

The Castles of  
**Burgundy**  
*Special Edition*



**Handleiding**

# SPELMATERIAAL

VOOR HET BASISPEL:

164 zeshoekige tegels:

- ① 7x 8 gebouwen (40x beige, 16x zwart)
- ② 7x 4 dieren (20x groen, 8x zwart)
- ③ 12 mijnen (10x grijs, 2x zwart)
- ④ 26 schepen (20x blauw, 6x zwart)
- ⑤ 26 kloosters (20x geel, 6x zwart)
- ⑥ 16 kastelen (14x bordeaux, 2x zwart)



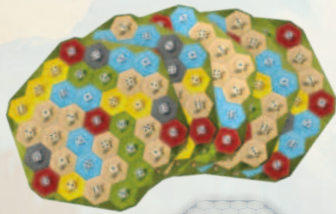
1 handleiding



4 speloverzichten



1 speelbord (dubbelzijdig)



- 20 dubbelzijdige vorstendommen (= 5 borden voor elke speler, nummers 1-10)
- 4 spelersborden
- 4 plastiekeen spelersbordbedekkingen



26 arbeidersfiches



42 goederentegels (vierkantig, 7 per kleur)



12 bonustegels (telkens 1 kleine en 1 grote in 6 kleuren)



24 zilvermunten



4 zakjes



4 spelersvolgorde-markers (1 per spelerskleur)



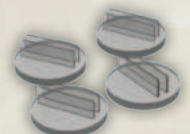
9 dobbelstenen (telkens 2 per spelerskleur en 1 witte)



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



4 zegepuntenmarkers (1 per spelerskleur)

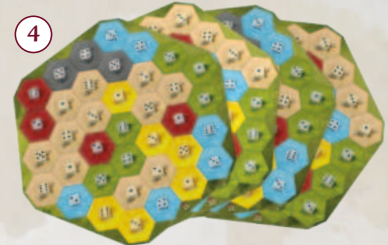
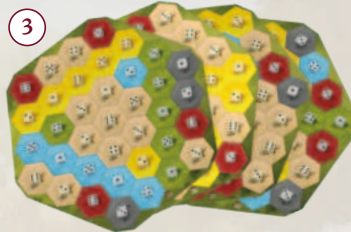
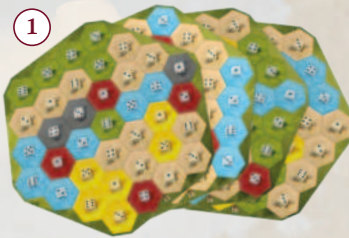


4 plastiekeen voetjes (voor de zegepuntenmarkers)

*De arbeidersfiches en de zilvermunten zijn niet beperkt. Als ze eens opraken, vervang ze dan door ander materiaal.*

## VOOR DE UITBREIDINGEN

- ① 16 dubbelzijdige vorstendommen (4 borden voor elke speler, nummers 11 - 18) (uitbreiding 1)
- ② 4 dubbelzijdige vorstendommen (1 bord voor elke speler, nummers 19 - 20): 'Duits bordspelkampioenschap 2013, Duits bordspelkampioenschap 2016' (uitbreiding 3 en uitbreiding 7)
- ③ 16 dubbelzijdige vorstendommen (4 borden voor elke speler, nummers 23 - 30): 'De grensposten' (uitbreiding 4)
- ④ 4 dubbelzijdige vorstendommen (1 bord voor elke speler, nummers 21 - 22) (voor deze 'Speciale editie')



1 dubbelzijdig vorstendom:  
(‘Het solospel’ (nummers 33-34) (uitbreiding 10)



4 dubbelzijdige vorstendommen:  
(‘Het teamspel’ (nummers 31a, 31b, 32a, 32b) (uitbreiding 9)



12 handelsroutetegels:  
(‘De handelsroutes’) (uitbreiding 8)



4 zeshoekige tegels  
(uitbreiding 2)



9 zeshoekige tegels:  
'De witte kastelen'  
(inclusief kloostertegel  
nr. 29) (uitbreiding 5)



5 zeshoekige tegels:  
'De herbergen'  
(uitbreiding 6)



18 schilden  
'uitbreiding  
(‘De schilden’)



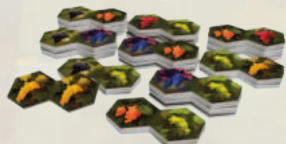
2 bonustegels  
'De grensposten'  
(uitbreiding 4)

*Het spelmateriaal voor de Châteauma vind je op pagina 22.*

## VOOR DE 'WIJNGAARD-UITBREIDING':



1 wijngaardetalage



51 zeshoekige  
dubbeltegels



4 wijngaard-  
speelborden



1 wijngaarddepot



24 wijnbonustegels  
(in 6 soorten)



1 zakje

## VOOR DE 'SPECIALE EDITIE' (NIET AANWEZIG IN DE BASISVERSIE)



16 miniaturen 'kasteel'



4 miniaturen 'zegepunten'

## SPELIDEE

**W**e bevinden ons in Midden-Frankrijk in de vijftiende eeuw. Als invloedrijke vorsten zetten de spelers alles op alles om hun landerijen door verstandig handelsverkeer en doordachte veranderingen te laten openbloeien.

Twee dobbelstenen geven de actiemogelijkheden aan, maar de beslissingen worden uiteindelijk door de spelers zelf genomen. En of het nu de veehouderij, de goederenhandel, de stedenbouw of de wetenschappelijke vooruitgang betreft, vele verschillende wegen leiden naar welstand en aanzien van de spelers!

De talrijke mogelijkheden om in dit opbouwspel zegepunten te behalen, eisen ronde na ronde een weldoordachte aanpak en een vooruitziende blik. Dankzij de verschillende vorstendommen blijft de uitdaging voor de spelers in 'The Castles of Burgundy' constant aanwezig en zal geen enkel partijtje op dezelfde manier verlopen.

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

## SPELVOORBEREIDING

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

Leg het speelbord in het midden van de tafel. De voorzijde (voor 3 en 4 spelers) toont:

- A. Het zwarte depot
- B. Het volgordespoor
- C. Het zegepuntenpoor (0 - 100)
- D. 5 rondenvelden

E. 5 etappevelden (A - E)


F. De zegepuntentabel

G. 6 velden voor de bonustegels

H. 6 genummerde depots (1 - 6), elk met vier gekleurde zeshoekige velden en 1 groot veld voor de goederentegels

I. Het 'herberg'-veld (voor uitbreiding 6)

J. Het 'grenspost'-veld (voor uitbreiding 4)

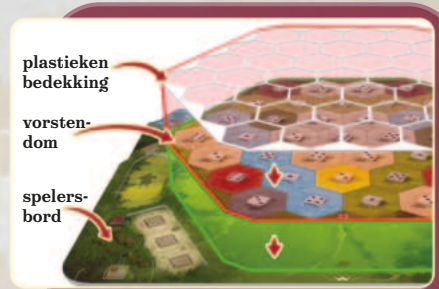
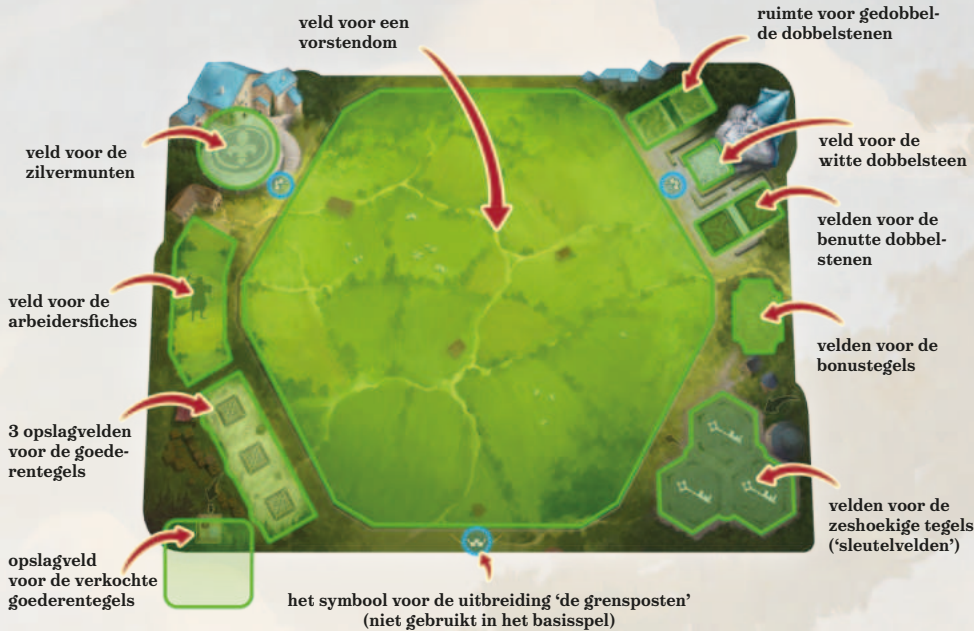
Op de achterzijde staat het speelbord voor 2 spelers afgebeeld (gemarkeerd met ).

Het verschilt alleen in het aantal zeshoeken per depot, inclusief het zwarte depot.

*Zie pagina 10 voor meer details.*



*Als men de handleiding voor de eerste keer leest, raden wij aan om de teksten in de rechtermarge van elke pagina 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.*



Leg de 24 zilvermunten, de 26 arbeidersfiches en de witte dobbelsteen naast het speelbord. Sorteert de 164 zeshoekige tegels (volgens kleur) en leg ze ofwel in de passende zakjes of op een stapel klaar.


Leg 5 x 5 verdekte goederentegels op de etappevelden A -E . Leg 2 x 6 bonustegels op de passende velden op het speelbord.

Elke speler ontvangt:

- 1 spelersbord
- 1 vorstendom
- 1 'startkasteel'
- 3 willekeurige goederentegels
- 1 speloverzicht
- 2 dobbelstenen van dezelfde kleur
- 1 marker (zegepunten)
- 1 marker (spelersvolgorde)
- 1 zegepuntenmarker (100/200)
- 1 zilvermunt
- 1 - 4 arbeidersfiches (afhankelijk van de spelersvolgorde)

Plaats de spelersvolgordemarker op het passende spoor.

De startspeler ontvangt de witte dobbelsteen.

1. Leg het speelbord met de passende zijde in het midden van de tafel. De zijde voor 2 spelers is gemarkeerd met .
2. Leg de 24 zilvermunten, de 26 arbeidersfiches en de witte dobbelsteen naast het speelbord.
3. Sorteert de 164 zeshoekige tegels volgens hun zeven kleuren (rugzijde): stop de dieren (groen), gebouwen (beige), kloosters (geel) en de tegels met de zwarte rugzijde in de bijbehorende zakjes.
4. Leg vervolgens de schepen (blauw), de kastelen (bordeaux) en de mijnen (grijs) als open stapel naast het speelbord.

*Opmerking: Alle tegels vormen samen de 'voorraad'.*

5. Mix de 42 vierkante goederentegels verdekt. Vorm vervolgens 5 verdekte stapels van telkens 5 tegels. Leg dan elke stapel, nog steeds verdekt, op één van de 5 etappevelden A tot E. Leg de resterende 17 tegels verdekt terzijde.
6. Leg de 12 bonustegels op de passende velden op het speelbord. Leg op elk veld 2 tegels van dezelfde kleur met de '5/6/7' tegel bovenaan.
7. Elke speler kiest een kleur en ontvangt:

- één spelersbord, 2 dobbelstenen en de spelersvolgorde- en de zegepunten- marker in de gekozen kleur;
- een willekeurig vorstendom dat hij met een zijde naar keuze op zijn spelersbord plaatst. Vervolgens legt hij de plastic bedekking er boven op.

*Opmerking: Als je het spel voor het eerst speelt, raden we aan om het vorstendom nummer 1 of nummer 2 te kiezen en iedereen met hetzelfde bord te laten spelen (in dit geval neemt iedereen het vorstendom met hetzelfde nummer!).*

- 3 willekeurige goederentegels van de resterende 17 tegels, die hij open op de opslagvelden linksonder op zijn spelersbord legt: tegels van dezelfde goederensoort (= kleur) worden op elkaar gestapeld, verschillende soorten worden naast elkaar gelegd. (De resterende goederentegels zijn niet langer nodig en worden terug in de doos gelegd.)
  - 1 speloverzicht, dat hij klaarlegt onder zijn spelersbord. Op het overzicht zie je welke acties je kunt ondernemen en wat de voordelen zijn van het plaatsen van elke individuele tegel.
  - 1 zilvermunt, die hij op het corresponderende veld in de linkerbovenhoek van zijn spelersbord legt.
8. Elke speler plaatst zijn zegepuntenmarker op het zegepuntenspoor op de ruimte tussen veld 100 en 1.
  9. Bepaal een startspeler door te dobbelen. Hij/zij ontvangt 1 arbeidersfiche, die hij/zij op het passende veld aan de linkerkant van zijn spelersbord legt. De volgende speler met de wijzers van de klok mee ontvangt 2 arbeidersfiches, de derde speler ontvangt er 3 en de vierde speler ontvangt er 4. De startspeler plaatst zijn spelersvolgordemarker op het eerste veld van het volgordespoor aan de rechterkant van het speelbord. De volgende speler plaatst op zijn beurt zijn spelersvolgordemarker eronder ... enzovoort, zodat de marker van de laatste speler altijd onderaan staat.

*Opmerking: De spelersvolgorde verandert regelmatig tijdens het spel vanwege het benutten van een schip.*

10. Elke speler neemt een kasteeltegel en legt deze open op een willekeurig kasteelveld in zijn vorstendom (alle spelers doen dit tegelijkertijd). Als jullie beginners zijn en allemaal met vorstendom nummer 1 of 2 spelen, is het aan te raden om de kasteeltegel op het kasteelveld met nummer 6 te plaatsen.
11. De startspeler ontvangt de witte dobbelsteen.



# SPELVERLOOP

## VOORBEREIDING VAN ELKE ETAPPE

Het spel verloopt over vijf etappes (A tot en met E). Elke etappe bestaat opnieuw uit vijf rondes.

Aan het begin van elke etappe tref je de volgende voorbereidingen:

1. Verwijder alle zeshoekige tegels die nog op het speelbord liggen en leg ze terug in de doos (vervalt uiteraard aan het begin van de eerste etappe).

**Opmerking:** Alle goederentegels die nog op de vierkante goederenvelden van de zes depots liggen, blijven liggen!

2. Leg vanuit de voorraad zeshoekige tegels van dezelfde kleur open op de 6x4 zeshoekige velden van de depots.

**Opmerking:** Sommige velden op het speelbord voor 3-4 spelers zijn gemarkeerd met een '4'. Hierop leg je alleen overeenkomstige zeshoekige tegels als je met vier spelers speelt. Bovendien is er ook nog een specifiek veld gemarkeerd met '3BD'. In een spel met 4 spelers is het normaal bezet (met een kasteel), maar in een spel met 3 spelers wordt daar in etappe B en D een mijn geplaatst in plaats van een kasteel!

3. Op de velden van het zwarte depot worden willekeurige tegels met een zwarte rugzijde open neergelegd, 6 in een spel met 3 spelers en 8 in een spel met 4 spelers.
4. De 5 goederentegels van de actuele etappe worden open op de vijf daaronder liggende vierkante 'rondenvelden' gelegd.

## DE VIJF SPELRONDES

Na de voorbereiding van een etappe volgen vijf spelrondes. Elke spelronde verloopt volgens hetzelfde schema: Vooreerst dobbelt elke speler met zijn beide dobbelstenen, de startspeler dobbelt extra ook nog met de witte dobbelsteen. Daarna plaatst elke speler zijn dobbelstenen rechtsboven op zijn spelersbord zodat alle spelers ze kunnen zien.

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

De startspeler van de ronde begint. Vooreerst legt hij/zij de bovenste open goederentegel van de rondenvelden op het vierkante goederenveld van het depot wiens nummer door de witte dobbelsteen wordt aangegeven. Hiermee is de rol van de witte dobbelsteen voor deze ronde afgehandeld. De startspeler mag deze tijdens zijn speelbeurt niet gebruiken voor een spelactie (en het resultaat kan niet worden gewijzigd door een arbeider te gebruiken).

De startspeler voert nu zijn complete speelbeurt uit. Daarna komt de eerstvolgende speler op het volgorde spoor met zijn spelactie aan de beurt (hoe dichterbij de toren des te eerder ben je aan de beurt en in een stapel van boven naar beneden), dan de volgende speler ... enzovoort. Als elke speler zijn speelbeurt compleet heeft uitgevoerd, volgt de volgende ronde ... enzovoort.

Aangezien er per etappe vijf goederentegels op de rondenvelden worden neergelegd en er aan het begin van elke ronde één daarvan op een goederenveld naast een depot wordt geplaatst, is steeds zeer goed te zien in welke ronde men zich momenteel bevindt en hoe lang de huidige etappe (of zelfs de hele spelpartij) nog zal duren.

## DE SPEELBEURT VAN EEN SPELER

De speelbeurt van een speler bestaat erin om precies twee acties uit te voeren, één per dobbelsteen. Een benutte dobbelsteen legt de speler na de actie neer op de passende velden bovenaan rechts op zijn spelersbord.

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

**Voorbeeld:** Anna geeft 2 arbeidersfiches af en kan van een 2 een 6 maken en daarna een zeshoekige tegel van het depot 6 nemen.

## SPELVERLOOP

Aan het begin van elke etappe:

- alle zeshoekige tegels die nog op het speelbord liggen worden verwijderd (geldt uiteraard niet bij de eerste etappe);
- de goederentegels op de goederenvelden blijven liggen;
- nieuwe zeshoekige tegels van de voorraad worden neergelegd.

## ETAPPEVERLOOP

Alle spelers dobbelen gelijktijdig.

De startspeler plaatst nu de goederentegel in overeenstemming met de witte dobbelsteen.



## IN OVEREENSTEMMING MET HET VOLGORDE-SPOOR

voeren alle spelers twee acties uit conform hun dobbelstenen.

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



## DE ACTIES

Voor elke actie is een dobbelsteen vereist. De twee acties per speelbeurt kunnen in een willekeurige combinatie en volgorde (ook tweemaal dezelfde actie) worden uitgevoerd. Er zijn vier soorten acties:

- Neem een zeshoekige tegel van het speelbord.
- Leg een zeshoekige tegel in je vorstendom.
- Verkoop goederen (zie pagina 10).
- Neem 2 arbeidersfiches (zie pagina 10).

### ACTIE 'ZESHOEKIGE TEGEL VAN HET SPEELBORD NEMEN'

Het aantal ogen van de gebruikte dobbelsteen geeft aan van welke van de zes genummerde depots je één zeshoekige tegel naar keuze mag nemen. De genomen tegel leg je op een leeg sleutelveld onderaan rechts op je spelersbord (niet direct in je vorstendom!).

*Opmerking: Als je geen leeg sleutelveld hebt, moet je naar keuze één van de tegels die daar liggen, verwijderen (uit het spel nemen) om op die plaats de nieuwe tegel te kunnen leggen.*

*TIP: Men moet absoluut proberen om het verwijderen van tegels te vermijden!*

### ACTIE 'ZESHOEKIGE TEGEL IN EIGEN VORSTENDOM LEGGEN'

Het getal van de dobbelsteen geeft eveneens aan op welk passend genummerd leeg veld van je vorstendom je één van je tegels mag plaatsen die al onderaan rechts op één van je sleutelvelden ligt. Alle nieuwe tegels moeten steeds direct aangrenzend worden aangelegd aan minstens één tegel die al werd geplaatst. De kleur van de tegel moet hierbij steeds overeenstemmen met de kleur van het veld waarop hij wordt gelegd.

*Opmerking: De eerste tegel kan men dus alleen plaatsen op één van de zes velden die rondom het startkasteel zijn gelegen.*

Afhankelijk van welke tegel er in het vorstendom werd geplaatst, gebeurt onmiddellijk het volgende:

#### **Klooster (geel)**

Er zijn 26 verschillende gele kloostertegels in het basisspel. Hun functies worden op de pagina's 11 en 12 uitvoerig toegelicht.

#### **Schip (blauw)**

Als je een schip plaatst in je vorstendom, gebeuren er direct twee zaken:

1. Je neemt van het goederenveld van een depot naar keuze op het speelbord alle goederentegels die daar liggen en je legt die in je magazijn onderaan links op je spelersbord.

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

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

*Voorbeeld: Carla heeft een schip geplaatst en neemt vervolgens van het afgebeelde goederenveld goederentegels: de turkooizen tegel legt zij op haar andere turkooizen tegel en de andere tegel (roze of bruin) legt zij nog op haar lege magazijnveld.*

2. Je zet je volgordemarker op het volgordespoor één veld verder in de richting van de toren. Als dit veld zou zijn bezet, plaats je jouw marker boven op de andere marker of markers. Word je hierdoor voor de volgende ronde de startspeler, ontvang je ook de witte dobbelsteen.

#### **Kasteel (bordeaux)**

Als je een kasteel in je vorstendom plaatst, voer je onmiddellijk nog één actie naar keuze uit, net zo alsof je nog een volgende dobbelsteen met een getal naar keuze ter beschikking zou hebben.

*Je kan dus bij wijze van voorbeeld een volgende zeshoekige tegel naar keuze in je vorstendom plaatsen of een tegel naar keuze van het speelbord nemen of 2 arbeidersfiches nemen of...*

### ZESHOEKIGE TEGEL VAN HET SPEELBORD NEMEN

De dobbelsteen geeft het nummer van het depot aan. De tegel wordt op een leeg sleutelveld onderaan rechts op je spelersbord gelegd.

### ZESHOEKIGE TEGEL IN HET EIGEN VORSTENDOM PLAATSEN

De dobbelsteen geeft het lege veld aan. De tegel moet steeds aangrenzend en ook passend aan de kleur van het veld worden geplaatst.



**Klooster (geel):**  
zie pagina's 11 en 12



**Schip (blauw):**  
1. Neem alle goederentegels van één depot naar keuze en leg die in je magazijn.  
2. Ga met je marker op het volgordespoor één veld verder.



**Kasteel (bordeaux)**  
Voer onmiddellijk nog één volgende actie uit alsof je een extra dobbelsteen met een getal naar keuze had.

### Mijn (grijs)

Deze tegels zijn de enige tegels die geen onmiddellijk effect hebben op het moment dat men de tegels plaatst. Aan het einde van elke etappe ontvang je één zilvermunt van de voorraad voor elke mijn in je vorstendom.

### Dier (groen)

Als je een dierentegel in je vorstendom plaatst, ontvang je hiervoor onmiddellijk zegepunten (jouw marker mag direct op het zegepuntenspoor vooruit worden gezet). Op elk tegel zijn twee tot vier dieren afgebeeld en je ontvangt dus 2 tot 4 zegepunten.

Als je bovendien al dierentegels van dezelfde soort op dezelfde weide (= een gebied van samenhangende groene velden) hebt liggen, ontvang je extra bij de zegepunten van de nieuwe dierentegels, ook voor alle andere dierentegels van dezelfde soort op deze weide nog eens deze zegepunten (zie voorbeeld verder).

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

*Voorbeeld: Benno plaatst de bovenste koeientegel van 4. Hij ontvangt hiervoor  $4 + 3 = 7$  zegepunten. Als hij later in het spel nog een volgende koeientegel van 4 op deze weide zou kunnen plaatsen, ontvangt hij hiervoor  $4 + 4 + 3 = 11$  zegepunten. Plaatst hij een schapentegel van 2, ontvangt hij  $2 + 3 = 5$  zegepunten.*



### Gebouw (beige)

Als je een gebouw plaatst in je vorstendom, benut je onmiddellijk het desbetreffende voordeel van dit gebouw éénmaal (zoals op het overzicht wordt weergegeven).

*Aandacht: Per stad (= een gebied van samenhangende beige-keurige velden) mag elk van de acht gebouwsoorten maximaal éénmaal voorkomen. Afhankelijk van het vorstendom zijn er twee tot zes steden van een verschillende grootte (1 tot 8 velden).*

*Opmerking: Als je beter toekijkt, kun je de voordelen zien aan de hand van de illustraties op de gebouwen. Zo toont de kerk de kleuren van mijnen, kloosters en kastelen. De bank heeft op zijn beurt twee zilveren daken. En het kasteel laat een dobbelsteen zien ...*

### DE GEBOUWEN:

#### Markt

Als je een markt in je vorstendom plaatst, mag je onmiddellijk één sloopstegel (blauw) of één dierentegel (groen) van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot!) en deze op een leeg sleutelveld onderaan rechts op je spelersbord leggen.

#### Schrijnwerkerij

Als je een schrijnwerkerij in je vorstendom plaatst, mag je onmiddellijk één beige-keurige gebouwentegel van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot!) en deze op een leeg sleutelveld onderaan rechts op je spelersbord leggen.

#### Kerk

Als je een kerk in je vorstendom plaatst, mag je onmiddellijk één mijn- of kloostertegel (grijs), één kerkentegel (geel) of één kasteeltegel (bordeaux) van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot!) en deze op een leeg sleutelveld onderaan rechts op je spelersbord leggen.



#### Mijn (grijs):

Ontvang aan het einde van elke etappe 1 zilvermunt.

A-E



#### Dier (groen):

Ontvang zegepunten volgens het aantal afgebeelde dieren.

Als je een kudde vergroot, ontvang je extra zegepunten voor dezelfde dieren op deze weide.



**Je mag nooit meer dan één gebouw per soort in dezelfde stad hebben !**



#### Markt

Neem één scheeps- of dierentegel naar keuze van het speelbord.



#### Schrijnwerkerij

Neem één gebouwentegel naar keuze van het speelbord.



#### Kerk

Neem één kasteel-, mijn- of kloostertegel naar keuze van het speelbord.





## Warenhuis

Als je een warenhuis in je vorstendom plaatst, mag je onmiddellijk (zonder hiervoor een dobbelsteen te moeten benutten!) één goederensoort naar keuze uit je magazijn verkopen, net alsof je de actie 'goederen verkopen' (zie pagina 10) zou uitvoeren.

## Woonhuis

Als je een woonhuis in je vorstendom plaatst, mag je onmiddellijk vier arbeidersfiches van de algemene voorraad nemen en op je aflegveld leggen.

## Bank

Als je een bank in je vorstendom plaatst, mag je onmiddellijk twee zilvermunten van de algemene voorraad nemen en op je aflegveld leggen.

## Stadhuis

Als je een stadhuis in je vorstendom plaatst, mag je onmiddellijk één volgende zeshoekige tegel van één van je drie sleutelvelden in je vorstendom plaatsen. Je ontvangt ook alle effecten van deze extra tegel.

## Wachttoren

Als je een wachttoren in je vorstendom plaatst, ga je onmiddellijk met je marker op het zegepuntenspoor 4 velden vooruit.

Principieel geldt bij het plaatsen van alle gebouwen:

- Het extra voordeel wordt door het plaatsen van het gebouw geactiveerd, een dobbelsteengetal of actie is dus hiervoor niet meer nodig!
- Als een speler bij het plaatsen van een gebouw het desbetreffende voordeel niet kan benutten (omdat bij wijze van voorbeeld bij de bouw van een markt in de zes depots geen groene of blauwe tegel meer aanwezig is), mag hij dit gebouw desondanks wel plaatsen (in dit geval vervalt dan wel het voordeel).

## BIJKOMENDE REGELS BIJ HET PLAATSEN VAN ZESHOEKIGE TEGELS

- Als je een zeshoekige tegel van het speelbord neemt, moet je deze steeds eerst op een sleutelveld onderaan rechts op je spelersbord afleggen. Dit geldt ook als je de tegel met je tweede actie, direct aansluitend, in je vorstendom legt.
- De zeshoekige tegels die in een vorstendom werden geplaatst, kunnen niet meer worden verplaatst, verwijderd of vervangen.

## WAARDERINGEN

- Zodra een compleet kleurgebied, om het even van welke grootte, volledig met tegels is belegd, geldt dit gebied als afgesloten en ontvangt men hiervoor op twee manieren zegepunten:
  - In overeenstemming met zijn grootte (1 tot 8 velden) levert het afgesloten gebied tussen 1 en 36 punten op, die onmiddellijk op het zegepuntenspoor worden aangeduid.
  - Als extra levert dit gebied, afhankelijk van welke etappe, 10 tot 2 zegepunten op. Het lege etappeveld A - E bovenaan links op het speelbord, dat overeenstemt met de actuele etappe, geeft aan hoeveel zegepunten elk afgesloten gebied (onafhankelijk van zijn grootte!) als extra oplevert. Dit varieert tussen 10 zegepunten in de eerste etappe (A) en 2 zegepunten in de laatste etappe (E).

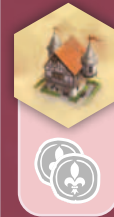
*Opmerking: het startkasteel wordt niet gewaardeerd, zelfs niet als het in een 1-gebied wordt geplaatst.*

**Bonustegel:** Als je als eerste het laatste veld in één kleur van je volledig vorstendom met een tegel belegt (je plaatst bijvoorbeeld de derde mijn tegel of de zesde dierentegel), neem je onmiddellijk de gelijkgekleurde grote bonustegel van het speelbord. Hiervoor ontvang je meteen, in overeenstemming met het aantal spelers, 5 zegepunten (bij 2 spelers), 6 zegepunten (bij 3 spelers) of 7 zegepunten (bij 4 spelers). De speler die als tweede een kleur compleet kan afwerken, ontvangt de kleine bonustegel en de overeenstemmende 2 tot 4 zegepunten. De derde en de vierde speler die daar in slaagt, ontvangt niets.

*Overigens: Zodra je met je marker op het zegepuntenspoor het grote wapenschild-veld opnieuw bereikt of respectievelijk overschrijdt, leg je jouw zegepuntenmarker met de 100 naar boven op dit wapenschildveld af. Zodra je de 200 zegepunten bereikt of overschrijdt, draai je de fiche op de zijde met de 200.*



**Warenhuis**  
Verkoop één goederensoort.



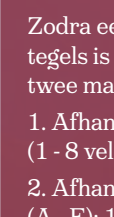
**Woonhuis**  
Neem 4 arbeidersfiches.



**Bank**  
Neem 2 zilvermunten.



**Stadhuis**  
Plaats een volgende zeshoekige tegel.



**Wachttoren**  
Je ontvangt 4 zegepunten.

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

Tegels worden nooit direct van het speelbord in het vorstendom geplaatst. De tegels die in het vorstendom worden geplaatst, blijven daar tot aan het einde van het spel.

Zodra een gebied compleet met tegels is belegd, ontvangt men op twee manieren zegepunten (ZP):

1. Afhankelijk van de grootte (1 - 8 velden): 1 tot 36 ZP
2. Afhankelijk van de etappe (A - E): 10 tot 2 ZP.



De speler die als eerste alle velden in één kleur heeft belegd, ontvangt de grote bonusfiche: 5 / 6 / 7 ZP.

De tweede ontvangt de kleine bonusfiche: 2 / 3 / 4 ZP.





### ACTIE 'GOEDEREN VERKOPEN'

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

- Precies één zilvermunt van de voorraad, om het even hoeveel tegels je zonet hebt verkocht (= omgedraaid).
- 2, 3 of 4 zegepunten per verkochte goederentegel (afhankelijk of er 2, 3 of 4 spelers deelnemen).

*Opmerking: Je moet bij de verkoop van goederen steeds alle tegels van één soort verkopen, ook diegene die je liever zou behouden.*



### ACTIE '2 ARBEIDERSFICHES NEMEN'

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



### HET CENTRALE 'ZWARTE DEPOT'

In je speelbeurt kan je éénmaal, als extra bij je twee dobbelsteenacties, bij het zwarte depot in het centrum van het speelbord één zeshoekige tegel, die daar ligt, kopen. Dit kan je op een tijdstip naar keuze doen tijdens je speelbeurt, dus ook vóór, tussen of na de beide dobbelsteenacties.

Je legt dan twee zilvermunten terug in de algemene voorraad en vervolgens leg je de daarmee gekochte zeshoekige tegel, zoals alle andere tegels van het speelbord, op een leeg sleutelveld onderaan rechts op je spelersbord.

### EINDE VAN EEN ETAPPE

Een etappe eindigt na vijf rondes. De spelers die in hun vorstendom een mijn of mijnen hebben geplaatst, ontvangen nu een passend aantal nieuwe zilvermunten. Evenzo komt waarschijnlijk de ene of de andere gele kloostertegel nu ook tot zijn recht. Hierna begint de volgende etappe (zie pagina 6).

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt nadat de vijfde etappe volledig werd uitgespeeld. Dan volgt de slotwaardering waarin elke speler nog zegepunten ontvangt voor zijn resterende spelmateriaal:

- voor elke niet verkochte eigen goederentegel: 1 zegepunt;
- voor elke eigen zilvermunt: 1 zegepunt;
- voor telkens twee eigen arbeidersfiches: 1 zegepunt;
- voor elke eigen kloostertegel die punten oplevert (zie pagina 11 en 12).

*Aandacht: De tegels die nog op de sleutelvelden liggen, worden niet meegeteld!*

De speler die nu op het zegepuntenspoor het verst vooraan staat, is de winnaar van het spel. Bij een gelijkspel wint van die spelers de speler wiens vorstendom het meeste lege velden heeft. Als er dan nog een gelijkspel is, wint van die spelers de speler die op het volgordespoor het verst achteraan staat.

### HET SPEL VOOR 2 EN 3 SPELERS

Gebruik in het spel met 3 spelers niet de velden op het speelbord die zijn gemarkeerd met een '4'.

Het kasteelveld in het 6de depot is speciaal: hier wordt een kasteeltegel (bordeaux) geplaatst aan het begin van ronde A, C en E, maar wordt een mijn tegel (grijs) geplaatst in ronde B en D.

In een spel met 2 spelers speel je met de achterzijde van het speelbord.

### GOEDEREN VERKOPEN

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

- + 1 zilvermunt per verkoop
- + 2 / 3 / 4 ZP per tegel

### ARBEIDERSFICHES NEMEN

Om het even welk dobbelsteengetal wordt benut, neemt de speler 2 arbeidersfiches van de voorraad.

### HET CENTRALE ZWARTE DEPOT

Eénmaal per speelbeurt mag elke speler voor 2 zilvermunten één tegel naar keuze uit het zwarte depot kopen.

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

### EINDE VAN HET SPEL

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

#### Slotwaardering

De volgende zaken worden nog afgerekend:

- per onverkochte goederentegel: 1 ZP
- per zilvermunt: 1 ZP
- per 2 arbeidersfiches: 1 ZP
- gele kloostertegels: X ZP

De speler met de meeste zegepunten wint het spel!



## DE KLOOSTERS (GEEL)

In het basisspel bevinden zich 26 verschillende gele tegels. Vele gele tegels hebben direct effect na het plaatsen in een vorstendom doordat ze bestaande regels wijzigen. Andere tegels hebben pas effect aan het einde van het spel bij de slotwaardering.

Als je een kloostertegel in je vorstendom hebt geplaatst, dan geldt het volgende:

1. Je mag vanaf dan de basisregel laten vallen dat slechts één gebouwsoort per stad is toegelaten. Je mag vanaf dan, zonder enige andere beperking, naar keuze zoveel identieke gebouwen in je stad oprichten als je wil.
2. Je ontvangt vanaf dan aan het einde van elke etappe, per eigen mijn in je vorstendom als extra bij de ene zilvermunt ook nog één arbeidersfiche van de algemene voorraad.
3. Je ontvangt vanaf dan bij de verkoop van één soort goederen (ofwel door de dobbelsteenactie ofwel door het plaatsen van een warehouse) telkens 2 zilvermunten in plaats van 1 zilvermunt.
4. Je ontvangt vanaf dan, steeds wanneer je een goederensoort verkoopt (ofwel door de dobbelsteenactie ofwel door het plaatsen van een warehouse), extra bij de ene zilvermunt ook nog één arbeidersfiche van de algemene voorraad.
5. Je mag vanaf dan, steeds wanneer je een sloopsteegel plaatst, alle passende goederentegels niet alleen van één goederenveld, maar ook van één aangrenzend goederenveld afruimen en in je magazijn leggen.
6. Je mag vanaf nu één keer in je speelbeurt voor de kostprijs van twee arbeidersfiches 1 gebouwtegel (beige) kopen van een depot naar keuze (niet van het zwarte depot) en op een leeg sleutelveld leggen.
7. Je ontvangt vanaf dan voor elke eigen dierentegel (niet voor elk afzonderlijk dier!), die bij het plaatsen van nieuwe dierentegels punten oplevert, telkens 1 zegepunt meer.

*Voorbeeld: Benno legt een schapentegel van 3 op dezelfde weide waarop al een schapentegel van 4 ligt. Hij ontvangt  $(3 + 1) + (4 + 1) = 9$  zegepunten. Als er hier, bij wijze van voorbeeld, nog een zwijntegel van 2 zou worden bijgelegd, levert dit nog eens 3 zegepunten op.*

8. Je mag vanaf dan per arbeidersfiche die je afgeeft, het dobbelsteengetal met 2 verhogen of verlagen.

*Voorbeeld: Om van een 3 een 6 te maken heeft Carla maar 2 arbeidersfiches nodig.*

9. Je mag vanaf dan bij het plaatsen van al je gebouwen het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof je één arbeidersfiche zou uitgeven).
10. Je mag vanaf dan bij het plaatsen van al je dieren en schepen het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof je één arbeidersfiche zou uitgeven).
11. Je mag vanaf dan bij het plaatsen van al je mijnen, kastelen en kloosters het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof je één arbeidersfiche zou uitgeven).
12. Je mag vanaf dan bij het nemen van alle nieuwe zeshoekige tegels van het speelbord het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof je één arbeidersfiche zou uitgeven).
13. Je ontvangt vanaf dan steeds bij de twee arbeidersfiches nog één zilvermunt van de algemene voorraad als je een dobbelsteen gebruikt voor de actie 'arbeidersfiches nemen'.

*Opmerking: Bij het plaatsen van een woonhuis doet deze tegel en de volgende tegel niets.*

14. Je mag vanaf dan steeds vier (in plaats van de normale twee) arbeidersfiches nemen als je een dobbelsteen gebruikt voor de actie 'arbeidersfiches nemen'.



15. Je ontvangt aan het einde van het spel voor elke goederensoort, waarvan je minstens één goederentegel hebt verkocht, 2 zegepunten. Met de niet verkochte goederentegels wordt geen rekening gehouden.

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

*Voorbeeld: Dario heeft de volgende goederentegels verkocht: 4x rood, 3x paars, 3x roze en 1x oranje. Hij ontvangt 4 soorten x 2 zegepunten = 8 zegepunten.*

16-23 + 29. Je ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elk van de passende gebouwen die in je vorstendom zijn geplaatst.

*Voorbeeld: Benno heeft aan het einde van het spel onder andere de gele tegels met het nummer 17 (wachttoren) en nummer 22 (bank) in zijn vorstendom geplaatst en ook 2 wachttorens en 4 banken. Benno ontvangt hiervoor in totaal 24 zegepunten (2 wachttorens x 4) + (4 banken x 4).*

24. Je ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elke diersoort die je in je vorstendom hebt geplaatst.

*Voorbeeld: Anna heeft aan het einde van het spel 3 schapentegels, 1 koeientegel en 1 zwijntegel in haar vorstendom geplaatst. Zij ontvangt hiervoor in totaal 12 zegepunten (3 soorten x 4 zegepunten).*

25. Je ontvangt aan het einde van het spel 1 zegepunt voor elke verkochte eigen goederentegel. Met de goederentegels die niet werden verkocht, wordt geen rekening gehouden.

*Voorbeeld: Als Dario ook deze tegel zou bezitten, zou hij hiervoor 11 zegepunten ontvangen (zie het voorbeeld bij de gele tegel nummer 15).*

26. Je ontvangt aan het einde van het spel 3 zegepunten voor elke eigen bonusfiche, om het even of het een grote of een kleine is.



# DE UITBREIDINGEN

## 4 EXTRA VORSTENDOMMEN (BORDEN 11-18) (UITBREIDING 1)

Als je hiermee wil spelen, ontvangt iedereen een willekeurig vorstendom met de nummers 11 - 18.

Optionele spelregels: In de originele spelregels moet je altijd nieuwe tegels naast bestaande tegels plaatsen. In deze uitbreiding moet je ze niet alleen plaatsen zoals zojuist is beschreven, maar kun je je tegels alleen afleggen als ze direct naast een kasteel worden geplaatst of met ten minste één kasteel zijn verbonden door een ononderbroken reeks zeshoekige tegels van dezelfde kleur als de nieuwe tegel.

Dit geldt niet voor nieuwe kastelen, deze kunnen zoals gewoonlijk worden geplaatst.

Op elk moment in het spel kun je de beide dobbelsteenacties en 5 zegepunten offeren om een kasteeltegeltje te nemen (en op één van je sleutelvelden leggen) die na vorige etappes niet van het speelbord werd verwijderd (bordeaux of zwart).

*Opgelet: Deze variant werkt alleen met de speelborden 11 - 18!*

## 4 EXTRA ZELHOEKIGE TEGELS (UITBREIDING 2)

Deze worden gemixt in de passende voorraad (zwart en geel).

### Speelbeurtvolgorde (gele kloostertegel nr. 27)

Je bevindt je nu altijd bovenaan met je marker in een stapel op het volgordespoor. Dit geldt zowel actief als passief (dus ook als er later nog een marker aankomt en normaal gezien bovenop zou worden gezet, blijft deze in dit geval onder jou).

### Arbeidersfiches (gele kloostertegel nr. 28)

Je kan vanaf dat moment ook arbeidersfiches kopen van de algemene voorraad. Telkens 2 fiches kosten elk 1 zilvermunt.

### Kraan (gebouw / zwart)

Je kunt nu de functie van elk gebouw naar keuze (beige) benutten, zelfs als dat gebouw niet in je vorstendom ligt.

*Voorbeeld: Je kunt een goederensoort verkopen (warenhuis) of twee zilvermunten nemen (bank) of een kasteeltegeltje van het speelbord nemen (kerk) of ...*

Bovendien kan aan het einde van het spel de kraan bij de bijbehorende kloostertegels (16 - 23 + 29) worden gevoegd en worden gewaardeerd als een gebouw naar vrije keuze. Dit kan ook een ander gebouw zijn dan hetgeen dat werd gekozen tijdens de plaatsing.

### Ganzen (dier / zwart)

Je ontvangt voor het plaatsen van twee ganzen in je wei 2 zegepunten en voor één andere soort naar keuze, die zich al op deze weide bevindt, de overeenkomstige zegepunten. Als later nog andere dierentegels op deze weide worden geplaatst, worden de ganzen steeds opnieuw geteld met 2 zegepunten. Aan het einde van het spel tellen de ganzen ook als een andere diersoort voor de kloostertegels 7 en 24.

*Voorbeeld: Carla plaatst de ganzentegel op een weide, die ook een koeientegel 2 en een koeientegel 3 bevat. Hiervoor ontvangt Carla  $2 + 2 + 3 = 7$  zegepunten. Later legt zij nog een zwijntegel 4 in dezelfde weide; hiervoor ontvangt zij  $4 + 2 = 6$  zegepunten.*



### Kraan

Voer een gebouwenactie naar keuze uit.

### Ganzen

Ganzen gelden als een diersoort naar keuze.

## DE GRENSPOSTEN (BORDEN 23-30) (UITBREIDING 4)

Leg de 2 bonustegels 'De grenspost' op het passende veld op het speelbord. Dan ontvangt iedereen een willekeurig vorstendom met de nummers 23 - 30. Deze vorstendommen bieden de volgende bijzonderheden:

Zodra een speler op zijn spelersbord met passende tegels van welke aard dan ook een continue verbinding tussen twee grensposten heeft gelegd, ontvangt hij hiervoor het overeenkomstige aantal zegepunten van de actuele etappe, dat wil zeggen 10, 8, 6, 4 of 2.

Als je later ook de derde grenspost verbindt, ontvang je opnieuw de zegepunten van de actuele etappe en als extra ook de hogere bonustegel (5/6/7) van het speelbord. De tweede speler die hierin slaagt, ontvangt nog de kleinere bonustegel (2/3/4).

*Opmerking: Aangezien de grensposten op de spelersborden staan en zich niet op de vorstendommen bevinden, kan deze uitbreiding ook met alle andere vorstendommen worden gespeeld.*

## DE WITTE KASTELEN (UITBREIDING 5)

Deze tegels worden aan het begin van het spel in hun respectievelijke stapels (gebouwen, kloosters en zwart depot) gemixt.

Elke speler die een wit kasteel in zijn vorstendom plaatst, voert onmiddellijk een actie naar keuze uit met het getal van de witte dobbelsteen. Hierbij is de inzet van arbeidersfiches toegestaan (zonder dat het actuele resultaat van de witte dobbelsteen wordt veranderd).

## DE HERBERGEN (UITBREIDING 6)

Per etappe wordt één herberg op het passende veld naast het zwarte depot gelegd. Als er daar nog herbergen uit vorige etappes liggen (omdat deze in tegenstelling tot de andere zeshoekige tegels niet worden afgeruimd aan het einde van de etappe), wordt de nieuwe herberg er gewoon bovenop gelegd.

Een herberg kan, in overeenstemming met de basisregels, in plaats van een andere zeshoekige tegel worden gekocht van het zwarte depot voor twee zilvermunten en vervolgens op een leeg sleutelveld onderaan rechts op het spelersbord worden gelegd.

Een herberg kan worden geplaatst op elk vrij veld van het eigen vorstendom, passend aan het gebruikte dobbelsteengetal. Per gebied is echter maximaal één herberg toegestaan! De herberg zelf heeft geen speciale functie bij het plaatsen maar helpt wel om een gebied sneller te voltooien.

**Belangrijk:** Door een herberg te plaatsen, vergroot je het gebied met 1. Een gebied van 9 levert 45 zegepunten op.

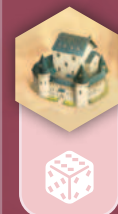
## DE HANDELSROUTES (UITBREIDING 8)

Afhankelijk van het aantal spelers ontvangt elke speler 5 (bij twee spelers), 4 (bij drie spelers) of 3 (bij vier spelers) handelsroutetegels (met 15, 12 of 9 aflegvelden) en legt die, gewoon zoals hij ze ontvangt, boven zijn spelersbord open naast elkaar neer.

*Opmerking: Als je meer variatie in het spel wil, mag je je handelsroutetegels ook in een eigen gewenste volgorde naast elkaar neerleggen.*

Steeds als een speler een goederensoort verkoopt (zoals gewoonlijk moet men steeds alle tegels van één soort verkopen), legt hij de betreffende goederentegels niet op het daarvoor voorziene aflegveld, maar legt hij in de plaats hiervan de goederentegels afzonderlijk en van links naar rechts aanvullend op de velden van zijn handelsroute. Als het getal van een tegel overeenkomt met het getal van het handelsrouteveld, ontvangt de speler onmiddellijk de desbetreffende bonus die op dat veld is voorzien.

Als een speler op een bepaald moment alle velden van zijn handelsroute met goederen heeft belegd, legt hij zijn volgende verkochte goederen zoals gewoonlijk weer op zijn voorziene aflegveld. Voor de kloostertegels 15 en 25 tellen de goederen op jullie handelsroutes natuurlijk ook mee!



### Wit kasteel

Voer een actie naar keuze uit volgens de witte dobbelsteen.



### Herberg

Plaats deze in een gebied naar keuze en dit wordt hierdoor 1 veld groter.

*Voorbeeld Een 4-gebied met een herberg erin wordt een 5-gebied en levert daarom 15 zegepunten op (in plaats van 10).*



## HET TEAMSPEL (UITBREIDING 9)

Er worden twee teams van telkens 2 spelers gevormd, die idealiter naast elkaar moeten zitten. Alle spelregels van het basis spel blijven van toepassing, met volgende wijzigingen: Hier verandert de zin "Elke speler ontvangt ..." van de oorspronkelijke handleiding in het volgende :



### ELK TEAM ONTVANGT:

- Eén teamspelersbord samengesteld uit de twee overeenkomstige helften (31a + 32a). In deze basisopstelling worden de spelersborden naast elkaar gelegd zodat de bordeaux kasteelgrond 1 centraal in het midden ligt. Als men een beetje ervaring heeft, kan men in latere spelpartijen ook met de rugzijden van deze spelersborden spelen (31b + 32b) zodat men vier centrale kasteelgronden heeft.
  - Eén kasteel dat op het centrale bordeaux veld 1 wordt gelegd. Als er met de rugzijde wordt gespeeld, kan elk team beslissen om te kiezen voor de 1 of de 6.
- Drie willekeurige goederentegels die op de passende gemeenschappelijke magazijnvelden worden gelegd. Tegels van dezelfde kleur worden, zoals gewoonlijk, op elkaar gestapeld.
  - Drie arbeidersfiches (voor team A) en 5 arbeidersfiches (voor team B) alsook voor elk team 2 zilvermunten. De arbeiders en de zilvermunten worden op de passende gemeenschappelijke aflegvelden van de teamborden gelegd. Elke speler ontvangt 2 dobbelstenen en twee markers van één kleur (zegepunten en beurtvolgorde). Alle spelers blijven afzonderlijk spelen. De volgordemarkers worden in overeenstemming met de startvolgorde als een stapel op het eerste veld van het volgordespoor geplaatst. De eerste ronde wordt afwisselend gespeeld (A1, B1, A2, B2), daarna in overeenstemming met de spelersvolgorde op het volgordespoor.

### SPELVERLOOP

Er wordt gespeeld volgens de basisspelregels, met het enige onderscheid dat de speler nu maar twee eigen sleutelvelden voor zijn zeshoekige tegels heeft, maar ook twee gemeenschappelijke sleutelvelden (onderaan in het midden).

Uiteraard geldt in dit teamspel wel dat elk teamlid zich op ieder moment in zijn speelbeurt kan bedienen van het gezamenlijke spel materiaal (= arbeidersfiches, zilvermunten, goederentegels en gemeenschappelijke sleutelvelden). De twee persoonlijke zeshoekige tegels en dobbelstenen van de partner mogen in elk geval niet worden gebruikt. Zodra een zeshoekige tegel op een sleutelveld wordt gelegd, mag deze tegel ook niet meer worden verplaatst.

#### Opmerkingen:

- Natuurlijk kunnen de teamleden op beide helften van het dubbelspelersbord handelen, dus de linker speler ook rechts en de rechter speler ook links.

- Aangezien een afzonderlijke speler nu ook meer dan 6 schepen kan plaatsen, geldt in dit geval het volgende: als zijn marker op het volgordespoor zich al op het laatste veld van het volgordespoor bevindt, legt de speler zijn marker bij het plaatsen van een schip steeds bovenop de stapel (indien aanwezig).

### SLOTWAARDERING


Uiteraard worden nu de zegepunten van de beide teamleden samengeteld. Het team met de meeste zegepunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint het team met het meeste lege velden in zijn dubbelvorstendom.

(Onze speciale dank gaat uit naar Matthias Nagy van 'Frosted Games' voor het ontwikkelen en leveren van dit spelidee.)

## HET SOLOSPEL (UITBREIDING 10)



### SPELVOORBEREIDING

Neem een startkasteel en leg dat op een kasteelveld naar keuze van je spelersbord (33 voor beginners, 34 voor een gevorderde speler). Neem 1 zilvermunt, 2 arbeidersfiches en 3 willekeurige goederentegels en leg die naast je spelersbord. De beperking dat men tijdens het spel maximaal 3 verschillende soorten van goederen kan verzamelen, vervalt. Kies een kleur en neem dan de beide dobbelstenen en de beide markers van die kleur alsook de witte dobbelsteen. Plaats één van je markers als telsteen op het grote wapenschild van het zegepuntenspoor (veld 0/100) en de andere als zegepuntenmarker op het veld 50 (doelveld) van het zegepuntenspoor. Al het andere materiaal en de spelvoorbereiding verloopt zoals in het spel voor 2 spelers, wat ook betekent dat men met de rugzijde van het spelbord  speelt.

## SPELVERLOOP

Je speelt 25 speelbeurten. Aan het begin van elke ronde dobbel je met de drie dobbelstenen.

Neem, zoals gewoonlijk, de bovenste goederentegel en leg die op het depot dat door de witte dobbelsteen is bepaald. Verwijder dan uit dit depot één zeshoekige tegel (uit het spel), steeds altijd van boven naar beneden. Als dit depot leeg is, moet je een tegel verwijderen uit het volgende depot (met de wijzers van de klok mee) ... enzovoort.

Voer daarna de 2 dobbelsteenacties uit, met dezelfde effecten en verdeling van zegepunten als in het basisspel, met uitzondering van de volgende beperkingen en wijzigingen:

- Een speler kan alleen uitbreiden naar een andere regio via de rivier.
- Als je een schip plaatst, neem je alle goederen van een depot naar keuze en verwijder je alle goederen van alle andere depots (uit het spel). Als aanvulling heeft de speler nu (en alleen nu!) de mogelijkheid om 5 goederentegels te ruilen voor één zeshoekige tegel van het zwarte depot (de 5 goederen gaan uit het spel). Je legt deze tegel verdekt (met de zwarte zijde naar boven) op één van je drie sleutelvelden. Zulk een 'zwarte tegel' kan je op elke kleur op je spelersbord plaatsen, zolang de basisspelregels worden gevolgd. Het plaatsen van een zwarte tegel maakt het mogelijk om een regio af te werken (extra zegepunten, kleurbonus en winst van het spel), maar heeft verder geen ander effect (negeer de tekst op de tegel)!

*Zegepunten van kloostertegels, die normaal pas aan het einde van het spel iets opleveren, worden onmiddellijk afgerekend nadat de tegel werd geplaatst (en alleen dan!).*

*Voorbeeld: Als je kloostertegel 26 plaatst, mag je met je marker op het scorespoor meteen 3 velden verder zetten voor elke kleur die je al hebt afgewerkt.*

- Als je de laatste tegel van een kleur plaatst, ontvang je geen kleurbonus (geen tegel en dus ook geen zegepunten). In de plaats hiervan mag je een tegel van het zwarte depot kiezen (spelregels volgen) en deze onmiddellijk in je vorstendom plaatsen, met alle mogelijke gevolgen. Als je op deze manier een andere kleur kan afwerken, mag je opnieuw een tegel van het zwarte depot nemen (als er nog één ligt) en in je vorstendom plaatsen ... enzovoort.
- Telkens je zegepunten ontvangt, duid je deze meteen aan op het zegepuntenspoor (net zoals in het basisspel). Aanvullend mag je ook zegepunten kopen. Elk zegepunt kost je telkens 1 zilverling. Als je met je zegepuntenmarker de doelmarker bereikt, zet je de marker terug op het startveld (alle overblijvende zegepunten vervallen) en zet je de doelmarker 5 velden lager (bijvoorbeeld van 50 naar 45, de volgende keer naar 40 ... enzovoort). Onmiddellijk nadat je je zegepuntenmarker terug op 0 hebt geplaatst, mag je een dobbelsteenactie naar keuze uitvoeren (net alsof je een kasteel in je vorstendom zou hebben geplaatst).

*Opmerking: De volgorde waarin je individuele (deel)acties uitvoert, bepaal je helemaal zelf.*

## EINDE VAN HET SPEL

Je wint het spel als je alle 37 zeshoekige velden van je vorstendom kunt beleggen in 25 rondes.

*Als het spel te moeilijk is, plaatst men de zegepuntenmarker aan het begin op minder dan 50 zegepunten: 49, 48 ... 45 (duidelijk gemakkelijker!). Is het te gemakkelijk, doe het dan andersom: 51, 52 ... 55 (duidelijk veel moeilijker!).*

*Het terugzetten van de doelmarker met 5 velden na de verplaatsing blijft van kracht..*



## DE SCHILDEN

Alle spelregels van het basisspel blijven bestaan, met de volgende uitzonderingen en aanvullingen:

### SPELVOORBEREIDING

De 18 schilden worden verdekt zeer grondig gemixt en vervolgens worden, afhankelijk van het aantal spelers, een bepaald aantal willekeurig getrokken schilden verdekt op de goederenvelden van de zes depots van het speelbord gelegd. Eenmaal geplaatst, draait men ze om met de afbeelding naar boven:

#### 2 spelers:

1 schild per depot.

#### 3 spelers:

telkens 1 schild in het depot 1, 3 en 5;

telkens 2 schilden in het depot 2, 4 en 6.

#### 4 spelers:

2 schilden per depot.

*De resterende schilden worden terug in de doos gelegd, ze worden in deze spelpartij niet gebruikt. Dit betekent ook dat genomen schilden (van de depots) niet worden vervangen!*

### SPELVERLOOP

Als een speler een doublet dobbelt (= een worp met twee dobbelstenen met gelijke ogen), mag hij in de plaats van de twee mogelijke acties één schild uit het passende depot nemen. De speler moet dit schild op één van zijn kasteeltegels leggen, dat nog geen ander schild draagt. Hij mag echter ook een al neergelegd schild verwijderen (uit het spel nemen!) en het nieuwe schild daar plaatsen. Vanaf dit moment geldt de functie van dit schild (zie verder) voor deze speler.

*Uiteraard kan een speler ook door de afgifte van arbeidersfiches een doublet forceren en bijvoorbeeld door 2 arbeidersfiches af te geven van een worp van een 3 en een 5 een doublet van 5 maken.*

**Aandacht!** Aan het einde van elke etappe, zelfs voordat een speler de zilvermunten van zijn mijnen ontvangt, moet hij tribuut (tol) betalen voor al zijn schilden. Elk schild kost één zilvermunt. Als de speler niet kan of wil betalen, moet hij de schilden waarvoor hij geen tol wil betalen, uit het spel verwijderen!



## PRINCIPIEEL GELDT:

### DE AFZONDERLIJKE SCHILDEN HEBBEN DE VOLGENDE FUNCTIES:

1. Zolang dit schild bij je ligt, tellen bij het plaatsen van dierentegels alle weidevelden als verbonden, alsof er slechts één weide in je vorstendom ligt. Overeenkomstig scoren de individuele dieren natuurlijk veel meer. *Dit schild levert aan het einde van het spel 12 zegepunten (ZP) op.*
2. Zolang dit schild bij je ligt, ontvang je altijd één arbeidersfiche uit de voorraad als je medespelers, om welke reden dan ook, arbeidersfiches ontvangen (+ 12 ZP aan het einde van het spel).
3. Zolang dit schild bij je ligt, mag je het tribuut voor de schilden aan het einde van de etappe ook betalen met arbeidersfiches in plaats van zilvermunten. Je mag naar believen mixen (+ 12 ZP aan het einde van het spel).
4. Zolang dit schild bij je ligt, beschik je over een onbeperkt aantal sleutelvelden voor je zeshoekige tegels, en niet slechts drie zoals gewoonlijk (+ 12 ZP aan het einde van het spel).
5. Zolang dit schild bij je ligt, mag je bij het plaatsen van een schip als extra alle goederentegels van één bepaalde soort uit alle zes depots nemen (+ 12 ZP aan het einde van het spel).
6. Zolang dit schild bij je ligt, kan je op een moment naar keuze een medespeler benoemen: vanaf dan mag je zijn kloostertegels mee benutten alsof je die zelf bij je had liggen (met uitzondering van kloostertegel 27). Dit geldt ook voor kloostertegels die pas aan het einde van het spel zegepunten opleveren (natuurlijk alleen dan, als je nog steeds het schild bezit!) (+ 12 ZP aan het einde van het spel).
7. Zolang dit schild bij je ligt, ontvang je voor elk van je bonusfiches het dubbele aantal zegepunten (+ 8 ZP aan het einde van het spel).
8. Zolang dit schild bij je ligt, ontvang je een dubbele uitbetaling van je mijnen (+ 8 ZP aan het einde van het spel).
9. Zolang dit schild bij je ligt, ontvang je per verkochte goederentegel één zilvermunt in plaats van slechts één zilvermunt per verkochte goederensoort (+ 8 ZP aan het einde van het spel).
10. Als dit schild aan het einde van het spel nog steeds bij je ligt, ontvang je voor elk van je kloostertegels, die dan punten opleveren, het dubbele aantal zegepunten. De combinatie met schild 6 is niet toegestaan (+ 8 ZP aan het einde van het spel).
11. Zolang dit schild bij je ligt, mag je na het plaatsen van een kasteel als extra actie een schild nemen (+ 8 ZP aan het einde van het spel).
12. Zolang dit schild bij je ligt, ontvang je voor elke verkochte goederentegel het dubbele aantal zegepunten (+ 8 ZP aan het einde van het spel).
13. Als dit schild aan het einde van het spel nog steeds bij je ligt, ontvang je voor al je schilden (inclusief dit schild) het dubbele aantal zegepunten (dit wil zeggen 24, 16 of 8) (+ 4 ZP aan het einde van het spel).
14. Zolang dit schild bij je ligt, mag je aan het einde van elke etappe, direct nadat alle spelers hun twee acties hebben uitgevoerd, één tegel van één van de zes depots nemen (in zoverre er nog liggen) en deze direct passend in je vorstendom leggen, met al zijn effecten (+ 4 ZP aan het einde van het spel).
15. Zolang dit schild bij je ligt, mag je aan het einde van elke etappe, direct nadat alle spelers hun twee acties hebben uitgevoerd, één tegel uit het zwarte depot nemen (in zoverre er nog liggen) en deze direct passend in je vorstendom leggen, met al zijn effecten (+ 4 ZP aan het einde van het spel).
16. Zolang dit schild bij je ligt, mag je in elke etappe één van je dobbelstenen, als je aan de beurt komt, op een getal naar keuze draaien en benutten (+ 4 ZP aan het einde van het spel).
17. Zolang dit schild bij je ligt, ontvang je, als je een gebied compleet voltooit, steeds de bonus voor een gebied dat 1 veld groter is (een gebied van 3 dat normaal 6 ZP oplevert, wordt dan een gebied van 4 dat zo 10 ZP oplevert (+ 4 ZP aan het einde van het spel). *Opmerking: Een gebied van 9 levert dan 45 zegepunten op.*
18. Zolang dit schild bij je ligt, moet je in je vorstendom niet langer tegels aangrenzend plaatsen maar kan je dit doen op elk passend veld (+ 4 ZP aan het einde van het spel).




## DE WIJNGAARD

Deze uitbreiding introduceert een nieuwe type tegel: de dubbeltegel. Elk van deze tegels toont 2 druivensoorten en neemt 2 sleutelvelden in beslag. De verbinding van dezelfde druivensoorten is essentieel voor de grootte van het aantal zegepunten aan het einde van het spel. Hoe groter zo'n gebied, hoe waardevoller het is. Als je deze dubbeltegels op het wijngaardspeelbord plaatst, ontvang je bovendien bonusacties.

### SPELVOORBEREIDING

Voer de spelvoorbereiding van het basisspel uit en dan:

- Vorm een stapel wijnbonustegels naast het speelbord. Neem vanuit deze stapel een set van 6 verschillende wijnbonustegels en geef elke speler 1 willekeurige wijnbonustegel. Leg de resterende wijnbonustegels terug op de stapel.
- Elke speler neemt een wijngaardspeelbord en legt dit naast zijn spelersbord.
- Leg het wijngaarddepot (plastic houder) naast het speelbord.
- Leg de wijngaardetalage (kartonnen strook) onder het depot. Als je met twee of drie speelt, draai deze dan op de zijde met .
- Leg alle dubbeltegels in het bijbehorende zakje en leg het naast het wijngaarddepot klaar.

*Opmerking: Als je het toeval in een spel met 2 of 3 spelers wil beperken, houd je dan aan de volgende regels:*

*In een spel met 3 spelers, verwijder je één bepaalde druivensoort uit het spel (elke dubbeltegel met minstens één druif van deze soort (16 tegels) en elke overeenkomstige bonustegel) en negeer deze bij alle verdere aanwijzingen.*

*In een spel met 2 spelers verwijder je overeenkomstig alle tegels van twee druivensoorten (29 dubbeltegels).*

### SPELVERLOOP

Extra naast de basisregels, vóór elke etappe:

- Verwijder alle dubbeltegels van het depot en de etalage uit het spel (sla deze stap over aan het begin van het spel).
- Vervang vervolgens deze tegels in het depot en de etalage door die uit het zakje: in een spel met 4 spelers, 6 tegels in het depot en 3 op de etalage. In een spel met 2 of 3 spelers met 3 tegels in het depot en 1 of respectievelijk 3 tegels in de etalage.

**Belangrijk:** Velden gemarkeerd met een '3' worden alleen belegd in een spel met 3 spelers.

### VOORBEREIDING VAN DE WIJNGAARD

Elke speler ontvangt:

- 1 willekeurige wijnbonustegel
- 1 wijngaardspeelbord

Plaats het wijngaarddepot en de wijngaardetalage naast het speelbord.

Vul het zakje met de dubbeltegels.

**Voor elke etappe:**

- Verwijder alle dubbeltegels uit het depot en de etalage.
- Vul het depot en de etalage opnieuw met tegels.



## DE ACTIES

De wijngaarduitbreiding introduceert 2 nieuwe acties. Ze kunnen in plaats van of naast de reguliere acties worden uitgevoerd.



### ACTIE 'EEN DUBBELTEGEL NEMEN'

Je kunt een dobbelsteen benutten om een dubbeltegel van het depot te nemen en op twee van je sleutelvelden te leggen. In een spel met 2 of 3 spelers hebben dubbeltegels op het wijngaarddepot 2 dobbelsteenresultaten eronder. Dit betekent dat je elk van hen mag uitgeven om één dubbeltegel te nemen.



### ACTIE 'EEN DUBBELTEGEL OP EEN WIJNGAARD LEGGEN'

Neem een dubbeltegel van je sleutelvelden en leg deze op een leeg dubbelveld van je wijngaardspiegelbord met het overeenkomstige dobbelsteengetal (nooit in je vorstendom). Je kunt de tegel roteren in één van de twee richtingen.

De eerste dubbeltegel moet op de onderste laag van het wijngaardbord worden geplaatst (op de velden met nummer 1 of 4). Alle verdere tegels moeten dan aangrenzend aan een al geplaatste tegel worden gelegd (verbonden met ten minste één zijde). Neergelegde tegels mogen daarna niet meer worden verplaatst of gedraaid. Daarna mag je de beide bonusacties uitvoeren (in een volgorde naar keuze!). De meeste bonusacties zijn al bekend van de gebouwen of van het kasteel. Maar er zijn ook twee nieuwe acties:



Deze bonusactie stelt je in staat om een tegel uit het zwarte depot (of de wijngaardetalage) te nemen en op een leeg sleutelveld te leggen. Deze actie telt niet als aankoopactie uit het zwarte depot (de speler mag nog steeds 2 zilvermunten uitgeven om een tegel te kopen uit het centrale zwarte depot).



Deze bonusactie stelt je in staat om een dubbeltegel uit het wijngaarddepot te nemen (niet de wijngaardetalage!) en deze op twee van je vrije sleutelvelden te leggen.

Nadat je een dubbeltegel in je wijngaard hebt geplaatst en beide bonusacties hebt uitgevoerd, controleer je of je alle gebieden van een niveau hebt belegd. Als dat zo is, neem je een wijnbonustegel van de etalage. Aan het einde van het spel ontvang je zegepunten voor de overeenkomstige druivensoort.

### WIJNGAARDETALAGE:

Als je voor 2 zilvermunten een zeshoekige tegel uit het zwarte depot neemt, mag je in plaats daarvan ook een dubbeltegel uit de wijngaardetalage nemen (je mag nog steeds maar één keer per speelbeurt kopen en slechts één tegel).

Alle effecten die van toepassing zijn op het centrale zwarte depot, gelden ook voor de wijngaardetalage.

## DE ACTIES

- Neem één dubbeltegel van het depot.
- Plaats één dubbeltegel van je sleutelvelden op je wijngaard.

Voer daarna de beide bonusacties uit in een volgorde naar keuze.



*Voorbeeld: Benno benut een gedobbelde 4 om zijn dubbeltegel op het onderste niveau te plaatsen (rode kader). Hiervoor ontvangt hij 4 arbeiders en een scheeps- of een dierentegel van het speelbord.*

Enmaal per speelbeurt mag je voor 2 zilvermunten één dubbeltegel van de wijngaardetalage (in plaats van het zwarte depot!) kopen.

## Zegepunten voor verbonden wijngaarden

grootte van de wijngaard	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
zegepunten	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

### WIJNGAARDWAARDERING:

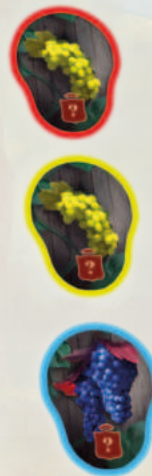
Aan het einde van het spel waardeert je ook de wijngaarden. Ieder van jullie ontvangt zegepunten voor elke wijnbonustegel die je hebt, volgens de bovenstaande tabel. Elke bonustegel kan maar één keer worden gewaardeerd, net als elk wijngedebied.

*Voorbeeld: Olivia krijgt 6 zegepunten voor haar eerste bonustegel 'groene wijndruiven' (rood kader in onderstaande afbeelding), met een gebied van 3 aangrenzende 'groene wijndruiven' (rood kader). Aangezien zij een gebied niet meer dan één keer mag waarderen, moet zij voor haar tweede bonustegel 'groene wijndruiven' (geel kader) nog een gebied waarderen met groene wijn: het enkele veld (geel kader) levert haar 1 extra zegepunt op. Dan waardeert zij nog haar derde bonustegel: blauwe druiven (blauw kader) en een overeenkomstig gebied van 2 = 3 zegepunten.*

*De hele wijngaard levert Olivia 10 zegepunten op.*

### WIJNGAARDWAARDERING

Ontvang zegepunten voor elke wijnbonustegel die overeenstemt met één van je wijngedebieden. Elke tegel en elk gebied kan slechts één keer worden gewaardeerd.



# THE CASTLES OF BURGUNDY: DE CHÂTEAUMA

Door John Albertson, Nick Shaw en David Turczy.

## SPELMATERIAAL

- 1 dubbelzijdig Châteauma-vorstendom (nummers 35 - 36)
- 9 gebiedskaarten (nummers 1 - 9)
- 8 gebiedskaarten (nummer 10 - 17) voor de wijngaarduitbreiding
- 1 dubbelzijdig Châteauma-helpplad



## SPELIDEE


Deze variant introduceert een virtuele tegenspeler, de zogenaamde Châteauma. Dit betekent dat je het spel alleen tegen de Châteauma kunt spelen. Je kunt hem echter ook toevoegen aan een spel met 2 of 3 spelers voor nog meer concurrentie. Bij de spelvoorbereiding telt hij als een gewone speler.

De Châteauma simuleert een menselijke tegenstander door zeshoekige tegels te verzamelen, goederen te verkopen, bonus-tegels te winnen en zelfs te kopen van het zwarte depot. Hiervoor benut hij de 'gebiedskaarten'. Op elk van deze gebiedskaarten staat welke zeshoekige tegels hij neemt en welke goederen hij verkoopt ... enzovoort. Ze geven ook de zegepunten aan zodra een kleurgebied wordt voltooid.

In de volgende spelregels verwijst het gebruik van 'je, jouw ...' altijd naar echte menselijke spelers, in tegenstelling tot de Châteauma of 'hij' dat verwijst naar de virtuele tegenstander.

## SPELVOORBEREIDUNG

De gebruikelijke spelvoorbereiding is van toepassing, met de volgende uitzonderingen en wijzigingen:

1. Kies het vorstendom dat overeenkomt met het aantal spelers, inclusief de Châteauma als speler.
5. Leg één tegel per goederensoort naast het speelbord klaar, aangezien de Châteauma deze nodig heeft in stap 7.
7. Gebruik het materiaal van een spelerskleur voor de Châteauma (hoewel er maar 1 dobbelsteen nodig is in plaats van 2). Daarnaast gebruikt hij geen normaal vorstendom, maar een speciaal (aangeduid met .

## VOORBEREIDING VAN HET CHÂTEAUMA-VORSTENDOM:

- A. Leg het vorstendom met het nummer 35 open naast het speelbord.
- B. Bepaal de moeilijkheidsgraad voor de waardering van de Châteauma (eenvoudig, gemiddeld, moeilijk) en het aantal overeenkomstige moeilijkheidsmodificaties. Voor het eerste spel wordt aanbevolen om te spelen op de moeilijkheidsgraad gemiddeld en zonder enige moeilijkheidsmodificaties. Meer informatie hierover vind je op pagina 26.
- C. Mix de gebiedskaarten met de nummers 1 - 9 (gebruik de nummers 10 - 17 alleen als je met de wijngaarduitbreiding speelt). Leg deze kaarten één voor één open, totdat de eerste met een kasteel (bordeauxrood) veld erop verschijnt. Leg deze kaart open onder de ruimte '1 - 4' van het Châteauma-vorstendom.
- D. Mix de resterende 8 gebiedskaarten en leg ze in een verdeckte stapel in het aangegeven gebied rechtsonder. Leg de bovenste kaart open onder de ruimte '5 - 6'.
- E. Leg een kasteeltegel op het bordeauxrode veld van de kaart onder de ruimte '1 - 4'.
- F. Leg één goederentegel per kleur op de 6 passende velden rechtsboven in het Châteauma-vorstendom.
- G. Leg 1 zilvermunt op het corresponderende veld van het vorstendom (links van de goederentegels).
- H. De Châteauma heeft geen beginnende arbeiders nodig, aangezien hij ze niet gebruikt.

Doe de voorbereidingen van jouw vorstendom of van jullie vorstendommen zoals in het basisspel.

9. Jij bent de startspeler. Als je met meerdere menselijke spelers speelt, bepaal dan de startspeler met behulp van de dobbelstenen. De Châteauma komt altijd als laatste aan de beurt.

## SPELREGELWIJZIGINGEN VOOR DE CHÂTEAUMA

- De Châteauma ontvangt en gebruikt geen arbeidersfiches.
- De Châteauma benut een speciaal gebied, genaamd 'het reservaat' (zie pagina 23).
- De Châteauma negeert alle effecten van de kloostertegels, maar ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elk van zijn kloostertegels (ongeacht wat erop staat!).
- De Châteauma mag ook dezelfde gebouwen op zijn gebiedskaarten of zijn vorstendom hebben.
- De Châteauma voltooit geen kleurgebieden in zijn vorstendom zoals een gewone speler, maar in plaats daarvan op zijn gebiedskaarten.

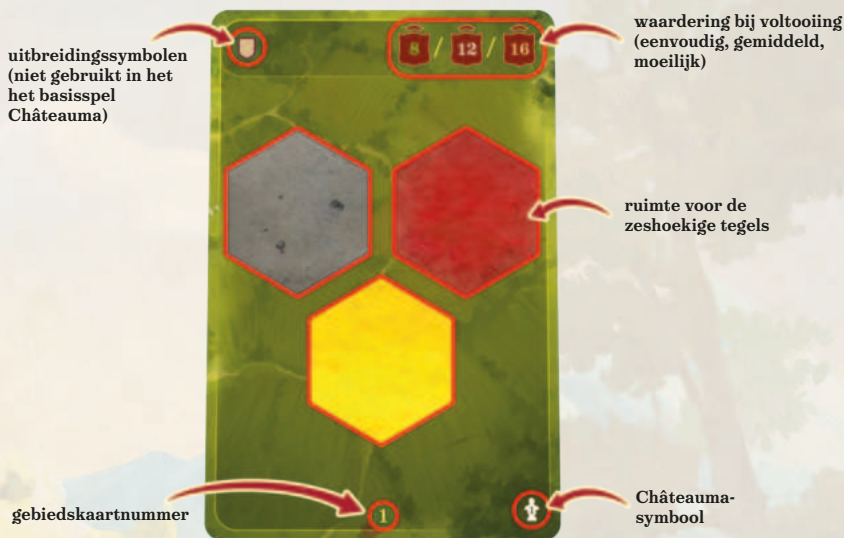
# SPELMATERIAAL VAN DE CHÂTEAUMA

## HET BORD VAN DE CHÂTEAUMA

### HET RESERVAAT

Het reservaat is een speciaal gebied in het Châteauma-vorstendom (het rondeel rechtsonder). Daar kunnen de tegels worden verzameld die hij als bonus heeft ontvangen of in het zwarte depot heeft gekocht. Het is de voorraad tegels waarop hij kan terugvallen als hij ze niet op het speelbord vindt. Het reservaat kan ook meerdere tegels van hetzelfde type bevatten (gebouwen, mijnen, kastelen, ... enz.) in dat geval worden ze gewoon op elkaar gestapeld. Indien nodig wordt altijd de bovenste tegel van een stapel genomen.

### GEBIEDSKAARTEN



### SPELVERLOOP

De spelvoorbereiding verloopt zoals gewoonlijk.

Aan het begin van elke etappe geldt:

- Dobbel met je twee dobbelstenen en met de witte dobbelsteen. Dobbel nog niet voor de Châteauma.
- Leg je dobbelstenen zoals gewoonlijk op je spelersbord.
- Leg de witte dobbelsteen boven de gebiedskaart in het kleine wit vierkantig veld: links als de dobbelsteen een 1 - 4 laat zien, of rechts, als deze een 5 of 6 laat zien. Dit wordt nu de geselecteerde gebiedskaart van de Châteauma genoemd.
- Leg een goederentegel op het depot van het speelbord dat overeenkomt met de witte dobbelsteen, net als in het basisspel.

Speel de speelbeurten zoals gewoonlijk volgens het volgordespoor.

Speel **jouw** speelbeurt zoals normaal.

Tijdens de speelbeurt van de Châteauma voert hij één enkele actie uit, namelijk het kiezen en plaatsen van een zeshoekige tegel. Dit kan één of meer van de volgende bonussen activeren. Voer een bonus altijd volledig uit in de aangegeven volgorde (van boven naar onder) en voltooi altijd één bonus voordat je naar de volgende gaat:

1. Kiezen en plaatsen van een zeshoekige tegel.
2. Bonus voor de plaatsing.
3. Gebiedskaartenbonus (verkoop goederen).
4. Voltooiing van de gebiedskaart.
5. Toekenning van bonustegels.
6. Kopen van het zwarte depot (indien mogelijk).

Aan het einde van elke etappe ontvangt de Châteauma een zilvermunt voor elk van zijn open liggende mijnen in zijn vorstendom en zijn gebiedskaarten (niet in zijn reservaat!).

## DE ACTIE VAN DE CHÂTEAUMA

### EEN ZESHOEKIGE TEGEL KIEZEN EN PLAATSEN

De Châteauma kiest een zeshoekige tegel van het speelbord volgens de volgende procedure:

1. Dobbel de dobbelsteen van Châteauma en leg deze op het klein, veelkleurig, vierkantig veld naast de witte dobbelsteen.
2. Controleer welk depot deze dobbelsteen aangeeft.
3. Controleer nu, te beginnen met het zeshoekige veld linksboven op de gebiedskaart, of er een tegel in het depot ligt die hiermee overeenkomt. Als dat zo is, ga dan verder naar stap 4 hieronder. Zo niet, controleer dan het volgende vrije zeshoekige veld op de gebiedskaart (van links naar rechts en van boven naar beneden). Als je geen bijpassende tegel vindt, ga je naar het volgende depot met de klok mee ... enzovoort totdat je er één vindt of geen kan vinden.
4. Als de Châteauma een tegel vindt, legt hij deze op het passende veld van de gekozen gebiedskaart. Als er meerdere zijn, neem dan de bovenste. Dit kan eventueel een bonus activeren (zie hieronder).
5. Als hij geen enkele tegel vindt, ga dan in deze volgorde te werk:
  - Als er een tegel in het reservaat van de Châteauma ligt die overeenkomt met het eerste lege veld op de gebiedskaart, leg deze dan op het veld en voer deze uit.
  - Als er jokertegels liggen (zie hieronder), leg dan zo een tegel uit het reservaat op het meest linkse en bovenste open veld. Opmerking: Dit activeert geen bonus voor het plaatsen van de tegel (maar kan de acties 'goederen verkopen' of 'extra beurt' activeren).
  - Als er geen jokertegels in het reservaat liggen, neem dan de eerste beschikbare tegel uit het zwarte depot (de meest linkse, beginnend vanaf de bovenste rij) en leg deze dan verdekt (= als joker) op het daarvoor bestemde veld van het reservaat (niet op de gekozen gebiedskaart!). Dit activeert geen bonus voor het plaatsen.
  - Als het zwarte depot op dat moment ook leeg is, ontvang de Châteauma daarvoor 2 zilvermunten in de plaats.

### VOORDELEN EN BONUSSEN

#### 1. Plaatsen van tegels

Als de Châteauma een tegel op zijn gebiedskaart plaatst, ontvangt hij het voordeel volgens het type van tegel dat is geplaatst, zoals hieronder beschreven:

- **Kasteel:** De Châteauma krijgt een bonusactie 'Neem een zeshoekige tegel' zonder de witte dobbelsteen te gebruiken om het startdepot te bepalen. Als hij de gebiedskaart volledig heeft bezet voordat deze bonus wordt geactiveerd, wordt de extra tegel indien mogelijk op een veld van de andere gebiedskaart gelegd. Lukt dat ook niet, dan mag de Châteauma een verkoopactie uitvoeren in plaats van de tegel te nemen.
- **Gebouwen:** De Châteauma mag ook identieke gebouwen op een gebiedskaart hebben liggen. Afhankelijk van het gebouwtype gebeurt het volgende:
  - **Bank:** De Châteauma ontvangt 2 zilvermunten.
  - **Woonhuis:** De Châteauma ontvangt 2 zegepunten.
  - **Schrijnwerkerij:** De Châteauma neemt een gebouwtegel uit het depot bepaald door de witte dobbelsteen (of verder met de klok mee vanaf daar) en plaatst deze op de corresponderende stapel van zijn reservaat. Als er geen gebouwtegels meer op het hele speelbord liggen, ontvangt de Châteauma niets.
  - **Kerk:** De Châteauma neemt een kasteeltegel uit het depot bepaald door de witte dobbelsteen (of verder met de klok mee vanaf daar) en plaatst deze op de corresponderende stapel van zijn reservaat. Als er geen kasteeltegels meer op het hele spelbord liggen, ontvangt hij een mijn (of een klooster als er geen kastelen en mijnen meer zijn) volgens dezelfde regels. Als al deze tegels weg zijn, ontvangt de Châteauma niets.
  - **Markt:** De Châteauma neemt een sloopstegel uit het depot bepaald door de witte dobbelsteen (of verder met de klok mee vanaf daar) en plaatst deze op de corresponderende stapel van zijn reservaat. Als er geen sloopstegels meer op het speelbord liggen, ontvangt hij volgens dezelfde regels een dierentegel. Als al deze tegels weg zijn, ontvangt de Châteauma niets.
  - **Stadhuis:** Als de Châteauma een leeg veld op zijn gebiedskaarten (eerst de actuele, dan de andere) heeft, legt hij er een tegel uit zijn reservaat op, en wel deze tegel waarvan hij er de meeste in zijn reservaat heeft (als er een gelijke stand is: van links naar rechts). Als hij geen tegels in zijn reservaat heeft, ontvangt de Châteauma niets.
  - **Warenhuis:** De Châteauma verkoopt goederen (zie pagina 25).
  - **Wachttorens:** De Châteauma ontvangt 4 zegepunten.




- **Dieren:** Deze leveren je zoals gewoonlijk zegepunten in overeenstemming met de andere dierentegels in het vorstendom en op de twee gebiedskaarten (niet in het reservaat!).

*Voorbeeld: Als de Châteauma al twee schapentegels op zijn gebiedskaarten heeft en in zijn vorstendom, ontvangt hij bij het plaatsen van een nieuwe schapentegel zegepunten voor alle schapen op alle 3 de schapentegels.*

- **Schepen:** De Châteauma neemt alle goederentegels van het depot waarin er de meeste liggen. Als het er meerdere zijn, neemt hij met de klok mee van het eerste depot, bepaald door de witte dobbelsteen. Daarna zet hij zijn marker op het volgordepoor 1 stap vooruit.

## 2. Gebiedskaartenbonus

Er is slechts één type plaatsingsbonus in het basisspel van de Châteauma: 'verkoop van goederen'. Als ook met de wijngaarduitbreiding wordt gespeeld, wordt er een extra bonus toegevoegd (zie pagina 27).

Controleer of de op een gebiedskaart geplaatste tegels minstens één 'verkoopssymbool'  bedekken. In dit geval zal de Châteauma de bonusactie van de verkoop van goederen proberen uit te voeren (zie hieronder).

## 3. Voltooiing van de gebiedskaart

Zodra de Châteauma één (of beide) gebiedskaarten volledig heeft gevuld door tegels te plaatsen, ontvangt hij zegepunten volgens de moeilijkheidsgraad die aan het begin is ingesteld (aangegeven in de rechterbovenhoek van de gebiedskaart).

Leg vervolgens alle tegels van de volledige gebiedskaart of gebiedskaarten op de velden met dezelfde kleur van het Châteauma-vorstendom, te beginnen vanaf de linkerbovenhoek. Als alle overeenkomstig gekleurde velden al zijn bezet, leg je gewoon de nieuwe tegels bovenop tegels van dezelfde kleur die er al liggen. Draai alle jokertegels om voordat je ze op velden van dezelfde kleur legt. Er zijn geen plaatsingsbonussen bij deze stap.

Leg de zojuist voltooide gebiedskaart af, verschuif eventueel de rechtse gebiedskaart naar links en vul dan het lege gebied met een nieuwe gebiedskaart van de bovenste van de stapel.

## 4. Toekenning van bonustegels

Nadat je de tegels van een volledige gebiedskaart op het vorstendom hebt gelegd, controleer je of de Châteauma nu alle velden van één kleur daar heeft bezet. In dit geval neemt de Châteauma de overeenkomstige kleurbonustegel van het speelbord, als er nog één is, en de overeenkomstige zegepunten (afhankelijk van het aantal spelers).

## TEGEL KOPEN VAN HET ZWARTE DEPOT

Aan het einde van zijn speelbeurt koopt de Châteauma een tegel uit het zwarte depot, op voorwaarde dat hij **minstens 2 zilvermunten** heeft. Dan betaalt hij 2 munten en legt de tegel passend in zijn reservaat. Hij koopt altijd de tegel van de kleur waarvan hij er geen of de minste in zijn reservaat heeft. Zijn er meerdere, dan koopt hij eerst de bovenste en daarna verder met de klok mee. Als er meerdere tegels van deze kleur in het zwarte depot liggen, begint hij bovenaan links.

*Opmerking: De Châteauma mag slechts één zwarte depottegels per speelbeurt kopen.*



## GOEDEREN VERKOPEN

Als de Châteauma via één of ander effect 'goederen verkoopt' (bijvoorbeeld door de gebiedsbonus), verkoopt hij alle tegels van de kleur waarvan hij er de meeste heeft. Bij een gelijke stand verkoopt hij degene met het laagste nummer als eerste. Zoals gewoonlijk ontvangt hij slechts 1 zilvermunt (in totaal!) en het overeenkomstige aantal zegepunten per tegel (afhankelijk van het aantal spelers: 2/3/4).

Als hij geen goederentegels heeft, vervalt deze actie.

## DE SLOTWAARDERING

De slotwaardering verloopt zoals gewoonlijk. Dan wordt de Châteauma gewaardeerd:

- 4 ZP voor elk (open) klooster in zijn vorstendom of op zijn onvoltooide gebiedskaarten (het reservaat telt niet mee!).
- 1 ZP voor elke onverkochte goederentegel in zijn vorstendom.
- 1 ZP voor elk van zijn zilvermunten.
- 1 ZP voor elke zeshoekige tegel in zijn reservaat.
- 2 ZP voor elke zeshoekige tegel op zijn onvoltooide gebiedskaarten.


Om te winnen, moet je meer zegepunten hebben dan de Châteauma. In het geval van een gelijke stand, wint de Châteauma.

## DE MOEILIKHEIDSMODIFICATIES

Je kan de moeilijkheidsgraad van het spel beïnvloeden door moeilijkheidsmodificaties te kiezen op basis van het gewenste moeilijkheidsniveau.

- Eenvoudig: geen moeilijkheidsmodificaties.
- Gemiddeld: 1 moeilijkheidsmodificatie.
- Moeilijk: 2 of meer moeilijkheidsmodificaties.

De modificaties zijn:


- A. De Châteauma speelt met het vorstendom nummer 36. Leg tijdens de voorbereiding een willekeurige zwarte tegel met de rugzijde naar boven op de volgende velden (van links naar rechts, van boven naar onder): 2 op gebouwen-, 1 op dieren-, 1 op scheeps- en 1 op kloostervelden (dit zijn allemaal velden gemarkeerd met een 'A'). Dit vermindert het aantal velden dat de Châteauma moet beleggen om een bonus te kunnen ontvangen.
- B. De Châteauma speelt met het vorstendom nummer 36. Leg tijdens de voorbereiding een willekeurige open tegel van dezelfde kleur op de volgende velden: 1 gebouw, 1 mijn en 1 kasteel (op alle velden gemarkeerd met een 'B'). Dit vermindert het aantal velden dat de Châteauma moet beleggen om een bonus te kunnen ontvangen. Bovendien geeft de mijn hem aan het einde van elke etappe 1 zilvermunt.
- C. De Châteauma start het spel.
- D. De Châteauma speelt met het vorstendom nummer 36. Hierop zie je velden met het symbool 'extra speelbeurt'. Eerst plaatst de Châteauma al de zeshoekige tegels van zijn voltooide gebiedskaart in zijn vorstendom. Telkens wanneer hij een tegel op een veld met dit symbool (  ) legt, voert de Châteauma een bonusactie uit door een tegel te kiezen (via de witte dobbelsteen). Daarbij probeert hij om de bonustegel op de resterende gebiedskaart te leggen. Als de beide gebiedskaarten zijn voltooid, voert hij in plaats daarvan een verkoopactie uit. Voer eerst alle bonusacties uit vooraleer een nieuwe gebiedskaart wordt neergelegd.

*Opmerking: Tijdens dezelfde speelbeurt kunnen meerdere van zulke symbolen worden bedekt. In dit geval worden ze het ene na het andere uitgevoerd.*

Het is heel goed mogelijk en misschien zinvol om de zegepunten via de gebiedskaarten te laten verschillen van de zegepunten via de moeilijkheidsmodificaties. Als je bijvoorbeeld een spel wil spelen met de moeilijkheidsgraad van de gebiedskaart eenvoudig (= zegepuntennummer aan de linkerkant) en 1 modificatie (= moeilijkheidsgraad 'gemiddeld'), doe het dan en heb heel veel plezier !

Het aanbevolen niveau voor een standaardspel is het gemiddelde niveau in zegepunten en zonder enige modificatie.

## DE UITBREIDINGEN IN SAMENHANG MET DE CHÂTEAUMA

- Extra zeshoekige tegels:
  - **Kloostertegels (27 - 29):** Ook hier negeert de Châteauma hun effecten.
  - **Kraan:** Als de Châteauma deze tegel plaatst, ontvangt hij een extra kasteelactie (zie pagina 24).
  - **Ganzen:** Als de Châteauma deze tegel legt, ontvangt hij hierdoor extra zegepunten voor zijn 'beste' diersoort op zijn vorstendom en op zijn gebiedskaarten. Later worden de ganzen altijd opnieuw geteld bij de zonet gelegde diersoort.
  - **Witte kastelen:** Als de Châteauma een dergelijke tegel legt, neemt de Châteauma een tegel van het speelbord en legt deze in zijn reservaat. Zijn startdepot wordt bepaald door de witte dobbelsteen. Hij zoekt naar tegels waarvan hij er geen of de minste in zijn reservaat heeft; als er een gelijkspel is, begint hij linksboven. Vindt hij geen tegel, dan gaat hij met de klok mee naar het volgende depot ... enzovoort. Vindt hij helemaal geen tegel, dan ontvangt hij 1 zilvermunt.
  - **Herbergen:** Deze tegels worden niet gebruikt in de Châteauma-variant.
- **Grensposten** 
  - Sommige gebiedskaarten tonen het pictogram van een grenspost.
  - Als de Châteauma de tweede gebiedskaart met een dergelijk symbool compleet heeft gevuld, ontvangt hij de bonus van de huidige etappe (10/8/6/4/2).
  - Als de Châteauma ook de derde gebiedskaart op deze manier heeft gevuld, ontvangt hij de bonustegel voor het voltooiën van 3 grenspostverbindingen (met 5/6/7 zegepunten, indien nog beschikbaar, anders één met 2/3/4 zegepunten indien nog beschikbaar).
- **Handelsroutes:** Je kunt ook met deze uitbreiding spelen. De Châteauma benut deze echter niet. In plaats daarvan ontvangt hij 1 zegepunt meer bij elke verkoop van goederen (per actie, niet per tegel !).

## • Schilden:


- Schild nummer 2: Verwijder dit schild voordat je het spel start, het wordt niet gebruikt in deze uitbreiding.
- Schild nummer 6: Je kunt alle openliggende kloosters van de Châteauma kopiëren op zijn vorstendom en gebiedskaarten (maar niet in zijn reservaat). Je kunt alleen de effecten kopiëren, maar niet de zegepunten die de Châteauma er uiteindelijk voor ontvangt aan het einde van het spel.
- Elke keer dat de Châteauma een gebiedskaart voltooit met een schildsymbool erop, neemt hij een schild van het speelbord, beginnend bij het depot aangegeven door de witte dobbelsteen (vervolgens met de klok mee). Als er 2 schilden in het depot liggen, neemt hij dat met het laagste nummer. Hij legt het schild verdekt naast zijn spelersbord. Hij maakt geen gebruik van de functie van het schild en de Châteauma moet er ook geen tribuut voor betalen aan het einde van elke etappe.
- Aan het einde van het spel ontvangt de Châteauma zegepunten voor het aantal schilden dat hij bezit:
  - ♦ 1 = 8 ZP
  - ♦ 2 = 15 ZP
  - ♦ 3 = 25 ZP
  - ♦ 4+ = 40 ZP
- **Het teamspel** - De Châteauma-variant ondersteunt deze uitbreiding niet.
- **Het solospel** - De Châteauma-variant ondersteunt deze uitbreiding niet.

## SAMEN MET DE WIJNGAARD


### VOORBEREIDING

- De spelvoorbereiding is hetzelfde als in het basisspel, met de volgende wijzigingen:
  - Neem 1 wijngaardspeelbord zoals in de uitbreiding.
  - De Châteauma heeft geen wijngaardspeelbord nodig, hij legt gewoon de dubbeltegels naast zijn spelersbord.
  - Maak voor de Châteauma een gemixte stapel bestaande uit de gebiedskaarten 1 & 10 - 17 (die hier en daar dubbeltegels bevatten).
  - Vorm een set van 6 verschillende bonustegels en neem er telkens één willekeurige tegel van. Leg de resterende bonustegels terug op de stapel. De Châteauma benut deze bonustegels niet.

### Plaatsingsbonussen voor gebiedskaarten

Deze uitbreiding introduceert nieuwe plaatsingsbonussen voor gebiedskaarten die zijn gemarkeerd met een dubbeltegelsymbool () op sommige provinciekaarten. Als de Châteauma een zeshoekige tegel plaatst op een veld gemarkeerd met dat symbool, zal hij proberen de aangegeven bonusactie uit te voeren zoals hieronder beschreven:

#### Een dubbeltegel nemen

Als de Châteauma een tegel op een veld legt met dit symbool () , zal de Châteauma proberen een dubbeltegel uit het wijngaarddepot te nemen. Als er geen dubbeltegels in het wijngaarddepot liggen, slaat de Châteauma deze plaatsingsbonus over. Anders neemt hij de dubbeltegel uit de sleuf die overeenkomt met de waarde op de witte dobbelsteen. Als er geen dubbeltegel in zo'n sleuf van het wijngaarddepot zit, kijkt hij naar de volgende sleuf aan de rechterkant (indien nodig helemaal het hoekje om, desnoods van 6 naar 1) totdat hij een dubbeltegel vindt. De Châteauma legt zijn dubbeltegels op een stapel naast zijn spelersbord.

### TEGEL KOPEN VAN HET ZWARTE DEPOT

Als de Châteauma aan het einde van zijn speelbeurt minstens 2 zilvermunten over heeft, koopt hij voor 2 munten geen tegel uit het zwarte depot, maar een dubbeltegel uit de wijngaardetalage:

- Als er meerdere mogelijkheden zijn (bij 3 of meer spelers), bepaalt de witte dobbelsteen het veld waaruit hij als eerste de dubbeltegel mag nemen (1 - 2: links; 3 - 4: midden; 5 - 6: rechts) en dan verder naar rechts en zo nodig helemaal terug naar links.
- Als de Châteauma een dubbeltegel koopt, legt hij deze naast zijn spelersbord.
- Als er geen enkele tegel in de wijngaardetalage ligt, koopt de Châteauma in plaats daarvan een enkele tegel uit het zwarte depot zoals in de normale spelregels.

## SLOTWAARDERING

Aan het einde ontvangt de Châteauma volgens deze tabel zegepunten voor zijn verzamelde dubbeltegels:

<i>Zegepunten voor de dubbeltegels van de Châteauma</i>													
aantal dubbeltegels	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
zegepunten	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

## DANKBETUIGING VOOR DE - THE CASTLES OF BURGUNDY: SPECIAL EDITION

**Spelontwerper:** Stefan Feld

**Hoofd spelontwikkeling:** Ernest Kiedrowicz

**alea team adviseurs:** Shane Hartley, André Maack

**Tests en ontwikkeling:** Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

**Aanvullende tests:** Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska en alle anderen die deelnamen aan de externe tests.

**Spelregels:** Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

**Kunstdirectie:** Patryk Jędraszek

**Illustraties:** Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

**Grafisch ontwerp:** Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik

**DTP:** Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

**3D-graphics:** Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

**Redactie en proeflezen:** Tyler Brown

**Productie:** Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

**'De Châteauma' geautomatiseerde tegenstander ontwikkeld door:** John Albertson and Nick Shaw, gebaseerd op het soloconcept van Dávid Turczy

**Aanvullende speltests en spelontwikkeling:** Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz en iedereen die heeft deelgenomen aan de georganiseerde externe tests.

**En aan al de testers van het basisspel (The Castles of Burgundy):** Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann en ook de speelgroepen van Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte en Siegsdorf.

**Ontdekking, onderhoud en voltooiing van de basisversie van 'Die Burgen von Burgund':** Stefan Brück

**Vertalingen Nederlands:** Herman Bellekens

2022 Realms Distribution, all rights reserved.  
Realms Distribution Sp. z o.o.  
ul. Świętego Mikołaja 58, 50-127 Wrocław