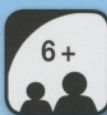


ONCE UPON A CASTLE™



Spelmateriaal :

- ◆ 1 dubbelzijdige "Kasteel"-scheurblok
- ◆ 4 sets van 10 gekleurde schijven
- ◆ 4 dubbelzijdige spelersborden
- ◆ 2 dobbelstenen
- ◆ 36 gastenkaarten (16 kaarten Bouwmeester, 20 kaarten Beroemde architecten)

Inleiding

Spelers bouwen elk hun ideale kasteel: majestueuze torens, stevige muren, een gezellige slottoren voor passerende gasten – een geheel dat je bewoners zal behagen. Gebruik alle middelen die in de buurt te vinden zijn om het meest prestigieuze kasteel in het koninkrijk te bouwen.



Doel van het spel

Scor zoveel mogelijk punten door je ideale kasteel deel per deel te tekenen. Bouw je kasteel slim uit met de uitkomst van je dobbelstenenworp en transformeer je kasteel naar het meest prestigieuze om het spel te winnen.

Spelvoorbereiding

Spelers beslissen samen welke versie ze willen spelen: Bouwmeester of Beroemde architect :

- ✎ De Bouwmeester-versie zorgt voor een eenvoudiger en sneller spel dat is ontworpen voor nieuwe of jongere spelers.
- ✎ De Beroemde architect-versie is uitdagender voor doorwinterde spelers, aangezien de gasten verschillende speciale krachten en effecten hebben, waardoor zowel het spelen als punten scoren anders wordt.

✎ Elke speler krijgt een eigen spelersbord en 10 schijven in één kleur. Spelers leggen hun spelersbord met de gekozen spelversie naar boven gericht (groen voor de Bouwmeester-versie, blauw voor de versie Beroemde architect).

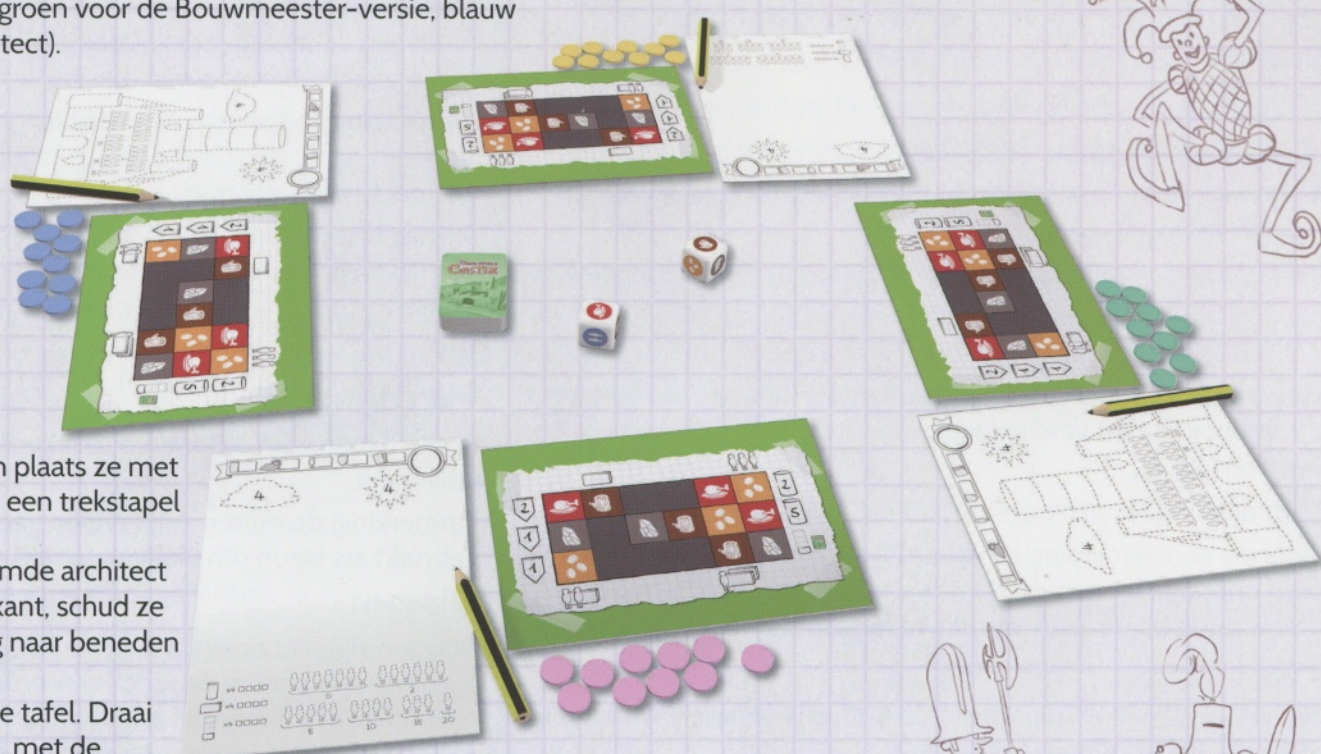
✎ Elke speler krijgt ook één blad van het scheurblok en kiest aan welke zijde hij wil tekenen (elk blad van het scheurblok heeft een zijde met de omtrekken van een kasteel en een lege zijde diegenen die hun fantasie de vrije loop willen laten!)

✎ Neem voor de versie Bouwmeester de kaarten met groene achterkant, schud ze en plaats ze met de afbeelding naar beneden in een trekstapel in het midden van de tafel.

✎ Neem voor de versie Beroemde architect de kaarten met blauwe achterkant, schud ze en plaats ze met de afbeelding naar beneden in een trekstapel in het midden van de tafel. Draai dan de bovenste 3 kaarten om, met de gastenzijde zichtbaar.

Elke speler neemt een potlood of een balpen om mee te tekenen; kleurpotloden of viltstiften zijn ook toegestaan als je meer leven in je kasteel wil brengen!

De jongste speler is de startspeler, neemt de 2 dobbelstenen en start het spel.



Spelverloop

Versie Bouwmeester :

De startspeler werpt de 2 dobbelstenen.

Voor elke grondstof "Hout", "Steen", "Goud" of "Voedsel" die op de geworpen dobbelsteen staat, plaats je een schijfje op een van de overeenkomstige velden van je spelersbord.

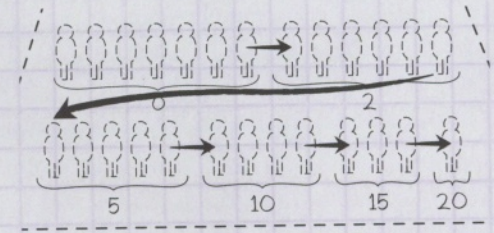
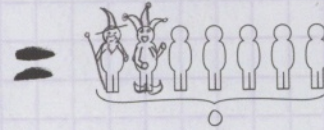
Elk van die grondstoffen staat 3 keer op je spelersbord. Beslis zelf welk vierkant beter voor je is.

Voor elke dobbelsteen met "Bewoners" op, teken je 2 bewoners in je kasteel, door de silhouetten die er al staan verder in te tekenen. Begin altijd met de eerste links bovenaan en ga verder van links naar rechts. Wanneer de eerste regel volledig is gevuld, start je met de volgende regel.

Als een dobbelsteen een "?" toont, mag je zelf een willekeurige zijde van de dobbelsteen kiezen.

Opmerking: ondertussen blijven de andere spelers niet wachten tot je beurt om is, omdat zij ook de actie van een van de twee dobbelstenen kunnen kiezen. Vervolgens plaatsen ze ofwel een schijfje op hun spelersbord of tekenen ze 2 bewoners.

Als er een "?" op een van de dobbelstenen staat, kiezen ze ook welke zijde van de dobbelsteen ze gebruiken



- Spelers die al hun schijfjes al op hun spelersbord hebben geplaatst, kunnen geen nieuwe plaatsen.
- Schijfjes op het spelersbord mogen niet verplaatst worden.
- Spelers waarbij op alle vakjes van een grondstof al een schijfje ligt, kunnen geen nieuw schijfje voor die grondstof plaatsen als die opnieuw wordt geworpen.

De verschillende delen van het kasteel:

Spelers zullen 12 hoofddelen van hun kasteel moeten bouwen om het te voltooien: de 4 verdiepingen van de slottoren, de 4 torens en de 4 muren.

De verdiepingen van de slottoren:

Spelers die een verdieping aan hun slottoren hebben toegevoegd, nemen onmiddellijk een kaart van de trekstapel Gasten en de puntenwaarde op de kaart wordt aan het einde van het spel geteld.

Torens:

Er zijn verschillende manieren om de torens te tekenen, waardoor je meer of minder punten kunt scoren.

Een speler kan één toren tekenen en daar het aantal gescoorde punten in noteren.

De eerste speler die zijn 4 torens bouwt mag ook de zon tekenen die aan het einde van het spel een bonus van 4 punten oplevert.

Aan het einde van zijn beurt kan elke speler de schijfjes verwijderen voor een voltooide rij of kolom op hun spelersbord en het overeenkomstige deel van hun kasteel tekenen.

Opmerking: indien een rij en een kolom die elkaar kruisen beide zijn voltooid, moet de speler één van beide kiezen om verder aan hun kasteel te bouwen, nooit beide.

Je mag verschillende delen van het kasteel tekenen als je aan het einde van je beurt meerdere voltooide lijnen hebt die elkaar niet kruisen.

Muren:

Er zijn 3 manieren om muren te tekenen met meer of minder bewoners.

Opmerking: de muren zelf leveren geen punten op, maar worden gebruikt als steun om vlaggen te tekenen die wel punten opleveren.

Vlaggen

Vlaggen zijn niet essentieel om je kasteel te voltooien, maar ze leveren extra punten op. Er zijn meerdere manieren om vlaggen te tekenen, waarbij meer of minder bewoners komen. Elk kasteel kan 2 muren hebben die 2 vlaggen dragen en 2 muren met 1 vlag.

Opmerking: Er kunnen slechts 6 vlaggen op één kasteel worden getekend en deze mogen alleen op reeds getekende muren worden geplaatst!

Einde van het spel

Een speler die het twaalfde en laatste hoofddeel van zijn kasteel heeft voltooid mag een wolk tekenen die 4 punten oplevert en daarmee is het spel meteen afgelopen. De andere spelers - in spelersvolgorde - kunnen nog steeds volgens de schijfjes op hun persoonlijke bord, delen tekenen, maar de dobbelstenen worden niet opnieuw geworpen.

Score voor torens + bonus voor zon / wolk + score voor de laatst getekende bewonersgroep + score voor vlaggen + score voor gasten.

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

Versie Beroemde architect :

Het spel wordt op dezelfde wijze gespeeld als in de Bouwmeester-versie, met dit verschil dat de gastenkaarten het spel veel meer beïnvloeden dan louter hun puntenwaarde.

Wanneer een speler 1 van de 4 verdiepingen van zijn slotoren tekent, kiezen ze 1 van de 3 omgedraaide gastenkaarten en plaatsen deze naast hun kasteel. Een nieuwe gastenkaart van de trekstapel wordt dan omgedraaid zodat er altijd 3 zichtbare gasten in het midden van de tafel liggen.

Er zijn 3 verschillende soorten gasten:



De speciale krachten van "Bliksem"-gasten zijn onmiddellijk bruikbaar en kan later in het spel opnieuw worden geactiveerd.



De speciale krachten van "Zandloper"-gasten kunnen gebruikt worden zolang de gasten zich in je kasteel bevinden.



De "Kroon"-gasten brengen veel punten op aan het einde van het spel.

De speciale krachten van elke gast worden aan het einde van de spelregels beschreven.

In de versie Beroemde Architect zijn ook twee speciale effecten gekoppeld aan de gast op het spelersbord:



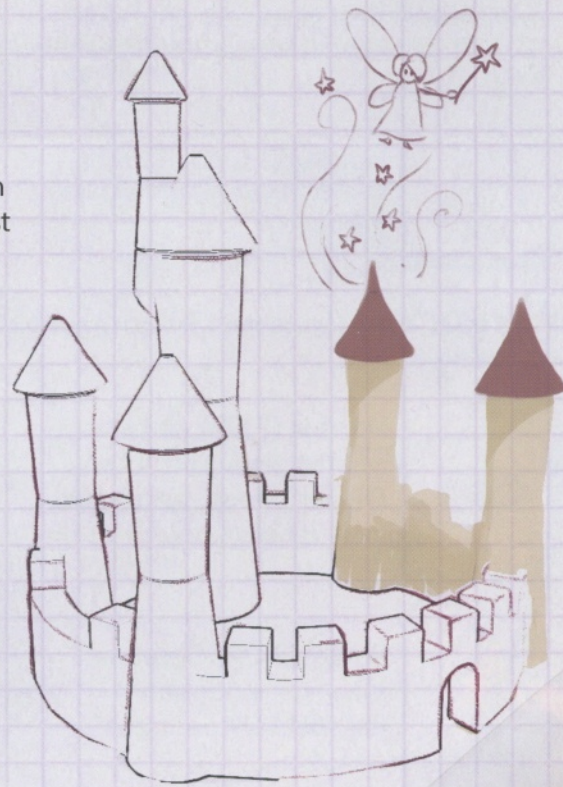
Met "Eten" en "Goud" kan je de speciale krachten van een "Bliksem"-gast reactiveren.



Met "Steen", "Voedsel" en "Goud" mag je een gast van een andere speler stelen. Als die gast een "Bliksem"-gast is, activeert de speler zijn speciale kracht.

Het einde van het spel is bij de Beroemde Architect-versie identiek aan de eerder toegelichte Bouwmeester-versie.

© 2018 Blue Orange. Once upon a Castle en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu



De gasten in de versie Beroemde Architect

BLIKSEM (de speciale kracht is actief wanneer een speler ze ontvangt en kan worden gereactiveerd)

OP = overwinningspunten



Architect (1 OP): plaats een schijfje op een vierkant van je spelersbord en ontvang 1 bewoner.



Bohemien (1 OP): ontvang 4 bewoners.



Houthakker (1 OP): ontvang 2 Hout.



Dagobert de hond: (1 OP): werp een dobbelsteen en neem het resultaat tweemaal.



Goochelaar (1 OP): verplaats 2 schijfjes op je spelersbord.



Handelaar (1 OP): ontvang 2 Goud.



Mijnwerker (1 OP): ontvang 2 Steen.



Boer (1 OP): ontvang 2 Voedsel.



ZANDLOPER (hun speciale krachten zijn actief zolang ze zich in het kasteel van de speler bevinden):



Herderinnetje (1 OP): met de “?”-zijde van een dobbelsteen mag je in plaats van een schijfje te plaatsen, een wolk in de lucht tekenen voor 2 extra punten. Je houdt de punten voor de wolken die je op deze manier hebt getekend, zelfs als je Herderinnetje wordt gestolen.



Ridder (1 OP): met de “Bewoners”-zijde van een dobbelsteen mag je in plaats van 2 bewoners te tekenen, een schijfje op een vierkant naar keuze van je spelersbord plaatsen.



Kok (1 OP): voor de “Voedsel”-zijde van een dobbelsteen krijgt je 1 voedsel en 1 bewoner. Bewoners die je op deze manier hebt ontvangen, verlies je niet als je Kok wordt gestolen.



Bewaker (1 OP): je “Kroon”-gasten kunnen niet worden gestolen.



Monnik (1 OP): met de “Goud”-zijde van een dobbelsteen kun je een vlag van 2 OP tekenen in plaats van een schijfje op je spelersbord te leggen. Je mag de vlaggen die je op deze manier hebt verworven behouden, zelfs als je monnik wordt gestolen.



Trol (1 OP): je kunt Hout als Steen gebruiken en omgekeerd.

KROON (leveren OP op aan het einde van het spel):



Hoveling (? OP): deze kaart is aan het einde van het spel 1 OP per “Kroon”-gast waard, inclusief deze.



Nar (? OP): deze kaart is aan het einde van het spel 1 OP per verdieping van de slottoren waard.



Prins (? OP): deze kaart is aan het einde van het spel 1 OP per muur waard.



Prinses (? OP): deze kaart is aan het einde van het spel 1 OP per toren waard.



Koningin (3 OP): geen speciale krachten.



Koning (? OP): deze kaart is op het einde van het spel 1 OP per vlag op je kasteel waard.