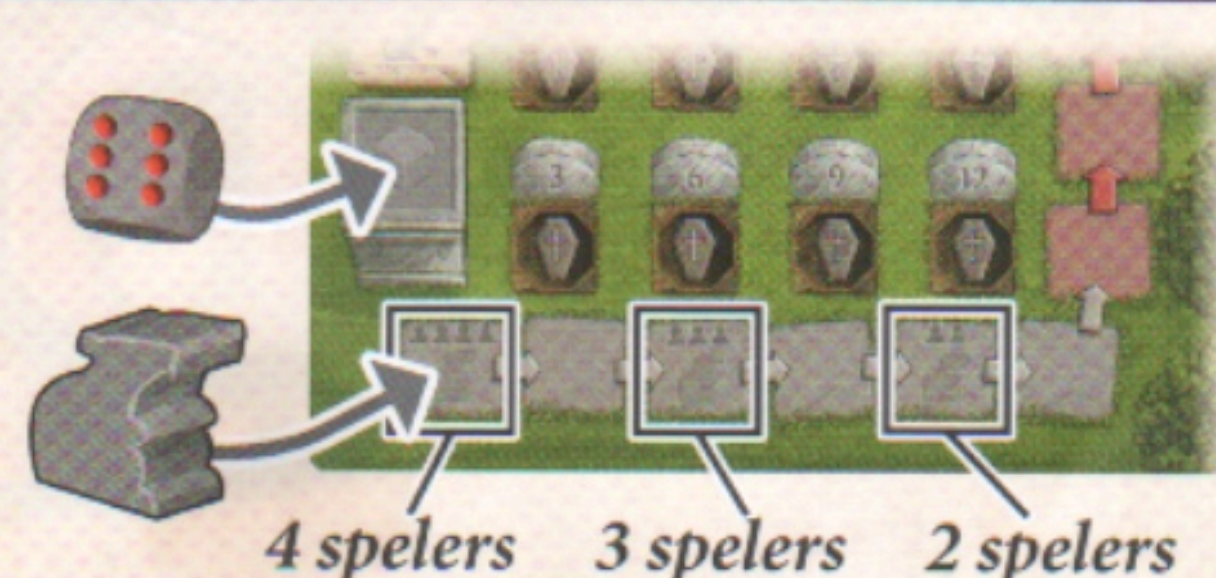


‡ Voorbereiding ‡

1. Leg het speelbord op tafel.



2. Leg de grijze rat, afhankelijk van het aantal spelers, op het daarvoorbedeelde veld naast de graven.



3. Leg de verhaalpuntefiches (met waarden 1, 2 en 5), de 4 daglonertegels en de 70 zwarte markeerstenen als algemene voorraad onder het speelbord.



4. Sorteert de dorpskaarten op soort en leg deze als algemene kaartvoorraad om het speelbord. Het voorbeeld hieronder laat zien hoe de spelers ervoor kunnen zorgen dat er zo min mogelijk ruimte op tafel wordt gebruikt. Wordt er op een grote tafel gespeeld, dan kunnen de spelers ervoor kiezen om de kaarten op een andere manier neer te leggen.

Opmerking: "gedekt" neerleggen betekent: de kant met het donkere kader (meestal met blauw vaandel) is zichtbaar, "open" neerleggen betekent: de kant met het lichte kader (meestal met wit vaandel) is zichtbaar.

Kerkkaarten

Leg de 4 kerkkaarten gedekt links van het speelbord. Sorteert ze in een volgorde naar keuze en leg ze zo over elkaar dat de bovenste helft van elke kaart zichtbaar is.

Raadszaal

Leg de 4 raadszaalkaarten gedekt links van de kerkkaarten. Sorteert ze in een volgorde naar keuze en leg ze zo over elkaar dat de bovenste helft van elke kaart zichtbaar is.

Vergaderruimtekaarten

Leg de 4 identieke vergaderruimtekaarten als gedekte stapel boven de raadszaalkaarten.

Monnikkaarten

Elk van de 12 monnikkaarten toont een symbool in de hoek rechtsonder. Er zijn 3 monniken met een pennenschacht, 4 monniken met een kelk en 5 monniken met een rozenkrans. Sorteert de kaarten op symbool en schud elk van de 3 stapels apart. Leg deze daarna als gedekte stapels rechts van de vergaderruimtekaarten.

Akkerkaarten

Leg de 8 identieke akkerkaarten als gedekte stapel rechts van de monnikkaarten.

Klantkaarten

Schud de 33 klantkaarten en leg deze als gedekte stapel op het daarvoorbedeelde veld op het speelbord. Trek dan 6 kaarten en leg deze open in 3 rijen van 2 kaarten rechts naast het speelbord, als aangegeven door de 3 houtkleurige pijlen. Deze 6 klantkaarten vormen het klantenaanbod.

Reiskaarten

Elk van de 19 reiskaarten draagt een letter in de hoek linksonder. Er zijn 4 kaarten elk van de letters A, B, C en D, en 3 kaarten met de letter E. Sorteert de kaarten op letter en schud de 5 stapels apart. Leg de stapels vervolgens gedekt in een rij (stapel A links, daarnaast stapel B, enzovoort, tot en met stapel E rechts) rechtsboven de klantkaarten.

Ambachtslocatiekaarten

Er zijn 5 soorten ambachtslocatiekaarten, die elk een bepaald product tonen: stal (paard), brouwerij (bier), smederij (ploeg), kantoor (perkamentrol) en wagenmakerij (wagen). Sorteert deze kaarten op soort en leg ze gedekt in een rij onder de reiskaarten. Leg de kaarten per soort (in een volgorde naar keuze) zo over elkaar dat de bovenste helft van elke kaart zichtbaar is.

5. Leg de 4 "2/12"-tegels naast de vergaderruimtekaarten.

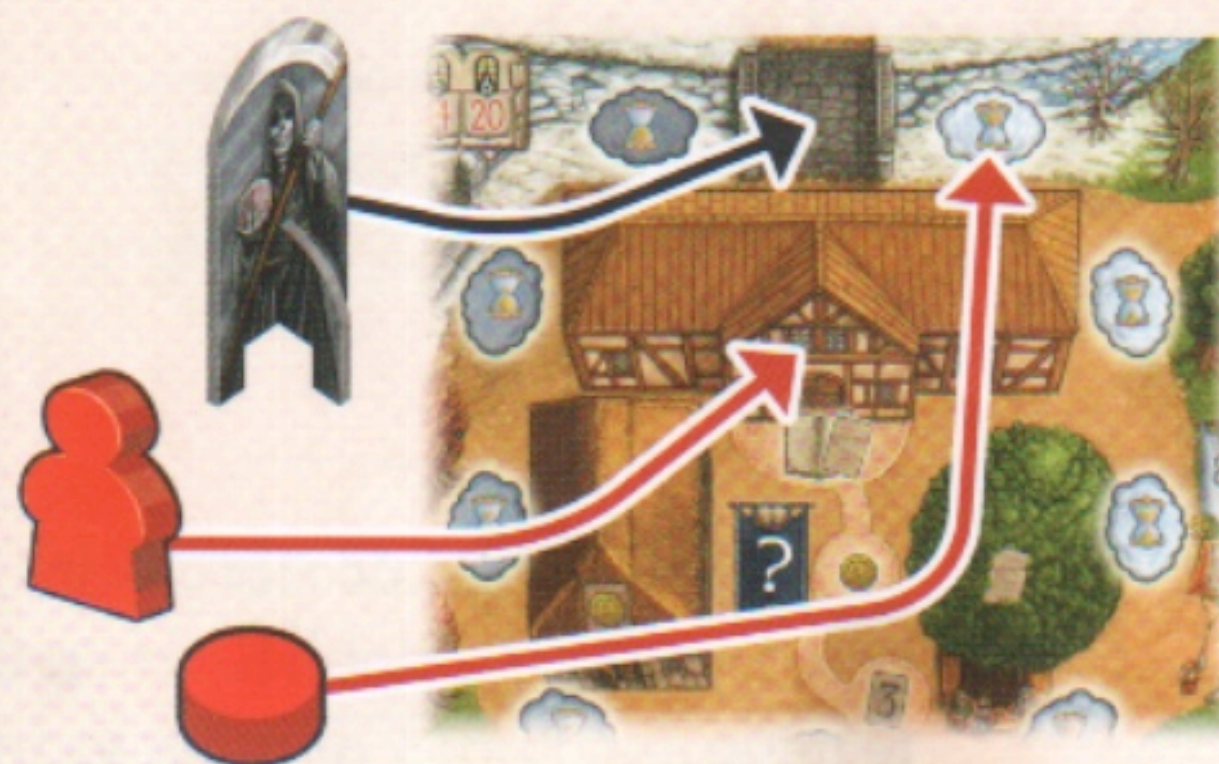


6. Iedere speler krijgt een willekeurig dorptableau en legt het voor zich neer. De dorptableaus zijn identiek met uitzondering van 2 witte getallen (zie blz. 6). Zorg ervoor dat er links en rechts naast elk dorptableau voldoende vrije ruimte is.



7. Iedere speler krijgt een speelstuk "Magere Hein", dat hij op zijn brug zet.

Vervolgens ontvangt iedere speler de **voorman** en **tijdsteen** in 1 kleur. Hij zet zijn voorman op het grote huis, dat zich in het midden van zijn dorptableau bevindt. Hij legt zijn tijdsteen op de wolk direct rechts van zijn brug.



Iedere speler neemt 5 zwarte markeerstenen uit de voorraad en zet deze als dorpsbewoners op zijn dorptableau: 1 per achthoekig dorpsbewonersveld.



Tot slot krijgt iedere speler een overzichtskaart, die hij onder zijn dorptableau legt.



8. Bepaal een startspeler. Hij ontvangt de **startspelerhand** en legt deze met de palmkant naar boven voor zich neer.



9. Iedere speler krijgt nu (met de klok mee) zijn startkapitaal: de startspeler 1 munt, de speler links van hem 2 munten, de derde speler (indien aanwezig) 3 munten en de vierde speler (indien aanwezig) 4 munten. De munten van een speler worden in dit spel aangegeven door **zwarte markeerstenen op de geldschuur van zijn dorptableau** (1 markeersteen staat voor 1 munt). Iedere speler neemt dus het aangegeven aantal zwarte markeerstenen en legt deze op zijn geldschuur.



10. Het aantal benodigde dobbelstenen hangt af van het aantal spelers:

Gebruik in een spel met 2 of 4 spelers alle witte en alle zwarte dobbelstenen.



Gebruik in een spel met 3 spelers 6 witte en 2 zwarte dobbelstenen. Doe de resterende dobbelstenen terug in de doos.



Geef de dobbelstenen aan de startspeler.

Vóór het spel begint: een paar belangrijke opmerkingen

De zwarte markeerstenen

De zwarte markeerstenen kunnen verschillende zaken voorstellen.

Veel kaarten tonen (op de kant met het lichte kader) achthoekige velden. Op zo'n veld past ten hoogste 1 zwarte markeersteen. Afhankelijk van de kaartsoort stelt de markeersteen een product (bijvoorbeeld een perkamentrol) voor, of geeft de markeersteen aan dat de kaart is geactiveerd of gebruikt. Op de dorptableaus stellen de markeerstenen de volgende zaken voor:

- dorpsbewoners met een bepaald beroep
- munten in de geldschuur
- nakomelingen op school



De gebieden van een dorptableau

Een speler voegt in de loop van het spel kaarten aan de zijkanten van zijn dorptableau toe om zijn dorp te ontwikkelen. Elk van deze kaarten moet in het betreffende beroepsgebied worden gelegd:

- Religieus gebied** (kerk, monnik)
- Dorpsraadgebied** (raadszaal, vergaderruimte)
- Oogstgebied** (akkers)
- Reisgebied** (reiskaarten)
- Ambachtsgebied** (ambachtslocaties)
- Marktgebied** (klanten)



5 van deze beroepsgebieden hebben een achthoekig veld voor een dorpsbewoner met het betreffende beroep:

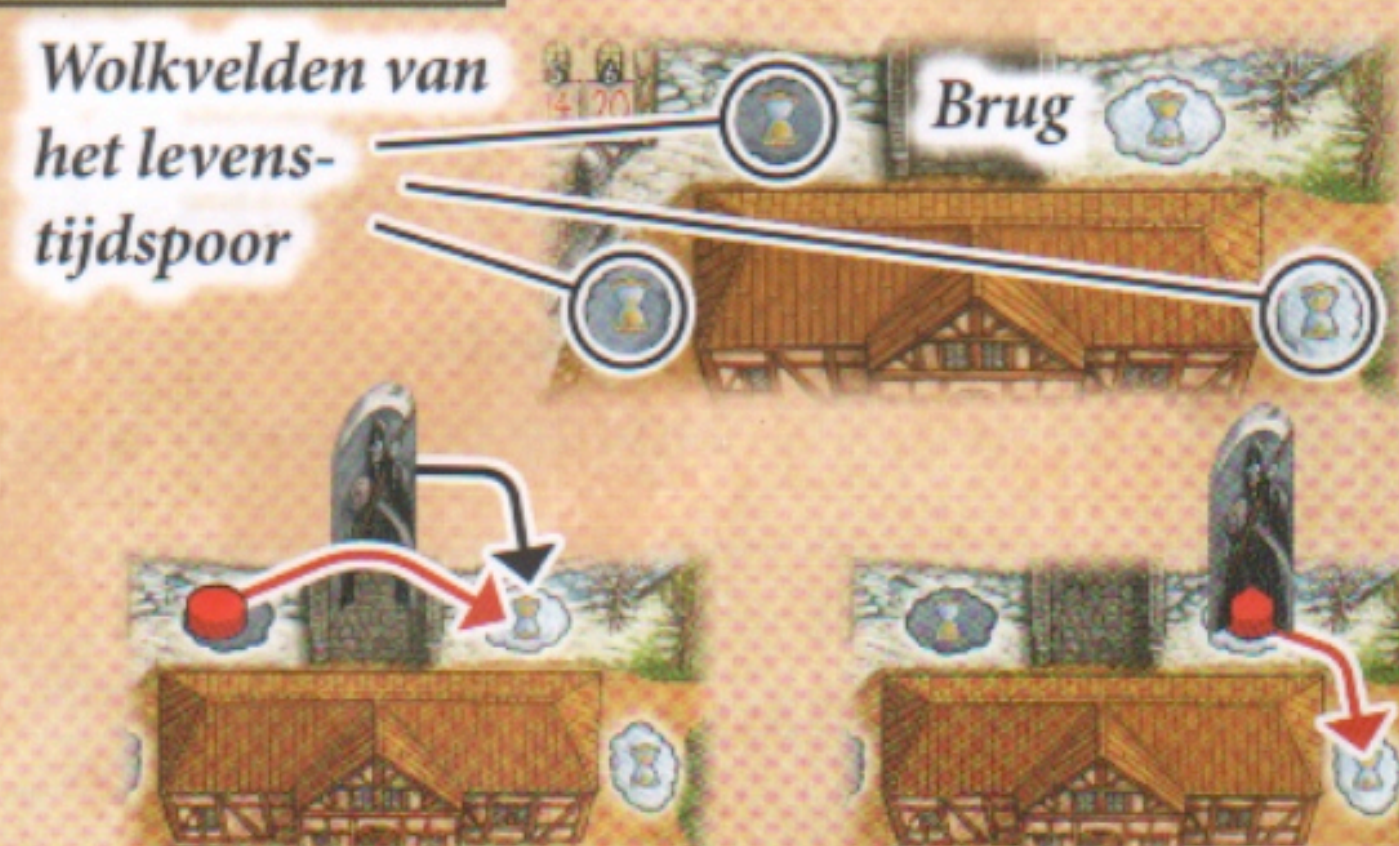
- Abt**
- Raadslid**
- Reiziger**
- Ambachtsman**
- Koopman**

Belangrijk:

Een beroepsgebied is uitsluitend actief als de betreffende dorpsbewoner aanwezig is (de zwarte markeersteen bevindt zich op het betreffende dorpsbewonersveld). Alleen dan kan de speler kaarten aan dat gebied toevoegen en de voordelen van kaarten in dat gebied gebruiken (uitzondering: bij het marktgebied mogen altijd kaarten worden toegevoegd). Het oogstgebied is altijd actief, omdat het geen veld voor een dorpsbewoner heeft.

Tijd en "Magere Hein"

De meeste acties in dit spel kosten tijd. Elke keer dat een speler tijd moet betalen (1 zandloper is 1 eenheid tijd), zet hij zijn tijdsteen het betreffende aantal wolkvelden vooruit (met de klok mee). Verplaatst hij zijn tijdsteen langs de brug (de brug geldt niet als een wolkveld), dan zet hij zijn speelstuk "Magere Hein" op zijn tijdsteen. Hij verplaatst "Magere Hein" samen met zijn tijdsteen totdat zijn beurt is afgerond. Dit geeft aan dat één van zijn dorpsbewoners aan het einde van zijn beurt overlijdt (zie ook blz. 7).



Verhaalpunten

Verhaalpunten zijn prestigepunten die nog niet veilig zijn. Verhaalpunten worden voorgesteld door bladzijden met een bruin getal, terwijl prestigepunten worden voorgesteld door boeken met een rood getal. Krijgt een speler verhaalpunten, dan neemt hij deze uit de voorraad en legt ze op de verhalenboom van zijn dorptableau.



‡ Spelverloop ‡

Het spel duurt een onbekend aantal ronden. Elke ronde bestaat uit een voorbereidings- en een actiefase.

Voorbereidingsfase

Aan het begin van elke ronde moet de startspeler (de speler met de startspelerhand) de volgende 2 stappen uitvoeren:



- 1) Hij legt 1 **verhaalpunt** op de palm van zijn startspelerhand, ongeacht hoeveel verhaalpunten er al liggen. (Is de rugkant van de hand zichtbaar, draai deze dan eerst om.)



- 2) Daarna neemt hij alle witte en zwarte dobbelstenen en werpt deze. De geworpen dobbelstenen vormen het dobbelstenen-aanbod voor de actiefase van deze ronde.

Voorbeeld:

In een spel met 3 spelers is Mike startspeler in deze ronde. Hij legt eerst 1 verhaalpunt in de palm van zijn startspelerhand en werpt dan de 6 witte en 2 zwarte dobbelstenen. Deze vormen het dobbelstenenaanbod van deze ronde.

Actiefase

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler zijn beurt uit door 2 dobbelstenen uit het aanbod te kiezen en de som van het aantal ogen te gebruiken om 1 of meer vaandels te activeren (zie "Een speelbeurt" hieronder).

In een spel met 3 of 4 spelers eindigt de actiefase, nadat iedere speler 1 keer aan de beurt is geweest.

In een spel met 2 spelers eindigt de actiefase, nadat de spelers afwisselend 2 keer aan de beurt zijn geweest.

Na de actiefase controleren de spelers of het spel is afgelopen (dit is het geval als een bepaald aantal dorpsbewoners zijn overleden, zie blz. 12). Eindigt het spel niet, start dan een nieuwe ronde met de voorbereidingsfase.

‡ Een speelbeurt ‡

De speler die aan de beurt is, moet de volgende 3 stappen in de aangegeven volgorde uitvoeren:

- I) Vaandelwaarde bepalen
- II) Vaandel(s) activeren
- III) Controleren of een dorpsbewoner overlijdt

Daarna is zijn beurt afgelopen.

I) Vaandelwaarde bepalen

De speler kiest 2 dobbelstenen uit het aanbod (dat steeds kleiner wordt naarmate er meer spelers aan de beurt zijn geweest) en verwijdt deze uit het aanbod. Hij telt het aantal ogen ervan bij elkaar op.

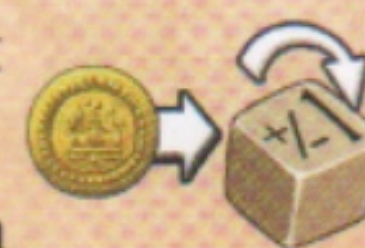


Het resultaat is zijn **vaandelwaarde**.

Opmerking: de vaandelwaarde van een speler is altijd gelijk aan de **som van de 2 dobbelstenen**. Het is niet toegestaan om de waarde van één van de 2 dobbelstenen te gebruiken en de andere te negeren, of de waarden van de dobbelstenen gescheiden te gebruiken.

De speler kan de waarde van elk van zijn gekozen dobbelstenen op de volgende manieren wijzigen:

- a) Voor elke munt (zwarte markeersteen op zijn geldschuur) die hij betaalt (terug in de algemene voorraad), mag hij de waarde van één van zijn gekozen dobbelstenen met 1 verhogen of verlagen (niet lager dan "1" en niet hoger dan "6").



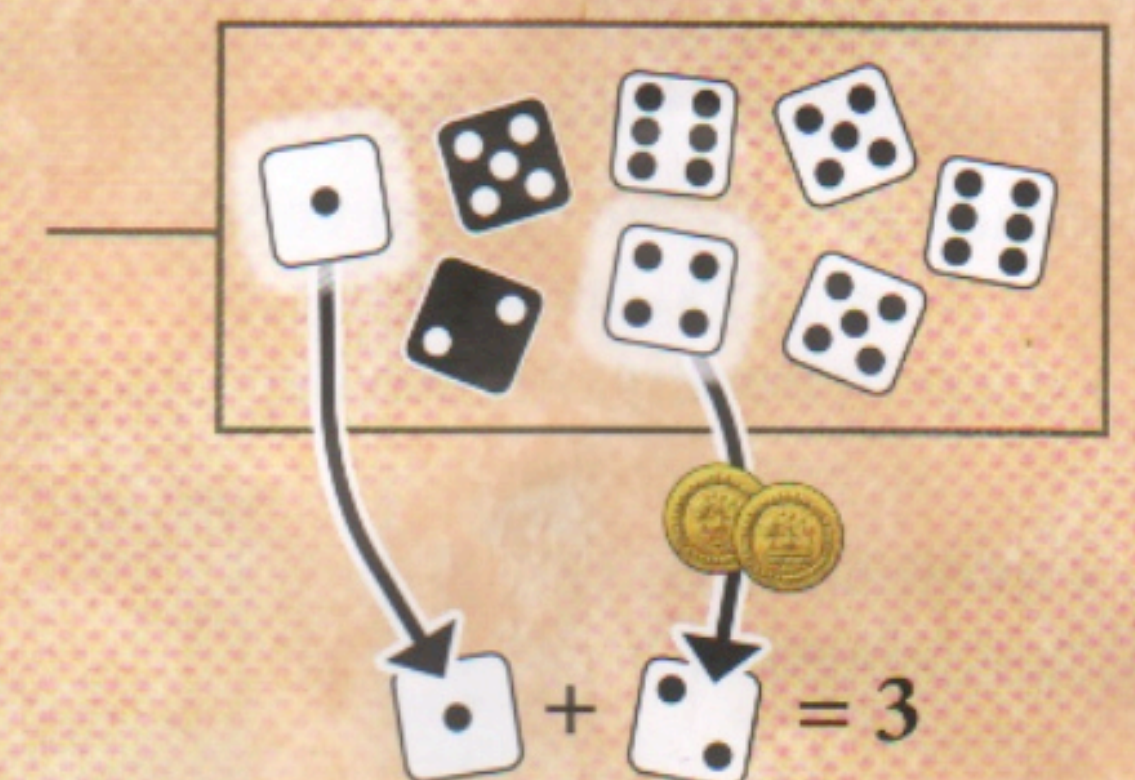
- b) Voor elke zwarte markeersteen die hij van zijn vergaderruimtekaart neemt en in de algemene voorraad teruglegt (mits hij in een eerdere beurt een vergaderruimtekaart heeft bemachtigd), mag hij één van zijn gekozen dobbelstenen naar een waarde naar keuze ("1" tot en met "6") draaien. Zie ook blz. 10 voor details met betrekking tot vergaderruimtekaarten.

De kleuren van de dobbelstenen (wit en/of zwart) hebben geen invloed op de vaandelwaarde. Kiest een speler echter 1 of 2 zwarte dobbelstenen, dan moet hij respectievelijk 2 of 4 tijd betalen (hij zet zijn tijdsteen 2 of 4 wolkvelden op zijn levenstijdspoor vooruit).



Voorbeeld:

Mike is aan de beurt en wil een vaandelwaarde van "3" vormen. Hij moet precies 2 dobbelstenen uit het aanbod kiezen. Hij zou kunnen kiezen voor de witte "1" en de zwarte "2", maar hij wil liever geen 2 tijd betalen. Daarom kiest hij voor de witte "1" en de witte "4", en betaalt 2 munten om de waarde van de "4" naar "2" te verlagen. Zijn "1" en "2" geven hem nu een vaandelwaarde van "3".



II) Vaandel(s) activeren

Het activeren van een vaandel geeft de speler de mogelijkheid om de bijbehorende vaandelactie uit te voeren. Uitsluitend met vaandelacties kan hij kaarten aan zijn dorp toevoegen, munten genereren, goederen produceren, enzovoort. De speler **moet** zijn vaandelwaarde op één van de volgende manieren gebruiken:

- a) Hij activeert 1 **blauw vaandel** dat de betreffende vaandelwaarde toont.



OF

- b) Hij activeert 1 of meer **witte vaandels in zijn dorp** die de betreffende vaandelwaarde tonen.



OF

- c) Hij activeert het **blauwe "?"-vaandel** in zijn dorp.



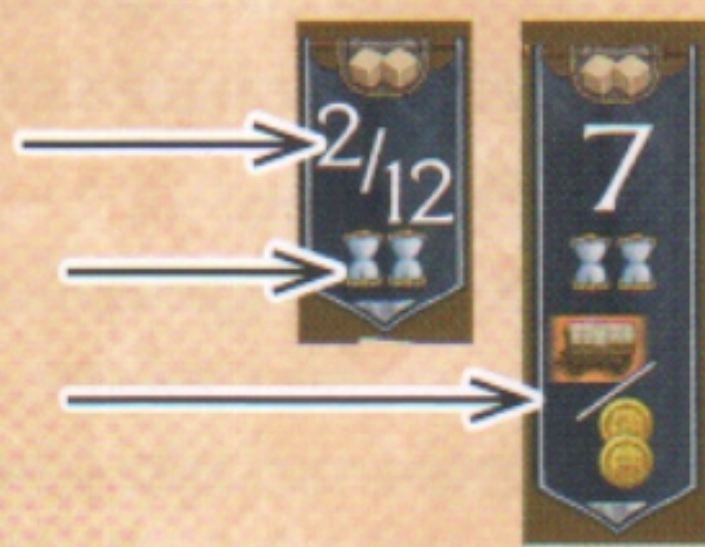
a) 1 blauw vaandel activeren

Alle kaarten in de algemene voorraad (met uitzondering van de klantkaarten), de startspelerhand en het kantoor van de hofmeester op het speelbord tonen een blauw vaandel.

- Elk van deze vandenels bevat 1 of 2 vaandelwaarden.
- De meeste hebben tijdskosten (zandlopers).
- Sommige hebben extra kosten (goederen/munten).

De speler mag **één** van deze blauwe vandenels activeren als hij aan **alle** volgende voorwaarden voldoet:

- De vaandelwaarde van zijn 2 dobbelstenen is gelijk aan (één van) de vaandelwaarde(n) van het blauwe vaandel.
- Hij moet eventuele boven het vaandel vermelde tijd- en extra kosten kunnen betalen (in het geval van munten doet hij zwarte markeerstenen van zijn geldschuur terug in de voorraad; gaat het om goederen, dan doet hij zwarte markeerstenen van de betreffende dorpskaarten terug in de voorraad).
- Gaat het om een blauw vaandel op een kaart, dan moet de speler meestal ook aan andere voorwaarden voldoen, afhankelijk van de kaartsoort (zie hieronder).



Het blauwe vaandel van een kaart uit de algemene voorraad activeren

Een speler die het blauwe vaandel van een kaart uit de algemene voorraad activeert, voegt deze aan zijn dorp toe. Naast een corresponderende vaandelwaarde en het betalen van eventuele tijd- en extra kosten moet hij meestal ook aan andere voorwaarden voldoen. Het kan onder andere gaan om de aanwezigheid van de betreffende dorpsbewoner (het beroepsgebied moet actief zijn) of een limiet van 1 kaart per soort.

Een overzicht van de kaartsoorten en de bijbehorende voorwaarden bevindt zich op blz. 8 tot en met 11. De zilveren kaders daar vatten de voorwaarden voor het activeren van een blauw vaandel samen.

Voorbeeld: een speler wil de volgende raadsaal aan het dorpsraadgebied van zijn dorp toevoegen. Zijn dorpsraadgebied moet dan actief zijn (zijn zwarte markeersteen staat op het raadslidveld) en hij mag geen andere raadsaal hebben (omdat een speler niet meer dan 1 raadsaal mag bezitten). Uitsluitend als hij aan deze voorwaarden voldoet, mag hij het blauwe vaandel van de raadsaal activeren.

• Overige activatievoorwaarden:
• Het raadslid van de speler moet aanwezig zijn.
• De speler mag niet al een vergoedraait hebben.



Heeft de speler de corresponderende vaandelwaarde en voldoet hij aan alle voorwaarden, dan neemt hij de gekozen kaart uit de voorraad. Hij betaalt de tijdskosten (hij zet zijn tijdsteen het betreffende aantal wolkvelden vooruit) en betaalt eventuele extra kosten (hij doet de betreffende zwarte markeerstenen terug in de voorraad).

Daarna voert hij de **vaandelactie** uit die onder het blauwe vaandel is aangegeven.

De blauwe vaandelacties van alle kaarten bevatten dit symbool, wat betekent dat hij de kaart met het lichte kader naar boven in het betreffende gebied van zijn dorp legt.

De meeste vaandelacties staan ook een kaartspecifieke actie toe (zie het overzicht op blz. 8 tot en met 11).

Voorbeeld (vervolg): na het activeren van het blauwe vaandel van deze raadsaal (met vaandelwaarde "3" en het betalen van 4 tijd) krijgt de speler 2 munten (hij zet 2 zwarte markeerstenen uit de voorraad op zijn geldschuur). Dan draait hij de raadsaal naar de kant met het lichte kader en legt deze in zijn dorpsraadgebied.



Het blauwe vaandel van de startspelerhand activeren



Een speler die het blauwe vaandel van de startspelerhand activeert, wordt startspeler in de volgende ronde. Om het te activeren moet een speler een vaandelwaarde van "4" of "10" hebben. Er zijn geen andere kosten of voorwaarden.



De speler die het blauwe vaandel van de startspelerhand activeert, neemt de hand en alle verhaalpunten die erop liggen. Hij legt de verhaalpunten op zijn verhalenboom en de hand met de rugkant naar boven voor zich. Hij wordt startspeler in de volgende ronde en voert dan dus ook de voorbereidingsfase uit (inclusief het naar de palmkant draaien van de hand).

Belangrijk:

- In een spel met 3 of 4 spelers mag de startspeler de startspelerhand niet activeren.
- In een spel met 2 spelers mag de startspeler in zijn eerste beurt van de actiefase de startspelerhand niet activeren (in zijn tweede beurt van de actiefase wel).
- Het is niet mogelijk om de startspelerhand te activeren als diens rugkant zichtbaar is.



Het blauwe vaandel van het kantoor van de hofmeester activeren

Een speler die het blauwe vaandel van het kantoor van de hofmeester activeert, trekt klanten naar zijn dorp, die hij in latere beurten van goederen kan voorzien.

Om het kantoor van de hofmeester te activeren, moet een speler vaandelwaarde "4" of "10" hebben. Daarna kiest hij 1, 2, 3 of 4 klantkaarten uit het klantenaanbod naast het kantoor van de hofmeester en legt deze (in een volgorde naar keuze) open in een rij naast zijn marktgebied.



Het aantal klantkaarten dat de speler neemt, bepaalt de prijs die hij moet betalen:

- 1 klantkaart: 1 tijd
- 2 klantkaarten: 2 tijd
- 3 klantkaarten: 1 munt en 2 tijd
- 4 klantkaarten: 1 munt en 3 tijd

Vul daarna het aanbod naast het kantoor van de hofmeester weer tot 6 klantkaarten aan door het betreffende aantal kaarten van de gedekte stapel te trekken. Is de gedekte stapel leeg, dan wordt het klantenaanbod niet verder aangevuld.

Belangrijk: om klanten aan zijn marktgebied te mogen toevoegen, is het niet vereist dat de koopman van de speler aanwezig is. Hij hoeft ook geen goederen te hebben. Een klant in zijn marktgebied blijft daar tot hij is bediend. De speler bedient een klant door diens witte vaandel te activeren met de corresponderende vaandelwaarde (zie sectie "b" op de volgende bladzijde). Zolang een klant niet is bediend, is hij geen prestigepunten waard. Om een klant te mogen bedienen, moet de koopman van de speler wel aanwezig zijn.

Voorbeeld: Mike activeert het blauwe vaandel van het kantoor van de hofmeester en kiest 3 klantkaarten uit het aanbod, die hij in zijn marktgebied legt. Hij betaalt 1 munt en 2 tijd.

Daarna vult hij het aanbod aan met de bovenste 3 kaarten van de gedekte stapel.



b) 1 of meer witte vaandels in het dorp activeren

De meeste kaarten die een speler (met de lichte kant naar boven) aan zijn dorp toevoegt, tonen witte vaandels (uitsluitend de monnik- en reiskaarten niet). Er bevinden zich ook 2 witte vaandels op elk dorptableau: het speelvaandel en het schoolvaandel.

- Elk wit vaandel heeft 1 of 2 vaandelwaarden (in het geval van kaarten zijn deze waarden gelijk aan die op de donkere kant).
- Sommige klantkaarten tonen een "?" als vaandelwaarde. Dit betekent dat deze met een vaandelwaarde naar keuze kunnen worden geactiveerd.
- Sommige witte vaandels hebben tijdskosten (maar nooit meer dan 1 zandloper).
- Klantkaarten hebben altijd extra goederenkosten.

Een speler mag in zijn beurt, in plaats van het activeren van 1 blauw vaandel, 1 of meer witte vaandels activeren, die allemaal onderdeel van zijn dorp moeten zijn en waarvoor hij aan de volgende voorwaarden moet voldoen:

- Elk wit vaandel dat hij activeert, moet de vaandelwaarde hebben die hij met zijn 2 dobbelstenen heeft gevormd (of een "?").
- Hij moet de tijd- en extra kosten van alle vaandels die hij wil activeren, kunnen betalen.
- Hij mag vaandels van een kaart uitsluitend activeren als het betreffende beroepsgebied actief is (de corresponderende dorpsbewoner is aanwezig).

Activeert de speler meer witte vaandels in zijn beurt, dan kiest hij zelf de volgorde.

Uitzondering: activeert hij onder meer het witte vaandel van zijn vergaderruimtekaart, dan moet dit het laatste vaandel zijn dat hij in zijn beurt activeert.

Het is niet toegestaan om een vaandel in een beurt meermaals te activeren.

Om ervoor te zorgen dat een speler niets vergeet, doet hij er goed aan om de witte vaandels één voor één te activeren en de kosten en bijbehorende acties van een vaandel af te handelen, voordat hij het volgende activeert.

Het witte vaandel van een kaart in een dorp activeren

Een speler die het witte vaandel van een kaart activeert, voert de bijbehorende vaandelactie uit. Onthoud dat hij naast de corresponderende vaandelwaarde en het betalen van de tijd- en extra kosten ervoor moet zorgen dat het betreffende beroepsgebied actief is (er moet een zwarte markeersteen op het bijbehorende dorpsbewonersveld staan).

De uit te voeren vaandelactie is onder het vaandel weergegeven en is meestal dezelfde actie als die hij uitvoerde bij het aan zijn dorp toevoegen van de kaart (soms met kleine wijzigingen).

Zie blz. 8 tot en met 11 voor een overzicht van de vaandelacties van kaarten.

Het speelvaandel activeren

Activeert de speler zijn witte speelvaandel, dan neemt hij 1 verhaalpunt uit de voorraad en legt het op zijn verhalenboom. Er zijn geen verdere kosten of voorwaarden.

Opmerking: de 2 vaandelwaarden op het speelvaandel zijn voor iedere speler verschillend. Deze waarden corresponderen met de vaandelwaarden van de ambachtslocaties, waardoor iedere speler een lichtelijk verschillend uitgangspunt heeft.

Het schoolvaandel activeren

Een speler die het vaandel van zijn school activeert, kan nakomelingen onderwijzen om overleden dorpsbewoners op te volgen.

- Activeert een speler het schoolvaandel terwijl zijn school leeg is, dan zet hij 1 zwarte markeersteen uit de voorraad op het linkerveld van zijn school. Er zijn geen verdere kosten of voorwaarden.
- Activeert hij het schoolvaandel terwijl er al een zwarte markeersteen op het linkerveld van zijn school staat, dan mag hij kiezen uit de volgende 2 mogelijkheden:

- Hij verplaatst de zwarte markeersteen naar het rechterveld van zijn school; OF
- Hij betaalt 1 tijd en zet de markeersteen op een **leeg dorpsbewonersveld** naar keuze.

- Activeert hij het schoolvaandel terwijl er uitsluitend op het rechterveld van zijn school een zwarte markeersteen staat, dan mag hij kiezen uit de volgende 2 mogelijkheden:

- Hij zet 1 zwarte markeersteen uit de voorraad op het linkerveld van zijn school; OF
- Hij betaalt 1 tijd en zet de markeersteen van het rechterveld op een **leeg dorpsbewonersveld** naar keuze EN hij legt 2 **verhaalpunten** uit de voorraad op zijn verhalenboom.

- Activeert hij het schoolvaandel terwijl er op beide velden van de school markeerstenen staan, dan mag hij kiezen uit de volgende 2 mogelijkheden:

- Hij betaalt 1 tijd en zet de markeersteen van het linkerveld op een **leeg dorpsbewonersveld** naar keuze; OF
- Hij betaalt 1 tijd en zet de markeersteen van het rechterveld op een **leeg dorpsbewonersveld** naar keuze EN hij legt 2 **verhaalpunten** uit de voorraad op zijn verhalenboom.

Voorbeeld: de vaandelwaarde van de 2 door Mike gekozen dobbelstenen is "3". Hij besluit om deze te gebruiken om meerdere witte vaandels in zijn dorp met een vaandelwaarde van "3" te activeren.

I Hij activeert eerst het witte vaandel van zijn school. Omdat er al een zwarte markeersteen op het linkerveld van zijn school staat, kiest hij ervoor om 1 tijd te betalen en de markeersteen naar het lege raadslidveld te verplaatsen.

II Omdat het dorpsraadgebied nu weer actief is, activeert hij het witte vaandel van zijn raadszaal (dat ook een vaandelwaarde van "3" heeft), waarvoor hij 1 tijd betaalt. De bijbehorende vaandelactie geeft hem 2 munten.



III Tot slot activeert hij het witte vaandel met het "?" van de klantkaart in zijn marktgebied. Hij doet 2 perkamentrollen (2 markeerstenen) van zijn kantoor in de voorraad. De klant is nu bediend. Mike draait de kaart naar de kant met het donkere kader en legt deze onder zijn marktgebied. Zou hij een wagen hebben gehad, dan had hij ook de klant met vaandelwaarde "3/11" kunnen bedienen, maar omdat hij geen wagen heeft, sluit hij zijn beurt af.

c) Het blauwe "?"-vaandel activeren



Een speler mag in zijn beurt, in plaats van het activeren van 1 blauw vaandel of het activeren van 1 of meer witte vanden, het blauwe "?"-vaandel op zijn dorptableau activeren. De vaandelwaarde van de 2 gekozen dobbelstenen is niet van belang (de speler moet echter 2 dobbelstenen uit het aanbod verwijderen en mag geen andere vanden activeren).

Het activeren van het "?"-vaandel kost 1 tijd. Daarna verplaatst de speler zijn voorman 1 veld via het pad naar het volgende veld.

- Activeert hij het "?"-veld terwijl zijn voorman op het grote huis staat, dan verplaatst hij hem naar het veld met de munt. Hij krijgt hier direct 1 munt voor.
- Activeert hij het "?"-veld terwijl zijn voorman op het veld met de munt staat, dan verplaatst hij hem terug naar het grote huis OF naar het veld met de 3 verhaalpunten. In het laatste geval legt hij direct 3 verhaalpunten uit de voorraad op zijn verhalenboom.
- Activeert hij het "?"-veld terwijl zijn voorman op het veld met de 3 verhaalpunten staat, dan verplaatst hij hem naar het veld met de munt. Hij krijgt hier direct 1 munt voor.

Belangrijk: elke keer dat een speler zijn voorman naar het grote huis verplaatst, neemt hij direct alle verhaalpunten van zijn verhalenboom en legt deze op zijn grote huis. Uitsluitend de verhaalpunten op zijn grote huis zijn veilig en gelden aan het einde van het spel als prestigepunten.



III) Controleren of een dorpsbewoner overlijdt

Heeft de speler het activeren van vanden afgesloten, dan controleert hij of één van zijn dorpsbewoners overlijdt.

Heeft hij zijn tijdsteen in zijn beurt niet langs de brug verplaatst, dan is zijn beurt afgelopen.

Heeft hij zijn tijdsteen in zijn beurt wel langs de brug verplaatst (en staat "Magere Hein" er dus op), dan overlijdt één van zijn dorpsbewoners. De speler voert dan de volgende stappen in de aangegeven volgorde uit:

- 1) Hij neemt zijn speelstuk "Magere Hein" van de tijdsteen en zet hem weer op de brug (laat de tijdsteen liggen).



- 2) Hij kiest één van zijn dorpsbewoners (**belangrijk:** zwarte markeerstenen in de school gelden niet als dorpsbewoners). Hij verwijdert de dorpsbewoner van zijn veld en zet deze op een grafkistveld op het speelbord (**belangrijk:** dus niet terug in de voorraad).



De grafkistvelden op het speelbord zijn verdeeld in **kroniekenvelden** en **anonieme gravenvelden**. Is er een **vrij** kroniekenveld voor het beroep van de overleden dorpsbewoner (er zijn 2 kroniekenvelden per beroep), dan zet hij de overleden dorpsbewoner erop. Hij krijgt daar direct 1 of 2 verhaalpunten voor, die hij op zijn verhalenboom legt.



Zo niet, dan zet hij de overleden dorpsbewoner op het **lege** anonieme gravenveld met het laagste getal (deze getallen maken het gemakkelijker om bij te houden hoeveel dorpsbewoners er zijn overleden).



- 3) De speler werpt de grijze ratdobbelssteen. Hij zet de grijze rat zoveel velden op het rattenspoor vooruit als de dobbelsteen aangeeft. Eindigt de rat op een grijs of rood veld, dan laat hij deze daar staan. Zijn beurt is direct afgelopen.



Bereikt de rat het **rattenplaagveld**, dan eindigt zijn verplaatsing daar. Iedere speler (inclusief de speler die aan de beurt is) moet de rattenplaag nu ondergaan. Hij moet de helft van de verhaalpunten op zijn verhalenboom (naar beneden afgerond) in de voorraad terugdoen. Nadat alle spelers dit hebben gedaan, zetten ze de grijze rat weer terug op het veld op het rattenspoor dat met het aantal spelers correspondeert. Daarna is de beurt van de speler afgelopen.



Belangrijk: de kleur van een rattenspoorveld geeft aan of het rattenplaagveld bij de volgende worp met de ratdobbelssteen kan worden bereikt. Grijze velden zijn 'veilig', rode niet.

Voorbeeld:

Mike heeft in een spel met 3 spelers het activeren van meerdere witte vanden in zijn dorp afgesloten. Zijn tijdsteen is de brug gepasseerd, dus hij zet zijn speelstuk "Magere Hein" terug op de brug. Hij besluit dat zijn koopman overlijdt en zet hem op het tweede blauwe kroniekenveld. Hij ontvangt 1 verhaalpunt, dat hij op zijn verhalenboom legt.



Hij werpt vervolgens "5" met de ratdobbelssteen. Dit is voldoende om het rattenplaagveld te bereiken. Iedere speler moet nu de helft van de verhaalpunten op zijn verhalenboom inleveren. Mike heeft 5 verhaalpunten op zijn verhalenboom en levert 2 punten in. Tom heeft er 1 en hoeft niets in te leveren. Kate heeft er 8 en moet 4 verhaalpunten inleveren. Mike zet de rat terug op het startveld van het rattenspoor voor 3 spelers. Zijn beurt is nu voorbij.



Belangrijk: overlijdt de laatste dorpsbewoner van een speler (alle dorpsbewonersvelden op zijn dorptableau zijn leeg), dan **moet** hij direct een dagloner in dienst nemen. Hij neemt een daglonertegel uit de voorraad en legt deze voor zich neer. Hij neemt dan 1 zwarte markesteen uit de voorraad en zet deze op een dorpsbewonersveld naar keuze. Voor elke daglonertegel die een speler aan het einde van het spel heeft, verliest hij 5 prestigepunten (het is niet mogelijk om van daglonertegels af te komen).



‡ De dorpskaarten ‡

Ambachtslocatiekaarten

Er zijn 5 soorten ambachtslocaties, die elk een specifiek product produceren:

stal	brouwerij	smederij	kantoor	wagenmakerij
				
paard	bier	ploeg	perkamentrol	wagen

Er zijn 4 locaties van elke soort. Een speler mag niet meer dan **1 ambachtslocatie** per soort in zijn dorp hebben (daardoor kan een speler zelfs in een spel met 4 spelers van elke soort 1 locatie bemachtigen als hij dat wil). Het enige verschil tussen locaties van dezelfde soort bestaat uit de verschillende vaandelwaarden. Om een locatie van een bepaald ambacht aan zijn dorp toe te voegen, mag hij kiezen uit alle beschikbare kaarten in het aanbod (waarbij hij uiteraard de vaandelwaarde van het betreffende blauwe vaandel moet hebben).



Aanvullende activatievoorwaarden:

- De ambachtsman van de speler moet aanwezig zijn.
- De speler mag niet al een locatie van het betreffende ambacht hebben.

Goederensoort
(hier: perkamentrol)

Aantal productvelden op de kant met het lichte kader

VAANDELACTIE:
Draai de kaart om en leg deze in je ambachtsgebied. Zet **1 zwarte markeersteen** uit de voorraad op een vrij productveld op de kant met het lichte kader van deze kaart.

Aanvullende activatievoorwaarden:

- De ambachtsman van de speler moet aanwezig zijn.

VAANDELACTIE:
Zet **1 zwarte markeersteen** uit de voorraad op een vrij productveld van deze kaart.



Akkerkaarten

Er zijn 8 identieke akkerkaarten. Een speler mag er zoveel hebben als hij wil.

Akkerkaarten genereren vooral munten.

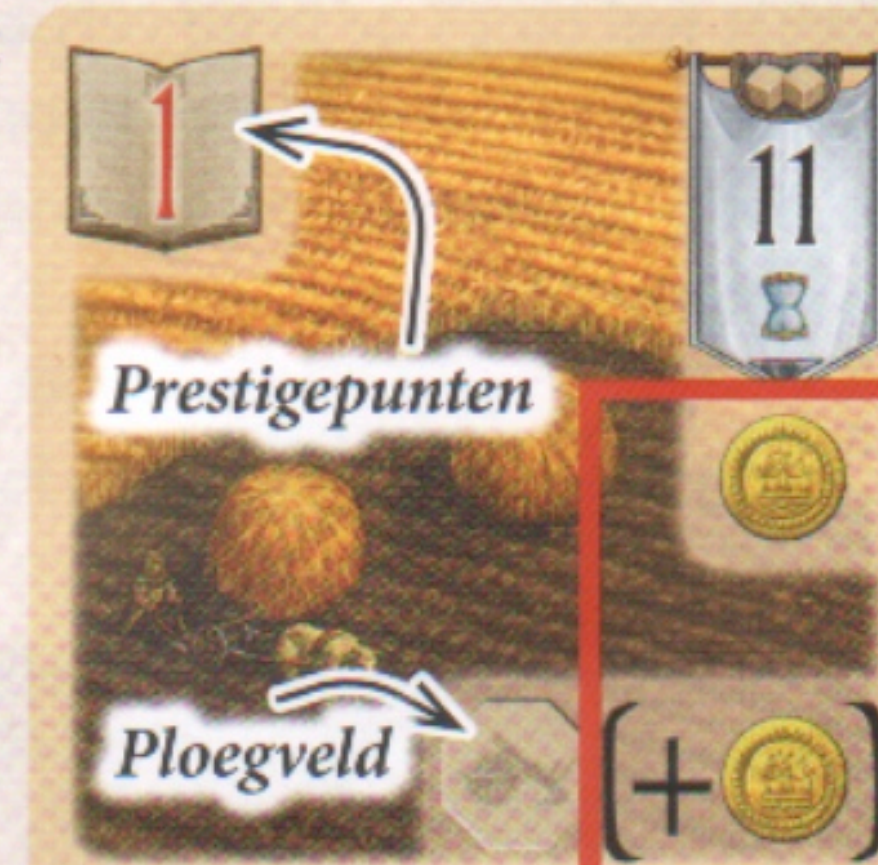
Het oogstgebied van een speler heeft geen dorpsbewonersveld en is daarom altijd actief!



VAANDELACTIE:
Neem **1 munt** (zet 1 zwarte markeersteen uit de voorraad op je geldschuur). Draai daarna de kaart om en leg deze in je oogstgebied.

De lichte kant van een akker heeft 1 veld voor **1 ploeg**. Een speler mag op elk moment tijdens het spel een ploeg (zwarte markeersteen) naar dit ploegveld verplaatsen (van zijn smederij of gilderaad). Het is **niet** toegestaan om een ploeg van de ene naar een andere akker te verplaatsen.

Een ploeg blijft op de akker zolang zijn eigenaar dat wil (hij mag de ploeg gebruiken om extra kosten te voldoen).



VAANDELACTIE:
Neem **1 munt** (zet 1 zwarte markeersteen uit de voorraad op je geldschuur). Is er een ploeg (zwarte markeersteen) op het ploegveld van deze akker, neem dan **1 munt extra** (je hoeft de ploeg niet in te leveren).

Klantkaarten

Een speler die klantkaarten aan zijn marktgebied wil toevoegen, moet het blauwe vaandel van het kantoor van de hofmeester activeren (zie blz. 5).

Ter herinnering: zijn koopman hoeft daarvoor niet aanwezig te zijn en hij hoeft ook geen goederen te hebben. Hij moet een klant echter bedienen (diens witte vaandel activeren) om de bijbehorende prestige punten te verdienen.



Aanvullende activatievoorwaarden:

- De koopman van de speler moet aanwezig zijn.

VAANDELACTIE:
Draai de kaart om en leg deze onder je marktgebied (om een stapel bediende klanten te vormen).



Reiskaarten

Reiskaarten geven aan het einde van het spel prestigepunten. Er zijn 5 stapels reiskaarten (elk gemarkeerd met een letter in de hoek linksonder). De donkere kanten van kaarten in 1 stapel zijn gelijk, de lichte kanten kunnen verschillen qua aantal prestigepunten en extra kosten. Een speler weet daarom niet precies wat hij krijgt bij het activeren van het blauwe vaandel van een reiskaart.

Een speler die een reiskaart aan zijn reisgebied wil toevoegen, **moet** dit in alfabetische volgorde doen: hij begint met een kaart met letter "A", gevolgd door "B", dan "C", enzovoort. Hij mag niet meer dan 1 kaart met dezelfde letter hebben. Zodra een speler een kaart met letter "E" heeft, mag hij niet meer reizen. In de stapel met de letter "D" bevindt zich 1 kapel (8 prestigepunten). Een speler met deze kaart mag ook niet meer verder reizen (hij mag geen "E"-kaart toevoegen).

Om te reizen, neemt de speler de bovenste kaart van de stapel met de betreffende letter en activeert zoals gebruikelijk het blauwe vaandel. Daarna draait hij de kaart om en legt deze in zijn reisgebied. Reiskaarten tonen geen witte vaandels op hun lichte kant (en kunnen dus niet worden geactiveerd). In plaats daarvan hebben sommige kaarten een grijs vaandel in de rechterbovenhoek, dat munten, bier of tijd laat zien. Dit vaandel is uitsluitend relevant als de speler **nogmaals** reist (door een reiskaart met de volgende letter te activeren). In dat geval moet hij **naast de gebruikelijke kosten** voor het activeren van het blauwe vaandel de kosten in het grijze vaandel van de **vorige** reiskaart betalen.

Voorbeeld: Mike wil verder reizen en de bovenste kaart van de "C"-stapel in zijn reisgebied leggen. Hij moet niet alleen een vaandelwaarde van "7" hebben en 2 tijd en 1 wagen of



2 munten betalen, maar hij moet ook 1 bier betalen (omdat de "B"-kaart in zijn reisgebied een grijs vaandel met 1 bier toont).



Aanvullende activatievoorwaarden:

- De reiziger van de speler moet aanwezig zijn.
- De speler moet de kaarten in alfabetische volgorde toevoegen en mag niet meer dan 1 kaart per letter hebben.
- Toont de als laatste toegevoegde reiskaart van een speler een grijs vaandel met kosten, dan moet hij deze voldoen bij het toevoegen van zijn volgende reiskaart.
- Heeft een speler de "D"-kaart met de kapel toegevoegd, dan mag hij geen "E"-kaart toevoegen.



Kerkkaarten

Er zijn 4 kerkkaarten, die elk een uniek voordeel hebben:

- De ontsmettingskerk (voorkomt rattenplagen)
- De kloosterkerk (heeft al 1 monnik)
- De handelskerk (trekt extra klanten aan)
- De reiskerk (geeft voordelen bij het reizen)

Om een kerk in zijn religieuze gebied te leggen, kiest de speler uit het aanbod een kerk naar keuze en activeert zoals gebruikelijk het blauwe vaandel. Een speler mag niet meer dan 1 kerk hebben.



Aanvullende activatievoorwaarden:

- De abt van de speler moet aanwezig zijn.
- De speler mag niet al een kerk hebben.



VAANDEL-ACTIE:

Draai de kaart om en leg deze in je religieuze gebied.

De lichte kant van een kerk heeft geen wit vaandel. In plaats daarvan geeft een kerk een uniek, permanent voordeel. **Belangrijk:** een speler mag dit voordeel uitsluitend gebruiken als zijn abt aanwezig is.



Ontsmettingskerk:

De speler mag twee keer per spel een rattenplaag in **zijn dorp** voorkomen (terwijl de andere spelers deze zoals gebruikelijk moeten ondergaan). Vindt er een rattenplaag plaats, dan kiest de speler of hij een zwarte markeersteen op een vrij veld op de kaart zet. Doet hij dat, dan verliest hij tijdens deze rattenplaag geen verhaalpunten. Zijn beide velden van de kaart bezet, dan kan hij de rest van het spel geen rattenplagen meer voorkomen.



Handelskerk:

De speler mag na het activeren van het blauwe vaandel van het kantoor van de hofmeester de bovenste kaart van de gedekte stapel klantkaarten in het klantenaanbod leggen (zodat er 7 kaarten liggen). Hij mag daarna 1 klantkaart uit het aanbod kiezen en kosteloos in zijn marktgebied leggen. Daarna kiest hij zoals gebruikelijk 1, 2, 3 of 4 klantkaarten uit het aanbod en betaalt de gebruikelijke kosten (hij kan dus maximaal 5 kaarten nemen: 1 kosteloos en 4 zoals gebruikelijk). Tot slot vult hij het aanbod weer tot 6 aan.



Reiskerk:

Na het activeren van het blauwe vaandel van een reiskaart en het bekijken van de lichte kant ervan mag de speler ervoor kiezen om de kaart onder de betreffende stapel terug te doen en de volgende kaart van dezelfde stapel te trekken. Hij is verplicht om deze tweede kaart te accepteren en in zijn reisgebied te leggen. Schud daarna de stapel waarvan hij de kaarten trok (hij mag dit voordeel per letter eenmaal gebruiken).



Kloosterkerk:

In deze kerk woont al een monnik (kerkraam), die meetelt bij het aantal kerkramen dat een speler aan het einde van het spel heeft (zie "Monnikkaarten" op de volgende bladzijde).

Monnikkaarten

Een speler die het blauwe vaandel van een monnikkaart activeert, legt deze in zijn religieuze gebied en voert direct de **eenmalige** bijbehorende vaandelactie uit. Verder geeft een monnik aan het einde van het spel prestigepunten, afhankelijk van het aantal monniken dat de speler heeft. Een speler mag niet meer dan 6 monniken hebben.

Er zijn 3 stapels monniken. Om een monnik in zijn religieuze gebied te leggen, kiest de speler de bovenste kaart van één van deze stapels en activeert zoals gebruikelijk het blauwe vaandel ervan.

Monnikkaarten hebben geen wit vaandel op de kant met het lichte kader, maar een kerkraam met de schaduw van een monnik. De monnikkaarten in het dorp dienen uitsluitend om bij te houden hoeveel monniken een speler heeft. Leg monniken daarom zo over elkaar in een rij, dat het kerkraam op elke kaart zichtbaar is.



Aan het einde van het spel ontvangt een speler prestigepunten voor het aantal kerkramen dat hij heeft (zie de tabel rechtsboven op het dorptableau).

1	2	3	4	5	6
2	4	7	10	14	20

Belangrijk: heeft een speler de kloosterkerk, dan mag hij niet meer dan 5 monnikkaarten toevoegen (omdat hij al met 1 monnik start).

Aanvullende activatievoorwaarden:

- De abt van de speler moet aanwezig zijn.
- De speler moet een kerk hebben.
- De speler mag niet al 6 kerkramen hebben.



VAANDELACTIE:

Leg het aangegeven aantal verhaalpunten (2 of 3) op je verhalenboom. Draai de monnikkaart daarna om en leg hem in je religieuze gebied.

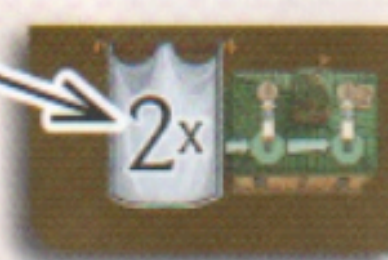
VAANDELACTIE:

Activeer direct eenmaal het **blauwe** "?"-vaandel op je dorptableau (betaal 1 tijd en verplaats je voorman 1 veld langs het pad, zie blz. 7). Draai de monnikkaart daarna om en leg hem in je religieuze gebied.

VAANDELACTIE:

Activeer direct eenmaal het witte vaandel van je school (alsof je het op de gebruikelijke manier hebt geactiveerd, zie blz. 6). Je mag geen andere witte vandenels activeren. Draai de monnikkaart daarna om en leg hem in je religieuze gebied.

Dit betekent: activeer je schoolvaandel direct tweemaal na elkaar.



VAANDELACTIE:

Activeer direct eenmaal het blauwe vaandel van het kantoor van de hofmeester (alsof je het op de gebruikelijke manier hebt geactiveerd, zie blz. 5). Je mag echter maar 1 of 2 klantkaarten uit het aanbod nemen, waarbij je de gebruikelijke kosten betaalt. Draai de monnikkaart daarna om en leg hem in je religieuze gebied.

Belangrijk: heb je de handelskerk, dan mag je diens voordeel ook nu gebruiken (1 kaart aan het aanbod toevoegen, 1 kaart kosteloos nemen).

Vergaderruimtekaarten

Er zijn 4 vergaderruimtekaarten, waarvan iedere speler er ten hoogste één mag hebben.

Vergaderruimtekaarten bieden meer flexibiliteit bij het samenstellen van vaandelwaarden. Verder geven ze een "2/12"-tegels, die de speler aan één van de witte vandenels in zijn dorp mag toekennen.

Aanvullende activatievoorwaarden:

- Het raadslid van de speler moet aanwezig zijn.
- De speler mag niet al een vergaderruimte hebben.



VAANDELACTIE:

- 1) Neem een "2/12"-tegels uit de voorraad naast de vergaderruimtekaarten en leg deze **naast een wit vaandel naar keuze in je dorp** (kaart, school of speelvaandel).
- 2) Leg dan 1 verhaalpunt uit de voorraad op je verhalenboom.
- 3) Draai deze kaart om en leg hem in je dorpsraadgebied.
- 4) Zet tot slot 1 **zwarte markeersteen** uit de voorraad op een leeg veld van deze kaart.

Aanvullende activatievoorwaarden:

- Het raadslid van de speler moet aanwezig zijn.
- Activeert de speler in zijn beurt meerdere witte vandenels (met vaandelwaarde "2/12") waaronder de vergaderruimte, dan moet hij deze als laatste activeren.



VAANDELACTIE:

- 1) Je mag je "2/12"-tegels **naast een wit vaandel in je dorp** leggen.
- 2) Leg dan 1 verhaalpunt uit de voorraad op je verhalenboom.
- 3) Zet tot slot 1 **zwarte markeersteen** uit de voorraad op een leeg veld van deze kaart.

Bij het kiezen van 2 dobbelstenen om zijn vaandelwaarde samen te stellen, mag de speler 1 zwarte markeersteen van deze kaart in de voorraad terugdoen om één van zijn gekozen dobbelstenen naar een waarde naar keuze te draaien. Bij 2 zwarte markeerstenen mag hij beide gekozen dobbelstenen naar waarden naar keuze draaien.



Ligt de "2/12"-tegels naast een wit vaandel, dan mag de speler het betreffende vaandel ook bij een vaandelwaarde van "2" of "12" activeren. Hij moet ook in dat geval de kosten van het originele vaandel voldoen.

Voorbeeld: de speler mag dit vaandel activeren met een vaandelwaarde van "2", "3" of "12". Hij moet dan 1 tijd betalen.



- Een speler mag niet meer dan 1 "2/12"-tegels hebben.
- Een "2/12"-tegels naast een "2/12"-vaandel heeft geen effect.
- Bedient een speler een klant met de "2/12"-tegels, dan legt hij de tegels daarna op zijn vergaderruimtekaart. In alle andere gevallen blijft de tegels liggen totdat deze via de vaandelactie van de vergaderruimte wordt verplaatst.

Raadszaalkaarten

Er zijn 4 raadszaalkaarten, die elk een unieke functie hebben:

- De financiële raad (genereert munten)
- De gebiedsraad (geeft aan het einde van het spel prestigepunten voor bepaalde dorpskaarten)
- De populatieraad (geeft aan het einde van het spel prestigepunten voor levende dorpsbewoners)
- De gilderaad (produceert goederen naar keuze)

Om een raadszaal aan zijn dorpsraadgebied toe te voegen, kiest de speler uit het aanbod een raadszaal naar keuze en activeert zoals gebruikelijk het blauwe vaandel ervan. Een speler mag niet meer dan 1 raadszaal hebben. Een speler mag wel 1 raadszaal en 1 vergaderruimte in zijn dorpsraadgebied hebben, ongeacht welke hij er eerst legt.



Aanvullende activatievoorwaarden:

- Het raadslid van de speler moet aanwezig zijn.
- De speler mag niet al een raadszaal hebben.



VAANDELACTIE:

Neem 2 munten (zet 2 zwarte markeerstenen uit de voorraad op je geldschuur). Draai de kaart daarna om en leg deze in je dorpsraadgebied.



VAANDELACTIE:

Draai deze kaart om en leg hem in je dorpsraadgebied. Zet dan 1 zwarte markeersteen uit de voorraad op een leeg veld van de lichte kant van deze kaart.

Aanvullende activatievoorwaarden:

- Het raadslid van de speler moet aanwezig zijn.

Financiële raad:



VAANDELACTIE:

Neem 2 munten (zet 2 zwarte markeerstenen uit de voorraad op je geldschuur).

Gilderaad:



VAANDELACTIE:

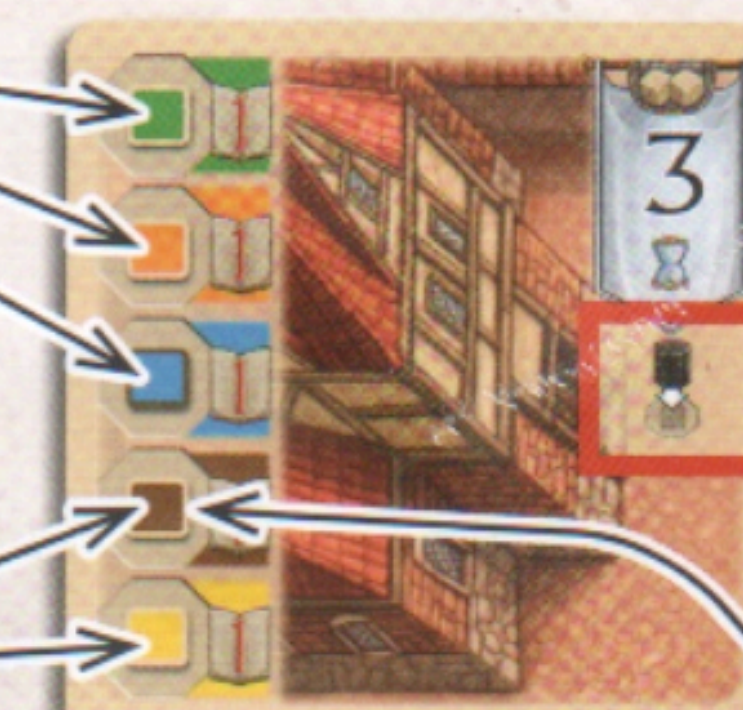
Zet 1 zwarte markeersteen uit de voorraad op een leeg veld van deze kaart.

De zwarte markeerstenen op deze kaart gelden als goederen naar keuze. Moet de speler een product als extra kosten betalen (bijvoorbeeld een paard), dan mag hij in plaats daarvan een markeersteen van deze kaart in de voorraad terugdoen. Het is ook toegestaan om een markeersteen van de gilderaad als ploeg op een akkerkaart te leggen.

Gebiedsraad:

Zwarte markeerstenen op deze kaart blijven daar tot het einde van het spel. De speler krijgt aan het einde van het spel 1 prestigepunt voor elke kaart in zijn dorp die in een gebied ligt waarvan het corresponderende veld in de gebiedsraad een zwarte markeersteen bevat.

- Reiskaarten
- Ambachtslocaties
- Bediende klanten (niet-bediende klanten in het marktgebied gelden niet)
- Kerk en monniken
- Akkers



VAANDELACTIE:

Zet 1 zwarte markeersteen uit de voorraad op een leeg veld van deze kaart.

Populatieraad:



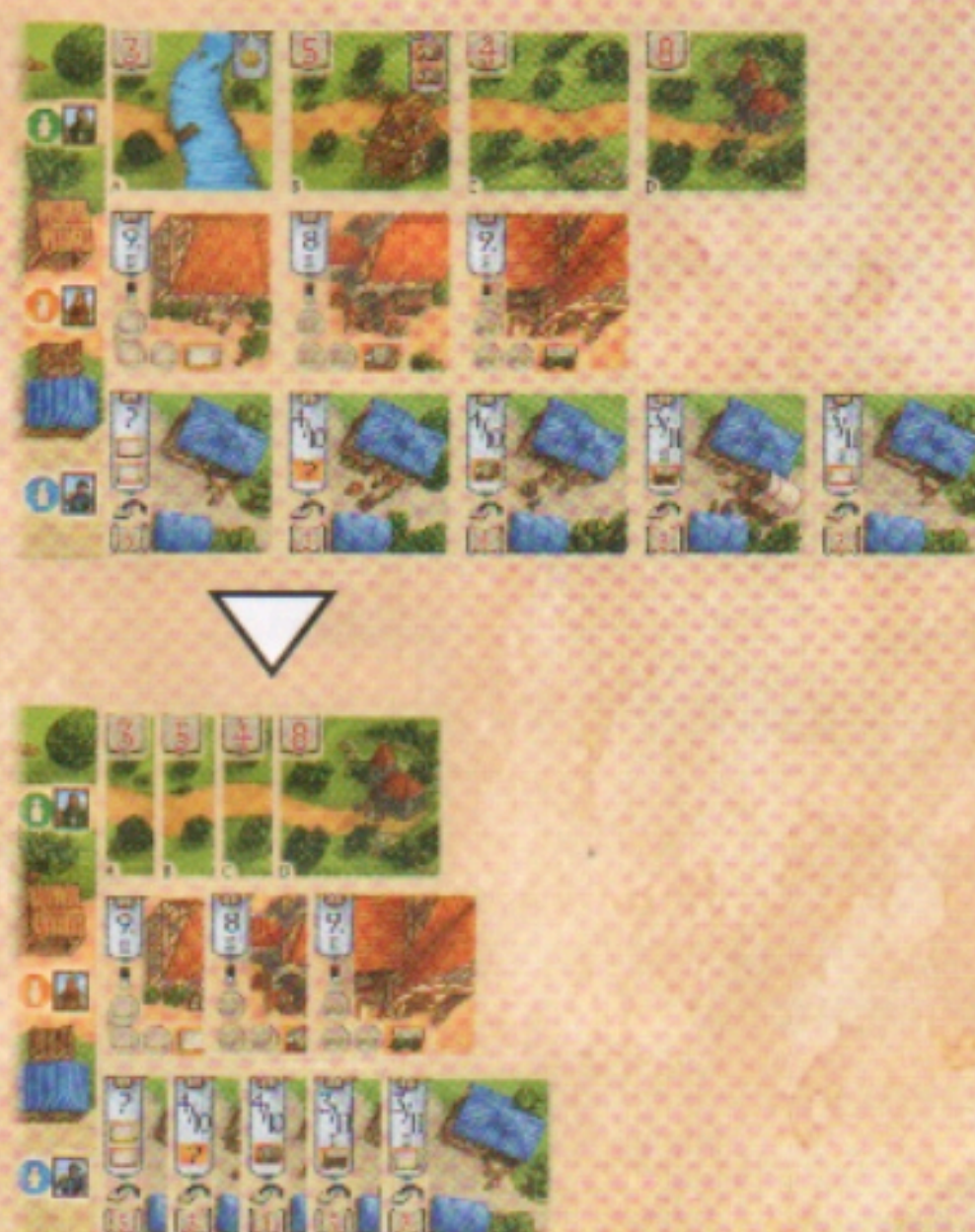
VAANDELACTIE:

Zet 1 zwarte markeersteen uit de voorraad op een leeg veld van deze kaart.

Zwarte markeerstenen op deze kaart blijven daar tot het einde van het spel. De speler krijgt aan het einde van het spel 4 prestigepunten voor elke levende (aanwezige) dorpsbewoner in zijn dorp waarvan het corresponderende veld in de populatieraad een zwarte markeersteen bevat.

Algemene opmerkingen

- Naarmate het spel vordert, hebben de spelers steeds meer ruimte naast hun dorptableaus nodig. Het kan dan handig zijn om de kaarten over elkaar te leggen om ruimte te besparen.



- **BELANGRIJK:** als het beroepsgebied van een kaart niet actief is (omdat de betreffende dorpsbewoner niet aanwezig is), mag het vaandel op die kaart niet worden geactiveerd. Een zwarte markeersteen op een achthoekig veld is echter altijd geldig, ook al is het betreffende gebied niet actief. Geproduceerde goederen kunnen bijvoorbeeld worden gebruikt, ook al is de ambachtsman niet aanwezig. Aan het einde van het spel krijgt een speler ook de prestigepunten voor een kaart, ongeacht of het betreffende beroepsgebied actief is.
- Een speler die als gevolg van het activeren van een wit vaandel een zwarte markeersteen mag zetten, maar er geen leeg veld voor heeft, moet dit laten vervallen.
- Een speler mag bij het activeren van een vaandel de bijbehorende vaandelactie geheel of gedeeltelijk laten vervallen.
- Kaarten (en de bijbehorende prestigepunten) die een speler aan zijn dorp toevoegt, zijn veilig. Ze kunnen hem niet worden afgenomen en hij kan ze niet vrijwillig afstaan. Klantkaarten zijn de enige kaarten die moeten worden verplaatst (van het marktgebied naar de stapel bediende klanten) om er prestigepunten mee te kunnen verdienen.
- Alle kaarten in het spel zijn gelimiteerd. Is een kaart van een bepaalde soort niet in voorraad, dan is deze niet verkrijgbaar.
- Verhaalpunten, zwarte markeerstenen en daglonertegels zijn niet gelimiteerd. Mochten deze niet meer in voorraad zijn, gebruik dan vervangend materiaal.
- Het is niet toegestaan om het aantal verhaalpunten op het grote huis of de verhalenboom voor de andere spelers geheim te houden.

‡ Einde van het spel ‡



Het spel is afgelopen aan het einde van de ronde waarin een bepaald aantal overleden dorpsbewoners is bereikt (afhankelijk van het aantal spelers):

Een spel met 2 spelers is afgelopen als er aan het einde van een ronde zwarte markeerstenen op ten minste **9 grafkistvelden** (kronieken- + anonieme gravenvelden) van het speelbord staan.

Een spel met 3 spelers is afgelopen als er aan het einde van een ronde zwarte markeerstenen op ten minste **14 grafkistvelden** van het speelbord staan.

Een spel met 4 spelers is afgelopen als er aan het einde van een ronde zwarte markeerstenen op ten minste **18 grafkistvelden** van het speelbord staan.

De spelers tellen nu hun prestigepunten. Gebruik het scoreblok om het tellen eenvoudiger te maken.

Iedere speler scoort voor de volgende categorieën van zijn dorp prestigepunten:

Religieus gebied:

Prestigepunten van de kerk + prestigepunten voor het aantal kerkramen (zie de tabel linksboven op het dorptableau)



Dorpsraadgebied:

Prestigepunten van de vergaderruimte + prestigepunten van de raadszaal

Oogstgebied:

1 prestigepunt per akkerkaart

Reisgebied:

Prestigepunten van elke reiskaart

Bediende klanten:

Prestigepunten van elke kaart in de stapel bediende klanten (niet-bediende klanten in het marktgebied geven geen prestigepunten)



Veilige verhaalpunten in het grote huis



Dagloners:

Minus 5 prestigepunten per daglonertegel



Startspelerhand:

1 prestigepunt voor de speler met de startspelerhand (negeer verhaalpunten op de hand)

Verhaalpunten op verhalenbomen, munten en goederen zijn geen prestigepunten waard.

De speler met de meeste prestigepunten wint het spel. Bij een gelijke stand telt iedere betrokken spelers de volgende zaken bij elkaar op:

- + Het aantal munten dat hij overheeft
- + Het aantal goederen dat hij overheeft (inclusief goederen op de gilderaad, maar exclusief andere zwarte markeerstenen)
- + Het aantal verhaalpunten op zijn verhalenboom

De speler met het hoogste totaal beslist de gelijke stand in zijn voordeel. Is het nog steeds gelijk, dan delen de betreffende spelers de overwinning.

Voorbeeld: aan het einde van het spel ziet het dorp van Mike er zo uit:



Mike heeft de kloosterkerk 4 en 4 kerkramen: 10 = 14

Hij heeft de gebiedsraad met 3 markeerstenen. Voor elke kaart in de gemarkeerde gebieden (reisgebied, bediende klanten, religieus gebied) ontvangt hij 1 prestigepunt:

2 reiskaarten = 2 = 13

5 bediende klanten = 5

1 kerk + 3 monniken = 4

Hij heeft ook een vergaderruimte: 2

Hij heeft 1 akker: 1 = 1

Hij heeft 2 reiskaarten: 3 5 = 8

Hij heeft 5 bediende klanten: 2 2 3 3 4 = 14

Hij heeft 7 verhaalpunten op zijn grote huis: 1 1 5 = 7

Hij heeft geen daglonertegels: = -0

Hij heeft de startspelerhand: 1 = 1

Totaal aantal prestigepunten: = 58



© 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

Auteurs: Inka en Markus Brand
Spelontwikkeling: Viktor Kobilke
Illustraties: Dennis Lohausen
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

