

Spelregels

Een spel van
Wolfgang Lehmann
Voor 2 spelers
Vanaf 8 jaar.

Burgen Land



EASYPLAY

Für 2



Spelidee


Elke speler bouwt 3 kastelen: een rood, blauw en geel. Elk kasteel bestaat uit een rij kaarten die worden verzameld door te dobbelen en het verplaatsen van de koningskroon. De kaarten hebben verschillende waarden. Maar Waardevolle kastelen alleen zijn geen garantie op succes. De kastelen met dezelfde kleur worden bij een waardering met elkaar vergeleken, de speler met het sterkste kasteel ontvangt daarvoor overwinningspunten.

Inhoud

- 1 spelbord
- 1 Kroon
- 2 speelfiguren (zwart en wit)
- 7 Dobbelstenen (1 zwarte, 1 witte en 5 rode)
- 57 kaarten (in 3 kleuren met telkens 4 grote torens, 3 huizen, 3 kleine torens en 9 muren)

Spelvoorbereiding

Leg het bord centraal tussen de 2 spelers.

Zet de kroon op het  veld van een kleur naar keuze en zet de speelfiguren op het 0-veld van het scorespoor.

Sorteer de kaarten per kleur en soort, en leg ze klaar naast het spelbord in 12 open stapels.

Leg de 5 rode dobbelstenen op het kroonveld in het midden van het wandtapijt.

Elke speler neemt de dobbelsteen overeenkomstig met zijn spelersfiguur. Elke speler neemt ook 1 rode, 1 blauwe en 1 gele muur en legt deze voor zich neer, zodat er later kasteeldelen aan kunnen worden aangelegd. (zie afbeelding onder)

De speler met de meest authentieke naam begint het spel.

Spelverloop

In je speelbeurt, werp je met de dobbelsteen, en verplaats je de kroon in wijzerzin overeenkomstig je worp. Het veld naar waar de kroon wordt verplaatst, geeft aan welke kaart of hoeveel rode dobbelstenen je mag nemen



Als de kroon naar een veld met een muur wordt verplaatst, mag de speler een muurkaart in die kleur nemen, en deze aanleggen aan zijn kasteel van dezelfde kleur. Als alternatief kan je overeenkomstig de waarde van de kaart, 1 rode dobbelsteen nemen.



Als de kroon naar een veld met een gebouw wordt verplaatst, mag de speler een overeenkomstige gebouwkaart van dezelfde kleur, en deze aanleggen aan je kasteel, zolang aan de bouwregels wordt voldaan (zie volgende paragraaf). Als alternatief kan je overeenkomstig de waarde van de kaart, rode dobbelstenen nemen, 2 bij een kleine toren, 3 bij een huis en 5 bij een grote toren.






Bouwregels: De bouw van een kasteel kan met een kaart naar keuze begonnen worden (bij aanvang starten de spelers met 1 muur per kleur, zie spelvoorbereiding). Een kasteel mag enkel aan de linker en rechterzijde van de kaartenrij uitgebouwd worden (behalve als er een gat is ontstaan, maar dat zal pas later in het spel voorkomen, en wordt later verklaard). Een gebouwkaart mag enkel aan een muurkaart worden aangelegd, en niet aan andere gebouwkaarten. Muurkaarten mogen altijd aangelegd worden. Een kaart die niet onmiddellijke kan worden aangelegd, mag niet worden genomen.

De extra dobbelstenen: In plaats van een kaart te nemen om deze aan te leggen, kan de speler evenveel extra dobbelstenen nemen als de waarde van de gebouw/muurkaart als waar ze recht op hebben (1 dobbelsteen bij een muur, 3 bij een huis, ...). Als er op het spelbord niet voldoende dobbelstenen beschikbaar zijn worden de ontbrekende dobbelstenen bij de medespeler genomen. Als deze geen dobbelstenen meer heeft, kan je geen dobbelstenen meer nemen. Als je wenst kan je 1 of meer van deze dobbelstenen gebruiken bij het dobbelen. Na de worp kan je dan kiezen welke dobbelsteen je wilt gebruiken om de kroon te verplaatsen. De gebruikte rode dobbelstenen gaan terug naar het spelbord, het maakt niet uit of ze werden gebruikt voor de verplaatsing of niet.



Per kleur zijn er op het spelbord 2 velden met een kroon. Als de kroon naar zo een veld wordt verplaatst, kan of zal er een waardering plaats vinden.

Op het kroon  veld wordt er sowieso gewaardeerd. Op een muur/kroon  veld bepaald de speler zelf of hij wil waarderen, een muur nemen of een rode dobbelsteen nemen. Bij het waarderen van de 2 kastelen van dezelfde kleur als waar de kroon staat, worden beide kastelen vergeleken. De totale waarde van elk kasteel wordt berekend, en de speler met de hoogste waarde scoort het aantal punten gelijk aan het verschil tussen de waarden van de 2 kastelen. Hij verplaatst zijn speelfiguur evenveel velden vooruit op het scorespoor.

Opmerking: Als je waardeert op een muur/kroon veld  , mag je geen muur of rode dobbelsteen meer nemen.

Verloop van een Speelronde

Als je aan de beurt bent:

- Werp je met je dobbelsteen, en eventueel samen met extra rode dobbelstenen.
- Verplaats je de kroon in wijzerzin overeenkomstig je worp
- Neem je de overeenkomstige kaart of neem je rode dobbelstenen of je waardeert.

De speler kan ervoor kiezen om tijdens zijn beurt verschillende keren met de dobbelsteen te werpen en de kroon te verplaatsen

Je mag meerdere keren werpen met de dobbelsteen, en de kroon verplaatsen tijdens je speelbeurt (en natuurlijk de bijhorende actie uit te voeren).

Maar opgelet: je mag tijdens een speelbeurt maar acties in 1 kleur uitvoeren! Heb je dus de kroon net naar een blauw veld verplaatst na je eerste worp, dan wil je dat de kroon bij de volgende worpen nog steeds binnen het blauwe gebied blijft. De speler zal het risico goed moeten inschatten en bepalen of hij wil stoppen of eventueel extra rode dobbelstenen inzetten. Als de kroon wordt verzet naar het gebied in de volgende kleur (geel), moet je de meest waardevolle kaart van de 2 buitenste kaarten van je blauwe kasteel terug in de voorraad leggen!

(Als je geen kasteelkaarten meer hebt in die kleur moet je niks terugleggen). Als je de kroon hebt verplaatst naar de volgende kleur dan waar je jouw acties hebt uitgevoerd, wordt de actie van dat veld niet uitgevoerd. Je speelbeurt is dan voorbij.

Op een gegeven moment zullen de kaarten van een bepaalde soort uitgeput zijn. Als een dobbelsteenworp ervoor zorgt dat je een kaart mag nemen die niet meer beschikbaar is, mag je deze van je tegenspeler nemen en aan je eigen kasteel toevoegen. Als dat niet mogelijk is omdat je zelf al die kaarten bezit, zal je in plaats daarvan een rode dobbelsteen moeten nemen. Het wegnemen van een kaart bij je tegenspeler kan ervoor zorgen dat er een gat ontstaat. Zolang dat gat niet is gevuld, wordt enkel het meest waardevolle stuk van het kasteel geteld bij een waardering!

Voorbeeld: Als de blauwe kastelen nu zouden worden gewaardeerd, zou het rechtse kasteel 17 punten opleveren, het linkse 3 punten. De rechtse speler verplaatst zijn speelfiguur 14 velden vooruit op het scorespoor.



Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als een speler 30 of meer punten heeft, deze speler wint het spel.

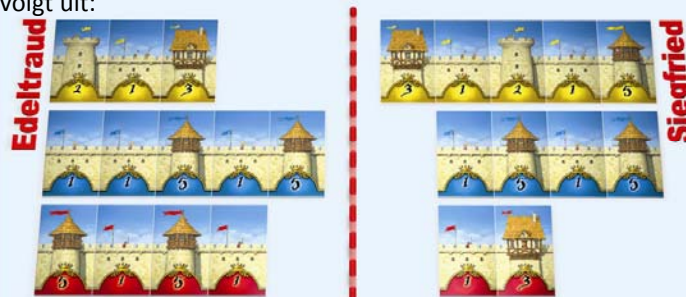
Een tactische tip

Op sommige momenten kan het nuttiger zijn de kroon niet te ver voorruit te verplaatsen, zelfs als er aan de volgende dobbelsteenworp geen risico hangt. Hierdoor kan je bepalen in welke kleur je tegenstander zijn acties moet uitvoeren (zie voorbeeld).

*Vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert
(Christophe.Mannaert@telenet.be)*

Voorbeeld van enkele speelbeurten tijdens het spel

De kroon staat op het blauwe huis, de 5 rode dobbelstenen zijn beschikbaar op het bord. De kastelen van de spelers zien er als volgt uit:



Edeltraud is aan de beurt. Ze werpt een 3, verplaatst de kroon naar het 2^{de} gele muurveld. Ze heeft een waardevol rood kasteel, en wil snel een waardering uitlokken voor de rode kastelen. Ze neemt daarom een rode dobbelsteen en beëindigt haar speelbeurt.

Siegfried is nu verplicht om zijn acties ook uit te voeren in het gele gebied. Hij werpt een 5 - de kroon wordt 5 velden voortui gezet naar het gele huis. Pech, want hij kan geen gebouwen aanleggen aan zijn geel kasteel! Hij neemt in plaats daarvan 3 rode dobbelstenen en kiest ervoor niet meer te dobbelen. Edeltraud is terug aan de beurt.

Ze werpt haar dobbelsteen samen met een rode dobbelsteen. Ze werpt een 4 en een 6! Gelukt, ze verplaatst de kroon naar het rode kroonveld en de rode kastelen worden gewaardeerd. Edeltraud's rode kasteel is 8 punten meer waard dan dat van Siegfried, ze verplaatst haar speelfiguur 8 velden vooruit op het scorespoor. Ze legt de rode dobbelsteen terug in de voorraad. Dan werpt ze opnieuw, en dobbelt een 3. Ze legt een kleine rode toren aan bij haar kasteel en beëindigt haar beurt, omdat het risico haar grote toren te verliezen te groot is.

Dan is Siegfried terug aan de beurt. Hij werpt eerst met 1 dobbelsteen een 4. In plaats van een muur neemt hij nog een extra 4de dobbelsteen. Dan werpt hij met de 5 dobbelstenen samen, de 6 waarop hij rekende is erbij! Hij verplaatst de kroon naar het veld van de grote blauwe toren. Omdat deze 4 kaarten al in het spel zijn, mag hij deze kaart uit het midden van Edeltraud's kasteel nemen. Bij de volgende waardering van blauwe kastelen, zal Siegfried het waardevolste kasteel hebben.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspele.de

