

Der Palast von Eschnapur
Amigo, 2009
Inka und Markus BRAND
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

DER PALAST VON ESCHNAPUR

Spelidee en doel van het spel

De spelers zijn aangesteld om hun bekwaamheden te bewijzen aan de bouw van het nieuwe paleis van Eschnapur. Met een bescheiden goudvoorraad moeten de spelers zich verzekeren van de hulpvaardigheden van de hoge ambtenaren van de maharadja's om op die manier de concurrenten op een afstand te houden.

In elke spelronde beslissen de donaties aan de ambtenaren over het ene of het andere voor- en nadeel bij de bouw. Paleisdelen die op het juiste moment worden gebouwd, leveren de noodzakelijke voorraad aan goud en voor de overwinning de nodige zegepunten.

Spelmateriaal

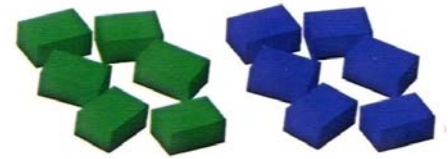
10 privilegekaarten



4 privilegeschijven



4 zegepunsten



80 bouwstenen
(telkens 20 in de
kleuren rood, geel,
groen en blauw)



8 tweezijdige paleisdelen

(op de voorzijde het afgewerkte paleis,
op de rugzijde het paleis in aanbouw)



64 goudkaarten:

- 8x waarde 0
- 8x waarde 1
- 12x waarde 2
- 16x waarde 3
- 8x waarde 4
- 12x waarde 5



4 markers 50/100



1 bouwstop-
marker



1 blokkade-
marker

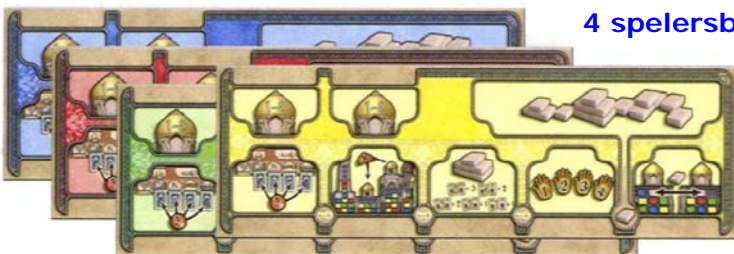


4 speelvolgorde-
markers



32 bouwplaatskaarten

Telkens 4 sets in de
spelerskleuren voor de
paleisdelen 1 tot en met 8.



4 spelersborden



1 scoretabel voor
de zegepunten

Spelvoorbereiding

De volgende spelregels gelden voor een spel met vier spelers.

De speciale regels voor de spelopbouw bij twee en drie spelers vindt men op pagina 10.

- ⇒ De **acht paleisdelen** worden, in overeenstemming met de afbeelding, met de genummerde bouwvelden naar boven naast elkaar in het midden van de tafel gelegd en vormen het paleis in opbouw.



- ⇒ De **scoretabel** wordt onder het paleis geplaatst.
- ⇒ Iedere speler kiest een **spelersbord** en ontvangt de **acht bouwplaatskaarten** alsook de **zegepuntsteen** en de **privilegeschijven** van de overeenstemmende kleur. De spelers leggen hun zegepuntsteen en hun privilegeschijf naast het veld 1 van de scoretabel.
- ⇒ Van de **goudkaarten** ontvangt iedere speler in totaal 16 kaarten in de hand:
2x de waarde 0 2x de waarde 1 3x de waarde 2
4x de waarde 3 2x de waarde 4 3x de waarde 5
- ⇒ De **bouwstenen** worden als **gemeenschappelijke voorraad** naast het paleis op een hoopje gelegd.
- ⇒ De **10 privilegekaarten** worden gesorteerd naar waarde en boven het paleis blootgelegd.
- ⇒ De **bouwstopmarker**, de **blokkademarkers**, de **speelvolgordemarkers** en de **50/100-markers** worden eveneens naast het paleis klaargelegd.
- ⇒ Aan het begin van het spel is de **bank** nog leeg, maar ze zal in de loop van het spel met de uitgespeelde goudkaarten, die dan naar waarde worden gesorteerd, worden gevuld.

Spelverloop

Het spel verloopt in rondes.

Elke ronde is onderverdeeld in negen fases.

FASE 1

Het verdekt uitspelen van precies 2 bouwplaatskaarten.

FASE 4

De bouwstopmarker wordt geplaatst en verhindert het bouwen van een paleisdeel.

FASE 5

Iedere speler ontvangt bouwstenen uit de algemene voorraad.

FASE 2

Het verdekt uitspelen van telkens één goudkaart voor elk van de vijf hoge ambtenaren.

FASE 6

De speelvolgorde wordt opnieuw vastgelegd.

FASE 3

De blokkademarkering blokkeert een goudkaart van een speler. De getroffen speler ontvangt één bouwsteen.

FASE 7

De bouwstenen worden verwerkt en eventuele premies worden geïncasseerd.

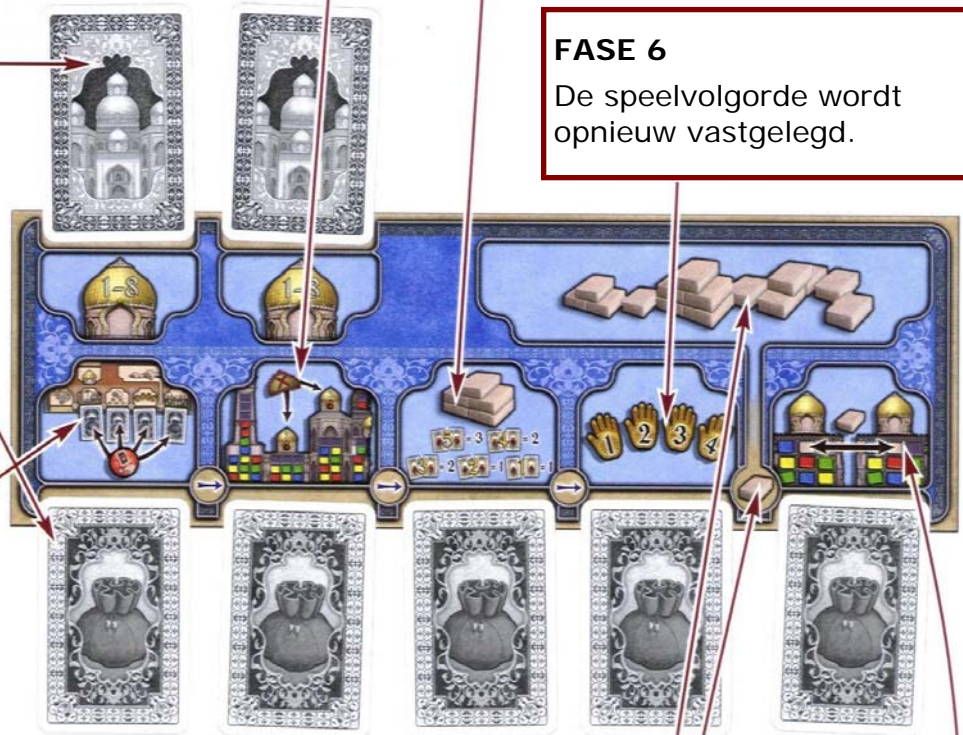
Elk van de vijf velden in de onderste helft van het spelersbord vertegenwoordigt één van de vijf hoge ambtenaren van de maharadja.

FASE 8

Een speler mag de laatste steen van een paleisdeel naar een ander paleisdeel verplaatsen.

FASE 9

Privilegepunten, beloning en waardering



Fase 1: Bouwplaatsen kiezen

Iedere speler bezit een set bouwplaatskaarten met de cijfers van 1 tot 8. Elke kaart is exact toebedeeld aan het paleisdeel dat overeenstemt met dit cijfer. De spelers beslissen in het geheim voor precies twee paleisdelen waarin ze in deze ronde bouwstenen willen inzetten. De beide gekozen kaarten leggen de spelers verdekt op de bovenste linkerrand van hun spelersbord.



Fase 2: Goudkaarten leggen



Uit hun goudkaarten kiezen de spelers in het geheim vijf kaarten waarmee ze de hoge ambtenaren willen beïnvloeden. Aan elk van de vijf ambtenaren moet precies één goudkaart worden toebedeeld. De uitgekozen kaarten leggen de spelers verdekt op de onderste rand van hun spelersbord, passend aan het desbetreffende symboolveld van de ambtenaar (zie overzicht op de vorige pagina).

Fase 3: De blokkademarker

Nadat alle spelers hun bouwplaats- en goudkaarten verdekt hebben neergelegd, beginnen de spelers met het blootleggen van de goudkaarten. In deze fase leggen alle spelers tegelijkertijd hun eerste kaart bloot (die uiterst links ligt).

De speler die de hoogste goudkaart heeft gespeeld, wint de invloed op de eerste hoge ambtenaar en ontvangt de blokkademarker. Hij **mag** de blokkademarker **onmiddellijk** op een nog verdekte goudkaart naar keuze van een medespeler plaatsen. De kaart die op deze wijze werd geblokkeerd, kan de getroffen speler in deze ronde niet blootleggen. De kaart blijft liggen tot de blokkademarker in de volgende ronde opnieuw wordt verwijderd. De kaart wordt dan niet weggenomen en geldt als één van de vijf gespeelde kaarten in de **volgende** ronde.



OPMERKING

Als compensatie voor zijn geblokkeerde goudkaart ontvangt de getroffen speler onmiddellijk één bouwsteen van zijn kleur uit de algemene voorraad die hij op het bouwsteenveld van zijn spelersbord legt.



Principieel geldt dat de blokkademarker in de volgende ronde aan een andere speler moet worden toebedeeld en daar ook bij een andere ambtenaar als voorheen moet worden gelegd. De blokkademarker mag ook naast het paleis worden gelegd en blijft dan in deze ronde zonder enige uitwerking. Als geen enkele speler in deze fase de blokkademarker wint, wordt de marker eveneens zonder enige uitwerking naast het paleis gelegd.

KAARTENTERUGGAVE

De goudkaart die een fase heeft gewonnen, wordt onmiddellijk in de bank gelegd. Alle andere kaarten blijven tot de privilegewaardering in fase 9 op hun plaats op het spelersbord liggen.

Goudkaarten met de waarde 0

Een goudkaart met de waarde 0 kan nooit een fase winnen. Zij geeft de spelers de mogelijkheid om bij de ambtenaren waarin ze weinig of geen interesse hebben toch goudkaarten te sparen. Na het blootleggen, nemen de spelers hun **goudkaarten met de waarde 0** in principe **terug in de hand**.



Spelregels bij een gelijke stand

Bij een gelijke stand onder de hoogstbiedenden in de fases 3, 4, 6 en 8 (niet in fase 5) wint telkens de eerstvolgende meest lage goudkaart. Als er ook hier een gelijke stand is, wint geen enkele speler in deze fase.



Voorbeeld

- De kaarten 5, 5, 3 en 0 werden blootgelegd. De beide goudkaarten met de waarde 5 heffen elkaar op en de kaart met de waarde 3 wint deze fase.
- De kaarten 5, 5, 2 en 1 werden blootgelegd. De beide goudkaarten met de waarde 5 heffen elkaar op en de kaart met de waarde 2 (de eerstvolgende meest lage) wint deze fase.
- De kaarten 5, 5, 4 en 4 werden blootgelegd. Alle goudkaarten heffen elkaar op en niemand wint.
- De kaarten 4, 4, 4 en 0 werden blootgelegd. De goudkaarten met de waarde 0 heffen elkaar op. Omdat een kaart met de waarde 0 nooit een fase kan winnen, wint niemand in deze fase.

Fase 4: De bouwstopmarker

Alle spelers leggen tegelijkertijd hun tweede goudkaart bloot. De speler die de hoogste goudkaart heeft gespeeld, wint de invloed op de tweede hoge ambtenaar en ontvangt de bouwstopmarker. Hij **mag** de bouwstopmarker **onmiddellijk** op een paleisdeel naar keuze leggen. In dit paleisdeel mag geen enkele speler in deze ronde bouwstenen inzetten.

Principieel geldt dat de bouwstopmarker op een ander paleisdeel moet worden geplaatst. Geen enkel paleisdeel mag dus twee opeenvolgende rondes worden geblokkeerd. De bouwstopmarker mag ook naast het paleis worden geplaatst en blokkeert dan in deze ronde geen enkel paleisdeel. Als geen enkele speler deze fase wint, wordt de bouwstopmarker eveneens naast het paleis gelegd en blijft dan zonder uitwerking.



Bij een gelijke stand van goudkaarten gelden de spelregels in het bovenstaande kader.

KAARTENTERUGGAVE

De goudkaart die een fase heeft gewonnen, wordt onmiddellijk in de bank gelegd. Alle andere kaarten blijven tot de privilegewaardering in fase 9 op hun plaats op het spelersbord liggen.

Fase 5: Het ontvangen van bouwstenen

Alle spelers leggen tegelijkertijd hun derde goudkaart bloot. In tegenstelling tot de andere fases heeft iedere gespeelde kaart hier een effect. Toch geldt ook hier een **speciale regel** bij een gelijke stand. Goudkaarten waarvan de waardes bij de vier gespeelde kaarten in deze fase maar éénmaal voorkomen, worden beloond met het aantal bouwstenen in het overeenstemmende getal.



Als een waarde meermaals werd gespeeld, wordt de waarde gehalveerd en afgerond naar boven. De spelers nemen hun rechtmatige aantal bouwstenen van hun kleur uit de algemene voorraad en leggen die bouwstenen bovenaan rechts op hun spelersbord.

Voorbeelden

- In deze fase werden een 5, 5, 4 en 3 gespeeld. Voor de kaarten die maar éénmaal werden gespeeld (4 en 3) zijn er telkens 4 en 3 bouwstenen te verdienen. Voor de kaart 5 die meermaals werd gespeeld, zijn er maar 3 bouwstenen te verdienen (5 gehalveerd en afgerond).
- In deze fase werden de volgende kaarten gespeeld: 5, 4, 4 en 4. Voor de kaart die maar éénmaal werd gespeeld (de 5) zijn er 5 bouwstenen te verdienen. Voor de kaarten 4 die meermaals werden gespeeld, zijn er maar 2 bouwstenen te verdienen.

KAARTENTERUGGAVE

*Omdat in deze fase **alle** goudkaarten een effect hebben, legt iedere speler zijn goudkaart in deze fase onmiddellijk op de desbetreffende stapel in de bank gelegd.*

Fase 6: Nieuwe speelvolgorde

Alle spelers leggen tegelijkertijd hun vierde goudkaart bloot. De speler die de hoogste goudkaart heeft gespeeld, wint de invloed op de vierde hoge ambtenaar en ontvangt de vier speelvolgordemarkers die hij dan naar keuze onder de spelers verdeelt. Vanaf dat moment geldt de nieuwe spelersvolgorde.



Als geen enkele speler deze fase wint, blijft de spelersvolgorde onveranderd. Als er in de eerste ronde geen winnaar is, worden de speelvolgordemarkers verdekt zeer grondig gemixt en onder de spelers verdeeld.

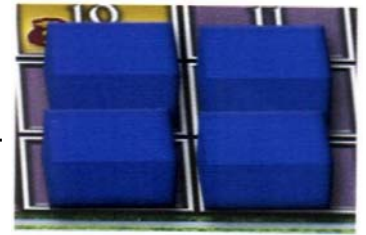
Bij een gelijke stand van goudkaarten gelden de spelregels in het kader.

KAARTENTERUGGAVE

De goudkaart die een fase heeft gewonnen, wordt onmiddellijk in de bank gelegd. Alle andere kaarten blijven tot de privilegewaardering in fase 9 op hun plaats op het spelersbord liggen.

Fase 7: Bouwstenen inzetten

Te beginnen met de speler met de speelvolgordemarker 1 plaatsen de spelers nu de bouwstenen van hun spelersbord op de paleisdelen. Pas wanneer een speler aan de beurt komt, legt hij zijn beide bouwplaatskaarten bloot en zet zijn bouwstenen, rekening houdend met de volgende spelregels, in:



- Bouwstenen mogen alleen worden ingezet in die paleisdelen die door de bouwplaatskaarten van de speler worden aangeduid.
- In het paleisdeel dat door de bouwstopmarker is geblokkeerd, mogen geen bouwstenen worden ingezet.
- Als er in een paleisdeel geen vrije plaats meer is, mogen er ook geen bouwstenen worden gezet.
- Een speler moet zijn bouwsteen steeds plaatsen op het laagste vrije veld van het gekozen paleisdeel.
- In een veld van een paleisdeel kan steeds maar één steen liggen.
- Een speler moet steeds **alle** bouwstenen van zijn spelersbord over de beide gekozen paleisdelen verdelen. Als er genoeg vrije velden voorhanden zijn, mag een speler ook al zijn stenen in één van de beide paleisdelen plaatsen.
- Bouwstenen mogen alleen op het spelersbord van de speler blijven liggen als er geen enkele mogelijkheid bestaat om die stenen in te zetten (ofwel omdat dit paleisdeel door een bouwstopmarker is geblokkeerd ofwel omdat een paleisdeel al compleet is gevuld). Deze bouwstenen kan de speler dan gebruiken in de volgende ronde. Hierdoor kan een speler dan ook meer dan vijf stenen in een bouwfase inzetten.

De premie

Als bij het inzetten van een bouwsteen een veld wordt belegd waarop een goudbuidel staat, wordt onmiddellijk een premie uitbetaald. Alle spelers die op dat moment bouwstenen in dit paleisdeel hebben, ontvangen direct een premie aan goudkaarten in de totaalwaarde van 3, om het even hoeveel bouwstenen ze op dat paleisdeel hebben gelegd.



Er wordt begonnen met de speler met de speelvolgordemarker 1. Hij neemt goudkaarten voor een totaalwaarde van 3 (om het even in welke coupures) uit de bank: ofwel een kaart van 3, ofwel een kaart van 2 en een kaart van 1 ofwel drie kaarten met de waarde 1. Daarna volgen de andere spelers in de speelvolgorde.

Als er te weinig of geen geld meer in de bank zit, ontvangen spelers minder of geen goud. Goudkaarten in handen van de spelers mogen niet voor het wisselen worden ingezet.

Fase 8: Bouwstenen verplaatsen

Alle spelers leggen tegelijkertijd hun vijfde en laatste goudkaart bloot. De speler die de hoogste goudkaart heeft gespeeld, wint de invloed op de vijfde hoge ambtenaar en mag één bouwsteen verplaatsen. Alleen de laatste bouwsteen op het hoogste veld van een paleisdeel mag worden gekozen en op het laagste vrije veld van een ander paleisdeel worden geplaatst. De gekozen bouwsteen moet niet de eigen kleur hebben.



De blokkademarker verhindert dat uit dit paleisdeel een bouwsteen wordt verwijderd of in dit paleisdeel een bouwsteen wordt binnengebracht.

Bij een gelijke stand van goudkaarten gelden de spelregels in het kader.

KAARTENTERUGGAVE

De goudkaart die een fase heeft gewonnen, wordt onmiddellijk in de bank gelegd. Alle andere kaarten blijven tot de privilegewaardering in fase 9 op hun plaats op het spelersbord liggen.

Fase 9: Privilegepunten, beloning en waardering

Privilegepunten

Iedere speler heeft nu nog maximaal vier goudkaarten op zijn spelersbord liggen. De waarden van deze goudkaarten worden samengeteld en met deze som wordt de privilegeschijf van de speler voorwaarts bewogen op de scoretabel. Daarna worden de kaarten in de bank gelegd. Kaarten met de waarde 0 worden niet in de bank gelegd, ze komen terug in de handen van de respectievelijke spelers. Voor een goudkaart die door een blokkademarker is geblokkeerd, worden er geen privilegepunten uitgekeerd. **Privilegepunten** kunnen **te allen tijde** tegen **privilegekaarten** worden ingeruild (zie pagina 10).



Voorbeeld

De speler heeft nog de goudkaarten 5, 1 en 3 aan zijn spelersbord liggen. Met geen enkele van deze kaarten heeft hij een fase gewonnen. De som van de waarden = 9. Met deze som wordt de privilegeschijf van de blauwe speler vooruit gezet op de scoretabel. De drie goudkaarten legt de speler op de passende stapel in de bank.

Beloning

Voor de paleisdelen, waarvan alle velden met bouwstenen zijn bezet, ontvangen nu alle hier aanwezige spelers hun loon. Daarbij is het totaal onbelangrijk of een speler nu met één of met meer bouwstenen is vertegenwoordigd. Als er in een ronde meerdere paleisdelen worden afgewerkt, wordt telkens begonnen met het paleisdeel met het kleinste bouwplaatsnummer. Als loon ontvangen de spelers het bedrag dat op de goudbuidel is afgedrukt. Als eerste ontvangt de speler met de speelvolgordemarker 1 zijn goud op voorwaarde dat hij in dit paleis aanwezig is. De andere spelers volgen om de beurt in overeenstemming met hun speelvolgordemarker. De speler neemt het loon uit de bank en beslist zelf in welke coupures. Als er niet meer genoeg goudkaarten in de bank zijn, ontvangt de speler maar een deel van zijn loon of soms zelfs niets. Goudkaarten in handen van de spelers mogen niet voor het wisselen worden ingezet.



Voorbeeld

Elke betrokken speler ontvangt, onafhankelijk van het aantal eigen stenen, goudkaarten voor een totale waarde van 11. Geel is hier niet vertegenwoordigd en ontvangt niets.

Waardering

Na de beloning worden de afgewerkte paleisdelen gewaardeerd. Als er in een ronde meerdere paleisdelen worden afgewerkt, wordt telkens begonnen met het paleisdeel met het kleinste bouwplaatsnummer. De speler met de speelvolgordemarker 1 bepaalt als eerste zijn zegepunten, de andere spelers volgen om de beurt in overeenstemming met hun speelvolgordemarker. Bij de waarde van het veld waarop de hoogst geplaatste steen van een speler ligt, wordt het aantal van zijn bouwstenen op dit paleisdeel opgeteld. De **zegepuntsteen** van de speler wordt met de behaalde som vooruitgeschoven op de scoretabel.



Voorbeeld

De Blauwe speler ontvangt 20 zegepunten (14 punten voor het veld van de hoogst geplaatste blauwe steen en nog eens 6 punten voor zijn zes blauwe stenen in dit paleisdeel). Groen ontvangt 19 punten (16 punten voor het veld en 3 punten voor het aantal stenen). Rood ontvangt 13 punten (11 voor het veld en 2 voor de stenen).



Zodra een speler een totaal van meer dan 50 zegepunten bereikt, ontvangt hij de 50/100-marker en legt die met de zijde '50' naast zijn spelersbord. Als die speler dan een totaal van meer dan 100 bereikt, draait hij de marker op de zijde met de '100'. Na het bereiken van het totaal van 50 of 100 begint de zegepuntsteen van de speler opnieuw op veld 1.



Nadat een paleisdeel werd gewaardeerd, worden alle bouwstenen die daar liggen terug in de algemene voorraad gelegd. Het paleisdeel wordt omgedraaid en toont een afgewerkt deel van het paleis. De bouwplaatskaarten van dit paleisdeel zijn niet meer nodig en worden terzijde gelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt als het benodigde aantal paleisdelen is afgewerkt:

- bij **4** spelers na het **zesde** paleisdeel;
- bij **3** spelers na het **vijfde** paleisdeel;
- bij **2** spelers na het **vierde** paleisdeel.

De lopende ronde wordt nog ten einde gespeeld en alle afgewerkte paleisdelen worden afgerekend. Daardoor kunnen ook meer paleisdelen worden afgewerkt dan nodig is. Afsluitend ontvangen de spelers nog zegepunten in overeenstemming met de positie van hun privilegeschijven:

	positie 1	positie 2	positie 3	positie 4
zegepunten bij 4 spelers	10	6	3	0
zegepunten bij 3 spelers	10	6	0	
zegepunten bij 2 spelers	6	0		

Als de privilegeschijven van twee of meer spelers zich op dezelfde positie bevinden, vervallen de volgende plaatsen. Bevinden er zich twee spelers op de eerste positie dan ontvangen beiden het volledige puntenaantal voor positie 1 en de tweede plaats vervalt.

Nadat de zegepunten op grond van de privilegeschijven passend zijn verdeeld, wint de speler met de meeste zegepunten. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog de grootste som aan goudkaarten bezit.

Het spel voor 3 spelers

Paleisdeel 1 wordt niet gebruikt en reeds vanaf het begin van het spel op de afgewerkte zijde gedraaid. De daarbij behorende bouwplaatskaarten worden terug in de doos gelegd.

De overtollige goudkaarten voor de vierde speler worden terug in de doos gelegd, niet in de bank. De blokkademarkering mag in fase 3 ook bij dezelfde speler worden gezet, maar moet wel op een andere verdeckte goudkaart worden gelegd.

Het spel eindigt als het vijfde paleisdeel wordt afgewerkt. De lopende ronde wordt nog ten einde gespeeld.

Het spel voor 2 spelers

De paleisdelen 1 en 7 worden niet gebruikt en reeds vanaf het begin van het spel op de afgewerkte zijde gedraaid. De daarbij behorende bouwplaatskaarten worden terug in de doos gelegd. Iedere speler ontvangt extra de goudkaarten 2x waarde 2 en 1x waarde 1.

De overtollige goudkaarten worden terug in de doos gelegd, niet in de bank. De eerste hoge beambte (blokkademarkering) speelt niet mee en kan met een overtollige bouwkaart worden afgedekt.

In fase 2 leggen de spelers daarom slechts vier goudkaarten verdeckt op hun spelersbord.

De privilegekaarten 'Blokkademarkering weigeren (kosten 10)' en 'Speelvolgordemarkering kiezen (kosten 6)' worden niet gebruikt en terug in de doos gelegd. Het spel eindigt als het vierde paleisdeel wordt afgewerkt. De lopende ronde wordt nog ten einde gespeeld.

De privilegekaarten

Te allen tijde in de loop van het spel kan een speler zijn verzamelde privilegepunten (aangeduid door zijn privilegeschijf) gebruiken voor de aanschaf van privilegekaarten. De kosten van de kaart zijn telkens aangegeven op de bovenste rand.

Om één of meerdere privilegekaarten te verwerven, meldt een speler dit luidop aan alle medespelers. Hij neemt de gewenste kaarten en zet deze kaarten **onmiddellijk** in.

De kosten van deze kaarten betaalt de speler met zijn ingezamelde privilegepunten en hij zet zijn privilegeschijf het desbetreffende aantal velden terug.

Een speler kan maar een privilegekaart verwerven als hij over de nodige privilegepunten beschikt. De voorrang bij het kopen is voor de speler die dit het eerst heeft aangekondigd.

Op welk tijdstip een privilegekaart kan worden ingezet, wordt telkens duidelijk uitgelegd bij de desbetreffende kaarten. Een privilegekaart kan maar éénmaal worden ingezet en verdwijnt na het gebruik uit het spel.



SPEELVOLGORDEMARKER KIEZEN

Als **in fase 6** een speler de speelvolgorde opnieuw wil vastleggen, neemt de bezitter van dit privilege als eerste een speelvolgordemarkering naar keuze. De winnaar van fase 6 kan dan nog de overige markers voor de speelvolgorde naar keuze verdelen.



GELIJKE STAND WINNEN

Dit privilege moet **vóór het begin van fase 2** worden gespeeld. De speler beslist bij iedere hoge beambte de gelijke stand in zijn voordeel (in zover hij telkens de hoogste kaart heeft gespeeld). Bij de bouwstenen (fase 5) ontvangt hij principieel het volledige aantal, zijn medespelers bij een gelijke stand het gereduceerde aantal volgens de regels van een gelijke stand.



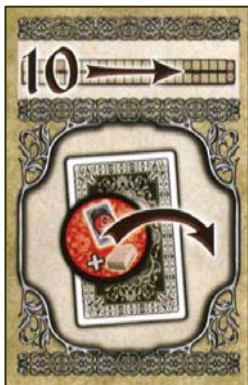
VRIJE BOUWPLAATSKEUZE

Onafhankelijk van zijn twee gespeelde bouwplaatskaarten mag de speler **in fase 7** zijn bouwstenen verdelen over paleisdelen naar keuze. In het geblokkeerde paleisdeel mag uiteraard geen steen worden geplaatst.



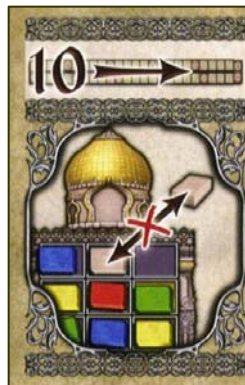
GOUDKAARTEN VOOR DE SOM VAN 5

De speler ontvangt **onmiddellijk** goudkaarten voor de som van 5 uit de bank.



BLOKKADEMARKER WEIGEREN

De speler die deze privilege ontvangt, kan **onmiddellijk** de blokkademarker van zijn kaart nemen en naast het speelbord leggen. De kaart die nu is vrij gekomen, kan nog tot inzet komen. De bouwstenen die de speler voordien heeft gekregen, mag hij behouden.



VERBOD VOOR DE LAATSTE STEEN

Zodra de winnaar **in fase 8** is bepaald, mag de bezitter van dit privilege een laatste bouwsteen van een paleisdeel naar keuze bepalen die **niet** mag verzet worden. Dit moet gebeuren vóór de winnaar van fase 8 een steen heeft gekozen.



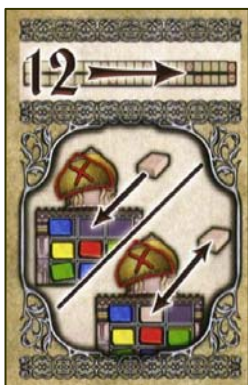
GOUDKAARTEN VOOR DE SOM VAN 3 EN 2 BOUWSTENEN

De speler ontvangt **onmiddellijk** goudkaarten voor de som van 3 uit de bank en 2 bouwstenen van zijn kleur uit de algemene voorraad die hij op het bouwsteenveld van zijn spelersbord legt.



3 BOUWSTENEN

De speler ontvangt **onmiddellijk** drie bouwstenen van zijn kleur uit de algemene voorraad en legt die op het bouwsteenveld van zijn spelersbord.



BOUWSTOP NEGEREN

De speler mag **in fase 7** zijn bouwstenen ook in het geblokkeerde paleisdeel zetten in zover hij ook de nodige bouwplaatskaarten heeft gespeeld.

Of de speler mag **in fase 8**, op voorwaarde dat hij deze fase wint, een laatste bouwsteen ook uit het geblokkeerde paleisdeel nemen of net daarin plaatsen.

Als een geblokkeerd paleisdeel door deze privilegekaart werd afgewerkt, wordt het paleisdeel in fase 9 gewaardeerd.



KAARTEN UIT DE HAND SPELEN

Dit privilege moet **vóór het begin van fase 2** worden gespeeld. De speler legt dan geen verdeckte kaarten op de hoge beampten. Steeds als de medespelers hun kaarten van een beampte hebben blootgelegd, legt de speler een kaart uit zijn hand open op zijn spelersbord. De beampte wordt, zoals gewoonlijk, gewaardeerd. Het privilege geldt maar voor één ronde.