



Elasund

doel: als eerste 10 zegepunten op het speelbord plaatsen

1

dobbelen

Geen '7' gedubbeld: markeer met het schip de rij die gedubbeld werd. Elke speler krijgt voor elk gebouw in deze rij 1 goud- of machtkkaart. Wordt het getal van de vorige speelbeurt opnieuw gedubbeld, dan moet het schip 2 rijen naar boven of naar beneden verplaatst worden.

Wel '7' gedubbeld: verplaats het schip. De rij brengt niet op. Elke speler moet voor elke zegepuntsteen in deze rij (ook wachttorens) 1 kaart naar keuze afgeven.

Als de speler die de '7' gedubbeld heeft 1, 2 of 3 wachttorens bezit, mag hij per wachttoren 1 kaart uit de afgegeven kaarten zoeken.

2

1 of 2 keer bouwen

Je mag 1 of 2 kerkdelen, gebouwen of stadsmuren in combinaties naar keuze bouwen. Grotere gebouwen doen kleinere verdwijnen.

3 = machtkkaarten:

Je mag ook even grote gebouwen overbouwen.

3

bouwvergunning inzetten of goud nemen

2 goudkaarten nemen **of**

bouwvergunning betalen en in de gemarkeerde rij zetten (indien de rij bezet is, kies je de volgende vrije rij).

2 = machtkkaarten:

bouwvergunning betalen en in een rij naar keuze plaatsen

4

één bonusactie uitvoeren

2 = machtkkaarten: **Bouwvergunning verplaatsen**

Een eigen bouwvergunning naar keuze verplaatsen naar een willekeurig vrij veld.

2 = machtkkaarten: **Bouwvergunning opwaarderen**

Een eigen willekeurige bouwvergunning op het speelbord door een hogere waarde vervangen (verschil in goud betalen).

3 verschillende machtkkaarten: **Bouwvergunning inzetten**

Een eigen bouwvergunning op een willekeurig vrij veld plaatsen. Wel de kosten van de bouwvergunning betalen!

3 verschillende machtkkaarten: **2 goudkaarten nemen**

EIGEN of NEUTRAAL GEBOUW

Er moeten minstens zoveel bouwvergunningen liggen als de grootte van je te bouwen gebouw.

De bouwkosten worden betaald met je goudkaarten. Eventueel plaats je 1 of 2 zegepunten.

Je kan bouwvergunningen gebruiken van medespelers als je maar zelf de meerderheid hebt. Betaal de speler zoveel goud als op zijn bouwvergunning stond.

Vervangt je groter gebouw een kleinere dan verdwijnen daar eventueel ook de zegepunten.

STADSMUUR

2 goud bij blauwe pijl

4 goud bij rode pijl

soms krijg je 1 of 2 machtkkaarten

soms mag je een zegepunt plaatsen

KERK

elk deel kost 7 goud

1ste deel bepaalt de bouwplaats + de speler mag 2 delen bekijken