

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche

In het jaar 1200 werd begonnen met de bouw van de kathedraal van de stad Troyes. Het zou nog 400 jaar duren voordat hij, na vele tegenslagen, werd voltooid. Dit spel nodigt je uit om je onder te dompelen in vier eeuwen historie, door bij te dragen aan de ontwikkeling van één van de fraaiste middeleeuwse steden. De maatschappij was in die tijd verdeeld in drie standen: de adel, de geestelijken en de boeren. De adel zorgde voor de rechtspraak en de verdediging van het land. De geestelijken waren de religieuze leiders van het land en zorgde voor het behoud en de verspreiding van kennis en cultuur. Boeren en handwerkers op hun beurt hadden weinig aanzien hoewel hun harde werken essentieel was voor het dagelijks leven van iedereen.

Spel idee

Troyes is een strategisch spel waarbij de spelers in de rol kruipen van een rijke familie in de Champagnestreek in Frankrijk. Ze gebruiken hun invloed om burgers op belangrijke functies te krijgen in drie verschillende vakgebieden: militie (in het spel gesymboliseerd door de kleur rood), religie (wit) en burgerij (geel).

Elk van de standen heeft unieke eigenschappen waarmee men zijn voordeel kan doen. De militie beschermt je beter tegen vijandige aanvallen, de kerk richt zich op het voltooiën van de kathedraal en op het scholen van de boeren en soldaten. Door het harde werken van de boeren en handwerkers wordt je geldkist daarentegen sneller gevuld. De bevolking van de stad levert arbeidskrachten die in het spel worden voorgesteld door dobbelstenen. Je gebruikt deze dobbelstenen op verschillende manieren: om activiteiten -onder aanvoering van jouw voorman-

aan te voeren, om aan de kathedraal te bouwen, om weerstand te bieden aan onvoorziene rampspoed of om voor nieuwe burgers te zorgen. Voor ieder van deze acties heb je 1 tot 3 dobbelstenen nodig. Vergeet niet om de invloedrijke persoon, die zijn stempel op de stad heeft gedrukt, te steunen in het verwezenlijken van zijn idealen. Wanneer je doorziet wiens idealen jouw tegensanders aanhangen, kun je daar goed garen bij spinnen. **De speler die aan het eind van het spel de meeste prestige, in de vorm van overwinningspunten, heeft verzameld wint het spel!**

in Wozan!

Spelmateriaal



• 1 speelbord



• **geld** in de waardes 1 (24x), 5 (12x) en 10 (4x) denier



• **24 dobbelstenen** in 4 verschillende kleuren: 6x rood (militie), 6x wit (kerk), 6x geel (burgerij) en 6x zwart (vijanden)

56 in Wozan!



• **90 blokjes** (20 in iedere spelerskleur: naturel, blauw, groen en oranje, plus 10 neutrale grijze blokjes)



• **8 houten fiches** (2 in iedere spelerskleur: naturel, blauw, groen en oranje): per speler 1 invloedfiche en 1 district-fiche



• **overwinningspuntenfiches (OP)** in de waardes 1 (24x), 3 (10x), 5 (10x) en 10 (10x)

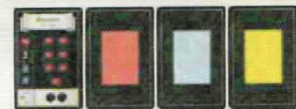


• **24 dobbelstenen** in 4 verschillende kleuren: 6x rood (militie), 6x wit (kerk), 6x geel (burgerij) en 6x zwart (vijanden)

• **1 bijlage** die de actie-, gebeurtenis- en karakterkaarten verklaart



• **9 actiekaarten** van iedere soort (militie, religie en burgerij). De actiekaarten zijn genummerd van 1 tot 3, verwijzend naar de ronde waarin zij in het spel komen.



• **16 gebeurteniskaarten:** 8 rode, 4 witte en 4 gele



• **16 gebeurteniskaarten:** 8 rode, 4 witte en 4 gele

6 Personen kaart



• **1 startspelekaart**



• **6 overzichtskaarten**

Vorbereiding

Leg de neutrale (grijze) burgers, de dobbelstenen, het geld en de overwinningpuntenfiches (OP) klaar naast het bord; zij vormen de algemene voorraad. Iedere speler kiest een kleur en start met:

A 1 districtfiche, dat hij op een van de afgebeelde vijf grijze fiches in het midden van het stadscentrum plaatst. Iedere speler kiest het dichtst bij hem liggende district. Dit gebied behoort hem toe.

B 5 denier en 1 invloedfiche op veld 4 van de invloedsschaal. (geld blijft het hele spel zichtbaar voor alle spelers)

4 burgers bij een spel met 4 spelers (5 burgers bij 3 spelers, 6 bij 2 spelers), dit is de persoonlijke voorraad van de spelers (De rest van zijn burgers blijft in de algemene voorraad). Maximaal 12 burgers staan elke speler tijdens het spel ter beschikking.

1 karakterkaart (2 kaarten bij 2 spelers), blind getrokken en gedurende het spel geheim gehouden voor zijn medespelers.

20 blokjes (het aantal blokjes is onbeperkt, mocht tijdens het spel een tekort ontstaan, kunnen zij tijdelijk vervangen worden door iets anders).

C De actiekaarten op kleur en nummer (achterzijde) sorteren. De kaarten van elke kleur als volgt gedekt klaarleggen: 1 kaart nr. 1 op het eerste veld, 1 kaart nr. 2 op het tweede veld, 1 kaart nr. 3 op het derde veld. Overige kaarten kunnen terug in de doos.

D 3 stapels gebeurteniskaarten klaarleggen: 1 rode, 1 witte en 1 gele stapel. Het aantal rode gebeurteniskaarten geeft het aantal nog te spelen rondes aan: 6 rondes bij 4 spelers (5 bij 3 spelers, 4 bij 2 spelers). Overige kaarten kunnen terug in de doos. De speler die als de laatste een geschiedenisboek heeft gelezen is startspeler en krijgt de startspelerkaart.

Proloog

Deze proloog (die bestaat uit 4 tot 6 inzetrondes) vindt alleen plaats aan het begin van het spel.

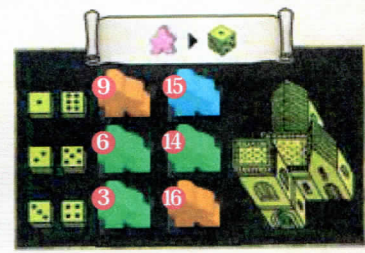
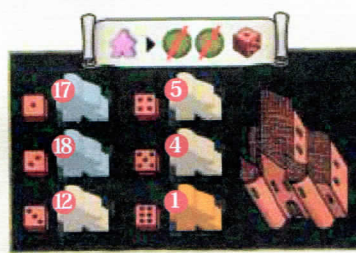
Iedere speler plaatst de burgers uit zijn persoonlijke voorraad in de 3 prestigegebouwen in de stad (paleis, bisdom en stadhuis). Zo wordt bepaald tot welke stand de burgers behoren. Een burger wordt ingezet door hem op een vrij veld in één van de gebouwen te plaatsen. Een eenmaal ingezette burger kan tijdens de proloog niet meer verplaatst worden. In de eerste inzetronde begint de startspeler, de andere spelers volgen kloksgewijs.

De tweede ronde gaat in omgekeerde volgorde; begint met de laatste speler en eindigt met de startspeler.

De volgende rondes vinden op dezelfde wijze plaats, afwisselend kloksgewijs en omgekeerd tot alle spelers de burgers uit hun persoonlijke voorraad hebben ingezet. Daarna worden de neutrale burgers (grijs) op de resterende vrije plekken gezet (behalve bij het spel voor twee spelers, waar de neutrale burgers aan het begin worden gezet: zie hieronder).

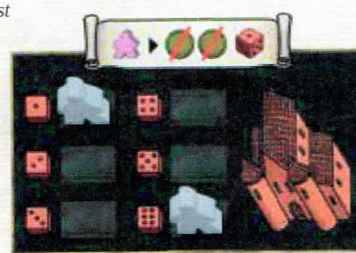
Voorbeeld: In dit voorbeeld is Anna de startspeler; zij begint met één van haar burgers op veld 6 van het paleis te plaatsen. Femke op haar beurt plaatst er een in het bisdom. Sam plaatst er een in het gemeentehuis. Tenslotte Esther een in het paleis. Esther begint vervolgens de tweede plaatsingsronde, die in omgekeerde

volgorde gaat. Je kunt alle plaatsingen volgen in onderstaande afbeeldingen door de getallen te volgen van 1 t/m 16. Als iedereen 4 burgers heeft geplaatst blijven er 2 velden leeg waarop 2 grijze burgers komen te staan.



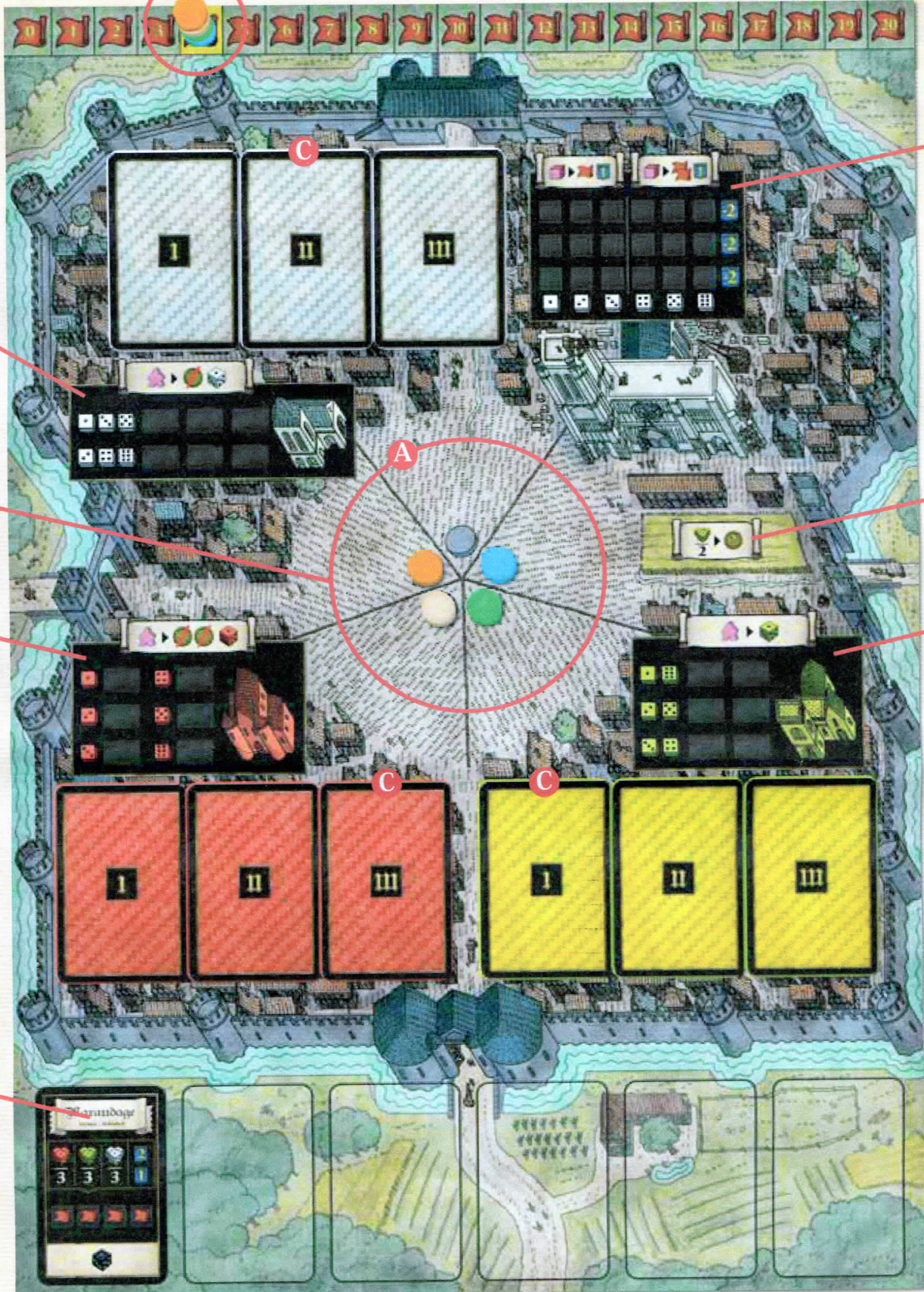
Aanpassing bij spel met 2 spelers

Bij het spel met 2 spelers worden de grijze burgers geplaatst vóór de eerste plaatsingsronde, en wel als volgt:





Invloedspoor



Kathedraal

Landbouw

Stadhuis

Bisdom

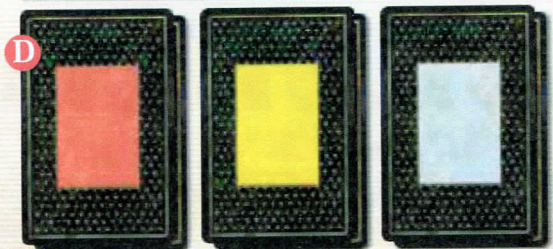
Het stadscentrum met zijn 5 districten

Paleis

Plundering

Rij met gebeurtenissen

Stapels met gebeurteniskaarten



Algemene voorraad

Spelverloop

Het spel duurt 6 rondes bij 4 spelers (5 rondes bij 3 spelers, 4 rondes bij 2 spelers).
De eerste 3 rondes bestaan uit 6 fases. De overige rondes uit 5 fases:

Fase 0: Openleggen van nieuwe actiekaarten



In de eerste 3 rondes worden de actiekaarten in de 3 kleuren opengelegd. Het nummer op de achterzijde geeft aan in welke

ronde (kaart 1 in ronde 1, enz.). Op deze manier is er in elk van de eerste 3 rondes 1 nieuwe actiekaart per kleur beschikbaar.

Fase 1: Inkomsten en salaris



Iedere speler krijgt een vast inkomen van 10 denier. Daarmee betaalt hij het salaris voor zijn burgers; in het bisdom (1 denier per burger) en in het paleis (2 denier per burger). Burgers in het stadhuis krijgen geen salaris. Het betaalde geld gaat in de algemene voorraad.

Voorbeeld: Elke speler krijgt een vast inkomen van 10 denier. Na de proloog moet Anna ● 1 denier betalen voor haar geestelijke in het bisdom, en 2 denier aan haar soldaat. Femke ● betaalt 3 denier voor haar 3 geestelijken, Sam ● 1 denier voor zijn geestelijke. Esther ● op haar beurt betaalt 1 denier voor haar geestelijke en 6 denier voor haar soldaten in het paleis.



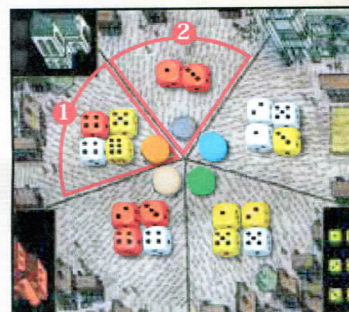
Fase 2: Arbeidskrachten samenbrengen



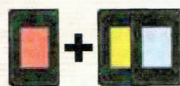
Elke speler gooit de hem ter beschikking staande dobbelstenen: 1 gele dobbelsteen voor ieder van zijn burgers in het stadhuis (boeren en handwerklieden), 1 witte dobbelsteen per eigen burger in het bisdom (geestelijken) en 1 rode dobbelsteen per eigen burger in het paleis (soldaten). Iedere speler legt de door hem gegooide dobbelstenen - met het geworpen aantal ogen boven - in zijn district in het stadscentrum. Vervolgens gooit de startspeler de dobbelstenen voor de grijze burgers in de drie prestigegebouwen, en plaatst ze op dezelfde manier op een leeg district in het stadscentrum. De dobbelstenen stellen de arbeidskrachten van de stad voor die nodig is om acties te kunnen uitvoeren.

Voorbeeld:

- 1 Anna ● heeft 2 burgers, 1 geestelijke en 1 soldaat ingezet: ze gooit 2 gele, 1 witte en 1 rode dobbelsteen en legt ze in haar district.
- 2 Als alle andere spelers hun dobbelstenen hebben gegooid en in hun district gelegd hebben, gooit Anna met de 2 rode dobbelstenen van de neutrale speler en legt ze in het grijze district.



Fase 3: Gebeurtenissen



In elke ronde komen twee nieuwe gebeurtenissen in het spel. Neem de bovenste kaart van de rode gebeurtenisstapel en leg hem open in de gebeurtenisrij, rechts van de al aanwezige gebeurtenissen, die de stad bedreigen. Een icoon op de kaart geeft aan of er als tweede een gele of witte kaart moet worden opgedraaid. Deze kaart wordt dan aan het eind van de gebeurtenisrij gelegd.

De gebeurtenissen vinden plaats van links naar rechts beginnend met Plundering (Marauding). Er zijn 2 soorten gebeurtenissen:

- **militaire gebeurtenissen zijn te herkennen aan zwarte dobbelstenen:** De startspeler neemt zoveel zwarte dobbelstenen als aangegeven op de kaart. Deze zwarte dobbelstenen vertegenwoordigen vijandige aanvallen op de stad.
- **diverse gebeurtenissen, waarvan de uitwerking in symbolen op de kaart wordt getoond en die worden toegelicht in de bijlage.**

Wanneer de gevolgen van de gebeurtenissen zijn afgehandeld, gooit de startspeler de zwarte dobbelstenen. Hij moet nu alleen de hoogste zwarte dobbelsteen met één of meerdere dobbelstenen uit zijn district pareren: het totale aantal ogen op de gekozen dobbelstenen moet gelijk of hoger zijn dan het aantal ogen op de zwarte dobbelsteen. De daarvoor benutte dobbelstenen worden

vervolgens afgelegd, samen met de zwarte dobbelsteen. Daarna moet de volgende speler (links van de startspeler) op dezelfde wijze de aanval van de één na hoogste zwarte dobbelsteen afslaan, en zo verder tot alle aanvallen van zwarte dobbelstenen gepareerd zijn (het is mogelijk dat een speler een tweede maal aan de beurt komt). Wanneer de dobbelstenen van een speler hem niet in staat stellen de aanval van de zwarte dobbelsteen te pareren, legt hij de zwarte dobbelsteen af, behoudt zijn dobbelstenen, maar verliest wel 2 OP.

Belangrijk:

- in strijd met een zwarte dobbelsteen tellen de rode dobbelstenen dubbel,
- een speler kan dobbelstenen van verschillende kleur gebruiken om een aanval van een zwarte dobbelsteen te pareren,
- een speler kan meerdere zwarte dobbelstenen tegelijk pareren: de hoogste zwarte dobbelsteen plus een of meerdere naar keuze,
- een speler ontvangt 1 invloedspunt voor iedere zwarte dobbelsteen die hij pareert,
- het is mogelijk om invloedspunten te benutten vóór het pareren van een zwarte dobbelsteen (zie Invloed).

Opmerking: De gebeurtenis Plundering bedreigt de stad voortdurend en verdwijnt nooit uit het spel. De kaarten blijven in het spel totdat ze door de spelers verslagen zijn (zie actie 3 Strijden tegen gebeurtenissen). Het aantal kaarten dat de stad kan bedreigen is onbeperkt, in voorkomende gevallen wordt de gebeurtenisrij naast het bord voortgezet.

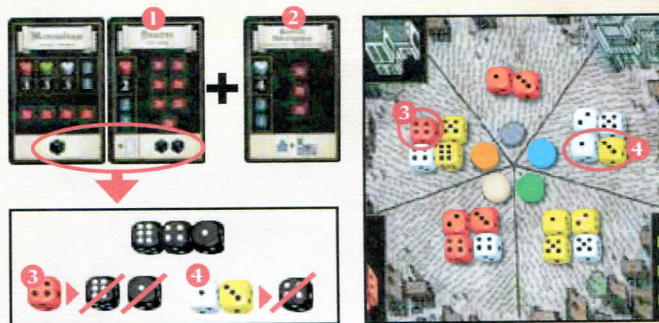


Voorbeeld: een rode kaart wordt opgedraaid: Oorlog (War) 1. Deze toont een witte kaart die open wordt gedraaid: Theologisch Conflict 2.

Er vinden nu 3 gebeurtenissen plaats: Anna (●) neemt 3 zwarte dobbelstenen (1 voor Plundering, 2 voor Oorlog) en handelt vervolgens het Theologische Conflict af, zoals uitgelegd in de bijlage.

3 Anna gooit de 3 zwarte dobbelstenen en gooit 4, 6 en 1. Ze moet de 6 parenen met de dobbelstenen in haar district. Ze kiest haar rode 4. Rode dobbelstenen tellen dubbel (= 8), dus ze kiest ervoor om ook de zwarte 1 te parenen, wat haar 2 invloedspunten oplevert.

4 Er blijft nu een zwarte 4 over voor haar linker buurvrouw Femke (●). Zij kiest ervoor om haar gele 3 en haar witte 1 in te zetten. Ze verdient hiermee 1 invloedspunt.



Fase 4: Acties

Beginnend met de startspeler, en vervolgens kloksgewijs, kan iedere speler arbeidskrachten (= dobbelstenen) inzetten om een actie uit te voeren, of passeren. Deze fase (en daarmee deze ronde) van het spel eindigt wanneer er geen dobbelstenen meer beschikbaar zijn of wanneer alle spelers hebben gepast. Iedere actie heeft 1 tot 3 dobbelstenen in een en dezelfde kleur nodig, en deze dobbelstenen moeten afkomstig zijn uit een of meer districten in het stadscentrum. Een dobbelsteen uit een district van een andere speler moet gekocht worden van deze speler, die dit niet kan weigeren. Voor dobbelstenen uit het grijze district wordt betaald aan de bank. Voor eigen dobbelstenen hoeft niet betaald te worden. Dobbels- tenen worden, na te zijn ingezet, teruggelegd in de algemene voorraad.

De kosten van een dobbelsteen hangen af van het aantal dobbelstenen dat een speler gebruikt voor zijn actie:

- als hij 1 dobbelsteen gebruikt, kost deze hem 2 denier, als het een dobbelsteen van een andere speler betreft,
- als hij 2 dobbelstenen gebruikt, kost elke vreemde dobbelsteen hem 4 denier,
- als hij 3 dobbelstenen gebruikt, kost elke vreemde dobbelsteen hem 6 denier.

Omdat de kosten van de dobbelstenen afhangen van het aantal dobbelstenen dat gebruikt wordt voor de actie is het belangrijk de dobbelstenen samen te stellen vóór de spelers betaald worden.

De spelers kunnen een van de volgende 5 acties kiezen, of passeren:

- 1- Actiekaarten activeren,
- 2- Bouwen aan de Kathedraal,
- 3- Strijden tegen gebeurtenissen,
- 4- Een burger in een van de drie prestigegebouwen plaatsen,
- 5- Landbouw,
- 6- Passen.

1 Activeer een actiekaart



Je kunt een groep van 1 tot 3 dobbelstenen gebruiken om een groep arbeidskrachten in te zetten op een actie zoals getoond op een beschikbare actiekaart. Gele dobbelstenen stellen je in staat een burgeractie uit te voeren;

witte dobbelstenen een religieuze actie; en rode dobbelstenen een militaire actie. Om een actiekaart te activeren moet je een voorman inzetten die het werk in goede banen kan leiden. Twee situaties kunnen zich voordoen:

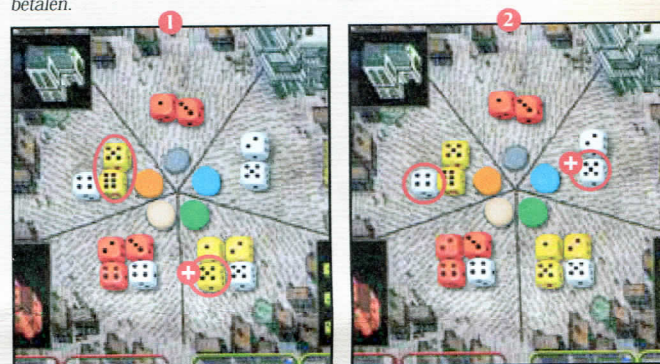
• je hebt geen voorman op de kaart

Je moet een voorman inhuren door het bedrag linksboven op de kaart te betalen. Plaats een eigen burger op een vrij vakje op de kaart. Deze dient als voorman. Deze burger komt uit je persoonlijke voorraad (als je er geen meer hebt, moet je er een inhuren voor 2 invloedspunten – zie Invloed), of van een andere locatie op het bord (actiekaarten, prestigegebouwen of verdreven burgers in de gebouwen). Wanneer de voorman is ingehuurd, stelt de speler de groep (1-3) dobbelstenen samen.

Voorbeeld:

1 Anna (●) heeft behoefte aan een totale waarde aan gele dobbelstenen van 16 om haar actie uit te voeren. Zij heeft zelf 2 gele dobbelstenen in haar district liggen. Met de gele 5-dobbelsteen van Sam (●), komt ze aan 16. Ze gebruikt in totaal dus 3 dobbelstenen; ze betaalt Sam 6 denier.

2 In plaats van een gele actie zou Anna ook een witte actie kunnen doen met haar eigen witte dobbelsteen en die van Femke (●); Dan zou ze Femke 4 denier moeten betalen.



Voorbeeld: Anna (●) wil de gele arbeidskrachten gebruiken om de actiekaart Koopman te activeren. Omdat ze nog geen voorman op de kaart heeft staan, moet ze er een inhuren.

1 **Kosten:** ze betaalt 4 denier om een voorman in te huren.

2 **Plaatsing:** ze plaatst haar voorman op het eerste vrije vakje, welke, in dit geval, 2 OP waard is aan het eind van het spel.

3 **Voorwaarde:** de gele dobbelstenen hebben een totale waarde van 16, die haar toestaan deze actiekaart 8 keer te gebruiken ($16 / 2 = 8$).

4 **Effect:** De actiekaart wordt onmiddellijke uitgevoerd, dus Anna krijgt 16 denier, aangezien ze de kaart 8 keer activeert.



• je hebt al een voorman op de kaart staan. In dit geval betaal je niets, noch plaats je een voorman op de kaart: je stelt onmiddellijk je dobbelstenen samen om de kaart te activeren. Er zijn 2 soorten actiekaarten:

Kaarten met een onmiddellijk werking: de werking van de kaart vindt onmiddellijk plaats. De voorwaarde, links onder op de kaart, toont de kleur van de dobbelstenen die nodig zijn om de kaart te activeren, evenals het aantal keer dat de kaart kan worden gebruikt (het aantal is gelijk aan de waarde van de groep dobbelstenen gedeeld door het getal onder de streep, afgerond naar beneden).

Kaarten met een uitgestelde werking: deze kaarten zijn te herkennen aan de zandloper rechtsonder op de kaart. Wanneer je deze kaart activeert plaats je blokjes in je kleur op de afbeelding van de kaart. Het aantal blokjes wordt bepaald door de voorwaarde linksonder op de kaart. Ieder blokje kan later in het spel tijdens een spelersactie gebruikt worden, maar slechts 1 blokje per keer. Blokjes kunnen niet gebruikt worden om een aanval van zwarte dobbelstenen af te slaan.

2 Bouwen aan de Kathedraal

Je kunt een groep van 1 tot 3 witte dobbelstenen inzetten om, per dobbelsteen, een blokje op een in waarde overeenkomend vakje op de bouwplaats van de Kathedraal te zetten. De bouwplaats is verdeeld in 3 niveaus: de onderste rij is niveau 1, de middelste is niveau 2 en de bovenste is niveau 3. Je moet de volgende bouwregel in acht nemen: om een blokje op een vakje op een niveau te kunnen zetten, moet het gelijkgenummerde vakje op het niveau eronder een blokje bevatten (slechts 1 blokje per vakje is toegestaan). Je ontvangt onmiddellijk 1 OP en 1 invloedspunt per blokje dat je plaatst in de kolommen 1 t/m 3, en 1 OP en 2 invloedspunten per blokje op de kolommen 4 t/m 6.

3 Strijden tegen gebeurtenissen

Je kunt een groep van 1 tot 3 dobbelstenen gebruiken om te strijden tegen de gebeurtenissen die de stad bedreigen. Aan de linkerkant van de kaart staat:

- welke kleur dobbelstenen je nodig hebt om tegen de gebeurtenis te strijden.

- het aantal blokjes dat een speler op de kaart mag plaatsen (dit is gelijk aan de waarde van de dobbelstenen gedeeld door het getal onder de streep, afgerond naar beneden). Plaats je blokjes op de kleine banieren op de kaart, startend linksboven. Voor elk geplaatst blokje krijg je onmiddellijk 1 invloedspunt. Het is niet toegestaan blokjes op verschillende kaarten te plaatsen in een enkele actie, zonder specifieke militaire actiekaarten.

Het aantal banieren is het aantal blokjes dan nodig is om de gebeurtenis te overwinnen (het is niet mogelijk meer blokjes te plaatsen dan er banieren zijn). Als de gebeurtenis is overwonnen:

- de speler die de meeste blokjes heeft bijgedragen krijgt het bovenste aantal OP (het grootste getal). Bij gelijke stand voor de eerste plaats delen de betrokken spelers de OP voor 1ste en 2de plaats (afgerond naar beneden) en de overige spelers krijgen niets. Wanneer maar één speler blokjes op een kaart heeft geplaatst, krijgt hij het totale aantal OP (dus voor 1ste en 2de plaats),
- de speler die de één na meeste blokjes heeft bijgedragen krijgt het onderste aantal OP (het laagste getal). Bij gelijke stand voor de tweede plaats delen de betrokken spelers de OP voor de 2de plaats (afgerond naar beneden).

Voorbeeld: Femke wil de arbeid van 2 geestelijken (witte dobbelstenen) gebruiken om de actiekaart Priester te activeren. Ze gebruikt haar eigen witte 5 en koopt de witte 4 van Anna voor 4 denier (omdat ze in totaal 2 dobbelstenen gebruikt).

1 2 Kosten: Ze betaalt 8 denier voor haar voorman. Omdat Femke nu een voorman op de kaart heeft, hoeft ze geen 8 denier meer te betalen om de kaart te activeren en blokjes te plaatsen.

3 Voorwaarde: haar witte dobbelstenen hebben een waarde van 9, die toestaat de kaart 3x te activeren ($9/3 = 3$).

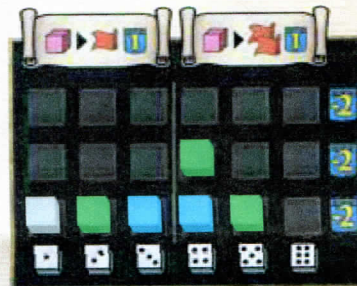
4 Effect: Ze plaatst 3 blokjes op de kaart omdat het een kaart met een uitgestelde werking is. Later in het spel, tijdens een gele actie, neemt Femke een blokje van de kaart om de actie te gebruiken (+3 voor elke gele dobbelsteen).



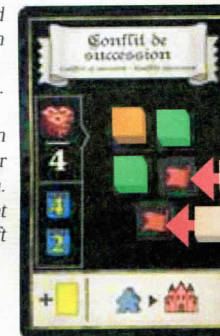
Opmerkingen:

- Heeft een speler geen voorman op een kaart, en kan hij er ook geen inhuren, dan kan hij de kaart niet activeren.
- Aan het eind van het spel ontvangt de speler de in het vakje aangegeven punten voor zijn voorman.
- Een speler kan niet meer dan één voorman op dezelfde kaart hebben staan.
- Als beide vakjes op een kaart bezet zijn kan een speler een voorman op de afbeelding plaatsen, maar hij krijgt geen OP aan het eind van het spel.
- Als je een voorman inhuurt ben je verplicht de kaart minimaal 1x te activeren.
- Wanneer een voorman verplaatst wordt naar een andere actiekaart, komt zijn vakje vrij. Dit vakje is nu weer beschikbaar voor alle spelers. Al op de kaart aanwezige burgers mogen niet verplaatst worden naar dit lege vakje.

Voorbeeld: Sam wil bijdragen aan de bouw van de Kathedraal met zijn witte 5, de 2 van Femke en de 4 van Esther. Hij betaalt Femke en Esther ieder 6 denier voor hun dobbelsteen. Hij plaatst 1 blokje op het onderste niveau in de kolommen 2 en 5, en 1 blokje op het middelste niveau in kolom 4. Hij krijgt 5 invloedspunten en 3 OP.



Voorbeeld: Esther wil de strijd aangaan met de gebeurtenis Strijd om Opvolging met haar 3 rode dobbelstenen (2, 3 en 4). Ze kan 2 blokjes op de banieren plaatsen ($9/4 = 2$). Ze ontvangt onmiddellijk 2 invloedspunten. De gebeurtenis is beëindigd want alle 5 banieren zijn met blokjes bezet. Esther and Sam krijgen ieder 3 OP ($4+2/2 = 3$) omdat ze gedeeld eerste zijn. Anna krijgt niets omdat ze derde is. Sam neemt de kaart, omdat hij eerder een blokje geplaatst heeft dan Esther.



Opmerking: Wanneer de gebeurtenis Plundering bestreden is, worden de OP verdeeld zoals aangegeven, maar niemand neemt de kaart. De blokjes worden verwijderd en de gebeurtenis is onmiddellijk weer beschikbaar en er kunnen weer nieuwe blokjes op geplaatst worden.

- de spelers nemen hun blokjes terug in hun persoonlijke voorraad.
- de speler die de meeste blokjes heeft geplaatst neemt de kaart (in het geval dat dit de neutrale speler is, gaat de kaart uit het spel). Wanneer meerdere spelers de meeste blokjes hebben geplaatst, wint van hen de speler die als eerste een blokje heeft geplaatst. De verkregen kaart kan je OP opleveren aan het eind van het spel wanneer de missies van de karakterkaarten worden geëvalueerd.

4 Plaats een burger op een prestigegebouw (paleis, bisdom of stadhuis)



Anders dan bij andere acties, gebruik je voor het plaatsen in een prestigegebouw altijd slechts één dobbelsteen. Je neemt een

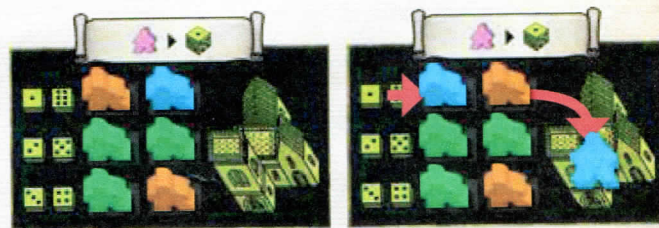
eigen burger uit je persoonlijke voorraad (als je die niet hebt, kun je er een inhuren voor 2 Invloeds punten – zie Invloed) of neemt er één van het bord, en plaatst deze op het prestigegebouw dat in kleur overeenkomt. Een rode dobbelsteen geeft toegang tot het paleis; een witte tot het bisdom; een gele tot het stadhuis. De waarde van de dobbelsteen bepaalt de plek in het gebouw waar je je burger moet plaatsen. Deze plekken zijn door kleine dobbelsteensymbolen aangegeven. Je burgers plaats je daar als volgt:

In het stadhuis en het bisdom komt je burger op het eerste veld in de overeenkomende rij. Wanneer er al burgers in deze rij staan schuiven deze 1 plek op naar rechts. Als hierdoor een burger uit de rij wordt geschoven (wordt verdreven) wordt deze neergelegd op de afbeelding van het gebouw.

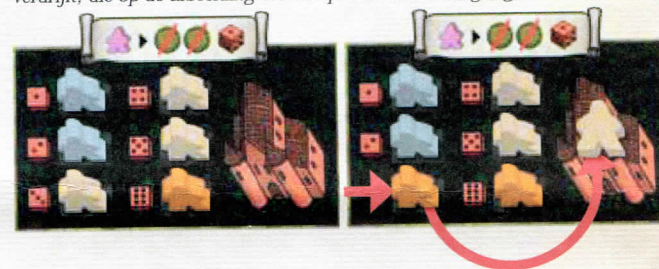
In het paleis komt je burger op het overeenkomende veld. Wanneer er al burger op dit veld staat wordt deze verdreven en op de afbeelding van het paleis neergelegd.

Het is niet mogelijk een burger uit een gebouw te verdrijven wanneer er al een gelijkgekleurde burger op de afbeelding van het gebouw ligt. Aan het eind van de ronde keren verdreven burgers terug naar de persoonlijke voorraad van de spelers.

Voorbeeld: Femke (blauw) koopt voor 2 denier Sam's (geel) 1-dobbelsteen. Ze plaatst een burger in de eerste rij van het stadhuis en verdrijft daarmee haar eigen burger. Deze actie kan handig zijn om een betere positie te krijgen en te vermijden dat een medespeler je verdrijft.



Anna (rood) koopt voor 2 denier de 3-dobbelsteen van de neutrale speler. Ze plaatst een burger op veld 3 van het paleis, waarmee ze Esther's burger verdrijft, die op de afbeelding van het paleis wordt neergelegd.



5 Landbouw

De actie Landbouw stelt je in staat geld te verdienen dankzij het harde werk van de boeren (een groep van 1-3 gele dobbelstenen). Voor deze actie heb je geen voorman nodig. Je ontvangt zoveel denier als de totale waarde van de groep dobbelstenen, gedeeld door 2 (afgerond naar beneden).

6 Passen

Wanneer je deze ronde geen actie meer wilt uitvoeren, terwijl je nog wel een of meer dobbelstenen in je district hebt liggen, pas je en ontvang je 2 denier, die je in je district legt. Tijdens het verder verloop van deze ronde kun je geen acties meer uitvoeren, maar elke keer als de beurt bij jou komt krijg je 1 denier (en plaatst deze in je district).

Fase 5: Eind van de ronde

De ronde eindigt na een speler's actie wanneer:

- alle spelers gepast hebben (er ligt geld in de districten van alle spelers), of
- er geen enkele dobbelsteen meer ligt in welk district dan ook. De spelers nemen het geld uit hun districten. Verdreven

burgers (burgers die op de afbeeldingen van de prestigegebouwen liggen) keren terug naar hun persoonlijke voorraad. De startspelerkaart wordt doorgegeven naar links en de volgende ronde begint.

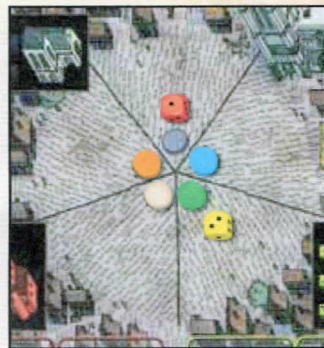
Invloed

Voordat men zich tegen gebeurtenissen verdedigt (zwarte dobbelstenen), of een actie uitvoert, kan men -naast de gekozen actie- invloedspunten op verschillende manieren inzetten:

- 1 invloedspunt: gooi een eigen dobbelsteen opnieuw (het is niet toegestaan een dobbelsteen van een andere of de neutrale speler opnieuw te gooien),
- 2 punten: verplaats een eigen burger van de algemene naar je eigen voorraad,
- 4 punten: keer 1 tot 3 eigen dobbelstenen om (het is niet toegestaan dobbelstenen van een andere of de neutrale speler om te keren). De gekozen dobbelstenen worden omgekeerd zodat de onderzijde nu boven komt liggen; onthoud dat de som van de boven- en onderzijde van een dobbelsteen altijd 7 is. De om te keren dobbelstenen mogen verschillende kleuren hebben. **Je mag verschillende van deze acties in willekeurige volgorde kiezen.**

Opmerking: je kunt nooit meer dan 20 invloedspunten hebben: elk punt dat je meer verdient vervalt.

Voorbeeld: Er liggen 2 dobbelstenen op het stadsplein: een rode 1 in het neutrale district en een gele 2 in Sam's district. Sam is aan de beurt. Hij kiest voor het opnieuw gooien van zijn dobbelsteen voor 1 invloedspunt: hij gooit een 1. Hij kan nog een invloedspunt betalen om opnieuw te gooien, maar hij keert liever zijn dobbelsteen om voor 4 invloedspunten: zijn 1 wordt een 6. Met deze dobbelsteen kiest hij ervoor om 2 blokjes op de gebeurteniskaart Plundering te leggen, wat hem 2 invloedspunten oplevert.



Einde van het spel

Het spel eindigt aan het eind van ronde waarin de laatste rode gebeurteniskaart opgedraaid is.

Naast de al in het spel verdiende OP:

- krijgt iedere speler 1 OP per onverslagen gebeurteniskaart waarop hij aanwezig is (inclusief Plundering),
- krijgt iedere speler de OP zoals aangegeven in de vakjes op de actiekaarten waar zijn burgers op staan,
- verliest iedere speler 2 punten voor elk van de 3 niveaus in de Kathedraal waarop hij geen blokjes heeft,
- draait iedere speler zijn karakterkaart open (bij 2 spelers 2

kaarten). Elk van deze karakters deelt OP uit. Alle spelers kunnen deze verdienen, wanneer ze aan de voorwaarden voldoen. Het is daarom belangrijk tijdens het spel uit te vinden welke karakterkaarten de andere spelers hebben. Tegelijkertijd kan het handig zijn over de eigen karakterkaart te bluffen, om zo je tegenspelers te misleiden. Als ze niet weten welke karakterkaart bezit wordt het moeilijk voor ze daarmee OP te halen!

Winnaar is de speler met de meeste OP.

Opmerking: Tijdens het spel mogen OP verborgen gehouden worden. Om de eindtelling spannender te maken, adviseren wij dat elke speler bij elke telling stapels van 10 OP maakt, wat ook de uiteindelijke telling eenvoudiger maakt.

Spelauteurs: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** • Vormgeving: **alexandre-roche.com**
Redactie: **Sébastien Dujardin** • Vertaling: **Olav Fakkeldij**

Dankwoord

De auteurs bedanken de talloze testspelers en lezers die hebben bijgedragen aan de ontwikkeling van dit spel en de spelregels, en die hopelijk begrijpen dat ze hier niet allemaal genoemd kunnen worden!
De uitgever bedankt Xavier en Alain voor hun vertrouwen en de mooie tijd gedurende de ontwikkeling van het spel, evenals zijn vrouw voor haar meer dan waardevolle ondersteuning.



www.pearlgames.be

Actiekaarten



Artisan (Handwerker): Zet 1 invloedspunt om in 6 denier.



Marchand (Koopman): Je krijgt 2 denier.



Meunier (Molenaar): Activeer deze kaart en kies één van de volgende acties: per eigen burger in het paleis ontvang je 2 denier, of per eigen burger in het bisdom ontvang je 2 denier. Verdreven burgers tellen niet mee. Iedere keer dat je deze kaart activeert mag je opnieuw bepalen welke actie je kiest.



Aubergiste (Herbergier): Zet 1 invloedspunt om in 1 denier.



Forgeron (Smid): Tel 5 op bij de waarde van een groep (1-3) rode dobbelstenen. Je mag niet de waarde van een dobbelsteen aanpassen om hem in het paleis te plaatsen.



Milicien (Soldaat): Zet 1 tot 3 gele dobbelstenen in alsof het rode zijn. Wanneer je deze kaart activeert mag je uitsluitend gele dobbelstenen inzetten. Ze behouden hun waarde.



Compagnon (Compagnon): Zet 3 denier om in 2 OP.



Orfèvre (Goudsmid): Ontvang 1 OP en 2 denier.



Sculpteur (Beeldhouwer): Ontvang 1 OP.



Dime (Een tiende): Neem op het moment dat je een groep samenstelt, zonder kosten, een gele dobbelsteen van iedere speler. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk een groep samen te stellen met 2 dobbelstenen van twee verschillende spelers, en 1 uit je eigen district. Het is niet toegestaan deze gele dobbelstenen met een andere actie te bewerken, omdat er maar één blokje per actie gebruikt kan worden. Het is toegestaan een dobbelsteen van de neutrale speler te nemen.



Moine (Monnik): Zet 1 witte dobbelsteen om in 3 gele met dezelfde waarde. Wanneer je een blokje van deze kaart gebruikt om een actie uit te voeren, mag je alleen deze witte dobbelsteen gebruiken. Deze kost 2 denier wanneer hij uit een andere spelers' district komt.



Prêtre (Priester): Verhoog de waarde van iedere gele dobbelsteen in je groep met 3. De waarde kan hoger worden dan 6. Je mag echter niet de waarde van dobbelstenen aanpassen om een burger in het stadhuis te plaatsen.



Apprentissage (Opleiding): Verander iedere dobbelsteen in je groep in een dobbelsteen met waarde 5. Deze kaart werkt ook bij een groep verschillend gekleurde dobbelstenen.

Men mag echter niet de waarde van de dobbelstenen gebruiken om een burger in een prestigiegebouw of de Kathedraal te plaatsen.



Confession (Biecht): Verhoog de waarde van iedere dobbelsteen in je groep met 2. De waarde kan hoger worden dan 6. Men mag echter niet de waarde van de dobbelstenen aanpassen om een burger in een prestigiegebouw of de Kathedraal te plaatsen.



Templier (Templier): Zet 1 witte dobbelsteen om in 2 rode met dezelfde waarde. Wanneer je een blokje van deze kaart gebruikt om een actie uit te voeren, mag je alleen deze witte dobbelsteen gebruiken. Deze kost 2 denier wanneer hij uit een andere spelers' district komt.



Pèlerinage (Pelgrimstocht): Ontvang 2 OP. Je mag elke combinatie van dobbelstenen gebruiken om deze kaart te activeren. Alleen de kaarten Opleiding en Biecht kunnen gebruikt worden om de groep verschillend gekleurde dobbelstenen aan te passen. In het geval dat je deze kaart activeert met dobbelstenen in één kleur kunnen deze wel met andere actiekaarten aangepast worden.



Procession (Processie): 2 OP voor de speler met de meeste dobbelstenen in zijn district (niet die waarmee deze kaart werd geactiveerd). De neutrale speler telt mee. Bij een gelijke stand krijgen alle betrokken spelers 2 OP. Je moet minimaal 1

dobbelsteen in je district hebben om de 2 OP te kunnen verdienen.



Verrier (Glasblazer): Ontvang 1 OP voor iedere 2 blokjes die je hebt in de Kathedraal.

Enkel de witte speler die die kaart activeert ontvangt de OP



Archer (Boogschutter): Probeer blokjes op gebeurteniskaarten te plaatsen: gooi een dobbelsteen en bij 3, 4, 5 of 6 mag je een blokje plaatsen. Je ontvang daarvoor -als altijd- 1 invloedspunt. Het resultaat van deze worp kan op geen enkele manier gemanipuleerd worden. Wanneer je deze kaart meerdere keren activeert houdt de speler links van je het aantal worpen bij. Je mag blokjes op verschillende gebeurteniskaarten plaatsen.



Chevalerie (Ridderschap): Plaats blokjes op gebeurteniskaarten; voor iedere rode dobbelsteen in je district (niet die waarmee deze kaart werd geactiveerd) 1 blokje. Je ontvang daarvoor -als altijd- 1 invloedspunt. Je mag blokjes op verschillende gebeurteniskaarten plaatsen.



Diplomate (Diplomaat): Lever 1 invloedspunt in om een blokje op een gebeurteniskaart te plaatsen (en ontvang daarvoor -als altijd- 1 invloedspunt). Als je de Diplomaat meerdere keren activeert mag je blokjes op verschillende gebeurteniskaarten plaatsen. Je moet alle invloedspunten die je wilt omzetten betalen vóór je blokjes plaatst.



Chasse (Jacht): Ontvang 3 invloedspunten.



Mercenaire (Huurling): Ontvang 3 denier.



Percepteur (Belastinginnehmer): Iedere speler betaalt jou 1 denier voor elk van zijn burgers in het stadhuis. De bank betaalt voor de neutrale speler. Verdreven burgers tellen niet mee. Een speler die niet kan betalen, wordt niet bestraft, maar betaalt zoveel hij kan.

het geld wordt ontvangen door de speler die de kaart activeert



Capitaine (Veldheer): Ontvang 1 OP voor iedere gebeurteniskaart waarop je een blokje hebt (inclusief Plundering).



Joutes (Toernooi): Ontvang 2 OP wanneer de totale waarde van de rode dobbelstenen in je district (zonder die waarmee je deze kaart hebt geactiveerd), hoger is dan die van elke andere speler (ook de neutrale). Bij een gelijke stand krijgen alle betrokken spelers 2 OP.



Troubadour (Minstrel): Zet 3 invloedspunten om in 2 OP.

Opmerking: vergeet niet dat je actiekaarten, afhankelijk van je groep dobbelstenen, meerdere keren kunt activeren. Bijvoorbeeld: activeer de kaart Toernooi 2x om 4 i.p.v. 2 OP te ontvangen.

Gebeurteniskaarten



Sécheresse (Droogte)
Alle spelers betalen 1 Denier per eigen burger in het stadhuis. Voor verdreven burgers hoeft niet betaald te worden.



Soutien (Hulp)
Plaats een grijs blokje op de eerste 2 gebeurteniskaarten links van deze kaart. Lig er slechts één gebeurteniskaart links van deze kaart dan plaats je hierop ook slechts één blokje.



Guerre civile (Burgeroorlog)
Alle spelers verliezen 3 denier.



Voyageurs (Reizigers)
Gooi één dobbelsteen en plaats een neutrale burger op het eerste (meest linkse) veld van het stadhuis. Wanneer daar al een burger aanwezig is wordt deze verdreven en op de afbeelding van het stadhuis gelegd.



Conflit théologique (Theologisch Conflict)
Gooi één dobbelsteen en plaats een neutrale burger op het eerste (meest linkse) veld van het bisdom. Wanneer daar al een burger aanwezig is wordt deze verdreven en op de afbeelding van het bisdom gelegd.



Hérésie (Ketterij)
Alle spelers verliezen 2 invloedspunten.



Maîtres d'œuvre itinérants (Gastarbeider). Plaats een grijs blokje op het eerste vrije veld in de Kathedraal. Dit is het veld in de onderste rij, met de laagste waarde. Is er geen veld vrij, plaats dan geen grijs blokje.



Perturbation des travaux (Staking). Verwijder het blokje met de hoogste waarde uit de Kathedraal, ook wanneer het om een grijs blokje gaat (het bovenste blokje met de hoogste waarde).



Brigandage (Roof) (x3)
+ 1 zwarte dobbelsteen.



Conflit de succession (Strijd om Opvolging)
Gooi één dobbelsteen en plaats een neutrale burger op het overeenkomende veld van het paleis. Wanneer daar al een burger aanwezig is, wordt deze verdreven en op de afbeelding van het paleis gelegd.



Escarmouches (Schermsutelingen) (x2)
+ 1 zwarte dobbelsteen.



Guerre et Attaque des Normands (Oorlog en Aanval van Noormannen)
+ 2 zwarte dobbelstenen.

Opmerking: zijn alle 8 neutrale burgers al in het spel, dan worden gebeurteniskaarten waarmee deze in het spel komen, genegeerd.

Karakterkaarten



Chrétien de Troyes
Hij is de schepper van de legende van de Hellige Graal en daarmee de grondlegger van de literaire roman. Zijn lezers zijn belangrijk voor hem en hij belooft daarom de aanwezigheid in de prestigegebouwen.
• 1 OP als je 3 of 4 burgers in de 3 prestigegebouwen hebt geplaatst (4 of 5 in een spel met 2 spelers)
• 3 OP voor 5 of 6 burgers (6 of 7 in een spel met 2 spelers)
• 6 OP voor 7 of meer burgers (8 of meer in een spel met 2 spelers)



Urban IV
Zoon van een schoenlapper uit Troyes, later werd hij geestelijke in de Kathedraal en in 1261 Paus. Hij belooft die spelers die zich inzetten voor de bouw van de Kathedraal.
• 1 OP voor alle spelers die, aan het eind van het spel, 3 of 4 blokjes in der Kathedraal hebben (4 of 5 in een spel met 2 spelers)
• 3 OP voor 5 of 6 (6 of 7 in een spel met 2 spelers)
• 6 OP voor 7 of meer (8 of meer in een spel met 2 spelers)



Thibaut II
Hij was de grote initiatiefnemer voor de grote Champagnefeesten. Hij belooft geldbezit.
• 1 OP voor alle spelers die 6 tot 11 Denier bezitten
• 3 OP voor 12 tot 17 Denier
• 6 OP voor 18 of meer Denier



Hugues de Payns
Deze Graaf richtte in 1118 de Orde van de Tempeliers op. Hij belooft spelers voor hun invloed.
• 1 OP voor alle spelers die 5 tot 9 Invloedspunten hebben
• 3 OP voor 10 tot 14
• 6 OP voor 15 of meer



Le Florentin
Domenico del Barbieri, de Florentijn genoemd, hielp mee bij het herstel van de stad na de grote brand van 1524. Hij belooft het hebben van veel voormannen
• 1 OP voor alle spelers die, aan het eind van het spel, in totaal 2 of 3 voormannen op actiekaarten hebben staan
• 3 OP voor 4 of 5
• 6 OP voor 6 of meer



Henry Ier
Hij werd geridderd door de keizer en nam aan de zijde van Ludwig VII deel aan de tweede kruistocht. Hij belooft hen die zich dapper hebben geweerd tegen gevaarlijke gebeurtenissen.
• 1 OP voor alle spelers die 1 of 2 gebeurteniskaarten gewonnen hebben
• 3 OP voor 3 of 4
• 6 OP voor 5 of meer