

Rüdiger Dorn

ARKADIA



Ravensburger



ARKADIA

Voor 2-4 spelers van 10-99 jaar
Auteur: Rudiger Dorn - Illustraties: Michael Menzel, Walter Pepperle
Design: DE Ravensburger, KniffDesign Foto's: Becker Studio's
Ravensburger Spiele® Nr. 26 433 9

WELKOM IN ARKADIA

NL

In een ver land ligt een gebied met glooiende heuvels en vruchtbare dalen. Kolonisten uit alle windstreken hebben zich daar gevestigd en zijn zo de grondleggers van de stad Arkadia. Naast allerlei gebouwen moet op een hoog gelegen gedeelte van de stad een schitterend kasteel verrijzen. Vier welgestelde families - lakenhandelaren, kruidenhandelaren, timmerlieden en zilversmeden - trachten hun aanzien en invloed te vergroten door een zo groot mogelijk aandeel in de bouw van het kasteel te leveren. De spelers zijn de bouwmeesters. Zij plannen in opdracht van de vier families de bouw van de stad en van het kasteel en geven leiding aan de uitvoering.

SPELMATERIAAL

- 1 spelbord
- 1 bouwplaats voor het kasteel
(met 10 velden voor de kasteelstenen)
- 4 zichtschermen (bouwtenten) in de kleuren van de spelers geel, oranje, groen, violet
- 16 bouwmeesterbanieren
(ieder in een van de kleuren van de spelers)
- 40 bouwkaarten
- 40 gebouwen in 7 verschillende vormen:
 - ① woonhuis, ② boerderij, ③ herberg, ④ molen,
 - ⑤ smederij, ⑥ handelshuis, ⑦ klooster
- 88 zegels van de 4 families (waarvan 8 de waarde 5 hebben)
rood = lakenhandelaren, olijfgroen = kruidenhandelaren,
zwart = timmerlieden, zilver = zilversmeden
- 44 arbeiders (11 per spelerskleur)
- 24 neutrale arbeiders (beige)
- 28 kasteelstenen
Op iedere kasteelsteen wordt met een dubbelzijdige sticker (bijgevoegd) een van de 28 vierkante zegels geplakt. Dit moet door een volwassene gedaan worden.
Goudstukken met de waarden 1, 5 en 10



DOEL VAN HET SPEL

De spelers bouwen de huizen en het kasteel van de stad Arkadia. Voor het bouwen van de huizen ontvangen zij zegels van de vier families. Steeds als een huis voltooid is, wordt verder aan het kasteel gebouwd. Afhankelijk van het aandeel dat de vier families in de bouw van het kasteel hebben, ver-

andert de waarde van de familiezegels. Iedere speler kan meerdere malen tijdens het spel op een door hem te bepalen moment zijn zegels inwisselen voor goud. **Wie aan het einde van het spel het meeste goud bezit, is winnaar van het spel.**

V O O R B E R E I D I N G

Voor het allereerste spel begint moeten de onderdelen voorzichtig uit het karton worden losgemaakt.

In iedere kasteelsteen wordt zoals afgebeeld een van de 28 vierkante kasteelfiches geplakt.

Bij het eerste spel bevelen wij aan de startopstelling te kiezen die is afgebeeld op bladzijde 31 van de handleiding. Hierdoor krijgt u het spel snel onder de knie. Bouw het spelbord zoals beschreven vol en lees vervolgens hier verder.



Verder verloopt de voorbereiding van het spelmateriaal als volgt:

- Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
 - De bouwplaats van het kasteel wordt zodanig op het spelbord gelegd dat geen enkel veld met een tentenkamp (afbeelding links) wordt bedekt.
 - Iedere speler krijgt een zichtscherf (bouwtenf), de 4 bouwmeesterbanieren en 3 arbeiders in zijn kleur. De 4 banieren worden boven aan de buitenkant van de bouwtenf gehangen. De 3 arbeiders staan achter het zichtscherf.



- De resterende arbeiders (ook de neutrale) worden als algemene voorraad naast het spelbord geplaatst.
- De kasteelstenen worden als volgt op de drie voorraadvakken aan de rand van het spelbord verdeeld: op de voorraadvakken voor de eerste en tweede bouwlaag van het kasteel worden ieder 12 stenen (3 rode, 3 olijfgroene, 3 zilveren en 3 zwarte) gezet. Omdat er slechts 8 velden beschikbaar zijn, worden op de velden aan de buitenkant van het spelbord twee stenen van dezelfde kleur boven op elkaar gestapeld. De resterende 4 stenen worden op de 4 gekleurde velden van de voorraad voor de derde bouwlaag gezet. De 4 neutrale velden van de voorraad voor de derde bouwlaag blijven vooralsnog leeg. Zij worden in de loop van het spel gevuld.
- De gebouwen worden naar hun vorm gesorteerd en naast het spelbord gelegd.
- De zegels en het goud worden eveneens naast het spelbord gelegd.
- De bouwkaarten worden goed geschud. De spelers krijgen ieder 4 kaarten die ze zodanig in de hand houden dat de andere spelers ze niet kunnen inzien. Naast het spelbord worden 3 kaarten open naast elkaar gelegd. De resterende kaarten worden met de beeldzijde naar beneden als stapel ernaast gelegd.



VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler is de startspeler en daarna gaat het linksom verder.

Een beurt valt in twee delen uiteen:

1. MOET

De speler kiest uit één van de twee actiemogelijkheden:

- A) Een bouwkaart uitspelen en het afgebeelde gebouw aanleggen
- of
- B) Een of meer arbeiders inzetten

2. KAN

Daarna kan de speler één van zijn vier bouwmeesterbanieren inzetten.

De afzonderlijke acties:

1. MOET

A) Gebouwen aanleggen

De speler speelt een van zijn bouwkaarten uit, neemt het daarop afgebeelde gebouw en legt het zodanig aan dat het

- horizontaal of verticaal tegen een reeds gelegd gebouw ligt (de bouwplaats van het kasteel geldt ook als een gebouw en / of
- naast een reeds ingezette arbeider, om het even van welke kleur, ligt.

De velden die door een gebouw worden afgedekt, moeten vrij (dus zonder andere gebouwen of arbeiders) zijn. Op het gebouw wordt een zegel in de kleur van de uitgespeelde

kaart gelegd. Hiermee wordt aangegeven dat het gebouw nog in aanbouw is en welke familie opdracht tot de bouw heeft gegeven.

De uitgespeelde bouwkaart wordt op een aflegstapel gelegd en is daarmee uit het spel. Vervolgens vult de speler zijn kaarten weer aan tot vier. Hij heeft de keuze uit de bovenste kaart van de gesloten stapel of een van de drie openliggende kaarten. Als hij een openliggende kaart kiest, vult hij de openliggende kaarten weer aan tot drie met de bovenste kaart van de gesloten stapel.

Neutrale arbeider:

Op het spelbord is op sommige velden een kampement afgebeeld, waar seizoenarbeiders (= neutrale arbeiders) geworven kunnen worden. Deze kampementen tellen niet als gebouw, er mag dus overheen gebouwd worden.

Wanneer een speler een gebouw over een kampement heen bouwt, mag hij direct een neutrale arbeider uit de voorraad nemen (voor ieder zojuist afgedekt veld met een tentenkamp 1 neutrale arbeider). Neutrale arbeiders worden bij de eigen voorraad achter het zichtscherf gezet.

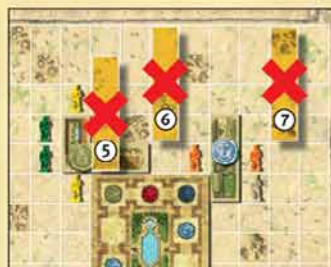


Voorbeeld voor het aanleggen van een gebouw (zie de afbeeldingen hieronder):

Speler "groen" speelt een bouwkaart uit. Op de kaart is een handelshuis te zien en het rode zegel van de lakenhandelaren. Speler "groen" neemt een handelshuis uit de voorraad en legt dit op het spelbord aan.



Afbeelding 1
laat vier van de mogelijke aanlegplaatsen zien: Bij ① ligt een handelshuis tegen een reeds geplaatste arbeider, bij ② en ③ liggen de gebouwen tegen een ander gebouw en bij ④ ligt het gebouw tegen twee andere gebouwen en een arbeider.



Afbeelding 2
geeft drie voorbeelden hoe een gebouw **niet** gelegd mag worden: Bij ⑤ bedekt het gebouw een deel van een eerder gelegd klooster, bij ⑥ en ⑦ raakt het gebouw een arbeider noch een gebouw (de hoeken tellen niet). De speler kiest mogelijkheid ④ en legt het handelshuis aldus op het spelbord (afbeelding 3).



Afbeelding 3
Omdat het handelshuis een kampement bedekt, neemt speler "groen" een neutrale arbeider die hij achter zijn zichtscherf zet. Vervolgens legt hij een rode zegel – zoals op de bouwkaart is afgebeeld – op het handelshuis. Daarna neemt hij een nieuwe bouwkaart en beëindigt zijn beurt.

B) Arbeiders inzetten

De speler kiest een willekeurig gebouw op het spelbord. Hij plaats zoveel eigen en / of neutrale arbeiders uit zijn voorraad achter het zichtscherf als hij wil op evenveel vrije velden die horizontaal of vertikaal aan het gekozen gebouw grenzen. **Belangrijk:** alle arbeiders die de speler in zijn beurt inzet, moeten één en hetzelfde gebouw aanraken.

Eenmaal ingezette arbeiders blijven gedurende het gehele spel op hun velden staan. Ze worden dus niet elders ingezet of verwijderd.

Aanwijzing: voor een arbeider die op een kampement ingezet wordt, ontvangt de speler geen neutrale arbeider. Een voorbeeld van het inzetten van arbeiders bevindt zich rechts onder op deze pagina.

Een gebouw wordt voltooid:

Als een gebouw door een actie (A: gebouwen aanleggen of B: arbeiders inzetten) volledig wordt ingesloten, is het voltooid. Daarop volgt automatisch een → uitbetaling en het → verder bouwen aan het kasteel.

Een gebouw is volledig ingesloten wanneer alle horizontaal en verticaal aangrenzende velden bezet zijn met arbeiders en / of andere gebouwen. De rand van het spelbord sluit ook in.

→ **Uitbetaling:** Alle spelers ontvangen voor elke eigen arbeider die tegen het betreffende gebouw staat een zegel in de kleur van het zegel die op het gebouw ligt. De speler die aan de beurt was, ontvangt bovendien het zegel dat op het voltooide gebouw ligt, omdat hij de uitbetaling veroorzaakte. De spelers leggen de ontvangen zegels achter het zichtscherf.

Let op: neutrale arbeiders leveren geen zegels op!

Aanwijzing: het is mogelijk dat meer gebouwen tegelijkertijd worden voltooid. In dat geval wordt voor elk gebouw afzonderlijk uitbetaald, met andere woorden: een arbeider kan meer dan één zegel opleveren. Ook is het denkbaar dat een gebouw zodanig wordt aangelegd dat het daarmee ook geheel ingesloten is. Ook dan volgt een uitbetaling. Mochten er onvoldoende zegels van een kleur voorhanden zijn dan kunnen 5 normale zegels worden omgeruild voor een grotere zegel met de waarde 5.

→ **Verder bouwen aan het kasteel:** vervolgens zet de speler die aan de beurt is voor ieder zojuist voltooid gebouw één kasteelsteen op de bouwplaats van het kasteel.

Aanwijzing: het kasteel geeft de waarde van de familiezegels weer. Op de bouwplaats zijn 10 velden te zien, waarvan telkens 2 het zegel van een familie dragen. Dit geeft aan dat bij het begin van het spel alle zegels 2 goudstukken waard zijn. In de loop van het spel worden de kasteelstenen op de velden van de bouwplaats naast en op elkaar geplaatst. Daardoor verandert de waarde van de zegels van de verschillende families, al naar gelang het aantal zegels dat van een familie op de 10 kasteelvelden te zien is, als men van boven op het kasteel kijkt.

Bij het plaatsen van de kasteelstenen moet op het volgende gelet worden: pas nadat de eerste laag van het kasteel voltooid is, mag aan de tweede laag begonnen worden. De speler plaatst de kasteelsteen van zijn keuze uit de bouwvoorraad voor de eerste bouwlaag, op een niet bezet veld van zijn keuze op de bouwplaats. Pas wanneer alle 10 velden van de eerste bouwlaag zodoende bezet zijn, worden de resterende 2 stenen uit de voorraad van de eerste bouwlaag aan de voorraad van de derde bouwlaag toegevoegd (op twee van de vier neutrale vakken aan de rand van het spelbord). Vervolgens wordt op dezelfde wijze de tweede bouwlaag met stenen uit de tweede voorraad gebouwd. Ook nu worden de 2 resterende stenen na voltooiing van deze laag aan de derde voorraad toegevoegd.

Let op: nadat de tweede bouwlaag voltooid is, begint het einde van het spel (zie pagina 30).

Voorbeeld van het inzetten van arbeiders en de daarop volgende uitbetaling:



Speler "violet" besluit actie 1B (arbeiders inzetten) uit te voeren. Hij kiest daarvoor het handelskantoor en plaatst op de aangrenzende lege velden arbeiders. Hij zet twee eigen arbeiders (violet) en een neutrale arbeider in. Door deze actie zijn zowel het handelskantoor als het klooster geheel ingesloten.

Nu volgt de uitbetaling:

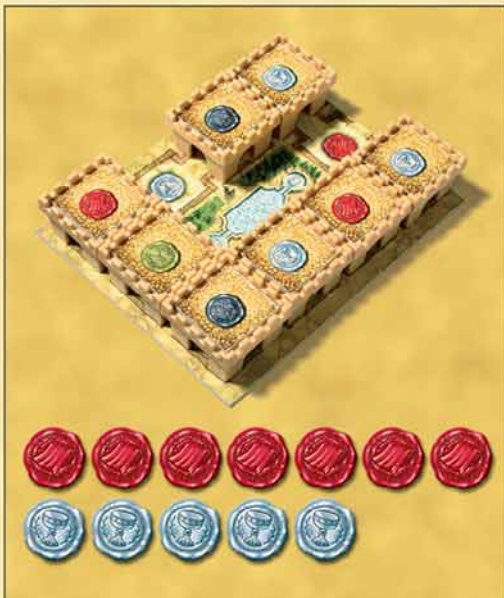
Speler "oranje" ontvangt een rode zegel uit de algemene voorraad omdat een van zijn arbeiders betrokken was bij de bouw van het handelskantoor. Speler "violet" heeft twee arbeiders bij de bouw van het handelskantoor ingezet en daarom ontvangt hij twee rode zegels uit de algemene voorraad. Bovendien ontvangt hij het rode zegel dat op het handelskantoor ligt. Voor de bouw van het klooster ontvangen de spelers "geel" en "groen" ieder twee olijfkleurige zegels uit de algemene voorraad. Speler "violet" ontvangt één olijfkleurige zegel uit de algemene voorraad. Bovendien krijgt hij het zegel dat op het klooster ligt. Vervolgens mag speler "violet" twee kasteelstenen van zijn keuze uit de voorraad van de eerste bouwlaag op de bouwplaats zetten; hij kiest twee zwarte stenen omdat hij in vorige rondes al veel zwarte zegels heeft bemachtigd.

2. KAN Banieren inzetten

Aan het einde van iedere beurt kan een speler beslissen of hij één van zijn 4 banieren inzet. Deze geeft hij af (de banier is uit het spel) en ontvangt daarvoor 2 arbeiders van zijn eigen kleur uit de algemene voorraad. Bovendien kan de speler na het afgeven van een banier **uitsluitend voor zichzelf de waarde van zijn zegels in goud laten uitkeren**: Hij kan een willekeurig aantal van zijn zegels (van verschillende families) laten uitkeren. Hij legt de zegels terug in de algemene voorraad en ontvangt daarvoor goud. De waarde van de zegels wordt bepaald door de actuele toestand in het kasteel. Het aantal zichtbare zegels van een kleur bepaalt de waarde van de ingewisselde zegels.

De speler bepaalt zelf de kleur en het aantal zegels dat hij inwisselt en ontvangt daarvoor de waarde in gouden munten. Iedere speler kan aldus gedurende het spel maximaal 4 keer zijn zegels inwisselen voor goud. Aan het einde van het spel volgt nog de afsluitende uitkering.

Voorbeeld:



Speler "groen" geeft aan het einde van zijn beurt één van zijn 4 banieren af en ontvangt daarvoor 2 groene arbeiders uit de algemene voorraad. Vervolgens wisselt hij een aantal zegels in voor goud: hij geeft 7 zegels van de lakenhandelaars (rood) en 5 zegels van de zilversmeden (zilver) af. Van bovenaf zijn 3 rode en 4 zilveren zegels in het kasteel zichtbaar. Speler "groen" ontvangt dus

7 rode zegels x 3 rode velden = 21 gouden munten
5 zilveren zegels x 4 zilveren velden = 20 gouden munten

41 gouden munten

EINDSPEL

Het eindspel begint onmiddellijk na de voltooiing van de tweede bouwlaag van het kasteel. De resterende twee kasteelstenen worden aan de voorraad van de derde bouwlaag toegevoegd. De speler die de laatste steen van de tweede bouwlaag plaatste, beëindigt zijn beurt volgens de regels (hij kan zegels inwisselen voor goud, als hij nog een banier bezit).

Aanwijzing: in het geval de speler in zijn beurt meer dan één gebouw voltooid heeft en daarom meer kasteelstenen mag plaatsen, moeten eerst de twee laatste kasteelstenen van de voorraad van de tweede bouwlaag aan de voorraad van de derde bouwlaag worden toegevoegd alvorens de speler een steen uit de voorraad voor de derde bouwlaag – die nu 8 stenen bevat – in de derde bouwlaag mag plaatsen.

Nu is iedere speler nog één keer aan de beurt met als laatste de speler die de tweede bouwlaag voltooide. Als in deze laatste ronde gebouwen worden voltooid, moeten stenen uit de voorraad van de derde bouwlaag ingezet. Na deze ronde is het spel afgelopen. De spelers wisselen hun resterende zegels in voor goud.

Winnaar is de speler die nu de meeste gouden munten bezit.

Als meer spelers even rijk zijn, zijn er meer winnaars.

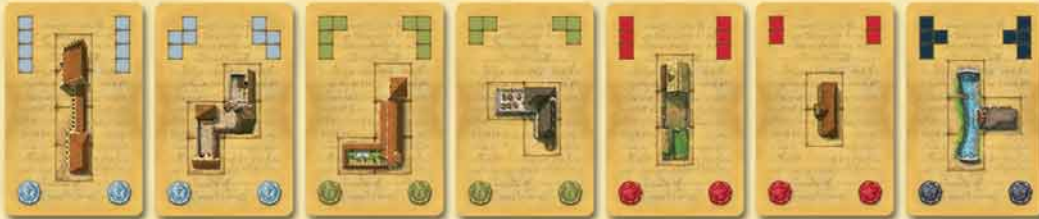


Tactische tips:

- 1) Probeer gebouwen zo te plaatsen dat één of meer kampementen worden afgedekt! Hoe meer neutrale arbeiders je bezit, hoe gemakkelijker je een gebouw voltooit en het extra zegel bemachtigt.
- 2) Plaats arbeiders zodanig dat een uitbetaling volgt! Hierdoor krijg je het extra zegel in bezit.
- 3) Speel geen bouwkaarten uit waarvan de zegelkleur de hoogste waarde van dat moment heeft! Daarmee verhinder je dat medespelers door het voltooiën van het desbetreffende gebouw flink scoren.
- 4) Lever op tijd een banier in om nieuwe arbeiders te krijgen! Het kan zinvol zijn om een banier in te leveren zonder daarna zegels om te ruilen voor goud. Niet het aantal ruilacties beslist het spel maar de timing van de ruilacties.
- 5) Let op het eindspel! Niet ingezette arbeiders hebben geen waarde.
- 6) Let op welke zegels de andere spelers verzamelen! Door het listig plaatsen van kasteelstenen wordt de waarde van de zegels beïnvloed.
- 7) Plaats arbeiders zodanig dat zij meer dan één gebouw raken! Daardoor krijgen zij hun deel in meer uitbetalingen.

Om het spel snel onder de knie te krijgen, bevelen wij aan de volgende situatie na te spelen:

Sorteer de volgende kaarten uit de bouwkaarten:



Plaats de zeven bijbehorende gebouwen en de bouwplaats van het kasteel op het spelbord zoals hier afgebeeld.

Voor de positie van de gebouwen oriënteer je je op de kampementen.

Het zegel dat je op een gebouw legt staat op dezelfde bouwkaart afgebeeld.



Naast het onder **voorbereiding** beschreven materiaal ontvangt iedere speler ook nog neutrale arbeiders (beige):

Bij 2 spelers ontvangt iedere speler 3 neutrale arbeiders

Bij 3 spelers ontvangt iedere speler 2 neutrale arbeiders

Bij 4 spelers ontvangt iedere speler 1 neutrale arbeider

Het overige spelmaterial wordt zoals onder **voorbereiding** is beschreven, opgebouwd resp. verdeeld. Lees daar verder.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger BV · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
Jeux Ravensburger S.A.S. · Service Consommateurs · 21, rue de Dornach
F-68120 Pfastatt · Tél 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)
www.ravensburger.com

