

## Spelmateriaal

1 Burchtmuur bestaande uit 10 delen , die voor elk spel als een puzzel in elkaar gepast moet worden.

60 Burchtkaarten

18 muurplaatjes (elke afbeelding komt 2 x voor)

14 volgelingen in 2 kleuren (wit en zwart)

2 paleisgebouwen in 2 kleuren (hoofdgebouw van een middeleeuwse Burcht)

## Doel van het spel

De spelers leggen om beurten de burchtkaarten binnen de burchtmuur uit. Daardoor ontstaan verscheidene lange wegen , torens van verschillende grootte, huizen en binnenplaatsen, waarop de spelers hun volgelingen kunnen plaatsen om punten bij elkaar te harken. Daar men zowel tijdens het spel als bij de eindwaardering punten kan halen , staat pas na de eindwaardering vast wie de winnaar is van het spel.

## Spelvoorbereiding

De **burchtmuren** worden zoals op de afbeelding (pg1) samen gepuzzeld, zodat de getallen een doorlopende rekenkundige volgorde van 0-99 aangeven.

De **60 burchtkaarten** worden met de rugzijde naar boven goed gemengd en in meerdere verdekte stapels buiten de burchtmuur zo geplaatst dat beide spelers er makkelijk aan kunnen .

De **18 muurplaatjes** worden met de rugzijde naar boven goed gemengd en op elke hoektoren van de burchtmuur wordt tekens één plaatje gelegd (met uitzondering van de hoektorens 0/1)

Overtollige muurplaatjes worden ongezien terug in de doos gelegd en worden niet meer gebruikt.

Beide spelers krijgen **elk 7 volgelingen en een paleisgebouw** van een kleur en plaatsen **1 volgeling als telsteen** op vakje '0' van de burchtmuur. De overige 6 volgelingen en het paleisgebouw blijven als voorraad voor de speler liggen. De jongste speler bepaalt of hijzelf of de tegenstander begint.

## Spelverloop

De spelers komen afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is , voert de volgende akties in de aangegeven volgorde uit.

1. De speler **moét** een **burchtkaart** van één van de verdekte stapels trekken en passend aanleggen.

2. De speler **kán** één van zijn **volgelingen** uit zijn voorraad op de zonet geplaatste tegel zetten.

3. Ontstaan er door het aanleggen van de burchtkaart '**afgewerkte wegen, torens of huizen**', dan **moeten** die nú gewaardeerd worden.

4. Kan een speler door het voortschrijden op de burchtmuur precies op **een hoektoren** komen van de burchtmuur, dan bekommt hij dit **muurplaatje** (als er nog een voorhanden is).

## 1. Burchtkaarten aanleggen

Als eerste actie **moet** een speler een burchtkaart van een verdeckte stapel trekken. Hij toont die dan eerst aan de medespeler (zodat deze je ook goede 'raad' kan geven) en legt die dan open aan. Daarbij moeten volgende punten in het oog gehouden worden:

- **De eerste burchtkaart** in het spel moet met één kant aan één van de startvelden van de burchtmuur aangelegd worden.
- Elke volgende burchtkaart (in het voorbeeld van de handleiding pg 2 rood omrand) moet met minstens één zijde ofwel grenzen aan één van de overige startvelden of aan een andere burchtkaart. Een kaart aanleggen enkel met de hoeken of een halve zijde passend is niet toegestaan.
- **De wegen moeten altijd verder gebouwd worden . De andere burchtdelen (Toren , huis en binnenplaats) mogen naar eigen wens aan elkaar gelegd worden.**
- Aan de burchtmuur mag alles aangelegd worden (wegen, torens, huizen en binnenplaatsen).
- Kan een burchtkaart niet geplaatst worden, verdwijnt deze uit het spel en trekt de speler aan beurt een nieuw kaartje.

## 2. Volgelingen inzetten

Wanneer een speler de nieuwe burchtkaart gelegd heeft , **kan** hij daarop een volgeling plaatsen. Daarbij moet men het volgende in acht nemen:

- Men kan slechts één volgeling plaatsen
- De speler moet deze uit de voorraad nemen
- De volgeling kan enkel op de juist geplaatste tegel ingezet worden
- De speler moet kiezen op welk deel van de burchtkaart hij de volgeling plaatst
  - Als 'heraut' op een weg
  - Als 'ridder' op een toren
  - Als 'schildknaap' op een huis
  - Als 'handelaar' op een binnenplaats
- Een nieuwe burchtkaart kan reeds uitgelegde wegen, torens of huizen vergroten . Staat op het vergrootte gebied reeds een volgeling (uit een vorige beurt) mag men er geen (ook geen eigen) meer plaatsen. Daarbij speelt het geen rol , hoever de andere volgeling verwijderd staat. Zie de 2 voorbeelden midden bladzijde 3.

In het verloop van het spel is het echter wel mogelijk dat meerdere volgelingen in één gebied staan. Zie daarvoor verder bij 'Gebieden verbinden'.

**Geraakt de speler zonder volgelingen , dan kan hij er ook geen plaatsen. Maar geen angst, men kan er terug in de voorraad krijgen.**

Hiermee is je beurt beëindigd en is het aan je medespeler.

**Uitzondering:** Wordt door het aanleggen van de burchtkaart een **weg , toren of huis** afgewerkt, dan moet er 'nu' een waardering volgen. De binnenplaatsen worden tijdens het spel niet gewaardeerd (zie hiervoor eindwaardering).

### 3. De afgewerkte wegen , torens en huizen waardenen.

#### Een afgewerkte weg

Wanneer de aparte weggedelen aan beide zijden door een plaats of een burchtmuur begrensd worden, in een gebouw uitmonden of wanneer de weg een gesloten cirkel vormt , heeft men een afgewerkte weg.. Een weg kan onbeperkt lang zijn. (uit onbeperkt aantal weggedelen (burchtkaarten) bestaan).

Voor een afgewerkte weg bekommt de speler die op deze weg de meeste herauten heeft **1 punt voor elke burchtkaart** waaruit de weg is samengesteld. (Wanneer de weg uitmondt in een passend startveld , dan telt dit veld ook mee, alsof het een burchtkaart was).

*Deze en ook alle verdere punten worden dadelijk op de burchtmuur verrekend. De burchtmuur toont een rondgang met 100 velden. Komt een speler met zijn telsteen over het veld 99, gaat hij verder vanaf nul. Als teken dat hij de 100 voorbij is legt hij er zijn telsteen op. Liggen aan de rand van de weg één of meerdere bronnen, dan krijgt de speler 2 punten per burchtkaart die deel uitmaakt van de weg. Ook bij meer dan 1 bron blijft het bij 2 punten per wegdeel.*

#### Een afgewerkte toren

Een toren is afgewerkt wanneer de aparte torendelen volledig door wegen, huizen of binnenplaatsen omgeven zijn (en de toren geen gat vertoont). Een toren kan onbeperkt groot zijn (uit onbeperkt aantal burchtkaarten samengesteld zijn).

Voor een afgewerkte toren krijgt de speler , die de meeste ridders op de toren heeft , **2 puntenvoor elke burchtkaart** waaruit de toren is samengesteld. ( Mondt de toren uit in een passend startveld, dan telt dit veld ook mee alsof het een burchtkaart was)

#### Een afgewerkt huis en paleisgebouw

Een huis is afgewerkt , wanneer de aparte huisdelen volledig dor wegen , torens, binnenplaatsen of burchtmuren omgeven zijn (en het huis geen gat vertoont). Een huis kan onbeperkt groot zijn (uit onbeperkt aantal burchtkaarten samengesteld zijn).

Voor een afgewerkt huis krijgt de speler die de meeste schildknapen in het huis heeft, **1 punt per burchtkaart** waaruit het huis samengesteld is.( Mondt het huis uit in een passend startveld , dan telt dit veld ook mee alsof het een burchtkaart was).

**Algemeen:** Het is onbelangrijk welke van beide spelers een bepaald gebied (weg, toren of huis) afwerkt De punten voor een afgewerkt gebied gaan steeds naar de speler die de meeste volgelingen in dat gebied heeft.

Zodra een speler **een eerste huis** afgewerkt heeft plaatst hij er **zijn paleisgebouw** op. Werkt hij later **zélf** een groter huis af (met meer burchtkaarten ) , **waarin hij ook de meeste schildknapen heeft**, dan verplaatst hij zijn paleisgebouw daarheen. Op het einde van het spel markeert het paleisgebouw daarmee het grootste huis van elke speler.

#### Gebieden verbinden

Door het aanleggen van burchtkaarten kunnen gebieden verbonden worden (illustratie bladzijde 4 onderaan).Door het verbinden van gebieden kunnen dan ook meer herauten op een weg, meerdere ridders op een toren , meerdere schildknapen op een huis of meerdere handelaren op een binnenplaats staan.

**Bij de waardering** van een afgewerkte weg, toren of huis bekijkt en eerst wie **de meeste volgelingen** heeft op dat gebied. Deze speler bekommt dan **alleen** de punten. Hebben beide spelers even veel volgelingen in dit gebied staan, krijgt niemand punten.

**Opgelet:** Meerdere volgelingen in een zelfde gebied spreken de regel op bladzijde 3 niet tegen ‘Staat er op het vergrootte gebied reeds een volgeling dan kan daar geen meer geplaatst worden’ Deze regel geldt voor het ‘**plaatsen**’ van volgelingen! Hier echter gaat het om **verbinden** van gebieden. Bij het inzetten stonden de volgelingen in afgescheiden gebieden. Pas na het verbinden staan ze nu in het zelfde gebied.

#### **De terugkeer van de volgelingen naar de eigenaar**

Nadat een weg, een toren of een huis afgewerkt en gewaardeerd werd – **en enkel dan-** keren de daar geplaatste volgelingen( uitzondering: handelaar) naar de bezitter terug.

**De speler of spelers nemen ze terug in de voorraad en mogen vanaf hun volgende beurt weer in de eigen gewenste rol weer in het spel brengen.**

Snelle punten (zie pagina 5 rechthoek bovenaan)

**Het is mogelijk om in de zelfde beurt een volgeling in te zetten, direct te waarderen en de volgeling weer terug te bekomen.** Hiervoor moet men ... (altijd in deze volgorde)

1. Met de nieuwe burchtkaart een weg, toren of huis afwerken.
2. Een volgeling plaatsen (volgens de regels)
3. De afgewerkte weg, toren of huis waarderen
4. De volgeling terug in de voorraad plaatsen.

#### **4. De muurplaatjes**

Komt een speler bij een waardering met zijn telsteen ‘precies’ op een hoektoren van de burchtmuur terecht (op één van beide getallenvelden die een hoektoren telt), dan neemt hij het muurplaatje wanneer het nog voorhanden is en legt het open voor zich neer. Springt men bij de waardering over de hoektoren, dan krijgt men het plaatje niet.

De speler kan dit plaatje vanaf de volgende beurt inzetten. Tijdens zijn beurt kan een speler ook meerdere muurplaatjes inzetten. Een ingezet muurplaatje verdwijnt uit het spel. Uitleg zie verder.

**Voor het afruimen van een muurplaatje is het volgende nog belangrijk:**

Worden er door een burchtkaart meerdere waarderingen gehouden, wordt eerst de speler gewaardeerd die de burchtkaart geplaatst heeft.

#### **De Binnenplaats**

Binnenplaatsen worden door wegen, torens en huizen van elkander gescheiden.

Plaatst een speler een handelaar op een binnenplaats, **dan legt hij die neer** als teken, dat een handelaar tijdens het spel **niet** naar de eigenaar terugkeert.

De binnenplaatsen worden namelijk slechts op het einde van het spel gewaardeerd.

#### **Het speleinde**

**Met de volledige beurt waarin de laatste burchtkaart getrokken wordt eindigt het spel.**

Alle noch op de burchtmuur resterende muurplaatjes worden afgeruimd en de eindwaardering begint.

## **De eindwaardering (waardering van het paleisgebouw, de binnenplaatsen en de muurplaatjes)**

Bij de eindwaardering worden het grootste paleisgebouw en de binnenplaatsen gewaardeerd. Bovendien komen nu de muurplaatjes 4-9 aan bod. Onafgewerkte wegen, torens en huizen worden niet gewaardeerd.

Uitzondering: Een speler heeft muurplaatje nummer 4,5 of 6.

### **Waardering van het grootste paleisgebouw**

De speler met grootste paleisgebouw (dat is de speler met het grootste afgewerkte huis) krijgt volgende punten:

Binnen de burchtmuur zijn op het einde van het spel 16 velden onbezet gebleven. Het grootste samenhangend gebied waar noch burchtkaartjes ingezet konden worden wordt geteld en de speler met het grootste paleisgebouw krijgt zoveel punten als er vlakken in dat grootste open veld zijn. (zie figuur onderaan bladzijde 8)

Zijn beide paleisgebouwen even groot, dan krijgt geen enkele speler punten.

**Opgelet!** Muurplaatje 8 in het oog houden!

### **De waardering van de binnenplaatsen**

De speler die op een binnenplaats de meeste handelaren heeft, krijgt voor elke markt op die binnenplaats 3 punten.

Hebben beide spelers een gelijk aantal handelaren op een binnenplaats, dan krijgt niemand punten.

(zie figuur bovenaan bladzijde 6)

Aansluitend worden de punten voor de **muurplaatjes 4,5 en 6** (voor onafgewerkte gebieden) en **9** gegeven, vooropgesteld dat ze in het spel zijn.

**De speler met de meeste punten wint.**

Beschrijving van de muurplaatjes

Zie figuur 1 tot 9 op pagina 6.

1. Je krijgt direct een tweede beurt (gedurende het spel)
2. 1 afgewerkte toren telt dubbel voor je. (Bij de waardering krijg je 4 punten per burchtkaart)
3. 1 afgewerkt huis telt dubbel voor je. (Bij de waardering krijg je 2 punten per burchtkaart)
4. 1 onafgewerkte weg telt 1 punt per burchtkaart ervan (bij de eindwaardering)
5. 1 onafgewerkte toren telt 2 punten per burchtkaart ervan (bij de eindwaardering)
6. 1 onafgewerkt huis telt 1 punt per burchtkaart ervan (bij de eindwaardering)
7. Elke markt op 1 binnenplaats brengt je 4 punten op (bij de eindwaardering)
8. Het paleisgebouw telt 2 burchtkaarten meer. (bestaat die bvb uit 5 burchtkaarten, dan is het nu alsof hij uit 7 kaarten bestond) (bij de eindwaardering)
9. Je krijgt 5 punten (bij de slotwaardering)

**Een speler die de plaatjes 2 tot 7 wil inzetten, moet meer volgelingen in het te waarden gebied hebben dan de tegenspeler.**

### **Puntentabel**

Weg	Weg met bronnen	Toren	Huis	Markt
1	2	2	1	3