

Die Baumeister von Arkadia  
stichting en opbouw van een fantastische stad  
Ravensburger, 2006

Rüdiger DORN

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 120 minuten



## Welkom in Arkadia

In een ver land ligt er een fantastische landstreek met zacht glooiende heuvels en vruchtbare dalen. Kolonisten die de wereld hebben rondgereisd, hebben er zich gevestigd en leggen de eerste steen voor de stad Arkadia.

Naast de verschillende stadsgebouwen moet er op de heuvel ook een prachtig kasteel worden gebouwd. Vier welstellende families - de lakenkoopmannen, de kruidenhandelaars, de timmerlui en de zilversmeden - willen hun prestige en invloed verhogen en wedijveren om het grootste aandeel te verkrijgen in de bouw van het kasteel.

De spelers kruipen in de rol van bouwmeesters. Zij hebben de opdracht gekregen van de vier families om de bouw van de stad en het kasteel te plannen en uit te voeren.

# Spelmateriaal

## ➡ 1 speelbord

## ➡ 1 bouwplaats voor het kasteel (met 10 velden voor de kasteelstenen)

## ➡ 4 zichtschermen (bouwtenen) (in de spelerskleuren groen, oranje, paars en geel)



## ➡ 16 bouwmeestervlaggen (telkens 4 in de spelerskleuren)

## ➡ 40 bouwkaarten

## ➡ 40 gebouwen in 7 verschillende vormen

- |             |                   |             |          |
|-------------|-------------------|-------------|----------|
| 1. woonhuis | 2. boerderij      | 3. herberg  | 4. molen |
| 5. smederij | 6. handelskantoor | 7. klooster |          |

## ➡ 88 zegels van de vier families (waarvan 8 zegels met het cijfer 5)

- rood: de lakenkoopmannen
- olijfgroen: de kruidenhandelaars
- zwart: de timmerlui
- zilverkleurig: de zilversmeden



## ➡ 44 arbeiders (telkens 11 in de spelerskleuren)

## ➡ 24 neutrale arbeiders (beige)

## ➡ 28 kasteelstenen

*In elke kasteelsteen wordt met een dubbelzijdige kleefstrook (bijgevoegd) één van de 28 vierkante zegelkaartjes ingeplakt. Dit kan best door een volwassene worden gedaan.*

## ➡ goud in de waardes 1, 5 en 10

## Doel van het spel

De spelers bouwen gebouwen van de stad Arkadia en ook het centrale kasteel. Voor de bouw van de gebouwen ontvangen zij zegels van de vier families. Telkens een gebouw wordt afgewerkt, wordt er verder gebouwd aan het kasteel.

Afhankelijk van hun aandeel dat de vier families hebben in de bouw van het kasteel, verandert de waarde van hun familiezegel.

Elke speler kan meermaals in de loop van het spel (het tijdstip kan door de speler zelf worden bepaald) zijn zegel inruilen voor goud.

De speler die aan het einde van het spel over het meeste goud beschikt, wint het spel.



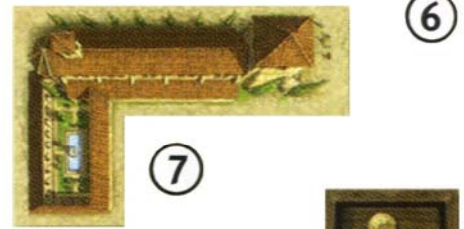
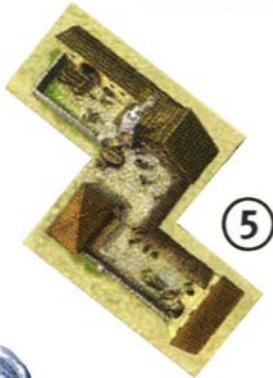
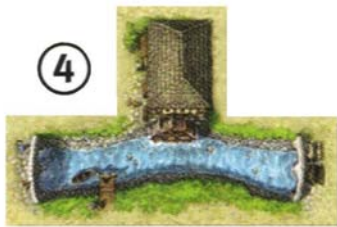
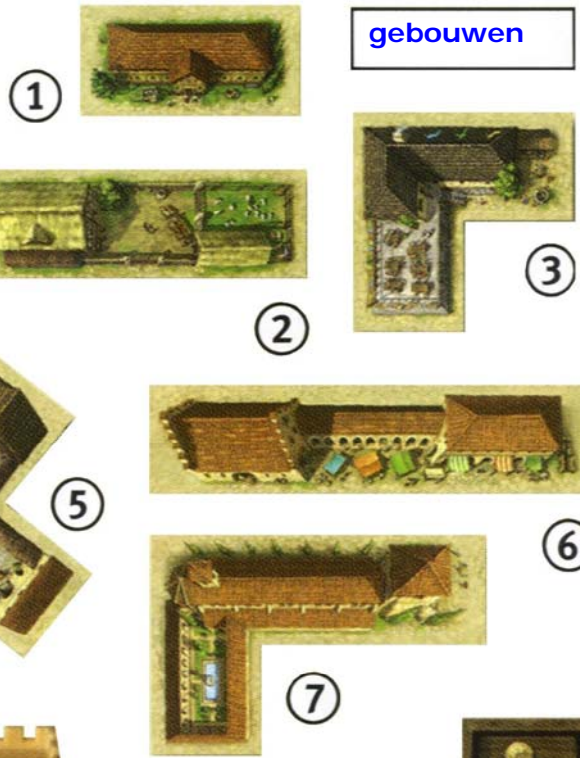
bouwplaats voor het kasteel

bouwmeestervlaggen



bouwkaarten

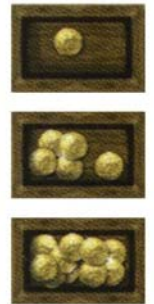
gebouwen



zegels



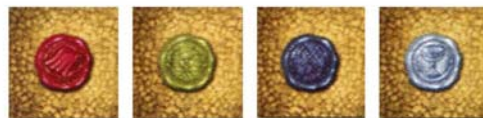
kasteelsteen



goud



arbeiders



zegelkaartjes

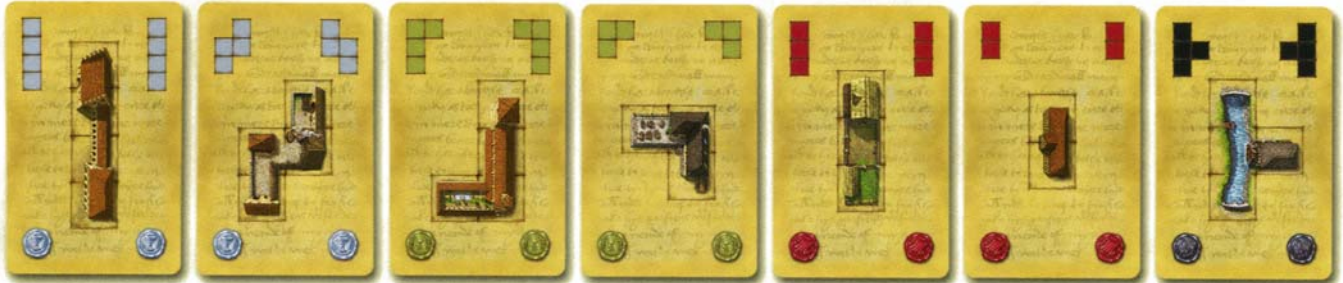
# Spelvoorbereiding

Vooraleer het eerste spel kan worden gespeeld, moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt. In elke kasteelsteen wordt, zoals afgebeeld, één van de 28 vierkante zegelkaartjes ingeplakt.



Voor het **eerste spel** raden wij aan om de onderstaande startopstelling te kiezen. Hiermee is er een snellere toegankelijkheid in het spel.

Uit de bouwkaarten worden de volgende zeven kaarten uitgesorteerd en uit het spel genomen.



Plaats de zeven gebouwen en de bouwplaats van het kasteel, zoals afgebeeld, op het speelbord. Oriënteer u bij het plaatsen van de gebouwen eenvoudig op de tentenkampen. Leg op elk gebouw een zegel in de afgebeelde kleur.

Afhankelijk van het aantal spelers ontvangt elke speler neutrale arbeiders (beige):

- bij 2 spelers ontvangt elke speler 3 neutrale arbeiders
- bij 3 spelers ontvangt elke speler 2 neutrale arbeiders
- bij 4 spelers ontvangt elke speler 1 neutrale arbeider



Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De bouwplaats voor het kasteel wordt zo in het raster van het speelbord geplaatst dat geen enkel speelbordveld met een tentenkamp erop wordt bedekt.



Iedere speler ontvangt in zijn kleur een zichtscherm (bouwtent), 4 bouwmeestervlaggen en 3 arbeiders. De vier vlaggen worden bovenaan de bouwtent gehangen zodat zij naar buiten wijzen. De 3 arbeiders worden achter het zichtscherm geplaatst.

De resterende arbeiders (ook de beige neutrale arbeiders) worden als algemene voorraad naast het speelbord klaargelegd.

De kasteelstenen worden op de volgende manier op de drie voorraadlocaties aan de rand van het speelbord verdeeld: op de voorraadlocaties voor de eerste en tweede verdieping van het kasteel worden telkens 12 stenen (3 rode, 3 olijfgroene, 3 zilveren en 3 zwarte) geplaatst. Omdat er maar 8 velden voorhanden zijn, worden op de velden aan de rand van het speelbord telkens 2 gelijkgekleurde stenen op elkaar gezet. De resterende 4 stenen worden op de vier gekleurde velden van de voorraadlocatie van de derde verdieping geplaatst. De vier neutrale velden van de locatie voor de derde verdieping blijven voorlopig leeg. Ze worden in de loop van het spel gevuld.

De gebouwen worden gesorteerd per vorm en naast het speelbord gelegd.

De zegels en het goud worden eveneens naast het speelbord klaargelegd.

De bouwkaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 4 kaarten die hij verdekt in de hand houdt. Naast het speelbord worden 3 extra kaarten blootgelegd. De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel ernaast gelegd.



# Spelverloop

De jongste speler wordt de startspeler, daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speelbeurt van een speler kan worden opgedeeld in twee delen:

## 1. MOET

De speler kiest voor één van de beide actiemogelijkheden:

- A. Een bouwkaart uitspelen en het afgebeelde gebouw plaatsen.
- of**
- B. Eén of meerdere arbeiders inzetten.

## 2. KAN

Daarna kan de speler één van zijn vier bouwmeestervlaggen inzetten.

## De afzonderlijke acties in detail:

### 1. MOET

#### A. Een gebouw plaatsen

De speler speelt een bouwkaart uit de hand, neemt het afgebeelde gebouw en plaatst het zo dat het

- horizontaal of verticaal raakt aan een al op het speelbord afgelegd gebouw (de bouwplaats van het kasteel geldt ook als een gebouw) **en/of**
- naburig aan een arbeider ligt die al op het speelbord is (om het even van welke kleur).

De velden die door het gebouw worden afgedekt, moeten vrij zijn (dus zonder andere gebouwen en zonder arbeiders erop).

Op het gebouw wordt een zegel geplaatst in de kleur die door de uitgespeelde bouwkaart wordt aangegeven. Het zegel toont aan dat het gebouw zich nog in de opbouw bevindt en geeft aan welke familie de bouwaanvraag heeft verleend.

De uitgespeelde bouwkaart wordt op een aflegstapel gelegd en verdwijnt daarmee uit het spel. Vervolgens vult de speler zijn handkaarten opnieuw aan tot 4 stuks. Hij neemt nu ofwel één van de drie open kaarten ofwel de bovenste kaart van de verdekte voorraadstapel.

Als de speler één van de drie open kaarten neemt, wordt onmiddellijk de bovenste kaart van de voorraadstapel getrokken en open in de vitrine gelegd zodat er opnieuw keuze is uit drie open kaarten.

#### Neutrale arbeiders

Op het speelbord zijn op sommige velden tentenkampen afgebeeld, waar neutrale arbeiders kunnen worden aangeworven.

De tentenkampen tellen niet als gebouw en mogen dus worden bedekt.

Als een speler bij het plaatsen van een gebouw een tentenkamp afdekt, mag hij onmiddellijk neutrale arbeiders uit de voorraad nemen: per afgedekt tentenkamp mag hij één neutrale arbeider nemen.



De neutrale arbeiders worden in de eigen voorraad (achter het zichtscherf) geplaatst.

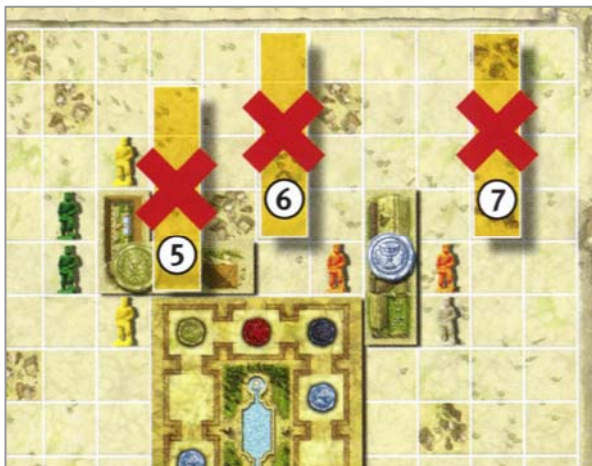
## Voorbeeld voor het plaatsen van een gebouw

Speler Groen speelt een bouwkaart uit. De kaart toont een handelskantoor en het rode zegel van de lakenkoopmannen. Speler Groen neemt een handelskantoor van de voorraad en legt dit op het speelbord.



**Afbeelding 1** toont vier van de vele mogelijkheden om het gebouw te plaatsen.

Bij mogelijkheid 1 grenst het handelskantoor aan een al eerder geplaatste arbeider. Bij de mogelijkheden 2 en 3 grenst het handelskantoor telkens aan een ander gebouw. Bij mogelijkheid 4 grenst het handelskantoor aan twee gebouwen en één arbeider.



**Afbeelding 2** toont drie voorbeelden van hoe het gebouw **niet** kan worden geplaatst.

Bij voorbeeld 5 overdekt het handelskantoor een gedeelte van het klooster. Bij de voorbeelden 6 en 7 grenst het handelskantoor noch aan een arbeider noch aan een gebouw (diagonaal grenzen is niet voldoende).

Speler Groen kiest voor mogelijkheid 4 en plaatst het handelskantoor op het speelbord (zie afbeelding 3).



## Afbeelding 3

Omdat het handelskantoor een tentenkamp bedekt, neemt speler Groen een neutrale arbeider uit de algemene voorraad en plaatst hem achter zijn zichtscherm. Daarna legt hij een rood zegel, zoals afgebeeld op de uitgespeelde bouwkaart, op het handelskantoor. Daarna trekt hij een nieuwe bouwkaart en beëindigt daarmee zijn speelbeurt.

## B. Een arbeider inzetten

De speler kiest voor een gebouw naar keuze op het speelbord. Hij mag nu een willekeurig aantal eigen of neutrale arbeiders uit zijn voorraad achter het zichtscherf op onbezette velden plaatsen die horizontaal of verticaal grenzen aan dit gebouw.

### BELANGRIJK

Alle arbeiders die de speler binnen zijn speelbeurt op het bord plaatst, moeten allen grenzen aan **één en hetzelfde** gebouw. Eenmaal ingezette arbeiders blijven gedurende het ganse spel op het veld staan waarop ze zijn geplaatst. Ze kunnen niet meer worden bewogen en niet worden verwijderd.

### TIP

Als een arbeider op een tentenkamp wordt gezet, ontvangt men geen neutrale arbeider. Een voorbeeld van het inzetten van de arbeiders vindt men op pagina 9.

## Een gebouw wordt afgewerkt

Zodra een gebouw door een actie **volledig** is omringd (ofwel met actie A: *Een gebouw plaatsen* ofwel met actie B: *Een arbeider inzetten*), is het gebouw afgewerkt.

Als een gebouw is afgewerkt, volgt automatisch een **uitbetaling** en een **bouwfase aan het kasteel**.

Een gebouw is volledig omringd als alle horizontale en verticale naburige velden zijn bezet (ofwel door arbeiders ofwel door andere gebouwen). Ook de rand van het speelbord telt mee.

### ↳ Uitbetaling

Alle spelers die arbeiders aan dit gebouw hebben geplaatst, ontvangen zegels. Iedere speler ontvangt voor iedere eigen arbeider die op een aangrenzend veld van dit gebouw staat (horizontaal of verticaal) een zegel in de kleur van de zegel die op dat gebouw ligt.

De speler die aan de beurt is, ontvangt (omdat hij de uitbetaling heeft uitgelokt) als extra het zegel dat op het gebouw ligt. Iedere speler legt zijn gewonnen zegels achter zijn zichtscherf.

### AANDACHT

Neutrale arbeiders leveren geen zegel op !

### TIP

Het kan gebeuren dat meerdere gebouwen tegelijkertijd worden afgewerkt. Dan wordt elk gebouw afzonderlijk gewaardeerd, wat ook betekent dat één arbeider meerdere zegels kan opleveren.

Het kan eveneens gebeuren dat een gebouw zo op het speelbord wordt gelegd dat het meteen is omringd. Ook dan vindt onmiddellijk een waardering plaats.

Als het normale aantal zegels ontoereikend is, kunnen telkens 5 zegels worden ingewisseld voor een grotere 5-zegel.

### ↳ Bouwfase aan het kasteel

De speler die aan de beurt is, plaatst **per nieuw** omringd gebouw één kasteelsteen op de bouwplaats van het kasteel.

### TIP

Het kasteel geeft de waarde aan van de familiezegel. De bouwplaats heeft 10 velden, waarop 2 zegels per familie zijn afgebeeld. Dit betekent dat aan het begin van het spel iedere zegel 2 goudstukken waard is. In de loop van het spel worden kasteelstenen op de 10 velden van de bouwplaats naast en op elkaar geplaatst. Daarmee wijzigt ook de waarde van de afzonderlijke familiezegels en dit afhankelijk van hoeveel zegels van een familie er van bovenaf te zien zijn op de tien velden van het kasteel.



Bij het **plaatsen van de kasteelstenen** moet men met het volgende **rekening houden**:

Om te beginnen moet de eerste verdieping van het kasteel worden gebouwd vooraleer aan de tweede verdieping kan worden gestart. De speler kiest een kasteelsteen naar keuze uit het bouw materiaal voor de eerste verdieping en plaatst de kasteelsteen naar keuze op een nog niet bezet veld van de bouwplaats.

Zodra alle 10 velden van de eerste verdieping op deze wijze zijn bezet, worden de resterende 2 stenen van de voorraad van de eerste verdieping bij de voorraad van de derde verdieping gezet (op twee van de vier vrije neutrale velden aan de rand van het speelbord).

Daarna wordt op dezelfde wijze de tweede verdieping opgebouwd uit de voorraad voor de tweede verdieping. Zodra de tweede verdieping is afgewerkt, worden de resterende 2 stenen eveneens bij de voorraad van de derde verdieping gezet.

### **AANDACHT**

Als de tweede verdieping is afgewerkt, wordt het einde van het spel ingeluid (zie pagina 11).

### **Voorbeeld van het inzetten van arbeiders en de daaropvolgende uitbetaling**



Speler Paars kiest voor de actie **1B** (Een arbeider inzetten). Hij kiest het handelskantoor uit. Aangrenzend aan dit handelskantoor mag hij nu een willekeurig aantal arbeiders uit zijn voorraad inzetten. Hij plaatst twee eigen arbeiders (paars) en een neutrale (beige) arbeider op het bord. Met deze actie is zowel het handelskantoor als het klooster volledig omringd.

**Er volgt een uitbetaling.**

Speler Oranje ontvangt een rood zegel uit de algemene voorraad omdat zijn arbeider betrokken was in de bouw van het handelskantoor.

Speler Paars heeft twee arbeiders bij het handelskantoor en ontvangt daarom twee rode zegels uit de algemene voorraad. Bovendien ontvangt hij ook nog het rode zegel dat op het handelskantoor ligt. Voor de afwerking van het klooster ontvangen de spelers Groen en Geel elk twee olijfkleurige zegels uit de algemene voorraad. Speler Paars ontvangt één olijfkleurig zegel van de algemene voorraad en opnieuw het zegel dat bovenop het klooster ligt.

Daarna mag speler Paars nog twee willekeurige kasteelstenen uit de voorraad op de eerste verdieping op de bouwplaats van het kasteel zetten. Hij kiest voor de twee zwarte stenen omdat hij in de vorige rondes al veel zwarte zegels heeft verzameld.

## 2. KAN

### Bouwmeestervlag inzetten

Aan het einde van zijn speelbeurt kan een speler beslissen of hij **één van zijn 4** bouwmeestervlaggen wil inzetten. Hij geeft de vlag af (de vlag verdwijnt uit het spel) en hij ontvangt daarvoor **2 arbeiders van zijn kleur** uit de algemene voorraad.

Als extra aanvullende actie kan de speler, als hij een vlag heeft afgegeven, **alleen voor zich** een **persoonlijke waardering doorvoeren**:

Hij kan een willekeurig aantal verzamelde zegels (ook van verschillende families) ter uitbetaling aanbieden. Hij legt de zegels terug in de algemene voorraad en hij ontvangt hiervoor goud.

De waarde van een zegel wordt getoond door de actuele situatie in het kasteel.

Het **aantal zegels** van die bepaalde kleur die van boven af zichtbaar is op de kasteelvelden, bepaalt **de waarde** van een zegel. De speler bepaalt zelf welke soort zegels hij wil afgeven en hij ontvangt daarvoor het overeenkomstige aantal goudmunten.

Iedere speler kan dus tijdens het spel maximaal 4 waarderingen doorvoeren waarbij hij goud kan ontvangen. Aan het einde van het spel volgt nog een afsluitende waardering.



#### Voorbeeld

Speler Groen geeft aan het einde van zijn beurt één van zijn 4 bouwmeestervlaggen af en hij neemt 2 groene arbeiders uit de algemene voorraad.

Daarna voert hij nog de persoonlijke waardering uit. Hij geeft 7 zegels af van de lakenkoopmannen (rood) en 5 zegels af van de zilversmeden (zilver).

Als men het kasteel van boven af bekijkt, ziet men de volgende kasteelvelden: 3 rode, 4 zilveren, 2 zwarte en 1 olijfgleurige.

Speler Groen ontvangt:

$$\begin{array}{rcl} 7 \text{ rode zegels} & \times & 3 \text{ rode velden} & = & 21 \text{ goudmunten} \\ 5 \text{ zilveren zegels} & \times & 4 \text{ zilveren velden} & = & 20 \text{ goudmunten} \\ \hline & & & = & \mathbf{41 \text{ goudmunten}} \end{array}$$

## Einde van het spel

Het einde van het spel wordt ingeluid zodra een speler de laatste kasteelsteen in de tweede verdieping van het kasteel plaatst. De resterende twee kasteelstenen worden bij de voorraad voor de derde verdieping gezet. Deze speler beëindigt zijn speelbeurt volledig normaal (hij kan dus bijvoorbeeld nog een persoonlijke waardering uitvoeren als hij een bouwmeestervlag afgeeft).

### TIP

Als de speler in zijn speelbeurt meerdere gebouwen afwerkt en hij dus meerdere kasteelstenen mag inzetten, worden altijd eerst de beide laatste kasteelstenen van de voorraad van de tweede verdieping bij de voorraad van de derde verdieping geplaatst. Als de speler dan nog een steen mag inzetten, neemt hij die steen uit de voorraad van de derde verdieping (die nu dus 8 stenen bevat) en hij zet de steen op de derde verdieping.

Daarna is elke speler nog welgeteld eenmaal aan de beurt. De speler die het einde van het spel heeft ingeluid, komt dus als laatste aan de beurt. Als in deze laatste ronde gebouwen nog volledig worden omringd, worden de kasteelstenen uit de voorraad van de derde verdieping gebruikt. Na de laatste ronde eindigt het spel. Iedere speler waardeert nog zijn resterende zegels. De afsluitende waardering verloopt identiek aan de persoonlijke waardering.

De speler die het meeste goud heeft vergaard, wint het spel.

Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



## Tactische tips

1. Probeer bij het plaatsen van gebouwen de tentenkampen te bedekken. Hoe meer neutrale arbeiders een speler bezit, hoe gemakkelijker hij een gebouw in één beurt kan omringen en de extra zegel van het gebouw buit maken.
2. Probeer de arbeiders zo te plaatsen dat er onmiddellijk een uitbetaling volgt. Dit betekent ook dat jij de extra zegel wint.
3. Speel geen bouwkaart uit waarvan de zegel op dat moment het meest waardevol is. De medespelers zouden het gebouw kunnen afwerken en enorm veel punten kunnen scoren.
4. Zet op tijd de bouwmeestervlaggen in, om nieuwe arbeiders te verkrijgen. Het kan soms absoluut zinvol zijn om een vlag in te zetten zonder daarna een persoonlijke waardering uit te voeren. Niet het aantal waarderingen zal beslissend zijn, wel dat de waardering op het juiste moment wordt uitgevoerd.
5. Wees aandachtig voor het einde van het spel. Arbeiders die niet werden ingezet, zijn niets meer waard.
6. Hou goed in de gaten welke speler welke zegels heeft verzameld. Zo kan je de waarde van die zegel door het gericht plaatsen van een andere kasteelsteen verminderen.
7. Probeer eigen arbeiders zo te plaatsen dat ze grenzen aan meerdere gebouwen. Deze arbeiders incasseren dan bij elke uitbetaling.



## Overzicht van een speelbeurt

De speler **moet** één bouwkaart uitspelen en het gebouw op het speelbord plaatsen

**of** een willekeurig aantal arbeiders aangrenzend aan een gebouw inzetten

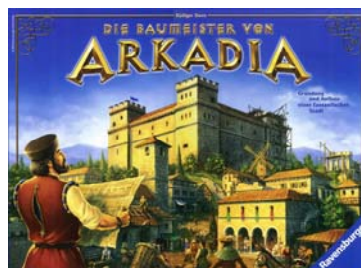


Als daarna één of meerdere gebouwen zijn omringd:

- zegels verdelen
- de speler die aan de beurt was, plaatst één kasteelsteen per omringd gebouw op de bouwplaats van het kasteel.

De speler **mag** een bouwmeestervlag afgeven:

- Daarvoor ontvangt hij 2 arbeiders van zijn kleur uit de algemene voorraad en
- hij mag voor zich een persoonlijke waardering uitvoeren.



26 oktober 2006