

ISLAND FORTRESS

UITBREIDING VOOR 5-6 SPELERS

Ontworpen door Bryan Johnson

Op een koude, verlaten nacht op Alcott eiland gloeit er een kooltje in de open haard ten huize Hansen. Gouverneur Cortland Hansen is klaar met het ondertekenen van zijn aanvraag voor het sturen van nieuwe experts, klusjesmannen en handlangers om mee te werken aan de bouw van Fort Aldenford.

Terwijl jouw mannen het laatste van de vracht en bevoorrading van het schip lossen, neem jij een stevige hap van de zoute lucht aan de dokken van Port Francis. Je overziet dit weerzinwekkende eiland en treft de voorbereidingen om jouw stempel te zetten als de meest voorname architect van de kolonie.










INHOUD

36 Speler muurblokken, 18 blokken per speler
10 Rolkaarten, 2 sets van 5 kaarten per speler
2 Taakmeesters
2 Scorepionnen
2 Spelersborden
9 Gunstkaarten
1 Spelregelboek

SPEL VOORBEREIDING

Zet het spel klaar volgens de regels van het basisspel van Island Fortress. Gebruik alle 4 regioborden indien met **vijf** or **zes** spelers. Schud de gunstkaarten voor 5-6 spelers samen met deze uit het basisspel alvorens iedere speler 5 kaarten te geven.

SAMENVATTING SPEL VOORBEREIDING

					
	2	2	3	4	4
	12	12	11	10	9
	12	12	12	12	12
	Geef er 5, Hou er 3	Geef er 5, Hou er 3	Geef er 5, Hou er 3	Geef er 5, Hou er 3	Geef er 5, Hou er 3

OVERZICHT

De uitbreiding voor 5-6 spelers speelt over het algemeen op dezelfde manier als het basisspel van Island Fortress. De grootste verschillen zijn dat er meer regioborden worden gebruikt, minder ronden worden gespeeld en nieuwe gunstkaarten worden toegevoegd. Indien gewenst kunnen de gunstkaarten uit deze uitbreiding ook gebruikt worden in een spel met minder dan 5 spelers. Deze uitbreidingskaarten zijn aangeduid met een “5-6” symbool erop om ze gemakkelijk te kunnen herkennen.

GUNSTEN

Er is één nieuwe beloning op enkele van de gunstkaarten van de uitbreiding voor 5-6 spelers. Alle andere beloningen zijn in het spelregelboek van het basisspel uitgelegd.



- **Gunstkaart.** De speler trekt een aantal, op de gunstkaart weergegeven, gunstkaarten van de trekstapel. De speler voegt deze zopas gebetrokken gunstkaart(en) toe aan zijn of haar hand. Dit is een éénmalige uitbetaling op het moment dat de gunstkaart wordt gespeeld.

VARIANTEN

Vriendelijke Variant. Het spel kan vriendelijker gespeeld worden door de “Vervang een gebouwde muurblok” actie (optie “C”) op de bouwer rolkaart te elimineren en/of door één regiobord meer dan aangeraden in het spel te hebben.

Sneller spel Variant. Met één regiobord minder in het spel dan aangeraden, wordt het een sneller en directer spel. Spelers mogen ook het spel beginnen met extra jade en/of met een onderling overeengekomen aantal hulpmiddelen (zoals arbeiders, gevangenen en muurblokken) in hun voorraad.

Andere varianten zijn terug te vinden in het spelregelboek van het basisspel.

CREDITS

Spel ontwerp: Bryan Johnson

Spel ontwikkeling: Bryan Johnson, Ed Carter, David Norman

Producent: Bryan Johnson

Ontwerp studio: Frost Forge Games

Uitgeverij: Game Salute

Bewerken en proeflezen: Bryan Johnson, Cody Jones

Art Direction: Dann May

Art: Dann May

Grafisch ontwerp: Cody Jones, Dann May

3D Rendering: Greg May

Uitvoerend producent: Dan Yarrington

Nederlandse vertaling: Nico Delobelle en Fré Vekeman

De ontwerper wenst de volgende personen voor hun speltesten, bijdragen en/of ondersteuning in dit project te bedanken:

Ian Johnson, Lisa DeRocher, Seana Miller, Dan Granquist, Ken Lawrence, Chrissy Lawrence, Jay Borden, Scott Robinson, Tony Sorrentino, Rick Goodman, Al Fitzgibbon, Phil Alberg, Dave Bernazzani, Cathie "Miss Kitty" Mase, Quentin Hall, Scott Ferrier, Todd Hadley, Nate Jokel, Dan Mulcare, Eric Yanofsky, Angelia Heroux, Jon Wandke, Kevin Goldenbogen, Satomi Nabeshi, Nate Walker, David Norman, Cheryl DeRocher, Dan Yarrington, Sara Yarrington, Lorien Green, Jennifer Geske, John Garnett, Kris Gould en natuurlijk mijn familie. Uitdrukkelijke dank aan Ed Carter en Cambridge Games Factory.

