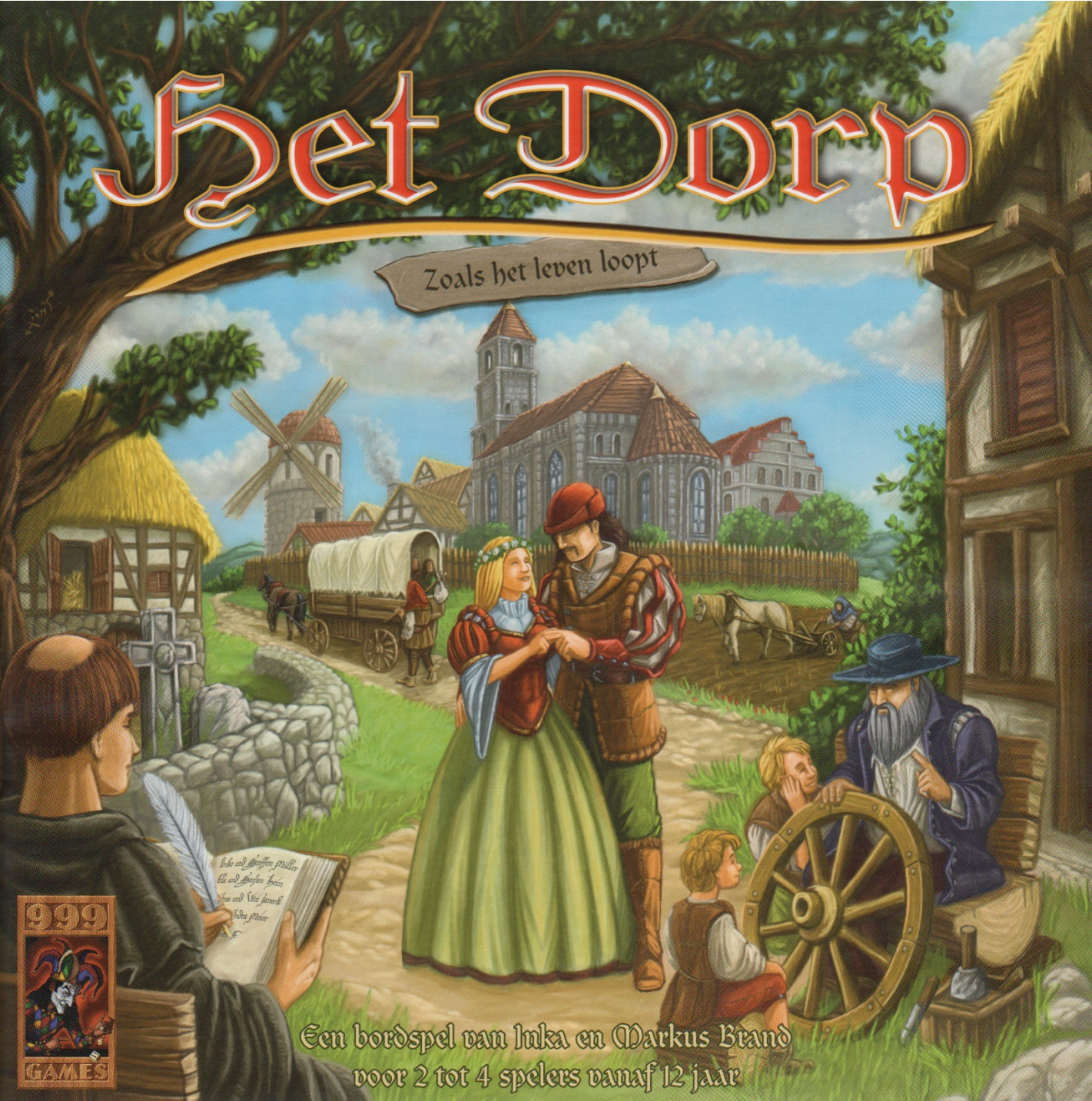


Het Dorp

Zoals het leven loopt



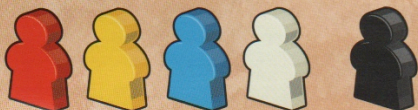
Een bordspel van Inka en Markus Brand
voor 2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar

Het leven in dit dorp is zwaar. Maar het biedt haar inwoners wel voldoende ruimte voor ontwikkeling. Sommige dorpsbewoners maken carrière in de dorpsraad, sommige in de kerk, terwijl andere de wijde wereld in trekken.... Iedere speler bepaalt het lot van een familie en probeert roem te vergaren.

Maar onthoud het belangrijkste: de tijd kan niet worden tegengehouden en uiteindelijk zullen er familieleden overlijden. Wie tijdens zijn leven hard heeft gewerkt, wordt opgenomen in de dorpskronieken en vergroot daarmee het aanzien van zijn familie.

‡ Speelmateriaal ‡

44 familieleden
(11 rood, 11 geel,
11 blauw, 11 wit)



1 startspelerfiche



1 startspelerfiche voor de volgende ronde



40 goederenfiches
(8 perkamentrollen, 8 paarden, 8 ploegen, 8 ossen, 8 wagens)



24 klantenfiches
achterkant voorkant



15 munten



20 graanzakken



3 overzichtskaarten
(voor 2, 3, 4 spelers)



4 monniken

1 stickervel



De spelregels



32 algemene markeerstenen
(8 rood, 8 geel, 8 blauw, 8 wit)



72 invloedsstenen
(18 bruin, 18 roze, 18 oranje, 18 groen)



2 buidels
(1 groen, 1 zwart)



6 "Pest"-stenen



4 boerderijen







1 speelbord



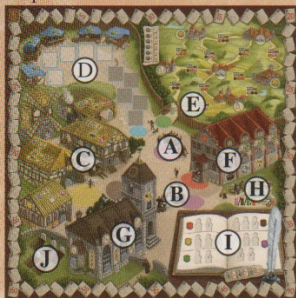
‡ Voorbereiding ‡

Besticker vóór het eerste spel de familieleden. Plak op beide kanten steeds hetzelfde getal.

In elke kleur zijn er: 4x  3x  2x  2x .

Plak een doorzichtige sticker op beide kanten van elke zwarte monnik. Bewaar de resterende stickers om beschadigde exemplaren te kunnen vervangen.

1. Leg het **speelbord** midden op tafel. Het toont de verschillende locaties in het dorp:



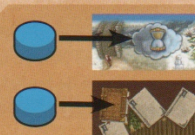
- A) graanoogst
- B) familie
- C) ambachten
- D) markt
- E) reizen
- F) dorpsraad
- G) kerk
- H) waterput
- I) dorpskronieken
- J) kerkhof

2. Iedere speler kiest een kleur. Hij krijgt de boerderij in zijn kleur en legt deze voor zich op tafel. Een boerderij is het huis voor de familieleden van een speler. Daarnaast mag hij er een ongelimiteerd aantal invloedsstenen en goederenfiches bewaren. Hij kan echter niet meer dan 5 graanzakken in zijn boerderij opslaan. Het levensstijdspeer van zijn familie loopt langs de rand van zijn boerderij.



3. Iedere speler krijgt 11 familieleden en 8 markeerstenen in zijn kleur. Hij zet zijn 4 familieleden met het getal "1" op zijn boerderij. Dit is de eerste generatie van zijn familie. De overige familieleden stellen toekomstige generaties voor. Omdat deze nog niet zijn geboren, legt hij deze voorlopig terzijde in een algemene voorraad.

4. Iedere speler legt een van zijn markeerstenen op de wolk op de rechterkant van de brug op zijn boerderij. Leg een andere markeersteen op het boek (vakje "0" van het prestigiespeer) in de linkerbovenhoek van het speelbord.



5. Iedere speler krijgt **1 munt**, die hij naast zijn boerderij legt. Leg de overgebleven munten als algemene voorraad naast het speelbord.

6. Schud de **klantenfiches** gedekt en leg ze naast de markt als gedekte stapel. Draai afhankelijk van het aantal spelers een bepaald aantal fiches om en leg deze open op de markt:

- in een spel met **4 spelers**: leg een fiche op elk van de 10 vakjes
- in een spel met **3 spelers**: het vakje met "4" blijft leeg
- in een spel met **2 spelers**: de vakjes met een "3" en die met een "4" blijven leeg



Voorbeeld voor een spel met 3 spelers

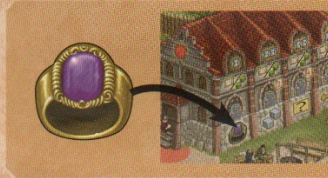
7. Zijn er minder dan 4 spelers, gebruik dan de familieleden van een niet gekozen kleur om het aantal plaatsen in de kronieken en de anonieme graven te verminderen:

- in een spel met **3 spelers**: leg een familielid (van een niet gekozen kleur) op elk vakje en graf met een "4"
- in een spel met **2 spelers**: leg een familielid (van een niet gekozen kleur) op elk vakje en graf met een "3" of een "4"



Voorbeeld voor een spel met 3 spelers

8. Leg het startspelerfiche voor de volgende ronde op het daarvoor bedoelde veld bij de dorpsraad.



9. Leg de goederenfiches (paarden, ossen, wagens, ploegen en perkamentrollen) als algemene voorraad naast het speelbord.

10. Leg de graanzakken, de invloedsstenen en de "Pest"-stenen als algemene voorraad naast het speelbord. Leg de **groene buidel** eraan.

11. Doe de 4 zwarte **monniken** in de **zwarte buidel** en leg deze in de buurt van de kerk.

12. Leg de **overzichtskaart** die met het aantal spelers overeenkomt klaar voor gebruik. Doe de andere twee overzichtskaarten terug in de doos. Leg de **overzichtskaart "kerkdienst"** naast het speelbord.

13. Geef de oudste speler het **startspelerfiche**. Hij begint het spel.

‡ Kort speloverzicht ‡

Het spel verloopt over een aantal ronden, waarin je het lot van jouw familie bepaalt door ze handig in het dorp te zetten. Familieleden op je boerderij zorgen voor een goede oogst, in de kerk verdienen ze prestige punten en in de dorpsraad leveren ze zowel prestige punten als privileges op. Wie voor reizen kiest, kan afhankelijk van zijn reisdoel prestige, invloed of geld binnenhalen. Familieleden die een ambacht beheersen, zorgen voor productie van goederen. Goederen en graan kun je op de markt tegen prestige punten ruilen.

De vele locaties in het dorp zorgen voor veel verschillende opties. Elk gebied heeft een actievelde, waar je verschillende soorten invloedsstenen kunt bemach-

tigen en bepaalde acties kunt uitvoeren. Dit leidt tot moeilijke keuzes, omdat het soort invloed en een bepaalde actie zelden overeenkomen...

Bovendien kosten veel van deze acties tijd. Net als in het echte leven overlijden oudere familieleden uiteindelijk. Als een familielid overlijdt, bepaalt zijn carrièrekeuze of hij al dan niet een plaatsje in de dorpskronieken krijgt.

Het spel eindigt als de dorpskronieken of de anonieme graven vol zijn. Op dat moment heeft iedere speler nog één keer de kans om bij de verschillende locaties in het dorp punten te verdienen. De speler met de meeste prestige punten wint het spel.

‡ Spelverloop ‡

‡ Algemeen ‡

Verdeel aan het begin van elke ronde invloeds- en "Pest"-stenen over de actievelden.






Te beginnen bij de startspeler, voert iedere speler steeds één actie uit.

Wie aan de beurt is, pakt één steen van een actievelde en voert de bijbehorende actie uit.

Als de laatste steen is gepakt, eindigt de huidige ronde. Een nieuwe ronde begint weer bij het vullen van de groene buidel en het verdelen van invloeds- en "Pest"-stenen over de actievelden.

‡ Invloeds- en "Pest"-stenen ‡

Een speler heeft invloedsstenen nodig om bepaalde acties in het dorp te kunnen uitvoeren. De volgende soorten invloed zijn beschikbaar:

kleur:	staat voor:	nodig voor:
	vaardigheid	ambacht, reizen
	overtuigingskracht	markt, dorpsraad
	geloof	kerk, reizen
	kennis	ambacht, reizen
	De zwarte stenen zijn "Pest"-stenen, die de levensduur van jouw familieleden verkorten.	

‡ Invloeds- en "Pest"-stenen verdelen ‡

De spelers kunnen op de overzichtskaart aflezen hoeveel verschillende invloedsstenen ze uit de algemene voorraad moeten pakken en in de groene buidel moeten doen. Daarnaast doen ze alle beschikbare "Pest"-stenen in de groene buidel.

Schud de stenen in de buidel goed. Trek vervolgens willekeurig stenen uit de buidel en verdeel ze over de actievelden op het speelbord. De overzichtskaart geeft aan hoeveel stenen de spelers op een bepaald actievelde moeten leggen.



Voorbeeld voor een spel met 3 spelers

Let op: meestal worden er minder stenen uit de buidel getrokken dan dat erin gestopt zijn. Schud aan het begin van een nieuwe ronde de toe te voegen stenen door de overgebleven stenen uit de voorgaande ronde.

Opmerking: zijn er minder invloedsstenen van een bepaalde kleur in de algemene voorraad dan er in de buidel gestopt moeten worden, doe dan alleen de beschikbare in de buidel. (Omdat er steeds stenen in de buidel achterblijven, zijn er voor een volgende ronde altijd genoeg om op de actievelden te leggen.)

De startspeler begint hierna met zijn beurt. We noemen de speler die aan de beurt is in het vervolg van deze spelregels de "actieve speler".

‡ Verloop van een spelersbeurt ‡

De actieve speler **moet** in zijn beurt **één invloeds- of “Pest”-steen** van een actievelde naar keuze pakken.

Pakt hij een **invloedssteen**, dan legt hij deze op zijn boerderij. (*Er is geen maximum aan het aantal invloedsstenen op een boerderij.*)

Pakt hij een **“Pest”-steen**, dan legt hij deze direct terug in de algemene voorraad. Hij verliest twee eenheden tijd. Dat betekent dat hij de markeersten op zijn levensstijdspeer twee velden met de klok mee moet verplaatsen. (*Zie ook “Betalen met tijd” hiernaast.*)

Daarna mag hij de actie uitvoeren die bij het actievelde hoort waarvan hij de invloeds- of “Pest”-steen heeft gepakt. Hij is niet verplicht om de actie uit te voeren. **Uitzondering:** de actie “Marktdag” **moet** uitgevoerd worden. (*Zie ook “Marktdag”; blz. 7.*)

Voorbeeld:

Daan pakt een “Pest”-steen van het actievelde “Graanoogst”. Hij legt deze direct in de algemene voorraad terug en zet zijn markeersten op het levensstijdspeer van zijn boerderij 2 velden verder. Hij mag vervolgens de actie “Graanoogst” uitvoeren.



‡ Betalen met tijd ‡



Als een speler een actie uitvoert die tijd kost (elke zandloper staat voor 1 eenheid tijd), moet hij de markeersten op zijn levensstijdspeer (met de klok mee) het aangegeven aantal velden vooruitzetten. Daarnaast kost het 2 eenheden tijd als hij een “Pest”-steen van het spelbord pakt.



Zodra de markeersten op zijn levensstijdspeer **de brug passeert**, overlijdt één van zijn oudste familieleden. (*Zie ook “Een familielid overlijdt”; blz. 10.*)

‡ De acties ‡

‡ Graanoogst ‡



Heeft een speler een of meer familieleden op zijn boerderij, dan mag hij een actie “Graanoogst” uitvoeren. Hij pakt meteen 2 graanzakken uit de voorraad en legt deze op de daarvoor bedoelde velden op zijn boerderij. Heeft een speler geen familieleden op zijn boerderij, dan mag hij deze actie niet uitvoeren!



Heeft een speler naast ten minste 1 familielid op zijn boerderij ook een **paard** en een **ploeg**, dan pakt hij **3 graanzakken** (in plaats van 2).

Heeft een speler naast ten minste 1 familielid op zijn boerderij ook een **os** en een **ploeg**, dan pakt hij **4 graanzakken** (in plaats van 2).

(*Het is niet mogelijk om bovenstaande voordelen te combineren. Het heeft geen voordelen om bij de actie “Graanoogst” meer familieleden, ossen, paarden en ploegen te hebben.*)

Een speler verbruikt tijdens deze actie geen goederen. Hij hoeft familieleden, paarden, ossen en ploegen niet in te leveren.

Belangrijk: een boerderij heeft plaats voor maximaal 5 graanzakken. Een speler kan daardoor nooit meer dan 5 graanzakken tegelijk bezitten.



‡ Familie ‡



Met deze actie wordt er een nieuw lid van de familie van de actieve speler geboren. Hij pakt meteen een familielid van zijn kleur uit de algemene voorraad en zet het op zijn boerderij. Hij moet altijd een familielid met het laagste getal pakken.

Voorbeeld:

Peter heeft één familielid met getal “2”, twee met getal “3” en twee met getal “4” in de voorraad. Hij moet het familielid met het getal “2” pakken.



Belangrijk: in plaats van het pakken van een nieuw familielid uit de algemene voorraad, mag een speler deze actie gebruiken om een van zijn (nog niet overleden) familieleden van het spelbord naar zijn boerderij terug te halen.

Let op: als een speler bij een van de volgende acties familieleden op het spelbord zet (of in de zwarte buidel doet bij de actie “Kerk”), moeten deze altijd rechtstreeks van zijn boerderij komen.



‡ Ambacht ‡

Deze actie stelt de actieve speler in staat om een product op een van de 5 ambachtslocaties te produceren (hij pakt het overeenkomstige goederenfiche en legt het naast zijn boerderij). Bij de molen krijgt hij in plaats daarvan 2 munten.

De speler kan op elke ambachtslocatie (behalve de molen) kiezen op welke manier hij goederen wil produceren:

a) Hij betaalt met tijd voor het geproduceerde product (hij heeft daarvoor ook een familielid op de ambachtslocatie nodig).

OF

b) Hij betaalt met invloedsstenen (of graanzakken, afhankelijk van het product) voor het geproduceerde product.

‡ a) Betaal met tijd voor een product ‡

Een speler die met tijd voor een product wil betalen, moet eerst een van zijn familieleden op de betreffende ambachtslocatie opleiden. Hij verzet een familielid van zijn boerderij naar de ambachtslocatie die hij wil gebruiken. Dit kost hem een bepaalde hoeveelheid tijd (aangegeven door een aantal zandlopersymbolen naast het grijze familielid op het dak van de betreffende ambachtslocatie).

Voorbeeld:

Daan wil een wagen bouwen. Hij pakt een familielid van zijn boerderij en zet hem op de Wagenmaker (dit kost hem 2 tijd voor de training). Daarna produceert hij de wagen (dit kost hem nog eens 2 tijd). Hij pakt vervolgens een wagenfiche uit de algemene voorraad en legt het naast zijn boerderij.



Het familielid van de speler blijft de rest van het spel op deze ambachtslocatie staan (tenzij hij overlijdt of naar de boerderij wordt teruggehaald met de actie "Familie"). Zolang dit familielid daar blijft, mag de speler met de actie "Ambacht" steeds opnieuw een product produceren. Dit kost hem uitsluitend de tijd voor het produceren van het product (het familielid beheert immers het ambacht al).

Let op: een familielid kan uitsluitend goederen produceren van de ambachtslocatie waar hij zich bevindt (een smid kan bijvoorbeeld alleen ploegen produceren, geen perkamentrollen).

Er is geen maximum aan het aantal familieleden op een ambachtslocatie. (*Uitzondering: spelers kunnen geen familieleden op de molen zetten.*)




‡ b) Betaal met invloedsstenen (of graanzakken) voor een product ‡

Een speler kan een product ook kopen door een bepaalde combinatie van invloedsstenen (of graanzakken) in de algemene voorraad terug te leggen. Hij hoeft dan **geen** familielid op deze ambachtslocatie te hebben. (*In het voorbeeld links zou Daan een wagen kunnen kopen door een roze en een oranje invloedssteen in de algemene voorraad terug te leggen zonder een familielid te zetten en zonder dat het hem tijd kost.*)






Overzicht van de kosten bij de verschillende ambachtslocaties:

Wagenmaker:

- a) Zet een familielid in: 
 Produceer een wagen: 
- b) Koop een wagen met invloed: 






Stallen:

- a) Zet een familielid in: 
 Produceer een paard of een os: 
- b) Koop een paard of een os met graan: 






Kantoor:

- a) Zet een familielid in: 
 Produceer een perkamentrol: 
- b) Koop een perkamentrol met invloed: 



Smidse:

- a) Zet een familielid in: 
 Produceer een ploeg: 
- b) Koop een ploeg met invloed: 



Molen:

Hier kunnen geen familieleden worden ingezet. In plaats daarvan betaalt een speler 2 tijd en legt hij 2 graanzakken terug in de voorraad. Hij ontvangt daar 2 munten voor.



Let op: er is geen limiet aan het aantal goederen en munten dat een speler mag hebben. Als de algemene voorraad niet voldoende exemplaren van een bepaalde soort bevat, houdt extra inkomen dan bijvoorbeeld op een vel papier bij.



‡ Markt ‡

Een speler die deze actie kiest, organiseert een markttag, waaraan **alle** speler kunnen deelnemen. **Hij kan niet afzien van het organiseren van de markttag!**

De speler die de actie "Markt" heeft gekozen, mag als eerste een klant bedienen. Hij kan daarbij uit de beschikbare klanten kiezen, de klantenfiches die direct vóór de marktkramen, op de velden met een blauwe rand, liggen. (De klanten op de andere 5 velden vormen de wachtrij en kunnen niet worden bediend.)

De symbolen op een klantenfiche geven aan welke en hoeveel goederen en/of graanzakken de klant vraagt. Om de klant te bedienen, legt de speler de gevraagde goederen en/of graanzakken terug in de voorraad. Vervolgens neemt hij het klantenfiche en legt dit gedekt naast zijn boerderij (aan het einde van het spel krijgt de speler het op het fiche aangegeven aantal punten).

Nu komen de andere spelers met de klok mee aan de beurt. Iedere speler mag één van de resterende klanten bedienen. Hij moet echter **naast** de normale kosten (invloedsstenen of graanzakken) **1 groene invloedssteen** en **1 tijd** betalen. Kan of wil een speler dit niet, dan moet hij passen. Hij mag aan deze markttag verder niet meer meedoen.

Komt de speler die de markttag organiseert weer aan de beurt (en heeft hij niet gepast), dan mag hij opnieuw een klant bedienen (als die er nog zijn), maar nu moet ook hij 1 groene invloedssteen en 1 tijd extra betalen (alleen zijn eerste verkoop is kosteloos).

De markttag gaat zo met de klok mee verder en eindigt als alle klanten zijn bediend of alle spelers hebben gepast. Vul de velden met de blauwe rand weer met nieuwe klantfiches (afhankelijk van het aantal spelers blijven er velden leeg, net als aan het begin van het spel) uit de wachtrij (schuif de fiches in volgorde door). Vul daarna de wachtrij aan met klantenfiches van de gedekte stapel. (Als er geen klanten zijn bediend, komen er ook geen nieuwe klanten bij.)

Let op: als alle klanten zijn bediend (en de stapel met klantenfiches leeg is), worden er de rest van het spel geen fiches meer op de markt velden gelegd.

Voorbeeld van een markttag in een spel met 3 spelers

Peter organiseert een markttag door een invloedssteen van het actieveld "Markttag" te pakken. Hij legt een paard en een ploeg in de algemene voorraad terug, pakt het bijbehorende klantenfiche en legt dit gedekt naast zijn boerderij.

Nu is Marianne aan de beurt. Zij wil het klantenfiche hebben waarvoor ze 3 graanzakken nodig heeft. Ze moet eerst een groene invloedssteen in de voorraad terugleggen en 1 tijd "betalen". Vervolgens legt ze 3 graanzakken in de voorraad terug en krijgt ze het betreffende klantenfiche.

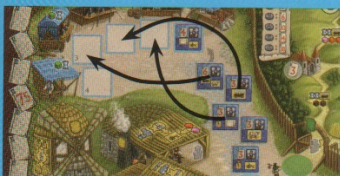
Daarna is Daan aan de beurt. Hij heeft een perkamentrol, maar geen graanzak of ploeg. Hij moet daarom passen.

Nu is Peter weer aan de beurt. In tegenstelling tot Daan heeft hij zowel een perkamentrol als een graanzak. Om het klantenfiche te bemachtigen, moet hij eerst 1 groene invloedssteen en 1 tijd betalen. Hij legt vervolgens de perkamentrol en de graanzak in de voorraad terug en ontvangt het fiche.



Marianne heeft verder geen goederen die ze kan verkopen en past. Peter past ook. Hiermee eindigt deze markttag.

Nu schuiven de klanten in de wachtrij op:



1) De 3 vakken vóór de marktkramen worden gevuld met de eerste 3 fiches uit de wachtrij.



2) De resterende fiches schuiven door naar het begin van de rij.



3) De lege vakken in de wachtrij worden aangevuld van de stapel klantenfiches.

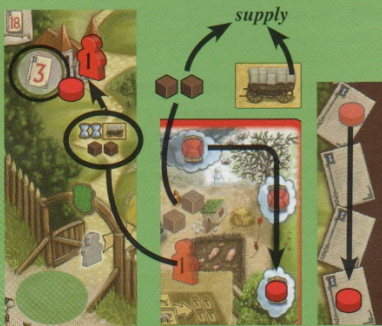
‡ Reizen ‡



Deze actie stelt een speler in staat om een familielid de wijde wereld in te sturen. Heeft hij geen familielid op het reisgedeelte van het spelbord, dan neemt hij een familielid van zijn boerderij en zet hij het op één van de twee aan het dorp grenzende steden. Hij moet de op de route aangegeven reiskosten betalen. Die bedragen in ieder geval **2 tijd** en

1 wagen. Daarnaast betaalt hij, afhankelijk van de gekozen route, 2 bruine of 2 roze invloedstenen. Hij legt een van zijn markeersteden op de betreffende stad. Hij ontvangt direct de in de cirkel aangegeven beloning (3 prestige punten).

Voorbeeld: Daan wil een familielid naar de naburige stad in het noorden sturen. Hij pakt een familielid van zijn boerderij en zet het op de stad. Dit kost hem 2 tijd, 1 wagen én 2 bruine invloedstenen, die hij in de voorraad teruglegt. Hij legt vervolgens een van zijn markeersteden op de stad en krijgt de beloning (3 prestige punten op het scorespoor).



Heeft een speler al ten minste één familielid op een stad in het reisgedeelte, dan mag hij uit de volgende opties kiezen:

Hij mag nog een familielid vanaf zijn boerderij naar een van de twee naburige steden sturen;

OF

Hij verplaatst een familielid dat al op een stad staat naar een **aangrenzende** stad. Steden zijn aangrenzend als ze door een pad met elkaar zijn verbonden (een speler mag geen steden overslaan). De speler moet de aangegeven reiskosten betalen en legt een markeersteen op de bereikte stad. Hij ontvangt voor deze stad de aangegeven beloning (2 invloedstenen naar keuze uit de voorraad, 1 munt of 3 prestige punten).

Let op: een speler mag niet meer dan 1 markeersteen op een stad zetten (en kan dus ook maar 1 keer de beloning incasseren). Reist hij met een van zijn familieleden naar een stad waar hij al is geweest, dan gebeurt er niets (hij legt geen markeersteen en ontvangt geen beloning).

Er is geen maximum aan het aantal familieleden en markeersteden in een bepaalde stad. Aan het einde van het spel ontvangt een speler prestige punten voor het aantal door zijn familieleden bezochte steden (zie ook "Puntentelling aan het einde van het spel"; blz. 12).

‡ Dorpsraad ‡



Met deze actie kan een speler invloed in de dorpsraad uitoefenen.

Hij mag uit 3 actiemogelijkheden kiezen:

a) Hij neemt een familielid van zijn boerderij en zet het op niveau "1" van de dorpsraad. Dit kost hem 1 tijd en 2 groene invloedstenen OF 1 tijd en 1 perkamentrol. Daarna mag hij het bij dit niveau horende privilege uitvoeren (hij wordt startspeler in de volgende ronde).

OF

b) Hij schuift een familielid dat al in de dorpsraad staat 1 niveau verder. Dit kost hem 1 perkamentrol OF 2 groene invloedstenen. Daarnaast betaalt hij, afhankelijk van het niveau, 2 of 3 tijd. Vervolgens mag hij het privilege dat bij dit of een vorig niveau hoort, uitvoeren.

OF

c) Heeft hij al een familielid in de dorpsraad, dan mag hij een privilege uitvoeren zonder een familielid te verplaatsen. In dat geval voert hij een privilege uit dat bij zijn huidige niveau of een vorig niveau hoort (hij hoeft de kosten van het niveau niet opnieuw te betalen).

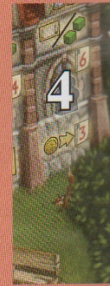
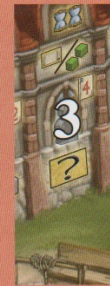
Overzicht van de privileges:

Niveau 1: de speler neemt het **startspelerfiche voor de volgende ronde (de ring)** van de dorpsraad. Is het in deze ronde al door een andere speler gepakt, dan krijgt hij niets. Neemt de speler het fiche, dan is hij startspeler in de volgende ronde. Aan het begin van de volgende ronde neemt hij het startspelerfiche en legt hij de ring op de dorpsraad terug.

Niveau 2: de speler neemt 2 invloedstenen naar keuze uit de voorraad.

Niveau 3: de speler neemt 1 goederenfiche uit de voorraad en legt het naast zijn boerderij.

Niveau 4: de speler betaalt 1 munt voor 3 prestige punten op het scorespoor.



Er is geen limiet aan het aantal familieleden op een niveau. Aan het einde van het spel is ieder familielid dat ten minste niveau 2 heeft bereikt prestige punten waard (zie "Puntentelling aan het einde van het spel"; blz. 12).



‡ Kerk ‡

De speler mag **één** familielid van zijn boerderij in de zwarte buidel doen.
Hij betaalt daarvoor 1 bruine invloedssteen OF 3 tijd.

Familieleden in de zwarte buidel kunnen tijdens een kerkdienst uit de buidel worden getrokken en op de velden bij de kerk worden gezet. Een kerkdienst vindt plaats aan het einde van elke ronde en aan het einde van het spel (zie "Einde van een ronde"; hieronder).



‡ Waterput (vervangende actie) ‡

Een speler mag, in plaats van het pakken van een invloedssteen van een van de activievelden, 3 gelijke invloedsstenen (geen "Pest"-stenen) van zijn boerderij in de voorraad terugleggen. Hij mag dan één van de eerder beschreven acties uitvoeren.

Let op: de actie "Waterput" is uitsluitend mogelijk, zolang er ten minste één steen op de activievelden over is (anders is de ronde afgelopen).

(Dit is de enige manier om een actie uit te voeren bij een activieveld waar geen stenen meer liggen.)

‡ Einde van een ronde ‡

Als een speler de laatste steen van het speelbord pakt (en alle activievelden daarna dus leeg zijn), voert hij eerst zoals gebruikelijk zijn actie uit. Daarna eindigt de ronde en volgt er een kerkdienst.

‡ De kerkdienst ‡

Een kerkdienst bestaat uit 3 fasen:

1. Trek 4 speelstukken uit de zwarte buidel
2. Werk familieleden omhoog binnen de hiërarchie van de kerk
3. Ken 2 prestige punten toe voor de meerderheid in de kerk

1. Schud de familieleden en de zwarte monniken in de zwarte buidel goed. Te beginnen bij de startspeler en daarna met de klok mee, mag iedere speler 1 of meer eigen familieleden uit de buidel pakken tegen betaling van **één** munt per familielid (dit is de enige manier om er zeker van te zijn dat een eigen familielid uit de buidel gehaald wordt) totdat er **in totaal 4** familieleden uit de buidel gehaald zijn (het is theoretisch mogelijk dat een speler daardoor niet aan de beurt komt). Zijn er door alle spelers samen minder dan 4 familieleden uit de buidel gekocht, trek dan zolang speelstukken uit de buidel totdat er in totaal 4 uit de buidel zijn gehaald (inclusief de gekochte). Doe daarna eventueel getrokken monniken terug in de buidel. Zet gekochte en/of getrokken familieleden op het meest rechtse raam van de kerk. Niet getrokken familieleden blijven in de buidel en zouden bij een volgende kerkdienst getrokken kunnen worden.

2. Nadat de 4 speelstukken uit de buidel gehaald zijn (ook als het 4 zwarte monniken waren), komt iedere speler één keer aan de beurt. Te beginnen met de startspeler en vervolgens met de klok mee, mag iedere speler 1 of meer van zijn familieleden binnen de hiërarchie van de kerk omhoog werken. Om een familielid naar het volgende raam (naar links) te verplaatsen, moet een speler het tussen de ramen afgebeelde aantal graanzakken betalen. Hij mag een familielid ook meer ramen vooruitzetten, mits hij voldoende graanzakken betaalt.

3. Aan het einde van een kerkdienst krijgt de speler met de meeste familieleden in de kerk 2 prestige punten op het scorespoor. Bij een gelijke stand krijgt de speler wiens familielid het meest links staat de prestige punten. Is het dan nog steeds gelijk, dan krijgen al deze spelers 2 prestige punten (het is niet van belang waar de overige familieleden van een speler staan, het familielid dat het meest links staat, is bepalend).

Voorbeeld van een kerkdienst:



In een speler met 3 spelers vindt een kerkdienst plaats. Peter is de huidige startspeler. Hij betaalt 1 munt, kiest zijn blauwe familielid met getal "2" en haalt het uit de zwarte buidel.

Marianne wil niet betalen. Daan betaalt ook 1 munt, kiest zijn rode familielid met getal "1" en haalt het uit de zwarte buidel.

Peter brengt het totaal aantal gekochte/ getrokken speelstukken naar 4 door er willekeurig 2 extra uit de buidel te trekken. Hij zet de 3 gekleurde familieleden op het meest rechtse raam en doet de zwarte monnik in de buidel terug.



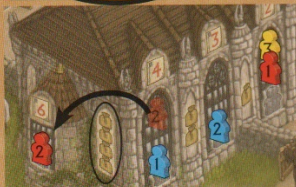
Te beginnen met Peter, mag iedere speler nu zijn familieleden doorschuiven. Peter betaalt 2 graanzakken en verplaatst zijn blauwe familielid met getal "1" naar het volgende raam (links). Hij betaalt daarna nog een graanzak en verplaatst ook zijn familielid met getal "2" naar het volgende raam.

Marianne heeft geen graan en kan haar familielid niet doorschuiven.

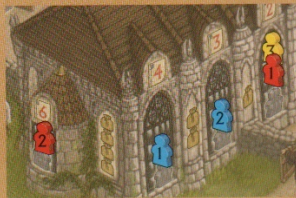
Daan



Daan betaalt 4 graanzakken en verplaatst zijn familielid met getal "2" naar het meest linkse raam.



Nu worden de prestige punten toegekend. Hoewel Daan en Peter evenveel familieleden in de kerk hebben, krijgt Daan de 2 prestige punten, omdat zijn familielid het meest links staat.



Aan het einde van het spel is ieder familielid in de kerk prestige punten waard, afhankelijk van zijn positie binnen de kerk (zie ook "Puntentelling aan het einde van het spel"; blz. 12).

Opmerking: een speler mag op elk moment bekijken welke familieleden zich in de zwarte buidel bevinden.

‡ Een familielid overlijdt ‡

Tijdens het spel moet een speler regelmatig met tijd betalen (de markeersteen op zijn levenstijdspoor met de klok mee vooruitzetten). Zodra de markeersteen **de brug passeert**, overlijdt zijn oudste familielid. De speler mag eerst de gekozen actie volledig uitvoeren. Pas daarna bepaalt hij welk van zijn oudste familieleden aan het **einde van zijn beurt** overlijdt.

Uitzondering: een speler die tijdens een markttag zijn markeersteen voorbij de brug verplaatst, moet onmiddellijk beslissen welk van zijn familieleden overlijdt.

Een speler moet altijd kiezen voor zijn familielid met het **laagste** getal. Heeft hij verschillende familieleden met het laagste getal, dan mag hij kiezen welk van deze overlijdt. Het betreffende familielid moet op het moment van overlijden zichtbaar zijn. Dat betekent dat hij op het speelbord of op de boerderij van de speler moet staan (familieleden in de zwarte buidel of in de voorraad kunnen niet overlijden).

Voorbeeld:

Peter kiest een actie "Ambacht" door een "Pest"-steen van het betreffende activeld te pakken. Dat kost hem 2 tijd, waardoor hij zijn markeersteen voorbij de brug verplaatst. Voordat een van zijn familieleden overlijdt, mag hij de actie "Ambacht" uitvoeren. Hij verplaatst een familielid met getal "1" van zijn boerderij naar de Smidse (dat kost hem 3 tijd) en produceert een ploeg (dat kost hem ook eens 3 tijd). Nu zijn actie voltooid is, overlijdt zijn familielid met het laagste



‡ Start van een nieuwe ronde ‡

Heeft een speler het startspelerfiche voor de volgende ronde (de ring) voor zich liggen, dan pakt hij nu het startspelerfiche en legt hij de ring terug bij de dorpsraad.

Zo niet, dan blijft de startspeler onveranderd. Begin een nieuwe ronde weer met het vullen van de groene buidel en het verdelen van invloeds- en "Pest"-stenen over de activelvelden.



‡ Munten ‡

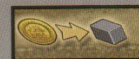
Een speler kan **munten** bij de molen of bij het reizen verdienen.

Er zijn 3 manieren om munten te gebruiken:

1. Een speler koopt prestige punten bij de **dorpsraad** (laatste niveau).
2. Een speler betaalt om een familielid tijdens een **kerkdienst** uit de zwarte buidel te halen.
3. Een speler gebruikt een munt als **joker** om een **invloedssteen** te **vervangen**.

Voorbeeld:

een speler die in de dorpsraad een niveau verder wil, moet 2 groene invloedsstenen betalen. Hij mag echter ook met 1 munt en 1 groene invloedssteen OF zelfs met 2 munten betalen.



Aan het einde van het spel is elke munt die een speler overheeft 1 prestige punt waard (zie "Puntentelling aan het einde van het spel"; blz. 12).

getal. Hij heeft twee familieleden met getal "1" op het speelbord en kiest het familielid dat hij zojuist op de Smidse heeft gezet.

Er zijn twee mogelijkheden waar een overleden familielid terecht kan komen:

a) Er is een vrije plaats in de dorpskronieken

De dorpskronieken houden de verhalen van beroemde inwoners en hun grootste daden bij. De dorpskronieken hebben een aantal plaatsen vrij voor elke branche. Afhankelijk van de locatie waar het familielid op het moment van overlijden werkte, wordt hij op een leeg veld van de betreffende categorie gelegd:

Dorpsraad Ambachten Reizen Kerk Boerderij



Aan het einde van het spel krijgt een speler prestige punten voor het aantal familieleden dat in de dorpskronieken zijn opgenomen (zie "Puntentelling aan het einde van het spel"; blz. 12).

b) Er is geen vrije plaats in de dorpskronieken

in dit geval legt de speler het betreffende familielid op een vrij anoniem graf naast de kerk. Het familielid rust daar in vrede, maar is geen prestige punten waard.

Voorbeeld:

tijdens zijn actie heeft Peter de markeersteen op zijn levens-tijdspoor voorbij de brug ver-plaatst. Aan het einde van zijn actie overlijdt een van zijn fa-milieleden met getal "1". Als hij voor het familielid in de kerk kiest, komt deze in een anoniem graf terecht (omdat alle kerk-plaatsen in de dorpskronieken vol zijn). Kiest hij voor een van zijn andere familieliden met ge-tal "1", dan krijgt het een plaats in de dorpskronieken.



Opmerking: leg overleden familieleden altijd horizontaal neer, zodat ze duidelijk te onderscheiden zijn van de actieve familieleden.

Tip 1: het is een effectieve strategie om familieleden snel aan de dorpskronieken toe te voegen. Wees dus niet bang om voor bepaalde acties met tijd te betalen.

Tip 2: houd bij het verplaatsen van een familielid van de boerderij naar het speel-bord altijd rekening met het getal erop. Familieleden met een "1" hebben de meeste kans om tijdens het spel te overlijden. Een speler die punten wil scoren bij de kerk of de dorpsraad doet er beter aan om daar voor familieleden met een hoger getal te kiezen.

‡ Einde van het spel ‡

Het spel eindigt zodra een familielid:

a) op de laatste vrije plaats in de dorpskronieken wordt gelegd;



OF



b) op het laatste vrije anonieme graf bij de kerk wordt gelegd.

De speler die het spel op deze manier eindigt, krijgt geen extra beurt. Alle andere spelers mogen met de klok mee nog één laatste actie uitvoeren. Ook in deze laatste extra beurt moet een speler zoals gebruikelijk een invloeds- of een "Pest"-steen van een actiefeld pakken of 3 gelijke invloedsstenen betalen om de actie te betalen. Als de laatste steen van het bord wordt gepakt (en er komen nog spelers aan de beurt), worden de actiefelden niet aangevuld. In plaats daarvan mogen de overgebleven spelers een actie uitvoeren zonder daarvoor met 3 gelijke invloedsstenen te hoeven betalen.

Opmerking: in dit geval wordt de kerkdienst aan het einde van een ronde over-geslagen. De laatste kerkdienst wordt pas gehouden nadat alle spelers hun laatste actie hebben uitgevoerd.

Opmerking: als familieleden tijdens de laatste acties overlijden en er zijn geen beschikbare plaatsen in de dorpskronieken of de anonieme graven, dan worden ze uit het spel verwijderd.

Speciale regel: als het einde van het spel wordt ingeluid tijdens een marktdag, wikkel de marktdag dan volledig af. Heeft de speler die de marktdag heeft georganiseerd ook het einde van het spel veroorzaakt, dan heeft hij zijn laatste beurt gehad en krijgen alle andere spelers nog één actie. Is het einde van het spel door een andere speler veroorzaakt, dan krijgen **alle** spelers (met de klok mee) nog één actie (de laatste actie van het spel wordt dan uitgevoerd door de speler die de marktdag heeft georganiseerd).

Nadat alle spelers hun laatste actie hebben uitgevoerd, wordt de laatste kerkdienst gehouden. Tot slot vindt er aan het einde van het spel een puntentelling plaats.

‡ Puntentelling aan het einde van het spel ‡

Reizen

De speler krijgt prestige punten voor het aantal steden dat zijn familie heeft bezocht (aantal markeersteden in zijn kleur op de steden) volgens onderstaande tabel:

- 1 stad = 1 punt
- 2 steden = 3 punten
- 3 steden = 6 punten
- 4 steden = 10 punten
- 5 steden = 14 punten
- 6 steden = 18 punten

Dorpsraad

Ieder familielid op niveau 4 is **6 punten** waard.
Ieder familielid op niveau 3 is **4 punten** waard.
Ieder familielid op niveau 2 is **2 punten** waard.
Een familielid op niveau 1 is **geen punten** waard.

Kerk

Ieder familielid op het meest rechtse raam is **2 punten** waard.
Ieder familielid op het tweede raam is **3 punten** waard.
Ieder familielid op het derde raam is **4 punten** waard.
Ieder familielid op het meest linkse raam is **6 punten** waard.
Familielieden in de zwarte buidel zijn **geen punten** waard.

Dorpskronieken

Een speler krijgt prestige punten voor het aantal van zijn familieleden dat eeuwige roem heeft verworven in de dorpskronieken:

- 1 of 2 familieleden zijn **geen punten** waard.
- 3 familieleden zijn **4 punten** waard.
- 4 familieleden zijn **7 punten** waard.
- 5 of meer familieleden zijn **12 punten** waard.

Klantenfiches

Een speler draait aan het einde van het spel zijn gedekte klantenfiches open en krijgt het daarop aangegeven aantal punten.

Munten

Elke munt is **1 punt** waard.

Een speler verwerkt de ontvangen punten met zijn markeersteen op het **scorespoor**.

De speler met de meeste prestige punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste klantenfiches. Is het dan nog steeds gelijk, dan wint van hen de speler met de meeste "actieve" familieleden (niet overleden familieleden op het speelbord en zijn boerderij).

Voorbeeld: eindtelling

reizen = 6

dorpsraad = 2

kerk = 6

dorpskronieken = 7

klantenfiches = 16

munten = 2

prestigepunten na de eindtelling = 39

‡ Veelgestelde vragen ‡

Vraag: als ik met invloedsstenen voor een product betaal, moet ik dan een familielid op de betreffende ambachtslocatie hebben?

Antwoord: nee! Je hebt alleen een familielid op de betreffende ambachtslocatie nodig als je met tijd betaalt en een product produceert.

Vraag: als ik een familielid van mijn boerderij naar het speelbord verplaats (of als ik het in de zwarte buidel doe met de actie "Kerk"), moet ik dan het familielid met het laagste getal kiezen?

Antwoord: nee! Het getal is uitsluitend van belang als een familielid wordt geboren of overlijdt.

Vraag: moet ik een steen pakken als ik aan de beurt ben?
Antwoord: ja! Tenzij je de actie bij de waterput uitvoert door 3 gelijke stenen te betalen. In dat geval mag je geen steen pakken.

Vraag: wat gebeurt er als ik een "Pest"-steen pak?
Antwoord: de markeersteen op jouw levenslijdspoor wordt 2 velden vooruitgezet. De "Pest"-steen gaat terug naar de voorraad. Je mag vervolgens de actie uitvoeren van het veld waarvan je de "Pest"-steen hebt gepakt.

Vraag: moet ik een actie uitvoeren nadat ik een steen heb gepakt?

Antwoord: nee! Het uitvoeren van een actie is optioneel. Een marktdag wordt echter altijd gehouden, ook als jij er zelf niet aan mee wilt doen.

Vraag: moeten familieleden daar blijven staan waar ik ze op het speelbord heb gezet?

Antwoord: ja;eker! Een familielid kan echter van beroep veranderen als hij naar jouw boerderij teruggaat door de actie "Familie". Ook kan het gebeuren dat familieleden overlijden en dat ze dan in de dorpskronieken of een anoniem graf terechtkomen.



© 2011 Eggertspiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900- 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Inka en Markus Brand
Illustraties: Dennis Lohausen
Ontwerp doos: Hans-Georg Schneider
Vertaling: Rutger Veen, Daniël Hoogtoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma
Alle rechten voorbehouden

Made in Germany



Pegasus Spiele



eggertspiele