

Verloop van een speelbeurt

Een speelbeurt bestaat uit 4 fasen, die de spelers in de opgegeven volgorde moeten uitvoeren:

1. Neem een tegel

- Kies 1 tegel uit het open aanbod.
- Leg naast elke lager gelegen tegel die je overslaat, 1 munt.
- Neem de gekozen tegel. Is dat een landtegel, schuif dan de landtegels erboven naar beneden en trek een nieuwe tegel.

2. Leg de tegel in je Koninkrijk

- Leg de tegel op een vrij veld naar keuze in je Koninkrijk.
- Voer de effecten van eventuele symbolen op de zojuist gelegde tegel uit.

3. Controleer op nieuwe trio's

- Als door de zojuist gelegde tegel een nieuw trio (horizontaal, verticaal of diagonaal) met 3 identieke gewassen is ontstaan, mag je een personenkaart kiezen bij het Vaandel dat bij dat gewas hoort. Wil of kun je dat niet, dan ontvang je 2 munten uit de algemene voorraad.
- Voer de effecten van de persoon uit, tenzij is aangegeven dat je het effect in een andere fase moet uitvoeren.

4. Controleer of er een invasie plaatsvindt

- Als de aanvalsmarker tijdens je beurt is verplaatst en op het invasiespoor voorbij de verdedigingsmarker ligt, vindt een invasie plaats.
- De speler(s) met de minste Torens moet(en) een tegel naar keuze omdraaien tot Ruïne en elementen erop verwijderen.
- Als een  (Toren) op de achterkant van de tegel staat, zet je een Toren op de tegel en verplaatst je de verdedigingsmarker.

Register

Als de voorraad Torens op is **10**
Edelen **8, 11**
Einde van het spel **11**
Gelijke stand **9, 11**
Gewassen **9**
Invasie **9, 10**
Invasiespoor **4, 8, 9**
Landtegels **6, 7**
Personen **6, 9, 13**
Ruïnes **10**
Saracenen **8**
Scenario's **4, 6, 11**
Speciale bouwtegels **7**
Spel met 2-3 spelers **4, 11**
Symbolen **8, 15**
Tegels **6, 7, 8**
Torens **8, 10**
Trio's **9**
Vorbereiding **4**

Dankwoord

Speciale dank gaat uit naar het team van Atlantide Giochi Savona om met zoveel enthousiasme te spelen, te experimenteren en uit te werken. Bedankt, Davide Isetta, Elisa Arrigoni, Augusto Astengo, Alberto Merialdo, Martina Ratto, Roberto Bardoni, Alessandro Ciceri, Daniele Gualco, Alessia Caccamo, Samuele Macciò, Ilaria Badino, Matteo Dell'Amico, Marco Perrando, Roberta Bordi, Gianluca Ghirauda en Olivia Zhu, voor het vele malen spelen. Ook dank aan deze testspelers: Andrea Barbasso, Andrea Nuzzo, Anteo Imperato, Antonello 'Rocky' Roccazzella, Aurora Longo, Francesca 'Bonsy' Bonsignore, Francesco Chironna, Giampiero Puglisi, Gioca Giullari, Ivette Marchese, Linda Pillo, Luca Trevisani, Marco Benzi, Paolo Capuzzo, Sarah di Pietro, Stefania Clori en Vitale Cancelliere. Ten slotte willen we Moreno Pedrinzani, Luigi Briganti en Ginevra Medri bedanken om de historische elementen te controleren.

Verantwoording

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com — edizioni@gateongames.com

Auteur: Emanuele Briano

Illustraties: Jules Dubost

Ontwikkeling: Christian Giove

Supervisie: Mario Cortese

Grafisch ontwerp: Margherita Cagnola

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

Correcties: Francesca Gherardi, Silvia Salis

Extra's: bedankt, Freepik voor de uitgebreide databank met symbolen!

Verdeeld door DungeonDice.it

www.dungeondice.it

890 Anno Domini © 2025 Zerosem S.R.L.
GateOnGames en DungeonDice.it zijn gedeponeerde handelsmerken. Alle rechten voorbehouden.

GOO
GATEONGAMES


DUNGEONDICE.IT

890

ANNO DOMINI

Spelregels



Inleiding

Vanaf eind 9de eeuw is het zuiden van Frankrijk bijna een eeuw lang het toneel van veel conflicten tussen Saraceense plunderaars en de inwoners van de Provence. Koning Lodewijk de Blinde is nog te jong en dus

regeert zijn moeder, Ermengarde, die jullie, de heren, oproept om ten strijde te trekken, want jullie zijn haar trouwste bondgenoten. Ze wil de gepaste tegenmaatregelen nemen.

In het jaar des heren 890

Geachte heren, ik voel geen vreugde of opluchting dat ik jullie moet meedelen dat onheil alweer onze inwoners treft. Ik heb jullie geen goed nieuws mee te delen. Onze meest gevreesde vijanden, die zichzelf Saracenen noemen, hebben hun kamp opgeslagen vlak bij de plek waarop ze hun zinnen hebben gezet. Ze wachten gewoon het beste moment af om onze wijngaarden en veestapel in te nemen. We verkeren in groot gevaar! Lele dorpen langs de kust zijn al verlaten na invasies van die indringers, die alles op hun spoor vernielen. Onze steden, ons vee en onze gewassen is al wat we hebben. Maar we geven ons niet zomaar over! We zullen onze kastelen versterken, nieuwe wachttorens bouwen en de beste ambachtslieden lokken! Wanhoop niet! We zullen onze prachtige Provence weer doen bloeien als nooit tevoren!

Dat god ons mag bijstaan in deze missie!

Ermengarde

Doel van het spel

De spelers zijn lokale heren in de Provence en moeten hun gebied tot bloei brengen door gewassen te telen, het land te bebouwen en speciale gebouwen te plaatsen. Ze moeten hun gebied versterken om het te beschermen tegen invasies langs de kust, en ze moeten edelen en deskundigen overtuigen zich in hun gebied te vestigen.

Het spel bestaat uit 8 ronden, waarin de spelers proberen hun gebied, of Koninkrijk, welvarender te maken dan dat van de andere spelers. De spelers ontvangen punten voor gebouwde gebouwen, voor personen in hun gebied en als ze opdrachten van het scenario, gebouwen en gebieden hebben vervuld.



Speelmateriaal



36 landtegels



6 kasteelttegels



12 speciale bouwtegels



4 Vaandels met houder



18 personenkaarten



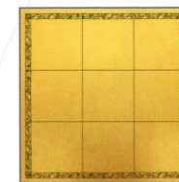
6 scenariookaarten



2 overzichtskaarten



1 invasiespoor/puntenspoor



4 spelersborden



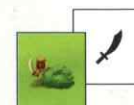
20 Torens



12 Edelen



54 munten



6 Saracenenfiches



1 aanvals- en verdedigingsmarker



4 scoremarkers

Voorbereiding

We leggen hier de voorbereiding voor 4 spelers uit. De aanpassingen voor een spel met 2 of 3 spelers staan in de kaders.

1. Iedere speler kiest een scoremarker en legt die voor zich neer. De spelers gebruiken de scoremarker om aan het einde van het spel hun overwinningpunten (OP) bij te houden.
2. Schud de speciale bouwtegels ★ gedekt, trek er evenveel als het aantal spelers in het spel +1, en leg ze open in een rij naast elkaar. Doe de overgebleven speciale bouwtegels terug in de doos, je hebt ze dit spel niet nodig.

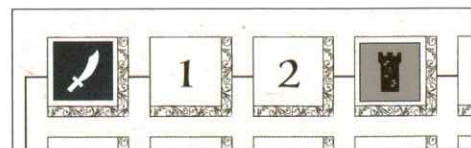
spelers	2	3	4
aantal tegels	3	4	5

3. Schud de landtegels gedekt, trek er 4 en leg ze open in een kolom onder elkaar, loodrecht op de rij speciale bouwtegels. De tegels vormen samen een T, zoals in de illustratie op blz. 5.

Spel met 2-3 spelers: als je het spel met minder dan 4 spelers speelt, moet je **bepaalde tegels verwijderen** en terug in de doos doen. Je herkent die tegels gemakkelijk aan de symbolen 3+ en 4+ linksonder.

4. Vorm met de overgebleven landtegels een gedekte trekstapel.
5. Leg het invasiespoor op de tafel. Leg de verdedigingsmarker op het veld met de waarde **gelijk aan het aantal spelers**. Leg de aanvalsmarker op het veld met waarde **0**.

Voorbeeld A: Marie, Jules en Emma spelen het spel. Omdat ze met drie spelers zijn, leggen ze de verdedigingsmarker op veld 3 van het invasiespoor.



6. Kies een scenariokaart (speel je het spel voor het eerst, neem dan bij voorkeur de scenariokaart *Eerste stappen*) en leg ze naast het invasiespoor, zoals in de illustratie op blz. 5. Lees de inleiding op de scenariokaart hardop voor en geef iedere speler het aantal munten dat op de gekozen kaart staat vermeld. Pas indien van toepassing de speciale spelregels toe die het spelverloop en de eindscore kunnen veranderen door bonussen toe te kennen.

Scenariokaart: op de voorkant van de scenariokaarten staat informatie voor een spel met 3 of 4 spelers, op de achterkant voor een spel met 2 spelers (2 personen).

7. Plaats de 4 Vaandels in hun houders en zet ze op de tafel. Schud de personenkaarten, trek er 3 per Vaandel en leg ze bij de Vaandels. Leg de rest van de kaarten binnen handbereik van de spelers op de tafel.

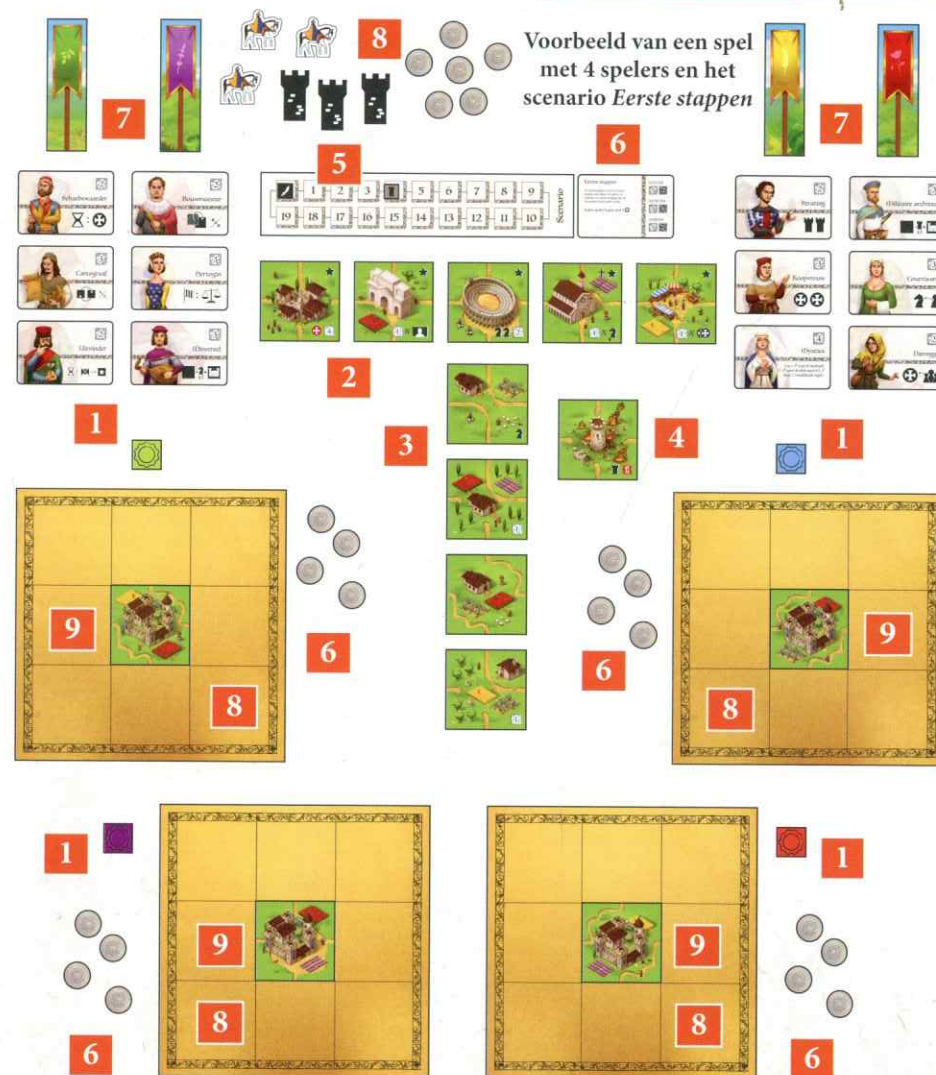
Spel met 2 spelers: leg slechts 2 personenkaarten bij elk Vaandel.

8. Leg de Torens, de Edelen en de munten als algemene voorraad op de tafel. De Saracenenfiches zijn slechts in bepaalde gevallen nodig. Ten slotte legt iedere speler een spelersbord voor zich neer.
9. De speler die als laatste een kasteel heeft bezocht, is de startspeler. **Trek evenveel willekeurige kasteeltiegels** als er spelers zijn en leg ze open op de tafel. Te beginnen met de laatste speler (de speler rechts

van de startspeler) kiest iedere speler een kasteeltegel en legt die in het midden van zijn spelersbord.

Koninkrijk: het spelersbord vormt het Koninkrijk van de speler. Het bestaat uit 9 velden (3x3). De spelers leggen in het midden de kasteeltegel en daaromheen landtegels en speciale bouwtegels.

Voorbeeld van een spel met 4 spelers en het scenario *Eerste stappen*



symbolen' (blz. 8) of 'Overzicht symbolen' (blz. 15, voorlaatste bladzijde van deze spelregels).



1. Soort
2. Soort gewas
3. Effect van de tegel
4. Aantal overwinningpunten
5. Aantal spelers



1. Aantal overwinningspunten
2. Naam
3. Vaardigheid van de persoon



1. Naam
2. Symbool voor 2 spelers (alleen op de achterkant)
3. Inleiding
4. Speciale spelregels
5. Bonuspunten (1ste plaats)
6. Bonuspunten (2de plaats)

 e beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee zijn de spelers aan de beurt. Het spel duurt 8 ronden. Aan het einde van de 8ste ronde liggen op het spelersbord van iedere speler 9 tegels (1 kasteeltegel die de spelers aan het begin van het spel leggen + 8 tegels die ze in de loop van het spel leggen).

Een spelersbeurt bestaat uit de volgende fasen:

1. Neem een tegel
2. Leg de tegel in je Koninkrijk
3. Controleer op nieuwe trio's
4. Controleer of er een invasie plaatsvindt

1. Neem een tegel



e actieve speler kiest een tegel (een landtegel of speciale bouwtegel) uit het open aanbod.

Landtegels:

De landtegels liggen in een verticale kolom. De spelers kunnen de onderste tegel in de kolom (dus de tegel die zich het verste van de horizontale rij speciale bouwtegels bevindt) **gratis** krijgen. De tegels die dichtbij de horizontale rij liggen, moeten ze **kopen**.

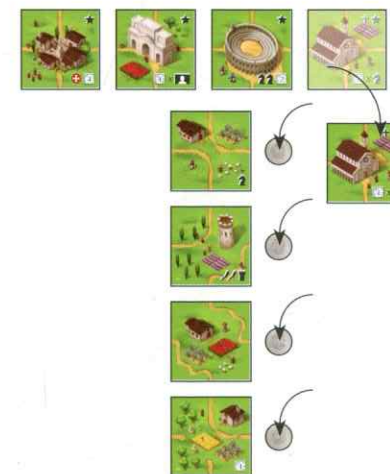
Om een tegel te kopen, betaalt de speler 1 munt **per landtegel** die hij overslaat (van onder naar boven) om de door hem gewenste tegel te pakken. Als er al munten liggen naast de landtegel die hij wil kopen (omdat een andere speler al een hoger gelegen tegel heeft gekocht), mag hij die munten samen met de tegel pakken. Daarna schuift de speler de andere landtegels naar beneden, samen met de munten en Saracenenfiches die ernaast liggen, en trekt hij een nieuwe landtegel van de trekstapel om het aanbod aan te vullen (de Saracenenfiches worden slechts in bepaalde gevallen gebruikt).

Speciale bouwtegels:

De speciale bouwtegels liggen in een horizontale rij loodrecht op de kolom landtegels. Ze blijven altijd op dezelfde plaats liggen en de spelers vullen het aanbod niet aan. De spelers moeten **altijd 4 munten betalen** om een speciale bouwtegel te kopen. Ze leggen **naast elke landtegel** 1 munt en nemen dan de speciale bouwtegel van hun keuze.

Zorg ervoor dat je niet zonder munten komt te zitten, want dan loop je het risico in de volgende ronde de gratis landtegel te moeten nemen, ook als die je niet bevalt.

Voorbeeld B: Emma heeft voldoende munten. In haar beurt besluit ze de Kathedraal te kopen. Ze leg naast elke landtegel in de verticale kolom 1 munt (in totaal 4) en neemt dan de speciale bouwtegel met daarop de Kathedraal uit het aanbod.



2. Leg de tegel in je Koninkrijk

De actieve speler legt de zojuist gekochte tegel op een vrij veld naar keuze in zijn Koninkrijk. De tegel moet niet grenzen aan een eerder gelegde tegel (aan het einde van het spel zijn de 8 velden rond het Kasteel allemaal bezet). De speler kiest een veld op basis van zijn strategie om de beste combinaties van tegels te vormen (zie volgende fase).

Kort overzicht van de symbolen:

- Als op de tegel minstens 1 **Toren** staat, zet de speler de verdedigingsmarker evenveel velden vooruit als er  op de tegel staan. De speler neemt ook evenveel Torens uit de algemene voorraad als er op de tegel staan en zet ze op de tegel.
- Als op de tegel minstens 1 **Saraceen** staat, zet de speler de aanvalsmarker evenveel velden vooruit als er  op de tegel staan.
- Als op de tegel minstens 1 **Edele**  staat, neemt de speler evenveel Edelen uit de algemene voorraad als er op de tegel staan.
- Als op de tegel minstens 1 **munt**  staat, neemt de speler evenveel munten uit de algemene voorraad als er op de tegel staan.
- Als de tegel een **Kerk** is met daarop een van de volgende symbolen: , , of , moet iedere andere speler die een of meer keer het op de tegel afgebeelde gewas bezit, 1 munt betalen aan de actieve speler.
- Als op de tegel **OP**   staan, ontvangt de speler aan het einde van het spel die pluspunten  (wit) of minpunten  (rood).
- Als op de tegel **Bonus-OP**  x staan, telt de speler aan het einde van het spel hoeveel keer hij het element rechts van de X in zijn Koninkrijk heeft, en hij vermenigvuldigt dat aantal met het getal links van de X. Het totaal telt hij bij zijn eindscore.

Voor meer uitleg over de symbolen, zie 'Overzicht symbolen' blz. 15.

Belangrijk: de spelers kunnen Torens en Edelen niet verwijderen van de tegels, tenzij anders aangegeven.

Voorbeeld C: Marie neemt de tegel met daarop de Kerk en klaprozen. Iedere andere speler die minstens 1 tegel met daarop klaprozen in zijn Koninkrijk heeft, moet Marie 1 munt betalen. Emma betaalt Marie 1 munt en Marie zet haar beurt voort.

Marie



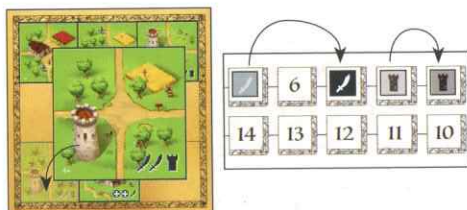
Jules



Emma



Voorbeeld D: Emma neemt een tegel met daarop tarwe, 1 Toren en 2 Saracenen. Nadat ze de tegel in haar Koninkrijk heeft gelegd, schuift ze de verdedigingsmarker 1 veld vooruit op het invasiespoor en de aanvalsmarker 2 velden vooruit.



Voorbeeld E: Jules neemt de tegel met daarop de Smidse en '2 x '. Hij ontvangt aan het einde van het spel 2 OP per 2 Torens in zijn Koninkrijk.



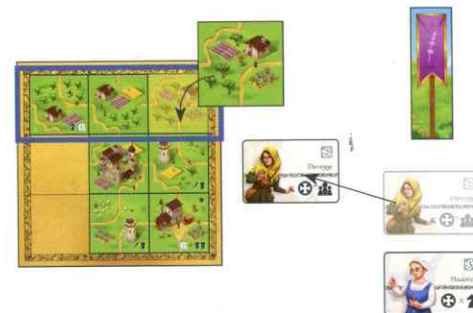
3. Controleer op nieuwe trio's

De actieve speler controleert in zijn beurt of door de zojuist gelegde tegel een of meer trio's van 3 identieke gewassen in een rij, kolom of diagonaal zijn ontstaan. Voor elk nieuw trio verwelkomt de speler een belangrijk persoon in zijn Koninkrijk. De speler kiest 1 personenkaart die bij het Vaandel ligt van het gewas waaruit het trio bestaat en legt die naast zijn spelersbord. Als er geen personenkaarten meer liggen of de speler is niet geïnteresseerd in de personenkaarten bij het betreffende Vaandel, ontvangt hij in de plaats daarvan 2 munten.

Zodra een persoon bij een Koninkrijk hoort, levert hij een bepaald aantal OP op en stelt hij zijn vaardigheden ter beschikking van het Koninkrijk. Tenzij anders vermeld, gelden de effecten direct. Enkele personen hebben echter effecten die de speler slechts op bepaalde momenten kan activeren (aan het begin van een speelbeurt of aan het einde van het spel). Voor meer uitleg over de verschillende personenkaarten, zie 'Overzicht personenkaarten', blz. 13.

Gewassen: er zijn 4 verschillende gewassen: graan (geel), olijfbomen (groen), lavendel (paars) en klaprozen (rood). Elk Vaandel vertegenwoordigt een van de 4 gewassen.

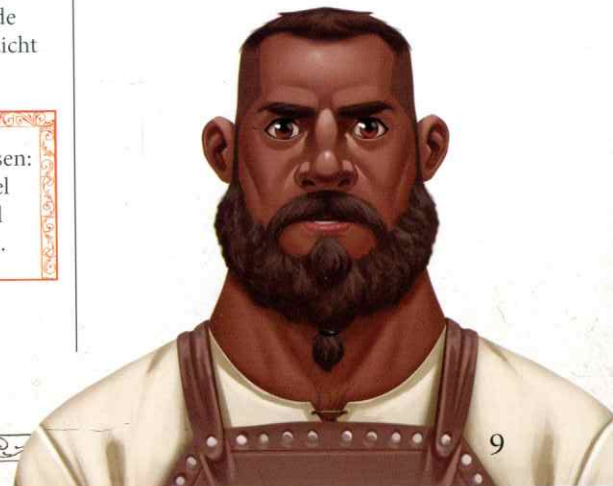
Voorbeeld F: Jules pakt een nieuwe tegel met daarop een lavendelveld en enkele olijfbomen. Hij legt de tegel op een vrij veld in zijn Koninkrijk, naast 2 andere tegels met daarop lavendel. Zo ontstaat een trio van identieke gewassen. Hij mag een persoon in zijn Koninkrijk verwelkomen en kiest een personenkaart bij het paarse Vaandel.



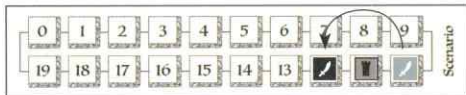
4. Controleer of er een invasie plaatsvindt

Als een speler tijdens zijn beurt de aanvalsmarker heeft verplaatst, controleren de spelers of die marker de verdedigingsmarker op het invasiespoor heeft ingehaald. Ligt de aanvalsmarker **voorbij** de verdedigingsmarker, dan vindt een invasie plaats in het Koninkrijk van de speler met de **minste Torens** in zijn Koninkrijk.

Bij een gelijke stand: bij al die spelers vindt een invasie plaats.



Voorbeeld G: nadat Marie in haar beurt een tegel heeft gelegd en de effecten van de symbolen heeft uitgevoerd, stellen de spelers vast dat op het invasiespoor de aanvalsmarker voor de verdedigingsmarker ligt. Alle spelers controleren hun verdediging: Marie heeft 4 Torens, Jules en Emma slechts 2. Bij Jules en Emma vindt dus een invasie van de Saracenen plaats.



Marie



Jules



Emma



Iedere speler bij wie een invasie plaatsvindt:

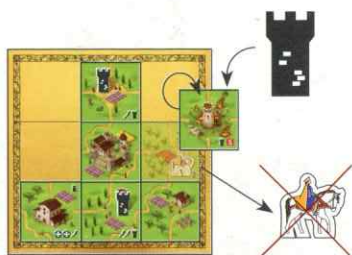
- kiest 1 van zijn tegels om te vernietigen (niet het Kasteel, dat kan nooit worden vernietigd);
- verwijdert alle speelstukken (Torens en Edelen) op die tegel en legt ze terug in de algemene voorraad, en draait daarna de tegel in zijn Koninkrijk om, met de achterkant naar boven (het is dan een Ruïne);
- plaatst, als het gaat om een landtegel, 1 Toren op de tegel, zoals aangegeven op de achterkant van de tegel met het symbool (de spelers plaatsen geen Toren op een vernietigde speciale bouwtegel). Voor elke Toren die de spelers zo toevoegen, zetten ze de verdedigingsmarker 1 veld vooruit op het invasiespoor.

Belangrijk: dankzij de op Ruïnes geplaatste Torens haalt de verdedigingsmarker vaak de aanvalsmarker weer in of komt hij op hetzelfde veld terecht. Als dat niet gebeurt, vindt in fase 4 van de volgende beurt GEEN invasie plaats, tenzij in die beurt de aanvalsmarker opnieuw wordt verplaatst.

Als de voorraad Torens op is: als op een bepaald moment in het spel een speler een Toren in zijn Koninkrijk moet plaatsen (door het effect van een tegel of door een invasie) maar de algemene voorraad Torens is op, plaatst hij geen Toren. Als meerdere spelers bij een invasie een toren moeten plaatsen op een tegel, maar er zijn onvoldoende Torens in de algemene voorraad, plaatsen die spelers een Toren, te beginnen met de actieve speler en daarna met de klok mee.

Slinkende verdediging: soms daalt het aantal Torens in het spel (bijvoorbeeld als een speler de Vesting, met daarop 2 Torens, vernietigt). In dat geval zetten de spelers de verdedigingsmarker achteruit. De verdedigingswaarde is altijd gelijk aan het aantal Torens op de spelersborden + het aantal spelers.

Voorbeeld H: er vindt een invasie plaats bij Jules. Hij vernietigt de tegel met het veld met klaprozen, en legt de Edele die op de tegel lag, terug in de algemene voorraad. Hij draait de tegel om, zet 1 Toren op de Ruïne (zoals op de achterkant van de tegel staat) en verplaatst de verdedigingsmarker 1 veld vooruit op het invasiespoor.



Einde van het spel



et spel is gedaan als de Koninkrijken van alle spelers compleet zijn, met andere woorden als de 9 velden op hun spelersborden **zijn bedekt** met tegels.

In dat geval verwijderen de spelers de aanvalsmarker en verdedigingsmarker van het invasiespoor en leggen ze hun scoremarker, die ze aan het begin van de spel kozen, op veld 0, met het zegel naar boven. Ze gebruiken het spoor nu als puntenspoor.

Iedere speler telt het aantal OP (plus- en minpunten) op de tegels in hun Koninkrijk en op de personenkaarten, en zet zijn scoremarker evenveel velden vooruit.

Daarna berekent iedere speler de OP die hij verdient met de scenariokaart. Elk scenario levert de spelers met de meeste en de op één na meeste Edelen, Torens en munten bonus-OP op.

Als een speler meer dan 19 punten behaalt, draait hij zijn scoremarker om, met het zegel +20 naar boven en begint hij opnieuw bij veld 0 te tellen.

Bij een gelijke stand: als een van die spelers de persoon **Hertogin** in zijn Koninkrijk heeft verwelkomd, ontvangt die speler de bonus. Anders ontvangt de speler met de meeste Edelen in zijn Koninkrijk de bonus. Is het dan nog gelijk, dan ontvangt de speler met de meeste munten de bonus. Is het dan nog gelijk, dan ontvangt de speler met de meeste Torens de bonus. Is het dan nog gelijk, dan wint de speler die eerst is in spelersvolgorde de bonus.

Spel met 2 spelers: in dat geval ontvangt alleen de speler met de meeste Edelen, Torens en munten de bonus, zoals aangegeven op de scenariokaarten .

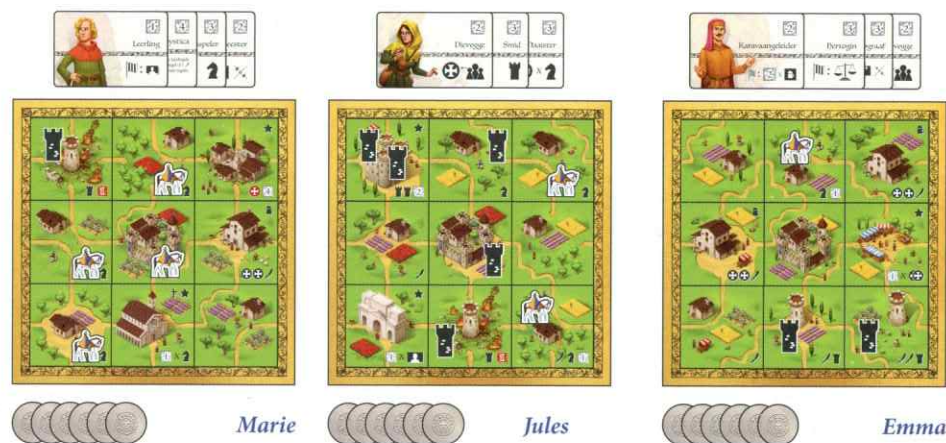
De speler die aan het einde van het spel de meeste OP heeft, wint.

Volg bij een gelijke stand de regels hiernaast.



Voorbeeld I: de Koninkrijken van Marie, Jules en Emma zijn compleet. Ze berekenen hun score voor de scenariokaart Eerste stappen: omdat ze het spel met 3 spelers speelden, ontvangen de spelers met de meeste en de op één na meeste Edelen/munten/Torens punten. Zoals je hieronder ziet, heeft Marie de meeste Edelen. Ze ontvangt daarvoor 5 OP. Jules heeft de op één na meeste Edelen en ontvangt slechts 2 OP. Alle spelers hebben evenveel munten, maar Emma heeft de Hertogin. Daarom ontvangt zij, ook al heeft ze niet de meeste Edelen, de grootste bonus (3 OP). Marie ontvangt de tweede bonus (1 OP), omdat zij meer Edelen heeft dan Jules. Voor de Torens ontvangt Jules 5 OP en Emma 2 OP.

Vervolgens tellen de spelers het aantal OP op de tegels in hun Koninkrijk en op de personenkaarten die ze in de loop van het spel verworven. Marie heeft in totaal 23 OP (6 OP voor het scenario + 10 OP voor personen + 7 OP van de tegels), Jules heeft 20 OP (7 OP voor het scenario + 8 OP voor personen + 5 OP van de tegels) en Emma heeft 23 OP (5 OP voor het scenario + 14 OP voor personen + 4 OP van de tegels). Er is dus een gelijke stand tussen Marie en Emma. Marie heeft de meeste Edelen in haar Koninkrijk, maar omdat Emma de Hertogin bezit, wint zij het spel.



Overzicht speciale bouwtegels



Overzicht personenkaarten



Leerling

Trek aan het einde van het spel 2 kaarten van de stapel personenkaarten, behoud er 1 en leg de andere af. Je krijgt de OP op de kaart, maar mag de effecten **niet** uitvoeren.



Militaire architect

Verplaats direct tot 3 Torens in je Koninkrijk naar de kasteeltegel (je kunt ze niet verliezen, want het Kasteel kan nooit worden vernietigd).



Schatbewaarder

Ontvang aan het begin van elke ronde 1 munt.



Karavaangeleider

Ontvang aan het einde van het spel 2 OP per Taveerne in je Koninkrijk.



Bouwmeester

Draai 1 tot Ruïne omgedraaide landtegel in je Koninkrijk direct opnieuw om. Ontvang opnieuw de Torens en Edelen op de tegel. Negeer eventuele trio's die daardoor ontstaan.



Cartograaf

Verwissel direct 2 tegels in je Koninkrijk (en de Edelen en Torens erop). Negeer eventuele trio's die daardoor ontstaan.



Courtisane

Neem direct 1 Edele van een andere speler af (jij kiest van welke tegel je de Edele neemt en op welke tegel in je Koninkrijk je hem legt).



Hertogin

Aan het einde van het spel win jij bij een gelijke stand, zowel voor bonussen als voor de eindscore.



Smid

Voeg direct 1 Toren toe aan je Koninkrijk en leg hem op een tegel naar keuze.



Uitvinder

Leg aan het begin van een van jouw beurten in plaats van een nieuwe tegel te nemen volgens de normale regels, deze kaart af om gratis 1 van de beschikbare speciale bouwtegels te nemen.



Dievegge

Iedere speler moet je direct 1 munt betalen.



Minstreel

Verplaats direct tot 3 Edelen in je Koninkrijk naar je kasteeltegel (je kunt ze niet verliezen, want het Kasteel kan nooit worden vernietigd).



Koopvrouw

Ontvang direct 2 munten.



Mystica

Leg direct 2 Saracenenfiches naast de kolom landtegels (2 naast 1 tegel of 1 naast 2 verschillende tegels).



Naaister

Ontvang direct 1 munt voor elke Edele in je Koninkrijk.



Strateeg

Plaats direct 2 extra Torens op een tegel naar keuze in je Koninkrijk.



Verrader

Steel direct 1 Toren van een andere speler en zet die in je Koninkrijk (jij kiest van welke tegel je de Toren neemt en op welke tegel in je Koninkrijk je hem zet).



Bazuinspeler

Plaats direct 1 extra Edele op een tegel naar keuze in je Koninkrijk.

Overzicht symbolen



Neem 1 Toren en zet de verdedigingsmarker 1 veld vooruit.



Zet de aanvalsmarker 1 veld vooruit.



Neem 1 Edele.



Neem 1 munt.



Geef 1 munt af.



Taveerne



Kerk



Speciaal gebouw



Aan het einde van het spel



Aan het begin van je beurt



1 speler



Iedere speler



Iedere andere speler die 1 of meer keer het gewas heeft dat met deze symbolen zijn aangegeven op de tegel, moet je 1 munt betalen.



Vermenigvuldig het aantal elementen in je Koninkrijk (**geen symbolen**) dat rechts van de X staat, met het getal links van de X.



Je wint altijd bij een gelijke stand.



Draai een Ruïne in je Koninkrijk opnieuw om.



Verwissel 2 tegels in je Koninkrijk.



Negeer eventuele nieuwe trio's.



Personenkaart



Trek 2 personenkaarten en behoud er 1.



Verwijder deze personenkaart.



Tegel



Kasteeltegel



Speciale bouwtegel



Verwijder deze tegel voor de fase 'Neem een tegel', neem gratis 1 van de beschikbare landtegels uit het aanbod en leg die nieuwe tegel in de plaats van de verwijderde tegel. Neem daarna zoals gebruikelijk een tegel. In dat geval moet je het aanbod eventueel aanvullen met 2 nieuwe landtegels.