

KINGDOM BUILDER

Een spel van Donald X. Vaccarino
voor 2-4 spelers van 8 jaar of ouder

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-fiches geven aan hoe men aan het einde van het spel het goud kan verdienen.

Spelmateriaal

- 4 verschillende kwadranten

Voorkant:



Achterkant:



De voorkant en achterkant tonen een landschap dat bestaat uit 100 velden. Aan een kant zijn de locatievelden gemarkeerd met A en aan de andere kant met B.

Op elke zijde zijn 9 soorten gebiedsvelden te onderscheiden:

5 bebouwbare gebiedsvelden



gras



ravijn



woestijn



bloemen



bos

4 niet-bebouwbare gebiedsvelden



kasteel



water



berg



locaties (A & B)

- 1 goudtelspoor



- 32 locatiefiches, 8 selectiefiches & 2 kasteelfiches



Voor de variant
(pagina 8)

- 8 locatie-overzichtfiches



- 160 nederzettingen

- 40 in elke spelerskleur

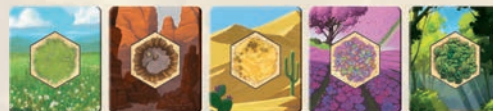
- 8 goud-markeerstenen

- 2 in elke spelerskleur

- 1 startspelerfiche



- 25 gebiedsfiches - 5 van elk type terrein



Achterkant:



- 10 verschillende Kingdom Builder-fiches



Voorkant: EN / Achterkant: DE, FR, NL

- 1 spelregeloverzicht



Est. 1989



Spelvoorbereiding

1. Neem de **4 kwadranten** en kies voor kant **A** of **B**. Draai alle kwadranten naar de betreffende kant. Rangschik de kwadranten naar wens, om een **rechthoekig speelbord** te vormen, zoals afgebeeld.



Aanbevolen startopstelling voor het eerste spel

Kwadranten: Kies kant **A** en leg de kwadranten neer zoals hierboven afgebeeld.

Locatiefiches: Herberg, weide, oase, boerderij.

Kingdom Builder-fiches: Visser, ridder en koopman.



7. Plaats het **goudtelspoor** naast het speelbord en leg de **goud-markeerstenen** ernaast. Plaats het fiche naast het spoor met de stappen van tien en de houten steen naast het spoor met stappen van 1.

Opmerking: Je kunt jouw hoeveelheid goud aflezen op het goudtelspoor door het getal van je fiche (bovenste rij) op te tellen bij het getal van de houten steen (onderste rij).



Leg alle selectiefiches en het overige spelmateriaal, dat niet gebruikt wordt in dit spel, terug in de doos.

2. Schud de **8 selectiefiches** gedekt en kies 1 fiche voor elk kwadrant en leg dit open naast het kwadrant.



Plaats dan op elk locatieveld van het kwadrant **2 locatiefiches** die overeenkomen met het selectiefiche.



3. Selecteer de **4 locatie-overzichtfiches** die overeenkomen met de locatiefiches en leg ze naast de kwadranten.

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

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

6. Verdeling van het spelmateriaal – iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:

 **Alle 40 nederzettingen.** Deze vormen zijn persoonlijke voorraad.

 **2 goud-markeerstenen**

 Iedere speler trekt één **gebiedsfiche** van de trekstapel en neemt deze **gedekt in zijn hand**.

 De **oudste speler** wordt startspeler en krijgt het **startspelerfiche**.

Spelverloop

De **startspeler** begint. Daarna volgen de spelers na elkaar **met de wijzers van de klok mee**.

Een spelbeurt gaat als volgt:

De speler, die aan de beurt is, speelt zijn gebiedsfiche 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 het zojuist gespeelde gebiedsfiche.

Speciale actie

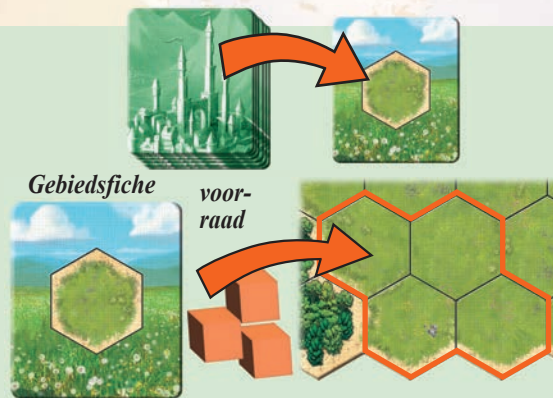
In de loop van het spel hebben de spelers de mogelijkheid om **locatiefiches** te krijgen.

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.4).

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



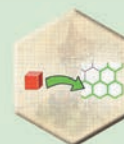
De afbeelding laat de verplichte actie zien.

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

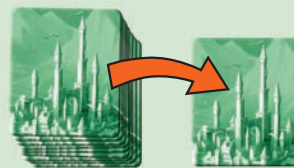
afbeelding



pictogram



Om aan te geven dat een speler zijn locatie-actie heeft uitgevoerd, draait hij het betreffende locatiefiche naar de zijde met de afbeelding. Aan het einde van zijn beurt draait de speler zijn fiches weer naar de zijde met het pictogram.



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

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

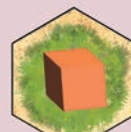
1. Op een gebiedsveld is slechts plaats voor één nederzetting.



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.

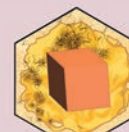
Opmerking: In het uitzonderlijke geval dat aan het begin of tijdens de beurt van een speler geen bebouwbaar veld, corresponderend met de gespeelde gebiedskaart, beschikbaar is, dan trekt de speler direct een nieuwe kaart. De oude gebiedskaart wordt uit het spel genomen. Dit gaat door, totdat de speler een bebouwbaar landschap trekt.



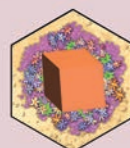
gras



ravijn



woestijn



bloemen



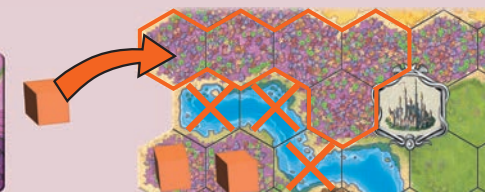
bos

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

Als dit niet mogelijk is, 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 zijn er 2 mogelijkheden om een nederzetting te bouwen.



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

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

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

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



Locatieveld en locatiefiches

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

Per locatieveld kan iedere speler slechts één locatiefiche krijgen.

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



Opmerking: Ligt er geen locatiefiche meer op een locatieveld, dan krijgt de speler geen locatiefiche.



Opmerking: Een speler kan enkel twee dezelfde locatiefiches bezitten, als hij aan beide locatievelden 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.

Einde van het spel en puntentelling

Het spel is afgelopen, zodra een speler de **laatste nederzetting** uit zijn voorraad **heeft gebouwd**. De huidige 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-fiches** 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 het geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

Kingdom Builder-fiches



FISHERMEN
Build settlements on the waterfront
1 gold for each of your own settlements built adjacent to one or more water hexes.

Opmerking: Speciale actie haven: Het fiche "vissers" levert geen goud op voor nederzettingen op watervelden.



1 goud



MERCHANTS
Connect location and castle hexes
4 gold for each location and/or castle hex linked sequentially by your own settlements in either location and/or castle hexes.

4 goud 4 goud 0 goud



4 goud 4 goud



DISCOVERERS
Build settlements on many horizontal lines
1 gold for each horizontal line on which you have built at least one of your own settlements.

horizontale lijn



1 goud

1 goud

1 goud



HERMITS
Create many settlement areas
1 gold for each of your own separate settlement and for each separate settlement area.

1 goud



1 goud

Opmerking: Nederzettingsgebied = een aaneengesloten groep van eigen nederzettingen.



CITIZENS
Create a large settlement area
1 gold for every 2 of your own settlements in your largest settlement area.



0 goud 3 goud

Opmerking: Nederzettingsgebied = een aaneengesloten groep van eigen nederzettingen.



MINERS
Build settlements next to a mountain
1 gold for each of your own settlements built adjacent to one or more mountain hexes.



1 goud



WORKERS
Build settlements next to a location or castle hexes
1 gold for each of your own settlements built adjacent to a location or castle hex.

1 goud



0 goud

1 goud

1 goud



KNIGHTS
Build many settlements on one horizontal line
2 gold for each of your own settlements built on that horizontal line with the most of your own settlements.

horizontale lijn



6 goud

0 goud

0 goud

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



LORDS
Build the most settlements in each sector
Each sector: 12 gold for the maximum number of settlements there; 6 gold for the next highest number of settlements.



8x 12 goud

8x 12 goud

6x 6 goud

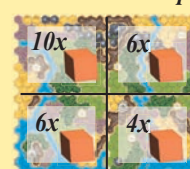
2x 0 goud

Opmerking: Als meerdere spelers het grootste aantal nederzettingen hebben, 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.



FARMERS
Build settlements in all sectors
1 gold for each of your own settlements in that sector with the lowest of your own settlements.

Waardeer elke speler afzonderlijk:



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

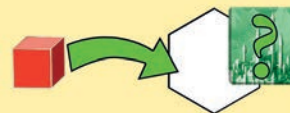
Opmerking: Heeft een speler in twee kwadranten de minste eigen nederzettingen, dan wordt slechts één van deze kwadranten gewaardeerd. Om goud te verdienen vanwege "boeren" moet een speler minstens één nederzetting in elk kwadrant hebben gebouwd.

Speciale acties van de locatiefiches – de bouwregels blijven van kracht

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



Orakel: Bouw een **nederzetting** op een veld dat correspondeert met het gespeelde **gebiedsfiche**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.



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



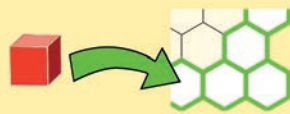
Oase: Bouw een **nederzetting** op een **woestijnveld**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.



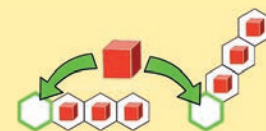
Als er geen vrij woestijnveld beschikbaar is, vervalt deze actie.



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.



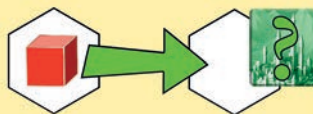
Herberg: Bouw een **nederzetting** aan een van beide uiteinden van een **keten met nederzettingen** bestaande uit minstens 3 eigen nederzettingen. De richting (*horizontaal of diagonaal*) speelt geen rol. De nederzetting kan enkel op een bebouwbaar gebiedsveld worden gebouwd.



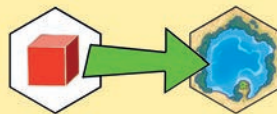
Speciale actie: Een eigen nederzetting verplaatsen



Schuur: Verplaats een **nederzetting naar keuze** naar een veld dat correspondeert met het **gebiedsfiche**. 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.

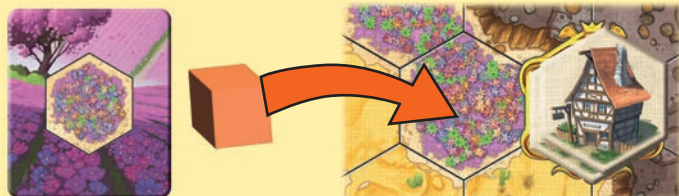


Weide: Verplaats een **nederzetting naar keuze twee velden verder** in een richting naar keuze (*horizontaal of diagonaal*) naar een bebouwbaar gebiedsveld. Hierbij mag men over elk gebiedsveld, ook water, bergen, kastelen en locatievelden alsmede over eigen en vreemde nederzetting springen. Deze nederzetting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



Tips voor het bouwen van de eerste nederzettingen

1. Bouw je eerste nederzetting aangrenzend aan een locatieveld.



Hierdoor krijg je direct een locatietegel, die je vanaf je volgende beurt kunt gebruiken, waardoor je meer mogelijkheden hebt om nederzettingen te bouwen. Elk gebiedsfiche geeft je de keuze uit meerdere gebiedsvelden waarop je kunt bouwen.



Voorbeeld: Mats heeft met het "bloemen" fiche 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 één andere landschapsoort grenzen (bos).

Op deze manier 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 locatieveld "oase".

Variant: Prachtige kastelen

Wijzigingen in de spelvoorbereiding

Voordat de selectiefiches worden geschud, bepalen de spelers 2 kwadranten waarin ze een kasteelfiche plaatsen op 1 locatieveld.

Op deze locatievelden worden dan geen locatiefiches geplaatst.

Plaats 2 locatiefiches op

het lege locatieveld,

de andere 2 locatiefiches

worden terug in de doos gelegd.



Wijzigingen in het spelverloop en de puntentelling

De kasteelfiches zijn kasteelvelden en spelers krijgen ook 3 goud bij de puntentelling, als ze tenminste een nederzetting aangrenzend aan het kasteel hebben gebouwd.



Est. 1989

