

Kings of Mithril

Kings of Mithril is een wereldbouwspel dat zich afspeelt in een fabelachtig dwergkoninkrijk op een afgelegen eiland, waar twee tot vier spelers meedingen naar de kroon van de koning door hun koninkrijk op te bouwen rond en diep in de berg Mithril.

De spelers proberen om hun mijntunnels te graven tot diep in de berg en ondergrondse smidsen op te zetten terwijl houthakkers, boeren, wegenbouwers en handelaars zich over de vlakte rond de berg verspreiden. Het bouwen van forten en bewaken van grenzen helpt elk stamhoofd ook bij het bereiken van het ultieme doel, namelijk de gekroonde koning van dit mythisch eiland omringd door ruwe zeeën te worden.

VOORBEREIDING ALVORENS HET SPEL VOOR DE EERSTE MAAL TE SPELEN:

- Haal de tegels uit de kartonnen borden en stapel deze als volgt op:
 1. Achthoekige rijkdomtegels (gerst, metaal en goud)
 2. Achthoekige zandloper tegels
 3. Bailiff figuurtje met passende houder
 4. Achthoekige productieschilden (in vier kleuren)
 5. Driehoekige speeltegels
- Haal de speelkaarten uit hun verpakking en verdeel de kaarten op kleur in 7 stapels.

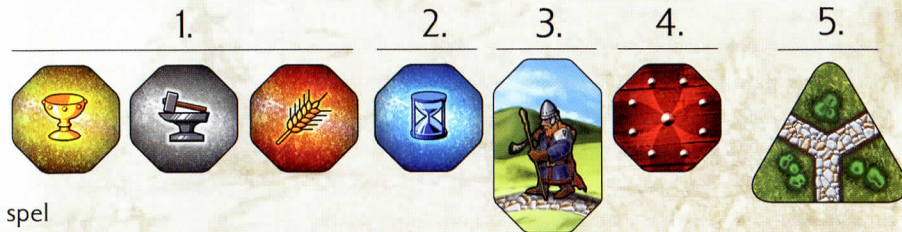
VOORBEREIDING BIJ ELK SPEL:

- Schud elk van de zeven stapels speelkaarten en plaats deze naast het spelbord.
- Leg de zandloper tegels op een stapel in het voorziene vak op het spelbord:
 - Als er twee spelers zijn, gebruik 7 zandloper tegels
 - Als er drie spelers zijn, gebruik 8 zandloper tegels
 - Als er vier spelers zijn, gebruik 9 zandloper tegels
- Plaats het Bailiff figuurtje op de zandloper tegels.
- Geef elke speler een mijntegel.
- Deel de productieschilden op kleur uit aan de spelers.
- Verdeel de rijkdomtegels over de spelers. Elke speler krijgt één van elke rijkdomtegel (gerst, metaal en goud).
- Gooi de dobbelsteen om te bepalen welke speler als eerste mag beginnen.



EEN BEURT SPELEN

- 1 Meer tegels kopen (vrijwillig)
- 2 Tegels op het spelbord plaatsen (productieschilden en getrokken kaarten toevoegen)
- 3 De dobbelsteen gooien en de Bailiff verplaatsen (rijkdommen verzamelen, indien toepasselijk)
- 4 Een nieuwe tegel trekken in overeenstemming met de vorige gooibeurt van de dobbelsteen.
- 5 De beurt eindigt en de speler geeft de dobbelsteen aan de volgende speler. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.



DE EERSTE BEURT VAN ELKE SPELER WORDT IN VERKORTE VORM GESPEELD:

Spelers kunnen tijdens hun eerste beurt geen tegels kopen. Spelers moeten hun mijntegel op een door hen uitgekozen bosvak plaatsen. Het gekozen bosvak moet aan de berg grenzen. Spelers mogen hun mijntegel niet plaatsen op vakken die aan sectoren van de berg grenzen waar reeds een mijntegel van een andere speler aan grenst. De speler ontvangt geen puntenkaart voor deze eerst geplaatste tegel (Later in het spel ontvangen de spelers een puntenkaart voor elke tegel dat op een bosvak wordt geplaatst). De speler gooit met de dobbelsteen, trekt een nieuwe tegel en dan is zijn/haar eerste beurt over. Vanaf de tweede ronde, volgt het spel de normale stappen voor elke beurt.

Kings of Mithril

MEER TEGELS KOPEN

Aan het begin van hun beurt mogen spelers hun rijkdommen uitgeven om extra tegels te kopen. Er zijn drie soorten rijkdommen in het spel: gerst, metaal en goud. De prijs van extra tegels is als volgt:

- De prijs van een mijntegel (2-4) is één gersttegel.
 - De prijs van een buitentegel (5-8) is één metaaltegel.
 - Een speler mag een goudtegel voor een mijntegel of een buitentegel inruilen (2-8).
- De speler neemt de gekochte tegel en betaalt de bankier door een overeenkomstige rijkdomtegel te overhandigen.



Een speler met voldoende rijkdommen kan aan het begin van een beurt meerdere tegels kopen.

Opmerking!

De nieuw gekochte tegel(s) worden op het spelbord geplaatst in de stap 'plaatsen van tegels' in de beurt waarin de tegels werden gekocht.

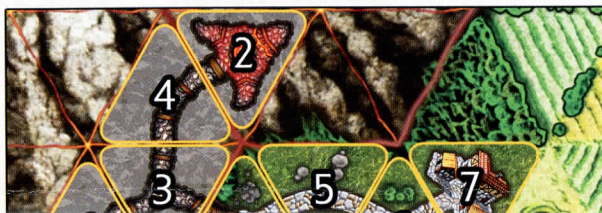
BASISREGELS VOOR HET PLAATSEN VAN TEGELS

In de stap 'plaatsen van tegels' in elke beurt plaatst de speler tegels (die in de vorige beurt werden getrokken en/of aan het begin van dezelfde beurt werden gekocht) in de driehoekige vakken op het spelbord. De tegels moeten volgens volgende regels worden geplaatst:

Een buitentegel (5-8) moet altijd buiten de berg worden geplaatst, terwijl een binnentegel (2-4) altijd binnen de berg geplaatst moet worden.

Tegels moeten aangrenzend aan de bestaande mijntunnel of weg van de speler worden geplaatst. (Minstens één rand van de nieuw geplaatste tegel dat een weg of tunnel verbindt moet aan een open weg of tunnel op het spelbord grenzen).

Spelers mogen geen tegels plaatsen om weg- of tunnelnetwerken van twee verschillende spelers aan elkaar te verbinden.

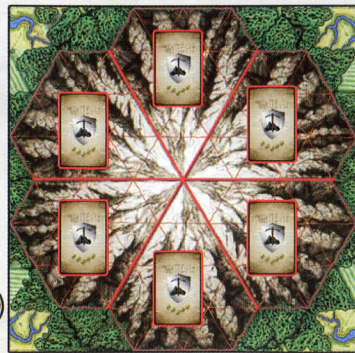




EXTRA REGELS VOOR HET PLAATSEN VAN TEGELS

- Het plaatsen van een werkplaats (2), dorp (7) of toren (8) creëert een doodlopende weg, waardoor het verder verbinden van weg- of tunneltegels niet meer mogelijk is.
 - Het is mogelijk om een tegel op een dergelijke manier te plaatsen zodat het einde van de route tot het eind van het spel open blijft. (Dit vindt plaats als een route leidt naar een andere tegel op het spelbord dat geen open route naar de geplaatste tegel heeft, of als de route op een geplaatste tegel naar de rand van het spelbord leidt.)
 - Spelers kunnen ervoor zorgen dat de uitbreiding van de tegenspelers wordt bemoeilijkt door de tegels op een dergelijke manier te plaatsen zodat de routes op aangrenzende tegels, die door andere spelers werden geplaatst, versperd worden. (Tegels mogen echter niet op een dergelijke manier op het spelbord worden geplaatst om twee afzonderlijke koninkrijken aan elkaar te verbinden.)
 - Een tegel mag ook aangrenzend aan de rand van de berg worden geplaatst zodat de weg verder gaat in een tunnel of vice versa.
- Een speler moet niet alle tegels die hij/zij bezit op het spelbord plaatsen. In sommige gevallen is het verstandig om een bepaalde tegel niet op het spelbord te plaatsen. Na de stap 'plaatsen van tegels' moet de speler de eventueel resterende tegels aan de bank teruggeven.

Een speler kan ook verscheidene puntenkaarten en/of productieschilden ontvangen door slechts één tegels op het spelbord te plaatsen (bijv. door een dorp in het bos te bouwen). De speler kan de puntenkaarten die hij/zij uit de stapels heeft getrokken bekijken maar deze mogen niet aan de andere spelers onthuld worden. De waarde van elke kaart wordt aangeduid door het aantal schilden onderaan de kaart. Aangezien de waarde van de ontvangen kaarten voor de verschillende activiteiten variëren, hebben de spelers geen idee wat de totale scores van de andere spelers zijn. Het totaal aantal punten op de kaarten wordt opgeteld in de definitieve verkiezingsfase van het spel.





Kings of Mifhril



DE DOBBELSTEEN GOOIEN EN DE BAILIFF VERPLAATSEN

De speler gooit met de twee vierzijdige dobbelstenen. De totale som is tussen 2 en 8. De speler verplaatst het Bailiff figuurtje met de klok mee en langs de vakken aan de rand van het speeloppervlak, dit volgens het aantal ogen dat met de dobbelstenen werd gegooid. (Telkens de Bailiff de zandloperpijl passeert, d.w.z. het startpunt van de Bailiff, verwijder één zandlopertegels van het spelbord.) Spelers ontvangen rijkdomtegels als ze productieschilden in het gebouw hebben dat met het vak waarop de Bailiff stopt overeenkomt. (Één gebouw kan meerdere productieschilden huisvesten, inclusief deze van meerdere spelers.)

RIJKDOMMEN VERZAMELEN

Wanneer de Bailiff op een gerstvak stopt, zal de bank gersttegels aan de speler geven overeenkomstig het aantal productieschilden de speler in het gebouw dat met het vak overeenkomt heeft. Hetzelfde geldt wanneer de Bailiff op een metaal- of goudvak stopt (d.w.z. spelers die productieschilden in het overeenkomstig gebouw hebben, ontvangen één metaal- of goudtegels per productieschild dat ze in het gebouw hebben). De verdeling van rijkdomtegels geldt ook voor spelers die niet aan de beurt zijn. De productieschilden worden in de gebouwen geplaatst wanneer bepaalde voorwaarden tijdens het plaatsen van tegels vervuld zijn.

Als de bank niet genoeg rijkdommen heeft om te verdelen na het verplaatsen van de Bailiff, ontvangt geen enkele speler rijkdommen tijdens de beurt in kwestie.

EEN NIEUWE TEGEL TREKKEN

In deze stap trekt de speler een tegel van de bank overeenkomstig de vorige gooibeurt van de dobbelsteen (tegels zijn genummerd 2-8 om overeen te stemmen met het resultaat van de gooibeurt met de twee vierzijdige dobbelstenen). De tegel wordt voor de speler gelegd en moet in de fase 'plaatsen van tegels' in de volgende beurt van de betrokken speler gespeeld worden. Terwijl de andere spelers hun beurt spelen, kan de speler zijn/haar volgende zet plannen afhankelijk van de tegel die hij/zij heeft getrokken. Als de bank niet langer tegels van het soort overeenkomstig het aantal ogen van de dobbelsteen heeft, kan de speler een ander soort tegel van de bank kiezen.

DEFINITIEVE VERKIEZING

Wanneer de Bailiff de zandloperpijl passeert en er zich geen zandlopertegels in de stapel meer bevinden, eindigt het wereldbouwspel en gaan de spelers rechtstreeks naar de definitieve verkiezing, die de winnaar van het spel zal bepalen. Om de definitieve verkiezing te starten, onthullen alle spelers hun puntenkaarten. De spelers verzamelen eerst kronen gebaseerd op het aantal legerkaarten die ze bezitten. Één torenkaart is twee kronen waard, terwijl één kasteelkaart drie kronen waard is. De kronen zijn onderaan op de voorzijde van elke kaart aangegeven. De garnizoenkaart brengt niet rechtstreeks kronen op, maar de speler die de garnizoenkaart in zijn bezit heeft mag alle torenkaarten die hij/zij bezit omdraaien, waardoor deze drie in plaats van twee kronen waard zijn.

De spelers verzamelen dan de kronen gebaseerd op de zes andere bouwactiviteiten. Voor deze activiteiten zal alleen de speler die het hoogste aantal schilden bezit kronen krijgen. De zes activiteiten, landbouw, houthakactiviteiten, mijnactiviteiten, metaalbewerking, grenswacht en veehouderij, worden in deze volgorde gescoord. De spelers tellen voor elke activiteit het totaal aantal schilden die op de puntenkaarten voor de activiteit in kwestie zijn aangegeven. De speler die het hoogste aantal schilden scoort draait één van de kaarten voor de activiteit in kwestie om, zodat de vijf kronen op de achterzijde van de kaart worden weergegeven. Als twee of meer

spelers hetzelfde aantal schilden voor een bepaalde activiteit hebben, wint de speler met de hoogst genummerde kaart de vijf kronen. Er worden geen kronen toegewezen voor activiteiten waarvoor geen enkele speler kaarten heeft. Als eenmaal alle activiteiten een score hebben gekregen, tellen de spelers het totaal aantal schilden op die op hun kaarten zijn weergegeven. In geval van een gelijkspel, wint de speler met de hoogst genummerde kaart (van alle kaarten, ongeacht de activiteit).

In een spel met twee spelers wint de speler met het hoogste aantal kronen het spel. In een spel met meer dan twee spelers, wordt de titel van koning bepaald door middel van meerdere verkiezingsronden: Als er drie spelers zijn vinden er twee verkiezingsronden plaats. In een spel met vier spelers vinden er drie verkiezingsronden plaats. Elk spel wordt beslist zoals hierboven beschreven en de speler met het minst aantal kronen wordt geëlimineerd. De geëlimineerde speler kan niet langer het spel winnen. Voor elke nieuwe verkiezingsronde plaatsen de spelers hun kaarten met de bovenzijde omhoog. De winnaars van de activiteiten kunnen wijzigen in de volgende verkiezingsronden omdat de geëlimineerde spelers niet langer aan de zes activiteiten deelnemen. De kronen van de legerkaarten worden op dezelfde manier als tijdens de eerste verkiezingsronde berekend. De winnaar van de definitieve verkiezingsronde (de speler met de meest weergegeven kronen, of in het geval van een gelijkspel, de speler met de hoogst genummerde kaart) wordt uitgeroepen tot koning van het eiland en winnaar van het spel.



Game concept & design: Esa Wiik
Game art: Esa Wiik
Art Direction: Matti Jokihaara
Project Management: Matti Jokihaara

Game by Mindwarrior Games Ltd.
www.mindwarriorgames.com

Art. no. 40107

