Vrij vertaald door Peter Van Vooren ©

Spelregels

Voor 2-5 Iberische schildknapen

Spelmateriaal:

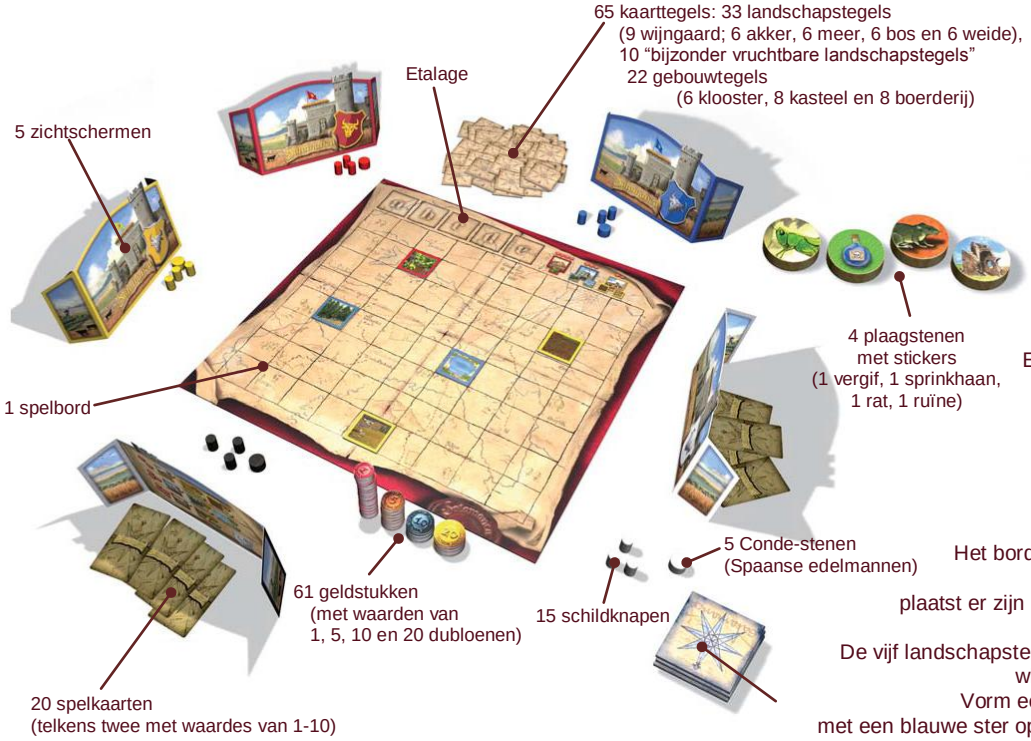

Fig. 1: Zo kan een startopstelling eruit zien met 5 spelers.

1 spelregelboekje

Doel van het spel

De speler met de meeste dubloenen aan het einde van het spel wint. Om dat doel te bereiken, moeten de spelers boerderijen, kastelen en kloosters in compatibele landschappen opbouwen. Bovendien kunnen ze ook als Conde (beheerder) in dienst van buitenlandse verhuurders treden, om vorstelijke salarissen te verzamelen. Echter, hebzuchtige spelers en vervelende plagen dwarsbomen hun projecten ...

Voorbereiding

Vooraleer je uw eerste spel kan starten, plak je de stickers op de plaagstenen. Het bord wordt in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler krijgt een zichtscherm en plaatst er zijn 3 schildknaap-stenen en de Conde-steen van dezelfde kleur naast, als "voorraad". De vijf landschapstegels met de oranje ster op de rug worden willekeurig open op het spelbord geplaatst. Vorm een trekstapel met de vijf landschap tegels met een blauwe ster op de rug. (Wanneer de overige landschap tegels zijn opgebruikt in de loop van het spel, zullen de tegels met de blauwe ster in het spel komen) Alle andere tegels worden gedekt geschud en liggen als trekstapel naast het spel. Ook worden de munten en de plaagstenen naast het bord gelegd.

De kaarten met de waarde "9" en "10" zijn enkel nodig wanneer je met 5 speelt.
Bij het spelen met 3 spelers, gaan de kaarten met de waarde "7" ook uit het spel. Alle overige kaarten worden geschud en uitgedeeld aan de spelers.
Spelers nemen de kaarten op hun handen, zonder ze te laten zien aan hun tegenstanders.

Spelverloop (voor 3-5 spelers)

Elke spelronde bestaat uit 5 fasen, die na elkaar worden gespeeld:

1. Etalage aanvullen
2. Een kaart uitspelen
3. Uitbreiding van de macht
4. Een kaart aan je linker buur geven
5. Wekelijkse markt

Spelregels voor **twee personen** kan je achteraan deze spelregels lezen

Fase 1: Etalage aanvullen

Het aantal tegels die worden getrokken uit de stapel en open worden geplaatst op de etalagevelden op het spelbord, worden bepaald door het aantal spelers. De etalagevelden worden ingevuld in alfabetische volgorde. Dus als je met drie spelers bent, worden velden "A", "B" en "C" gebruikt, als je met 4 spelers bent, plaats je de tegels op de velden "A" tot "D" (zie Fig. 2a).
Alleen bij het spelen met vijf spelers worden alle velden gebruikt. Als er nog tegels uit een eerdere ronde op de etalagevelden liggen, worden de nieuwe tegels bovenop de oude gelegd, zodanig dat tegels nog steeds herkenbaar zijn (zie Fig. 2b).

Fig. 2a: Bij het spelen met vier spelers worden vier nieuwe tegels geplaatst zoals weergegeven. Ze worden gelegd op de velden "A", "B", "C" en "D" ongeacht of er nog tegels uit eerdere rondes liggen.

Fig. 2b: Dit voorbeeld toont dat door het plaatsen van nieuwe tegels in de etalage, er drie tegels op veld "A" en twee tegels op veld "C" komen te liggen, terwijl er op de velden "B" en "D" slechts die ene nieuwe tegel ligt. Alle tegels zijn deels zichtbaar. Zodra de "trekstapel" is opgebruikt, wordt de etalage gevuld met de tegels die een blauwe ster op hun rugzijde hebben.

Fase 2: Een kaart spelen

De speler, die het hardst "Ole!" kan roepen, begint. Hij kiest een kaart en speelt deze open voor zich neer. De andere spelers volgen met de klok mee in deze ronde. In de volgende rondes, is de speler die begint met het spelen van een kaart degene die de LAATSTE was om zijn kaart te spelen in de vorige ronde (zie "Fase 3: Uitbreiding van de macht").
Je kan alleen kaarten spelen die nog NIET door een andere speler gespeeld zijn in deze ronde. Uitzondering: Alleen bij het spelen met 5 spelers, kan het (zelden) voorkomen dat een speler alleen kaarten in zijn hand heeft, die al gespeeld werden door zijn tegenstanders. In dit geval toont hij zijn kaarten aan de andere spelers. Hij bepaalt de startspeler op basis van de afgespeelde kaarten. Hij speelt nu dezelfde kaart als de startspeler en wordt de nieuwe startspeler. De volgorde van de overgebleven spelers is niet veranderd door deze procedure. Voorbeeld: De kaarten "9", "7", "6" en "4" werden gespeeld. Ramon heeft precies dezelfde kaarten in zijn hand. Hij speelt de "9" en wordt de startspeler.

Fase 3: Uitbreiding van de macht

De speler die de hoogste kaart (in fase 2) speelde begint. De speler met de tweede hoogste kaartwaarde volgt, enzovoorts. Uitzondering: Als de kaart met de waarde "5" (de laagste kaart) werd gespeeld, wordt dit een 'start-speler-kaart. "Die speler begint deze ronde. Dan volgen de andere spelers vanaf de hoogste kaartwaarde, gevolgd door de op één na hoogste waarde, enzovoort. Als je aan de beurt bent mag je een van de volgende drie acties uitvoeren.

Actie A: Plaats tegels (gebouwen bezetten; gebouwen verkopen)
Actie B: Plaats een Conde-steen op een gebouw van een tegenstander
Actie C: Voer de bijzondere functie van de gespeelde kaart uit

(Alleen de kaarten "1", "2", "3", "4" en "6" bezitten speciale functies - aangegeven met de cirkelvormige afbeeldingen.)

Uitzondering: Een speler die als **laatste aan de beurt** is, mag Actie C uitvoeren en daarna, in aanvulling daarop, Actie A óf B uitvoeren.

Geen enkele speler mag een tegel (actie A) én een Conde-steen (Actie B) plaatsen in dezelfde beurt.

Actie A: Plaats tegels (gebouwen bezetten; gebouwen verkopen)

Voor de keuze van de acties, verwijzen wij u naar het vakje "Uitbreiding van de macht" op pagina 2!

Het plaatsen van Tegels

De speler kiest een veld uit de etalage. Hij neemt alle tegels uit dit veld en plaatst ze open op vrije velden op het spelbord.

Tactische hint: Je verhoogt je winstkansen door het plaatsen van de tegels bij voorkeur naast de grote verbonden landschappen rond uw eigen gebouwen (zie pagina 6: "Hoe landschappen en regio's ontwikkelen ").

Gebouwen bezetten

Een speler die een gebouwtegel plaatst op het bord kan direct - en **gratis** - zijn eigen schildknaap **uit zijn voorraad** op de tegel zetten. Als hij een schildknaap wil plaatsen, maar hij er geen meer heeft, moet hij eerst één van zijn gebouwen verkopen. Door dit te doen krijgt hij de bijbehorende schildknaap terug en kan hem onmiddellijk op de nieuw geplaatste gebouwtegel plaatsen. **In dit geval moet hij wel het aantal dubloenen betalen, die gelijk is aan de gebouwwaarde (zie fig. 3.).**

***Voorbeeld**: Julia's schildknapen bevinden zich allemaal op gebouwtegels. Ze haalt een klooster uit de etalage en wil het in bezit nemen. Omdat ze geen schildknaap heeft om dit te doen, verkoopt ze een kasteel. Zij ontvangt het geld voor de regio waar het kasteel zich bevond en krijgt de schildknaap terug. Nu maakt ze gebruik van deze schildknaap (in dezelfde ronde) voor het nieuwe klooster. Ze moet de gebouwwaarde (4 dubloenen) betalen aan de bank. Als Julia een schildknaap op voorraad had, kon ze deze kosteloos hebben aangewend voor het klooster.*

Er kan maar een schildknaap per gebouw geplaatst worden. U mag wel gebouwen plaatsen in het spel, zonder er een schildknaap op te zetten. Gebouwen die in het spel werden gebracht zonder schildknaap kunnen later niet in bezit worden genomen en behoren ook niet tot een speler en blijven dus leeg tot het einde van het spel.

Gebouwen verkopen

Een speler mag een verschillende aantal van zijn eigen gebouwen verkopen (alleen als hij Actie A uitvoert tijdens zijn beurt).
Een speler krijgt bij de verkoop van een gebouw dubloenen volgens de **waarde van de regio**. Die waarde wordt bepaald door:

• de **waarde van het gebouw** (boerderij: 2 dubloenen; kasteel: 3 dubloenen; klooster: 4 dubloenen, zie Figuur 3)

plus

• de **waarde van het landschap**: 1 dubloen voor elke landschapstegel die bij deze regio behoort. (zie Afb 4 en in hoofdstuk zie "Hoe landschappen en regio's ontwikkelen"). De waarde van een "bijzonder vruchtbare landschap" is afgedrukt op de tegel (2 of 3 dubloenen). Alleen "zeer vruchtbaar tegels" moeten worden verwijderd uit het spel zodra ze betrokken waren bij de verkoop van een gebouw (zie Fig. 4). Aldus kan een dergelijke landschap slechts eenmaal worden verkocht.

min

• alle afschrijvingen als gevolg van **plagen** in deze regio (zie "De plagen", voorbeelden in figuur 7 en fig. 8.)

Als u - in dezelfde ronde - een aantal gebouwen verkoopt, waarvan de regio's hetzelfde "bijzonder vruchtbaar landschap" bevatten, krijg je één keer geld voor die tegel. Daarna wordt de tegel uit het spel verwijderd en de waarden van de aangrenzende regio's kunnen hierdoor drastisch veranderen (zie afb. 5a -. D).

Fig. 3: De gebouwwaarde:
Boerderij: 2 dubloenen;
Kasteel: 3 dubloenen;
Klooster: 4 dubloenen.

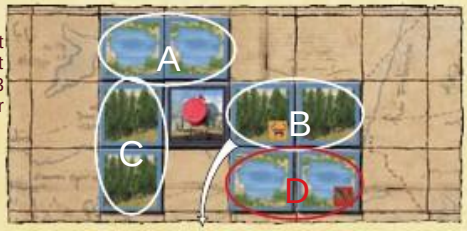

Fig. 4: Carmen verkoopt haar kasteel. De regio bestaat uit één meer (A) en twee boslandschappen (B en C). Het meerlandschap D is gescheiden van het kasteel door het bos. Daarom behoort het niet tot de regio. Carmen krijgt 3 dubloenen voor het verkochte gebouw, 2 dubloenen voor het meerlandschap A, 3 dubloenen voor het boslandschap B, en 2 dubloenen voor bos landschap C. Die maakt 10 dubloenen in totaal. Daarna, verwijdert ze het "zeer vruchtbaar boslandschap" (waarde: 2 dubloenen) van het bord (en legt het terug in de doos).

Fig. 5a

Fig. 5b

Fig. 5c

Fig. 5d

Fig. 5a: Pedro verkoopt zijn beide kloosters (A en B). Hij moet de volgorde van de verkoop van de twee gebouwen wel overwegen, omdat hij het "zeer vruchtbare wijngaard landschap" maar één keer kan verkopen.

Fig. 5b: Als hij eerst klooster A verkocht, dan zou hij 11 dubloenen krijgen. Daarna zou hij het "zeer vruchtbare wijngaardlandschap" moeten verwijderen en vervolgens zou hij klooster B verkopen voor 4 dubloenen. Zijn totale omzet zou ***15 dubloenen*** *zijn.*

Fig. 5c: Echter, als hij eerst klooster B verkocht zou hij er ook eerst 11 dubloenen voor ontvangen.

Fig. 5d: Daarna verwijdert hij de "zeer vruchtbare wijngaard", voordat hij 8 extra dubloenen voor het klooster A krijgt. Zijn totale omzet zou dan ***19 dubloenen*** *zijn.*

Als een gebouw wordt verkocht, dat wordt bezet door een **Conde**, krijgt de eigenaar van de Conde onmiddellijk de landschappelijke waarde (de waarde van de landschaptegels zonder het gebouw waarde) uitbetaald van de bank. Ook in dit geval blijft de schildknaap de **volledige waarde van de regio** krijgen (zie Fig. 6).

Schildknaap- en Conde-speelstukken van de verkochte gebouwen worden teruggelegd in de voorraad van hun eigenaars.

Het verdiende geld wordt achter de 'zichtschermen' van de spelers geplaatst. Je kan geld op elk moment tijdens het spel ruilen bij de bank.

Een speler mag zijn gebouwen niet verkopen...
- die hij in bezit heeft genomen in de huidige ronde.
- waarvan hij de regio in de huidige ronde heeft vergroot met één of meer "in het bijzonder vruchtbaar landschaptegels".

Fig. 6

De plagen:

Er bestaan 4 plagen: vergif, sprinkhanen, rat, en ruïne. Om een plaagsteen te plaatsen of te verplaatsen op het bord moet je Actie C uitvoeren (zie "Voer de bijzondere functie van de gespeelde kaart uit" op pagina 6).
Plagen kunnen alleen geplaatst worden op tegels die al in het speelveld op het bord liggen - u kunt een plaag niet op een tegel in de etalage plaatsen.
De plagen kunnen geplaatst worden op de volgende tegels:

Fig. 7: De ruïnes kunnen alleen worden geplaatst op gebouwen. Alle andere plagen mogen niet worden aangebracht op gebouwen. Ratten kunnen alle landschappen teisteren. De sprinkhaan kan alleen geplaatst worden op akker-, bos- en weidetegels. Het vergif kan alleen gebruikt worden op meer- en wijngaardtegels.

Als er plagen op gebouwen of landschappen liggen, wordt de opbrengst van een verkocht gebouw verminderd:

• Gebouwen waarop een ruïnesteen ligt, verliezen hun volledige gebouwwaarde (maar niet de landschappelijke waarde van hun regio, zie Fig. 8a - 8d).
• De waarde van de aangesloten landschappen die de ratplaag hebben, worden gehalveerd (naar beneden afgerond;. Zie figuur 8b, 8d). Als de Rat op een "bijzonder vruchtbare landschap tegel" ligt, dan wordt die uit het spel verwijderd na de verkoop van de regio. Werd de rat naast het spelbord geplaatst – blijft hij daar liggen voor later gebruik.
• Sprinkhanen en Vergif maken de landschaptegel waarop ze staan waardeloos. Door deze plaag kunnen ook ander aanliggende landschaptegels worden afgesneden van gebouwen en worden zo dus ook waardeloos voor dat gebouw (zie Fig. 8c).

Gebouw: 0 punten

Landschap: Waarde gehalveerd

Landschap: Wordt afgesneden

Landschap: Wordt afgesneden

Fig. 8a

Fig. 8b

Fig. 8c

Fig. 8d

Fig. 8a: Amelie verkoopt haar beide boerderijen en krijgt 11 dubloenen. De boerderij A is als "ruïne" waardeloos. Voor deze regio krijgt Amelie alleen de waarde van haar akkerlandschappen (4 dubloenen). Boerderij B brengt 2 dubloenen voor de bouw, 4 dubloenen voor de aangrenzende akker en 1 dubloen voor de aangrenzende weide op.

Fig. 8b: Rat aanval! Als Amelie haar beide boerderijen verkocht, zou ze slechts 7 dubloenen ontvangen. De waarde van de akkerlandschappen worden gehalveerd voor beide bedrijven.

Fig. 8c: Sprinkhaan alarm! Amelie krijgt nu 6 dubloenen voor het verkopen van haar beide boerderijen. Het akkerlandschap van boerderij A is slechts 3 dubloenen waard. Boerderij B brengt alleen de waarde van het gebouw en het weiland op, omdat de sprinkhaan de 3 bovenste velden afsnijdt van de boerderij B.

Fig. 8d: sprinkhanen en rattenplaag! De sprinkhanenplaag scheidt één akkerlandschap van de boerderij van A en drie akkers van het grote landschap van de boerderij van B. De Rat halveert de resterende waarde van het volledige landschap: bij bedrijf A wordt dit zo teruggebracht van 3, naar- afgerond - 1 dubloen. Bij boerderij B wordt dit teruggebracht van 1 - naar beneden afgerond - 0 dubloenen.

Actie B: Plaats een Conde-steen op een gebouw van een tegenstander

Voor de keuze van de acties, verwijzen wij u naar het vakje "Uitbreiding van de macht" op pagina 2!

De speler plaatst een Conde-steen uit zijn voorraad op een gebouw dat wordt bezet door een schildknaap van een tegenstander.
Als de Conde van een speler al aanwezig is op een gebouw tegel, kan hij die verplaatsen naar een ander gebouw (waar er zich dus ook al een schildknaap bevindt).
Een Conde mag nooit worden geplaatst op een gebouw waarvan de regio een totale waarde heeft van 7 of meer dubloenen. *Er kan slechts één Conde op één gebouw tegelijk staan.*

Belangrijk: De Conde is slechts een beheerder - niet de eigenaar van het gebouw. Een speler met een Conde op een bepaald pand mag NOOIT dat gebouw verkopen. Als een schildknaap een gebouw verkoopt, ontvangt de Conde de dubloenen van de landschapswaarde die overeenkomen met dit gebouw.

Actie C: Voer de bijzondere functie van de gespeelde kaart uit

Voor de keuze van de acties, verwijzen wij u naar het vakje "Uitbreiding van de macht" op pagina 2!

De speler voert de speciale functie uit die is toegestaan door zijn gespeelde kaart. Alleen de kaarten "1", "2", "3" "4" en "6" hebben speciale functies. De volgende speciale functies bestaan:

Actie "Vergif" (kaartwaarde "1")
De speler (ver)plaatst de Vergifsteen op een lege **wijngaard**- of **meer**landschapstegel. Deze tegel wordt hierdoor waardeloos en snijdt naburige tegels af (zie pagina 5, bovenaan).

Actie "Rat" (kaartwaarde "2")
De speler (ver)plaatst de Rat-steen naar **om het even welke** lege landschapstegel. Het halveert de waarde van het landschap (rond af naar beneden!).

Actie "Sprinkhaan" (kaartwaarde "3")
De speler (ver)plaatst de steen op een lege **akker**-, **bos**- of **weide**landschapstegel. Vervolgens beïnvloedt het die landschappen, net als de plaag vergif. (zie figuur 8c).

Actie "ruïne" (kaartwaarde "4")
De speler (ver)plaatst de steen “ruïne” op een gebouw. Het gebouw wordt hierdoor waardeloos.

Actie "kaart trekken" (kaartwaarde "6")
De speler bepaalt een tegenstander die hem de kaarten in zijn hand moet laten zien. De speler kiest en neemt één kaart en geeft in ruil zijn tegenstander één van zijn kaarten terug.

Er kan slechts een plaagsteen per tegel liggen. Er kunnen zich wel meerdere plagen op verschillende tegels van hetzelfde landschap bevinden. Plagen beïnvloeden "in het bijzonder vruchtbare landschappen” net als een gewone landschapstegel.”

Fase 4: Geef een kaart aan je linker buur

Alle spelers geven de kaart die ze net hebben gespeeld aan hun linker buur. Hij neemt het in zijn hand en kan hem spelen tijdens één van de daaropvolgende rondes (fase 2).

Fase 5: Wekelijkse markt

In de wekelijkse markt, krijgen de schildknapen en de Conde geld voor hun regio’s. Voor elke regio (bouw + landschappen), waarvan de waarde 7 of meer dubloenen is ...

- ontvangt de schildknaap 2 dubloenen en de Conde 1 dubloen.

Einde van het spel en winnaar

De laatste ronde is die waarin de laatste landschapstegel (de laatste van degenen gemarkeerd met de blauwe sterren op de rug) wordt gezet op het spelbord. Na deze ronde tellen alle spelers hun dubloenen. De rijkste speler wint.

Hoe landschappen en regio's te ontwikkelen

A. Landschappen

- Elke afzonderlijke landschapstegel is al een landschap. Tegels van dezelfde landschapssoort breiden dit landschap uit, als ze worden geplaatst op orthogonaal aangrenzende velden (velden raken horizontaal of verticaal) op het spelbord. Dit geldt ook voor "bijzonder vruchtbare landschappen."
- Tegels die elkaar alleen diagonaal aanraken behoren niet tot hetzelfde landschap (zie Fig. 9).
- Tegels van een bepaald soort landschap kunnen nooit onderdeel worden van een andere landschapssoort - ongeacht de kleur van hun tegelframes (zie figuur 10).

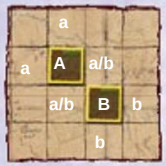

Fig. 9: Hier zie je twee verschillende akkerlandschappen. Als er een nieuwe akkertegel wordt gelegd op een van de velden met een "a" wordt het een nieuw deel van het landschap A. Als de nieuwe akker wordt gelegd op één van de met "b" aangeduide velden, wordt het een deel van het landschap B. Als een tegel wordt geplaatst op één van de "a / b" velden, dan worden de twee akkers (A en B) samengesmolten tot één groot akkerlandschap.

Fig. 10: Drie verschillende landschappen zijn hier zichtbaar. De twee weidelandschappen worden gescheiden door een akkerlandschap.

B. Regio's

• Een regio bestaat uit een landschap en een gebouw van hetzelfde frame kleur - alleen als de tegels op orthogonaal aangrenzende velden liggen. Een diagonaal verbinding is niet voldoende.
• Meerdere landschappen vormen een regio met een gebouw van hetzelfde framekleur, wanneer elk van de landschapstegels het gebouw ofwel verticaal ofwel horizontaal raken.

Fig. 1 Akkerlandschap A en weidelandschap B en de boerderij vormen een 1 regio:
Weidelandschap C behoort niet tot die regio omdat er geen directe verbinding is met het gebouw. De wijngaard en het meer landschappen behoren ook niet tot de regio als gevolg van hun verschillend framekleur.

Elk gebouw vormt een regio met een orthogonaal aangrenzende en passende landschap.

Fig. 12: Boerderij A vormt een regio met het akkerlandschap. Boerderij C en D vormen ieder hun eigen regio met hetzelfde akkerlandschap. Boerderij B raakt alleen de akker diagonaal aan en heeft dus geen toegang tot het gebied in deze opstelling.

Hoe waardevol is een regio?

Elk landschapstegel die behoort tot een regio is zeker één dubloen waard. "Bijzonder vruchtbare landschappen" zijn 2 of 3 dubloenen waard – afhankelijk van het afgedrukte nummer op de tegel. De waarde van een gebouw wordt bepaald door de aard van het gebouw: Boerderij: 2 dubloenen; Kasteel: 3 dubloenen; Klooster: 4 dubloenen. (Zie fig. 3). De plagen "Rat", "Sprinkhaan" en "Vergif" kunnen de waarde van een landschap verminderen tot nul dubloenen. De "Ruïne" kan een gebouw waardeloos maken. (zie "De plagen").

Fig. 13: De regio van boerderij A bestaat uit het gebouw, een akkerlandschap (rode kruisjes), en een weidelandschap (blauwe kruisjes).
De regio van de boerderij B wordt gevormd door het gebouw en twee verschillende akkerlandschappen (rode kruisen en geel kruis).
Boerderij C maakt deel uit van een regio die bestaat uit het gebouw, een akkerlandschap (rode kruisen) en een vruchtbare weide. (groen kruis).

Fig. 14: Als Antonio boerderij A verkocht, dan zou hij 6 dubloenen ontvangen: gebouw en weide (blauwe kruisjes) brengen elk 2 dubloenen op. Het akkerlandschap (rode kruisen) is slechts 2 extra dubloenen waard, aangezien de Sprinkhaan één tegel waardeloos maakt en de Rat de waarde halveert van de resterende landschapstegels tot dus 2 dubloenen (met inbegrip van een "bijzonder vruchtbare landschap" die 2 dubloenen waard was). Nu Antonio het "Zeer vruchtbaar akkerlandschap" verwijdert wordt dit akkerlandschap ***vervolgens*** *waardeloos voor Amelie (boerderij B): The Rat halveert de resterende tegels tot 0,5 dubloenen, dus: 0 dubloenen (naar beneden afgerond). Als Amelie haar boerderij had verkocht vóór Antonio zou ze 2 dubloenen hebben ontvangen voor de met de Rat besmette akker (zoals het hierboven is beschreven in het geval Antonio). Haar gebouw brengt haar 2 dubloenen, haar andere akker (geel kruis) is één dubloen waard.*
Ramon krijgt 3 dubloenen voor de verkoop van zijn boerderij C die 3 waard is door de "zeer vruchtbaar grasland"-tegel (groen kruis). Zijn gebouw is waardeloos gemaakt door de ruïne-steen en de twee akkerlandschapstegels (rode kruisen) zijn afgescheiden van zijn boerderij door de sprinkhaan.

Voorbeeld van een spelronde

Fig. 15a

Fig. 15b

Fig. 15c

Fig. 15d

Fig. 15e

Fig. 15a: Antonio speelde de laagste kaart in deze spel ronde - en bijgevolg mag hij Actie C uitvoeren "2" (In dit geval: Verplaats de "Rat"-steen) én mag hij daarnaast ook de actie A **of** B uitvoeren. Hij kiest voor Actie A en neemt de tegels van één veld uit de etalage (zie ook fig. 15b).

Fig. 15b: Antonio neemt de weide- en de kasteeltegel uit de etalage van veld "c"

Fig. 15c: Nu plaatst Antonio het weiland in de omgeving van zijn boerderij (actie A). Daarna verwijdert hij de rat uit die regio en plaatst deze op de wijngaardtegel naast het klooster van Carmen (Actie C).

Fig. 15d: Vervolgens verkoopt Antonio zijn boerderij en krijgt er 9 dubloenen voor (vervolg van Actie A). De Conde van Ramon krijgt de waarde van het landschap (7 dubloenen). Vervolgens verwijdert Antonio de twee "zeer vruchtbare weiden". Hij laat de "zeer vruchtbaar hectare" liggen, aangezien de sprinkhanenplaag die tegel blokkeert (Let op: Antonio kreeg er, omwille van deze plaag, ook geen geld voor)

Fig. 15e: Antonio maakt gebruik van de schildknaap van de verkochte boerderij en neemt bezit van het kasteel. Hij betaalt 3 dubloenen (de gebouwwaarde van het kasteel) aan de bank omdat hij geen schildknaap meer in zijn voorraad had.

SALAMANCA voor 2 spelers:

De spelregels zijn hetzelfde als bij de 3-5 spelersversie, maar met volgende aanpassingen:

- Je speelt met een enkel dek van kaarten met de waarden 1 t.e.m. 8. Elke speler krijgt zo vier kaarten.
- In fase 1 worden vier tegels gezet op de velden in de etalage (zoals in het spel met vier spelers).
- Beide spelers spelen (in fase 2) twee gesloten kaarten op de tafel voordat ze allemaal open worden gedraaid op hetzelfde moment.
- In fase 3 (Uitbreiding van de macht) wordt de volgorde van het spelbeurten bepaald volgens de hoogste waarde van de kaarten. Als de "5" de laagste gespeelde kaart was, is die de startspeler.

Voorbeeld A: Carmen heeft "6" en "3" gespeeld. Antonio heeft een "8" en een "2" gespeeld. Antonio begint (kaart 8) met actie A of actie B. Dan is het de beurt aan Carmen (kaart 6). De "6" heeft een speciale functie ("Trek een kaart"), Carmen kan vrij een actie kiezen (A, B of C). Nu is het Carmen weer aan de beurt, omdat haar "3" een hogere waarde heeft dan Antonio's "2". Carmen kiest opnieuw een van de drie acties. Ten slotte is het Antonio aan de beurt met zijn laagste nummer. Hij voert actie C uit, door het (ver)plaatsen van de rat. Bovendien kiest hij óf actie A óf actie B.

Voorbeeld B: Carmen heeft "8" en "6" gespeeld. Antonio heeft "7" en "5" gespeeld. Omdat de "5" is de laagste kaart is, bepaalt dit de startspeler, hierdoor begint Antonio (met actie A of B). Dan is Carmen beurt haar "8" (actie A of B), gevolgd door Antonio "7" (actie A of B). Tot slot kan Carmen actie C uitvoeren met haar "6" en kan bovendien kiezen voor actie A of B.

- Als in een ronde een speler in zijn eerste beurt bezit neemt van een gebouw, mag hij die niet verkopen tijdens zijn tweede beurt.
- Als in een ronde een speler in zijn eerste beurt één of meer "in het bijzonder vruchtbare landschappen" in een regio aanlegt, kan hij zijn gebouwen niet verkopen tijdens zijn tweede beurt, die nu toegang hebben tot deze nieuw geplaatste "in het bijzonder vruchtbare landschappen".

* * * * *

Gepubliceerd door Zoch Verlag
Copyright: 2006
Auteur: Stefan Dorra, Illustraties: Andreas Mack
Vertaling: Peter Van Vooren (Spellenclub13, Wevelgem, Belgium)