

Het kleine koninkrijk Emara kan op goede tijden terugkijken: onder de heerschappij van de wijze Koning Theodorius zijn oorlogen, opstanden en andere onaangename gebeurtenissen tot een vage herinnering verworden. Elke keer lag het welzijn van zijn onderdanen de Koning meer aan het hart dan pure macht en grote rijkdom.

Nu moet ook de troonopvolging naar de zin van het volk worden geregeld: alleen de persoon die zich het beste om de burgers van Emara bekommert, mag de kroon dragen.

Om de vaardigheden van de kandidaten te beoordelen, heeft de Koning met zijn raad een opdracht opgesteld, die tegelijkertijd een praktische functie heeft:

Zijn opvolger wordt degene die de meeste naar de hoofdstad verhuizende burgers voor zich wint.

Dat lukt echter uitsluitend als hij de migranten een dak boven hun hoofd kan geven. Daarom is het uitvoeren van bouwwerkzaamheden in de stad één van zijn belangrijkste taken.

De spelers zijn als veelbelovende jonge edellieden vastberaden om de wedstrijd om de Kroon en de gunst van het volk in hun voordeel te beslissen. Ze hoeven zich geen zorgen te maken over de uitvoering van grote opdrachten, want ieder van hen krijgt de assistentie van twee leden van de koninklijke raad, die hun aanwijzingen in de stad en op het land zullen opvolgen.

Wie slaagt erin om in de voetsporen van de oude Koning te treden?

De Kroon van Emara wacht!

Speelmateriaal



1 scorespoor



4 locaties "land"



4 locaties "stad"



1 tableau "adel"



4 spelertableaus



16 boeken



12 zegelringen



12 gouden munten



12 broden



12 gunst-fiches



4 donatie-fiches



4 geschenkfiches



1 scorefiche voor brood



1 scorefiche voor steen



1 standbeeld (uit 3 delen; zet het vóór het eerste spel in elkaar)



36 actiekaarten



20 adelkaarten



14 gebeurtenis-kaarten



22 adviseurskaarten (16x A, 6x B)



4 overzichts-kaarten



Grondstoffen: 11 hout, 11 laken, 11 graan, 11 steen



16 ambachtslieden



8 raadslieden



4 burgers



4 huizen

Algemene opmerkingen

➤ Dubbelzijdige locaties

De locaties zijn aan de ene kant met een lichte en aan de andere kant met een donkere achtergrond gedrukt. De spelers kunnen kiezen welke achtergrond ze gebruiken. Deze heeft geen speltechnische gevolgen.

➤ Spelregelaanpassingen op basis van het aantal spelers

Op blz. 11 staan de spelregels voor de solitaire versie. Verder bestaat het enige verschil in de spelregels uit de manier waarop tijdens de voorbereiding (zie de groen gemarkeerde punten 4, 5 en 7) de donatie-, geschenk- en scorefiches op de locaties "kasteel", "kathedraal" en "bouwplaats" worden gelegd:

Eén van de kanten van deze fiches toont dit symbool: 

Gebruik die kant in een spel met 2 of 3 spelers.

Gebruik in alle andere gevallen de andere kant.

➤ Ongelimiteerd speelmateriaal

Er is geen limiet aan het aantal grondstoffen, broden, boeken, zegelringen en gouden munten dat een speler mag hebben. Gebruik in het zeldzame geval dat er niet voldoende in voorraad is vervangend materiaal.



17 Iedere speler schuift zijn **9 actiekaarten** en legt deze als gedekte stapel naast zijn spelertableau.

Hij trekt de bovenste 3 kaarten en neemt deze in zijn hand.

16 Bepaal een startspeler door loting. Deze neemt het standbeeld en zet zijn raadsliden op de locaties die op de bovenste kaart van de stapel gebeurteniskaarten zijn aangegeven:



De andere spelers zetten dan (met de klok mee) hun raadsliden steeds op de (met de klok mee) volgende locaties.

Iedere speler neemt 1 grondstof van de locatie op het land waar zijn raadslid zich bevindt.

Opmerking: er is geen verschil in functie tussen het vrouwelijke en mannelijke speelstuk.

15 Iedere speler zet zijn **ambachtslieden** op de daarvoor bedoelde velden linksboven op zijn spelertableau.

14 Iedere speler zet zijn **burger** op veld "O" van het scorespoor. Hij zet zijn **huis** op het veld dat met het getal op de bovenste kaart van de stapel gebeurteniskaarten correspondeert (zie afbeelding rechts: hier zou het startveld "30" zijn).

Uitzondering: in het eerste spel raden we aan om startveld "35" te gebruiken. Hoe lager het getal, hoe moeilijker het spel. De spelers kunnen in latere spellen ook onderling een startveld afspreken.



1 Speelbord **land**: leg de 4 landlocaties (bos, akkers, steengroeve en weverij) willekeurig aan elkaar.

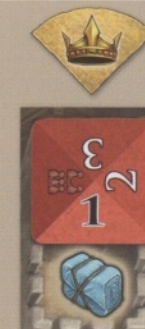
2 Leg de 4 soorten grondstoffen (hout, graan, steen, laken) als voorraad op de bijbehorende locaties. Leg de broden op de akkers.

3 Speelbord **stad**: leg de 4 stadslocaties (kasteel, kathedraal, bouwplaats en markt) willekeurig aan elkaar.

4 **Kasteel**: leg de zegelringen op het daarvoor bedoelde veld.

Draai de 4 geschenkfiches naar de kant die met het aantal spelers overeenkomt en leg ze op de daarvoor bedoelde velden, waarbij het zwarte cijfer naar de grondstof moet wijzen.

Uitzondering bij **2 spelers**: draai de fiches voor steen en laken zodanig dat de "2" naar de grondstof wijst.



5 **Kathedraal**: schud de gunstfiches en leg deze als gedekte stapel in de buurt van de kathedraal. Leg de boeken ernaast.

Draai de 4 donatiefiches naar de kant die met het aantal spelers overeenkomt en leg ze op de daarvoor bedoelde velden, waarbij het zwarte cijfer naar de grondstof moet wijzen.

Uitzondering bij **2 spelers**: draai de fiches voor hout en graan zodanig dat de "2" naar de grondstof wijst.



6 **Markt**: leg de gouden munten op het daarvoor bedoelde veld.



7 **Bouwplaats**: draai de scorefiches voor brood en steen naar de kant die met het aantal spelers overeenkomt. Leg ze op de daarvoor bedoelde velden, waarbij het zwarte cijfer naar de brood- en steensymbolen moet wijzen.

Uitzondering bij **2 spelers**: draai beide fiches met de klok mee naar het volgende cijfer.



8 **Adviseurs**: schud alle adviseurskaarten "A" (zie afbeelding) en leg er 8 open op de daarvoor bedoelde velden in de stadslocaties (2 per locatie). Doe de resterende adviseurskaarten "A" terug in de doos.



9 Schud alle adviseurskaarten "B" en leg deze als open stapel naast de speelborden.



10 Sorteer de **adelkaarten** op titel. Leg de stapels open op het adeltabelau, waarbij de waarden op de kaarten per stapel moeten aflopen (kaart met de hoogste waarde bovenaan, die met de laagste onderaan; niet nodig bij de baron).

11 Leg het uit 2 delen bestaande **scorespoor** naast de speelborden.

Kort speloverzicht

Iedere speler probeert in de loop van het spel zoveel mogelijk "tevreden burgers" voor zich te winnen. Deze **burgerpunten** houden de spelers met hun burgers op het scorespoor bij.

Burgers zijn echter pas tevreden als ze aan het einde van het spel een dak boven hun hoofd hebben. Daarom moet een speler zich niet alleen op het aantal burgers richten, maar ook op hun onderkomen. Deze stand in **bouwpunten** houden de spelers met hun huizen op het scorespoor bij.

De speler die aan het einde de meeste burgerpunten heeft, wint het spel, maar er worden ten hoogste zoveel burgerpunten geteld als het aantal bouwpunten dat hij heeft!

In de loop van het spel voeren de spelers verschillende **acties** uit:

Het spelen van een **actiekaart** levert een speler de bijbehorende actie op.

Daarnaast activeert hij daarmee een verplaatsing en zo een actie van één van zijn **raadslieden**: op het speelbord "land" krijgt hij daardoor grondstoffen, die hij op het speelbord "stad" nuttig kan inzetten.

Met de verzamelde grondstoffen kan hij tijdens **extra acties** ambachtslieden aannemen en adviseurs werven, die hem de rest van het spel helpen. Verder kan een speler zijn adellijke rang verhogen, wat hem meer aanzien oplevert en zo zorgt voor een grotere aanloop van burgers.

Er zijn verschillende mogelijkheden om aan de benodigde **punten** te komen:

Bouwpunten kan een speler bijvoorbeeld op de bouwplaats verdienen door het voor de bouw benodigde hout en steen te leveren. Hij kan deze punten ook bij het kasteel krijgen door boeken af te geven of met behulp van bepaalde adviseurs.

Om **burgerpunten** te ontvangen, kan een speler brood aan de bouwplaats leveren om de arbeiders van voedsel te voorzien, of stenen om de bouw te ondersteunen. Andere mogelijkheden zijn het verhogen van de adellijke rang, het werven van adviseurs en het doneren van boeken op de markt.

Spelverloop

Crown of Emara duurt **6 ronden**, waarin iedere speler **3 beurten** uitvoert.

Elke **ronde** bestaat uit de volgende fasen:

1. Gebeurtenis

Doe de bovenste kaart van de stapel gebeurteniskaarten in de doos. Lees de nieuwe bovenste kaart voor en pas de gevolgen ervan toe. Sommige kaarten hebben gevolgen aan het einde van een ronde (zie hieronder).

Op blz. 10 staan een overzicht en verduidelijkingen van de gebeurteniskaarten.

2. Beurten van de spelers

De speler met het standbeeld begint. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

De speler die aan de beurt is, speelt 1 actiekaart uit zijn hand op een vrij veld van zijn spelertableau. Hij voert dan in een volgorde naar keuze de bijbehorende **kaartactie**, **1 verplaatsingsactie** en eventuele **bonusacties** uit.

Zie "Beurt van een speler" op de volgende bladzijde voor een overzicht en verduidelijkingen van de acties.

3. Einde van de ronde

Een **ronde is afgelopen** nadat iedere speler 3 keer aan de beurt is geweest (en al zijn 3 actiekaarten heeft gespeeld):

- Heeft de huidige **gebeurteniskaart** betrekking op het einde van de ronde, dan worden de gevolgen ervan nu toegepast.
- **Geef het standbeeld** aan de volgende speler (met de klok mee).
- Iedere speler draait zijn 3 gespeelde **actiekaarten** om, zodat de velden van zijn spelertableau weer beschikbaar zijn.
- Is dit het einde van de derde ronde, dan schudt iedere speler al zijn 9 actiekaarten om een nieuwe gedekte stapel te creëren.
- Iedere speler **trekt** 3 actiekaarten.

Na 6 ronden is het **spel afgelopen**. Na de **eindtelling** is de winnaar bekend.



Kasteel

Bouwplaats

Markt



Beurt van een speler

De speler die aan de beurt is, speelt 1 kaart op een vrij veld van zijn spelertableau.

De kaart bepaalt welke **kaartactie** hij uitvoert.

Het veld bepaalt het aantal locaties (1, 2 of 3) dat hij één van zijn raadslieden tijdens zijn **verplaatsingsactie** moet verplaatsen.

Hij mag ook elk van de 3 **bonusacties** eenmaal uitvoeren als hij de bijbehorende kosten kan voldoen (zie later).

Hij mag al deze acties **in een volgorde naar keuze** uitvoeren, maar hij moet elke actie afzonderlijk volledig afhandelen voordat hij aan een volgende begint.



Kaartactie

De speler voert de actie uit die op zijn juist gespeelde **actiekaart** staat:



Hij neemt 1 hout/1 steen/1 laken/1 graan/1 zegelring.



Hij betaalt naar keuze 1 willekeurige grondstof om 1 gouden munt te nemen, of 3 willekeurige grondstoffen om 2 gouden munten te nemen.



Hij verplaatst één van zijn raadslieden met de klok mee naar de volgende locatie. Hij mag de bij die locatie horende actie uitvoeren.

Opmerking: deze actie is gelijk aan een verplaatsingsactie van 1 locatie (zie hieronder).



Hij mag de bonusactie "Ambachtsman aannemen" of "Adviseur werven" uitvoeren op een locatie waar één van zijn raadslieden aanwezig is. Hij betaalt 1 grondstof minder dan vereist.

Opmerking: zie blz. 7 voor een overzicht en verduidelijkingen van de bonusacties.



Hij voert de bij een stadslocatie (kasteel, kathedraal, bouwplaats, markt) horende actie uit, ongeacht de locaties van zijn raadslieden.

Opmerking: zie de volgende bladzijde voor een overzicht en verduidelijkingen van de acties op de stadslocaties.

Verplaatsingsactie

De speler verplaatst één van zijn **raadslieden** zoveel locaties (1, 2 of 3) met de klok mee als bij het veld is aangegeven waarop de juist gespeelde actiekaart is gelegd. Het is **niet toegestaan om het raadslid minder** locaties te verplaatsen!

Er is geen limiet aan het aantal raadslieden op een locatie.

De speler mag dan de bij de locatie horende actie uitvoeren.

Zie verderop voor een overzicht en verduidelijkingen van de acties bij de locaties.

Acties landlocaties



Weverij, akkers, steengroeve, bos

De speler neemt 1 grondstof van de op de locatie aangegeven soort: 1 laken, 1 graan, 1 steen of 1 hout.

Daarnaast mag hij voor elk van zijn ambachtslieden op de locatie kiezen:

➔ Hij neemt nog 1 grondstof van dezelfde soort, of

➔ Hij betaalt 1 graan om 1 brood te nemen.



Acties stadslocaties



Kathedraal

De speler mag **1 donatie** doen.

Hij kiest welke grondstof hij wil doneren. Hij betaalt zoveel exemplaren ervan als door het bijbehorende fiche wordt aangegeven. Daarna draait hij dat fiche met de klok mee naar het volgende cijfer*.

De speler krijgt 2 beloningen voor de donatie:

- Hij neemt **1 boek**.

Opmerking: boeken stellen kennis voor. Een speler kan boeken gebruiken om bouwpunten in het kasteel of burgerpunten op de markt te verkrijgen.

- De speler krijgt ook **1 gunstfiche**: hij neemt 3 gunstfiches van de gedekte stapel en bekijkt deze. Hij mag er één houden, dat hij open naast zijn spelertableau legt. Hij legt de andere 2 open op een aflegstapel. Is de gedekte stapel gunstfiches leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

Eindigt het raadslid van de speler zijn beweging op een locatie die op 1 of meer van zijn gunstfiches is aangegeven of voert hij de bij de locatie horende actie uit, dan mag hij zoveel van deze fiches afleggen als hij wil om de bijbehorende beloning(en) te ontvangen.

Zie blz. 9 voor een overzicht en verduidelijkingen van de gunstfiches.



Voorbeeld: het donatiefiche geeft 1 laken aan. De speler betaalt 1 laken en draait het fiche naar "2". De volgende donatie "kost" 2 laken.



Kasteel

Er zijn 2 acties beschikbaar in het kasteel. De speler mag beide acties eenmaal uitvoeren:

De speler mag de Koning **1 geschenk** geven.

Hij kiest welke grondstof hij wil geven. Hij betaalt zoveel exemplaren ervan als door het bijbehorende fiche wordt aangegeven. Daarna draait hij dat fiche met de klok mee naar het volgende cijfer*.

De speler krijgt een beloning voor het geschenk:

- Hij neemt **1 zegelring**.

Opmerking: zegelringen stellen de invloed van de speler op de Koning voor. Ze kunnen gebruikt worden om de adellijke rang van de speler te verhogen en voor verschillende gebeurtenissen.

De speler legt **1 boek** af om 5 bouwpunten te ontvangen.



Markt

Er zijn 2 acties beschikbaar op de markt. De speler mag beide acties eenmaal uitvoeren:

Hij betaalt 1 grondstof naar keuze om **1 gouden munt** te nemen.

- Een gouden munt geldt als joker. Elke keer dat een speler een grondstof betaalt, mag hij in plaats daarvan een gouden munt afgeven.

Opmerking: gouden munten kunnen gebruikt worden om de adellijke rang van een speler te verhogen.

Hij legt 1-5 boeken af om een aantal burgerpunten te ontvangen (zie onderstaande tabel):

Boeken	1	2	3	4	5
Burgerpunten	3	6	10	15	21



Bouwplaats

Er zijn 3 acties beschikbaar op de bouwplaats. De speler mag elk van deze acties eenmaal uitvoeren.

Hij betaalt **1 steen** om 5 bouwpunten en zoveel burgerpunten te ontvangen als door het scorefiche voor steen wordt aangegeven. Draai het fiche daarna naar het volgende cijfer*.

Hij betaalt **1-3 brood** om voor elk afgegeven brood zoveel burgerpunten te ontvangen als door het scorefiche voor brood wordt aangegeven. Draai het fiche daarna naar het volgende cijfer*.

Hij betaalt **1 of 3 hout** om bouwpunten te ontvangen:

- Voor 1 hout krijgt hij 5 bouwpunten.
- Voor 3 hout krijgt hij 10 bouwpunten.

***Opmerking:** als de speler een fiche op het kasteel, de kathedraal of de bouwplaats naar het zwarte cijfer of het symbool dat het aantal spelers aangeeft moet draaien, leg het fiche dan in de doos en gebruik de rest van het spel de op het speelbord gedrukte waarde.

Bonusacties

De speler mag op elk moment in zijn beurt naast zijn kaart- en verplaatsingsactie **elk** van de 3 beschikbare bonusacties **eenmaal** uitvoeren. Om dat te doen, moet hij in staat zijn om de kosten ervan te voldoen.



Bonusactie: adellijke rang verhogen

Adelkaarten zijn een goede bron van burgerpunten. De kaarten stellen 5 adellijke titels voor, die iedere speler tijdens het spel in deze volgorde eenmaal kan verkrijgen: Baron, Graaf, Prins, Markies, Hertog. Hij mag geen rang overslaan.

Om zijn adellijke rang te verhogen, geeft hij eerst het op de volgende rang aangegeven aantal gouden munten en zegelringen af. Daarna neemt hij de bovenste kaart van de betreffende stapel.

Hij krijgt het op de adelkaart aangegeven aantal burgerpunten en legt de kaart onder zijn spelertableau (zie afbeelding rechts).



Bonusactie: een ambachtsman aannemen

Ambachtslieden verhogen de inkomsten van een speler op een landlocatie.

Om een ambachtsman aan te nemen, kiest de speler eerst een lege hut op de locatie waar zijn raadslid zich bevindt. Hij betaalt dan de op de hut aangegeven grondstoffen en zet zijn meest linkse ambachtsman van zijn spelertableau op de hut.

Hij krijgt direct het op het spelertableau onder de betreffende ambachtsman aangegeven aantal burgerpunten.

Opmerking: een speler kan maximaal 3 ambachtslieden op 1 locatie hebben.



Voorbeeld: geel wil een ambachtsman aannemen. De hut die 2 hout kost, is al bezet, dus hij kiest de hut van 1 hout en 1 laken. Hij betaalt de kosten en zet de ambachtsman er neer. Hij krijgt 1 burgerpunt, omdat het zijn eerste ambachtsman was.



Bonusactie: een adviseur werven

Om een adviseur te werven, kiest de speler eerst een adviseur op de stadslocatie waar zijn raadslid zich bevindt.

Hij betaalt dan de op de adviseurskaart aangegeven grondstoffen en legt de kaart links van zijn portret op zijn spelertableau (zie afbeelding rechts).

Indien mogelijk vult hij de lege plek op de stadslocatie met de bovenste kaart van de stapel adviseurskaarten "B" aan.

Hij krijgt direct het linksonder op de adviseurskaart aangegeven aantal burgerpunten. Sommige adviseurskaarten geven daarnaast direct een extra bonus, andere geven speciale eigenschappen voor de rest van het spel.

Zie blz. 8 en 9 voor een overzicht en verduidelijkingen van de adviseurskaarten.



Einde van het spel

Het spel eindigt **na 6 ronden**, nadat iedere speler tweemaal al zijn actiekaarten heeft gespeeld.

Nu volgt de **eindtelling**:

Iedere speler krijgt 2 punten voor elk van zijn zegelringen en 1 punt voor elk(e) gouden munt, gunstfiche, boek, brood en elke 2 grondstoffen die hij nog overheeft. Hij mag deze punten vrij over zijn burger- en bouwpunten verdelen.

Iedere speler vergelijkt nu zijn burger- en bouwpunten met elkaar. De laagste van de twee is zijn eindscore.

De speler met de **hoogste eindscore** wint het spel.

Bij een gelijke stand vergelijken de betreffende spelers in de aangegeven volgorde de volgende factoren:

- De speler van hen die meer punten met zijn tweede markeersteen (burger of huis) heeft gescoord,
- De speler van hen met een hogere adellijke rang,
- De speler van hen die meer burgerpunten met zijn adelkaart van de hoogste rang heeft gescoord.

Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst/positie.

Voorbeeld: Emma heeft 66 burgerpunten en 68 bouwpunten. Haar eindscore is 66, omdat de laagste waarde telt.



Jacob scoort 60 punten (69 burger- en 60 bouwpunten) en Hugo scoort 65 punten (71 burger- en 65 bouwpunten). Emma wint voor Hugo en Jacob.

Verduidelijkingen van kaarten en fiches

Adviseurs

Een speler mag als bonusactie in zijn beurt tegen betaling van de kosten erop 1 adviseur werven.

Adviseurs blijven tot het einde van het spel bij de speler.

De speler krijgt direct bij het werven de op de kaart aangegeven burgerpunten. Veel adviseurs hebben extra eigenschappen: direct en eenmalig, 1x per beurt of permanent. Het gebruik van de eigenschappen van een adviseur is altijd optioneel.



Adviseurs van type "A" (tijdens de voorbereiding op het speelbord gelegd):

De cijfers tussen haakjes geven aan hoeveel burgerpunten de speler direct na het werven ervan eenmalig krijgt.

Direct en eenmalig:



Muntmeester:
Neem 1 gouden munt. (+6)



Archivaris:
Neem 2 boeken. (+2)



Goudsmid:
Neem 1 zegelring. (+5)



Timmerman:
Ontvang 10 bouwpunten. (+1)

Eenmaal per beurt (ook direct na het werven):



Bakker:
Betaal 1 laken en 1 graan om 1 brood te nemen, of
Betaal 1 laken en 2 graan om 2 broden te nemen. (+3)



Lerares:
Betaal 2 grondstoffen naar keuze om 1 boek te nemen. (+3)



Rentmeester:
Leg 1 zegelring af om 5 bouwpunten te ontvangen. (+5)



Kleermaakster:
Betaal 1 laken om 2 burgerpunten te ontvangen. (+5)



Landheer:
Betaal 1 laken en 1 burgerpunt om 5 bouwpunten te ontvangen. (+3)

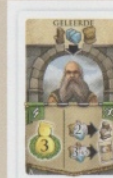


Handelaar:
Betaal 1 grondstof om 1 andere grondstof te ontvangen. (+2)

Permanent (ook direct na het werven):



Schatmeester:
Leg 1 zegelring af om 1 gouden munt te ontvangen of andersom. (+6)



Geleerde:
Betaal bij het aannemen van een ambachtsman of het werven van een adviseur met grondstoffen naar keuze. Je hoeft je alleen aan het aantal vereiste grondstoffen te houden. (+3)



Burgemeester:
Ontvang 2 extra burgerpunten als je in het kasteel een geschenk geeft. (+5)



Hofmeester:
Je hoeft bij het aannemen van een ambachtsman of het werven van een adviseur geen rekening te houden met de locaties van je raadslieden. (+5)



Abdis:
Neem 1 extra boek als je in de kathedraal een donatie doet. (+2)



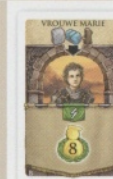
Gereedschapsmaker:
Elke keer dat je bouwpunten krijgt, krijg je er 2 extra. Dit geldt niet bij de eindtelling. (+2)

Adviseurs van type "B" (in de open stapel):

De eigenschappen van al deze adviseurs zijn direct en eenmalig.



Heer Christiaan:
Ontvang 8 burgerpunten.



Vrouwe Marie:
Ontvang 8 burgerpunten.



Heer Karel:
Ontvang 10 burgerpunten.



Vrouwe Frida:
Ontvang 12 burgerpunten.



Heer Gustaaf:
Ontvang 12 bouwpunten.



Heer Antoon:
Ontvang 15 bouwpunten.

Gunstfiches

Elk gunstfiche toont in de linkerbovenhoek een symbool dat met één van de 4 stadslocaties overeenkomt. Dit geeft aan wanneer een speler de eigenschap ervan mag gebruiken. De beloning ervan staat rechtsonder op het fiche:



3 burgerpunten



5 bouwpunten



1 boek



1 zegelring



1 gouden munt

De speler mag de beloning van het fiche nemen als hij zijn raadslid naar de betreffende locatie verplaatst of als hij met een kaartactie de actie van de betreffende locatie gebruikt. Leg het gunstfiche na gebruik af.

Opmerking: de speler mag de beloning ook nemen als hij op de betreffende locatie de actie niet uitvoert.

Gebeurteniskaarten

Aan het begin van elke ronde (6 keer per spel) activeren de spelers een nieuwe gebeurtenis door de bovenste kaart van de stapel gebeurteniskaarten in de doos te doen en de gevolgen van de nieuwe kaart toe te passen. Deze gelden voor alle spelers. De volgende gebeurtenissen zitten in het spel:

Iedere speler krijgt 1 grondstof:

	Het oude bos gerooid: Neem 1 hout.		Een goede oogst: Neem 1 graan.
	Steen van overzee: Neem 1 steen.		Prima wol voor het fijnste laken: Neem 1 laken.

Iedere speler kan aan het einde van de ronde een beloning krijgen.

Nadat iedere speler 3 keer aan de beurt is geweest, mag iedere speler (in beurtvolgorde) iets betalen of afleggen om een beloning te ontvangen:

	De grote hongersnood: Betaal 1 graan om 3 burgerpunten te ontvangen, of betaal 2 graan of 1 zegelring om 5 burgerpunten te ontvangen.		Aalmoes voor de armen: Leg 1 gouden munt of 1 zegelring af om 4 burgerpunten te ontvangen.
	Nieuwe kennis uit oude boeken: Leg 1 boek of 1 zegelring af om 5 bouwpunten te ontvangen.		

In de huidige ronde geldt een aangepaste spelregel:

	Een vroege winter: Elke keer dat een speler bouwpunten ontvangt, krijgt hij er één minder. Geldt niet voor de eindtelling.		Kooplieden uit verre landen: Een speler mag op de markt 1 grondstof extra betalen om 1 gouden munt extra te ontvangen.
	Een lange zomer: Elke keer dat een speler bouwpunten ontvangt, krijgt hij er 2 extra. Geldt niet voor de eindtelling.		Een vrome donatie aan de kerk: Elke keer dat een speler een donatie in de kathedraal doet, ontvangt hij 3 burgerpunten extra.
	Gerespecteerd door het hof, geliefd bij het volk: Elke keer dat een speler zijn adellijke rang verhoogt, krijgt hij 2 burgerpunten extra.		Een geschenk uit naam van het volk: Elke keer dat een speler in het kasteel een geschenk geeft, ontvangt hij 3 burgerpunten extra.
	Goede werkomstandigheden: Een speler betaalt 1 grondstof minder om een adviseur te werven.		

Solitair spel

In deze solitaire versie speel je tegen Victoria, een denkbeeldige speler. Ze verzamelt geen bouwpunten, alleen burgerpunten. Er zijn 2 solovarianten:

Individueel spel: breek je record

In deze variant probeer je zoveel mogelijk punten te scoren.

Je kunt de moeilijkheidsgraad instellen door het startveld van je huis op het scorespoor aan te passen. We raden een startveld tussen 15 (moeilijk) en 40 (eenvoudig) aan. Noteer je record voor elke moeilijkheidsgraad afzonderlijk.

Hoewel Victoria aan het spel deelneemt, is haar score niet van belang voor jouw record. Ze dient uitsluitend als concurrentie met betrekking tot adelkaarten en de bouwplaats (zie verderop).

Campagne: tot hoe ver kun je het startveld van je huis verlagen?

In deze variant probeer je in opeenvolgende spellen steeds het startveld van je huis te verlagen, terwijl je Victoria verslaat. Je huidige **campagnerecordscore** is gelijk aan het laagste startveld waarbij je Victoria hebt verslagen. Om Victoria te verslaan, moet je een hogere score hebben dan zij, een gelijke stand is niet voldoende.

Lukt het je om haar meermaals van hetzelfde startveld te verslaan, dan geldt het spel met de hogere eindscore als "beter".

Pas het startveld van je huis op het scorespoor steeds als volgt aan:

- ➡ Begin in je eerste spel op veld "40".
- ➡ Win je, dan verlaag je het startveld met 5 (naar bijvoorbeeld 35 voor het tweede spel).
- ➡ Verlies je, dan verhoog je het startveld met 2 (naar bijvoorbeeld 42 voor het tweede spel).



Spelregels

De volgende spelregels gelden voor beide solovarianten. Alle andere spelregels van het basisspel blijven van kracht.

Vorbereiding:

- ➡ Neem al je eigen speelmateriaal en neem 1 extra burger van een andere kleur. Zet deze op veld "0" van het scorespoor om er Victoria's punten mee bij te houden.
- ➡ Leg de scorefiches voor steen en brood op de bouwplaats als in een spel voor 4 spelers.
- ➡ Leg de donatie- en geschenkfiches op de kathedraal en het kasteel als in een spel voor 2 spelers.
- ➡ Verwijder de gebeurteniskaart "Een vroege winter" uit het spel.

Voer aan het einde van ronde 2-6 de volgende stappen uit:

- ➡ Victoria ontvangt burgerpunten alsof ze 1 steen en 1 brood bij de bouwplaats heeft betaald. Draai daarna zoals gebruikelijk de scorefiches.
- ➡ Victoria verhoogt haar adellijke rang. Neem de bovenste kaart van de volgende rang (zie onder) en leg deze als stapel naast het speelbord. Victoria ontvangt zoals gebruikelijk de erop aangegeven burgerpunten.

Ronde 2: Baron	Ronde 4: Prins	Ronde 6: geen kaart
Ronde 3: Graaf	Ronde 5: Markies	

Bepaal aan het einde van ronde 6 op de gebruikelijke manier je eindscore (laagste aantal bouw- of burgerpunten).

Je kunt je scores op het scoreformulier (zie volgende bladzijde) bijhouden. Je kunt het formulier ook downloaden op 999games.nl

Opmerking: kies je voor de "Volledige keuze"-solovariant (zie blz. 12), dan raden we een apart scoreformulier aan, omdat deze variant betere resultaten geeft.

Scoreformulier voor solovarianten

Records			Campagne								
Huis	Punten (tiebreaker)	Naam	Huis	Naam	Punten	Huis	Naam	Punten	Huis	Naam	Punten
40			40								
35											
30											
25											
20											
15											
				</							

Varianten

Zijn de spelers vertrouwd met de basisspelregels van Crown of Emara, dan kunnen ze de volgende varianten proberen om meer afwisseling aan het spel toe te voegen.

- **Willekeurige locatieverdeling:** sorteer in de voorbereiding de locaties niet, maar schud ze alle 8 en vorm dan 2 willekeurige speelborden van elk 4 locaties. Iedere speler neemt dan 1 grondstof naar keuze, ongeacht de locaties van zijn raadsliden.

Opmerking: mochten beide raadsliden van de startspeler op hetzelfde speelbord terechtkomen, dan zet hij er één van op een locatie naar keuze op het andere speelbord. Daarna zetten de andere spelers hun raadsliden zoals gebruikelijk neer.

- **Volledige keuze:** iedere speler neemt aan het begin van het spel al zijn 9 actiekaarten in zijn hand (in plaats van 3). Na 3 ronden krijgt hij alle kaarten weer in zijn hand terug.

Opmerking: deze variant is strategischer en zal waarschijnlijk de speelduur van een ronde en het spel verhogen. We raden aan om deze variant eerst solo of in een spel met 2 spelers te proberen.



© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Germany.
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice:
 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice

Auteur: Benjamin Schwer
Illustraties: Dennis Lohausen
Grafische vormgeving: Jens Wiese
3D-vormgeving: Andreas Resch
Vertaling en eindredactie:
 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
 Made in EU.

