewegingsfase met zijn spelfiguur op een gebouwentegel staat, kan hij daar een bouwsteen plaatsen. Dit geldt natuurlijk ook als de speler geen beweging heeft gemaakt en zijn spelfiguur nog van de vorige ronde op een gebouwentegel staat.
- ⇒ De speler kiest een bouwsector **naar keuze** en speelt kaarten van de desbetreffende kleur en de aangegeven totaalwaarde uit en legt die kaarten op de aflegstapel. Als men geen passende kaartenwaarde heeft, mag men ook meer afgeven (te veel betalen).
- ⇒ Als teken van zijn prestatie in de wederopbouw plaatst de speler op de desbetreffende bouwsector een bouwsteen van zijn kleur. 
- ⇒ Men mag in een speelbeurt bij één gebouw ook meerdere bouwstenen inzetten. Iedere bouwsteen moet evenwel afzonderlijk kunnen worden betaald.

Voorbeeld

Het is niet mogelijk om de velden 4 en 2 van een gebouwentegel te bezetten als men twee kaarten afgeeft met de waarde 3. Met de ene kaart met de waarde 3 kan men uiteraard de bouwsector van 2 bezetten (te veel betalen), maar om de andere bouwsector te kunnen afwerken, moet men kaarten afgeven met een totaalwaarde van minstens 4.

- ⇒ Het paleis: als men een bouwsteen op één van de vier bonte bouwsectors van het paleis plaatst, mag men kaarten in iedere willekeurige kleur spelen. Evenwel mogen per bouwsector enkel kaarten van één bepaalde kleur worden gespeeld.

Voorbeeld

Het is niet mogelijk om de bouwsector met de waarde 4 af te werken door het afgeven van een gele kaart met de waarde 3 en een blauwe kaart met de waarde 1 omdat dit twee verschillende kleuren zijn voor één bouwsector.



De waardering van een voltooid gebouw

de beloning voor de grote bouwmeester

de beloning voor alle spelers die hebben meegewerkt aan dit gebouw



⇒ Zodra op de laatste onbezette bouwsector van een gebouw een bouwsteen wordt geplaatst, is de wederopbouw van dit gebouw voltooid en wordt het gebouw gewaardeerd.

TIP

Een uitvoerig voorbeeld van een waardering van een voltooid gebouw bevindt zich op pagina 12.

- ⇒ Om te beginnen wordt vastgesteld wie de 'grote bouwmeester' van dit gebouw is. Dit is de speler die de meeste bouwstenen op het gebouw heeft staan. Hij ontvangt als beloning kristalfragmenten, kaarten of drakenschubben. De beloning staat afgebeeld bovenaan links naast het stersymbool op de schetstekening. Bij een gelijke stand gaat het voordeel naar de speler die zijn bouwsteen op de meest linker bouwsector heeft geplaatst.
- ⇒ Iedere speler (ook de 'grote bouwmeester') die minstens één bouwsteen op de gebouwentegel heeft geplaatst, ontvangt zoveel kristalfragmenten in de waardes 1 en 3 als in de rij onder het stersymbool zijn afgebeeld. Bij het paleis bijvoorbeeld ontvangt iedere speler 1 kristalfragment, 1 kaart en 1 drakenschub.



- ⇒ Bovendien ontvangt iedere speler (ook de 'grote bouwmeester') die minstens één bouwsteen op de gebouwentegel heeft geplaatst, kristalfragmenten, kaarten en/of drakenschubben in overeenstemming met de symbolen op de horizontaal of verticaal aangrenzende voltooide gebouwen.

Opmerking

De spelers ontvangen die beloning niet per ingezette bouwsteen. Ook als een speler meer als één bouwsteen op de gebouwentegel heeft geplaatst, ontvangt hij maar eenmaal de beloning.

- ⇒ Gewonnen kristalfragmenten en drakenschubben legt men voor zich af. De kristalfragmenten worden verdekt afgelegd zodat de waarde voor de andere spelers verborgen blijft. Uiteraard mag men zelf te allen tijde deze waarde bekijken.
- ⇒ Kaarten die een speler tijdens zijn speelbeurt ontvangt, moet hij eerst verdekt terzijde leggen. Hij mag deze kaarten pas bekijken en in de hand nemen nadat hij, aan het einde van zijn speelbeurt, kaarten heeft bijgetrokken. Andere spelers die bij de waardering kaarten ontvangen, mogen deze kaarten onmiddellijk in de hand nemen.
- ⇒ Nadat een gebouw werd gewaardeerd, nemen de spelers hun bouwstenen opnieuw bij zich. De gebouwentegel wordt van de zijde met de schetstekening op de zijde met het voltooide gebouw gedraaid. Spelfiguren en draken die voor het omdraaien op deze tegel stonden, worden daarna ook op de omgedraaide gebouwentegel geplaatst.



De draken en de drakenschubben

De draken belonen de spelers voor hun inzet bij de wederopbouw van de stad;

- ⇒ Drakenschubben kan men, naast de waardering van een voltooid gebouw, ook ontvangen als men een bouwsteen op een gebouwentegel plaatst waarop zich één of meer draken bevinden.
- ⇒ De draken worden door de speciale functies van de zwarte, rode en blauwe kaarten (zie pagina 12 'De speciale functies') in de stad bewogen.
- ⇒ Als er draken (één of meerdere) op een gebouwentegel aanwezig zijn en een speler zet op deze tegel een bouwsteen in, ontvangt hij **voor elke draak** één drakenschub.
- ⇒ Ook al zou een speler in dezelfde beurt een volgende bouwsteen plaatsen, ontvangt hij toch maar éénmaal de beloning van de aanwezige draken.

Voorbeeld

Staan op een gebouwentegel twee draken en de speler plaatst een bouwsteen op deze tegel dan ontvangt hij twee drakenschubben. Plaatst dezelfde speler in zijn speelbeurt nog een tweede bouwsteen op de tegel dan ontvangt hij geen extra schubben meer (de draken belonen de speler maar eenmaal op dezelfde gebouwentegel).

De waardering van de drakenschubben

- ⇒ Zodra de laatste drakenschub uit de voorraad wordt genomen, volgt onmiddellijk een waardering. Als een speler, gezien het spelverloop, toch nog schubben moet krijgen maar dit onmogelijk is omdat de voorraad is uitgeput dan worden deze schubben toch nog bij het totaal van deze speler bijgeteld (imaginair).
- ⇒ De speler die **alleen de meeste** drakenschubben heeft, ontvangt kristalfragmenten voor een **totaalwaarde van 6**. Als er meerdere spelers zijn die de meeste drakenschubben hebben, ontvangen zij kristalfragmenten voor een totaalwaarde van 3.
- ⇒ Iedere andere speler die **minstens drie drakenschubben** heeft, ontvangt kristalfragmenten voor een **totaalwaarde van 3**.
- ⇒ Een speler die minder dan drie schubben heeft, ontvangt niets.
- ⇒ Nadat de schubben zijn gewaardeerd, worden ze als nieuwe voorraad naast de obelisk gelegd. De spelers die **minder dan drie schubben** hebben, mogen hun drakenschubben **behouden**. Zij hebben nu een klein voordeel voor de volgende schubbenwaardering.

Voorbeeld van een schubbenwaardering

Er wordt gespeeld met drie spelers. Speler Paars bezit 5 drakenschubben. Hij plaatst een bouwsteen op een gebouw waarop zich twee draken bevinden. Daarvoor ontvangt hij twee schubben. In de voorraad ligt echter maar één drakenschub. Toch ontvangt de speler twee drakenschubben: de ene ontvangt hij uit de voorraad, de andere denkt men erbij.

Paars bezit dus 7 drakenschubben (6 onder de vorm van een kaartje en 1 drakenschub imaginair).

Daarna volgt de schubbenwaardering.

Speler Blauw bezit 4 schubben en speler Grijs bezit 2 schubben. Omdat alleen speler Paars de meeste schubben heeft, ontvangt hij kristalfragmenten voor een totaalwaarde van 6. Speler Blauw, die minstens drie schubben heeft, ontvangt kristalfragmenten voor een totaalwaarde van 3.

Speler Grijs ontvangt niets omdat hij geen drie schubben heeft. Spelers Paars en Blauw leggen al hun schubben opnieuw als nieuwe voorraad naast de obelisk.

Speler Grijs mag zijn twee schubben behouden.

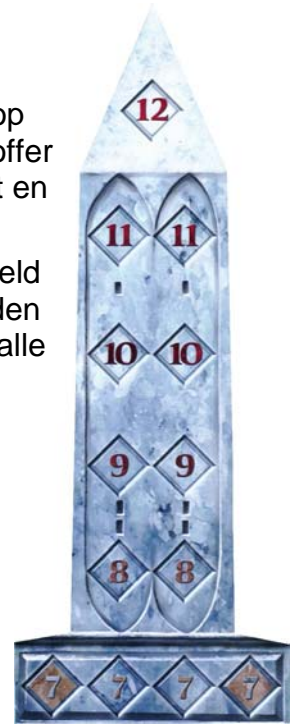
Kristalfragmenten offeren aan de obelisk

- ⇒ Als een speler, na het afsluiten van zijn bewegingsfase, met zijn spelfiguur op de marktplaats in het midden van de stad staat, kan hij aan de obelisk **één** offer brengen. Uiteraard geldt dit ook als de speler geen beweging heeft gemaakt en zijn spelfiguur nog van de laatste ronde op de marktplaats staat.
- ⇒ Als een speler een offer wil brengen, plaatst hij een bouwsteen op een vrij veld van de obelisk. Omdat de velden van de obelisk van onder naar boven worden opgevuld, legt men eerst een bouwsteen op een veld met de waarde 7. Als alle 7-velden van de obelisk zijn bezet, wordt een 8-veld bezet ... enzovoort.
- ⇒ De speler moet zoveel kristalfragmenten in de voorraad terugleggen als het getal op het veld waarop zijn bouwsteen werd gelegd.

Voorbeeld

Als een speler een bouwsteen plaatst op veld 9 van de obelisk dan moet hij 9 kristalfragmenten in de voorraad terugleggen.

- ⇒ Als men geen passende kristalfragmenten heeft, is het toegelaten om in de voorraad te wisselen.



Opmerking

Als zich een draak op de marktplaats bevindt, ontvangt men voor het plaatsen van een bouwsteen op de obelisk geen drakenschubben. Drakenschubben (als beloning) worden door de draken enkel gegeven bij de wederopbouw van een gebouw.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler aan de obelisk een bepaald aantal, afhankelijk van het aantal spelers, offers heeft gebracht:

- ➔ bij 2 spelers: 6 offers
- ➔ bij 3 spelers: 5 offers
- ➔ bij 4 spelers: 4 offers

Deze speler wint het spel

Opmerking

Aan het einde van het spel zijn de gebouwen van de stad meestal nog niet voltooid !

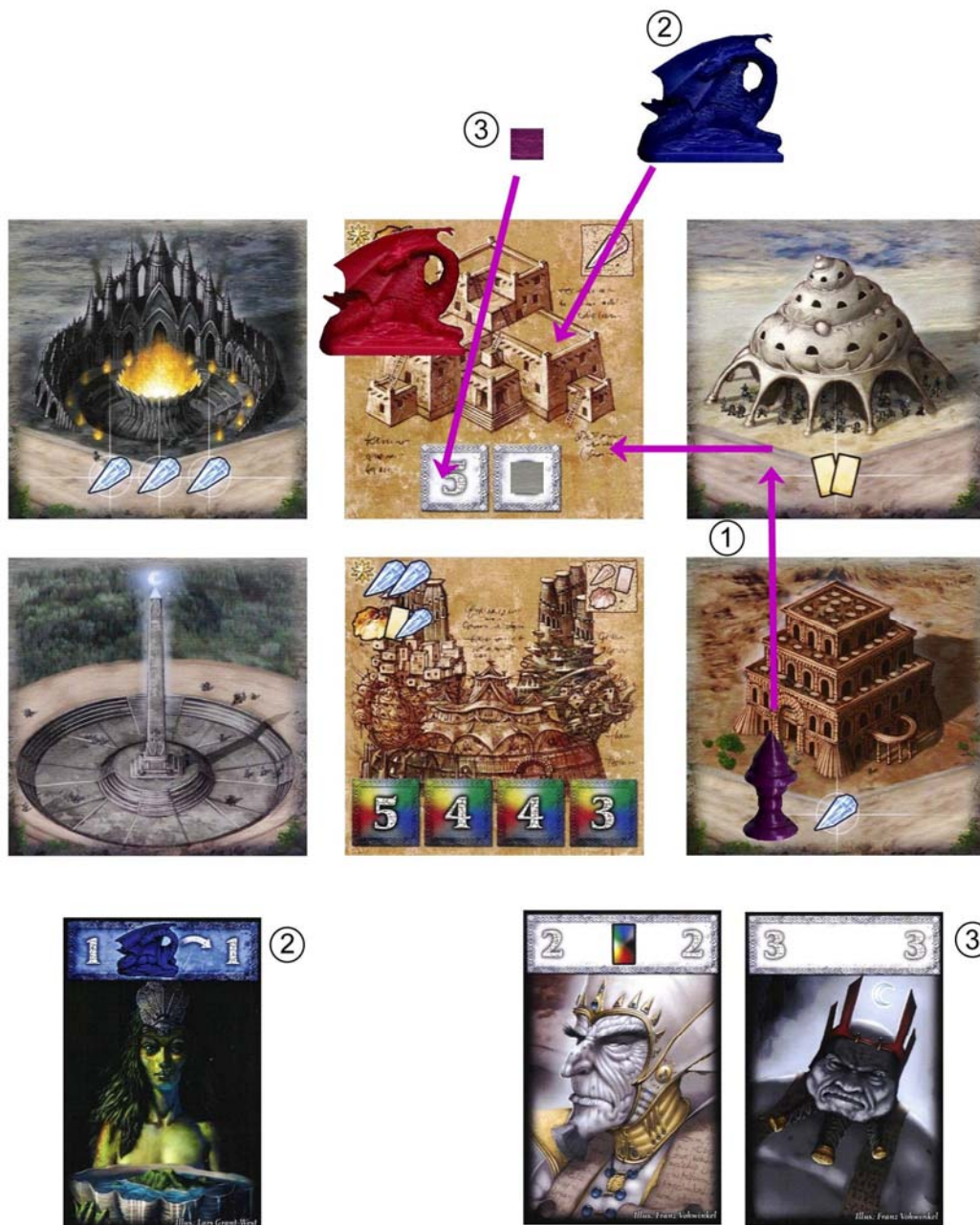
Variant

Omdat behalve de vijf interne gebouwentegels de andere tegels willekeurig worden verdeeld, ziet het speelbord er elke keer weer anders uit en zijn er steeds andere verhoudingen met de buurtegels.

Diegene die nog meer van afwisseling houdt, kan ook de marktplaats met de obelisk in het midden van de tafel leggen en alle gebouwentegels, dus ook het paleis en de drie tempels, willekeurig rondom de marktplaats in een kruisvorm leggen.

Voorbeeld van een speelbeurt

- ① Speler Paars begint zijn speelbeurt door zijn spelfiguur vanuit de herberg twee velden verder te bewegen tot op de universiteit. De bouwsector met de waarde 2 is al bezet door de Grijsze speler.
- ② Speler Paars speelt één blauwe 1-kaart uit (van zijn handkaarten) en gebruikt de speciale functie van deze kaart. Dit betekent dat hij de blauwe draak op de universiteit plaatst (zie pagina 12 'De speciale functies').
- ③ Daarna speelt hij nog een witte 2-kaart en een witte 3-kaart uit en hij plaatst een bouwsteen op de bouwsector met de waarde 5. Omdat nu naast de blauwe draak ook nog de rode draak op de gebouwentegel staat, ontvangt de speler nu 2 drakenschubben.



De gebouwenwaardering

Door het plaatsen van zijn paarse bouwsteen is de universiteit voltooid. Daarom wordt ze gewaardeerd. Zowel speler Paars als speler Grijs hebben elk één bouwsteen op de universiteit geplaatst, maar de bouwsteen van speler Paars op veld 5 staat het meest links en daarom wordt hij de bouwmeester. Als beloning ontvangt speler Paars een drakenschub (de beloning die naast de ster is afgebeeld). Daarna krijgt iedere speler die op deze gebouwentegel een bouwsteen heeft geplaatst (spelers Paars en Grijs) elk 1 kristalfragment (deze beloning is afgebeeld onder de ster). Bovendien ontvangen de beide spelers nog kristalfragmenten van waarde 3 voor de aangrenzende voltooide tempel van het vuur en twee kaarten voor de aangrenzende voltooide markthal. De twee kaarten die speler Paars nu ontvangt, mag hij nog niet bekijken. Hij legt ze voorlopig verdekt naast zich af. Tot slot worden de bouwstenen teruggenomen en de gebouwentegel wordt omgedraaid, zodat de voltooide universiteit is te zien. Daarop worden nu de paarse spelfiguur en de beide draken gezet. Speler Paars beëindigt zijn speelbeurt door twee kaarten af te leggen en vier nieuwe kaarten bij te trekken. Als allerlaatste actie mag hij nu de beide kaarten die voor hem liggen in de hand nemen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De speciale functies van de volkerenkaarten

De kaarten hebben de waarde van 1 tot 3. Met deze kaarten kan de speler zijn bijdrage leveren aan de wederopbouw van de gebouwen van de stad. Daarbovenop bezitten alle kaarten met de **waardes 1 of 2** nog speciale functies die geactiveerd worden als de desbetreffende kaart tijdens de speelbeurt wordt uitgespeeld.

Als de bijzondere functie van een kaart wordt benut, kan deze kaart niet tegelijkertijd worden gebruikt voor de wederopbouw.

De speciale functies

Zwarte kaarten (Vulca) (tijdens de bewegingsfase)

De vurige Vulca zullen Lika, de rode draak van het vuur, bijstaan.



Met een zwarte Vulcakaart met de waarde 1 kan men de rode draak op een gebouwentegel **naar keuze** plaatsen. De draak mag zich ook buiten de stad bevinden.



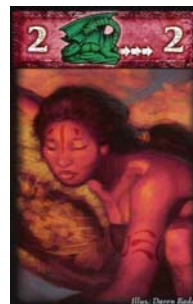
Met een zwarte Vulcakaart met de waarde 2 kan men de rode draak **tot drie** gebouwentegels verplaatsen. Dat kan alleen als de draak zich al in de stad bevindt.

Rode kaarten (Terrah) (tijdens de bewegingsfase)

De krachtige Terrah zullen Doran, de groene draak van de aarde, bijstaan.



Met een rode Terrahkaart met de waarde 1 kan men de groene draak op een gebouwentegel **naar keuze** plaatsen. De draak mag zich ook buiten de stad bevinden.



Met een rode Terrahkaart met de waarde 2 kan men de groene draak **tot drie** gebouwentegels verplaatsen. Dat kan alleen als de draak zich al in de stad bevindt.

Blauwe kaarten (Aqua)

(tijdens de bewegingsfase)

De compromismakende Aqua zullen Sessa, de blauwe draak van het water, bijstaan.



Met een blauwe Aquakaart met de waarde 1 kan men de blauwe draak op een gebouwtegel **naar keuze** plaatsen. De draak mag zich ook buiten de stad bevinden.



Met een blauwe Aquakaart met de waarde 2 kan men de blauwe draak **tot drie** gebouwtegels verplaatsen. Dat kan alleen als de draak zich al in de stad bevindt.

Grijze kaarten (Flit)

(tijdens de bewegingsfase)

De op een vogel gelijkende Flit transporteren de speler.



Met een grijze Flitkaart met de waarde 1 kan men zijn spelfiguur op een gebouwtegel **naar keuze** plaatsen.



Met een grijze Flitkaart met de waarde 2 kan men zijn spelfiguur **tot 2** extra gebouwtegels verplaatsen. Met deze kaart kan men in één speelbeurt tot vier gebouwtegels ver gaan.

Opmerking

Aangezien deze speciale functie enkel in de bewegingsfase kan worden ingezet, is het bijvoorbeeld niet mogelijk om eerst twee gebouwtegels verder te gaan, op deze tegel een bouwsteen te zetten en vervolgens door het gebruik van de speciale functie nog eens tot twee gebouwtegels ver te gaan.

Groene kaarten (Khind)

(tijdens de fase 'bouwsteen plaatsen')

De speelse Khind kunnen voor elke kleur worden ingezet.



Alle groene Khindkaarten hebben de waarde 1 en kunnen voor een kleur naar keuze voor een bouwsector als **joker** worden gebruikt of ze kunnen bijkomend bij andere kaarten van een kleur naar keuze worden gevoegd om ze in te zetten voor het plaatsen van een bouwsteen op een gebouwtegel.

Voorbeeld

Een speler wil een bouwsector in de kleur blauw met de waarde 4 bezetten. Omdat hij maar één blauwe kaart heeft met de waarde 2, speelt hij nog twee groene kaarten als joker uit.

Bruine kaarten (Mimix)

(tijdens de fase 'bouwsteen plaatsen')

De Mimix, nauw verbonden met de natuur, kunnen als paar voor een andere kleur worden gebruikt.



Twee bruine Mimixkaarten (met uitzondering van de kaarten met de waarde 3) kunnen als **één kaart** met de waarde 3 van een kleur naar keuze worden gebruikt om ze in te zetten voor het plaatsen van een bouwsteen op een bouwtegel. Het is toegelaten om kaarten van een andere kleur aan dit paar kaarten toe te voegen om een bouwsector te kunnen bezetten.

Voorbeeld

Een speler wil een bouwsector in de gele kleur met de waarde 5 bezetten. Hij gebruikt twee bruine kaarten met de waarde 1 als een gele 3 en hij legt er nog twee gele kaarten met de waarde 1 bij.

Witte kaarten (Hoax)

(tijdens de fase 'bouwsteen plaatsen')

De gewiekste Hoax kunnen kleuren transformeren.



Tegen afgifte van een witte Hoaxkaart met de waarde 1 mag men **tot 4 kaarten** van één kleur in de plaats van een andere kleur uitspelen om ze in te zetten voor het plaatsen van een bouwsteen op een bouwtegel.



Tegen afgifte van een witte Hoaxkaart met de waarde 2 mag men **één kaart** van een kleur naar keuze in de plaats van een andere kleur uitspelen om ze in te zetten voor het plaatsen van een bouwsteen op een bouwtegel.

Voorbeeld

Een speler wil een bouwsector met de waarde 3 in de rode kleur bezetten. Hij bezit echter geen rode kaarten. Daarom legt hij een witte kaart met de waarde 2 af. Dit geeft hem de mogelijkheid om een grijze kaart met de waarde 3 uit te spelen en deze als een rode 3 te gebruiken.

Gele kaarten (Pillar)

(tijdens de fase 'bouwsteen plaatsen')

De zwijgzame Pillar maken het mogelijk om een extra offer te brengen.



Met een gele Pillarkaat in de waarde 1 of 2 mag men op de marktplaats **één** extra offer brengen. Om deze bijzondere functie te mogen gebruiken, moet men echter extra kristalfragmenten in waarde 1 of 2 afgeven.

Voorbeeld

Een speler staat met zijn spelfiguur op de marktplaats om een offer te brengen. Hij zet een gele kaart met de waarde 1 en een gele kaart met de waarde 2 in en mag nu twee extra offers brengen. Voor de beide kaarten moet hij in elk geval extra kristalstukken afgeven in de waarde 3.

Auteur

Reiner Knizia behoort wereldwijd tot een van de bekendste spelauteurs. In Kosmos Verlag zijn talrijke spellen van hem verschenen. Tot de meest succesvolle behoren 'Lost Cities', de spellen over 'Der Herr der Ringe', 'Einfach Genial' en het fantastische kaartspel 'Blue Moon'.

17 augustus 2006