

Alcazar
(inclusief een variant: 'De nieuwe Big Boss')
Kosmos, 2009
Wolfgang KRAMER
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 120 minuten



Twee geraffineerde bouwspellen voor 2 tot 5 gehaaide bouwmeesters vanaf 10, respectievelijk 12 jaar.

Zowel 'Alcazar' alsook 'Das neue Big Boss' worden met hetzelfde spelmateriaal gespeeld, maar hebben toch twee totaal onafhankelijke handleidingen en twee aparte korte spelregels.

'ALCAZAR' is een hoogwaardig spel voor volwassenen

(speelbaar vanaf 12 jaar).

'Das neue BIG BOSS' is een spannend familiespel

(speelbaar vanaf 10 jaar).

De beide spellen hebben een uitgebalanceerde mix tussen geluk en strategie.

ALCAZAR is door zijn bruggenregel iets meer complex.

Das neue BIG BOSS spruit voort uit het spel 'BIG BOSS' dat in 1994 verscheen en een hele grote groep echte fans heeft. Een groot gedeelte van de spelregels van **ALCAZAR** en **Das neue BIG BOSS** zijn overeenkomstig. Dankzij de extra mogelijkheden die zich voordoen door het bouwen van bruggen en het strategisch plaatsen van de edelen, ontstaat bij **ALCAZAR** toch een heel ander spelgevoel als bij **Das neue BIG BOSS**.

Aanbeveling

De spelers die **BIG BOSS** nog niet kennen, raden wij aan om eerst het spel **Das neue BIG BOSS** te spelen. De spelers die vertrouwd zijn met **BIG BOSS** en een grotere uitdaging zoeken, kunnen meteen starten met **ALCAZAR**.

Het spel

De koning wenst zich een luisterrijk kasteel vol pracht en praal, met gebouwen die aan glans en glorie alles overtreffen wat tot nu toe werd gebouwd. Hij geeft daarom de opdracht aan al de adellijke families van zijn rijk om grandioze kastelen te bouwen. In het mooiste en meest prachtige en prestigieuze kasteel zal de koning dan zijn intrek nemen. Dit kasteel wordt dan zijn nieuwe Alcazar !

De spelers vertegenwoordigen elk één van deze adellijke families en zetten hun familieleden in voor de bouw van de kastelen.

Doel van het spel

In het spel '**Das neue BIG BOSS**' ontvangt men voor elke vordering, in de bouw van het kasteel, geld (real) van de koning. De speler die aan het einde van het spel het meeste geld heeft, wint het spel.

In het spel '**ALCAZAR**' ontvangt men weliswaar ook geld, maar men zet dit geld weer in om bouwrechten en bruggen te kopen en vooral ook om hun edelen in de hoogste posities in het kasteel te plaatsen. Aan het einde van het spel wint die speler die zijn edelen op de hoogste niveau van het kasteel kon brengen.

Spelopbouw

Het **speelbord** toont **72 bouwvelden**. Voor elk bouwveld bestaat er precies één bouwkaart. Op deze velden worden de bouwstenen gebouwd, er ontstaan kastelen en villa's. De kastelen worden met een **kasteelvlag** getooid. Op de **kasteelscoretabel** geeft het **wapenschild** de waarde van elk kasteel aan. Ligt het wapenschild van een kasteel bijvoorbeeld op veld 20 van de scoretabel, bedraagt de actuele kasteelwaarde 20 real.



Iedere speler ontvangt

1 korte spelregels

(afhankelijk van de spelvariant)

10 bouwkaarten

2 vorsten

6 baronnen

startkapitaal

ALCAZAR: 40 real

BIG BOSS: 30 real



Spelelementen

Deze bouwstenen zijn bij **ALCAZAR bruggen**. Ze worden alle 20 gebruikt.

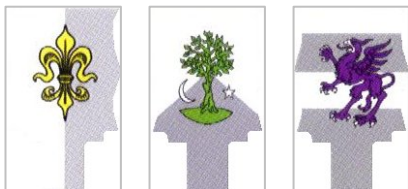


Bij **Das neue BIG BOSS** worden deze bouwstenen **fundamenten** genoemd. Er worden er 8 van gebruikt. De resterende bouwstenen worden terug in de doos gelegd.

Deze **84 bouwstenen** worden in de beide spelvarianten gebruikt.



De **8 kasteelvlaggen** worden telkens in de bovenste bouwsteen van een kasteel gestoken.



De **8 wapenschilden** worden op de kasteelscoretabel geplaatst.



Eén speler neemt de rol van bankier op zich en beheert en verdeelt het geld.



DAS NEUE Big Boss

Spelmateriaal

- ➡ **1 speelbord** (met 72 bouwvelden en een kasteelscoretabel van 1 tot 50)
- ➡ **5 korte spelregels** 'Das neue Big Boss'
- ➡ **1 bijblad** (in deze handleiding verwerkt op de eerste 3 pagina's)
- ➡ **72 bouwkaarten** (genummerd van 1 tot 72)
- ➡ **20 torenkaarten** (maken het mogelijk om in de hoogte te bouwen)
- ➡ **10 grandes** (dit zijn edelen van de hoogste adel in Spanje; telkens 2 per speler in 5 kleuren)
- ➡ **30 baronnen** (edelen; telkens 6 per speler in 5 kleuren)
- ➡ **84 bouwstenen** (worden met bouw- en torenkaarten gebouwd)
- ➡ **8 fundamente**n (bruggen voor de vestiging van het kasteel)
- ➡ **8 wapenschilden** (markeren de waarde van het kasteel op de kasteelscoretabel)
- ➡ **8 kasteelvlaggen** (markeren elk kasteel op het speelbord)
- ➡ **speelgeld** (real): 32x 1, 20x 5, 33x 10, 20x 50, 20x 100
- ➡ **1 handleiding**

Het overige spelmateriaal wordt niet gebruikt en wordt terug in de doos gelegd.

Spelvoorbereiding

(bekijk zeker de afbeeldingen op pagina 2 en 3)

- Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Naast het speelbord worden gelegd: alle **84 bouwstenen**, **8 fundamente**n, **8 wapenschilden** en **8 kasteelvlaggen**.
- De **72 bouwkaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt en als volgt verdeeld:
 - Iedere speler ontvangt **10 bouwkaarten** in de hand die hij geheim houdt voor de medespelers.
 - De volgende **6 bouwkaarten** worden open naast het speelbord gelegd.
 - De **resterende bouwkaarten** worden als verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.
- Alle **20 torenkaarten** worden als voorraadstapel naast het speelbord gelegd.
- **Iedere speler** kiest een kleur en ontvangt: **2 grandes**, **6 baronnen**, **30 real startkapitaal** en **1 korte spelregel** 'Das neue Big Boss'.
- **Eén speler neemt de rol van bankier** en ontfermt zich over het speelgeld.

Doel van het spel

De koning wenst zich een luisterrijk kasteel vol pracht en praal, met gebouwen die aan glans en glorie alles overtreffen wat tot nu toe werd gebouwd. Hij geeft daarom de opdracht aan al de adellijke families van zijn rijk om grandioze kastelen te bouwen. In het schoonste en meest prachtige en prestigieuze kasteel zal de koning dan zijn intrek nemen. Dit kasteel wordt dan zijn nieuwe Alcazar !

De spelers vertegenwoordigen elk één van deze adellijke families en zetten hun familieleden in voor de bouw van de kastelen. Voor elke vordering die bij de bouw van een kasteel wordt gemaakt, ontvangt de speler geld (real) van de koning. De speler die aan het einde van het spel over het meeste geld beschikt, wordt de winnaar van het spel en mag zich voortaan 'Big Boss' noemen.

Om dit doel te kunnen bereiken, ontvangen de spelers van de koning om te beginnen 10 bouwkaarten die hen toelaten om te bouwen op specifieke plaatsen. Als extra kunnen de spelers nog verdere bouwkaarten verwerven.

Met deze bouwkaarten kunnen de spelers villa's en kastelen oprichten en deze in de loop van het spel vergroten. Via de inzet van torenkaarten, die zij eerder moeten behalen, kunnen zij de villa's en kastelen ook in de hoogte uitbouwen. De waarde van een villa of een kasteel heeft vooral te maken met de expansie en de hoogte.

Ieder kasteel stelt een potentieel ALCAZAR voor en bezit zowel een wapenschild als ook een vlag. Deze zijn genoemd naar werkelijke provincies van de Spaanse regio Andalusië. Om echter een beter onderscheid te maken zijn de wapenschilden en de vlaggen zelf ontworpen en niet gebaseerd op de reële wapenschilden van de stad en de provincie.

Spelverloop

Iedere speler die aan de beurt komt, kiest **één** van de volgende **twee acties** en voert ze ook uit. Daarna is zijn speelbeurt beëindigd en komt zijn linkerbuurman aan de beurt.

Enkele belangrijke begrippen

Wat zijn kastelen en wat zijn villa's ?

Een **kasteel** bezit een kasteelvlag en heeft een kasteelwaarde (KW) van minstens 5 real. De waarde van een kasteel wordt door het wapenschild op de kasteelscoretabel gemarkeerd. Bij de oprichting wordt een fundament direct op het speelbord geplaatst (eerste niveau), een volgende bouwsteen bevindt zich op het tweede niveau.

Een **villa** bestaat bij de oprichting uit slechts één bouwsteen en bezit noch een kasteelvlag noch een wapenschild noch een fundament. Er kan een onbeperkt aantal villa's zijn. Om het eenvoudig te houden wordt ook de waarde van een villa als kasteelwaarde (KW) benoemd.

Een villa wordt vanaf een kasteelwaarde van 5 benoemd tot kasteel. Daarna ontvangt zij een wapenschild en een kasteelvlag. Als alle wapenschilden en kasteelvlaggen zijn ingezet, moet er worden afgewacht tot deze opnieuw beschikbaar zijn. Als er meerdere villa's zijn die kasteel kunnen worden, beslist de speler die aan de beurt is welke villa eerst kasteel wordt.

Hoe wordt de waarde van een kasteel en een villa bepaald ?

Alle bouwstenen die direct op het speelbord liggen hebben de waarde **1**. Fundamenten bestaan uit 3 bouwstenen, liggen altijd direct op het speelbord en hebben dus de waarde van **3**.

Bouwstenen die op andere bouwstenen worden gezet, hebben een waarde die voortspruit uit hun hoogte. Bouwstenen op het tweede niveau hebben de waarde **2**, bouwstenen op het derde niveau hebben de waarde **3** ... enzovoort.

In het voorbeeld heeft de villa een waarde van 1 en het kasteel een waarde van 5.

De waarde van een kasteel kan steeds worden afgelezen aan het wapenschild op de kasteelscoretabel. De waarde van een villa moet steeds worden bepaald door het optellen van de waarde van de verschillende bouwstenen.

Bij de oprichting moet er steeds 1 veld afstand zijn van een kasteel tot een villa !



Actie 1: Een bouwkaart of een torenkaart kopen

Enkel het bezit van één van deze kaarten laat de speler toe om te bouwen.
Een **bouwkaart** kost 5 real, een **torenkaart** kost 10 real.

- Elke **bouwkaart** heeft een nummer dat ook op één veld van het speelbord voorkomt. Diegene die een bouwkaart koopt, betaalt **5 real** aan de bank en neemt ofwel één van de **open** bouwkaarten die naast het speelbord liggen ofwel de **bovenste** kaart van de verdeckte voorraadstapel. Als een open kaart wordt genomen, moet die **onmiddellijk** door de bovenste kaart van de stapel worden vervangen zodat er steeds 6 kaarten open in de vitrine liggen (zolang de voorraad dit toelaat).
- De speler die een **torenkaart** koopt, betaalt **10 real** aan de bank en neemt de bovenste kaart van de stapel (zolang de voorraad dit toelaat). Met deze torenkaart kan ook in de hoogte worden gebouwd (tweede tot vijfde niveau), **zonder rekening te houden** met de nummers van de bouwvelden.

Actie 2: Bouwen

Een speler speelt een kaart uit en kan **één** van de volgende bouwacties (A tot D) uitvoeren:

- A** een kasteel oprichten
- B** een villa oprichten
- C** een kasteel of een villa met een bouwkaart uitbreiden
- D** een kasteel of een villa met een torenkaart uitbreiden

AANDACHT

De daarbij uitgespeelde bouwkaarten en torenkaarten worden op de respectievelijke aflegstapel gelegd en zijn hiermee ook definitief uit het spel.

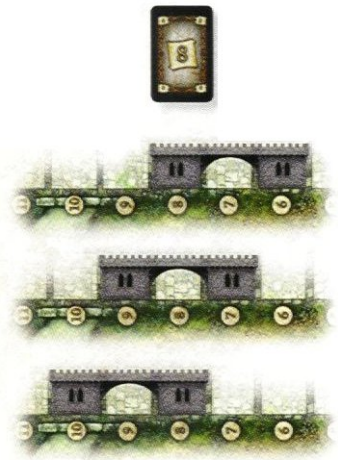
BELANGRIJK

Na de oprichting zijn noch villa noch kasteel eigendom van een speler. Iedere speler kan bij iedere villa en bij elk kasteel actief zijn.

A. Een kasteel oprichten

De speler die een kasteel opricht, speelt een bouwkaart uit. Daarna neemt hij een fundament (bestrijkt 3 bouwvelden) uit de voorraad en zet dat op het speelbord. Hierbij moet het veld dat op de bouwkaart is aangegeven, worden bedekt.

- Het inzetten van een fundament is in **drie posities** mogelijk (zie het voorbeeld aan de rechterkant).
- De **afstand** van een fundament tot een al aanwezig **kasteel** moet minstens **3 vrije velden** bedragen en tot een al aanwezige villa minstens **1 vrij veld**.
- Op het fundament wordt een bouwsteen geplaatst en wel precies op het veld dat op de bouwkaart is aangegeven.
- Op deze bouwsteen wordt een **kasteelvlag** naar keuze geplaatst uit de voorraad.
- Het daarbij behorende wapenschild wordt op het veld van de kasteelscoretabel gezet dat overeenstemt met de **waarde van het kasteel**. Bij een nieuwe oprichting is dat steeds **veld 5**.
- **Inkomsten incasseren**: De speler ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde. Bij een oprichting is dat **5 real**.
- De speler **kan** (moet echter niet) bijkomend **1 of 2 edelen** inzetten (zie verder onder 'Edelen inzetten').



De drie alternatieven hoe een fundament bij de uitgespeelde bouwkaart 8 kan worden gelegd.



Met het plaatsen van de vlag is het kasteel opgericht. Het is 5 real waard en het wapenschild wordt op veld 5 van de scoretabel gezet.

B. Een villa oprichten

De speler die een villa opricht, speelt een bouwkaart uit. Daarna neemt hij een bouwsteen uit de voorraad en zet deze bouwsteen op het veld van het speelbord dat **hetzelfde getal** toont als op de uitgespeelde bouwkaart.

- Een oprichting is enkel mogelijk als tussen de villa en naburige gebouwen (om het even of het een kasteel of een villa is) **minstens 1 veld vrij** is.
- **Inkomsten incasseren**: De speler ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde: een villa (een bouwsteen op het eerste niveau) komt overeen met de waarde van 1 real.
- De speler **kan** bijkomend **1 edele** inzetten (zie verder onder 'Edelen inzetten').

BELANGRIJK

*Om een kasteel te kunnen oprichten, moet zowel een **fundament** alsook een **kasteelvlag** en een **wapenschild** voorhanden zijn.*

*Om een kasteel te kunnen oprichten, volstaat **één enkele** bouwkaart.*

*De bouwkaarten van de beide andere bezette bouwvelden moet de speler **niet bezitten**.*

C. Een kasteel of een villa met een bouwkaart uitbouwen

Een voorhanden kasteel of villa kan **door iedere speler** worden uitgebouwd. De uitbouw is een absoluut lonende zaak omdat de speler de actuele kasteelwaarde, na het uitbouwen, ontvangt.

- Een **bouwkaart** met het nummer van een **vrij** naburig veld van een kasteel respectievelijk villa uitspelen en op de aflegstapel leggen.
- Een **bouwsteen** op het veld plaatsen dat door de bouwkaart wordt aangegeven.
- Het **wapenschild** op de scoretabel één veld vooruit zetten (de KW verhoogt met 1). Deze actie vervalt bij de uitbouw van een villa omdat villa's geen wapenschild hebben.
- **Inkomsten incasseren:** De speler ontvangt van de bank de actuele KW. Bij een villa moet de kasteelwaarde elke keer berekend worden.
- De speler **kan** bijkomend **1 edele** inzetten (zie verder onder 'Edelen inzetten').



De speler heeft de bouwkaart 39 uitgespeeld en een villa gesticht. Hij ontvangt 1 real van de bank.



Het kasteel wordt door het uitspelen van de bouwkaart 9 met één bouwsteen uitgebreid en bezit nu een kasteelwaarde van 6.

BELANGRIJK

*Bij een zijdelingse uitbouw moet er **geen rekening** worden gehouden met een **minimum afstand** tot de naburige kastelen en/of villa's. Zodoende kunnen naburige kastelen en villa's vergroeien (zie verder onder 'Samensmelting').*

Speciaal geval: Met een bouwkaart in de hoogte bouwen

- Als een **bouwkaart** wordt gespeeld van een veld waarop reeds een fundament of een bouwsteen ligt, wordt de nieuwe bouwsteen **bovenop** geplaatst.
- Bij de uitbouw met een bouwkaart is er **geen hoogtebeperking**.
- Als er een **eigen** edele op het veld staat, wordt de bouwsteen **onder** de edele geschoven. Staat er een **vreemde** edele op het veld, wordt deze **verwijderd** en aan de eigenaar teruggegeven (zie verder onder 'Slagen van edelen').
- In overeenstemming met de waardeverhoging wordt het wapenschild verplaatst. Een bouwsteen op het tweede niveau heeft de waarde 2, een bouwsteen op het derde niveau heeft de waarde 3 ... enzovoort.
- **Inkomsten incasseren:** De speler ontvangt de actuele KW.
- Als er **geen** eigen edele op het veld staat waarop de bouwsteen wordt geplaatst, **kan** de speler bijkomend **1 edele** inzetten (zie verder onder 'Edelen inzetten').

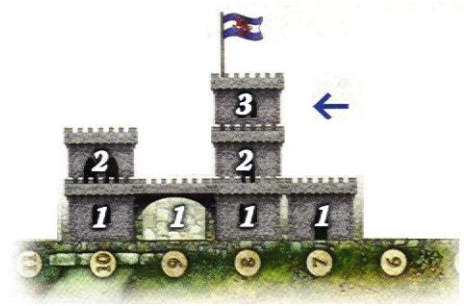


De speler speelt de bouwkaart 10 uit en plaatst een bouwsteen op de al aanwezige bouwsteen op veld 10. De kasteelwaarde verhoogt met 2 omdat de bouwsteen op niveau 2 werd geplaatst. De KW bedraagt nu 8 real die de speler krijgt uitbetaald.

D. Een kasteel of een villa met een torenkaart uitbouwen

De **torenkaarten** hebben geen getal. Zij kunnen dus naar keuze **vanaf het tweede niveau** worden ingezet (dus **nooit direct** in contact met het speelbord).

- Met een torenkaart mag maximaal **tot en met het vijfde niveau** worden gebouwd. Op het zesde niveau kan alleen met een bouwkaart worden gebouwd.
- Staat een eigen edele op het veld, wordt de bouwsteen onder de edele geschoven. Staat er een vreemde edele op het veld dan kan op dit veld met een torenkaart niet worden gebouwd.
- In overeenstemming met de waardeverhoging wordt het wapenschild verplaatst. Een bouwsteen op het tweede niveau heeft de waarde 2, een bouwsteen op het derde niveau heeft de waarde 3 ... enzovoort.
- **Inkomsten incasseren:** De speler ontvangt de actuele KW.
- Als er **geen** eigen edele op het veld staat waarop de bouwsteen wordt geplaatst, **kan** de speler bijkomend **1 edele** inzetten (zie verder onder 'Edelen inzetten').



Met een torenkaart wordt op veld 8 een bouwsteen op het derde niveau geplaatst. De kasteelwaarde verhoogt met 3 real tot in totaal 11 real die de speler krijgt uitbetaald.

KASTEELWAARDE 50

De maximale waarde dat een kasteel kan hebben, is 50 real. Het wapenschild blijft op het veld 50 liggen. Kastelen met een KW van 50 kunnen verder worden uitgebouwd zonder dat de KW wijzigt. De speler die zo een uitbreiding doet, ontvangt 50 real.

AANDACHT

*Na de samensmelting **kan** de speler bijkomend **1 edele** inzetten op de verbindende bouwsteen (zie verder onder 'Edelen inzetten'). Deze inzet is echter zeer duur !*


SAMENSMELTING

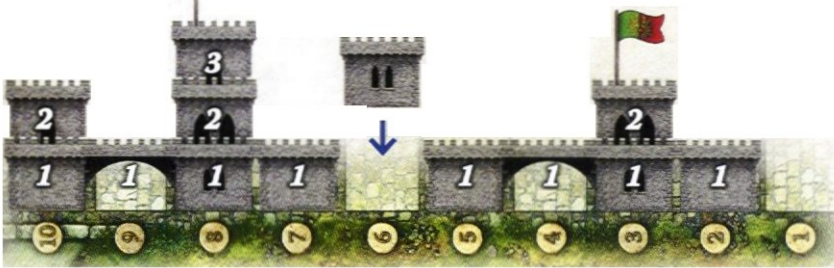
Als een speler een bouwkaart speelt met een nummer die een braakliggend terrein sluit, komt het tot een samensmelting. Samensmeltingen zijn mogelijk tussen twee kastelen ofwel tussen een kasteel en een villa ofwel tussen twee villa's.

Samensmelting van twee kastelen

- De speler speelt de bouwkaart uit en plaatst de bouwsteen op het braakliggende veld.
- Hij bepaalt welk kasteel zijn waarde door de bouw van de bouwsteen verhoogt. De waarde van dit kasteel stijgt **met 1**.
- Het meest waardevolle kasteel blijft bestaan. Als de beide kastelen een zelfde waarde hebben, beslist de speler welk kasteel inclusief wapenschild blijft behouden en welk kasteel inclusief wapenschild wordt overgenomen.
- Alle **vreemde edelen** in het overgenomen kasteel worden aan de desbetreffende spelers teruggegeven. De spelers van deze edelen krijgen wel een schadeloosstelling (zie verder onder 'Slagen van edelen'). De eigen edelen blijven staan en horen vanaf nu tot het uitgebreide kasteel.
- Het wapenschild van het meest waardevolle kasteel wordt met de waarde van het overgenomen kasteel vooruit gezet op de scoretabel.
- Het wapenschild en de kasteelvlag van het overgenomen kasteel worden verwijderd en komen terug in de voorraad en staan opnieuw ter beschikking voor toekomstige oprichtingen van kastelen of de uitbouw van villa's.
- **Inkomsten incasseren:** De speler die de samensmelting heeft uitgelokt, ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde van het nieuwe, vergrote kasteel.

BELANGRIJK

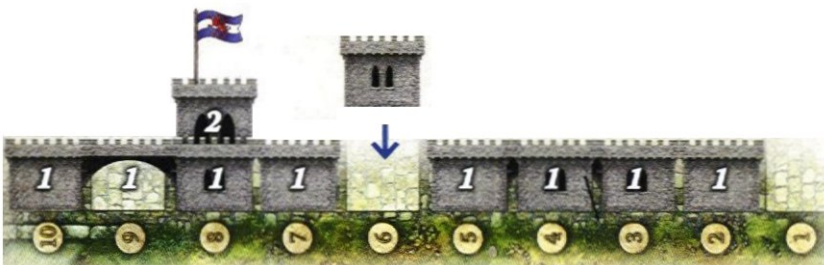
Als één van de beide kastelen, die verbonden worden, de maximale waarde van 50 heeft bereikt, vindt de samensmelting **niet plaats**. De verbindende bouwkaart mag **wel** worden gespeeld maar de bouwsteen mag **niet** worden ingezet en wordt uit het spel verwijderd. In elk geval wordt deze speler wel  beloond en ontvangt hij 50 real.



De speler speelt de bouwkaart 6 uit en plaatst een bouwsteen in de lege ruimte. Hierdoor worden de beide kastelen met elkaar verbonden. De speler bepaalt dat zijn bouwsteen behoort aan het linker kasteel. Hij verhoogt de kasteelwaarde van dit kasteel met 1 tot 12. Alle vreemde edelen in het kasteel rechts worden geslagen. Het kasteel rechts (waarde 6) wordt overgenomen en zijn waarde wordt overgedragen naar het meer waardevolle kasteel. De nieuwe kasteelwaarde bedraagt nu 18 real. Deze waarde wordt aan de speler uitbetaald.

Samensmelting van villa en kasteel

- De speler speelt de bouwkaart uit en plaatst de bouwsteen op het braakliggende veld.
- De verbindende bouwsteen hoort **altijd** tot het kasteel. De waarde van de villa (wordt berekend door het optellen van de waarde van de bouwstenen) wordt bij de waarde van het kasteel gevoegd (het wapenschild moet worden verplaatst op de scoretabel).
- Een samensmelting met villa's vindt **altijd** plaats, ook dan als het kasteel reeds de waarde van 50 heeft bereikt. Het wapenschild blijft echter liggen op de waarde 50.
- **Inkomsten incasseren:** De speler die de samensmelting heeft uitgelokt, ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde van het nieuwe vergrote kasteel.
- Edelen die zich in de villa bevinden, **blijven** op hun plaats **staan** en horen vanaf nu bij het kasteel en zijn duidelijk meer waardevol dan voordien.



Een speler speelt de bouwkaart 6 uit en plaatst een bouwsteen op veld 6. Hij verhoogt de kasteelwaarde met 1 tot 7 real. De aangrenzende villa bestaat uit vier bouwstenen op het eerste niveau en heeft hierdoor een waarde van 4. Dit betekent dat de kasteelwaarde nogmaals verhoogt met 4 en stijgt tot 11. Alle edelen in de villa horen vanaf nu bij het kasteel en zijn duidelijk meer waardevol dan voordien.

Samensmelting van twee villa's

- De speler speelt de bouwkaart uit en plaatst de bouwsteen op het braakliggende veld.
- **Inkomsten incasseren:** De speler die de samensmelting heeft uitgelokt, ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde (moet worden berekend door het optellen van de waarde van de bouwstenen) van de nieuwe vergrote villa.
- Bevinden er zich edelen in de villa dan blijven die gewoon op hun plaats staan.
- Vanaf een waarde van 5 wordt een villa opgewaardeerd tot een kasteel. Het kasteel ontvangt een vlag en het wapenschild wordt op de scoretabel geplaatst. Als er geen vlag en wapenschild voorhanden zijn, blijft de villa een gewone supergrote villa tot bij een samensmelting een wapenschild en kasteelvlag terug beschikbaar zijn.

EDELEN INZETTEN (vrijwillige actie)

Het inzetten van edelen in kastelen en/of villa's is een **kan**-actie; dit betekent dat de speler in zijn speelbeurt een edele **kan** inzetten maar dat hij ook kan **verzaken** aan deze actie.

Bij het inzetten van een edele moeten de volgende regels worden gevolgd:

- Edelen kunnen alleen worden ingezet op de bouwsteen die **in dezelfde beurt** werd ingezet.
- Na de oprichting van een **kasteel** kunnen **één of twee** edelen worden ingezet. Hiervoor staan alle drie velden ter beschikking.
- Bij alle andere bouwacties zoals de oprichting van een villa of de uitbouw van een villa of de uitbouw van een kasteel kan **telkens maar één** edele worden ingezet.
- Het inzetten van een edele kost: voor een **baron** moet de **enkelvoudige kasteelwaarde** en voor een **grande** moet de **dubbele kasteelwaarde** in real aan de bank worden betaald.
- Op een bouwsteen (veld) kan maar **één** edele staan.
- In een kasteel of in een grotere villa kunnen ook **edelen van verschillende spelers** vertegenwoordigd zijn.



Speler **Rood** heeft de bouwkaart 8 uitgespeeld, het kasteel opgericht en hiervoor 5 real ontvangen. Met de **kan**-actie brengt hij een grande in het kasteel. Hij moet hiervoor de dubbele kasteelwaarde betalen = 10 real.



Speler **Blauw** heeft de bouwkaart 7 uitgespeeld en het kasteel uitgebreid. Hij ontvangt hiervoor 6 real. Met de **kan**-actie plaatst hij een baron in het kasteel. Hij zet de baron op de laatst geplaatste bouwsteen. Hij moet hiervoor de enkelvoudige kasteelwaarde betalen = 6 real.



Speler **Rood** heeft met de bouwkaart 5 op het veld 5 een villa opgericht. Hij ontvangt hiervoor 1 real van de bank. Met de **kan**-actie plaatst hij een baron in de villa (op de laatst geplaatste bouwsteen). Hij moet hiervoor de enkelvoudige kasteelwaarde betalen = 1 real.

Na een bouwactie met een torenkaart kan een edele pas dan worden ingezet als de nieuwe bouwsteen op een **vrije plaats** (zonder edelen) wordt gezet. Wie de nieuwe bouwsteen onder een eigen aanwezige edele schuift, mag geen nieuwe edele inzetten.



Speler **Rood** heeft een torenkaart uitgespeeld en onder zijn grande op veld 8 een bouwsteen op het derde niveau gebouwd. De KW verhoogt met 3 real. Het wapenschild wordt op de scoretabel van veld 6 naar veld 9 gezet. **Rood** ontvangt 9 real van de bank. Rood kan **geen** edele inzetten !



Speler **Blauw** heeft een torenkaart uitgespeeld en zet een bouwsteen op het fundament op veld 10. Hij verhoogt de KW met 2 tot 11 en ontvangt dit bedrag uitbetaald. Hij zet op de nieuw gebouwde bouwsteen een grande in en betaalt hiervoor het dubbele van de kasteelwaarde = 22 real.

EDELEN TERUGTREKKEN (vrijwillige actie)

De speler die een edele terugtrekt, neemt de edele opnieuw in zijn voorraad.

Als schadeloosstelling ontvangt de speler van de bank de volgende uitbetaling (het wapenschild wordt niet veranderd):

- voor een **baron** wordt de **enkelvoudige** kasteelwaarde uitbetaald;
- voor een **grande** wordt de **dubbele** kasteelwaarde uitbetaald.

Voorbeeld 1

Het wapenschild staat op 10. De speler trekt een baron terug en ontvangt 10 real.

Voorbeeld 2

Het wapenschild staat op 15. De speler trekt een grande terug en ontvangt 30 real.

Voorbeeld 3

Een grande wordt uit een villa met de waarde 2 teruggetrokken. De speler ontvangt 4 real.

BELANGRIJK

*Iedere speler kan, als hij aan de beurt komt, als **extra actie één** van zijn edelen terugtrekken. Dit moet steeds de **eerste actie** in zijn speelbeurt zijn. Dit kan bijvoorbeeld zeer zinvol zijn als een speler dringend geld nodig heeft of wanneer hij in een ander kasteel of in een andere villa meer ontplooiingsmogelijkheden ziet.*

SLAGEN VAN EDELEN

Edelen van vreemde spelers kunnen alleen in de volgende beide situaties worden geslagen:

- Bij het uitspelen van een bouwkaart waarop op dat veld een **vreemde edele** staat (zie onder 'Speciaal geval: Met bouwkaarten in de hoogte bouwen' op pagina 8).
- Bij de samensmelting van twee kastelen (zie 'Samensmelting van twee kastelen' op pagina 9).

In het geval dat een vreemde edele wordt geslagen, komt hij terug in de voorraad van zijn bezitter. De bezitter van de geslagen figuur ontvangt van de bank een schadeloosstelling. Hij ontvangt het bedrag dat hij ook zou ontvangen in het geval hij zijn edele vrijwillig zou teruggetrokken hebben vóór de verhoging van de kasteelwaarde. Dit betekent dat de edele eerst wordt geslagen en pas dan wordt de nieuwe kasteelwaarde berekend.



Speler **Blauw** heeft in een vorige speelbeurt de bouwsteen met de hulp van een torenkaart op veld 10 op het tweede niveau ingezet. Bovenop deze bouwsteen heeft hij zijn grande geplaatst. Nu speelt **Rood** zijn bouwkaart 10 uit en **Blauw** moet zijn grande terugtrekken. Van de bank ontvangt **Blauw** de dubbele kasteelwaarde, dus 22 real. Nu plaatst **Rood** zijn bouwsteen op het veld 10 op het derde niveau.

GEEN ACTIE: PASSEN

Een speler **moet een actie** uitvoeren (kaart kopen of kaart uitspelen en bouwen).

- Als een speler geen kaart meer bezit en hij ook onvoldoende geld heeft om een kaart te kopen, moet hij één van zijn edelen terugtrekken en deze inkomsten gebruiken voor de aankoop van een kaart.
- Als een speler geen kaart meer bezit en er ook geen kaarten meer te koop zijn, moet de speler passen en moet hij het spel verlaten. Hij neemt pas opnieuw deel aan het spel bij de eindafrekening.
- Om te verhinderen dat een speler in die situatie komt dat hij moet passen, is het raadzaam dat hij de beide stapels met bouwkaarten en torenkaarten goed in het oog houdt en op tijd kaarten koopt voordat de kaartenvoorraad is uitgeput.

Einde van het spel

Het spel eindigt nadat de **laatste bouwsteen** werd gebouwd. De speler die aan de beurt is, voert zijn speelbeurt nog compleet uit.

Daarna volgt **onmiddellijk** de afrekening.

- ↪ Iedere speler ontvangt **real voor zijn edelen** die zich op het speelbord bevinden. Voor iedere edele wordt het bedrag uitbetaald dat geldt voor de terugtrekking van edelen.
- ↪ De speler of spelers die de **meeste edelen** op het tweede niveau en hoger bezitten, ontvangen elk **30 real**.
- ↪ Daarna tellen alle spelers hun geld.
De rijkste speler wint het spel.
Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met het meeste aantal edelen op het speelbord.



Alcazar

Spelmateriaal

- **1 speelbord** (met 72 bouwvelden en een kasteelscoretabel van 1 tot 50)
- **5 korte spelregels** 'Alcazar'
- **1 bijblad** (in deze handleiding verwerkt op de eerste 3 pagina's)
- **72 bouwkaarten** (genummerd van 1 tot 72)
- **20 torenkaarten** (maken het mogelijk om in de hoogte te bouwen)
- **10 grandes** (dit zijn edelen van de hoogste adel in Spanje; telkens 2 per speler in 5 kleuren)
- **30 baronnen** (edelen; telkens 6 per speler in 5 kleuren)
- **84 bouwstenen** (worden met bouw- en torenkaarten gebouwd)
- **20 bruggen** (die de waarde van een kasteel vergroten)
- **8 wapenschilden** (markeren de waarde van het kasteel op de kasteelscoretabel)
- **8 kasteelvlaggen** (markeren elk kasteel op het speelbord)
- **speelgeld** (real): 32x 1, 20x 5, 33x 10, 20x 50, 20x 100
- **1 handleiding**

Spelvoorbereiding

(bekijk zeker de afbeeldingen op pagina 2 en 3)

- Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Naast het speelbord worden gelegd: alle **84 bouwstenen**, **20 bruggen**, **8 wapenschilden** en **8 kasteelvlaggen**.
- De **72 bouwkaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt en als volgt verdeeld:
 - Iedere speler ontvangt **10 bouwkaarten** in de hand die hij geheim houdt voor de medespelers.
 - De volgende **6 bouwkaarten** worden open naast het speelbord gelegd.
 - De **resterende bouwkaarten** worden als verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.
- Alle **20 torenkaarten** worden als voorraadstapel naast het speelbord gelegd.
- **Iedere speler** kiest een kleur en ontvangt: **2 grandes**, **6 baronnen**, **40 real startkapitaal** en **1 korte spelregel** 'Alcazar'.
- **Eén speler neemt de rol van bankier** en ontfermt zich over het speelgeld.

Doel van het spel

De koning wenst zich een luisterrijk kasteel vol pracht en praal, met gebouwen die aan glans en glorie alles overtreffen wat tot nu toe werd gebouwd. Hij geeft daarom de opdracht aan al de adellijke families van zijn rijk om grandioze en luxueuze kastelen te bouwen met poortgewelven. In het mooiste en meest prachtige en prestigieuze kasteel zal de koning dan zijn intrek nemen. Dit kasteel wordt dan zijn nieuwe Alcazar !

De speler die het meeste bijdraagt aan deze Alcazar wordt vorstelijk beloond en ontvangt de titel "Grande van Spanje" !

De spelers vertegenwoordigen elk één van deze adellijke families en zetten hun familieleden in voor de bouw van de kastelen. Voor elke vordering die bij de bouw van een kasteel wordt gemaakt, ontvangen de spelers geld (real) van de koning.

Dit geld moeten ze opnieuw inzetten om bouwrechten en bruggen te kopen om zo hun edelen in de hoogste posities van het kasteel te kunnen brengen. Hierbij richten de spelers gezamenlijk tot 8 kastelen op, maar staan steeds in verhitte strijd met elkaar.

De speler die aan het einde van het spel zijn edelen in de hoogste niveaus van het kasteel heeft gebracht, wordt de winnaar van het spel.

Om dit doel te kunnen bereiken, ontvangen de spelers van de koning om te beginnen 10 bouwkaarten die hen toelaten om te bouwen op specifieke plaatsen. Als extra kunnen de spelers nog verdere bouwkaarten verwerven.

Met deze bouwkaarten kunnen de spelers villa's en kastelen oprichten en deze in de loop van het spel vergroten. Via de inzet van torenkaarten, die zij eerder moeten behalen, kunnen zij de villa's en kastelen ook in de hoogte uitbouwen.

De waarde van een villa of een kasteel heeft vooral te maken met zijn expansie, zijn hoogte en zijn bruggen. Omdat de villa's en de kastelen toebehoren aan de koning ontvangen de spelers voor elke bouwactiviteit real van de koning.

In elk geval kost het inzetten van de eigen grandes en baronnen in de villa's en kastelen ook veel real. En des te meer naarmate de waarde van het kasteel of de villa hoger is. Daarom is het nogal belangrijk om tijdig zijn edelen zolang de kasteelwaarde nog vrij laag is.

Ieder kasteel stelt een potentieel ALCAZAR voor en bezit zowel een wapenschild als ook een vlag. Deze zijn genoemd naar werkelijke provincies van de Spaanse regio Andalusië. Om echter een beter onderscheid te maken zijn de wapenschilden en de vlaggen zelf ontworpen en niet gebaseerd op de reële wapenschilden van de stad en de provincie.



kasteel
SEVILLA



kasteel
MÁLAGA



kasteel
JAÉN



kasteel
CÓRDOBA



kasteel
CÁDIZ



kasteel
ALMERÍA



kasteel
GRANADA



kasteel
HUELVA

Spelverloop

Iedere speler die aan de beurt komt, kiest **één** van de volgende **twee acties** en voert ze ook uit. Daarna is zijn speelbeurt beëindigd en komt zijn linkerbuurman aan de beurt.

Enkele belangrijke begrippen

Wat zijn kastelen en wat zijn villa's ?

Een **kasteel** bezit een kasteelvlag en heeft een kasteelwaarde (KW) van minstens 5 real. De waarde van een kasteel wordt door het wapenschild op de kasteelscoretabel gemarkeerd. Bij de oprichting moeten drie bouwstenen direct op het speelbord worden geplaatst (eerste niveau), een volgende bouwsteen bevindt zich op het tweede niveau.

Een **villa** bestaat bij de oprichting uit slechts één bouwsteen en bezit noch een kasteelvlag noch een wapenschild. Er kan een onbeperkt aantal villa's zijn. Om het eenvoudig te houden wordt ook de waarde van een villa als kasteelwaarde (KW) benoemd.

Een villa wordt vanaf een kasteelwaarde van 5 benoemd tot kasteel. Daarna ontvangt zij een wapenschild en een kasteelvlag. Als alle wapenschilden en kasteelvlaggen zijn ingezet, moet er worden afgewacht tot deze opnieuw beschikbaar zijn. Als er meerdere villa's zijn die kasteel kunnen worden, beslist de speler die aan de beurt is welke villa eerst kasteel wordt.

Hoe wordt de waarde van een kasteel en een villa bepaald ?

Alle bouwstenen die direct op het speelbord liggen hebben de waarde **1**. Fundamenten bestaan uit 3 bouwstenen, liggen altijd direct op het speelbord en hebben dus de waarde van **3**. Bouwstenen die op andere bouwstenen of op bruggen worden gebouwd, hebben de waarde **2**, de **hoogte speelt daarbij geen rol**.

In het voorbeeld heeft de villa een waarde van 1 en het kasteel een waarde van 5.

De waarde van een kasteel kan steeds worden afgelezen aan het wapenschild op de kasteelscoretabel. De waarde van een villa moet steeds worden bepaald door het optellen van de waarde van de verschillende bouwstenen.

In het verdere spelverloop worden bruggen gebouwd (zie verder onder 'Bruggen bouwen'). Een brug verhoogt de waarde van een kasteel of een villa met driemaal het niveau waarin de brug werd gebouwd. Als een brug bijvoorbeeld op het tweede niveau wordt gebouwd, bezit zij de waarde van 6 ($3 \times 2 =$ driemaal niveau 2). Als een brug bijvoorbeeld op het derde niveau wordt gebouwd, bezit zij de waarde van 9 (3×3) ... enzovoort.



Actie 1: Een bouwkaart of een torenkaart kopen

Enkel het bezit van één van deze kaarten laat de speler toe om te bouwen.

Een **bouwkaart** kost 5 real, een **torenkaart** kost 10 real.

- ⇒ Elke **bouwkaart** heeft een nummer dat ook op een veld van het speelbord voorkomt. Diegene die een bouwkaart koopt, betaalt **5 real** aan de bank en neemt ofwel één van de **open** bouwkaarten die naast het speelbord liggen ofwel de **bovenste** kaart van de verdekte voorraadstapel. Als een open kaart wordt genomen, moet die **onmiddellijk** door de bovenste kaart van de stapel worden vervangen zodat er steeds 6 kaarten open in de vitrine liggen (zolang de voorraad dit toelaat). Met deze kaarten wordt overwegend **direct** op het speelbord gebouwd (eerste niveau).
- ⇒ De speler die een **torenkaart** koopt, betaalt **10 real** aan de bank en neemt de bovenste kaart van de stapel (zolang de voorraad dit toelaat). Met deze torenkaart kan ook in de hoogte worden gebouwd (tweede tot vijfde niveau), **zonder rekening te houden** met de nummers van de bouwvelden.

Actie 2: Bouwen

Een speler speelt een kaart uit en kan **één** van de volgende vijf bouwacties (A tot E) uitvoeren:

- A** een kasteel oprichten
- B** een villa oprichten
- C** een kasteel of een villa met een bouwkaart uitbreiden
- D** een kasteel of een villa met een torenkaart uitbreiden
- E** een brug bouwen

AANDACHT

De daarbij uitgespeelde bouwkaarten en torenkaarten worden op de respectievelijke aflegstapel gelegd en zijn hiermee ook definitief uit het spel.

BELANGRIJK

Na de oprichting zijn noch villa noch kasteel eigendom van een speler. Iedere speler kan bij iedere villa en bij elk kasteel actief zijn.

A. Een kasteel oprichten

A1. OPRICHTEN

Voorwaarden voor een oprichting zijn:

- ⇒ De **afstand** tot een al aanwezig **kasteel** moet minstens **3 vrije velden** bedragen en tot een al aanwezige **villa** minstens **1 vrij veld**.
- ⇒ Om een kasteel te kunnen oprichten, moeten **zowel** een **wapenschild** en een **kasteelvlag** beschikbaar zijn. Is dit niet het geval, moeten de spelers afwachten tot door een samensmelting opnieuw kasteelvlaggen en wapenschilden beschikbaar zijn.

Verloop van een oprichting:

⇒ Eén bouwkaart uitspelen

De bouwkaart wordt op de desbetreffende aflegstapel gelegd en is hiermee ook definitief uit het spel.

⇒ Vier bouwstenen van de voorraad inzetten (zie afbeeldingen)

Twee bouwstenen worden op elkaar op het veld gelegd dat op de bouwkaart wordt aangegeven. De beide overige bouwstenen worden nu op de velden rechts of links daarvan geplaatst: de beide rechts, de beide links of 1 rechts en 1 links. De speler moet de bouwkaarten van die beide velden niet bezitten.

Voorbeeld

De speler speelt de kaart 8 uit en heeft nu drie alternatieven om de bouwstenen op het speelbord te leggen (zie de 3 afbeeldingen hiernaast).

⇒ Op de bovenste bouwsteen wordt een **kasteelvlag** naar

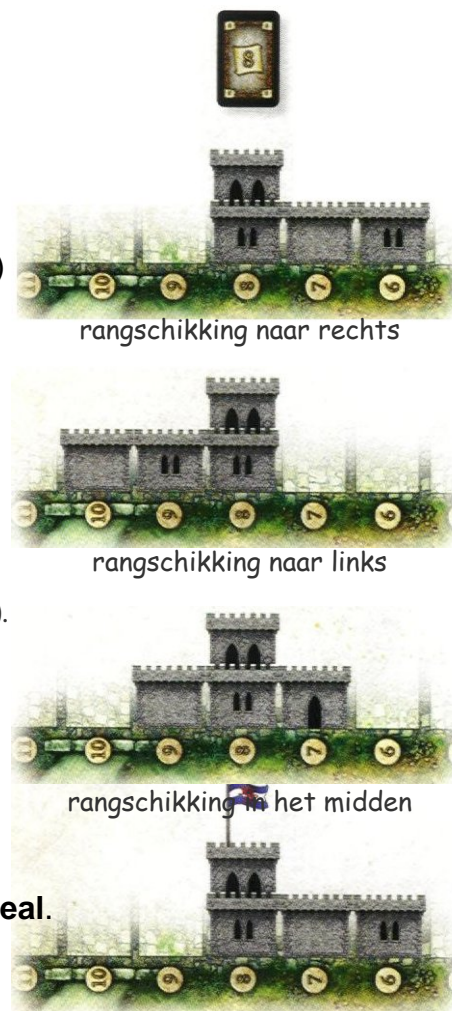
keuze geplaatst dat de speler uit de voorraad neemt.

Het bijbehorende wapenschild wordt op het veld van de scoretabel gezet dat overeenstemt met **de waarde van het kasteel**. Bij een nieuwe oprichting is dat steeds **veld 5**.

⇒ **Inkomsten incasseren:** De speler ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde (KW). Bij een oprichting is dat steeds **5 real**.

Een kasteel wordt opgericht.

De speler ontvangt voor de oprichting 5 real.



A2. EDELEN INZETTEN (vrijwillige actie)

Het inzetten van edelen in kastelen of villa's is een **kan-actie**, dit betekent dat een speler in zijn speelbeurt edelen **kan** inzetten maar dat een speler ook kan **verzaken** aan deze actie.

TIP

*Omdat de speler, wiens edelen **de hoogste posities** in kastelen en villa's innemen, het spel wint, moet men niet te lang wachten om edelen in te zetten. Daarenboven kost het vroegtijdig inzetten van edelen ook het minste.*

Bij het inzetten van edelen moet men rekening houden met de volgende regels:

⇒ Edelen kunnen alleen worden ingezet op de bouwstenen die **in dezelfde beurt** werden geplaatst.

⇒ Na de oprichting van een **kasteel** kunnen **één of twee** edelen worden ingezet. Hiervoor kunnen alle drie velden worden gebruikt.

⇒ Bij alle andere bouwacties zoals de oprichting van een villa, de uitbouw van een villa, de uitbouw van een kasteel of de bouw van een brug kan telkens maar **één** edele worden ingezet.

⇒ Het inzetten van een edele kost: voor een baron moet de **enkelvoudige** kasteelwaarde en voor een grande moet de **dubbele** kasteelwaarde in real worden betaald.

⇒ Op een bouwsteen (veld) kan maar **één edele** staan.

⇒ In een kasteel of in een grotere villa kunnen ook edelen van **verschillende** spelers vertegenwoordigd zijn.



Rood zet na de oprichting van een kasteel een grande en een baron in. Hij betaalt voor de grande 10 real (dubbele KW) en voor de baron 5 real (enkelvoudige KW). **Rood** had ook alleen de grande of alleen de baron kunnen inzetten. In dat geval had hij de edele op veld 8 geplaatst omdat die positie hoger is en aan het einde van het spel dus meer waardevol.

B. Een villa oprichten

B1. OPRICHTEN

Wie een villa opricht, speelt een bouwkaart uit (op de aflegstapel). Daarna neemt hij een bouwsteen uit de voorraad en zet de bouwsteen op het veld van het spelbord dat **hetzelfde** getal toont als op de uitgespeelde bouwkaart.

- ⇒ Een oprichting is enkel mogelijk als tussen de villa en een naburig gebouw (om het even of het een villa of een kasteel is) minstens **1 veld** vrij is.
- ⇒ **Inkomsten incasseren:** De speler ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde. Een nieuwe opgerichte villa (een bouwsteen op het eerste niveau) heeft de waarde van 1 real.



De speler heeft de bouwkaart 6 uitgespeeld en een villa opgericht. Hij ontvangt 1 real van de bank.



Rood heeft een baron in de opgerichte villa ingezet en hiervoor 1 real betaalt.

B2. EDELEN INZETTEN (vrijwillige actie)

De speler **kan** bijkomend één edele inzetten.

C. Een kasteel of een villa met een bouwkaart uitbouwen

Een voorhanden kasteel of villa kan **door iedere speler** worden uitgebouwd. De uitbouw is een absoluut lonende zaak omdat de speler de actuele kasteelwaarde, na het uitbouwen, ontvangt.

- ⇒ Een **bouwkaart** met het nummer van een **vrij** naburig veld van een kasteel respectievelijk villa uitspelen en op de aflegstapel leggen.
- ⇒ Een **bouwsteen** op het veld plaatsen dat door de bouwkaart wordt aangegeven.
- ⇒ Het **wapenschild** op de scoretabel één veld vooruit zetten (de KW verhoogt met 1). Deze actie vervalt bij de uitbouw van een villa omdat villa's geen wapenschild hebben.
- ⇒ **Inkomsten incasseren:** De speler ontvangt van de bank de actuele KW. Bij een villa moet de kasteelwaarde elke keer berekend worden.
- ⇒ De speler kan bijkomend **1 edele** inzetten.



Voorbeeld van de uitbouw van een kasteel

Blauw speelt de kaart 11 uit, plaatst een bouwsteen op het veld 11, gaat op de scoretabel met het wapenschild van dit kasteel 1 veld vooruit (van 5 naar 6) en ontvangt van de bank 6 real.

BELANGRIJK

*Bij een zijdelingse uitbouw moet er **geen rekening** worden gehouden met een **minimum afstand** tot de naburige kastelen en/of villa's. Zodoende kunnen naburige kastelen en villa's vergroeien (zie verder onder 'Samensmelting').*



Blauw heeft zonet de kaart 11 uitgespeeld, het kasteel uitgebouwd en hiervoor 6 real ontvangen. Hij zet als extra op dit veld een baron in en betaalt hiervoor de ontvangen 6 real terug aan de bank (de enkelvoudige kasteelwaarde op dit moment).

Speciaal geval: Met een bouwkaart in de hoogte bouwen

- ⇒ Als een **bouwkaart** wordt gespeeld van een veld waarop reeds een bouwsteen of een brug staat (zie verder onder 'Een brug bouwen'), wordt de nieuwe bouwsteen **bovenop** geplaatst.
- ⇒ Bij de uitbouw met een bouwkaart is er **geen hoogtebeperking**.
- ⇒ Als er een **eigen** edele op het veld staat, wordt de bouwsteen **onder** de edele geschoven. Staat er een **vreemde** edele op het veld, wordt deze **verwijderd** en aan de eigenaar teruggegeven (zie verder onder 'Slagen van edelen').
- ⇒ In overeenstemming met de waardeverhoging wordt het wapenschild verplaatst. Bij de groei in de hoogte verhoogt de kasteelwaarde **steeds met 2**, om het even in welke hoogte de bouwsteen wordt ingezet.
- **Inkomsten incasseren:** De speler ontvangt de actuele KW.
- Als er **geen** eigen edele op het veld staat waarop de bouwsteen wordt geplaatst, **kan** de speler bijkomend **1 edele** op de bouwsteen inzetten.



Rood heeft enkele speelbeurten geleden de kaart 8 uitgespeeld en het kasteel opgericht, zonder de kaart 10 te bezitten. Nu speelt **Groen** de kaart 10 uit, plaatst een bouwsteen op veld 10, gaat op de scoretabel met het wapenschild van dit kasteel 2 velden vooruit (van veld 6 naar veld 8) en ontvangt van de bank 8 real. **Groen** kan nu in dezelfde speelbeurt voor 8 real een baron of voor 16 real een grande op veld 10 inzetten.

D. Een kasteel of een villa met een torenkaart uithouwen

De **torenkaarten** hebben geen getal. Zij kunnen dus naar keuze **vanaf het tweede niveau** worden ingezet (dus **nooit direct** in contact met het speelbord). Met een torenkaart mag maximaal **tot en met het vijfde niveau** worden gebouwd. Op het zesde niveau kan alleen met een bouwkaart worden gebouwd.

AANDACHT

Een torenkaart mag alleen voor de beide volgende taken worden ingezet:

- om **één eigen edele** op het eerstvolgende hogere niveau te brengen, **of**
- om de bouw van een **brug** voor te bereiden.

D1. EÉN EDELE OP HET EERSTVOLGENDE HOGERE NIVEAU BRENGEN

- ⇒ De speler speelt een torenkaart uit (op de aflegstapel) en zet een bouwsteen **onder** een eigen edele.
- ⇒ In overeenstemming met de waardeverhoging wordt het wapenschild verplaatst. Bij het bouwen in de hoogte verhoogt de kasteelwaarde **altijd met 2**, om het even op welk niveau de bouwsteen werd ingezet.
- ⇒ **Inkomsten incasseren:** De speler ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde.



Rood speelt een torenkaart uit. Hij kan de bouwsteen op veld 6 of veld 8 of veld 9 onder één van zijn edelen plaatsen. Hij besluit om de bouwsteen op veld 6 op het tweede niveau te zetten. De waarde van de villa verhoogt van 1 tot 3 real. **Rood** ontvangt 3 real van de bank. **Rood** heeft voor veld 6 gekozen omdat hij later een brug van veld 6 naar veld 8 zou kunnen bouwen.

D2. DE BOUW VAN EEN BRUG VOORBEREIDEN

Om een brug te kunnen bouwen, moeten twee **even hoge brugpijlers** voorhanden zijn die **één veld afstand** van elkaar hebben. Volstrekt noodzakelijk is het dat ofwel één ofwel de beide brugpijlers **in bezit van de speler** zijn, dit betekent met een **eigen edele** zijn bezet. Als er maar één brugpijler in het bezit van de speler is, moet de andere brugpijler **onbezet** zijn, dit betekent dat er **geen vreemde edele** mag op staan. Opdat de brugpijlers even hoog zouden worden, kunnen één of meerdere torenkaarten (in meerdere speelbeurten) worden uitgespeeld.

In de nevenstaande afbeelding kan alleen **speler Rood** op veld 39 met een torenkaart een bouwsteen inzetten.

KASTEELWAARDE 50

De maximale waarde dat een kasteel kan hebben, is 50 real. Het wapenschild blijft op het veld 50 liggen. Kastelen met een KW van 50 kunnen verder worden uitgebouwd zonder dat de KW wijzigt. De speler die zo een uitbreiding doet, ontvangt 50 real.

D3. EÉN EDELE INZETTEN

Ter afsluiting van zijn actie **kan** de speler op de zonet gebouwde bouwsteen bijkomend **één** edele inzetten. In plaats van een edele in te zetten, kan de speler ook een edele uit **hetzelfde** kasteel **verplaatsen** naar de nieuw gebouwde bouwsteen (zie verder onder 'Edelen verplaatsen') of een **plaatsruil** uitvoeren (zie verder onder 'Plaatsruil van edelen').

BELANGRIJK

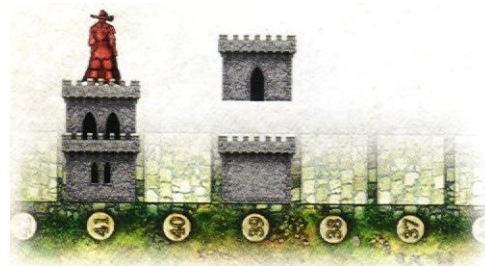
*Een torenkaart kan pas dan worden gebruikt voor het optrekken van een vrije brugpijler als de andere brugpijler ten eerste **in het bezit van de speler** is en ten tweede **hoger** is. Het is **niet** nodig dat de brug later wordt gebouwd ! Bekijk ook de verdiepende voorbeelden aan het einde van deze handleiding.*

E. Een brug bouwen

De bouw van een brug (steeds over 3 velden) verhoogt de KW aanzienlijk. Een brug kan ook worden gebruikt om gebieden te overbruggen die geen speelbordvelden zijn. Hierdoor kunnen bijvoorbeeld ook kastelen worden verenigd die niet aangrenzend zijn.

Wie een brug bouwt, voert de volgende acties uit:

- ⇒ De speler betaalt de bouwkosten van **15 real** aan de bank.
- ⇒ Hij neemt een brug uit de voorraad en zet die onmiddellijk in (zie verder voor de regels).
- ⇒ Als de bouw van de brug leidt tot een samensmelting, zie verder onder 'Samensmelting'.
- ⇒ De speler bepaalt de nieuwe kasteelwaarde: Het niveau waarop de brug werd ingezet, moet met **drie worden vermenigvuldigd**. Een brug op het tweede niveau verhoogt de KW met 6, op het derde niveau met 9 ... enzovoort.
- ⇒ **Inkomsten incasseren**: De speler ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde.
- ⇒ Voor de bouw van een brug is **geen** bouw- of torenkaart nodig.



Twee bouwstenen die één veld afstand hebben, stellen twee brugpijlers voor. Ter voorbereiding van de bouw van een brug kan **Rood** met een torenkaart op veld 39 een bouwsteen inzetten.



Noch op veld 1 noch op veld 3 kan met een torenkaart een bouwsteen worden gezet omdat geen van de beide brugpijlers in het **bezit** van een speler is.



Een brug op niveau 2.



Rood is aan de beurt. Hij koopt voor 15 real een brug en bouwt die van veld 1 naar veld 3. Zijn beide edelen die daarvoor op veld 1 niveau 2 en veld 2 niveau 1 stonden, worden nu boven op de brug (niveau 3) geplaatst. De brug op niveau 3 verhoogt de KW met 9 real.

Regels voor de edelen

- ⇒ Eigen edelen op de brugpijlers worden bij de bouw van de brug **op deze brug** gezet (telkens op hetzelfde veld).
- ⇒ Staat er op het middelste veld **onder** de brug eveneens een **eigen** edele dan wordt deze edele ook **op** de brug gezet.
- ⇒ Staat er op het middelste veld **onder** de brug een **vreemde** edele dan wordt deze edele **geslagen** en aan zijn bezitter teruggegeven (zie verder onder 'Slagen van edelen').
- ⇒ Bij een nieuw gebouwde brug kan **op één van de drie brugvelden** één eigen edele worden **ingezet**, één eigen edele worden **verplaatst** of een **plaatsruil** worden uitgevoerd.

Regels voor de bruggenbouw

- ⇒ Op minstens **één** van de beide brugpijlers moet een **eigen** edele staan. De andere pijler mag **niet** door een **vreemde** edele zijn bezet.
- ⇒ Een brug kan alleen worden gebouwd op **twee even hoge** brugpijlers die **één veld** afstand van elkaar hebben (dus pas vanaf niveau 2 en hoger).
- ⇒ De beide brugpijlers moeten minstens **één niveau** hoger zijn dan het veld in het midden.
- ⇒ De bouw van een brug over een al voorhanden brug in precies dezelfde stand is **niet toegelaten** (brug over brug).
- ⇒ In elk geval mogen bruggen elkaar kruisen en overlappen. Zo kan een brug ook als brugpijler voor een volgende brug dienen.
- ⇒ Een brug mag ook **over een gebied** worden gebouwd dat **geen** veld van het speelbord is. Zo kan bijvoorbeeld gebouwd worden van veld 7 naar veld 17. Als er bijvoorbeeld een brug is gebouwd van veld 17 naar veld 67, kan deze brug de pijler voor een andere brug naar veld 6 zijn. De bouw van zo een brug leidt **altijd** tot een samensmelting.

SAMENSMELTING

Als een speler een bouwkaart speelt met een nummer die een braakliggend terrein sluit of een brug bouwt die twee eenheden verbindt, komt het tot een samensmelting. Vooreerst gelden de regels voor het bouwen van de bouwstenen of respectievelijk de regels voor het bouwen van een brug. Samensmeltingen zijn mogelijk tussen **twee kastelen** ofwel tussen **een kasteel en een villa** ofwel tussen **twee villa's**.

Samensmelting van twee kastelen

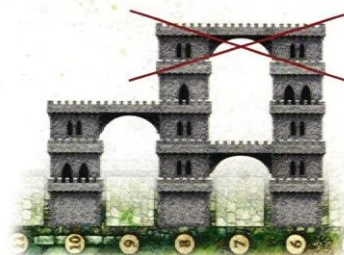
- ⇒ De speler speelt een brug of hij speelt de bouwkaart uit en plaatst de bouwsteen op het braakliggende veld.
- ⇒ Hij bepaalt welk kasteel door de bouw van de brug respectievelijk de bouwsteen zijn waarde verhoogt en verplaatst het wapenschild van dit kasteel verder op de scoretabel.
- ⇒ Het meest waardevolle kasteel blijft bestaan. Als de beide kastelen een zelfde waarde hebben, beslist de speler welk kasteel inclusief wapenschild blijft behouden en welk kasteel inclusief wapenschild wordt overgenomen.



Van veld 1 naar veld 3 kan **geen** brug worden gebouwd omdat de beide brugpijlers toebehoren aan **verschillende** spelers.



De beide brugpijlers zijn **geen** niveau hoger.



Een brug over een brug is **niet** toegelaten.



Bruggen mogen elkaar overlappen. Een brug kan tegelijkertijd ook een brugpijler voor een andere brug zijn.

- ⇒ Het wapenschild van het meest waardevolle kasteel wordt met de waarde van het overgenomen kasteel vooruit gezet op de scoretabel.
- ⇒ Het wapenschild en de kasteelvlag van het overgenomen kasteel worden verwijderd en komen terug in de voorraad en staan opnieuw ter beschikking voor toekomstige oprichtingen van kastelen of de uitbouw van villa's.
- ⇒ **Inkomsten incasseren:** De speler die de samensmelting heeft uitgelokt, ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde van het nieuwe, vergrote kasteel.
- ⇒ **Alle edelen** (eigen en vreemde) van het overgenomen kasteel **blijven staan** en behoren vanaf nu tot het vergrote kasteel en zijn dus duidelijk **waardevoller** geworden.

Samensmelting van villa en kasteel

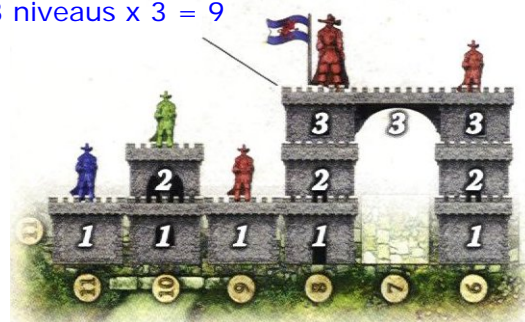
- ⇒ De speler bouwt een brug of hij speelt de bouwkaart uit en plaatst de bouwsteen op het braakliggende veld.
- ⇒ Het verbindende onderdeel (bouwsteen, brug) hoort **altijd** tot het kasteel. De waarde van de villa (wordt berekend door het optellen van de waarde van de bouwstenen) wordt bij de waarde van het kasteel gevoegd (het wapenschild moet worden verplaatst op de scoretabel).
- ⇒ Een samensmelting met villa's vindt **altijd** plaats, ook dan als het kasteel reeds de waarde van 50 heeft bereikt. Het wapenschild blijft echter liggen op de waarde 50.
- ⇒ **Inkomsten incasseren:** De speler die de samensmelting heeft uitgelokt, ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde van het nieuwe vergrote kasteel.
- ⇒ Edelen die zich in de villa bevinden, **blijven** op hun plaats **staan** en horen vanaf nu bij het kasteel en zijn duidelijk meer waardevol dan voordien.



Situatie vóór een samensmelting

Door de bouwkaart 7 of door de bouw van een brug van veld 6 naar veld 8 wordt een samensmelting uitgelokt. In dat geval smelten kasteel en villa samen, dit betekent dat het kasteel de villa overneemt. De kleinere eenheid wordt altijd overgenomen door de grotere eenheid.

waarde van de brug:
 $3 \text{ niveaus} \times 3 = 9$



Rood heeft met de bouw van een brug een samensmelting gerealiseerd.

Na de samensmelting ontvangt **Rood** de nieuwe kasteelwaarde van de bank. In dit geval is dit 20 real.

Aansluitend kan **Rood** een edele inzetten of kosteloos verplaatsen of een plaatsruil doorvoeren.

Samensmelting van twee villa's

- ⇒ De speler bouwt een brug of hij speelt de bouwkaart uit en plaatst de bouwsteen op het braakliggende veld.
- ⇒ **Inkomsten incasseren:** De speler die de samensmelting heeft uitgelokt, ontvangt van de bank de actuele kasteelwaarde (wordt berekend door het optellen van de waarde van de bouwstenen) van de nieuwe vergrote villa.
- ⇒ Bevinden er zich edelen in de villa dan blijven die gewoon op hun plaats staan.
- ⇒ Vanaf een waarde van 5 wordt een villa opgewaardeerd tot een kasteel. Het kasteel ontvangt een vlag en het wapenschild wordt op de scoretabel geplaatst. Als er **geen** vlag en wapenschild voorhanden zijn, blijft de vergrote villa een gewone supergrote villa tot bij een samensmelting een wapenschild en kasteelvlag terug beschikbaar zijn.
- ⇒ Bij de samensmelting van twee villa's door middel van een bruggenbouw ontstaat **altijd** een kasteel op voorwaarde natuurlijk dat vlag en wapenschild beschikbaar zijn.

BELANGRIJK

Als één van de beide kastelen, die verbonden worden, de maximale waarde van 50 heeft bereikt, vindt de samensmelting **niet plaats**. Een verbindende brug mag **niet** worden gebouwd. De verbindende bouwkaart mag **wel** worden gespeeld maar de bouwsteen mag **niet** worden ingezet en wordt uit het spel verwijderd. In elk geval wordt deze speler wel beloond voor de bouwkaart en ontvangt hij 50 real.

AANDACHT

Na de samensmelting **kan** de speler bijkomend **1 edele** inzetten op de zonet gebouwde brug of de verbindende bouwsteen. Deze inzet is echter zeer duur !

EDELEN TERUGTREKKEN (vrijwillige actie)

Iedere speler kan, als hij aan de beurt is, als extra actie één van zijn edelen terugtrekken. Dit moet steeds de eerste actie in zijn speelbeurt zijn. Dit kan bijvoorbeeld zeer zinvol zijn als een speler dringend geld nodig heeft of wanneer hij in een ander kasteel of in een andere villa meer ontplooiingsmogelijkheden ziet. De speler die een edele terugtrekt, neemt de edele opnieuw in zijn voorraad.

Als schadeloosstelling ontvangt de speler van de bank de volgende uitbetaling (het wapenschild wordt niet veranderd):

- voor een **baron** wordt de **enkelvoudige** KW uitbetaald;
- voor een **grande** wordt de **dubbele** KW uitbetaald.

EDELEN VERPLAATSSEN

In plaats van een nieuwe edele in te zetten, **kan** een speler een edele die al aanwezig is in het kasteel of in de villa **kosteloos verplaatsen** naar de **nieuw gebouwde bouwsteen** of naar de **nieuw gebouwde brug**. Het verplaatsen in een **ander kasteel** of in een **andere villa** is **niet** toegelaten.

PLAATSRUIJ VAN EDELEN

In plaats van een nieuwe edele in te zetten, kan een speler **tussen twee eigen edelen**, die in het kasteel of in de villa voorhanden zijn, **kosteloos een plaatsruil** doorvoeren. Een plaatsruil is alleen zinvol als daardoor een grande naar een **hoger niveau** wordt gepromoveerd.

SLAGEN VAN EDELEN

Edelen van vreemde spelers kunnen alleen in de volgende beide situaties worden geslagen:

- Bij het uitspelen van een bouwkaart waarop op dat veld een **vreemde edele** staat (zie 'Speciaal geval: Met bouwkaarten in de hoogte bouwen' op pagina 21).
- Bij de bouw van een brug als **onder het middelste** veld van de brug een **vreemde** edele staat.

In het geval dat een vreemde edele wordt geslagen, komt hij terug in de voorraad van zijn bezitter. De bezitter van de geslagen figuur ontvangt van de bank een schadeloosstelling. Hij ontvangt het bedrag dat hij ook zou ontvangen in het geval hij zijn edele vrijwillig zou teruggetrokken hebben. Dit betekent dat eerst de edele wordt geslagen en de speler schadeloos gesteld. Daarna wordt de bouwsteen of respectievelijk de brug gebouwd en pas dan wordt de kasteelwaarde verhoogd.



VERPLAATSSEN

Rood heeft zonet de brug gebouwd. De KW bedraagt nu 17 real die **Rood** van de bank ontvangt. Hij kan, als hij dat wil, nog een baron op veld 3 plaatsen; dit zou hem 17 real kosten. **Rood** besluit echter om zijn grande van veld 4 naar veld 3 te verplaatsen omdat dit kosteloos is. Bovendien stijgt hierdoor zijn grande naar niveau 3 wat bij de slotwaardering 6 punten meer oplevert. **Rood** had ook kunnen kiezen voor een plaatsruil. In dat geval zouden grande en baron van plaats ruilen.



SLAGEN

Geel bouwt een brug van veld 7 naar veld 9. De witte baron onder de brug wordt geslagen en aan de bezitter teruggegeven. De KW bedraagt vóór de bruggenbouw 8 real. **Wit** ontvangt als schadeloosstelling 8 real van de bank.

GEEN ACTIE: PASSEN

Een speler **moet een actie** uitvoeren (kaart kopen of kaart uitspelen en bouwen).

- ⇒ Als een speler geen kaart meer bezit en hij ook onvoldoende geld heeft om een kaart te kopen, moet hij één van zijn edelen terugtrekken en deze inkomsten gebruiken voor de aankoop van een kaart.
- ⇒ Als een speler geen kaart meer bezit en er ook geen kaarten meer te koop zijn, moet de speler passen en moet hij het spel verlaten. Hij neemt pas opnieuw deel aan het spel bij de eindafrekening.
- ⇒ Om te verhinderen dat een speler in die situatie komt dat hij moet passen, is het raadzaam dat hij de beide stapels met bouwkaarten en torenkaarten goed in het oog houdt en op tijd kaarten koopt voordat de kaartenvoorraad is uitgeput.
- ⇒ Een speler die moet passen, mag echter wel een brug bouwen in zover dit mogelijk is en in zover hij dit wil.

Einde van het spel

Het spel eindigt nadat de **laatste bouwsteen** of de laatste brug werd gebouwd. De speler die aan de beurt is, voert zijn speelbeurt nog compleet uit.

Daarna volgt **onmiddellijk** de afrekening.

- ↳ Iedere speler ontvangt **real voor zijn edelen** die zich op het speelbord bevinden. Beslissend is het niveau waarop de edele zich bevindt:
- een **grande** levert aan zegepunten: zijn **niveau vermenigvuldigd met twee**;
 - een **baron** levert aan zegepunten: zijn **niveau vermenigvuldigd met één**.

Voorbeeld

Een **grande** op het vijfde niveau levert 10 zegepunten op, een **baron** op het vierde niveau levert 4 zegepunten op.



BEPALING VAN DE ZEGEPUNTEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL

Iedere speler neemt, als hij aan de beurt is, **één van zijn grandes** van het speelbord en plaatst hem, in overeenstemming met zijn zegepuntwaarde, op dat veld van de scoretabel.

Daarna neemt hij één voor één alle figuren van het speelbord en gaat telkens met zijn grande op de scoretabel het behaalde aantal punten verder.

Tot slot telt iedere speler zijn **geld**. Voor elke **50 real** ontvangt de speler **één zegepunt**.

De grandes van de spelers worden op de scoretabel desbetreffend vooruit gezet.

De speler wiens grande op de scoretabel het verst naar voor staat, wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die het meeste geld bezit. Dit betekent dat de spelers hun geld niet moeten afgeven om zegepunten voor hun geld te behalen.

APPENDIX

Uitvoerige voorbeelden voor de inzet van een torenkaart ter voorbereiding van een brug

Vraag 1: Kan Blauw op veld 4 middels een torenkaart een bouwsteen plaatsen ?

Ja, omdat de zet als voorbereiding voor de bouw van een brug geldt. **Blauw** moet dan als **kan-actie** op de nieuwe bouwsteen een edele inzetten met de bedoeling om niet in het vaarwater van **Rood** te komen (zie vraag 2).

Blauw kan dan in de volgende beurt van veld 4 naar veld 6 een brug bouwen.

Vraag 2: Kan Rood op veld 4 middels een torenkaart een bouwsteen inzetten ?

Ja, omdat de zet als voorbereiding voor een brug dient. **Rood** kan in de twee volgende zetten met behulp van torenkaarten twee volgende bouwstenen inzetten en daarna van veld 2 naar veld 4 een brug bouwen.

Vraag 3: Kan een andere speler met uitzondering van Blauw of Rood op veld 4 middels een torenkaart een bouwsteen inzetten ?

Neen, omdat in de volgende zetten er geen brug kan worden gebouwd.

Vraag 4: Kan Wit op veld 40 middels een torenkaart een bouwsteen plaatsen ?

Neen, omdat **Wit** pas dan een bouwsteen op een vrije brugpijler kan plaatsen op voorwaarde dat deze lager is dan de eigen brugpijler.

Vraag 5: Kan Wit op veld 42 onder zijn baron middels een torenkaart een bouwsteen plaatsen ?

Ja, onder een eigen edele kan middels een torenkaart tot het vijfde niveau steeds een bouwsteen worden geplaatst. Bovendien kan **Wit** in dit voorbeeld in een volgende beurt van veld 40 naar veld 42 een brug bouwen.

Vraag 6: Kan Geel op veld 39 middels een torenkaart een bouwsteen plaatsen ?

Neen, omdat een brug over een brug bouwen niet is toegelaten, kan deze zet geen voorbereiding zijn de bouw van een brug.

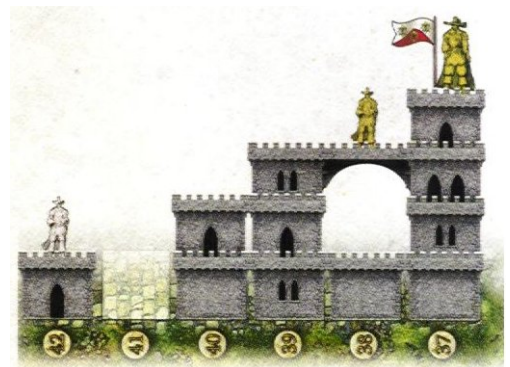
Vraag 7: Kan Geel op veld 40 middels een torenkaart een bouwsteen plaatsen ?

Ja, omdat de vrije brugpijler lager is dan de eigen brugpijler op veld 38. Om van veld 38 naar veld 40 een brug te kunnen bouwen, heeft Geel volgende voorbereidende zetten nodig. Geel moet dan telkens met de hulp van een torenkaart de eigen pijler op veld 38 verhogen en daarna de pijler op veld 40 nogmaals. Pas daarna kan hij een brug bouwen.



Vragen 1 tot 3

Blauw kan een torenkaart uitspelen en op veld 4 een bouwsteen plaatsen en dan in de volgende zet een brug van veld 4 naar veld 6 bouwen. **Rood** kan echter ook een torenkaart uitspelen en op veld 4 een bouwsteen plaatsen, om later - als hij nog twee torenkaarten uitspeelt en op veld 4 twee volgende bouwstenen heeft gezet - een brug van veld 2 naar veld 4 bouwen.



Vragen 4 tot 8

Geel kan geen torenkaart uitspelen om op veld 39 een bouwsteen te zetten, omdat het bouwen van een brug over een brug niet toegelaten is. **Geel** kan echter op veld 40 middels een torenkaart een bouwsteen plaatsen omdat deze brugpijler lager is dan de eigen brugpijler op veld 38. In elk geval heeft **Geel** voor een brug twee volgende torenkaarten nodig.

Wit kan op veld 40 met een torenkaart geen bouwsteen zetten omdat de vrije brugpijler hoger is dan de eigen pijler. **Wit** kan echter met een torenkaart op veld 42 onder zijn baron een bouwsteen schuiven en later een brug bouwen van veld 40 naar veld 42.

Uitvoerig voorbeeld voor de inzet van een bouwkaart ter voorbereiding van een brug

Vraag 8: Wit speelt in de onderste afbeelding op pagina 27 de bouwkaart 38 uit. Waar wordt de bouwsteen ingezet ?

Bouwstenen worden steeds op de **hoogst mogelijke positie** geplaatst, dit betekent dat de bouwsteen op de brug wordt gezet en de gele baron wordt geslagen.