

Het Dorp

De Herberg

Uitbreiding
Voor 2-5 spelers
vanaf 12 jaar



Er is een nieuw ambacht in het dorp: er kan vanaf nu bier worden gebrouwen! Er is dan ook meteen een herberg geopend, waar je invloedrijke lieden kunt ontmoeten. Als je ze een biertje aanbiedt, zijn ze je een bijzondere gunst schuldig. Zorg er dus voor dat je het glas heft met de dorpsbewoners die je kunnen helpen op weg naar succes. Deze uitbreiding bevat ook al het speelmateriaal om Het Dorp met 5 personen te kunnen spelen.

‡ Speelmateriaal ‡

11 familieleden
(grijs)



1 boerderij



8 algemene markeerstenen
(grijs)



1 stickervel



6 munten



5 graanzakken



12 goederenfiches
(bier)



20 invloedsstenen
(5 bruin, 5 roze, 5 oranje, 5 groen)



4 klantenfiches



3 overzichtskaarten
(1 voor 5 spelers, 2 dubbelzijdige voor een spel met uitbreiding voor 2, 3, 4, 5 spelers)



30 kaarten "dorpsbewoner"



1 brouwerij



1 herberg



1 nieuw tableau
"dorpskronieken"



1 nieuw tableau
"anonieme graven"



Gebruik de randdelen om de nieuwe tableaux netjes af te werken.

‡ Voorbereiding ‡

Voeg de volgende onderdelen aan het spel toe:

- de **familieleden** (besticker deze eerst), **boerderij** en **markeerstenen** van de 5^e kleur (grijs), en
- de **extra graanzakken**, **munten** en **invloedsstenen**.

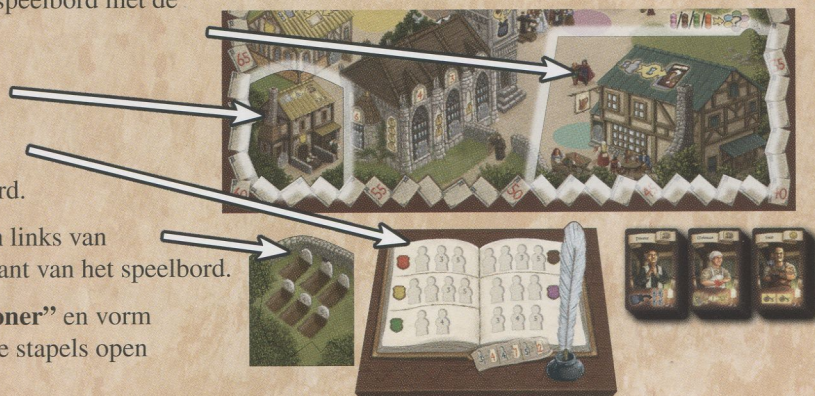
! Wil je "Het Dorp" zonder de uitbreiding "De Herberg" met 5 personen spelen, lees dan verder op
• bladzijde 6 onder "Basisspel voor 5 spelers" en sla alle andere tekst over.



Volg stappen 1 tot en met 13 van de voorbereiding van het basisspel. Pas de volgende wijzigingen in de betreffende stappen toe.

1. Doe het volgende, nadat je het speelbord op tafel hebt gelegd:

- Bedek de dorpskronieken op het speelbord met de **herberg**.
- Bedek de anonieme graven op het speelbord met de **brouwerij**.
- Leg de **nieuwe dorpskronieken** aan de onderkant van het speelbord.
- Leg de **nieuwe anonieme graven** links van de dorpskronieken aan de onderkant van het speelbord.
- Schud de 30 kaarten “**dorpsbewoner**” en vorm 3 stapels van 10 kaarten. Leg deze stapels open onder de herberg.



6. Voeg de 4 nieuwe **klantenfiches** aan die van het basisspel toe. Stel de markt op de gebruikelijke manier samen. De markt in een spel met 5 spelers is gelijk aan die in een spel met 4 spelers.

7. Zijn er minder dan 5 spelers, gebruik dan de familieleden van een **niet gekozen** kleur om het aantal plaatsen in de **nieuwe kronieken** en de **nieuwe anonieme graven** te verminderen:

- in een spel met **4 spelers**:
leg een familielid op elk vakje en graf met een “5”
- in een spel met **3 spelers**:
leg een familielid op elk vakje en graf met een “4” of een “5”
- in een spel met **2 spelers**:
leg een familielid op elk vakje en graf met een “3”, “4” of “5”

9. Leg de **12 goederenfiches “bier”** in de algemene voorraad goederenfiches. Iedere speler krijgt **1 bier**, dat hij naast zijn boerderij legt.

12. Leg de **met een bierpul gemarkeerde overzichtskaart** die met het aantal spelers overeenkomt klaar voor gebruik.

‡ Spelverloop ‡

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Er bevinden zich echter 2 nieuwe gebouwen in het dorp: de **brouwerij** en de **herberg**.

‡ De brouwerij ‡



De brouwerij is een ambachtslocatie. Om deze te betreden, moet een speler de actie “Ambacht” uitvoeren door een invloedssteen van een geel actieveld te pakken (of de actie “Waterput” uit te voeren).

In de brouwerij produceert een speler met 1 actie 2 goederenfiches “bier” (in plaats van 1). Dit kan op 2 manieren:

- a) Hij betaalt 3 tijd (nadat hij voor 3 tijd een familielid in de brouwerij heeft gezet), of
- b) Hij betaalt 3 graanzakken aan de algemene voorraad.

Opmerking: afgezien van de geproduceerde goederen lijkt de brouwerij erg op de stallen.



‡ De herberg ‡



Naast de herberg bevindt zich een nieuw actieveld. Om de herberg te betreden, moet een speler een invloedssteen van dit blauwgroene actieveld nemen (of de actie "Waterput" uitvoeren).

Deze actie staat de speler toe **1 kaart "dorpsbewoner"** te kopen.

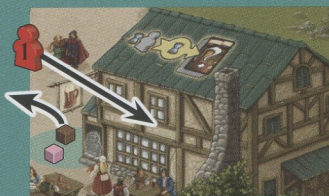
Om de actie te mogen uitvoeren, moet de speler een familielid in de herberg hebben. Heeft hij dat nog niet, dan neemt hij een familielid van zijn boerderij en zet het in de herberg. Dit kost hem 1 tijd.

Nu mag de speler 1 kaart "dorpsbewoner" kopen (het is niet van belang of hij zijn familielid in deze of een vorige beurt in de herberg heeft gezet). Daartoe volgt hij in onderstaande volgorde 3 stappen:

1. Hij betaalt **1 tijd**.
2. Hij kiest 1 van de 3 stapels "dorpsbewoner" en schuift daarvan de bovenste kaart open **onder** dezelfde stapel.
3. Hij koopt 1 van de kaarten die nu bovenop de 3 stapels liggen en betaalt de erop aangegeven kosten. Deze staan in de rechterbovenhoek van de kaart (1 munt, 1 bier of 2 bier). Daarna neemt hij de kaart in zijn hand.

Voorbeeld: een kaart "dorpsbewoner" kopen

Michael neemt een bruine invloedssteen van het blauwgroene actieveld om de herberg te betreden. Omdat hij er nog geen familielid heeft, verplaatst hij er 1 van zijn boerderij naar de herberg. Hij betaalt daar 1 tijd voor. Vervolgens:



1. Betaalt hij nogmaals 1 tijd,
2. dan schuift hij de Smid onder de betreffende stapel,
3. en koopt hij de Medicus voor 2 bier (naar de algemene voorraad).





Opmerking: het is niet toegestaan om de stapels "dorpsbewoners" door te kijken. Het is de bedoeling dat uitsluitend de bovenste kaart van elke stapel zichtbaar is.

Belangrijk: sterft een familielid in de herberg, leg het dan in een anoniem graf. Notoire drinkers krijgen geen vermelding in de dorpskronieken!

‡ De "dorpsbewoner"-kaarten ‡

Elke kaart "dorpsbewoner" heeft een speciale eigenschap, die eenmaal per spel kan worden gebruikt.

- Sommige kaarten leveren aan het einde van het spel extra punten op. Deze kaarten zijn in de rechteronderhoek gemarkeerd met een uitgebrande kaars. 
- Alle andere kaarten zijn gemarkeerd met een brandende kaars. Een speler mag in zijn beurt zoveel van deze kaarten spelen als hij wil. Voor sommige gelden echter voorwaarden of ze kunnen uitsluitend in combinatie met bepaalde acties worden gespeeld. Verwijder een gespeelde kaart uit het spel. 

Belangrijk: de functie van een kaart is uitsluitend van toepassing op de houder van de kaart.



Bewaar de volgende kaarten tot het einde van het spel. Tel ze dan bij de individuele **eindscore** op:



Kunstenaar

Je krijgt punten voor je familieleden in de dorpskronieken volgens de tabel op deze kaart en niet volgens de tabel op het speelbord.



Graaf

Elke **kasteelstad** met een markeersteen van jou levert je 2 extra punten op. Er zijn 3 kasteelsteden op het speelbord: de 2 steden met de "1 munt"-bonus en de stad in de hoek rechtsboven. Deze kaart kan dus niet meer dan 6 extra punten opleveren.



Beurzenrijder

Nadat de puntentelling en alle andere kaarten aan het einde van het spel zijn afgehandeld, krijg je extra punten. Ben je de speler met de minste punten op het prestigiespoor, dan krijg je 6 punten. Zo niet, dan krijg je er 3.



Gilde meester

Je krijgt extra punten voor **oranje** invloedsstenen op je boerderij: 1 steen = 2 punten, 2 stenen = 4 punten, 3 stenen = 6 punten. 0, 4 of meer stenen = 0 punten. Munten kunnen in dit geval niet als jokers worden ingezet!



Centendief

Je krijgt voor elke soort goederenfiches op je boerderij 2 extra punten. Deze kaart kan dus niet meer dan 12 extra punten opleveren (er zijn 6 soorten).



Burgemeester

Je krijgt extra punten voor **groene** invloedsstenen op je boerderij: 1 steen = 2 punten, 2 stenen = 4 punten, 3 stenen = 6 punten. 0, 4 of meer stenen = 0 punten. Munten kunnen in dit geval niet als jokers worden ingezet!



Medicus

Je krijgt voor elk "levend" familielid 1 extra punt. Dit zijn familieleden op je boerderij, in de zwarte buidel en op het speelbord. Familieleden in de dorpskronieken en anonieme graven tellen niet mee.



Non

Je krijgt extra punten voor **bruine** invloedsstenen op je boerderij: 1 steen = 2 punten, 2 stenen = 4 punten, 3 stenen = 6 punten. 0, 4 of meer stenen = 0 punten. Munten kunnen in dit geval niet als jokers worden ingezet!



Boerin

Je krijgt voor elke graanzak op je boerderij 1 punt extra. Deze kaart kan dus maximaal 5 punten opleveren.



Student

Je krijgt extra punten voor **roze** invloedsstenen op je boerderij: 1 steen = 2 punten, 2 stenen = 4 punten, 3 stenen = 6 punten. 0, 4 of meer stenen = 0 punten. Munten kunnen in dit geval niet als jokers worden ingezet!



Reiziger

Je krijgt volgens de tabel op deze kaart punten voor het aantal door je familieleden bezochte steden in de wijde wereld, en niet volgens de tabel op het speelbord.

Speel de volgende kaarten **op elk moment** tijdens je beurt, een marktdag of een kerkdienst:



Abt

Om deze kaart te mogen spelen, moet je ten minste 1 familielid in de kerk hebben. Je verzet direct 1 van je familieleden in de kerk naar het meest linkse raam, en betaalt hier geen graan voor.



Smid

Neem 2 ploegen uit de algemene voorraad en leg deze naast je boerderij.



Veehouder

Neem 1 paard of 1 os uit de algemene voorraad en leg het dier naast je boerderij.



Raadsheer

Je mag deze kaart spelen als je ten minste 1 familielid in de dorpsraad hebt. Je krijgt **2 privileges** op basis van het niveau van je hoogste familielid in de raad. Dat betekent dat je privileges mag kiezen van het gelijke of lagere niveau van dat familielid. Je mag 2 gelijke of 2 verschillende privileges kiezen. Het startspelerfiche kan, mits beschikbaar, maar eenmaal worden gekozen.

Voorbeeld: Marileen heeft een familielid op het 3^e niveau in de dorpsraad. Zij speelt de Raadsheer en neemt 1 paard en 1 bier als haar 2 privileges.



Knecht

Je krijgt 2 punten op het prestigespoor. Je mag ook meteen alle lege graanzakvelden op je boerderij met graanzakken uit de algemene voorraad vullen. Zoals gebruikelijk mag je nooit meer dan 5 graanzakken tegelijkertijd bezitten.



Kruidenvrouw

Je krijgt 2 punten op het prestigespoor. Bovendien mag je de markeersteen op je levensstijdspoor op het veld direct links (vooruit) of direct rechts (achteruit) van de brug zetten, en zo de dood van een familielid versnellen of vertragen.



Verloren zoon

Je krijgt 3 punten op het prestigespoor. Je mag bovendien 1 actie "Familie" uitvoeren (1 nieuw familielid uit de voorraad halen of 1 "levend" familielid van het spelbord terug naar je boerderij zetten). Dit is een extra actie die geen onderdeel is van je normale beurt (je betaalt dus niet 3 gelijke invloedsstenen en je neemt ook geen invloedssteen van een actieveld "Familie").



Bode

Je legt zonder kosten 1 van je markeerstenen op een nieuwe stad naar keuze in de wijde wereld, en ontvangt de bonus van deze stad (je zet er geen familielid naartoe).



Jonkvrouw

Je krijgt 2 punten op het prestigespoor. Je pakt 1 van de stapels "dorpsbewoners", bekijkt deze en kiest er 1, die je bewaart of direct speelt. Je legt de resterende kaarten als stapel terug, waarbij je de volgorde niet mag veranderen.



Schrijver

Neem 2 perkamentrollen uit de algemene voorraad en leg deze naast je boerderij.



Wagenmaker

Neem 1 wagen uit de algemene voorraad en leg deze naast je boerderij.

Speel de volgende kaarten bij bepaalde acties of in sommige situaties:



Bard

Als een van je familieleden sterft, mag je deze kaart spelen om hem aan de dorpskronieken toe te voegen. Hij mag **geen** vrije plaats in de kronieken bezetten; hij wordt er eenvoudigweg aan toegevoegd.



Marktkoopman

Speel deze kaart tijdens een markttag. Je mag nu naast de gebruikelijke klanten ook die in de wachtrij bedienen. Alle andere spelregels blijven van kracht.



Hofnar

Direct na het afronden van je actie mag je deze kaart spelen. Je krijgt direct 2 punten op het prestigespoor en voert nogmaals een actie uit (waarbij je weer een invloedssteen van een actieveld neemt of 3 gelijke invloedsstenen betaalt). Is je markeersteen bij je eerste actie de brug gepasseerd, dan sterft er een familielid voordat je je extra actie uitvoert.



Molenaar

Speel deze kaart als je de actie "Ambacht" uitvoert om bij de molen munten te verdienen. Tegen betaling van 2 tijd en 2 graanzakken krijg je eenmalig 5 munten in plaats van 2.



Wijze man

Speel deze kaart als het je beurt is om een actie te kiezen. Je krijgt 3 punten op het prestigespoor en voert een actie naar keuze uit zonder 3 gelijke invloedsstenen te betalen of een invloedssteen van een actieveld te nemen. Deze actie vervangt je gebruikelijke actie in deze beurt.



Priester

Speel deze kaart aan het begin van een kerkdienst. Tijdens deze kerkdienst mag geen van de spelers familieleden uit de zwarte buidel kopen. In plaats daarvan mag jij gratis 4 speelstukken (familieleden en/of monniken) uit de zwarte buidel **zoeken**.



Voddenboer

Speel deze kaart aan het **einde** van een markttag, net **voordat** de lege plekken vóór de marktkramen met klanten uit de wachtrij worden aangevuld. Je mag kosteloos 1 resterend klantenfiche uit het aanbod nemen en gedekt voor je neerleggen. De Voddenboer mag niet met de Marktkoopman worden gecombineerd.



Tollenaar

Speel deze kaart als je een actie "Reizen" doet. Zoals gebruikelijk verplaats je je familielid naar een naburige stad, maar je betaalt de kosten van de reis niet: je bespaart dus 2 of 3 invloedsstenen, 2 tijd en 1 wagen.

‡ Basisspel voor 5 spelers ‡

De voorbereiding van het basisspel voor 5 spelers is gelijk aan die voor 4 spelers met de volgende aanpassingen:

- Bedek de dorpskronieken op het speelbord met de **nieuwe dorpskronieken**. Bedek de anonieme graven op het speelbord met de **nieuwe anonieme graven**.
- Verdeel invloeds- en "Pest"-stenen volgens de overzichtskaart voor 5 spelers (niet met een bierpul gemarkeerd).
- **Opmerking:** stel de markt op dezelfde manier samen als in een spel met 4 spelers.

Verder zijn alle spelregels van het basisspel van kracht.



© 2013 Eggertspiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900-999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Inka en Markus Brand
Illustraties: Dennis Lohausen
Ontwerp doos: Hans-Georg Schneider
Vertaling en eindredactie: 999 Games

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany



PLAY RIGHT

Nu alle spelregels
binnen handbereik.
Download snel de
Play it right-applicatie!

