

SKYE

Breng je eiland tot bloei

SPELREGELS

WELKOM OP SKYE

5 hoofdmannen wedijveren om de beste stukken land voor hun clans. Alleen de hoofdman die zijn gebied het best ontwikkelt en het slimst handelt, wordt tot koning van Skye gekroond. Een volgende keer worden er echter weer andere zaken gevraagd, dus speel nog een keer en neem revanche!

SPEELMATERIAAL

(Druk voor het eerste spel de kartonnen onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus!)



1 dubbelzijdig speelbord



16 scoretegels



73 landtegels
(groene achterkant)



munten



1 startspelerfiche



5 landtegels met een kasteel
(achterkant in de spelerskleuren)



6 zichtschermen
(zet deze voor elk spel in elkaar;
1 reserve-exemplaar bijgeleverd)



1 rondsteen



5 scorestenen
(1 per spelerskleur)

De spelregels



1 buidel



6 aflegfiches
(1 reserve)

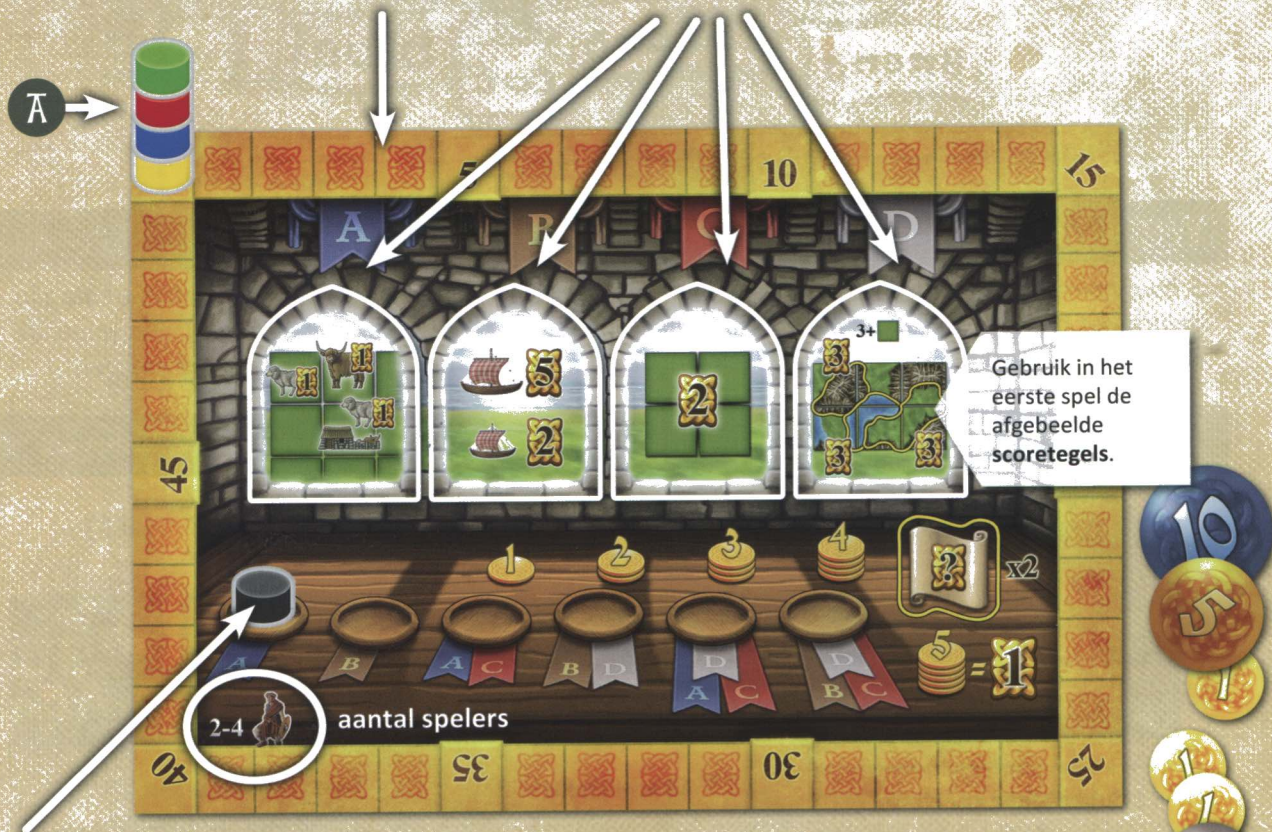
KORT SPELOVERZICHT

De spelers proberen in 6 ronden (5 ronden bij 5 spelers) zoveel mogelijk overwinningpunten te verzamelen. Wie er de meeste heeft, wint het spel en wordt koning van Skye.

VOORBEREIDING

I Leg het **speelbord** op tafel. Gebruik de voorkant in een spel met 2 tot en met 4 spelers (zie de symbolen) en de achterkant voor een spel met 5 spelers.

II Schud de **scoretegels** en leg er op elk van de velden "A" tot en met "D" willekeurig één open. Doe de overige scoretegels terug in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig.



Gebruik in het eerste spel de afgebeelde scoretegels.

III Leg de **rondesteen** op het eerste veld van het rondespoor.

IV Leg de **munten** als algemene voorraad naast het speelbord.

V Iedere speler kiest een kleur en neemt daarin: een **zichtscherm**, een **landtegel met een kasteel**, een **scoresteen** en een **aflegfiche**. Doe de onderdelen in de niet gekozen kleuren terug in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig.



blauwe starttegel

A Iedere speler legt zijn **scoresteen** op veld "0" van het **scorespoor** op het speelbord.

Iedere speler legt de **landtegel met zijn kasteel** open voor zich op tafel. Dit is de eerste tegel van zijn territorium.

De jongste speler krijgt het **startspelerfiche**. Hij begint het spel.



blauw zichtscherm



aflegfiche

VI Doe alle **landtegels** (zonder kasteel) in de **buidel** en schud deze goed.


SPELVERLOOP

Het spel duurt **6 ronden** (5 ronden in een spel met 5 spelers). Elke ronde bestaat uit 6 fasen, die in de aangegeven volgorde worden afgehandeld:

1. Inkomen ontvangen
2. Tegels trekken en prijzen vaststellen
3. Een tegel afleggen
4. Een tegel kopen
5. Bouwen
6. Einde van de ronde en punten tellen

Na de laatste ronde volgt een **eindtelling**.

1. INKOMEN ONTVANGEN

 Iedere speler krijgt nu zijn inkomen: hij krijgt **5 goud** voor zijn kasteel. Verder krijgt hij **1 goud extra** voor elke **tegels met whiskyvaten** die via wegen met zijn kasteel is verbonden.

Vanaf ronde 3 krijgt hij extra goud voor **iedere** speler die meer overwinningpunten heeft dan hij. De hoeveelheid goud die hij daarvoor krijgt, verschilt per ronde en is naast het rondespoor aangegeven.

Spelers mogen hun goud op elk moment bij de algemene voorraad wisselen.



Voor deze tegel krijgt de speler geen goud, omdat de weg niet met het kasteel is verbonden.




Voorbeeld: inkomen voor tegels

Totaal inkomen: 13 goud



Voorbeeld: in ronde 5 laat het rondespoor 3 goud zien. Er zijn 2 spelers die meer overwinningpunten hebben dan Blauw. Blauw krijgt daarom $2 \times 3 = 6$ goud extra.

2. TEGELS TREKKEN EN PRIJZEN VASTSTELLEN

 Iedere speler trekt **3 landtegels** uit de buidel en legt deze **open vóór zijn zichtscherf**. Daarna kent iedere speler (tegelijktijd) zijn aflegfiche en goud aan zijn getrokken tegels toe. Dit doet hij door achter zijn zichtscherf ter hoogte van de tegels die ervoor liggen bij elk van 2 tegels **ten minste 1 goud** en bij de derde tegel zijn aflegfiche (de bijbehorende tegel gaat later terug in de buidel) te leggen. Heeft hij nog goud over, dan kan hij dit het beste in zijn gesloten hand houden om te voorkomen dat andere spelers weten hoeveel hij heeft.

Nadat alle spelers hun goud en aflegfiches hebben toegekend, tillen ze tegelijk hun zichtscherf op.



Voorbeeld: de speler heeft het aflegfiche aan de middelste tegel toegekend. Deze gaat in de volgende fase terug in de buidel.

3. EEN TEGEL AFLEGGEN

Iedere speler doet de tegel waaraan hij zijn **aflegfiche** heeft toegekend terug in de buidel. Schud de inhoud van de buidel daarna goed.

4. EEN TEGEL KOPEN

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, mag iedere speler **één tegel van een andere speler** kopen. Hij moet daarvoor zoveel goud uit zijn voorraad aan de betreffende speler betalen als deze aan de tegel heeft toegekend. De verkopende speler krijgt niet alleen dit goud, maar mag ook het aan de verkochte tegel toegekende goud in zijn voorraad terugnemen. De kopende speler legt de aangeschafte tegel achter zijn zichtscherf. Hij voegt deze in fase 5 aan zijn territorium toe.

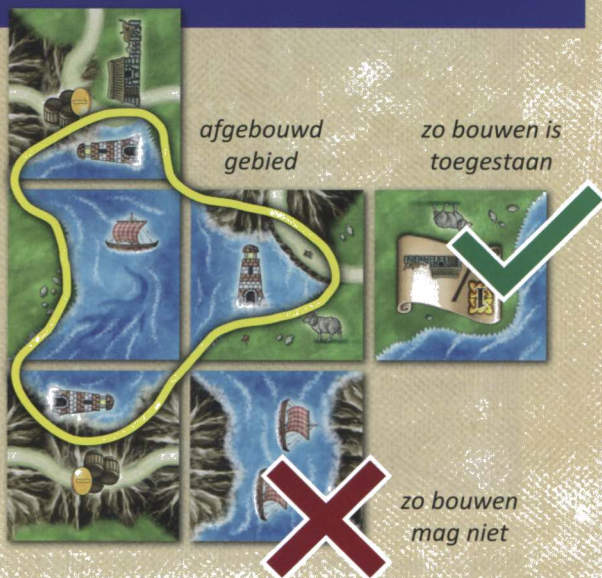
Wil of kun je geen tegel kopen, dan moet je passen. Nadat alle spelers een tegel hebben gekocht of gepast, krijgt iedere speler de tegels die nog voor hem liggen, **maar hij verliest al het goud dat aan deze tegels was toegekend. Doe dit in de algemene voorraad.**

5. BOUWEN

Iedere speler moet nu alle tegels die hij deze ronde heeft ontvangen aan zijn territorium bouwen. Hij moet zich daarbij aan de volgende spelregels houden: elke tegel moet met ten minste 1 zijde aan een andere tegel in het territorium grenzen (dit mag een in deze ronde gelegde tegel zijn). Grenzen 2 tegels aan elkaar, dan moeten de terreinsoorten aan de betreffende zijden gelijk zijn (weide, berg, water). **Belangrijk: wegen HOEVEN NIET te worden verlengd.**

Sommige scoretegels geven overwinningpunten voor afgebouwde gebieden. Een gebied geldt als afgebouwd wanneer het volledig is omsloten door gebieden van een andere terreinsoort. Ook dit geldt niet voor wegen.

Kan een speler zijn tegel niet volgens bovenstaande spelregels aan zijn territorium leggen, dan moet hij deze zonder compensatie terug in de buidel doen.



6. EINDE VAN DE RONDE EN PUNTEN TELLEN

Alle spelers krijgen nu overwinningpunten op basis van de scoretegels van de huidige ronde. Bij het rondespoor is met de letters A tot en met D aangegeven welke scoretegels in welke ronde van toepassing zijn. Een speler krijgt uitsluitend punten voor de situatie in zijn eigen territorium. Hij zet zijn scoresteen voor elk overwinningpunt dat hij ontvangt 1 veld op het scorespoor vooruit. Een speler mag niet van het ontvangen van (een deel van zijn) overwinningpunten afzien.

Elke scoretegel wordt maar 3 keer per spel geteld. De aanwijzingen op een scoretegel gelden voor het complete territorium van een speler. Zie de laatste bladzijde van deze spelregels voor een overzicht van de scoretegels.

Nadat alle spelers hun overwinningpunten op het scorespoor hebben verwerkt, geeft de startspeler het startspelerfiche aan zijn linkerbuurman. Deze zet de rondesteen op het rondespoor 1 veld vooruit en begint de nieuwe ronde. Na de laatste ronde volgt een eindtelling.

EINDE VAN HET SPEL EN EINDTELLING

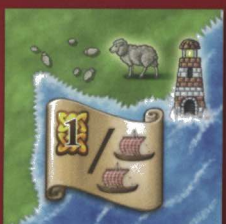
Na de laatste ronde krijgt iedere speler overwinningpunten (OP) voor tegels met een perkamentrol in zijn territorium. Deze hebben betrekking op bepaalde zaken die zich in zijn territorium bevinden. Het spel bevat de volgende tegels met een perkamentrol:



1 OP
voor elke **2 schapen**



1 OP
voor elke **2 tegels met whiskyvaten**



1 OP
voor elke **2 schepen**

Rond indien nodig naar beneden af (een speler krijgt bijvoorbeeld 2 OP als hij 5 schapen in zijn territorium heeft).



1 OP
per **rund**



1 OP
per **toren**



1 OP
per **boerderij**



1 OP
per **vuurtoren**

Bevindt een perkamentrol zich in een **afgebouwd gebied**, dan mag de speler de overwinningpunten die hij voor deze perkamentrol krijgt **verdubbelen**.

Iedere speler krijgt nu nog **1 overwinningpunt voor elke 5 goud** die hij overheeft (doe voor OP ingewisseld goud in de algemene voorraad).

De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die het meeste goud overheeft.



Deze symbolen op het speelbord geven de waarden bij de eindtelling aan.

NL-22042390



© 2015 Lookout Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Alexander Pfister & Andreas Pelikan
Illustraties: Klemens Franz
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



OVERZICHT VAN SCORETEGELS

Een speler krijgt uitsluitend punten voor de situatie in zijn **eigen** territorium.



2 OP per vierkant dat uit **4 landtegels** bestaat. Landtegels kunnen onderdeel van meerdere vierkanten zijn.



1 OP per **afgebouwd gebied**.



1 OP per **schaap**.



3 OP per **afgebouwd gebied** dat uit ten minste **3 landtegels** bestaat.



1/3/6 OP per **berggebied** met 1/2/3 **torens**. Een berggebied met meer dan 3 torens is ook 6 OP waard.



5 OP per **set van 1 toren, 1 boerderij en 1 vuurtoren**. Een gebouw kan niet in meerdere sets worden gebruikt.



5 OP voor de speler met **de meeste tegels met whiskyvaten** en 2 OP voor de speler met **de op één na meeste whiskyvaten**.

Bij een gelijke stand om de eerste plaats krijgt iedere betrokken speler 5 OP, de 2 OP voor de tweede plaats worden dan niet toegekend. Bij een gelijke stand om de tweede plaats krijgt iedere betrokken speler 2 OP. Een speler moet ten minste 1 whiskyvat hebben om voor deze OP in aanmerking te komen.



5 OP voor de speler met **de meeste schepen** en 2 OP voor de speler met **de op één na meeste schepen**.

Bij een gelijke stand om de eerste plaats krijgt iedere betrokken speler 5 OP, de 2 OP voor de tweede plaats worden dan niet toegekend. Bij een gelijke stand om de tweede plaats krijgt iedere betrokken speler 2 OP. Een speler moet ten minste 1 schip hebben om voor deze OP in aanmerking te komen.



1 OP voor elk dier (schaap of rund) dat **horizontaal of verticaal aan een tegel met een boerderij grenst**. Daarnaast 1 OP voor elk dier **op een tegel met een boerderij**.



5 OP voor de speler met **het meeste goud** en 2 OP voor de speler met **het op één na meeste goud**.

Bij een gelijke stand om de eerste plaats krijgt iedere betrokken speler 5 OP, de 2 OP voor de tweede plaats worden dan niet toegekend. Bij een gelijke stand om de tweede plaats krijgt iedere betrokken speler 2 OP. Een speler moet ten minste 1 goud hebben om voor deze OP in aanmerking te komen.



2 OP per **rund** dat **via wegen met het kasteel is verbonden**.



3 OP per **watergebied** met ten minste **1 schip en 1 aangrenzende vuurtoren**.



1 OP per landtegel die **via wegen met het kasteel is verbonden**.



3 OP per **ononderbroken verticale lijn van ten minste 3 landtegels**.



2 OP per landtegel in het **grootste afgebouwde watergebied**.



2 OP per **afgebouwd berggebied**.