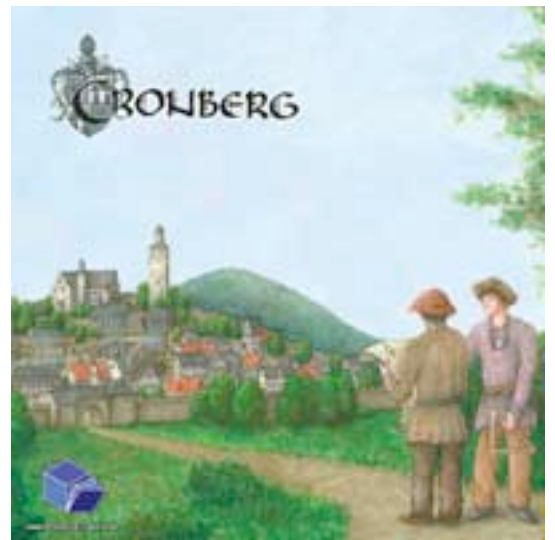




een spel van Roland & Tobias Goslar (Kronberger Spiele, 2003)
2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar – 20 minuten
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Spelidee

1726. De stad Cronberg is net uitgebrand. Enkel de muren en het kasteel staan nog overeind. Je doel: plaats je speelstenen op de kruispunten en bouw de stad terug op. Wie de meest waardevolle kruispunten bezet, zal het spel winnen.

Spelmateriaal

- een speelbord
- 16 speelstenen (4 in elk van de vier kleuren)
- 4 telstenen
- 28 ruitvormige speelstukken
- spelregels (in het Duits, Engels, Frans en Italiaans)

Spelvoorbereiding

- Elke speler neemt 4 speelstenen en 1 telsteen in zijn kleur. De telsteen wordt op vak 0 van de scorebaan rondom de stad geplaatst.
- Meng de 28 ruiten gedekt goed door elkaar en leg die naast het speelbord klaar.
- De jongste speler mag beginnen. De anderen volgen in uurwijzerzin.

Spelverloop

De speler aan beurt kiest één van de twee volgende mogelijkheden:

- A.** Plaats een speelsteen op een kruispunt, of
- B.** Neem een ruit en plaats die open op twee aangrenzende driehoeken

Een speler moet een speelsteen of een ruit plaatsen als dit mogelijk is. Enkel als geen enkele van deze twee mogelijkheden kan uitgevoerd worden, mag hij passen.

A. EEN SPEELSTEEN PLAATSEN

De speler plaatst één van zijn speelstenen op een vrij kruispunt dat aan minstens één vrije driehoek grenst (nog niet bedekt door een ruit).

De speelsteen mag niet op een kruispunt geplaatst worden grenzend aan een driehoek met wacht, indien deze driehoek niet meer door een ruit kan bedekt worden.

Speelstenen blijven op de kruispunten staan zolang er minstens één vrije driehoek aan grenst.

Uitzondering: een speelsteen kan verwijderd worden door een (actieve) wacht.

B. EEN RUIT PLAATSEN

De speler neemt een verdekt liggende ruit en plaatst die open op twee aangrenzende driehoeken op het speelbord. De nieuwe ruit mag niet een reeds eerder geplaatst ruit bedekken.

Er kunnen nu twee situaties ontstaan:

1. Tussentijds scoren en
2. Activatie van driehoeken

1. Tussentijds scoren

Zodra alle driehoeken grenzend aan een speelsteen bedekt zijn door ruiten, wordt de speelsteen gewaardeerd. Tel de cijfers op die gedrukt staan op de hoeken van de ruiten die grenzen aan de speelsteen en verplaats de telsteen van de speler evenveel plaatsen vooruit (of achteruit – want die som kan ook negatief zijn).

De speelsteen gaat terug naar de speler en moet in een later weer geplaatst worden.

2. Activatie van driehoeken

Als – door het plaatsen van een ruit – een driehoek geïsoleerd staat, d.w.z. de driehoek kan niet meer door een ruit bedekt worden, wordt de driehoek geactiveerd:

- WACHTER
Dit effect treedt onmiddellijk op: alle speelstenen grenzend aan de drie mogelijke hoekpunten van deze driehoek verdwijnen en gaan terug naar de spelers.
Deze drie kruispunten mogen gedurende de rest van het spel niet meer bezet worden.
- WAPENSCHILD & PARK
De effecten hiervan treden pas op bij de eindwaardering.



Speleinde

Het spel eindigt zodra geen enkele speler nog een speelsteen of ruit kan plaatsen.

De speler die na de eindwaardering het verst voorop staat op de scorebaan wint het spel.

Indien je meerdere partijen na elkaar wenst te spelen, kan je de telstenen op hun vorige posities laten staan.

Eindwaardering

Aan het einde van het spel worden alle speelstenen grenzend aan een geactiveerd wapenschild of park gewaardeerd. Tel voor elke speelsteen de punten op die aan deze speelsteen grenzen, maar:

- Indien de speelsteen grenst aan een **wapenschild** worden alle negatieve getallen als positieve getallen beschouwd.
- Indien de speelsteen grenst aan een **park** wordt de som verdubbeld.
Grenst de steen aan twee parken, wordt de som verviervoudigd.
En als de speelsteen toevallig grenst aan drie parken, krijgt de speler 8 keer de som.
- Indien de speelsteen aan een **wapenschild en park** grenst, maak je alle cijfers eerst positief en verdubbel je dan pas de som.

Na elke puntenwaardering verplaats je de overeenkomstige telsteen op de scorebaan.