

Spel door Oleksandr Nevskiy

# ◆ Settlement ◆



## Regelboek

Deze plaatsen staan al lang bekend om hun rijkdom: dichte bossen, grenzeloze weiden en heldere meren.

Er gaan echter geruchten over monsters die er wonen en onvoorzichtige wandelaars aanvallen die hen durven te storen.

Deze rijken worden ook genoemd in oude profetieën. Er staat geschreven dat een dappere kolonist die hier de beste nederzetting bouwt, de heerser van dit land zou worden!

## Doel van het spel

In **Settlement** moet je je kolonisten en grondstoffen efficiënt beheren om de meeste overwinningpunten te verdienen aan het einde van de zesde ronde.

## Spel onderdelen

1 speelbord



4 spelersborden



48 heldenkaarten



14 artefacttegels



1 notitieblok



36 bouwtegels  
(3 van elk type)



24 basiskolonisten



24 bonuskolonisten



36 monsters  
(9 van elk van de 4 kleuren)



36 forttegels



36 terreintegels  
(12 voor elk van de 3 regio's)



48 basisgrondstoffen

16 Klei



16 Steen



16 Hout



32 zeldzame grondstoffen

16 diamanten



16 goud



1 ronde  
markeringssteen



1 startspelertegel



# Spelvoorbereiding

**1** Plaats het **speelbord** in het midden van de tafel, binnen bereik van alle spelers.

**2** Plaats de **ronde markeringsteen** op het eerste veld van het ronde spoor.

**3** Maak 3 stapels **terreintegels** (één voor elk niveau - I, II en III). Schud ze afzonderlijk en leg ze gedekt op de overeenkomstige velden op het spelbord.

**4** Schud de **gebouwtiegels**, maak 3 ongeveer gelijke stapels en leg ze gedekt op de overeenkomstige velden van het spelbord. Neem 9 tegels van willekeurige stapels en leg ze open op de Markt.



**5** Schud alle **heldenkaarten** en leg ze in een gedekte stapel op het overeenkomstige veld op het spelbord. Leg de 4 bovenste heldenkaarten open op een rij onder het spelbord.

**6** Schud alle **artefacttegels**. Trek zoveel tegels als er spelers zijn, plus 3, en leg ze open naast het spelbord. (Trek bijvoorbeeld in een spel met 2 spelers 5 artefacten.) Leg de resterende artefacttegels terug in de doos.

**7** Elke speler ontvangt **1 spelersbord** en plaatst **6 basiskolonisten** en **3 basisgrondstoffen** (één van elk type: hout, klei en steen) in hun **persoonlijke voorraad**.

**8** Alle resterende basisgrondstoffen, diamanten en goud, bonuskolonisten en forttegels worden naast het spelbord gelegd en vormen zo een **algemene voorraad**.

**9** Kies willekeurig de startspeler. Deze speler krijgt de **startspelertegel**.

**10** Beginnend met de speler rechts van de eerste speler, dan tegen de klok in, kiest elke speler een **artefacttegel** en legt deze open op het overeenkomstige veld op zijn spelersbord.

# Spelverloop

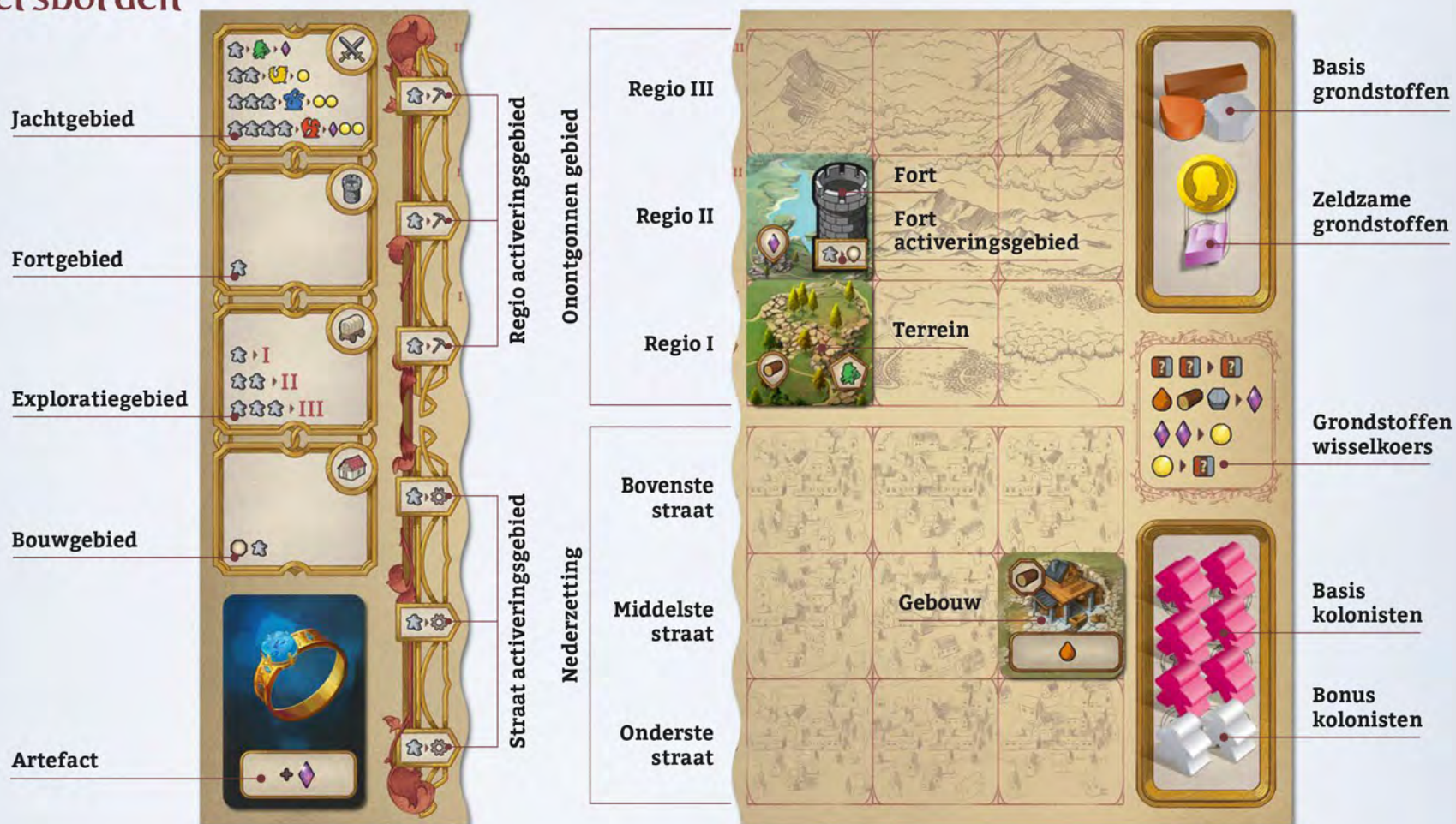
Het spel speelt over **6 ronden**. In elke ronde spelen de spelers om de beurt met de klok mee, te beginnen met de startspeler.

Tijdens je beurt mag je **één actie uitvoeren** en/of **één held nemen**. Meestal voer je eerst een actie uit, maar de volgorde maakt niet uit. Je kunt eerst een held inhuren en daarna een actie uitvoeren.

Als je geen actie wilt (of kunt) uitvoeren, noch een held kan/wil nemen, dan moet je passen. Je kunt ook meteen passen nadat je je beurt hebt voltooid. Nadat je gepast hebt, is de ronde voor jou afgelopen.

De ronde is afgelopen als alle spelers hebben gepast (zie **Passen**).

## Spelersborden



## I. Voer een actie uit

Als je aan de beurt bent, kun je een van de volgende 7 acties uitvoeren met je kolonisten:



1. Bouw een gebouw



2. Verken een terrein



3. Jaag op een monster



4. Bouw een fort



5. Activeer een regio



6. Activeer een straat



7. Activeer een fort

# Gebruik van kolonisten

Om een actie uit te voeren, moet je een bepaald aantal kolonisten gebruiken. Als je kolonisten gebruikt, plaats je ze in het overeenkomstige gebied van je spelersbord. Afhankelijk van de gekozen actie gebruik je één of meerdere Kolonisten.

**Opmerking.** Als er al één kolonist in een regio, een straat of een fort is, kun je deze regio, straat of fort in deze ronde niet meer activeren. Andere zones hebben dergelijke beperkingen niet.

**Als je acties onderneemt, kun je basiskolonisten, bonuskolonisten of beide gebruiken.**



## 1. Bouw een gebouw

*Gebouwen voorzien je van grondstoffen, Bonus Kolonisten en overwinningpunten.*

Het onderste deel van je spelersbord is je **nederzetting**. Het is verdeeld in drie rijen: de Straten. Elke straat heeft drie gebouwenvelden. Daar plaats

je je gebouwen. Verplaats 1 kolonist naar het bouwgebied. Kies een gebouw uit de markt. Betaal de kosten (te zien in de linkerbovenhoek van de tegel) door de benodigde grondstoffen af te leggen in de algemene voorraad. Plaats dit gebouw dan op een leeg veld van een willekeurige straat in je nederzetting. Neem een nieuwe Gebouwentegel van een willekeurige stapel om de markt terug aan te vullen, indien nodig. Als er geen vrije ruimte in je nederzetting is, kun je geen nieuwe gebouwen bouwen.

**Voorbeeld.** Jenny gebruikt één kolonist [1] om een houtzagerij te bouwen. Ze betaalt 1 Steen [2] en legt de Gebouwentegel in haar nederzetting [3]. Dan trekt Jenny een nieuwe Gebouwentegel en plaatst deze op een leeg Marktveld [4].





## 2. Verken een terrein (en doe een monstercheck)

*Hoe meer terreinen je verkent, hoe meer middelen je kunt verzamelen.*

Het bovenste deel van je spelersbord vertegenwoordigt de **onontgonnen streken** in je land. Ze zijn onderverdeeld in drie rijen: de Gewesten. Elke regio heeft drie terreinvakken. Daarop plaats je de terreintegels die je verkent. Verplaats het aangegeven aantal kolonisten naar het verkenningsgebied. Het aantal kolonisten dat nodig is om deze actie uit te voeren, hangt af van de regio die je wilt verkennen:

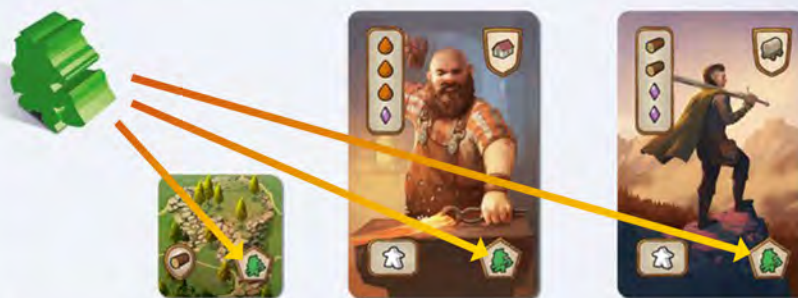
regio **I** – 1 kolonist, regio **II** – 2 kolonisten, regio **III** – 3 kolonisten.

Leg dan een terreintegel van de gekozen stapel open op een vrij veld van de corresponderende regio. Je eerste terreintegel moet van de stapel Regio I worden genomen. Elke volgende tegel die je verkent, moet op een veld naast een verkend terrein worden geplaatst.

### De monstercheck

Als je een terrein verkent, kan er een monster op de tegel verschijnen. Vergelijk de monsterkleur in de rechterbenedenhoek van de terreintegel met de monsterkleuren die worden weergegeven op alle zichtbare heldenkaarten onder het spelbord. Als de kleur op de terreintegel overeenkomt met ten minste één zichtbare heldenkaart, verschijnt er een monster van die kleur op deze terreintegel. Zelfs als meerdere heldenkaarten overeenkomen met de kleur van het monster, verschijnt er maar 1 monster. Anders gebeurt er niets.

**Voorbeeld:** Jenny doet de eerste keer de actie Een terrein verkennen. Ze gebruikt 1 kolonist om een Regio I-terreintegel van de stapel te trekken en deze op een willekeurig vrij terrein van die regio te plaatsen. Elke toekomstige terreintegel moet worden geplaatst op een veld dat grenst aan een reeds geplaatste tegel (in dit voorbeeld kan het een terreintegel van regio II of een andere terreintegel van regio I zijn).



**Voorbeeld:** De terreintegel van Jenny beeldt een groen monster af. Zelfs al liggen er 2 beschikbare helden die ook groene monsters afbeelden, toch komt er maar 1 monster op de tegel.



## 3. Jaag op een monster

*Jagen op Monsters levert zeldzame grondstoffen op en maakt het terrein vrij, zodat je er grondstoffen van kunt verzamelen.*

Verplaats het aangegeven aantal kolonisten naar het jachtgebied en plaats een monster terug in de algemene voorraad. Het aantal kolonisten dat nodig is voor deze actie hangt af van de monsterkleur waarop je gaat jagen:

**groen monster** – 1 kolonist, **geel monster** – 2 kolonisten, **blauw monster** – 3 kolonisten, **rood monster** – 4 kolonisten.

Nadat je op een Monster hebt gejaagd, krijg je **onmiddellijk** de bijbehorende beloning:

**Groen Monster** - 1 Diamant, **Geel Monster** - 1 Goud, **Blauw Monster** - 2 Goud, **Rood Monster** - 1 Diamant en 2 Goud.



**Voorbeeld:** In haar volgende beurt gebruikt Jenny 1 kolonist om op een Groen Monster te jagen. Ze legt het Groene Monster terug in de algemene voorraad en krijgt 1 Diamant als beloning.



**Bos Gnolls** zijn mensachtige hyena's die alles stelen wat ze in de buurt van hun holen zien. Ze staan altijd klaar om een onvoorzichtige kolonist in elkaar te slaan.



**Steppe Manticores** zijn monsters met het lichaam van een leeuw en de staart van een scorpioen. Ze volgen eenzame reizigers, vallen ze aan en slepen ze hun holen in.



**Waterhydra's** leven in azuurblauwe meren en brede rivieren en kunnen een vissersboot in mum van tijd tot zinken brengen.



**Grotdraken** zijn vuurspuwende gevleugelde dieren die gemakkelijk een hele nederzetting kunnen platbranden. Om de een of andere reden zijn ze dol op goud.



## 4. Bouw een fort

Door forten te bouwen, kun je grondstoffen uit je terreinen halen, basisgrondstoffen opslaan en monsters op afstand houden.

Verplaats 1 kolonist naar het fortgebied.

Plaats een Forttegel op een lege terreintegel. Een terreintegel wordt als leeg beschouwd als er geen fort of monster op staat.

Forten voorkomen dat er monsters verschijnen wanneer je een regio activeert om grondstoffen te verzamelen (zie **Een regio activeren**). Als



**Voorbeeld:** Jenny gebruikt haar kolonist en bouwt een fort op een terreintegel.

ze geactiveerd zijn, kun je met forten grondstoffen krijgen (zie **Een fort activeren**). Forten slaan ook basisgrondstoffen op als je past (zie **Passen**).



## 5. Activeer een regio (en doe een monstercheck)

Door een regio te activeren, kun je meerdere grondstoffen tegelijk verzamelen.

Verplaats 1 kolonist naar het activeringsgebied van een gekozen regio (I, II of III). **Elke regio kan slechts één keer per ronde worden geactiveerd.** Als er al een kolonist in het **bijbehorende** activeringsgebied is, kun je deze regio pas in de volgende ronde opnieuw activeren. Als je een regio activeert, kun je grondstoffen verzamelen van elke terreintegel van deze regio (maximaal drie), op voorwaarde dat er geen monsters op deze tegel staan.

**Je kunt een grondstof van terreintegel krijgen, zelfs als het fort in dezelfde ronde is geactiveerd. Je kunt echter geen grondstof verzamelen van een terreintegel die bezet is door een monster!**

### De monstercheck

Vergelijk de monsterkleur in de rechterbenedenhoek van de terreintegel waar je grondstoffen hebt gewonnen met de monsterkleuren die worden weergegeven op alle zichtbare heldenkaarten onder het spelbord. Als de kleur op de terreintegel overeenkomt met ten minste één zichtbare heldenkaart en er is geen fort op de terreintegel, dan verschijnt daar een

**Voorbeeld:** plaatste een kolonist op het activeringsgebied voor regio I. Ze krijgt 1 hout van de eerste terreintegel (links), niets van de middelste terreintegel vanwege het monster, en 1 hout van de rechter terreintegel (rechts). In haar volgende beurt activeert Jenny Regio II om 1 hout en 1 diamant te krijgen.



monster van die kleur. Zelfs als meerdere heldenkaarten overeenkomen met de kleur van het monster, verschijnt er maar 1 monster. Anders gebeurt er niets.

**Monster verschijnt nooit op een terreintegel met een fort!**



## 6. Activeer een straat

Het activeren van een straat is een efficiënte manier om je gebouwen goed te gebruiken.

Verplaats 1 kolonist naar het activeringsgebied van een gekozen straat (boven, midden of onder). **Elke straat kan slechts één keer per ronde worden geactiveerd.** Als er een Kolonist in het **bijhorende** activeringsgebied is, kun je deze straat pas in de volgende ronde opnieuw activeren.

Door een straat te activeren, kun je alle gebouweffecten in willekeurige volgorde gebruiken. Je bent niet verplicht om alle gebouweffecten te gebruiken.

Zie **Bijlage: Gebouwen**; voor een gedetailleerde lijst van alle gebouwen.

**Voorbeeld:** George activeert de bovenste straat van zijn nederzetting. Hij gebruikt de steengroeve om 1 steen te krijgen. Daarna gebruikt hij de bazaar om 1 steen te ruilen voor 1 goud. George besluit zijn Alchemist niet te gebruiken en beëindigt zijn actie.





## 7. Activeer een fort

Door een fort te activeren, kun je een grondstof winnen van de terreintegel zonder het risico te lopen dat er een monster verschijnt.

Verplaats 1 kolonist naar het activeringsgebied voor forten.

Neem de bijbehorende grondstof uit de algemene voorraad en plaats deze in je persoonlijke voorraad. **Elk fort kan slechts één keer per ronde worden geactiveerd.** Als er al een kolonist in een fort activeringsgebied is, kun je dit fort pas in de volgende ronde opnieuw activeren.

Je kunt een fort ook activeren als je deze regio al in de huidige ronde hebt geactiveerd.

**Voorbeeld:** George activeert een fort. Hij krijgt 1 klei.



## Grondstoffen ruilen

Je kunt op elk moment van je beurt je grondstoffen tegen de algemene voorraad ruilen tegen de volgende tarieven:

- Elke 2 basisgrondstoffen voor 1 basisgrondstof.
- 1 klei, 1 hout en 1 steen voor 1 diamant.
- 2 diamanten voor 1 goud.
- 1 goud voor 1 basisgrondstof.



(Aangezien 2 diamanten kunnen worden geruild voor 1 goud en 1 goud voor 1 basisgrondstof, kunt u direct 2 diamanten ruilen voor 1 basisgrondstof).

## II. Huur een held in

Tijdens je beurt, voor of na het uitvoeren van je actie, mag je de benodigde grondstoffen in de algemene voorraad leggen om een held in te huren voor je nederzetting. Helden brengen je overwinningspunten. Sommige helden scoren punten afhankelijk van het aantal gebouwen, terreinen of forten. Sommige helden schenken je ook Bonus kolonisten, die onmiddellijk kunnen worden gebruikt.

Zodra je een held hebt ingehuurd en zijn speciale effect hebt gebruikt, plaats je deze gedekt naast je spelersbord. Schuif daarna de rest van de heldenkaarten onmiddellijk één veld naar rechts (indien mogelijk) om een leeg veld in te vullen. Trek een nieuwe kaart van de stapel heldenkaarten en leg deze open op het meest linkse veld van de heldenrij.

**Let op:** je moet altijd extra kosten betalen voor de twee meest linkse heldenkaarten van de heldenrij (2 diamanten voor de meest linkse held en 1 diamant voor de op een na meest linkse held). Je moet deze extra middelen betalen om deze helden in te huren voor je nederzetting.

Zie Bijlage: Helden voor een gedetailleerde lijst van alle heldeneffecten.

## Passen

Na het voltooiën van je beurt, mag je onmiddellijk passen als je klaar bent om de huidige ronde te beëindigen. Meestal gebeurt dit nadat je je laatste kolonist hebt gebruikt of al je middelen hebt uitgegeven om een held in te huren. Als je geen actie kunt ondernemen en ook geen held kunt inhuren in je beurt, moet je passen. Als je past, is je beurt voorbij en kan je deze ronde niet meer meespelen. Als je de eerste speler bent die past, **word je de startspeler in de volgende ronde.**

Nadat je gepast hebt, moet je het volgende doen:

### Samenstelling heldenkaarten

Held  
Speciaal effect  
(+ 1 bonus kolonist)



Overwinningspunten  
Kleur van het monster

**Voorbeeld:** Nadat hij 2 hout en 2 goud aan de algemene voorraad heeft betaald, huurt George de held in die aan het einde van het spel 1 OP zal scoren voor elke verkende terreintegel. George krijgt ook 1 kolonist.

### 1. Basisgrondstoffen weggooien

Gooi al je ongebruikte **basisgrondstoffen** (hout, klei, steen) weg in de algemene voorraad. Je kunt **één basisgrondstof** houden voor **elk** van je forten. Je hoeft geen **zeldzame grondstoffen** (diamanten en goud) weg te gooien.

**Herinnering:** Voordat je past, kun je al je basisgrondstoffen tegen een standaardtarief inwisselen met de algemene voorraad! U kunt bijvoorbeeld 3 basisgrondstoffen inwisselen voor 1 diamant!

**Let op:** spelers kunnen geen grondstoffen onderling ruilen!



## 2. Verwijder alle kolonisten van activeringsgebieden

Verplaats alle basiskolonisten naar je persoonlijke voorraad. Leg alle gebruikte Bonus kolonisten terug in de algemene voorraad. Alle ongebruikte Bonus kolonisten mogen worden bewaard voor de volgende ronde.

**Opmerking:** Spelers beginnen elke nieuwe ronde met 6 basiskolonisten en alle ongebruikte bonuskolonisten van de vorige ronde. Bonus kolonisten kunnen maar één keer worden gebruikt. Nadat een speler heeft gepast, moet hij alle gebruikte Bonus kolonisten terugleggen in de algemene voorraad.

## 3. Pak een nieuw artefact

Kies een nieuwe artefacttegel uit de beschikbare tegels en leg deze open op je spelersbord. Leg je vorige artefact terug in de rij met artefacten. Je kunt hetzelfde artefact niet behouden voor de volgende ronde.

**Let op:** als je eenmaal gepast hebt in de laatste (zesde) ronde, is het spel voor jou afgelopen. Je hebt echter nog steeds de kans om grondstoffen te ruilen met de algemene voorraad.



## Einde van de ronde

Zodra alle spelers hebben gepast, is de ronde voorbij.

### 1. Leg een held af

Leg de meest rechtse heldenkaart van de heldenrij af. Schuif vervolgens alle resterende heldenkaarten één veld naar rechts om het lege veld te vullen. Trek de bovenste heldenkaart van de stapel en plaats deze op het meest linkse veld van het heldengebied.

### 2. Vernieuw de Markt

Als er meerdere identieke gebouwen op de Markt liggen, hergroepeer ze dan in stapels. Doe dat voor elk type gebouw (als er bijvoorbeeld twee tavernes en twee kathedralen zijn, stapel ze dan op 2 afzonderlijke stapels). Hierdoor

kunnen een of meerdere velden leeg komen te staan. Vul elke lege ruimte in de markt met nieuwe gebouwtegels die van een willekeurige stapel worden getrokken. Als je tijdens deze stap een kopie van een bestaand gebouw trekt, **stapel het dan niet op de andere** (je doet dat aan het einde van de volgende ronde, indien nodig). Plaats gewoon één gebouwtegel op elk leeg veld, ongeacht de rest van de markt. Verplaats de ronde markeersteen naar het volgende vak op het ronde spoor. De volgende startspeler is degene die het eerst heeft gepast in de huidige ronde.

**Uitzondering:** In de laatste zesde ronde sla je alle bovengenoemde stappen over. Als alle spelers hebben gepast, zijn de ronde en het spel afgelopen (zie **Einde van het spel**).

# Einde van het spel

Aan het einde van de zesde ronde is het spel afgelopen. Tel alle punten van je **helden**, **kathedralen** en **banken** op. De speler met de meeste overwinningspunten wint en zijn nederzetting wordt de belangrijkste stad van het land! In het geval van een gelijke stand wint de speler

met het meeste goud in zijn persoonlijke voorraad. Als de spelers nog steeds gelijk staan, wint de speler met de meeste diamanten in hun persoonlijke voorraad. Als er nog steeds een gelijkspel is, delen de spelers de overwinning.

**Voorbeeld:** Aan het einde van het spel telt George zijn overwinningspunten (OP). Er zijn 9 helden in zijn nederzetting. Twee helden scoren elk 6 OP, de derde Held 7 OP en de vierde 8 OP. De drie andere helden die George heeft uitgenodigd, scoren elk 1 OP voor elke verkende terreintegel. De laatste twee helden scoren elk 1 OP voor elk gebouwd gebouw in zijn nederzetting. Tenslotte heeft George 2 goud op zijn banktegel (elk goud levert 5 OP op) en 4 diamanten op zijn kathedraaltegel (elke diamant levert 4 OP op). De eindscore van George is 86 OP ( $6 + 6 + 7 + 8 + 3 \times 7 + 2 \times 6 + 2 \times 5 + 4 \times 4$ ).

## Solo Variant

Schud tijdens het klaarzetten de artefacttegels en leg er 4 (3+1) met de afbeelding naar boven. Leg alle resterende artefacten met de afbeelding naar beneden naast je spelersbord. Kies 1 Artefact voor de eerste ronde.

Nadat je aan het einde van de ronde gepast hebt, kies je een nieuwe Artefacttegel voor je volgende

ronde. In plaats van je vorige artefact weg te gooien, verwijder je het gewoon uit het spel. Plaats het nieuwe artefact open in de artefactenrij. Je hebt altijd 3 Artefacten om uit te kiezen.

Jouw taak is om zoveel mogelijk overwinningspunten te scoren aan het einde van de zesde ronde. Verbeter uw persoonlijke records! De sleutel tot de overwinning is het juiste en tijdige gebruik van elk van de gekozen artefacten.

Alle andere regels blijven ongewijzigd.

Jouw OP	resultaat
0-50	Kolonist
51-75	Burgemeester
76-100	Ridder
101 or more	Heerser

# Artefacten



## Klok der eeuwigheid:

Elke keer dat je een gebouw bouwt, kun je het meteen activeren.



## Astrolab van ontdekkingsreiziger:

Elke keer dat je een terrein verkent, krijg je de overeenkomstige hulpbron uit de algemene voorraad. Controleer daarna op Monsters.



## Scepter van moed:

Elke keer dat je op een monster jaagt, krijg je 1 diamant uit de algemene voorraad.



## Krachtdrankje:

Elke keer dat je een fort bouwt, krijg je de grondstof die overeenkomt met het terrein uit de algemene voorraad.



## Kist met leven:

Als je dit artefact neemt, ontvang je 1 bonuskolonist uit de algemene voorraad, die je de komende ronde kan inzetten.



## Schriftrol van geluk:

Elke keer dat je een regio activeert, krijg je 1 extra grondstof die overeenkomt met een van zijn terreinen uit de algemene voorraad.



## Leiderskroon:

Elke keer dat je een fort activeert, krijg je 1 extra grondstof die overeenkomt met het terrein uit de algemene voorraad.



## Vrolijke mok:

Elke keer dat je een held inhuurt, ontvang je 1 bonuskolonist uit de algemene voorraad.



## Magische portemonnee:

Als je dit artefact neemt, ontvang je 1 goud uit de algemene voorraad.



## Diamanten ring:

Als je dit artefact neemt, krijg je 1 diamant uit de algemene voorraad.



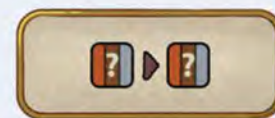
## Gidsende ster:

Eén keer per ronde mag je een regio activeren, zelfs als je deze al in de huidige ronde hebt geactiveerd. Om dit te doen, plaats je de tweede kolonist naast de eerste in het regioactiveringsgebied. Controleer daarna op Monsters.



## Sleutel der kennis:

Eén keer per ronde mag je een straat in je nederzetting activeren, zelfs als je deze al in de huidige ronde hebt geactiveerd. Om dit te doen, plaats je de tweede kolonist naast de eerste in het straatactiveringsgebied.



## Spiegel der transformatie:

Je kunt je basisgrondstoffen inwisselen voor basisgrondstoffen uit de algemene voorraad tegen een tarief van 1:1.



## Masker van de Sjamaan:

Elke keer dat je op Monsters moet controleren, beslis je of er een Monster verschijnt of niet. Je kunt monsterkleuren op heldenkaarten negeren.

# Helden



**De gilde van de avonturiers** bevat gepassioneerde avonturiers die worden gelokt door de wonderen van onbekende landen. Ze laten graag de bewoonde wereld achter zich en gaan op ontdekkingsreis.

Elke avonturier geeft je 1 OP voor elk van je terreinen.



**De gilde der verdediging** bevat door strijd geharde krijgers die niet bang zijn voor de vlammen van oorlog, noch voor de invasie van monsters. Ze zijn bedreven met wapens, kunnen soldaten aanvoeren en weten hoe ze de verdediging van zelfs het zwakste fort effectief kunnen organiseren.

Elke verdediger geeft je 1 OP voor elk van je forten.



Deze held geeft je meteen 1 Bonus kolonist.



**De gilde der bouwkundigen** bevat bekwame bouwers en architecten, ze kennen de grootste geheimen van bouwambachten en zullen daarom nederzettingen voorzien van betrouwbare huizen, sterke muren en verfijnde paleizen.

Elke bouwer geeft je 1 OP voor elk van je gebouwen.



**De gilde der handige** kan elke klus klaren. Voor een fatsoenlijk geldbedrag jagen ze gigantische ratten uit de kelder, beschermen ze de handelaars op de weg en hakken ze hout voor de huizen. Alleen al hun aanwezigheid in de plaatselijke taverne verhoogt het prestige van de nederzetting en verhoogt de moed van haar inwoners.

Elke ambachtsman geeft je een bepaald aantal OP.



Deze held geeft je meteen 2 Bonus kolonisten.

# Gebouwen



## Houtzagerij

**Kosten:** 1 Steen.

**Activering:** Ontvang 1 hout uit de algemene voorraad.



## Diamant mijn

**Kosten:** 1 Goud.

**Activering:** Ontvang 1 Diamant uit de algemene voorraad.



## Alchemist

**Kosten:** 1 Steen.

**Activering:** Ruil 1 van je goud in voor 2 diamanten uit de algemene voorraad.



## Kleiput

**Kosten:** 1 Hout.

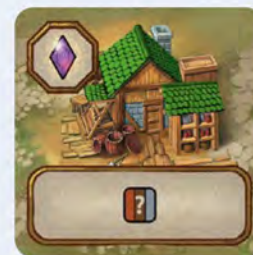
**Activering:** Ontvang 1 klei uit de algemene voorraad.



## Bazaar

**Kosten:** 1 Diamant.

**Activering:** Ruil 1 van je basisgrondstoffen (hout, klei of steen) in voor 1 goud uit de algemene voorraad.



## Magazijn

**Kosten:** 1 Diamant.

**Activering:** Ontvang 1 basisgrondstof (hout, klei of steen) uit de algemene voorraad.



## Groeve

**Kosten:** 1 Klei.

**Activering:** Ontvang 1 steen uit de algemene voorraad.



## Juwelier

**Kosten:** 1 Goud.

**Activering:** Ruil 1 een van je Diamanten in voor 1 Hout, 1 Klei en 1 Steen uit de algemene voorraad.



## Taverne

**Kosten:** 1 Goud.

**Activering:** Ruil 1 van je Diamanten in voor 2 Bonus kolonisten uit de algemene voorraad.



## Bank

**Kosten:** 1 Klei.

**Activering:** Plaats 1 Goud op deze tegel. Goud dat op de Bank is opgeslagen, kan niet voor andere doeleinden worden gebruikt. Aan het einde van het spel is elk op dit gebouw opgeslagen goud 5 OP waard.



## Kathedraal

**Kosten:** 1 Hout.

**Activering:** Plaats 1 Diamant op deze tegel. Elke diamant die in de kathedraal is opgeslagen, kan niet voor andere doeleinden worden gebruikt. Aan het einde van het spel is elke op dit gebouw opgeslagen diamant 4 OP waard.



## Handelspost

**Kosten:** 1 Diamant.

**Activering:** Kies een van je terreinen met een fort en ontvang de bijbehorende grondstof uit de algemene voorraad.

# Credits



IGAMES

**Spelontwerper::** Oleksandr Nevskiy

**Ontwikkeling:** IGAMES Studio

**Grafisch ontwerp:** M81 Studio, box cover by Dmytro Kryvonos

**Redacteuren:** Oleg Sidorenko, Sviatoslav Mykhats

**Nederlandse vertaling:** Yannick Zoldermans

**Ontwerp en lay-out:** Andriy Bordun

Speciale dank aan Artem Yavorskyi, Vitalii Shved, Anton Haiura, Oleg Sidorenko en alle gametesters.

© IGAMES. Alle rechten voorbehouden. Herdruk en publicatie van spelregels, spelonderdelen en illustraties zonder toestemming van de auteursrechthebbende is verboden.