

KINGDOM BUILDER CROSSROADS

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

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.



- **16 stadstegels** - Elke stadstegel maakt een nieuwe speciale actie mogelijk.



2x vuurtoren

2x boshut

2x kazerne

2x kruispunt



2x raadshuis

2x buitenpost

2x klooster

2x wagen

- **8 stad-overzichttegels**



- **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.



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.

- **5 schepen** - 1 per spelerskleur



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

- **5 stedentegels** - 1 per spelerskleur



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

- **1 spelregels**

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.



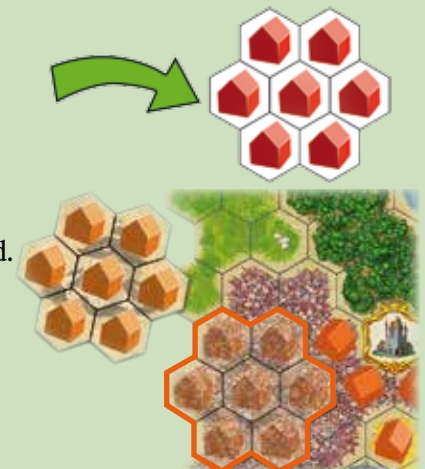
Speciale actie: de stedentegels komen in het spel



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.



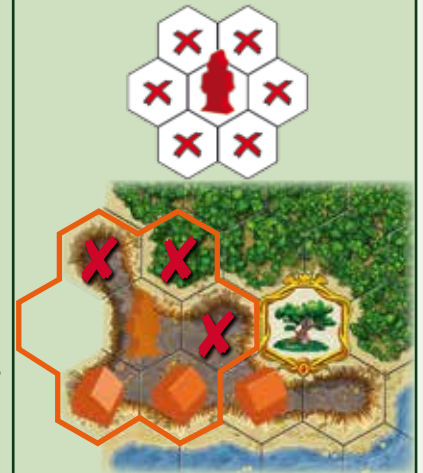
Kazerne

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.

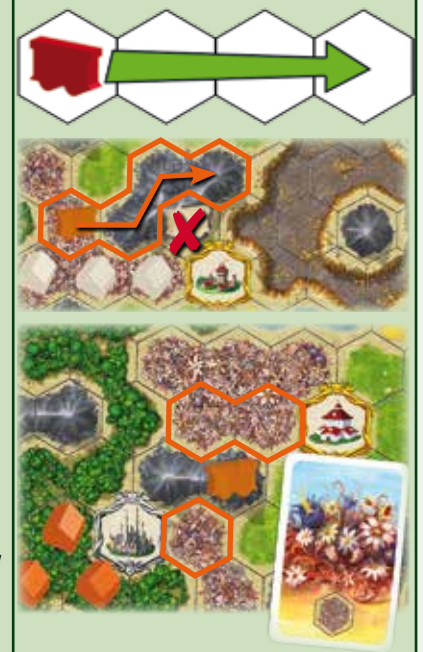


Koets

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.

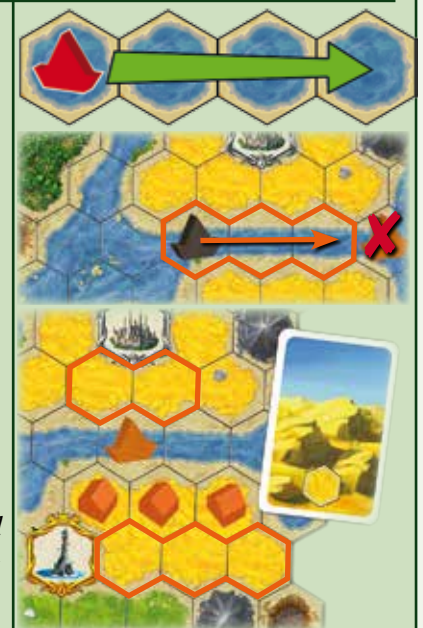


Vuurtoren

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.



Toevluchtsoord:

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



Vesting:

6 goud wanneer een eigen nederzetting 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.



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.



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.