

EEN SPEL VAN LUDOVIC MAUBLANC EN FLORIAN GRENIER
GEÏLLUSTREERD DOOR AGNES RIPOCHE



*Een ondenkbare ramp heeft Europa geteisterd.
De hoofdinfrastructuur van Parijs werd verwoest.
Op een paar weken tijd geraakte de stad bedekt in
een vreemde, weelderige begroeiing. De overlevenden
van de apocalyps moeten herenigen en hun mouwen
opstropen voor de wederopbouw van
beschaving in dit nieuwe Eden.*

INHOUD

- 1 spelbord dat de verwoeste stad Parijs afbeeldt.
- 20 dobbelstenen die de te verzamelen overlevenden voorstellen.
- 16 Gebeurtenistegels (4 per seizoen).
- 32 Missiekaarten.
- 75 Bouwkaarten (15 voor elk van de 5 categorieën van overlevenden).
- 29 aanvullende Overlevendenfiches (4 Klusjesmannen, 4 Ruziemakers, 4 Genezers, 4 Wijzen, 4 Landbouwers en 9 Luilakken).
- 12 Uitrustingsfiches (4 Kogels, 4 Boeken en 4 Pillen).
- 30 Blikfiches.
- 1 Verrekijker.
- 1 Knuppel.
- 1 Heldin.
- 4 markeerstenen (blokjes) om de bevolking van elk toevluchtsoord bij te houden.
- 4 markeerstenen (schijfjes) om de score bij te houden.
- 4 spelersborden.



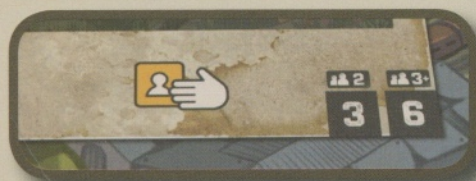
DOEL VAN HET SPEL

Je hebt één jaar om je toevluchtsoord te bouwen. Tijdens elk seizoen zal je nieuwe overlevenden uit het post-apocalyptische Parijs verzamelen om je toevluchtsoord te bouwen, gebeurtenissen te overwinnen en je bevolking van eten te voorzien.

Op het einde van de winter wint de speler die het meeste overwinningspunten heeft verzameld.

VOORBEREIDING

- Leg het spelbord in het midden van de tafel **1**.
- Rol de dobbelstenen en leg ze op de 5 locaties van het spelbord **2**. Elke locatie geeft aan hoeveel dobbelstenen je daar moet leggen, afhankelijk van het aantal spelers. Leg de resterende dobbelstenen terug in de doos.



3 dobbelstenen voor een spel met 2 spelers, 6 dobbelstenen voor een spel met 3-4 spelers.

- Schud de Missiekaarten en geef er 3 gedekt aan elke speler **3**. Leg daarna de stapel Missiekaarten bij de Brug op het spelbord **4**.
- Leg de Blikfiches op hun plek bij het Restaurant **5**.
- Leg de Knuppel en de Verrekijker op hun plek bij het Stadscentrum **6**.
- Leg de Heldin op haar plek naast de Toren **14**.
- Schud de Uitrustingsfiches gedekt en trek er 3. Leg ze open op de 3 plaatsen in het Stadscentrum **7**. Maak daarna 3 stapels van 3 gedekte Uitrustingsfiches, elk voor de overige 3 rondes van het spel, en leg ze op het corresponderende gebied op het spelbord **8**.
- Leg de volgende 5 Overlevendenfiches naast het spelbord **9**: 1 Ruziemaker, 1 Landbouwer, 1 Wijze, 1 Klusjesman en 1 Genezer.
- Schud de rest van de Overlevendenfiches en trek er 6. Leg deze met de dobbelsteenkant (witte kant) naar boven op de 6 plekken bij het Treinstation **10**. Maak daarna 3 stapels van 6 Overlevendenfiches met de dobbelsteenkant naar boven, elk voor de overige 3 rondes van het spel, en leg ze op het corresponderende gebied op het spelbord **11**.
- Schud de 4 Gebeurtenistegels van de lente (nummer 1), trek er 3, en leg er 1 open op elke corresponderende plaats bij de Toren **12**. Leg de laatste tegel terug in de doos. Leg de Gebeurtenistegels van de andere seizoenen gedekt naast het spelbord **13**.

VOORBEELD VAN DE VOORBEREIDING MET 3 SPELERS





- Neem de stapel Klusjesmannenbouwkaarten **A** en haal de 6 “EINDkaarten” eruit. Schud de 2 stapels apart en leg de EINDkaarten gedekt op de corresponderende plek op het spelbord. Leg hier de overige Klusjesmannenbouwkaarten gedekt op **15**.

Verwijder, in een spel met 2 of 3 spelers, de bovenste 3 kaarten uit de stapel Klusjesmannenbouwkaarten.



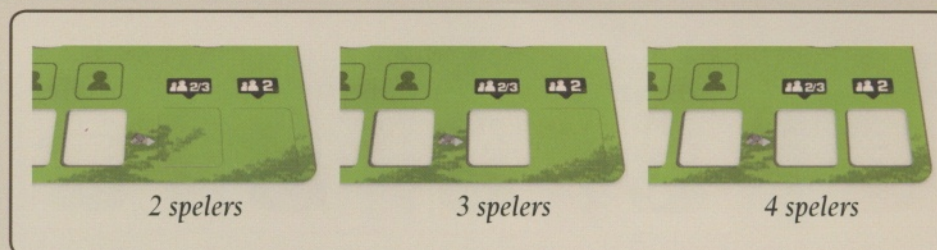
- Schud de Ruziemakers- **B**, Genezers- **C**, Wijzen- **D**, en Landbouwersbouwkaarten **E** apart en leg ze elk op hun respectievelijke plek **16**.



- Leg de eerste 3 kaarten van elke stapel Bouwkaarten open in een kolom onder hun stapel **17**. In een spel met 2 of 3 spelers leg je slechts 2 kaarten van elke stapel neer.

- Elke speler: neem een spelersbord en plaats het voor je. Kies een kleur en neem de 2 markeerstenen (blokje en schijfje) van je kleur. Leg de blokjes naast het spelbord en de schijfjes boven het scorespoor **18**.

Opmerking: Dek, in een spel met 3 of 4 spelers, de corresponderende plaatsen op je spelersbord af, zodat je je niet vergist.



- De jongste speler is in de eerste ronde de startspeler.

INLEIDING

Startend met de speler rechts van de startspeler, en tegen de klok in, kies je 1 van de 5 Overlevendenfiches die tijdens de voorbereiding opzij werden gezet, en leg je deze met de dobbelsteenkant naar boven op de daarvoor voorziene plek op je spelersbord.

Kies vervolgens 1 van je 3 Missiekaarten en leg deze gedekt voor je neer. Leg de andere 2 Missiekaarten gedekt onderaan de stapel Missiekaarten.

SPELVERLOOP

Een spel duurt 4 rondes, die we seizoenen noemen.

Elk seizoen bestaat uit 4 stappen:

1. Overlevenden verzamelen.
2. Gebouwen verkrijgen.
3. De Gebeurtenis afhandelen en je mensen eten geven.
4. Het volgende seizoen voorbereiden.

1/ OVERLEVENDEN VERZAMELEN

Kies, in beurtvolgorde (startend met de startspeler en met de klok mee), een dobbelsteen die nog op 1 van de 5 locaties van het spelbord ligt, en doe het volgende:

1. Neem de dobbelsteen.
2. Voer de actie van die locatie uit.

A) NEEM DE DOBBELSTEEN

Leg de dobbelsteen in de daarvoor voorziene uitsparing op je spelersbord **zonder de zijde te veranderen**.

Elke zijde op de dobbelsteen stelt 1 van de 5 soorten overlevenden voor:



Klusjesmannen / Ruziemakers / Genezers / Wijzen / Landbouwers

De laatste zijde is een joker, die je kan inzetten als 1 van de overlevenden die je hebt verzameld.

Het aantal dobbelstenen die je kan verzamelen tijdens een ronde wordt bepaald door het aantal spelers (zie Voorbereiding, p. 3).



B) VOER DE ACTIE VAN DE LOCATIE UIT

Je moet de actie van de locatie waarvan je je dobbelsteen nam uitvoeren.

Er zijn 5 locaties met verschillende acties:



DE TOREN

Kies 1 van de open Gebeurteniskaarten en draai deze om. Als je de eerste speler bent die deze actie uitvoert, krijg je de Heldin.

Gebeurtenissen leveren je overwinningspunten op als je op het einde van het seizoen aan de voorwaarden voldoet.



De Heldin is een joker om Gebeurtenissen te overwinnen.



DE BRUG

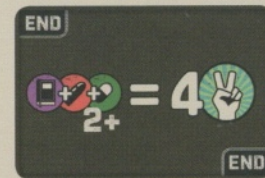
Trek de bovenste 3 Missiekaarten en kies hier 1 van. Leg de andere 2 Missiekaarten gedekt terug onderaan de stapel.

Missiekaarten laten je nieuwe gebouwen verkrijgen of leveren op het einde van het spel overwinningspunten op.



Nieuwe gebouwen:

Als je aan de voorwaarden voldoet, leg je de kaart neer als een extra gebouw (zie p. 6). Hierdoor is het mogelijk extra overlevenden of Blickfiches te verzamelen.



Geheime missie:

Hou deze Missiekaarten geheim; je zal ze op het einde van het spel onthullen.

Voor elke geslaagde missie krijg je het aantal overwinningspunten dat op de kaart aangegeven staat.

Alle geheime Missiekaarten staan opgesteld op p. 8.



HET RESTAURANT

Neem 1 Blickfiche. Leg Blickfiches op je spelersbord totdat je ze nodig hebt.



Met Blickfiches kan je je overlevenden eten geven als je een tekort aan Landbouwers hebt.



HET STADSCENTRUM

Kies 1 van de beschikbare fiches.



Uitrustingsfiches: geef je overlevenden uitrusting om Gebeurtenissen te overwinnen (zie p. 6). Hou deze bij tot het einde van het spel.



De Knuppel: laat je bij een gelijkspel voor het verkrijgen van gebouwen winnen. Hou deze bij tot het einde van de ronde.



De Verrekijker: laat je de startspeler worden in het volgende seizoen, en is aan het einde van het spel 2 overwinningspunten waard. Hou deze bij tot het einde van de ronde.



HET TREINSTATION

Kies 1 van de beschikbare Overlevendenfiches en leg deze meteen met de dobbelsteenkant naar boven op de daarvoor voorziene plek op je spelersbord.

Overlevendenfiches helpen je nieuwe gebouwen te verkrijgen. Daarna worden ze extra overlevenden in je toevluchtsoord.

Voorbeeld: Laura gaat naar het Treinstation en kiest een dobbelsteen met een Genezer op. Deze legt ze op haar spelersbord. Dan kiest ze een joker-Overlevendenfiche, dat ze ook op haar spelersbord legt.



A1 KONDIG JE KRACHT AAN

Startend met de speler met de Verrekijker en met de klok mee, kondig je je kracht aan in het soort gebouw dat op dat moment verdeeld wordt. Tijdens je beurt tel je je dobbelstenen en Overlevendenfiches van die soort. Dit is je kracht.

Als je kracht minstens 1 is, mag je zoveel joker-Overlevendenfiches als je wilt toevoegen om je kracht in die soort te verhogen.

Voorbeeld: voor het verkrijgen van Klusjesmannengebouwen:



Mark heeft de Verrekijker en moet dus als eerste zijn kracht aankondigen. Hij heeft 2 dobbelstenen met Klusjesmannen en 1 Klusjesmannen-Overlevendenfiche. Hij kondigt dus een kracht van 3 aan.

Laura heeft 1 dobbelsteen met een Klusjesman en 3 joker-Overlevendenfiches. Ze besluit om 2 van de jokers te gebruiken en kondigt ook een kracht van 3 aan.

2/ GEBOUWEN VERKRIJGEN

Tijdens deze stap zal je gebouwen voor je toevluchtsoord verkrijgen op basis van de dobbelstenen en Overlevendenfiches die je verzameld hebt in stap 1.

Er zijn 5 verschillende soorten gebouwen:



Klusjesmannengebouwen, die je bepaalde krachten geven (beschreven op p. 8).

Ruziemakers-, Genezers- en Wijzengebouwen, die Gebeurtenissen helpen overwinnen.

Landbouwersgebouwen, die de bevolking in je toevluchtsoord van eten voorzien.

Verdeel de Bouwkaarten, van links naar rechts, startend met de Klusjesmannengebouwen en eindigend met de Landbouwersgebouwen.

Doe voor elk soort gebouw het volgende:

1. Kondig je kracht aan.
2. Eis gebouwen op.
3. Leg gebruikte dobbelstenen weg en leg gebruikte Overlevendenfiches terug in je toevluchtsoord.



B) EIS GEBOUWEN OP

Van de sterkste naar de zwakste speler moet elke speler een Bouwkaart nemen. In een spel met 4 spelers krijgt 1 speler geen Bouwkaart.

Als spelers even sterk zijn, wint de speler met de Knuppel of de eerstvolgende speler met de klok mee.

BELANGRIJK: Je moet minstens een kracht van 1 hebben om een Bouwkaart te krijgen. Het is dus mogelijk dat niet alle bouwkaarten opgeëist worden.

Voorbeeld: Laura en Mark hebben allebei een kracht van 3. Omdat Laura de Knuppel heeft, kiest zij als eerste een gebouw, dat ze in haar toevluchtsoord legt. Mark kiest vervolgens het resterende gebouw en legt het in zijn toevluchtsoord.



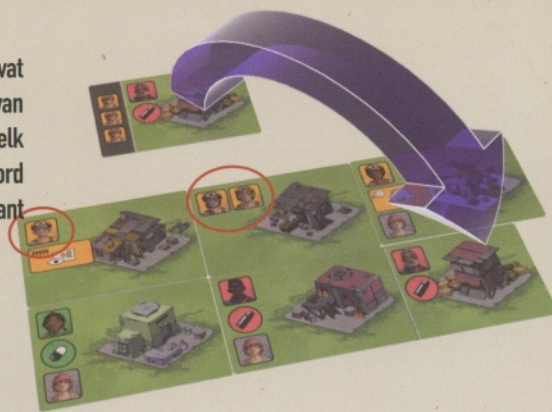
BELANGRIJK:

Als je een Landbouwersgebouw verkrijgt, krijg je ook het aantal Blickfiches aangeduid op de kaart.



Nieuwe gebouwen:

Als je toevluchtsoord alle overlevenden bevat die aangegeven zijn op de linkerzijde van 1 van je Missiekaarten, kan je deze, op eender welk moment in het spel, open in je toevluchtsoord leggen om de voorwerpen die op de rechterkant van die kaart staan te krijgen.



C) LEG GEBRUIKTE DOBBELSTENEN WEG EN LEG GEBRUIKTE OVERLEVENDENFICHES TERUG IN JE TOEVLUCHTISOORD

Na het verkrijgen van Bouwkaarten leg je de gebruikte dobbelstenen weg. Draai de gebruikte Overlevendenfiches naar hun geïllustreerde zijde en leg hen in je toevluchtsoord. Zij functioneren nu als de overlevenden die hierop afgebeeld zijn.

Opmerking: de joker-Overlevendenfiches worden Luilakken nadat je ze gebruikt hebt.

Voorbeeld: Laura legt haar dobbelsteen met een Klusjesman weg en legt de 2 joker-Overlevendenfiches in haar toevluchtsoord, met de Luilakkenkant



naar boven.

3/ RESOLVE THE EVENT AND FEED YOUR PEOPLE

A) DE GEBEURTENIS AFHANDELEN

Op het einde van de ronde zal nog 1 Gebeurtenistegel open op het spelbord liggen.

Deze tegel toont het aantal overlevenden met uitrusting die je in je toevluchtsoord moet hebben om de Gebeurtenis te overwinnen.

Elke overlevende die de Gebeurtenis vereist, moet zijn eigen uitrusting hebben:



De Heldin telt als een uitgeruste overlevende van een soort naar keuze.

Opmerking: De overlevende en zijn uitrusting moeten niet op dezelfde kaart in je toevluchtsoord liggen.

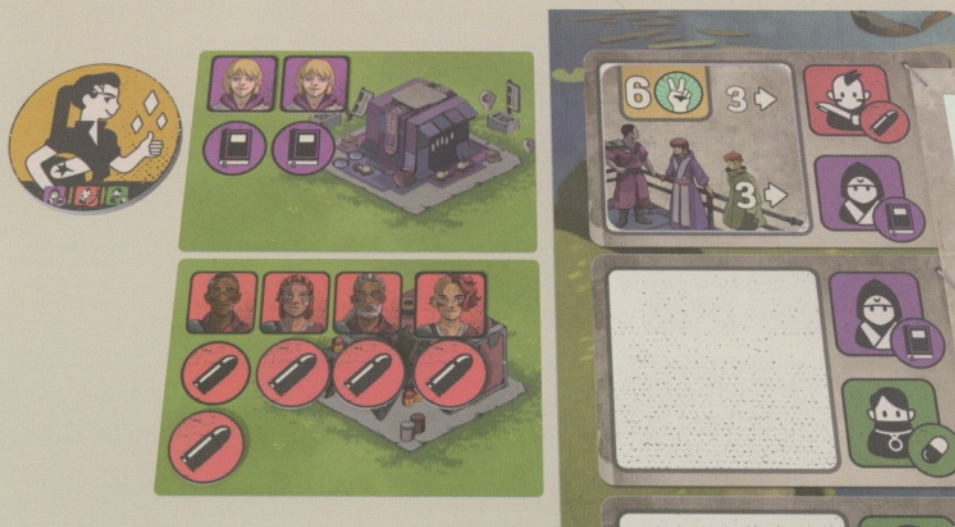
Als je de Gebeurtenis overwint, krijg je het aantal overwinningspunten dat aangeduid staat op de Gebeurtenistegel.

Voorbeeld: Om een Gebeurtenis te overwinnen moet Laura's toevluchtsoord 4 uitgeruste Genezers en/of Wijzen bevatten. Ze heeft 3 Genezers, 2 Pillen, 1 Wijze en 2 Boeken. Ze heeft dus 1 Wijze of 1 Pil te weinig om de Gebeurtenis te overwinnen. Laura krijgt geen



overwinningspunten.

Voorbeeld: Mark heeft 3 uitgeruste Ruziemakers en 3 uitgeruste Wijzen nodig om de Gebeurtenis te overwinnen. Zijn toevluchtsoord bevat 4 Ruziemakers, 5 Kogels, 2 Wijzen, 2 Boeken en de Heldin. Mark gebruikt de Heldin als een uitgeruste Wijze, om de Wijze die hij te weinig heeft te compenseren. Hierdoor krijgt hij 6 overwinningspunten.



BI JE MENSEN ETEN GEVEN

Tel alle overlevenden in je toevluchtsoord, inclusief degenen die afgebeeld zijn op de kaarten en Overlevendenfiches die je verzamelde bij het Treinstation.

Verplaats je markeersteen op het Bevolkingsspoor, zodat deze weergeeft hoeveel overlevenden momenteel in je toevluchtsoord wonen.

De zone waarin je markeersteen staat, toont hoeveel Landbouwers je nodig hebt om je bevolking eten te geven.

Per ontbrekende Landbouwer moet je 1 Blikfiche wegleggen om je bevolking succesvol eten te geven.

Als je erin slaagt je bevolking eten te geven, krijg je het aantal overwinningspunten dat aangeduid staat op de zone waarin jouw markeersteen staat op het Bevolkingsspoor.

Voorbeeld: Mark heeft een bevolking van 24 overlevenden in zijn toevluchtsoord. Hij heeft 6 Landbouwers nodig om iedereen eten te geven. Omdat hij slechts 4 Landbouwers in zijn toevluchtsoord heeft, legt hij 2 Blikfiches weg om zijn bevolking eten te geven en krijgt hij 6 overwinningspunten.



4/ HET VOLGENDE SEIZOEN VOORBEREIDEN

Een spel duurt 4 seizoenen. Als je het vierde seizoen (winter) gespeeld hebt, ga je meteen naar de Einde van het spel sectie, zonder onderstaande stappen te volgen:

Dobbelstenen: Herrol de dobbelstenen en leg ze op de 5 locaties, volgens het aantal spelers.

Treinstation: Voeg de 6 Overlevendenfiches toe. In een spel met 2 spelers verwijder je eerst de resterende Overlevendenfiches voordat je de 6 nieuwe fiches toevoegt.

Stadscentrum: leg de Verrekijker en de Knuppel op hun plek. Voeg dan de 3 nieuwe Uitrustingsfiches toe.

Toren: Leg de huidige Gebeurtenistegels weg. Schud de 4 Gebeurtenistegels van het nieuwe seizoen, trek er 3 en leg deze open op hun plek. Leg de laatste tegel terug in de doos. Leg de Heldin terug op haar plek.

Bouwkaarten: Leg de resterende Bouwkaarten weg. Trek 3 nieuwe Bouwkaarten per soort en leg ze open onder hun respectievelijke stapels.

In een spel met 2 of 3 spelers leg je slechts 2 Bouwkaarten per soort open.

Startspeler: De speler die de Verrekijker had, wordt de startspeler in het nieuwe seizoen.

EINDE VAN HET SPEL EN OVERWINNING

Aanvullend op de overwinningspunten die je tijdens het spel verzamelde, onthul je je geheime Missiekaarten en kijk je of deze behaald hebt (zie Missiekaarten, p. 8).

Voor elke succesvolle missie voeg je de behaalde overwinningspunten toe. Vergeet niet dat bepaalde Klusjesmannenbouwkaarten overwinningspunten opleveren.

Als je ophete in de van het spel de Verrekijker hebt, krijg je 2 overwinningspunten. De speler met het meeste punten wint.

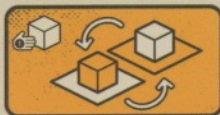
Als er een gelijkspel is, wint de speler met het meeste overlevenden.



DE KRACHTEN VAN DE KLUSJESMANNEN



Als je je eerste dobbelsteen neemt, krijg je ook een Blikfiche.



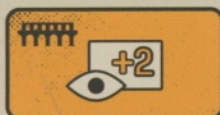
Als je je eerste dobbelsteen neemt, mag je 2 dobbelstenen die zich op verschillende locaties bevinden van plaats verwisselen. Je mag ze verwisselen voordat je je dobbelsteen neemt.



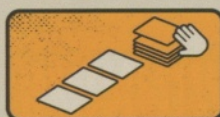
Als je je eerste dobbelsteen neemt, mag je een tweede dobbelsteen van een andere locatie nemen. Je krijgt niet meer dobbelstenen dan de andere spelers, maar zal een beurt eerder stoppen met dobbelstenen te nemen.



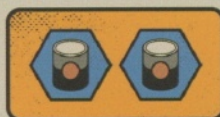
Als je de Brugactie uitvoert, mag je een extra Missiekaart houden.



Als je de Brugactie uitvoert, trek je 2 extra Missiekaarten.



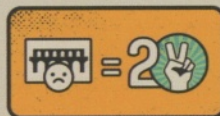
Als je een Bouwkaart kiest, mag je in plaats daarvan de eerste kaart van de stapel nemen.



Neem 2 Blikfiches.



Als je een Gebeurtenis of missie afhandelt, telt deze kaart als een Uitrustingsfiche van elk type.



Elke niet-succesvolle Missie levert je 2 overwinningspunten op.

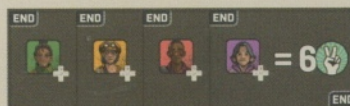


Elke Klusjesman in je toevluchtsoord levert je 1 overwinningspunt op.



Je krijgt 4 overwinningspunten op het einde van het spel.

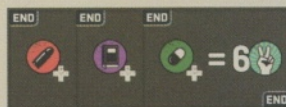
GEHEIME MISSIES



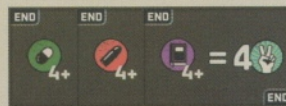
Als je het meeste overlevenden van de gevraagde soort hebt, krijg je 6 overwinningspunten. Als er een gelijkspel is, krijg je niets.



Als je minstens 2 paar van de gevraagde soort hebt, krijg je 2 overwinningspunten.



Als je het meeste Uitrustingsfiches van de gevraagde soort hebt, krijg je 6 overwinningspunten. Als er een gelijkspel is, krijg je niets.



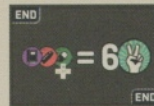
Als je minstens 4 Uitrustingsfiches van de gevraagde soort hebt, krijg je 4 overwinningspunten.



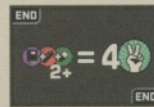
Als je het meeste krachten van de Klusjesmannen hebt, krijg je 6 overwinningspunten. Als er een gelijkspel is, krijg je niets.



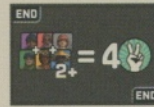
Als je minstens 2 krachten van de Klusjesmannen hebt, krijg je 4 overwinningspunten.



Als je het meeste Uitrustingsfiches hebt, krijg je 6 overwinningspunten. Als er een gelijkspel is, krijg je niets.



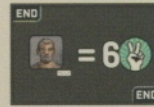
Als je minstens 2 paar van elke soort Uitrustingsfiche hebt, krijg je 4 overwinningspunten.



Als je minstens 2 paar van elke soort overlevende hebt, krijg je 4 overwinningspunten.



Als je het meeste Luilakken hebt, krijg je 6 overwinningspunten.



Als je het minste Luilakken hebt, krijg je 6 overwinningspunten.



Als je het meeste overlevenden hebt, krijg je 6 overwinningspunten. Als er een gelijkspel is, krijg je niets.



Als je op het einde van het spel de Verreijkers hebt, krijg je 2 extra overwinningspunten.



Als je minstens 13 gebouwen hebt, krijg je 6 overwinningspunten.