

De Kolonisten van Nürnberg

Speloverzicht en startopstelling voor beginners

Deze inleiding geeft u een overzicht van het spel. Lees eerst de punten 1-14 op deze zijde vooraleer de spelregels op de keerzijde te bestuderen.

1. Op de linkerhelft van het speelbord is de middeleeuwse Nürnbergse binnenstad afgebeeld binnen zijn historische stadsmuren. De plattegrond van de oude binnenstad is opgedeeld in 12 stadstegels.
Op de rechterhelft van het speelbord is de Nürnbergse omliggende regio terug te vinden in de vorm van verschillende soorten landschappen en een tegel met de stad Nürnberg zelf. Het is nu uw taak om eerst de Nürnbergse omliggende regio te koloniseren en later ambachtshuizen te stichten in de Nürnbergse binnenstad om vervolgens met het goud dat u met handel verwerft, te zorgen voor de verdere uitbouw en onderhoud van de stadsmuren.
2. In de Nürnbergse omliggende regio zijn er vijf verschillende landschappen terug te vinden. Elk van deze landschappen zorgt voor een andere opbrengst, d.w.z. levert een andere grondstof op.

bossen	=	hout	(boomstammen)
weiden	=	wol	(schaap)
akkers	=	graan	(graanschoof)
heuvels	=	klei	(bakstenen)
bergen	=	erts	(rotsen)
3. U begint het spel in de omliggende Nürnbergse regio met 2 dorpen en 2 tolplaatsen (tolbalkjes). Een dorp telt mee voor één overwinningspunt. Wie het eerst 13 overwinningspunten vergaart heeft, wint het spel.
4. Om meer overwinningspunten te vergaren, zal u in de omliggende Nürnbergse regio nieuwe dorpen moeten bouwen. Bovendien kan u in de vrije rijksstad Nürnberg (de linkerhelft van het speelbord) ambachtshuizen stichten. Een ambachtshuis levert ook één overwinningspunt op. Wie dorpen en ambachtshuizen wil bouwen, moet hiervoor echter over de nodige grondstoffen beschikken.
5. Hoe komt u aan grondstoffen? Dit is heel eenvoudig: Aan het begin van elke beurt wordt er een gebeurteniskaart getrokken. Meestal is er op deze gebeurteniskaart ook een cijfer afgebeeld, nl. het opbrengstgetal. Elke landtegel met een opbrengstgetal levert grondstoffen. Wanneer bijvoorbeeld een “4” getrokken wordt, levert dit wol, graan erts op (zie de kaart van de Nürnbergse omliggende regio).
6. U kan echter alleen dan genieten van deze grondstoffenopbrengst indien u een dorp gebouwd heeft dat grenst aan de landtegel waarvan het opbrengstgetal getrokken wordt. Gelukkig grenst een dorp steeds aan meerdere landtegels met een opbrengstgetal (maximaal 3). Zo grenst het onderste “witte” dorp bijvoorbeeld aan een heuveltegel met opbrengstgetal 5, aan een bergtegel met opbrengstgetal 6 en aan een bostegel met opbrengstgetal 3. Hierdoor heeft dit witte dorp steeds drie verschillende kansen tot grondstoffenopbrengst. Wanneer een 3 getrokken wordt, krijgt de “witte” speler hout; wanneer een 6 getrokken wordt, krijgt hij erts en wanneer 5 getrokken wordt, krijgt hij klei.
7. Nu kan het natuurlijk gebeuren dat zelfs de vlijtigste kolonisten vaak een gebrek hebben aan bepaalde grondstoffen. Enerzijds omdat men er nog niet in geslaagd is dorpen te bouwen die grenzen aan de vijf verschillende landtegels, anderzijds omdat de verkeerde opbrengstgetallen getrokken worden. En om dorpen en ambachtshuizen te kunnen bouwen, zijn nu eenmaal bepaalde grondstoffencombinaties nodig (in een latere fase zijn er ook nog andere combinaties nodig voor stadsmuren en torens).
8. Wat zou er van Nürnberg geworden zijn zonder de handel. Bij gebrek aan bepaalde grondstoffen kan u toch steeds een beroep doen op uw medespelers. Doe hen een aanbod om bepaalde grondstoffen te met jou ruilen. Misschien heeft u wel een overaanbod van een bepaalde grondstof waar zij net een gebrek aan hebben. En als de ruilhandel succesvol is, verwerft u mogelijk dan toch nog net die ene grondstof die ontbreekt om uw bouwplannen te verwezenlijken. Indien uw medespelers weigeren met u handel te drijven, kan u in hoge nood nog steeds terugvallen op de ruilhandel met de bank, waardoor u steeds vier gelijke grondstoffen mag inruilen tegen een willekeurige andere grondstof.
9. In de omliggende Nürnbergse regio kan u steeds meer dorpen bouwen op kruisingen om uw grondstoffenopbrengst te verhogen. De voorwaarden om een dorp te mogen bouwen op een kruising van een handelsweg zijn dat u minstens een tolbalkje (symbool voor een tolstation) op deze handelsweg gebouwd heeft en dat de meest nabije dorpen minstens 2 kruisingen verwijderd zijn van de kruising die u als vestigingsplaats voor uw dorp uitgekozen heeft.
10. Tolbalkjes worden gebouwd op de stukken weg tussen twee kruisingen. Tolbalkjes zijn er niet alleen om u toe te laten dorpen te bouwen, maar geven u mogelijk ook recht op een wegenrechtkaart. Indien u op een handelsweg meer tolbalkjes gebouwd heeft dan iedere andere speler, krijgt u de wegenrechtkaart van die handelsweg in uw bezit. Een wegenrechtkaart levert weer een overwinningspunt op en geeft u verder een bijkomende mogelijkheid om goud te incasseren.

11. Denk goed na over de plaats waar u uw dorpen wil vestigen in de Nürnbergse omliggende regio. De cirkels rond een opbrengstgetal op een landtegel zijn tot een verschillende hoogte beige ingekleurd. Dit is een indicatie voor de kans dat die tegel grondstoffen zal opleveren. Des te groter de inkleuring is, des te meer kaarten er in de stapel gebeurteniskaarten zijn met dit opbrengstgetal. Zo zijn er 5 kaarten met het opbrengstgetal 6 of 8 (aangegeven met een rode kleur omdat dit de cijfers zijn met de meeste kans) en is er slechts 1 kaart met het cijfer 12 of 2.
Hier moet u dus aan denken bij de bouw van een dorp. Immers hoe vaker een bepaald opbrengstgetal getrokken wordt, des te vaker ontvangt u nieuwe grondstoffen, en hoe vaker u nieuwe grondstoffen ontvangt, des te meer nieuwe dorpen u kan bouwen, waardoor de kans op grondstoffenopbrengst weer toeneemt.
12. Goud is naast klei en hout absoluut nodig om stadsmuren en torens te kunnen bouwen. Met de juiste combinatie grondstoffen kan u in Nürnberg bepaalde handelsgoederen produceren en deze vervolgens tegen goud verkopen op de merkten in Frankfurt, Praag en Venedig. Zo kan u bijvoorbeeld met een erts en een hout als grondstof een passer produceren en deze onmiddellijk voor 3 goudstukken verkopen op de markt in Frankfurt.
13. De bouw van een ambachtshuis op een van de twaalf kruisingen in de Nürnbergse binnenstad die met een rode cirkel gemarkeerd zijn, levert nog meer voordelen op. De winst (in goudstukken) bij de verkoop van een handelsgoed wordt hierdoor verdubbeld. Wanneer u bijvoorbeeld een ambachtshuis bezit dat grenst aan een van de beide stadstegel met een passer, dan ontvangt u 6 goudstukken in plaats van 3 bij de productie en verkoop van een passer. Een ambachtshuis dat langs de hoofdmarkt gebouwd wordt, levert een voordeligere ruilhandel met de bank op.
14. Wanneer het u lukt om in een van de stadsraden, en in het bijzonder de Zevenraad (Siebenerrat), opgenomen te worden, maakt u een grotere kans het spel te winnen. Lid zijn van de Zevenraad levert maar liefst 4 overwinningspunten op, maar hiervoor moet u natuurlijk wel eerst heel vlijtig meegewerkt hebben om de stadsmuren verder uit te bouwen.

De Kolonisten van Nürnberg

Spelregels

*Deze pagina omvat de volledige spelbeschrijving van de Kolonisten van Nürnberg. Bekijk ook eens het speloverzicht op de achterzijde van dit blad. Dit zal u zeker helpen om deze spelregels makkelijker te begrijpen. Lees vervolgens de instructies van deze handleiding door en begin gewoon het spel te spelen (al doende leert men). Heeft u tijdens het spelen nog vragen of is een bepaald detail niet zo duidelijk, raadpleeg dan de **almanak**. Hierin kan u via trefwoorden bijkomende informatie opzoeken.*

Start

- Het is aan te bevelen om voor uw allereerste spel de “startopstelling voor beginners” op de achterzijde over te nemen. In deze situatie is er een evenwichtige opstelling gemaakt voor de spelers wat betreft winstkans.
- De “startopstelling voor gevorderden” biedt later natuurlijk meer uitdagingen omdat hier elke speler zelf beslist waar hij zijn eerste dorpen plaatst in de Nürnbergesse omliggende regio. Een beschrijving van de “startopstelling voor gevorderden” is terug te vinden in de almanak.

Doel van het spel

Het doel van dit spel is om als eerste 13 overwinningpunten te behalen. Elk dorp en elk ambachtshuis dat een speler bouwt, levert hem 1 overwinningpunt op. Dit is echter lang niet genoeg om tot 13 overwinningpunten te komen. Elk wegenrecht dat men op een handelsweg vanuit de stad Nürnberg uitoefent, levert één bijkomend overwinningpunt op. Verder zijn er nog overwinningpunten te behalen voor de spelers die zich in de loop van het spel verdienstelijk gemaakt hebben bij de uitbouw van de Nürnbergesse stadsmuur en die in één van de drie stadsraden opgenomen zijn.

Spelvoorbereiding

(inbegrepen de startopstelling voor beginnende kolonisten)

- Elke speler kiest een kleur en neemt uit het spelmateriaal de tolbalkjes, dorpen en ambachtshuizen van de gekozen kleur en legt deze voor zich op tafel.
- Elke speler plaatst zijn twee dorpen en zijn twee tolbalkjes overeenkomstig de afbeelding op de keerzijde (“startopstelling voor beginners”) van de Nürnbergesse omliggende regio.
- De vijf wegenrechtkaarten, de raadskaarten “Mitglied im Siebenerrat”, “Mitglied im Kleinen Rat” en “Mitglied im Grossen Rat” worden naast het speelbord klaargelegd.
- **Opgelet:** wanneer slechts met drie personen gespeeld wordt, moet de raadskaart “Mitglied im Kleinen Rat” uit het spel genomen worden.
- De grondstofkaarten worden naar soort gesorteerd en in vijf open stapels naast het speelbord klaargelegd.
- De gebeurteniskaarten worden geschud en in een verdeckte stapel op het voorziene vak op het speelbord klaargelegd.
- De 26 kartonnen stadsmuurdelen en de 16 kartonnen torens worden klaargelegd naast het speelbord.
- De prestigekaartjes (waarde 1 en waarde 5) en het goud (goudstukken van waarde 1 en 5) worden eveneens naast het speelbord klaargelegd.
- Elke speler ontvangt tweegoudstukken (waarde 1) als startkapitaal.
- Vervolgens ontvangt elke speler voor zijn dorp dat in de startopstelling met een ster gemarkeerd is zijn eerste grondstoffenopbrengst. Dit wil zeggen: voor elke landtegel die met een opbrengstgetal gemarkeerd is en grenst aan dat dorp, neemt de speler een overeenkomstige grondstofkaart uit de voorraadstapels naast het bord. De “witte” speler neemt zo bijvoorbeeld twee grondstoffenkaarten graan en één grondstoffenkaart hout.
- Grondstoffenkaarten die men in de loop van het spel verkrijgt, worden steeds geheim in de hand gehouden.
- Elke speler die op een handelsweg de meeste tolbalkjes, respectievelijk bij een gelijk aantal het eerste tolbalkje, geplaatst heeft, ontvangt de wegenrechtk kaart die bij deze handelsweg hoort. Uitgaande van de startopstelling op de keerzijde, levert dit volgende verdeling op:
 - De “witte” speler ontvangt de wegenrechtk kaart “Venedig”
 - De “rode” speler ontvangt de wegenrechtk kaart “Prag”
 - De “blauwe” speler ontvangt de wegenrechtk kaart “V”
 - De “oranje” speler ontvangt de wegenrechtk kaart “IV”
- De paarse tijdssteen wordt op het startvak van de tijdslijn (1355) geplaatst.
- De roofridderfiguur wordt op de landtegel met de afbeelding van de roofridderburcht geplaatst.

Het spelverloop in vogelvlucht

De oudste speler begint. De speler die aan de beurt is, voert in volgorde volgende acties uit:

1. **Een gebeurteniskaart trekken**
2. **Handelen en bouwen**

De speler mag dan in willekeurige volgorde:

- Handelen: d.w.z. met zijn medespelers of met de “bank” grondstoffen ruilen.
- Bouwen: dorpen, ambachtshuizen, stadsmuren, torens of tolbalkjes plaatsen
- Handelsgoederen produceren en hiervoor op de markten in Frankfurt, Praag of Venedig goud ontvangen.

Hierna gaat het spel verder met de speler links van hem.

Het spelverloop in detail

1. **Een gebeurteniskaart trekken**

De speler begint zijn beurt door de bovenste gebeurteniskaart van de verdeckte stapel gebeurteniskaarten te nemen en deze open op de aflegstapel te leggen.

Een gebeurteniskaart bestaat meestal uit twee delen:

- a) de grondstoffenopbrengst
- b) de gebeurtenis

Eerst ontvangen alle betrokken speler hun grondstoffenopbrengst, vervolgens wordt de gebeurtenis afgehandeld.

- a) **de grondstoffenopbrengst**

Het cijfer op een gebeurteniskaart is het opbrengstgetal. Dit getal is ook telkens terug te vinden op drie landtegels van de omliggende Nürnbergse regio (uitzondering: er zijn maar twee landtegels met het cijfer “2”).

Elke speler ontvangt voor elk dorp dat aan een landtegel grenst met daarop het getrokken opbrengstgetal, een grondstoffenkaart van deze landtegel

- b) **de gebeurtenis**

Aansluitend wordt de gebeurtenis uitgevoerd. Bij verdere vragen bij het uitvoeren van de gebeurtenissen verwijzen wij naar de almanak.

2. **Handelen en bouwen**

De speler mag in willekeurige volgorde

- Handelen
- Bouwen
- Handelsgoederen produceren en verkopen

- a) **Handelen**

Ruilhandel met medespelers

De speler die aan de beurt is, mag met alle medespelers grondstoffenkaarten ruilen. Hij kan meedelen welke grondstoffenkaart(en) hij wenst en eventueel welke grondstoffenkaart(en) hij bereid is daarvoor in de plaats te geven. Men kan ook een voorstel van zijn tegenspelers aanhoren en vervolgens een tegenaanbod doen. Het is ook toegelaten goud te ruilen.

Belangrijk: Er mag alleen handel gedreven worden met de speler die aan de beurt is. Spelers die niet aan de beurt zijn mogen dan onderling geen handel drijven.

Ruilhandel met de bank

- De speler die aan de beurt is, heeft ook steeds de mogelijkheid grondstoffen te ruilen met de “bank”
- Hij kan in principe steeds ruilen in de verhouding 4:1, d.w.z. hij kan vier **dezelfde** grondstoffenkaarten op de voorraadstapel terugleggen en één willekeurige andere grondstoffenkaart in de plaats terugnemen. Ook goud mag in de verhouding 4:1 tegen een willekeurige andere grondstof omgeruild worden.
- Bezit een speler een ambachtshuis aan de Nürnbergse hoofdmarkt, dan kan hij voordeliger handel drijven. Heeft hij een ambachtshuis naast het “3:1” symbool, dan mag hij steeds grondstoffen ruilen in de verhouding 3:1 (ook goud). Heeft hij een ambachtshuis naast een van de vijf grondstofsymbolen, dan mag hij de grondstof die naast de bouwplaats van zijn ambachtshuis afgebeeld staat in de verhouding 2:1 omruilen met de bank.

b) Bouwen

Aansluitend mag de speler die aan de beurt is, ook bouwen om zo zijn totaal aantal overwinningpunten te verhogen. Hiervoor moet hij de juiste combinatie van grondstoffenkaarten (zie tabellen met de bouwkosten boven - en onderaan het speelbord) inleveren en in ruil hiervoor het gepaste aantal dorpen, tolbalkjes of ambachtshuizen uit zijn voorraad nemen en op het speelbord plaatsen. Wij bijvoorbeeld een tolbalkje wil bouwen, moet hiervoor één houtkaart en één kleikaart uit zijn hand op de juiste voorraadstapels terugleggen en dan mag hij een tolbalkje plaatsen op een strook handelsweg.

Tolbalkjes

De tolbalkjes zijn een symbool voor tolplaatsen of escortes. De bouw van een tolbalkje kost één hout en één klei. De bouw van een tolbalkjes is onderhevig aan volgende regels:

- Tolbalkjes worden op de stroken weg tussen twee kruisingen geplaatst.
- Het eerste tolbalkje van een handelsweg moet steeds aan de beginkruising van de handelsweg gelegd worden. Deze beginkruising ligt aan de Nürnbergse stadsgrens en is gemarkeerd door een romeins cijfer.
- Elke volgende tolbalk die op een handelsweg aangelegd wordt, moet direct aansluiten aan een reeds bestaande tolbalk, eigen of vreemd (zie ook de startopstelling op de keerzijde).
- Op elke strook handelsweg mag slechts één tolbalkje gebouwd worden.
- De speler die als eerste een tolbalkje op een handelsweg bouwt, verwerft onmiddellijk de wegenrechtkaart van deze handelsweg.
- Een speler verliest zijn wegenrecht op een handelsweg indien een andere speler minstens één tolbalkje meer op deze handelsweg gebouwd heeft. In dit geval moet hij de bijhorende wegenrechtkaart aan zijn medespeler afstaan.

Dorpen

Elk dorp telt mee voor één overwinningpunt.

De bouwcost van een dorp is één wol, één klei, één hout en één graan.

De bouw van een dorp is aan volgende regels onderworpen:

- Dorpen kunnen alleen gebouwd worden op kruisingen van een handelswegen.
- De vereiste voorwaarde om een dorp op de kruising van een handelsweg te mogen bouwen, is dat de speler minstens één tolbalkje op deze handelsweg bezit. Het gebouwde dorp moet echter niet noodzakelijk onmiddellijk naast het tolbalkje geplaatst worden.
- **Belangrijk is de afstandsregel:** een dorp mag alleen dan op de kruising van een handelsweg gebouwd worden wanneer er minstens één kruising vrijblijft tussen het te bouwen dorp en reeds bestaande dorpen op deze handelsweg.
- Voor dorpen die op verschillende handelswegen gebouwd worden is de afstandsregel echter niet van toepassing. Hier hoeft geen kruising vrij te blijven.
- Dorpen mogen niet gebouwd worden op de vijf kruisingen van de Nürnbergse stadsrand die met een romeins cijfer gemarkeerd zijn.

Ambachtshuizen

Een ambachtshuis levert één overwinningpunt op. De bouw van een ambachtshuis kost 3x erts en 2x graan.

De bouw van een ambachtshuis is aan de volgende regels onderworpen:

- Een ambachtshuis wordt steeds gebouwd op een van de 12 bouwplaatsen (met een rode cirkel gemarkeerde kruisingen) op de plattegrond van de “De vrije rijksstad Nürnberg”.
- Op elke bouwplaats mag maar één enkel ambachtshuis gebouwd worden.
- De afstandsregel is niet van toepassing voor ambachtshuizen: tussen twee ambachtshuizen hoeft geen kruising vrij te blijven.
- Er kunnen in totaal maximaal 12 ambachtshuizen gebouwd worden.

Stadsmuren

De bouw van een stuk stadsmuur kost één klei en drie goud.

De bouw van een stadsmuur is aan volgende regels onderhevig:

- Een stadsmuur wordt steeds met zijn breedste zijde langs de buitenkant van een stadstegel geplaatst.
- De speler die als eerste een stuk van stadsmuur bouwt, legt het stuk stadsmuur op het speelbord op de plaats gemarkeerd met een pijl. De volgende stukken stadsmuur worden dan in tegenuurwijzerzin aangebouwd aan de reeds bestaande stadsmuur.
- Een speler mag tijdens zijn beurt één of meerdere stukken stadsmuur bouwen, zolang hij maar over de vereiste hoeveelheid grondstoffen en goud beschikt.
- Tijdens de bouw van de stadsmuur ontstaan op bepaalde plaatsen driehoekige uitsparingen die als bouwplaats voor torens bestemd zijn.
- Voor elk stuk stadsmuur dat een speler bouwt, ontvangt hij één prestigekaartje (waarde 1).

- Stadsmuren kunnen reeds van in het begin van het spel gebouwd worden, ook zonder een ambachtshuis op de bouwwerf.

Torens

De bouw van een toren kost een speler één klei, één hout en drie goud.

De bouw van een toren is onderhevig aan volgende regels:

- Een speler mag alleen dan een toren bouwen als hij een ambachtshuis bezit aan de bouwwerf.
- Een toren kan bovendien alleen dan gebouwd worden indien er twee stadsmuren beschikbaar zijn die een driehoekige uitsparing vormen. In deze driehoekige uitsparing kan de toren gebouwd worden. (voor een voorbeeld zie de almanak)
- Voor elke toren die een speler bouwt, ontvangt hij twee prestigekaartjes. (met waarde 1)

(Hoe prestigekaartjes omgezet worden in overwinningspunten wordt uitgelegd in het gedeelte raadskarten)

c) Handelsgoederen produceren en verkopen

- Er zijn telkens twee stadstegels in de Nürnbergse stadsregio toegewezen aan hetzelfde productieveld. Op een stadstegel is het handelsgoed afgebeeld dat in het productieveld vervaardigd wordt. Er zijn vijf verschillende handelsgoederen: papier, harnassen, helmen, passers, en harpen.
- Op de productieschilden buiten de stad zijn de grondstoffen aangegeven die een speler moet inleveren om het afgebeelde handelsgoed te produceren.
- Een geproduceerd handelsgoed bestaat in het spel echter niet als een aparte kaart, meer levert onmiddellijk goud op voor de speler die de gepaste hoeveelheid grondstoffen inlevert om dit handelsgoed te produceren.
- De hoeveelheid goud die verkregen wordt is afhankelijk van het feit of het handelsgoed aan Frankfurt, Prag of Venedig verkocht wordt. De plaats van verkoop is aangegeven op de wegwijzer naast het productieschild. Boven deze wegwijzer is het aantal goudstukken afgebeeld dat een speler als verkoopswinst ontvangt bij de productie en verkoop van een handelsgoed.
- Wie zijn handelsgoederen verkoopt aan Frankfurt, Praag of Venedig, moet aan de speler die op dat ogenblik de wegenrechtkaart van de handelsweg naar deze stad in zijn bezit heeft, voor elk verkocht handelsgoed zoveel goud als tol op de verkoopswinst betalen als onder de wegwijzer vermeld staat.
- Wie handelsgoederen verkoopt en zelf de bezitter is van het wegenrecht op de handelsstraat naar deze stad, hoeft natuurlijk geen tol te betalen.
- Wanneer een speler over voldoende grondstoffen beschikt, kan hij tijdens zijn beurt ook **meerdere** tegelijk handelsgoederen produceren om goud te verkrijgen.
- Wie een ambachtshuis in de Nürnbergse binnenstad bezit, kan de handelsgoederen die in de aangrenzende stadstegels geproduceerd worden voor de dubbele prijs verkopen. Meerdere ambachtshuizen aan een stadstegel leiden echter niet verder tot een toename van de verkoopswinst.
- Wie aan een dubbele prijs verkoopt, moet echter niet het dubbele toltarief aan de bezitter van de wegenrechtkaart betalen. Het gewone tolbedrag volstaat.

Bijkomende spelelementen

De roofridder

- Indien de gebeurteniskaart “Roofridder” getrokken wordt, ontvangt geen enkele speler grondstoffenkaarten.
- **Alle spelers** die meer dan zeven grondstoffenkaarten bezitten (goud telt niet mee!), moeten de helft hiervan inleveren en terug op de voorraadstapels naast het bord leggen. Bij een oneven aantal grondstoffenkaarten wordt naar beneden toe afgerond.
- Vervolgens moet de speler die deze gebeurteniskaart getrokken heeft, de roofridder verplaatsen naar een andere willekeurige landtegel van de omliggende Nürnbergse regio.
- Zolang de roofridder zich op een landtegel bevindt, produceert deze tegel geen grondstoffen en levert de speler(s) die dorpen aan deze tegel bezitten (inclusief de speler die de roofridder op deze tegel geplaatst heeft) niets op.
- De speler die de gebeurteniskaart “Roofridder” getrokken heeft, mag echter van **welgeteld één** willekeurige medespeler één grondstoffenkaart (geen goud) stelen, d.w.z. een willekeurige grondstoffenkaart trekken uit de gesloten hand van de medespeler.

De wegenrechtkaarten

Wie langsheen een handelsweg de meeste tolbalkjes gebouwd heeft, ontvangt de wegenrechtkaart van deze handelsweg. Een wegenrechtkaart levert één overwinningspunt op en voorziet de bezitter ervan in een mogelijke goudopbrengst door middel van de gebeurteniskaart “wegentol” of door middel van de verkoop van handelsgoederen door de medespelers.

De raadskaarten

Voor de uitbreiding van de stadsmuur ontvangt een speler prestigekaartjes. Deze prestigekaartjes geven recht op het bezit van raadskaarten ter waarde van 2 tot 4 overwinningspunten.

- De eerste speler die door de bouw van stadsmuren of torens drie of meer prestigekaartjes verwerft, bemachtigt de hoogste raadskaart “Mitglied im Siebenerrat”. Deze kaart levert een speler vier overwinningspunten op.
- De volgende speler die drie of meer prestigekaartjes verwerft, bemachtigt de raadskaart “Mitglied im Kleinen Rat”. Deze kaart is goed voor drie overwinningspunten.
- De derde speler die drie of meer prestigekaartjes verwerft, bemachtigt de raadskaart “Mitglied im Grossen Rat”. Deze kaart is goed voor twee overwinningspunten.
- Een speler kan maar in het bezit zijn van één enkele raadskaart.
- Wanneer het spel maar met drie personen gespeeld wordt, vervalt de raadskaart “Mitglied im Kleinen Rat” zodat slechts twee spelers een raadskaart kunnen bemachtigen. De eerste speler die in dit geval drie prestigekaartjes bezit, bemachtigt de hoogste raadskaart “Mitglied im Siebenerrat” (vier overwinningspunten). De speler die als tweede drie prestigekaartjes bezit, bemachtigt de raadskaart “Mitglied im Grossen Rat” (twee overwinningspunten)

Raadskaarten kunnen van eigenaar verwisselen

Zodra een speler meer prestigekaartjes dan een andere speler bezit, mag deze de raadskaart van de andere speler afnemen en zijn eigen raadskaart in de plaats geven. Wanneer er meerdere spelers zijn met hetzelfde aantal prestigekaartjes, mag deze speler een andere speler uitkiezen waarmee hij van raadskaart wisselt

Belangrijk

Zodra een speler minstens 12 prestigekaartjes heeft, is zijn raadskaart beveiligd en kan hem niet meer afgenomen worden. Ook niet wanneer een andere speler nog meer prestigekaartjes verwerft.

Tijdslijn

- Telkens wanneer een gebeurteniskaart hiertoe opdracht geeft, wordt de tijdssteen één vakje opgeschoven.
- Wanneer de tijdssteen een rood gemarkeerd vakje bereikt (1370 en 1385), moet de stapel met alle gebeurteniskaarten (ook die kaarten die reeds afgelegd waren) opnieuw geschud worden.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

1. Zodra een speler tijdens zijn beurt 13 overwinningspunten bereikt, is het spel afgelopen en mag deze speler zich de overwinnaar noemen.
2. Als de tijdssteen op de tijdslijn in het vak “1400” geplaatst wordt. Het spel eindigt dan onmiddellijk. De speler die op dat ogenblik de meeste overwinningspunten heeft, wint het spel. Bij een gelijk aantal overwinningspunten wint de speler die de hoogste raadskaart in zijn bezit heeft.