



De macht van de gilden

Spelmateriaal en voorbereiding van het spel

1 Spelbord – toont 6 steden die in de loop van het spel met verschillende stadswijken worden bedekt. In het midden bevindt zich de tellijst voor het bijhouden van de zegepunten, twee plaatsen voor de kaarten en een plek voor de verschillende houten spelfiguren.

28 “gouden” speelkaarten met bijzondere actiemogelijkheden voor de startspeler. De “gouden kaarten” worden volgens hun rugzijde in een stapel “A” en een stapel “B” gesorteerd, apart gemengd en gedekt in het midden van het spelbord geplaatst. Stapel “B” onderaan en stapel “A” erbovenop. Op het kaartenveld ernaast is er plek voor de aflegstapel.

Iedere speler kiest een van de vier spelergilden (blauw, geel, groen of rood) en ontvangt het daarbij behorende materiaal, te herkennen aan het wapen van de gilde:

16 stadswijken (met stadscentrum), **11 “zilveren speelkaarten”, 1 telsteentje.**

Iedere speler legt zijn stadswijken, spelergilden naar hun vorm, open voor zich neer. Het stadscentrum wordt in het midden van een van de zes steden op het spelbord geplaatst, de kaarten worden gedekt in de hand genomen.

De beide **stadscentra Utrecht en Luik** worden in het midden van de beide overgebleven steden geplaatst.



Gildemeester opgedrukt

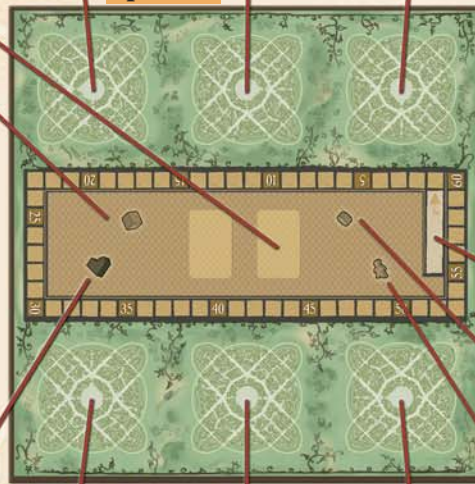
3 stadscentra

Gouden kaarten

Stapel A en Stapel B



Spelbord



13 stadswijken van der kerk

worden aan een kant van het spelbord geplaatst. Zij geven een stad meer waarde en mogen door alle spelers worden ingezet.

5 telsteentjes

voor het markeren van de zegepunten.



6 houten cilinders

markeren afgerekende steden.

4 gildemeesterfiguren

gildemeesters kunnen bij een gelijkstand het verschil maken.



10 bouwplaats-stenen markeren de stadswijken, die nog in opbouw zijn



15 stadswijken van de grijze gilde worden overzichtelijk aan een kant van het spelbord geplaatst.

De grijze, neutrale gilde mag door iedere speler worden gebruikt



4 Domkerk-figuren

geven meer waarde aan de stadswijken van de kerk.

2 gildemeester opgedrukt



Naam van de stad



3 stadscentra



9 afdekplaatjes (geen afbeelding) worden klaar gelegd. Deze komen in het spel wanneer de bouwplaats niet meer volgens de regels kan worden bebouwd.

Bij een spel met drie spelers is het materiaal van één spelergilde (stadswijken, speelkaarten en telsteentje) overbodig. Alle spelers verwijderen het stedenkaartje van die stad, die niet meespeelt, uit hun kaarten. Deze stedenkaart wordt ook uit de gouden kaarten genomen. Op het spelbord blijft één stad leeg.

De oorsprong van de Vlaamse Gildenopstand was de Guldensporenslag bij Kortrijk op 11 juli 1302. De Gilden van de wevers, scheerders, volders en de ververs waren de graven van Vlaanderen succesvol ter hulp gesneld om het grote ridderleger van Koning Filips IV de Schone van Frankrijk, die heel Vlaanderen bezet hield, te verdrijven.

Daarvoor kregen de gilden volledige autonomie en medezeggenschap in de steden toekend. Aangespoord door de gebeurtenissen in

Brugge, Gent en Ieper grijpen de handwerksgilden in het noordelijk gelegen Utrecht en in het zuiderlijk gelegen Luik - hier met ondersteuning van de kerk - met succes de macht.

Maar de gilden strijden nu om de overmacht in de steden.

Hier begint uw spel met als doel uw macht (stadswijken) zo goed mogelijk over de steden te verdelen, zodat u tegen het einde de grootste invloed in Vlaanderen kan tonen.

Verloop van het spel

Het spel verloopt in rondes. Iedere ronde bestaat uit zes stappen, die achter elkaar worden uitgevoerd. De oudste speler is de eerste startspeler en begint het spel. De andere spelers volgens met de wijzers van de klok mee.

1. Startspeler trekt een gouden kaartje
2. Actiekaartje kiezen
3. Kaarten uitspelen / spelvolgorde vastleggen
4. Actie uitvoeren
5. Startspelersactie
6. Waardering en startspelerwissel

1. Startspeler trekt gouden kaartje

De startspeler neemt het bovenste gouden kaartje, kijkt ernaar en legt het gedekt voor zich uit.

2. Actiekaartje kiezen

Alle spelers kiezen nu – ieder voor zichzelf – het actiekaartje, dat zij in deze ronde willen uitspelen. Ieder speler beschikt over precies hetzelfde set kaarten. Hij sorteert deze naar:

Actiekaartjes

- “stedenkaartjes” volgens de steden van het spel;
- een kaartje “bouwplaats” (aan geen bepaalde stad toegekend);
- en een kaartje “oppakken”, waarmee men alle gespeelde kaarten terug in de hand mag nemen.

Invloedkaarten

- Iedere speler beschikt over drie kaarten “invloed”, waarmee hij probeert voor te dringen. Behalve een actiekaartje mag de speler een of meerdere invloedkaarten spelen.

3. Kaarten uitspelen / spelvolgorde vastleggen

Alle spelers tonen gelijktijdig hun gekozen kaarten. De spelers met de meeste gekozen kaarten voert als eerste zijn actie uit, gevolgd door de speler met het een na grootste aantal kaarten enz. Wanneer meerdere spelers evenveel kaarten hebben gespeeld, begint de speler, die met de wijzers van de klok mee het dichtst bij de startspeler zit. Als iedereen slechts een kaart heeft gespeeld begint de startspeler.

De gespeelde invloedkaarten worden uit het spel genomen.

De wapens in het spel:



Opmerking: Indien de speler het gouden stedenkaartje van een reeds afgerekende stad trekt wordt het uit het spel genomen en mag de speler nog een gouden kaartje trekken.

Iedere speler kiest een actiekaartje ...



... en naar believen invloedkaarten.

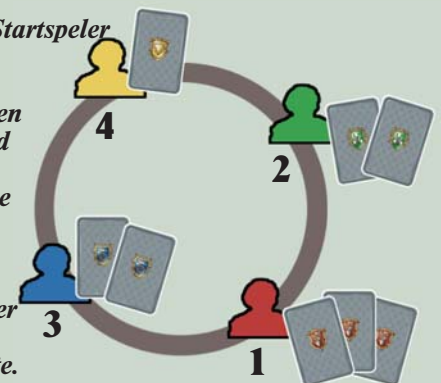
Opmerking: De gekozen kaarten worden op tafel gelegd en met de hand gedekt. Op die manier kan niemand zien of een of meerdere kaarten gespeeld werden.



Startspeler

Startspeler geel speelt maar een kaartje. Groen en blauw spelen 2, rood speelt 3 kaarten.

Daaruit blijkt voor deze ronde de volgende volgorde: Rood begint, groen is (omdat hij dicht bij de startspeler zit) vóór blauw aan de beurt. Geel is de laatste.



4. Actie uitvoeren

Volgens de net bepaalde spelvolgorde voeren de spelers **achter elkaar** een actie uit, die zij met hun kaarten hebben gespeeld.

Het is niet toegestaan om een gekozen actie niet uit te voeren.

Indien een actiekaartje niet kan worden uitgevoerd, geldt deze desondanks als gespeeld. Er bestaat geen vervanging voor deze actie.

Iedereen legt zijn gespeelde actiekaartje open voor zich neer.

De volgende acties zijn mogelijk:

Actie met "stedenkaart":

Stadswijken bouwen / bouwplaats afwerken

De speler mag een **eigen**, een **grijze** of een **kerk-stadswijk** uit de betreffende voorraad pakken en in de stad bouwen, die op zijn gespeeld kaart te zien is. **Als alternatief** mag de speler een **bouwplaats** in de betreffende stad **afbreken**, indien deze zich in een eigen, een grijze of een kerk-stadswijk bevindt. De bouwplaats-steen gaat terug naar de algemene voorraad. De betreffende stadswijk is daarmee **afgewerkt**.



De stad, waar je een wijk gaat opbouwen.



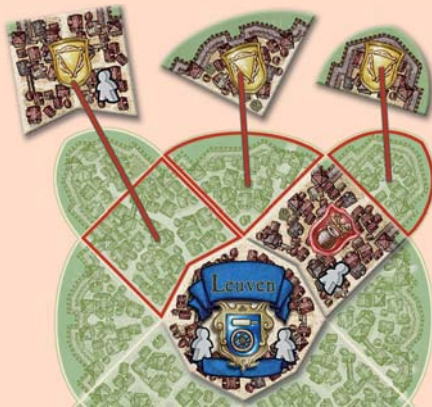
De wijken, die je daar mag bouwen.

De speler van de gele gilde bouwt in Luik of een eigen, gele stadswijk, een van de grijze gilde of een van de kerk.

Opmerking: Indien een stadswijk niet meer in de voorraad zit kan deze ook niet meer geplaatst worden. Een gebouwde wijk mag niet meer worden afgebroken.

Bouwvoorschriften voor stadswijken

1. Een stadswijk mag alleen op een bouwplaats worden gelegd, die zijn eigen vorm heeft.



2. Iedere stadswijk moet op een manier worden gelegd, zo dat hij met een van zijn lange zijdes aan een reeds gebouwde stadswijk/bouwplaats grenst.



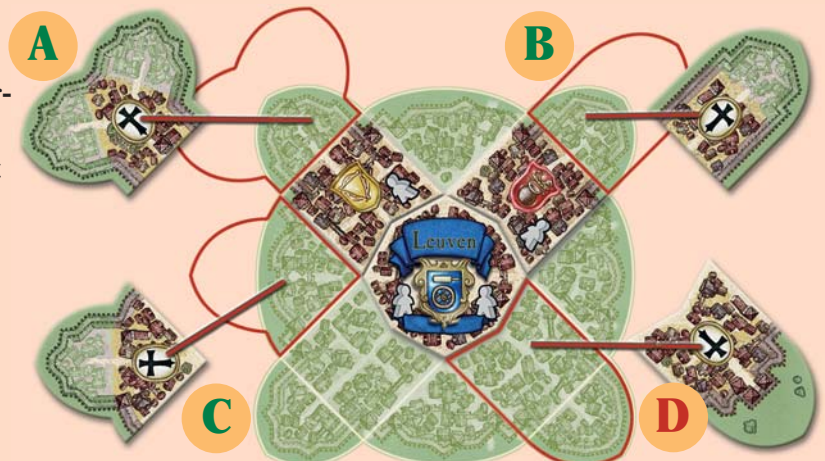
3. Stadswijken met hetzelfde wapen mogen niet naast elkaar.



Kerk-stadswijken met een bijzonder formaat

Vier kerk-stadswijken hebben een bijzonder formaat. Ze mogen net als de andere kerk-stadswijken worden verbouwd. De illustratie hiernaast laat zien hoe ze geplaatst moeten worden.

Deze kerk-stadswijken veranderen door hun plaatsing de grootte van een stad. "A", "B" en "C" geven 1 of 2 nieuwe bouwplaatsen (daar mogen nu nieuwe stadswijken gebouwd worden) - "D" daarentegen verwijdert een bouwplaats.



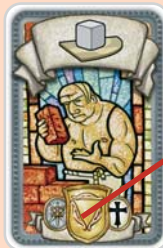
► Actie met de kaart “bouwplaats”:

bouwplaats opbouwen

De speler mag een eigen, een grijs of een kerk-stads-wijk in een willekeurige stad plaatsen. Ook hierbij gelden de bouwvoorschriften. Op de geplaatste stadswijk word een bouwplaats-steentje uit de algemene voorraad gelegd.

Indien op dat moment geen steentjes beschikbaar zijn, mag de wijk ook niet worden opgebouwd.

Een bouwplaats wordt in een willekeurige stad opgericht. Daardoor is de speler in deze stad verzekerd van de bouwplaats. Bouwplaatsen van de grijze gilde en van de kerk mogen door alle spelers worden afgewerkt.



Een van deze wijken wordt als bouwplaats opgericht.



Een bouwplaatsen-steentje wordt op de stadswijk geplaatst.

► Actie met de kaart “oppakken”:

Actiekaartjes terug in de hand nemen

De speler neemt de reeds gespeelde actiekaartjes terug in de hand, inclusieve de kaart “oppakken”.

Opmerking: Het Actiekaartje “oppakken” mag ook worden gespeeld wanneer je helemaal geen gespeelde kaarten hebt. Je voert dan in deze ronde geen actie uit. Gouden stedenkaartjes.

■ 5. Startspelersactie

De startspeler draait nu zijn eigen gouden kaartje open. Indien het een invloedkaartje is, neemt hij het weer in de hand en kan hij het tijdens het verdere verloop van het spel net als zijn andere invloedkaarten inzetten.

Als het geen invloedkaartje betreft legt hij het open naast de stapel met de gouden kaarten neer.

Hij moet nu de actie van deze kaart uitvoeren.

De volgende gouden actiekaartjes zijn er:

- “stedenkaartjes”: je mag alleen een stadswijk van de grijze gilde of van de kerk plaatsen of hun bouwplaats afwerken.
- “bouwplaats”: je mag alleen bouwplaatsen met stadswijken van de grijze gilde of de kerk oprichten.
- “oppakken”: werkt als het passende actiekaartje.
- “domkerkbouw”: De speler bouwt een domkerk op een willekeurig reeds geplaatste kerk-stadswijk (met of zonder bouwplaats), waar nog geen domkerk staat.
- “gildemeester”: De speler plaatst een gildemeester-figuur op een willekeurige eigen stadswijk of op een van de grijze gilde, het maakt niet uit, of er reeds een bouwplaats is of niet. Er mogen meerdere gildemeesters op een wijk vertegenwoordigd zijn.



Gouden kaartje “invloed”



Gouden “stedenkaart”



Gouden kaartje “bouwplaats”



Gouden kaartje “oppakken”



Gouden kaartje “domkerkbouw”



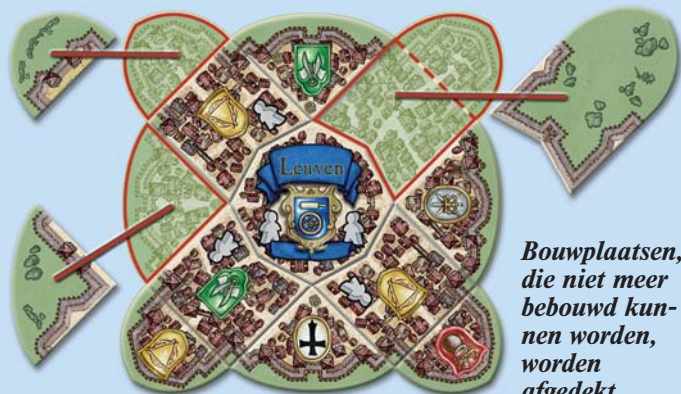
Gouden kaartje “gildemeester”

■ 6. Waardering en startspelerwissel

Het kan gebeuren dat een bouwplaats niet meer kan worden bebouwd, omdat er geen passende stadswijken meer beschikbaar zijn. Voor dit geval wordt daar een passend afdekplaatje geplaatst. Deze stad heeft nu een of twee bouwplaatsen minder.

Wanneer wordt een stad afgerekend?

Als in een stad alle vrije bouwplaatsen bebouwd zijn wordt de betreffende stad onder stap 6 afgerekend en gewaardeerd.



Bouwplaatsen, die niet meer bebouwd kunnen worden, worden afgedekt.

Stadswijken met afdekplaatjes tellen bij de waardering niet mee.

Hoe veel punten scoort een stad?

Eerst wordt de waarde van een stad bepaald. Stadswijken met bouwplaatsen blijven buiten beschouwing en scoren geen punten.

- iedere stadswijk van een gilde is goed voor 1 punt.
- iedere kerk-stadswijk is goed voor 2 punten.
- iedere kerk-stadswijk met een domkerk is goed voor 3 punten.

Wie krijgt de punten van een stad?

De afgewerkte stadswijken van iedere gilde, die in de stad is vertegenwoordigd, worden geteld. De gilde met de meeste wijken in deze stad komt op rang 1 te staan, de gilde met de een na meeste wijken komt op rang 2 te staan enz.

Rang 1 krijgt.....de totale waarde van de stad
Rang 2 krijgt de afgeronde halve waarde van de stad
Rang 3 krijgt4 punten
Rang 4 krijgt2 punten
Rang 5 krijgt0 punten

Opmerking: Ook de grijze neutrale gilde scoort bij een waarde-ring punten, als zij in de stad is vertegenwoordigd.

Ook haar punten worden op de tellijst bijgehouden

Gelijkspel

Behalen meerdere gilden een even groot aantal stadswijken, krijgt diegene de betere rang, die in zijn afgewerkte stadswijken over de meeste gildemeesters (opgedrukt of als speelfiguur) beschikt. Is er ook hier sprake van een gelijkspel krijgen alle betrokkene gilden alleen de punten van de kleinste gemeenschappelijke rang.

De behaalde punten worden op de tellijst met het desbetreffende wapen bijgehouden.

Op het centrum van de gewaardeerde stad wordt een houten cilinder geplaatst. Hier worden geen acties meer uitgevoerd. Eventueel aanwezige bouwplaats-steentjes gaan terug naar de algemene voorraad.

Wanneer alle waarderingen hebben plaats gevonden is de ronde afgelopen en de volgende speler met de wijzers van de klok mee is de nieuwe startspeler van de volgende ronde.

Voorbeeld voor een stedenwaardering

Blauw is startspeler. Hij speelt het stedenkaartje Leuven en plaatst de laatste stadswijk, die nog ontbreekt. Hij gebruikt hiervoor een gouden kaartje en mag daarom een gildemeester gebruiken, die hij op de wijk van de grijze gilde plaatst.

De waarde van de stad wordt berekend

11 afgewerkte stadswijken van de gilden = 11 punten, plus
1 kerk-stadswijk zonder domkerk = 2 punten, plus
1 kerk-stadswijken met domkerk = 3 punten;
in totaal dus 16 punten.

In deze stad zijn er 8 gildemeesters, 6 daarvan zijn opgedrukt en 2 zijn figuren.



De "gele" stadswijk telt niet mee. (bouwplaats).

Ook het stadscentrum is een stadswijk!

De rangorde van de gilden wordt bepaald

Blauw heeft met 3 stadswijken de meeste wijken en staat daarom op de eerste rang. Alle andere gilden hebben elk 2 afgewerkte wijken. Bij hun wordt nu het aantal gildemeesters vergeleken. Geel kan 3 gildemeester tonen en belandt daarmee een plaats achter blauw op de tweede rang.

De overige gilden (rood, groen en de neutrale grijze) staan gelijk (elk 2 stadswijken en 1 gildemeester) en staan daarmee samen op rang 3 tot 5.

De puntenverdeling voor de gilden

Blauw krijgt 16 punten voor rang 1.

Geel krijgt 8 punten voor rang 2.

Rood, groen en grijs krijgen 0 punten voor kleinste gemeenschappelijke rang 5.

Opmerking: stedenkaartjes van reeds afgerekende steden kan je uit het spel halen

Speleinde en slotwaardering

Het spel eindigt na de 6de stap, wanneer er op het spelbord hooguit nog een vrije bouwplaats beschikbaar is of wanneer de stapel met de gouden kaarten is opgebruikt. Mochten er nog vrije bouwplaatsen beschikbaar zijn, worden deze afgedekt.

Nu volgt de waardering voor alle steden die tot nu toe

nog niet gewaardeerd zijn.

De speler die aan het einde nog de meeste invloedkaarten in de hand bezit krijgt 3 extra zegepunten. Geldt dat voor meerdere spelers krijgen zij elk 3 zegepunten.

De speler met de meeste zegepunten is de winnaar.

Spelregels voor 2 Personen

De basisregels gelden met de volgende wijzigingen:

Vorbereiding van het spel

De spelers krijgen het materiaal van de gilde van hun keuze echter zonder de drie invloedkaarten.

Het algemene materiaal (alle stadswijken van de grijze gilde en de kerk) worden klaar gelegd, echter zonder de vier domkerkfiguren, de vier gildemeesterfiguren en de gouden kaarten.

Het niet benodigde materiaal gaat terug in de doos.

De spelmaterialen van twee gilden blijven over. Deze gilden worden “gilden onder invloed” genoemd.



In dit voorbeeld zijn rood en blauw de “gilden onder invloed”.

“Gilden onder invloed”

Iedere speler kiest één van de beide “gilden onder invloed”, waarvan zij aan het einde van het spel de zegepunten zullen ontvangen.

Ook de beide stadscentra van deze twee gilden worden op het spelbord geplaatst. De overige stadswijken (15 per stad) worden goed zichtbaar direct naast de spelbordrand gelegd.

Van de speelkaarten worden telkens de 6 stedenkaartjes en de bouwplaatsenkaart (samen 14 kaarten) goed geschud en als een gedekte stapel in het midden van het spelbord geplaatst.

Spelverloop

De spelers voeren **afwisselend** hun beide acties uit.

Acties uitvoeren

De speler die de beurt heeft heeft steeds **twee acties**, die hij in een **volgorde naar keuze** uitvoert.

• Een actie met de eigen gilde

Hij speelt een kaartje uit de hand en voert de passende actie volgens de basisregels uit.

• Een actie met de “gilden onder invloed”

De bovenste kaart van de stapel in het midden van het spelbord wordt getrokken en de passende actie wordt uitgevoerd. De kaart wordt open naast de stapel gelegd.

Mocht met deze kaart geen legale actie mogelijk zijn, komt de actie te vervallen. De spelers voeren in deze beurt geen actie met de “gilden onder invloed” uit.

Enige uitzondering: er wordt een kaart van een reeds afgerekende stad getrokken. Dan wordt deze kaart uit het spel verwijderd en de speler mag een nieuwe kaart trekken.

Wanneer de stapel is opgebruikt worden de gespeelde kaarten geschud en ze vormen opnieuw een gedekte stapel. Na het schudden mag een kaart worden getrokken.

Waardering

Het kan gebeuren dat een bouwplaats niet meer kan worden bebouwd, omdat er geen passende stadswijk meer beschikbaar is. Dan wordt een passend afdekplaatje geplaatst. Deze stad heeft nu één of twee bouwplaatsen minder.

Wanneer de speler die de beurt heeft de laatste bouwplaats van een stad heeft geplaatst wordt deze na zijn beurt gewaardeerd.

Opmerking: Indien de speler in zijn laatste beurt zelf de laatste bouwplaats van twee steden belegd worden – natuurlijk – beide steden na zijn beurt afgerekend.

De verdeling en het aantal van de zegepunten worden volgens de basisregels voor **alle gilden apart berekend** en op de tellijst bijgehouden.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer er of **geen vrije bouwplaats** meer beschikbaar is of alle nog beschikbare vrije bouwplaatsen uitsluitend nog met de stadswijken van de “gilden onder invloed” bebouwd kunnen worden.

Alle steden, die tot nu toe nog niet zijn afgerekend, worden nu nog gewaardeerd.

Iedere speler telt de zegepunten van zijn gilde en van de gilde onder zijn invloed bij elkaar op. De speler met de in totaal meeste punten is de winnaar.