

Een spel van
**Donald X.
 Vaccarino**
 voor 2-5 spelers
 vanaf 8 jaar

Kijk op blz. 7 voor een aanbevolen startopstelling en tips voor het eerste spel.

Doel van het spel

Iedere speler ontwikkelt, door het op slimme plaatsen bouwen van nederzettingen, een eigen koninkrijk om daar aan het einde van het spel het meeste goud mee te verdienen.

De 3 Kingdom Builder-kaarten geven aan hoe men aan het einde van het spel het goud kan verdienen.

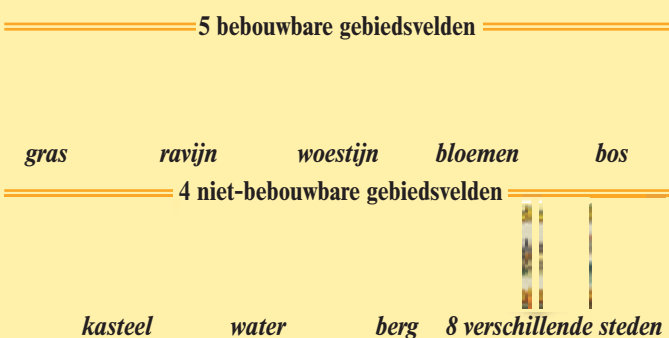
Spelmateriaal van het basisspel

- 8 verschillende kwadranten

Op de voorzijde staat een landschap bestaande uit 100 gebiedsvelden.

Op de achterzijde staat het goudtelspoor voor de punten-telling.

Op elke voorzijde zijn 9 soorten gebiedsvelden te onderscheiden:



- 28 stadstegels

2x orakel

4x boerderij

4x herberg

4x toren

2x haven

4x weide

4x schuur

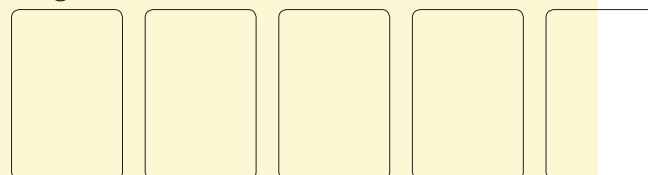
4x oase

- 160 nederzettingen -
40 in elke spelerskleur

- 4 goud-markeerstenen
1 in elke spelerskleur

- 1 startspelertegel

- 25 gebiedskaarten

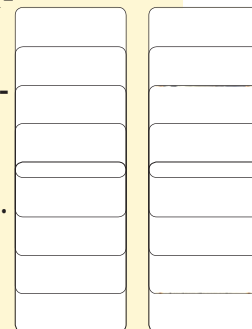


5x gras 5x bloemen 5x bos 5x ravijn 5x woestijn

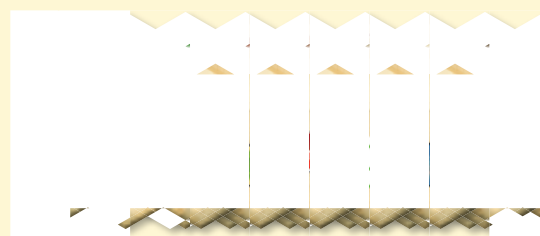
- 10 verschillende Kingdom Builder-kaarten

In elk spel worden 3 van de 10 onderstaande kaarten gebruikt. Deze kaarten geven aan op welke wijze de spelers goud kunnen verdienen.

Voor een uitgebreide toelichting van de Kingdom Builder-kaarten, zie het overzicht op pagina 5.

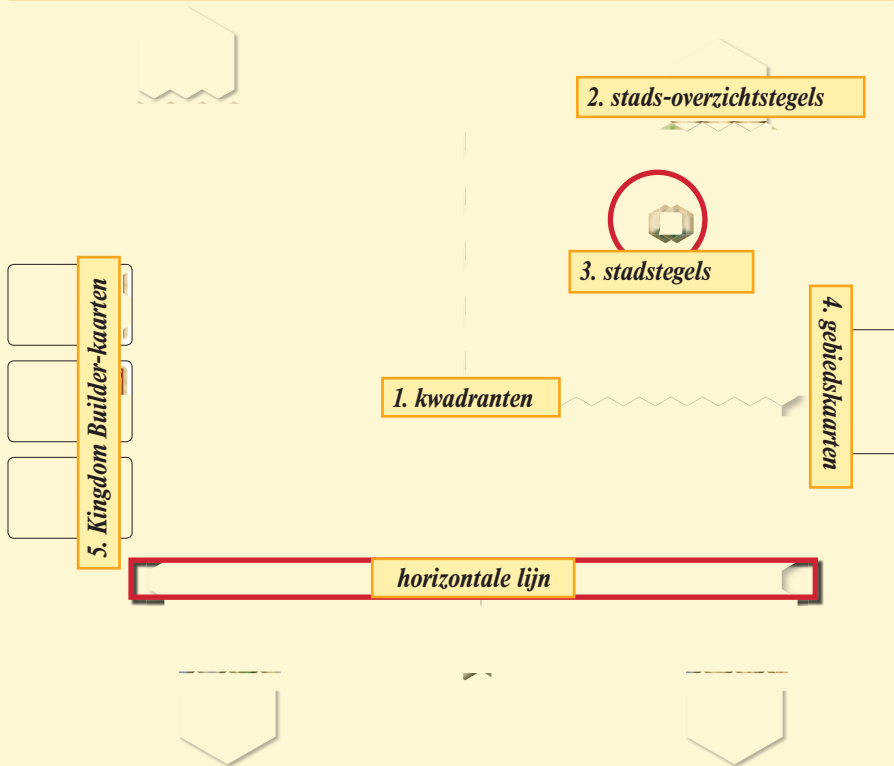


- 8 stad-overzichtstegels - met daarop de speciale actie weergegeven d.m.v. een pictogram.



Vorbereiding van het spel

1. Neem 4 willekeurige kwadranten en vorm daarmee een rechthoekig speelveld, zoals in het voorbeeld hieronder.



2. Leg de 4 stad-overzichtstegels aan de kwadranten met de betreffende stadsvelden..

3. Leg op elk stadsveld twee bijbehorende stadstegels.

4. Schud de gebiedskaarten en leg deze neer in een gedekte trekstapel.

5. Schud de Kingdom Builder-kaarten. Trek willekeurig 3 kaarten en leg deze open naast het speelveld.

Verdeling van het spelmateriaal

Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:

Alle 40 nederzettingen.
Deze vormen zijn voorraad.

1 goud-markeersteen

Iedere speler trekt één gebiedskaart van de trekstapel en neemt deze gedekt op hand.

De oudste speler wordt startspeler en krijgt de startspelertegel.

Leg een kwadrant dat niet wordt gebruikt met de achterzijde naar boven naast het spelbord. Dit wordt gebruikt bij de puntentelling. Daarna plaatst iedere speler zijn goud-markeersteen op het zwart gemarkeerde veld van het goudtelspoor.

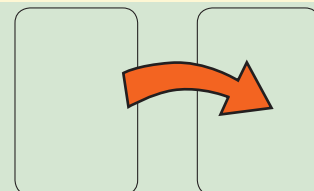
Het overgebleven spelmateriaal gaat terug in de doos.

Spelverloop

De startspeler begint. Daarna volgen de spelers na elkaar volgens de wijzers van de klok.

Een spelbeurt gaat als volgt:

De speler, die aan de beurt is, speelt zijn gebiedskaart open voor zich uit en bouwt daarna nederzettingen.



Verplichte actie

De speler **moet** in elke ronde, conform de bouwregels (zie pag. 4) **3 nederzettingen** uit zijn voorraad op vrije velden bouwen. Deze velden moeten corresponderen met de zojuist gespeelde gebiedskaart.

Speciale actie

In de loop van het spel hebben de spelers de mogelijkheid om **stadstegels** te krijgen.

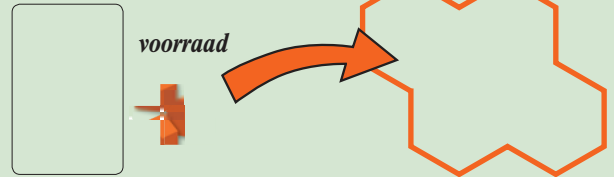
Deze maken het mogelijk om in elke ronde **speciale acties** uit te voeren. Elke speciale actie kan **eenmaal per ronde** worden uitgevoerd. Er zijn verschillende speciale acties.

Elke afzonderlijke **speciale actie** kan **voor of na de verplichte actie** worden uitgevoerd.

Door middel van speciale acties kan men extra nederzettingen bouwen of bestaande nederzettingen verplaatsen (zie pag.6).

Als een speler zijn **verplichte actie heeft uitgevoerd** en **geen speciale actie** meer kan of wil uitvoeren, dan legt hij zijn gespeelde gebiedskaart op de aflegstapel en trekt een **nieuwe kaart** en neemt deze gedekt op hand.

gebiedskaart



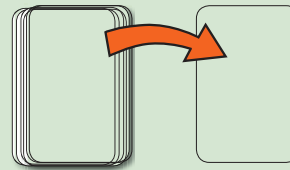
De afbeelding laat de verplichte actie zien.

Opmerking: De verplichte actie moet men elke ronde uitvoeren. Daarbij moeten 3 nederzettingen worden gebouwd.

afbeelding

pictogram

Om aan te geven dat een speler zijn stadsactie heeft uitgevoerd, draait hij de betreffende stadstegel naar de zijde met de afbeelding. Aan het einde van zijn beurt draait de speler zijn tegels weer naar de zijde met het pictogram.



Opmerking: Als de trekstapel is uitgeput, wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe trekstapel.

Stadsveld en stadstegels

Zodra een speler een nederzetting bouwt op een veld dat **grenst aan een stadsveld**, dan neemt hij direct de bijbehorende **stadstegel** (mits nog beschikbaar) en legt deze met de afbeelding naar boven voor zich neer. De **speciale actie** kan hij echter pas de **volgende ronde** gebruiken.

Per stadsveld kan iedere speler slechts één stadstegel krijgen.

Een stadstegel **blijft in het bezit** van de speler, zolang hij **minstens één nederzetting** op een veld **aangrenzend aan het stadsveld** heeft staan. Verplaatst hij daar zijn laatste nederzetting door middel van een speciale actie, zodat deze **niet meer aan een stadsveld grenst**, dan moet hij de bijbehorende stadstegel **inleveren**. Deze gaat terug in de doos.

voorraad



Ligt er geen stadstegel meer op een stadsveld, dan krijgt de speler geen stadstegel.

Opmerking: Een speler kan enkel twee dezelfde stadstegels bezitten, als hij aan beide stadsvelden van dat type in hetzelfde kwadrant een nederzetting heeft gebouwd.



Kasteelveld

Voor elk kasteelveld dat **aan minstens één eigen nederzetting grenst** ontvangt die speler aan het einde van het spel **3 goud**.

= 3 goud

Zelfs wanneer een speler meerdere nederzettingen aan een kasteelveld heeft gebouwd, krijgt hij toch slechts 3 goud.

Bouwregels - deze gelden zowel voor de 3 nederzettingen bij de verplichte actie als bij alle speciale acties.

1.
Op een gebiedsveld is slechts plaats voor één nederzetting.

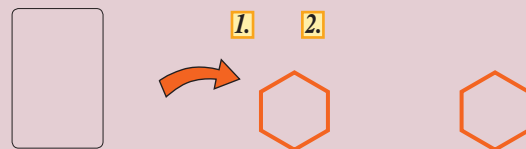
Opmerking: Een gebiedsveld is een zeshoekig veld in een kwadrant.

2.
Het bouwen van een nederzetting is slechts toegestaan op de volgende velden: gras, ravijn, woestijn, bloemen en bos.
Uitzondering: In het uitzonderlijke geval dat aan het begin of tijdens de beurt van een speler geen bebouwbaar veld, corresponderend met de gespeelde gebiedskaart, beschikbaar is, dan trekt de speler direct een nieuwe kaart. De oude gebiedskaart wordt uit het spel genomen. Dit gaat door, totdat de speler een bebouwbaar landschap trekt.

gras
ravijn
woestijn

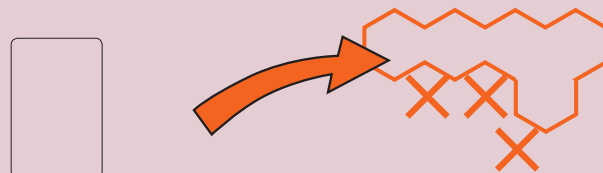
bloemen
bos

3.
Elke nieuwe nederzetting moet aangrenzend aan een reeds bestaande eigen nederzetting worden gebouwd.



In dit voorbeeld zijn er 2 mogelijkheden om een nederzetting te bouwen.

Is dit niet mogelijk, dan moet (verplichte actie) of mag (speciale actie) de speler een nieuw vrij gebiedsveld kiezen op het spelbord om een nederzetting op te bouwen. Afhankelijk van de actie zijn daarvoor de volgende mogelijkheden:



In dit voorbeeld van een verplichte actie kan niet aangrenzend worden gebouwd.

a) Voert de speler zijn verplichte actie of de speciale actie “orakel” of “schuur” uit, dan moet hij een gebiedsveld kiezen dat correspondeert met zijn gebiedskaart.



b) Voert de speler de speciale actie “oase”, “boerderij” of “haven” uit, dan moet hij een gebiedsveld kiezen, dat hoort bij de speciale actie.

c) Voert de speler de speciale actie “toren” uit, dan mag hij op een bebouwbaar veld aan de rand van het speelveld bouwen.



Einde van het spel en puntentelling

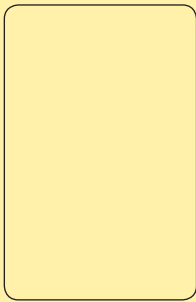
Het spel is afgelopen, zodra een speler de laatste nederzetting uit zijn voorraad heeft gebouwd. De lopende ronde wordt nog uitgespeeld: het spel eindigt met de speler rechts van de startspeler.

Daarna wordt bepaald hoeveel goud iedere speler heeft verdiend. Dit wordt bijgehouden op het goudtelspoor.

- De 3 Kingdom Builder-kaarten worden per speler afzonderlijk gewaardeerd. Begin bij de startspeler.
- Daarnaast krijgt iedere speler nog inkomsten voor de kasteelvelden (3 goud per kasteelveld)..

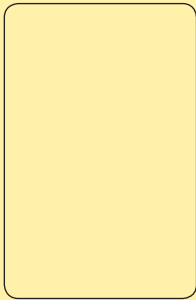
De speler met het meeste goud wint het spel. In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

Kingdom Builder-kaarten



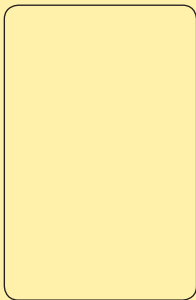
1 goud

Opmerking: Speciale actie haven: De kaart "vissers" levert geen goud op voor nederzettingen op watervelden.



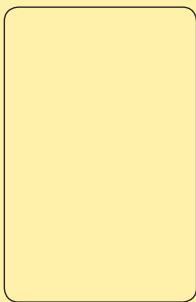
4 goud 4 goud

4 goud 4 goud 0 goud



horizontale lijn ———

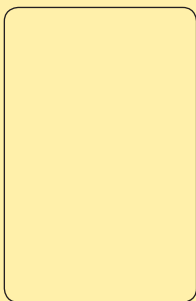
————— 1 goud
 ————— 1 goud
 ————— 1 goud



1 goud

1 goud

Opmerking: Nederzettingsgebied = een aaneengesloten groep van eigen nederzettingen.



0 goud

3 goud

Opmerking: Nederzettingengebied = een aaneengesloten groep van eigen nederzettingen.



1 goud



1 goud

0 goud

1 goud

1 goud



horizontale lijn ———

————— 6 goud
 ————— 0 goud
 ————— 0 goud

Opmerking: Heeft een speler op twee of meer horizontale lijnen hetzelfde aantal nederzettingen, dan wordt slechts één van deze lijnen gewaardeerd.



8x 12 goud

8x 12 goud

6x 6 goud

2x 0 goud

Opmerking: Hebben meerdere spelers het grootste aantal nederzettingen, dan krijgen al deze spelers 12 goud. Ook als meerdere spelers het op een na grootste aantal nederzettingen hebben, krijgen al deze spelers 6 goud.



Waardeer elke speler afzonderlijk:

10x	6x	Oranje heeft in het kwadrant rechtsonder de minste eigen nederzettingen. Hij krijgt daarvoor 12 goud. (4x3)
6x	4x	

Opmerking: Heeft een speler in twee kwadranten de minste eigen nederzettingen, dan wordt slechts één van deze kwadranten gewaardeerd. Om goud te verdienen vanwege "boeren" moet een speler minstens één nederzetting in elk kwadrant hebben gebouwd.

Speciale actie: een extra nederzetting (uit de voorraad) bouwen

Orakel

Bouw een **nederzetting** op een veld dat correspondeert met de gespeelde gebiedskaart. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.

Boerderij

Bouw een **nederzetting** op een **grasveld**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.

Als er geen vrij grasveld beschikbaar is, vervalt deze actie.

Oase

Bouw een **nederzetting** op een **woestijnveld**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.

Als er geen vrij woestijnveld beschikbaar is, vervalt deze actie.

Toren

Bouw een **nederzetting** aan de **rand van het speelveld** op een bebouwbaar veld. Men mag op elk bebouwbaar gebiedsveld bouwen. Deze nederzetting moet men, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.

Herberg

Bouw een **nederzetting** aan een **van beide einden** van een **keten met nederzettingen** bestaande uit minstens 3 eigen nederzettingen. De richting (horizontaal of diagonaal) speelt geen rol. De nederzetting kan enkel op een bebouwbaar gebiedsveld worden gebouwd.

Speciale actie: een eigen nederzetting verplaatsen

Schuur

Verplaats een **nederzetting naar keuze** naar een veld dat correspondeert met de **gebiedskaart**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.

Haven

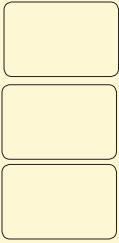
Verplaats een **nederzetting naar keuze** naar een **waterveld**. In dit geval mag men de nederzetting op een waterveld plaatsen. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.

Weide

Verplaats een **nederzetting naar keuze** twee velden verder in een richting naar keuze (horizontaal of diagonaal) naar een bebouwbaar gebiedsveld. Hierbij mag men over elk gebiedsveld, ook water, bergen, kastelen en steden alsmede over eigen en vreemde nederzetting springen. Deze nederzetting hoeft men niet aangrenzend te bouwen (bouwregel 3 geldt nu niet).

Aanbevolen startopstelling voor het eerste spel

1. Vorm met de 4 kwadranten en de stadsvelden herberg, weide, oase en boerderij een rechthoekig speelveld, zoals hieronder is afgebeeld.



2. Leg de vier stad-overzichtstegels aan de kwadranten met de betreffende stadsvelden.



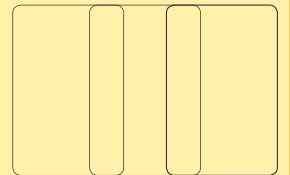
3. Leg op elk stadsveld de twee bijbehorende stadstegels.



4. Schud de gebiedskaarten en leg deze neer in een gedekte trekstapel.



5. Leg de volgende 3 Kingdom Builder-kaarten naast het speelveld: vissers, ridders en handelaren.



De overige voorbereidingen van het spel blijven hetzelfde.

Tips voor het bouwen van de eerste nederzettingen

1. Bouw je eerste nederzetting aangrenzend aan een stadsveld.



Hierdoor krijg je direct een stadstegel, die vanaf je volgende beurt kunt gebruiken, waardoor je meer mogelijkheden hebt om nederzettingen te bouwen.

Elke gebiedskaart geeft je de keuze uit meerdere gebiedsvelden waarop je kunt bouwen.



Voorbeeld: Mats heeft met de "bloemen" kaart de keuze uit vijf mogelijke (en aanbevolen!) velden om een nederzetting op te plaatsen.

2. Bouw je eerste drie nederzettingen op zodanige wijze, dat deze zo min mogelijk grenzen aan landschappen van een andere soort.



Voorbeeld: Mats heeft zijn 3 nederzettingen zodanig gebouwd, dat deze slechts aan aan één andere landschapsoort grenzen (bos).

Op deze wijze is de kans groter, dat je een volgende nederzetting niet aangrenzend kunt bouwen en daardoor al vroeg in het spel kunt uitwijken naar een ander kwadrant.



Voorbeeld: Mats moet in zijn 2e beurt een nederzetting op een ravijn bouwen. Omdat hij echter in zijn eerste beurt zijn nederzetting zodanig had gebouwd waardoor hij nu niet aan een ravijn grenst, mag hij nu op een ravijnveld naar keuze bouwen. Hij bouwt zijn nederzetting naast het stadsveld "oase".

Nomaden trekken door het koninkrijk en beschikken over speciale vaardigheden.

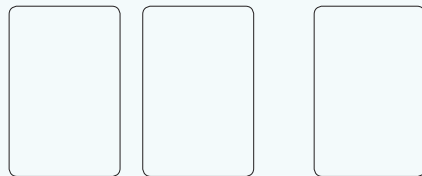
Vier nieuwe landschappen met interessante steden zorgen voor nog meer afwisseling in het spel.

Een nieuwe soort Kingdom Builder-kaarten maakt het de spelers mogelijk om tijdens het spel goud te verdienen, wat zorgt voor nog meer interactie.

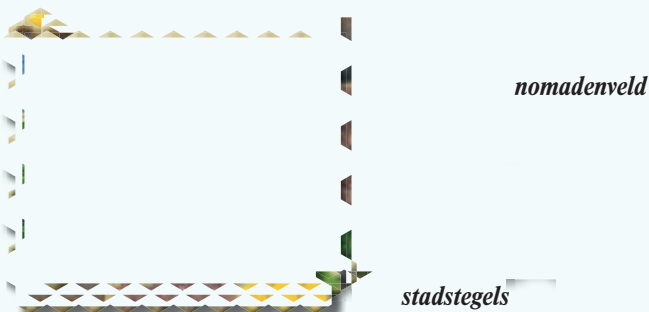
Spelmateriaal

- **4 kwadranten** - Deze uitbreiding introduceert nieuwe, niet-bebouwbare gebiedsvelden: nomadenvelden. Deze vervangen op de nieuwe kwadranten de kasteelvelden. Tevens zijn er 4 nieuwe steden – één op elk kwadrant.

- **3 nieuwe Kingdom Builder-kaarten** - deze nieuwe soort kaarten maakt het de spelers mogelijk om ook tijdens het spel goud te verdienen.



1x gezinnen 1x herders 1x ambassadeur



- **14 stadstegels** - elke stad maakt een nieuwe speciale actie mogelijk.

- **4 stad-overzichtstegels**

2x steengroeve 4x karavaan 4x dorp 4x tuin

- **15 nomadentegels** - deze maken speciale acties mogelijk, die slechts eenmaal in het spel gebruikt kunnen worden.

- **25 stenen muren** - deze komen met de speciale actie “steengroeve” in het spel en blokkeren gebiedsvelden. Leg ze naast het spelbord.

- **40 nederzettingen en 1 goud-markeersteen**
- voor een 5^e speler

7x gift 2x verhuizen 2x voorposten 2x zwaard 2x schat

Wijzigingen voorbereiding van het spel

De voorbereiding van het spel is hetzelfde als het basisspel met de volgende wijzigingen:

- Leg de **4 nieuwe kwadranten** bij de 8 kwadranten uit het basisspel en kies, uit al deze 12 kwadranten, willekeurig 4 kwadranten en vorm daarmee een rechthoekig speelveld.
- Schud de **15 nomadentegels** met de zijde met de afbeelding naar boven door elkaar. Leg daarna op elk nomadenveld één, willekeurig getrokken, tegel met de zijde met het pictogram naar boven.
- Schud de **3 nieuwe Kingdom Builder-kaarten** samen met 10 kaarten uit het basisspel. Trek daarna 3 kaarten en leg deze open naast het speelveld.

Ook in een spel met vijf spelers blijven de regels van het basisspel van kracht inclusief hierboven beschreven wijzigingen.

Nomadenvelden en nomadentegels

Elke nomadentegel maakt een speciale actie mogelijk, die slechts eenmaal tijdens het spel uitgevoerd kan worden.

Zodra een speler een nederzetting bouwt op een veld dat grenst aan een nomadenveld, neemt hij de bijbehorende nomadentegel (mits nog beschikbaar) en legt deze voor zich neer.

De speciale actie kan alleen in de volgende ronde worden gebruikt. Aan het einde van die ronde wordt de tegel uit het spel genomen, ook al is de speciale actie niet gebruikt.



afbeelding pictogram



Speciale acties van de nomadentegels – de bouwregels van het basisspel blijven van kracht

Gift

Bouw 3 extra nederzettingen uit de voorraad op de soort gebiedsveld, die de nomadentegel aangeeft. Deze speciale actie kan worden uitgevoerd voor of na de verplichte actie.

Opmerking: De 3 extra nederzettingen, die op water- of bergvelden worden gebouwd, leveren geen goud op vanwege de Kingdom Builder-kaarten “vissers” en “mijnwerkers”.

Oranje bouwt na zijn verplichte actie 3 nederzettingen op bloemenvelden.

Verhuizen

Verplaats max. 4 nederzettingen in totaal 4 velden verder. Nederzettingen mogen enkel naar aangrenzende vrije bebouwbare velden worden verplaatst. Het is dan niet verplicht om te grenzen aan een eigen nederzetting.

Deze speciale actie kan worden uitgevoerd voor of na de verplichte actie.



De speler verplaatst een eigen nederzetting 3 velden verder en mag de nomadentegel, die daar ligt, pakken. Daarna verplaatst hij een andere nederzetting een veld verder.

Voorposten

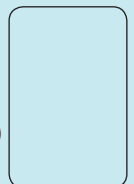
Zet de voorpost in bij het bouwen van een nederzetting om niet aangrenzend te moeten bouwen.

Deze actie kan worden gebruikt bij het bouwen van één van de 3 nederzettingen bij de verplichte actie of bij een speciale actie. De nederzetting moet worden gebouwd op het gebiedsveld, dat aangegeven wordt door de verplichte of speciale actie.

(C)

(A)

(B)



De speler bouwt nederzetting A en B naast een stadsveld en nederzetting C, met behulp van de voorpost naast een nomadenveld.

Zwaard

Verwijder een nederzetting van een andere speler van het speelveld en leg deze terug in de voorraad. Deze speciale actie kan worden uitgevoerd voor of na de verplichte actie.

Schat

Ontvang bij het pakken van deze nomadentegel direct 3 overwinningpunten. De tegel wordt daarna uit het spel verwijderd.

Kingdom Builder-kaarten

Deze uitbreiding introduceert een nieuwe soort Kingdom Builder-kaarten (met een rood kader), die het de spelers mogelijk maakt om tijdens het spel goud te verdienen. De speler, die aan de beurt is, controleert **na het bouwen van elke afzonderlijke nederzetting**, of hij aan de voorwaarde van de Kingdom Builder-kaart heeft voldaan. Is dat het geval, dan krijgt hij direct het goud en voegt dit toe aan het goudtelspoor.

Deze nieuwe Kingdom Builder-kaarten spelen geen rol bij de puntentelling aan het einde van het spel.

De 3 nieuwe Kingdom Builder-kaarten

Gezinnen

Bouw nederzettingen in een lijn.

2 goud voor het bouwen van de 3 nederzettingen in een rechte (horizontale of diagonale) lijn bij de verplichte actie.

Voeg het goud direct toe aan het goudtelspoor.

horizontale, diagonale lijn 



Deze afbeelding laat 2 voorbeelden zien van het bouwen in een rechte lijn tijdens de verplichte actie.

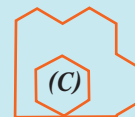
Herders

Afgesloten gebieden.

2 goud voor elke eigen nederzetting, die niet grenst aan een onbezet gebiedsveld van de soort, waar deze nederzetting op is gebouwd.

Voeg het goud direct toe aan het goudtelspoor.

Opmerking: Er wordt **na** het bouwen van **elke afzonderlijke** nederzetting gekeken of aan de voorwaarde van deze Kingdom Builder-kaart is voldaan.



Oranje bouwt zijn derde nederzetting C. Deze nederzetting grenst niet aan onbezet gebiedsveld. Hij verdient 2 goud.

(B) (A)

(B) (A)

(C)

(C)

Oranje heeft zijn nederzettingen in de volgorde A-B-C gebouwd. Hij verdient deze beurt 2 goud.

Had hij zijn nederzettingen in de volgorde C-B-A gebouwd, dan had hij geen goud verdiend.

Ambassadeur

Bouw naast nederzettingen van andere spelers.

1 goud voor elke eigen nederzetting, die naast **minstens één nederzetting van een andere speler** is gebouwd.

Voeg het goud direct toe aan het goudtelspoor.



Oranje verdient in deze beurt in totaal 2 goud.

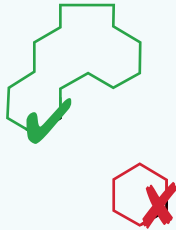
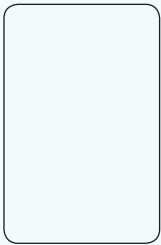
Nieuwe steden en speciale acties

Deze uitbreiding introduceert 4 nieuwe steden: steengroeve, karavaan, dorp en tuin

Steengroeve

Bouw 1 of 2 stenen muren op vrije bebouwbare gebiedsvelden, die corresponderen met de getrokken gebiedskaart. Stenen muren moeten op velden worden gebouwd, die grenzen aan een veld met minstens één eigen nederzetting.

Stenen muren zijn van geen van de spelers en leveren geen goud op. Zij blokkeren deze velden voor de rest van het spel.

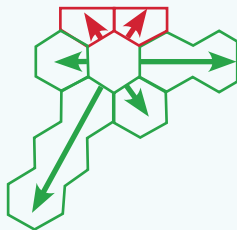


Oranje heeft de gebiedskaart woestijn getrokken en bouwt in zijn verplichte actie zijn 3 nederzettingen. Daarnaast bouwt hij een stenen muur naast een van zijn zojuist gebouwde nederzettingen. Hij kan niet nog een stenen muur bouwen, omdat hij deze niet naast een eigen nederzetting kan bouwen.

Karavaan

Verplaats een eigen nederzetting in een richting naar keuze (horizontaal of diagonaal) in een rechte lijn, tot je een hindernis tegenkomt. De nederzetting wordt op het eerste vrije bebouwbare gebiedsveld geplaatst, dat direct voor de hindernis ligt.

Hindernissen zijn: water-, berg-, kasteel-, stads- en nomadenvelden en velden waarop een nederzetting is gebouwd.



Oranje wil een eigen nederzetting verplaatsen. Hij heeft daarvoor 4 mogelijkheden. De andere richtingen zijn niet mogelijk, omdat hindernissen die richting blokkeren.

Dorp

Bouw een extra nederzetting op een vrij bebouwbaar gebiedsveld, dat aan minstens 3 gebiedsvelden met eigen nederzettingen grenst.



Tuin

Bouw een extra nederzetting op een bloemenveld. Deze moet, indien mogelijk, aangrenzend worden gebouwd



Het land vraagt om nieuwe gebieden en opdrachten!

Vier landschappen met elk twee verschillende stadsvelden geven nieuwe mogelijkheden om het koninkrijk gestalte te geven. De opdrachtkaarten dagen de spelers uit om hun nederzettingen op een bepaalde wijze te bouwen, zodat deze aan het einde van het spel nog meer goud opleveren.

Spelmateriaal

- **4 kwadranten** - Elk kwadrant bevat twee verschillende stadsvelden en een burchtveld.

- **6 opdrachtkaarten** - Met deze nieuwe soort kaarten kunnen de spelers aan het einde van het spel, naast de Kingdom Builder-kaarten, nog meer goud krijgen.

achter-
zijde

vaderland, vesting, straat, toevluchtsoord, vooruitgang, windrichtingen

- **10 soldaten** - 2 per spelerskleur

Een soldaat komt met de speciale actie "Kazerne" in het spel en blokkeert aangrenzende gebiedsvelden, zodat er niet op kan worden gebouwd.

- **5 koetsen** - 1 per spelerskleur

Een koets komt met de speciale actie „Koets“ in het spel en kan zich over landvelden verplaatsen.

2x vuurtoren 2x boshut 2x kazerne 2x kruispunt

- **5 schepen** - 1 per spelerskleur

Een schip komt met de speciale actie "Vuurtoeren" in het spel en kan zich over watervelden verplaatsen.

2x raadshuis 2x buitenpost 2x klooster 2x wagen

- **5 stedentegels** - 1 per spelerskleur

Een stedentegel komt eenmalig met de speciale actie "Raadshuis" in het spel en telt als zeven nederzettingen.

- **8 stad-overzichttegels**

Aanpassingen spelopbouw

De opbouw van het basisspel blijft hetzelfde met de volgende aanpassingen:

- Leg de 4 nieuwe kwadranten bij de 8 kwadranten uit het basisspel en/of kwadranten uit andere uitbreidingen. Kies daarna willekeurig 4 kwadranten en vorm daarmee een rechthoekig speelveld.
- Als het speelveld bestaat uit één of meer kwadranten uit deze uitbreiding, leg dan de twee betreffende stad-overzichttegels aan deze kwadranten.
- Schud de opdrachtkaarten en trek voor elk kwadrant uit deze uitbreiding, dat wordt gebruikt in het spel, een kaart en leg deze naast de 3 Kingdom Builder-kaarten.

Opmerking Een spel kan dus, afhankelijk van het aantal gebruikte nieuwe kwadranten, worden gespeeld met 0-4 opdrachtkaarten. Je kunt deze kwadranten gemakkelijk herkennen, omdat er aan deze kwadranten twee stad-overzichttegels liggen.

- Ten slotte krijgt iedere speler in zijn spelerskleur: 1 koets, 1 schip, 2 soldaten en 1 stedentegel.

Speciale acties van de nieuwe stadstegels - De bouwregels blijven van kracht.

“Uitbreiding 2: Crossroads” introduceert acht nieuwe steden.

Speciale actie: een extra nederzetting uit de voorraad bouwen

Boshut

Bouw één nederzetting op een bosveld. Indien mogelijk moet aangrenzend worden gebouwd.

Als er geen vrij bosveld meer beschikbaar is, dan vervalt deze actie.

Klooster

Bouw één nederzetting op een ravijnveld. Indien mogelijk moet aangrenzend worden gebouwd.

Als er geen vrij ravijnveld meer beschikbaar is, dan vervalt deze actie.

Buitenpost

Trek een gebiedskaart en bouw één nederzetting op het gebiedsveld dat op die kaart is aangegeven. Indien mogelijk moet aangrenzend worden gebouwd.

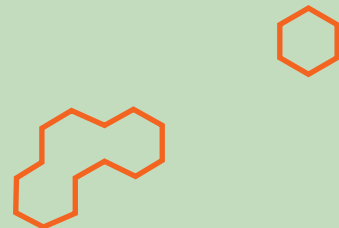
Speciale actie: een extra gebiedskaart

Kruispunt

Er wordt een extra gebiedskaart aan het einde van de beurt getrokken.

In de volgende beurt kan de speler één van beide gebiedskaarten kiezen om op dat gebied zijn verplichte en eventueel zijn speciale actie uit te voeren. Daarna worden beide gebiedskaarten afgelegd.

De eerste extra gebiedskaart wordt aan het einde van de beurt gepakt, waarin de stadstegel is gekregen.



of

of

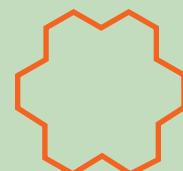
Speciale actie: de stedentegels komen in het spel

Raadshuis

De speler mag eenmalig zijn stedentegel op het speelveld bouwen, mits deze nog niet gebouwd is. Deze moet aangrenzend aan een eigen nederzetting op 7 bebouwbare gebiedsvelden worden gebouwd.

Een stedentegel telt als zeven gebouwde nederzettingen. Volgende eigen nederzettingen kunnen aangrenzend aan de stedentegel worden gebouwd.

De nederzettingen tellen voor elke Kingdom Builder-kaart en voor elke opdrachtkaart.



Speciale actie: Breng nieuwe eenheden in het spel - schepen, soldaten en koetsen - om gebieden in je koninkrijk te claimen. Soldaten, koetsen en schepen tellen als nederzettingen.

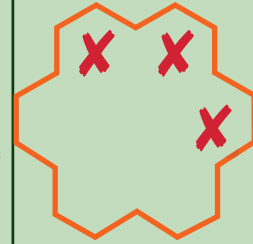
Kazerne

In zijn beurt heeft de speler **2 mogelijkheden**. Hij kan:

- één van zijn soldaten op een **vrij bebouwbaar gebiedsveld** plaatsen. Indien mogelijk moet deze aangrenzend worden geplaatst.
- of*
- één van zijn soldaten van het speelveld verwijderen en **terug** in zijn persoonlijke **voorraad** plaatsen. Deze kan in een volgende ronde opnieuw worden ingezet.

Een soldaat blokkeert het bouwen en verplaatsen van nederzettingen voor alle spelers (ook zichzelf) op aan hem aangrenzende velden. Een soldaat heeft geen invloed op reeds gebouwde nederzettingen. Als de soldaat wordt verwijderd, dan kan men daar weer nederzettingen bouwen.

Soldaten tellen als nederzetting bij de puntentelling aan het einde van het spel.



Koets

Elke beurt heeft de speler **3 mogelijkheden**. Hij kan:

- zijn koets op een vrij bebouwbaar gebiedsveld of bergveld plaatsen. Indien mogelijk moet deze aangrenzend aan een eigen nederzetting worden geplaatst.
Dit is enkel mogelijk als de koets zich nog niet op het speelveld bevindt.
- of*
- zijn koets op het speelveld **max. drie velden verplaatsen** over aangrenzende, vrije en bebouwbare gebiedsvelden of bergvelden. Op deze velden mag niet zijn gebouwd, geen andere koets staan en geen soldaat staan.
- of*
- zijn koets van het speelveld verwijderen en terug in zijn persoonlijke voorraad plaatsen. Deze kan in een volgende ronde opnieuw worden ingezet.

Bouwt de speler een nederzetting op een veld naast zijn koets, dan geldt dit als het aangrenzend bouwen aan een eigen nederzetting. Koetsen tellen als nederzetting bij de puntentelling aan het einde van het spel.



Vuurtoren

Elke beurt heeft de speler **3 mogelijkheden**. Hij kan:

- zijn schip op een **vrij waterveld** plaatsen. Indien mogelijk moet deze aangrenzend worden geplaatst.
Dit is enkel mogelijk als het schip zich nog niet op het speelveld bevindt.
- of*
- zijn schip op het speelveld **max. drie velden verplaatsen** over aangrenzende watervelden. Op deze velden mag niet zijn gebouwd, geen andere koets staan en geen soldaat staan.
- of*
- zijn schip van het speelveld verwijderen en terug in zijn persoonlijke voorraad plaatsen. Deze kan in een volgende ronde opnieuw worden ingezet.

Bouwt de speler een nederzetting op een veld naast zijn schip, dan geldt dit als het aangrenzend bouwen aan een eigen nederzetting. Schepen tellen als nederzetting bij de puntentelling aan het einde van het spel.



Opdrachtkaarten

De opdrachtkaarten geven de spelers de mogelijkheid om aan het einde van het spel naast de 3 Kingdom Builderkaarten nog meer goud te krijgen.

Elke kaart heeft een voorwaarde waaraan moet worden voldaan om de aangegeven hoeveelheid goud te krijgen. Iedere speler, die aan de voorwaarde voldoet aan het einde van het spel, krijgt het goud. Als een speler meerdere malen aan de voorwaarde voldoet, krijgt hij toch slechts eenmaal het goud.



Vaderland:

5 goud wanneer een volledig gebiedsoppervlak door eigen nederzettingen is bezet.

Er mogen geen velden vrij zijn of bezet zijn door een tegenstander in dit gebiedsoppervlak.



Vesting:

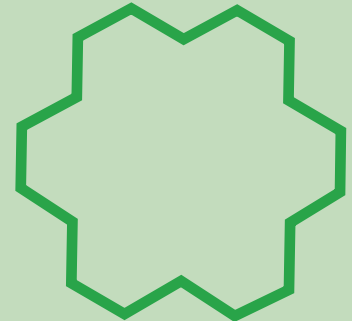
6 goud wanneer een eigen nederzetting door 6 eigen nederzettingen is omringd.



Straat:

7 goud wanneer minstens 7 eigen nederzettingen een aaneengesloten diagonale lijn op het speelveld vormen.

Elke nederzetting moet grenzen aan minstens een andere eigen nederzetting in deze lijn. Een horizontale lijn is ongeldig. De richting van de diagonale lijn speelt geen rol.



Toevluchtsoord:

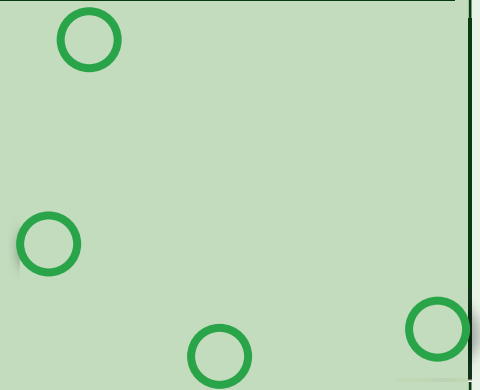
8 goud wanneer een stads-, burcht- of nomadenveld volledig door 6 eigen nederzettingen is omringd.



Vooruitgang:

9 goud wanneer minstens 7 eigen nederzettingen aan één van de vier randen van het speelveld zijn gebouwd.

Hoekvelden tellen voor twee randen van het speelveld. De nederzettingen hoeven niet aan elkaar te grenzen.



Windrichtingen:

10 goud wanneer aan elk van de vier randen van het speelveld minstens 1 eigen nederzetting is gebouwd.

Hoekvelden tellen voor twee randen van het speelveld.

QUEENIE 1: HOOFDSTAD

• 2 hoofdsteden

Voorbeeld: 4 goud

Als het kwadrant met de haven of het orakel wordt gebruikt in het spel, leg je de hoofdstad op één van de kastelen. Als beide kwadranten gebruikt worden, kun je beide hoofdsteden gebruiken.

Nu geldt de volgende regel: Aan het einde van het spel ontvang je 1 goud voor elke eigen nederzetting naast of één veld verwijderd van de hoofdstad (zie achterzijde).

QUEENIE 2: GROTEN

• 4 grottegels

Leg op elk kwadrant een grottegel op een bergveld dat minstens twee velden van een stad, kasteel of nomadenveld is verwijderd.

Een grot geldt als bergveld.

Voorbeeld: 2 mogelijkheden om de grot te plaatsen.

Elke beurt mag de speler voor of na zijn verplichte actie één van zijn nederzettingen naast een grot verplaatsen naar een vrij beschikbaar veld naast een willekeurige grot (*inclusief dezelfde grot*) op het bord.