

Elasund

Kosmos, 2005

Klaus TEUBER

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

Onverschrokken zeevaarders hebben Catan ontdekt en nadien gekoloniseerd. In de jaren die daarop volgden, groeide de bevolking gestaag aan. Zowel in het binnenland als aan de kusten ontstonden nieuwe nederzettingen. De ruil van goederen tussen de afzonderlijke regio's werd enorm belangrijk en de noodzaak tot het oprichten van een centrale handelsplaats drong zich op. Dit moest een plaats zijn met een haven, met huizen voor handwerkers en handelaars, met een handelskantoor en een herberg en een grote kerk in het midden. En zo werd door de Cataner de eerste stad gesticht. Ze noemden hun stad naar de plaats van het geboorteland van waaruit hun voorouders waren vertrokken: Elasund.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord

⇒ 1 handleiding

⇒ 40 zegepuntstenen en 4 telstenen in 4 kleuren



⇒ 1 handelsschip



⇒ 2 dobbelstenen



⇒ 37 gebouwen

16 gebouwen in de spelerskleuren en 21 neutrale gebouwen

⇒ 9 kerkaartjes

⇒ 36 stadsmuurdelen

telkens 9 in elke spelerskleur

⇒ 90 speelkaarten

51 goudkaarten en 39 machtkaarten

⇒ 2 stadstorens

⇒ 4 overzichtskaarten in 4 kleuren

⇒ 20 bouwvergunningen in 4 kleuren



Spelvoorbereiding

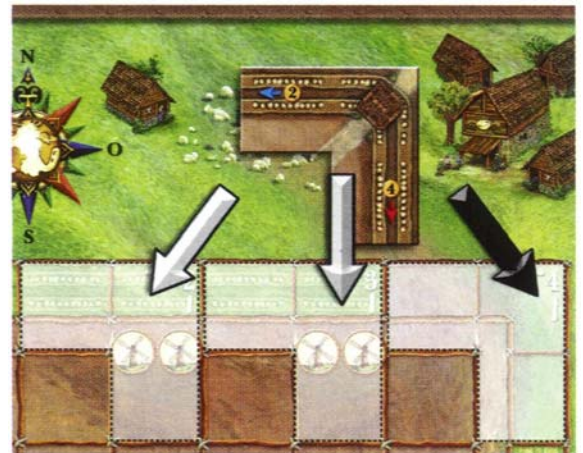
Het speelbord toont de onbebouwde plattegrond van Elasund omgeven door de zee en de bouwplaatsen van de stadsmuren. Tevens vinden we de bouwput voor de kerk in het midden van het speelbord.

Het bouwoppervlak bepalen

Het bebouwbare oppervlak van Elasund is afhankelijk van het aantal spelers en wordt met behulp van de beide stadstorens vastgelegd.

In een spel met 2 spelers worden de beide stadstorens op de bouwplaats van de stadsmuur 2 gelegd (witte pijl), in een spel met 3 spelers op de bouwplaats 3 (grijze pijl) en in een spel met 4 spelers op de bouwplaats 4 (zwarte pijl).

De stadstorens worden zo geplaatst dat de blauwe pijl naar de zee wijst.



Het verdelen van het spelersmateriaal

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt in deze kleur het volgende spelmateriaal:

➤ 10 zegepuntstenen



➤ 5 bouwvergunningen



➤ 4 gebouwen

(arbeider, handelaar en handwerker)



arbeidershut



handelaarswoning



arbeidershutten



handwerkershuis

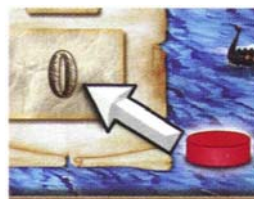
➤ 9 stadsmuurdelen

Iedere speler bouwt met zijn stadsmuren een geordende stapel in de volgorde van het getal op de rugzijde. Het kaartje met het nummer 9 wordt het onderste kaartje van deze stapel.



➤ 1 ronde telsteen

Iedere speler zet zijn telsteen op het veld '0' van de handelspuntutentabel aan de linkerkant van het speelbord.



➤ 1 overzichtskaart

Het plaatsen van de startkaartjes

Iedere speler bezit 2 gebouwkaartjes met een totemsculptuur (zijn startkaartjes).

Iedere speler legt zijn startkaartjes op het speelbord op de plaats die is omrand met zijn spelerskleur. De pijl op het kaartje moet naar de windroos (naar het noorden) wijzen.

De kerkkaartjes

De 9 onderdelen van de kerk (de kerkkaartjes) worden zeer grondig gemixt en als verdekte stapel naast de afbeelding van de kerk gelegd.



Het klaarleggen van de neutrale gebouwen

De neutrale gebouwen worden gesorteerd, de identieke gebouwen worden tot een stapel samengevoegd en naast een zijde van het speelbord klaargelegd.



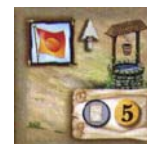
koopmanswoning



herberg



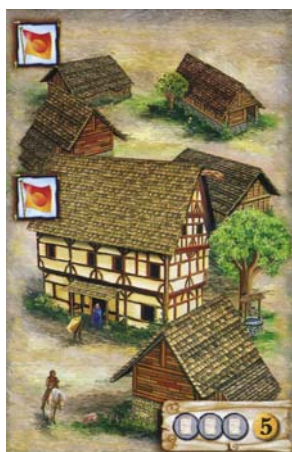
marktplaats



waterput



vorstelijke residentie



handelskantoor



vergaderzaal

Opmerking

Deze drie grote gebouwen zijn wel verschillend van bouw, maar kunnen toch in één stapel worden klaargelegd omdat ze allen dezelfde functie hebben.

De machtkaarten

De machtkaarten worden zeer grondig gemixt en als verdeckte stapel naast een zijde van het speelbord gelegd.



De goudkaarten





De goudkaarten worden als open voorraadstapel naast de stapel met de machtkaarten gelegd.



Iedere speler ontvangt als startkapitaal **3 goudkaarten** en **1 machtk kaart**. De kaarten worden verdeckt in de hand gehouden.

Het **handelsschip** en de beide **dobbelstenen** worden klaargelegd.



1.	Dobbelstenen en het handelsschip verplaatsen. (bij een '7' volgt piraterij)
2.	1 of 2 maal bouwen (gebouwen, kerk of stadsmuur). (kleine gebouwen mogen worden overbouwd)  Voor 3 machtkaarten van dezelfde kleur mag men ook even grote gebouwen overbouwen.
3.	Bouwvergunning in een gemarkeerde rij leggen of 2x goud.  Voor 2 machtkaarten van dezelfde kleur mag de bouwvergunning in een rij naar keuze worden gelegd.
4.	Een van deze bonusacties uitvoeren: Voor 3 verschillende een bouwvergunning naar believen inzetten of 2x goud nemen.  Voor 2 van dezelfde kleur een bouwvergunning verplaatsen of opwaarderen. 

Speloverzicht



Alle spelers bouwen gemeenschappelijk aan de stad. Uiteraard probeert iedere speler zoveel mogelijk eigen gebouwen binnen de grenzen van het stadsgebied (het gebied tussen de zee en de stadsmuren) onder te brengen.

De grootte van het stadsgebied is afhankelijk van het aantal spelers en wordt met behulp van de stadstorens vastgelegd. In dit voorbeeld wordt er gespeeld met 3 spelers.

①

Een gebouw kan worden opgericht als de bouwkosten worden betaald (goud) en (afhankelijk van de grootte van het gebouw) 1, 2 of 3 **bouwvergunningen** op het bouwterrein liggen.

②

Op het roodomrande bouwterrein ligt een rode en een gele bouwvergunning. Speler Rood heeft de 'hogere' bouwvergunning en mag hier een gebouw oprichten van 4 velden groot. Het kaartje met de gele arbeidershut wordt verdrongen, want **grotere gebouwen verdringen altijd de kleinere gebouwen**.

- ③ Gebouwen leveren inkomsten op. Aan het begin van iedere zet wordt gedobbeld en wordt de rij van het gedobbelde getal aangeduid door het handelsschip. Voor elk gebouw in deze rij ontvangt de bezitter, afhankelijk van de soort van het gebouw, goudkaarten of machtkaarten.



Iedere speler bezit 4 gebouwen met daken in zijn spelerskleur. Deze gebouwen kunnen enkel door de speler met deze spelerskleur worden gebouwd. Daarnaast bestaan er ook neutrale gebouwen die door alle spelers kunnen worden gebouwd.

De speler die een neutraal gebouw opricht, kenmerkt dit gebouw met een zegepuntsteen van zijn kleur. ■

- ④ Met machtkaarten kan men extra bouwvergunningen inzetten, verzetten of zelfs een even groot gebouw van een tegenstander verdringen.
De speler die een gedeelte van de stadsmuur bouwt, ontvangt als beloning een machtkaart of mag één zegepunt aanduiden.

- ⑤ **Handelsvelden** zijn velden die met 1 of 2 handelspunten zijn gekenmerkt.

- ⑥ De speler die met een gebouw een handelsveld bebouwt, mag zijn telsteen per handelspunt 1 veld op de handelspuntentabel vooruitschuiven.

- ⑦ Bereikt een speler met zijn telsteen de velden 3, 5, 7, 9 of 11 dan mag hij telkenmale één zegepuntsteen plaatsen.

De speler die als **eerste zijn 10 zegepuntstenen** op het speelbord heeft ondergebracht, wint het spel.



Spelverloop

De speler die het hoogste getal dobbelt, begint het spel.

Als een speler aan de beurt komt, voert hij in zijn speelbeurt de volgende acties uit **in de aangegeven volgorde**:

1. De opbrengsten voor alle spelers dubbelen.
2. Eenmaal of tweemaal bouwen.
3. Een bouwvergunning plaatsen of tweemaal goud nemen.
4. Een bonusactie doorvoeren.

Nadat deze acties zijn uitgevoerd, komt de volgende speler aan de beurt. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

1. De opbrengsten voor alle spelers dobbelen

De speler dobbelt met de beide dobbelstenen en plaatst het handelsschip op het getal dat werd gedobbeld. Het handelsschip markeert daarbij één rij van het bouwterrein van de stad.

Iedere speler ontvangt nu voor **elk eigen gebouw** in deze rij een **opbrengst**:

- voor elk gebouw dat met een goudkaart is gekenmerkt, ontvangt de bezitter één goudkaart van de stapel;
- voor elke gebouw dat met een machtkkaart is gekenmerkt, trekt de speler één machtkkaart.

Als een **'7'** wordt gedobbeld, wordt het **handelsschip onmiddellijk geënterd door de zeerovers**.

Voor meer informatie hierover, raadpleeg pagina 14 onder het hoofdstuk: 'Een 7 gedobbeld'.

Belangrijk

Het handelsschip **moet** altijd worden verplaatst. Als een speler een getal dobbelt zodat het handelsschip op dezelfde plaats komt als in de vorige beurt, moet het handelsschip **2 rijen** naar boven of naar onder worden verplaatst.



Voorbeeld

Een speler heeft een '3' gedobbeld. Omdat in de laatste beurt eveneens een '3' werd gedobbeld, moet hij het handelsschip dus twee rijen naar boven of naar onder verzetten. Hij plaats het handelsschip op plaats '5'. Alle spelers bezitten een gebouw in deze rij, speler Rood zelfs twee gebouwen. Speler Rood ontvangt één machtkkaart en één goudkaart. Speler Blauw ontvangt één machtkkaart. Speler Groen en speler Geel ontvangen elk een goudkaart.

2. Eenmaal of tweemaal bouwen

De speler mag één of twee van de volgende bouwwerken oprichten:

- ⇒ **gebouwen** (eigen gebouwen of neutrale gebouwen);
- ⇒ een onderdeel van de **stadsmuur**;
- ⇒ een onderdeel van de **kerk**.

De speler mag ook **2 verschillende bouwwerken** met elkaar **combineren**.

Bijvoorbeeld

Een speler combineert één onderdeel van de stadsmuur en één onderdeel van de kerk.

Eigen of neutrale gebouwen oprichten

A. Het bouwterrein moet het noodzakelijke aantal bouwvergunningen bevatten

Afhankelijk van de grootte dekken de gebouwen 1, 2, 4 of 6 velden af. De speler die graag een gebouw wil oprichten, moet om te beginnen op het bouwterrein of respectievelijk op de velden wijzen waarop hij wil bouwen.

Op het uitgekozen bouwterrein moeten nu minstens (meer is natuurlijk ook toegelaten) zoveel bouwvergunningen liggen als voor de oprichting van dit gebouw wordt gevraagd. Het aantal gevraagde bouwvergunningen is bij elk gebouw rechtsonder in de hoek aangeduid.



Voorbeeld

Speler Rood kan op het rood omrande bouwterrein een herberg bouwen omdat 2 van zijn bouwvergunningen binnen dit bouwterrein liggen.

Belangrijk

Voor de oprichting van een gebouw is de positie van het handelsschip van geen enkel belang. Een gebouw moet dus absoluut niet op de door het handelsschip gemarkeerde rij worden gebouwd.

B. Gebouwen oprichten



De speler die een gebouw opricht, betaalt om te beginnen de bouwkosten. Dit betekent dat hij zoveel goudkaarten uit zijn hand op de goudkaartenstapel legt als wordt gevraagd. Het zwarte getal in het gele muntsymbool (rechtsonder op de bouwkaart) geeft het aantal goudmunten aan.

Daarna neemt de speler alle bouwvergunningen die op het bouwterrein van dit gebouw liggen van het speelbord. Eigen bouwvergunningen neemt hij bij zich, bouwvergunningen van medespelers geeft hij aan hen terug (zie onder punt C.).

De speler legt het gebouw op het speelbord, waarbij de pijl in de richting van de windroos moet wijzen.

Als het om een neutraal gebouw gaat, heeft het gebouw aan de linkerkant 1 of 2 zegepuntvelden (rode vlag). Op elk van deze vlaggen legt de speler precies 1 eigen zegepuntsteen.

Belangrijk

Een gebouw moet altijd binnen de stadsmuren (het bouwoppervlak) worden gebouwd en mag noch een bouwplaats van de stadsmuur, noch de bouwput van de kerk bedekken.

C. Bouwvergunningen van medespelers kunnen worden benut

Het vereiste aantal bouwvergunningen voor de oprichting van een gebouw kan ook door verschillende spelers worden geleverd. Het recht om te bouwen, behoort dan aan die speler toe die in totaal de bouwvergunningen met de meeste waarde bezit (in vergelijking met de andere spelers). De totale waarde van de bouwvergunningen wordt eenvoudig bepaald door de som van de verschillende getallen op de bouwvergunningen.

Voorbeeld

Een bouwvergunning van 4 heeft een grotere totaalwaarde dan drie bouwvergunningen met de waardes 0, 1 en 2.

Bij een gelijke stand mag geen enkele speler op het desbetreffende bouwterrein bouwen.

Als een speler één of meerdere bouwvergunningen van medespelers overbouwt, geeft hij deze bouwvergunningen aan de spelers terug. Bovendien betaalt hij voor iedere bouwvergunning een schadevergoeding aan de respectievelijke bezitter. De schadevergoeding bedraagt zoveel goud als op de bouwvergunning is aangegeven.

Als de speler onvoldoende goud bezit om zijn medespelers uit te betalen en de bouwkosten te betalen, mag hij het gebouw niet oprichten.

D. Kleinere gebouwen worden door grotere gebouwen verdrongen

Als een gebouw wordt opgericht, verdringt het een kleiner gebouw in het geval dit kleiner gebouw volledig of gedeeltelijk op het bouwterrein ligt. Gebouwen die werden verdrongen, worden aan de eigenaar teruggegeven. Als neutrale gebouwen worden verdrongen, worden ze terug in de vitrine gelegd en de zegepuntenstenen op dit gebouw worden terug aan de eigenaar gegeven.

Als er startkaartjes worden verdrongen, mogen deze startgebouwen onmiddellijk weer worden ingezet. Voor meer uitleg zie pagina 16 onder het hoofdstuk: 'De arbeidershutten'.



Voorbeeld

Speler Rood heeft binnen het rood omrande bouwterrein de hoogste totaalwaarde aan bouwvergunningen.

Daarom heeft hij het recht om op dit terrein een handelskantoor op te richten. Hij betaalt aan speler Geel en aan speler Blauw telkens 2 goudstukken als schadevergoeding en 5 goudstukken aan de voorraad als bouwkosten. Alle spelers nemen hun bouwvergunningen terug. Speler Rood plaatst het gebouw. Het gele gebouw wordt volledig overbouwd en aan de bezitter (speler Geel) teruggegeven.



E. Even grote gebouwen overbouwen

Als een speler drie machtkaarten van dezelfde kleur afgeeft (3 groene, 3 blauwe of 3 rode), mag hij met een gebouw één of ook twee even grote gebouwen overbouwen.



Voorbeeld

Speler Geel heeft binnen het rood omrande bouwterrein de hoogste totaalwaarde aan bouwvergunningen. Hij geeft aan speler Rood 1 goudstuk voor het gebruik van zijn bouwvergunning en hij bouwt een koopmanswoning op het rood omrande bouwterrein. Om de beide even grote gebouwen van speler Rood en speler Blauw te kunnen verdringen, geeft hij 3 machtkaarten af van dezelfde kleur. Spelers Rood en Blauw leggen hun 'verdrongen' gebouwen terug in de vitrine en nemen elk hun zegepuntsteen terug.

Stadsmuren bouwen

De speler die een stadsmuur wil bouwen, neemt de bovenste kaart van de stapel van zijn muurkaarten, draait het muurkaartje om en legt het aan een zijde van een stadstoren of aan een ander muurkaartje (dat al werd afgelegd) aan.

De bouw van een stadsmuurkaartje kost **2 goudstukken** als het in de richting van de **blauwe pijl** wordt gebouwd en **4 goudstukken** als het in de richting van de **rode pijl** wordt gebouwd.

De speler die een stadsmuur bouwt waarop 1 of 2 machtkaarten zijn afgebeeld, trekt één of respectievelijk twee machtkaarten. De speler die een **stadsmuur** bouwt met een **toren**, plaatst een eigen **zegepuntsteen** op deze toren.



Voorbeeld

Speler Geel betaalt 2 goudstukken en bouwt stadsmuur **①** en ontvangt één machtkaart. Hij bouwt een tweede stadsmuur **②**, betaalt 4 goudstukken en plaatst één zegepuntsteen op de toren.

Kerk bouwen

De kerk wordt uit 9 onderdelen (zoals een puzzel) opgebouwd.

De speler die een onderdeel van de kerk wil bouwen, betaalt 7 goudstukken en trekt de bovenste kerkkaart van de stapel.



De speler die **als eerste een kerkkaartje** legt, heeft **een voordeel**. Hij trekt de beide bovenste kaartjes van de kerkstapel, kiest er één kaartje uit en plaatst dit kaartje op de bouwput van de kerk (de pijl in de richting van de windroos). Het tweede kaartje schuift hij verdekt terug onder de kerkstapel.

Met de keuze van het eerste kerkkaartje is het bouwoppervlak van de kerk vastgelegd. Alle volgende kerkkaartjes moeten telkens op hun correcte positie worden afgelegd en telkens naar het noorden worden gericht. De grote afbeelding van de kerk in de linkerbovenhoek kan als voorbeeld worden gebruikt.

Als een kerkkaartje op een veld wordt gelegd waarop een bouwvergunning ligt, wordt deze terug aan de eigenaar gegeven. Als het veld waarop een kerkkaartje wordt gelegd, door een gedeelte van een gebouw is bezet, dan wordt het volledige gebouw (onafhankelijk hoe groot het is) verwijderd.

Op de vrije velden van het bouwterrein van de kerk mogen nieuwe bouwvergunningen worden gelegd of gebouwen worden opgericht (meestal is dit niet erg zinvol).

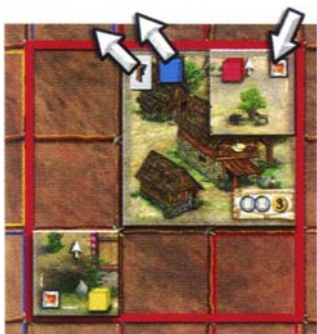
Belangrijk

In geen enkel geval mogen kerkkaartjes door gebouwen worden overbouwd of respectievelijk worden verdrongen



Voorbeeld

Speler Geel bouwt het eerste kerkkaartje op het veld met de bouwput en markeert het kerkkaartje met een zegepuntsteen. Met het plaatsen van dit kaartje is het bouwoppervlak van de kerk (rood omrand) bepaald.



Speler Rood bouwt het tweede kerkkaartje. De herberg van speler Blauw wordt verdrongen. Speler Blauw legt de herberg terug in de vitrine en neemt zijn zegepuntsteen terug.

3. Een bouwvergunning plaatsen of tweemaal goud nemen

De speler neemt ofwel 2 goudstukken ofwel plaatst hij één van zijn bouwvergunningen op een vrij veld in de rij die door het handelsschip wordt gemarkeerd.

Als de speler beslist om een bouwvergunning te plaatsen, moet hij zoveel goudstukken betalen als het getal op de bouwvergunning. De goudkaarten legt hij op de voorraadstapel van de goudkaarten.



Voorbeeld

De speler zet een bouwvergunning met de waarde 2 in. Hij betaalt 2 goudkaarten en legt de bouwvergunning op één van de drie vrije velden in de rij die door het handelsschip wordt gemarkeerd.

Als er in de **gemarkeerde rij geen vrij veld** meer is, plaatst de speler de bouwvergunning op een vrij veld in de rij die er **net boven** of er **net onder** ligt.



Bouwvergunning in een rij naar keuze

Als een speler twee machtkaarten van dezelfde kleur afgeeft (2 groene, 2 blauwe of 2 rode), mag hij zijn bouwvergunning in een rij naar keuze inzetten.

4. Een bonusactie doorvoeren

Ter afsluiting van zijn speelbeurt mag de speler nog **precies één van de 4 mogelijke bonusacties** uitvoeren. Een bonusactie is vrijwillig. Iedere bonusactie kost machtkaarten en eventueel ook goudstukken. Een bonusactie kan dus alleen maar worden uitgevoerd als de speler voor de gewenste actie het nodige aantal machtkaarten heeft en eventueel het nodige aantal goudstukken kan betalen.

A. Een eigen bouwvergunning verplaatsen

De speler verplaatst één van zijn eigen bouwvergunningen, die al op het speelbord ligt, op een vrij veld naar keuze op het bouwoppervlak.

Kostprijs

Twee machtkaarten van dezelfde kleur.

B. Een eigen bouwvergunning opwaarderen

De speler vervangt één van zijn eigen bouwvergunningen, die al op het speelbord ligt, door een bouwvergunning met een hogere waarde uit zijn voorraad. De speler neemt de bouwvergunning van het speelbord en legt de nieuwe bouwvergunning met de hogere waarde exact op dezelfde plaats.

Kostprijs

Twee machtkaarten van dezelfde kleur **en** zoveel goudkaarten als het verschil tussen de getallen van de oude bouwvergunning en de nieuwe bouwvergunning.

Voorbeeld

Een speler vervangt een bouwvergunning met de waarde 1 (die al op het speelbord ligt) door een bouwvergunning met de waarde 4 (uit zijn voorraad). Hij geeft twee machtkaarten af en hij betaalt 3 goudkaarten (legt deze goudkaarten terug bij de voorraad).

C. Een eigen bouwvergunning op een plaats naar keuze leggen

De speler plaatst een bouwvergunning uit zijn voorraad in een willekeurige rij. Deze actie is, zoals ook al de voorgaande bonusacties, niet afhankelijk van de positie van het handelsschip.

Kostprijs

Drie machtkaarten van verschillende kleur **en** zoveel goudkaarten als de waarde van de nieuwe bouwvergunning.

D. Goud nemen

De speler neemt 2 goudkaarten van de voorraadstapel.

Kostprijs

Drie machtkaarten van verschillende kleur.

Einde van het spel

Zodra een speler aan de beurt is en al zijn 10 zegepuntstenen op het speelbord heeft geplaatst, beëindigt hij het spel en is de winnaar.

Spelregeldetails

Een 7 gedobbeld

Als een speler een '7' dobbelt, verplaatst hij het handelsschip in een willekeurig andere rij naar keuze (het handelsschip mag **niet in dezelfde rij** blijven staan). Het handelsschip wordt nu een piratenschip.

Er worden geen inkomsten verdeeld in de gemarkeerde rij. In plaats daarvan moet iedere speler (ook de speler die het handelsschip heeft verplaatst) voor elk van zijn zegepuntstenen in de gemarkeerde rij één machtk kaart of één goudkaart afgeven. Als een speler geen kaarten heeft, kan hij er geen afgeven. Als een speler onvoldoende kaarten heeft, geeft hij alles af wat hij bezit.

De speler die de zeerover heeft verplaatst, mag uit de afgegeven kaarten **voor iedere** eigen **wachttoren** (stadsmuur met zegepuntsteen), **één kaart** nemen.

Vervolgens speelt de speler zijn normale speelbeurt verder. Hij plaatst een bouwvergunning in de rij die door het handelsschip wordt gemarkeerd of, in het geval dat deze rij volledig is bezet, in een van de twee aangrenzende rijen zoals is beschreven op pagina 13.



Voorbeeld

Een speler heeft een '7' gedobbeld. Hij verplaatst het handelsschip (dat nu een piratenschip is) in de rij met het nummer 5. Speler Rood bezit 3 zegepuntstenen in deze rij en moet 3 kaarten afgeven. Speler Blauw bezit 1 zegepuntsteen in deze rij en moet 1 kaart afgeven.

De handelsvelden



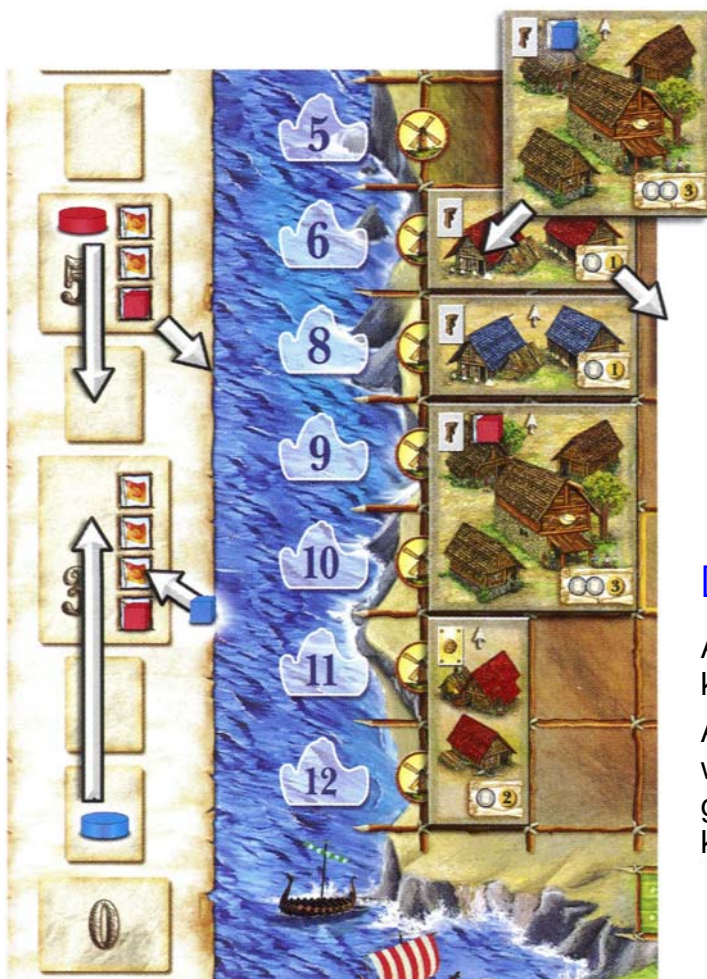
De velden aan de haven (in een spel met 3 of 4 spelers ook de velden in de nabijheid van de stadstorens) zijn gekenmerkt met een handelssymbool aan de rand. Dit maakt deze velden tot handelsvelden.

Als een speler een handelsveld bebouwt **met een gebouw**, ontvangt hij aan de havenvelden **1 handelspunt** en aan de handelsvelden in de nabijheid van de stadstorens **2 handelspunten**. Voor de bouw van een **kerkkaartje op een handelsveld** ontvangt hij echter **geen handelspunt**. Handelspunten worden met de ronde telsteen op de handelspuntentabel aangeduid.

Als een speler met zijn telsteen een zegepuntveld bereikt (velden 3, 5, 7, 9, 11) of voorbij zo een veld geraakt, mag hij op dat veld één van zijn zegepuntstenen inzetten.

Andersom geldt ook

Als een speler een gebouw op een handelsveld verliest, moet hij zijn ronde telsteen even veel velden naar beneden schuiven. Als zijn telsteen zich dan onder een zegepuntveld bevindt waarop hij een zegepuntsteen bezit, moet hij deze zegepuntsteen terug in zijn voorraad leggen.



Voorbeeld

Speler Rood bezit 5 handelspunten en kon al 2 zegepuntstenen plaatsen. Speler Blauw verdringt een rood gebouw. Speler Rood verliest een handelspunt en moet zijn zegepuntsteen verwijderen. Speler Blauw wint 2 handelspunten en mag één zegepuntsteen plaatsen.

De machtkaartenstapel

Als een speler machtkaarten inzet, legt hij deze kaarten op een aflegstapel.

Als de stapel met de machtkaarten is opgebruikt, worden de kaarten van de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte machtkaartenstapel klaargelegd.

De arbeidershutten

De arbeidershutten zijn op de beide startgebouwen met een totemsculptuur versierd. Als een startgebouw wordt overbouwd, mag de bezitter onmiddellijk (dus direct vóór de speler die het gebouw heeft overbouwd zijn speelbeurt verder zet) dit gebouw op een vrij veld van het bouwoppervlak plaatsen.

Het is niet toegelaten om met een startgebouw handelsvelden te bezetten of velden te bezetten die met eigen of vreemde bouwvergunningen zijn belegd. Als er geen vrije velden meer zijn, kan het startgebouw niet meer worden ingezet en wordt het volledig uit het spel verwijderd (terug in de doos gelegd).

Als de startgebouwen van twee of meer spelers worden overbouwd, dan zetten deze spelers één voor één hun startgebouwen terug in. De speler die met de wijzers van de klok mee het dichtste zit bij de speler die zonet heeft gebouwd, mag als eerste zijn startgebouw plaatsen.

Als een speler een eigen startgebouw overbouwt, mag hij dit als eerste terug inzetten (dit geldt uiteraard niet als bouwen). Daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

Pas nadat alle startgebouwen opnieuw op het bouwoppervlak zijn geplaatst (of uit het spel zijn verwijderd), mag de speler die aan de beurt was zijn speelbeurt verderzetten.

De kaartenvoorraad is ontoereikend

Als de kaartenvoorraad ontoereikend is, ontvangen de spelers om te beginnen geen kaarten.

Ontbreekt het aan machtkaarten dan legt iedere speler de helft (naar boven afgerond) van zijn machtkaarten op de aflegstapel. Deze stapel wordt dan zeer grondig gemixt.

Vervolgens ontvangt iedere speler de hem toegekende inkomsten.

Op dezelfde wijze wordt gehandeld als de goudkaarten zijn opgebruikt.

Speeltips voor het eerste spel

- Aan het begin van het spel is het belangrijk om zo mogelijk alle rijen (zeker de middelste rijen) met gebouwen te vullen om een bestendige vloed van goudkaarten en machtkaarten te verzekeren.
- Voor de bouw van de handwerkershuizen en de handelaarswoningen heeft men slechts één bouwvergunning nodig en 1 of respectievelijk 2 goudstukken. Deze gebouwen kunnen dus best als eerste gebouwen worden opgericht. Ook al worden ze later overbouwd, ze zullen toch een kleine winst opleveren.
- Het bouwen van een zeer groot gebouw (6 velden) wordt maar aangeraden als men zeker is van de inkomsten.
- De spelers moeten proberen om steeds voldoende machtkaarten paraat te houden om te kunnen reageren op een aanval van een medespeler of om op het juiste moment een tweede bouwvergunning op een willekeurige plaats te kunnen inzetten.
- De speler die als eerste met de bouw van een kerk begint, heeft een zeer groot voordeel. Hij heeft immers een grote invloed op de positie van het bouwoppervlak van de kerk en hij kent tevens het laatste kerkkaartje.

30 maart 2006