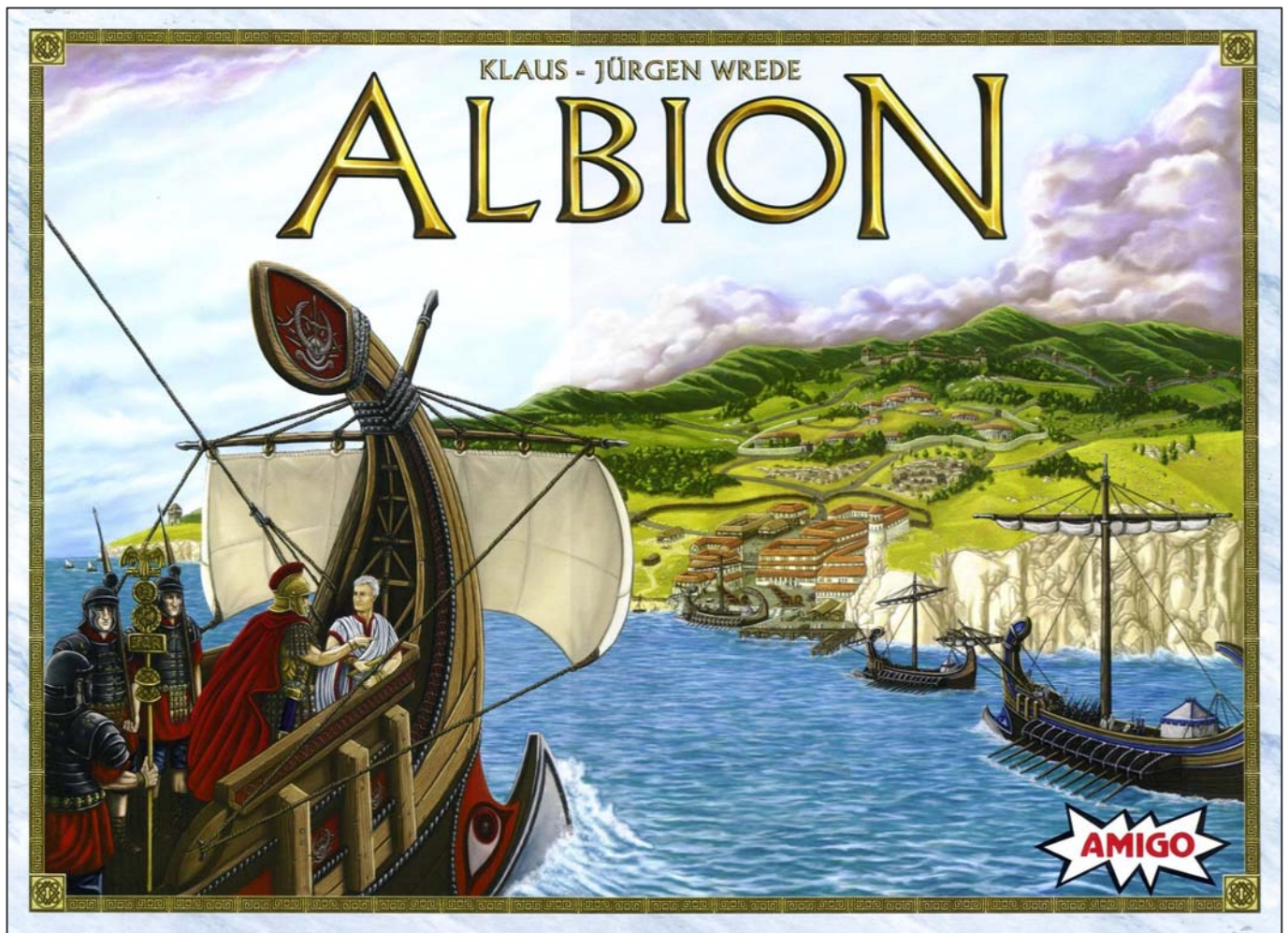
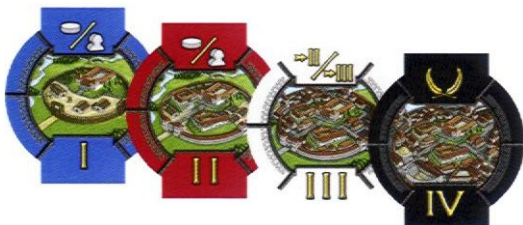




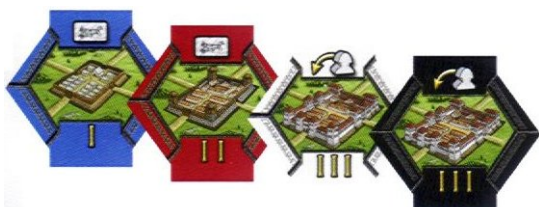
Albion
 Amigo, 2009
 Klaus-Jürgen WREDE
 2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
 ± 90 minuten

Spelmateriaal

- **48 bouwniveaus 'nederzetting'**
 in 4 kleuren
 (telkens 3x niveau I, 3x II, 3x III en 3x IV)



- **36 bouwniveaus 'kasteel'**
 in 4 kleuren
 (telkens 3x niveau I, 3x II en 3x III)



- **84 grondstoffen**
 (24x vis, 22x hout, 20x steen en 18x goud)



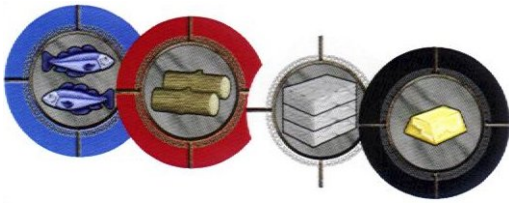
- **12 legionairs in 4 kleuren**
 (telkens drie per kleur)



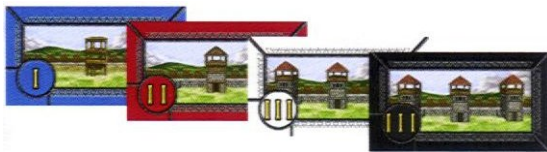
- **16 kolonisten in 4 kleuren**
 (telkens vier per kleur)



- ➡ **48 bouwniveaus 'grondstoffenfabriek' in 4 soorten**
(visserij, houtzagerij, steengroeve en goudmijn)
(elke grondstof 1x niveau I, 1x II en 1x III)



- ➡ **24 bouwniveaus 'vesting' in 4 kleuren**
(telkens 2x niveau I, 2x niveau II en 2x niveau III)



- ➡ **28 bewegingsmarkers**
(telkens 1x in iedere spelerskleur en 24x neutraal)



- ➡ **1 startspelermarker**



- ➡ **1 handleiding**

- ➡ **1 speelbord**



- ➡ **35 'Pikten'**
- 17x voorzijde vrede
- 18x voorzijde aanval



Spelidee en doel van het spel

Als gezanten van de Romeinse keizer vestigen de spelers zich in Albion, zoals de Keltische naam luidt van Brittannië voor de aankomst van de Romeinen. Een hevige wedstrijd om het beste resultaat en zodoende ook de gunst van de keizer ontbrandt onder de gezanten.

Slechts uitgerust met weinig grondstoffen bouwen zij nederzettingen, kastelen en vestingen. De uitbreiding van hun bouwwerken voorzien zij van extra kolonisten, legionairs en grondstoffen om op die manier hun bewegingsvrijheid te vergroten op het eiland.

Wie zich kan standhouden tegen de concurrentie en ook de aanvallen van de Pikten kan afslaan, wint met de afwerking van zijn derde nederzetting het spel.

Voorbeeld van een startopstelling in een spel met 4 spelers



Spelvoorbereiding

- Iedere speler ontvangt in zijn kleur: 4 kolonisten, 3 legionairs, 1 bewegingsmarker en de 12 bouwniveaus 'nederzetting', 12x grondstoffenfabriek, 9x kasteel, 6x vesting. De niet benodigde markers en figuren worden terug in de doos gelegd.
- De neutrale bewegingsmarkers en de grondstoffen worden naast het speelbord klaargelegd.
- De Pikten worden, afhankelijk van het aantal spelers, gesorteerd:
 - Met 4 spelers worden alle Pikten gebruikt.
 - Met 3 spelers worden 3 Pikten 'vrede' en 2 Pikten 'aanval' terug in de doos gelegd.
 - Met 2 spelers worden 7 Pikten 'vrede' en 2 Pikten 'aanval' terug in de doos gelegd.De overgebleven Pikten worden verdekt zeer grondig gemixt en verdekt over de donkergroene velden verdeeld. Een symbool dat uit 3 stenen bestaat, geeft in ieder veld aan hoeveel Pikten daar verdekt worden geplaatst. Er blijven steeds 2 Pikten over; deze worden verdekt terug in de doos gelegd (zie de afbeelding vorige pagina).
- Iedere speler legt zijn grondstoffenfabriek visserij niveau I op het grondstoffenveld vis en zijn grondstoffenfabriek houtzagerij niveau I op het grondstoffenveld hout (zie ook de afbeelding vorige pagina).
- De startspeler wordt geloot. Hij ontvangt de startspelermarker, die voor de rest van het spel bij deze speler blijft, en de grondstoffen 3x vis en 1x hout. De tweede speler, met de wijzers van de klok mee, ontvangt 3x vis en 2x hout. De derde speler ontvangt 3x vis en 3x hout. De vierde speler ontvangt 3x vis en 4x hout.
- Iedere speler legt zijn vesting niveau I en een kolonist in het lichtgroene startveld in het zuiden van het eiland.
- Te beginnen met de startspeler legt nu iedere speler, met de wijzers van de klok mee, één kasteel niveau I in één van de beide donkergroene velden **naar keuze** zonder afgedrukte Pikten die aan het bovenste lichtgroene veld grenzen (zie ook de afbeelding vorige pagina). Hiervoor ontvangt iedere speler onmiddellijk een neutrale bewegingsmarker.



Spelverloop

De startspeler begint.

De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, voert **één** van de beide volgende acties uit:

- **A. Bewegen en bouwen**
of
- **B. Grondstoffen nemen**

A. Bewegen en bouwen

Een speler die deze actie kiest, beweegt eerst al zijn figuren (kolonisten en legionairs) die zich op het speelbord bevinden, in overeenstemming met de bewegingsregels en maximaal zoveel velden als het aantal bewegingspunten dat hij ter beschikking heeft.

Daarna mag hij met elk van zijn kolonisten een gebouw oprichten of uitbouwen.

Als de speler niet kan of niet wil bouwen, blijft zijn kolonist in een veld staan en kan van daaruit in een volgende speelbeurt verder worden bewogen.

Bewegingsregels

Een speler heeft precies zoveel bewegingspunten ter beschikking als het aantal bewegingsmarkers dat hij voor zich heeft liggen. Aan het begin van het spel zijn dit twee markers. Men kan extra bewegingsmarkers ontvangen door de bouw van kastelen. Alleen een kolonist en een legionair kan worden verplaatst. Over de zee kan de speler niet bewegen.

Het overschrijden van een grenslijn kost één bewegingspunt. De speler kan de bewegingspunten waarover hij beschikt naar believen verdelen over zijn kolonisten en legionairs.

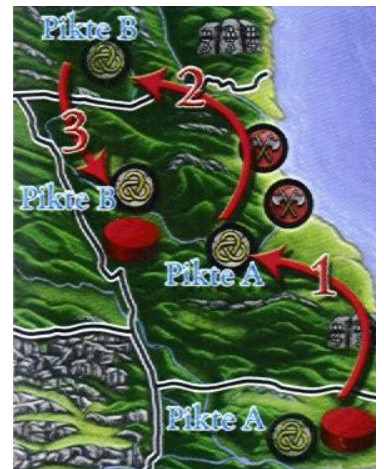
Zo mag hij bijvoorbeeld met 4 bewegingspunten één kolonist over 4 grenzen laten trekken of één kolonist over 2 grenzen, een andere kolonist over 1 grens en ook nog een legionair over 1 grens.

In één veld mag een willekeurig aantal figuren staan.

Een speler moet niet alle bewegingspunten inzetten.

Legionairs

Legionairs zijn militaire eenheden die het veld, waarin ze staan, tegen Pikten verdedigen. Men ontvangt legionairs door de bouw van een nederzetting van de niveaus I of II. Naast zijn normale beweging kan een legionair één verdeckte Pikt transporteren. Hierbij wordt een verdeckte Pikt aan het begin of tijdens de spelbeurt van de legionair meegenomen en tijdens zijn spelbeurt of aan het einde van de beweging opnieuw neergelegd. De Pikt wordt hierbij niet blootgelegd. Pikten die reeds zijn blootgelegd, mag een legionair niet transporteren. De Pikten mogen **niet** in lichtgroene velden en in grondstofvelden worden achtergelaten maar wel hierover getransporteerd worden.



Voorbeeld

Rood heeft 4 bewegingspunten ter beschikking. Hij gebruikt 3 bewegingspunten om zijn legionair over drie grenzen te bewegen. Vooreerst transporteert hij de Pikt A over een grens. Daarna trekt de legionair alleen over de volgende grens bij Pikt B die hij daarna transporteert in hetzelfde veld waarin hij ook Pikt A heeft getransporteerd. Voor zijn vierde bewegingspunt gaat hij met een kolonist één veld verder.

Bouwactie van de kolonisten

Nadat een speler zijn beweging heeft beëindigd, mag hij met elk van zijn kolonisten op het speelbord een gebouw oprichten of een gebouw met één niveau uitbreiden. Als er zich meerdere eigen kolonisten in een veld bevinden, mag elk van die kolonisten een bouwactie uitvoeren. Bevinden de kolonisten van een speler zich in verschillende velden dan mag de speler de volgorde van zijn bouwacties zelf kiezen. Iedere speler mag in ieder veld slechts één gebouw bezitten. De uitbreidingen van gebouwen (verhogen van het niveau) worden op elkaar gelegd.

TIP

Iedere speler moet minstens één van zijn drie nederzettingen in één van de drie velden met een lauwerkrans oprichten.



een verdediging



een grondstoffenfabriek



een kasteel



een nederzetting

ALBION

Een bouwactie wordt onderverdeeld in vier fases:

1. Grondstoffen betalen (eventueel tol betalen) en bouwniveau verdekt leggen.
2. Een kolonist terug op het startveld zetten.
3. Een Pikt blootleggen.
4. Een bouwniveau blootleggen en de eigenschappen benutten.

1. Grondstoffen betalen en bouwniveau verdekt leggen.

Telkens een gebouw wordt opgericht of wordt uitgebreid, kost dit onafhankelijk van de soort van gebouwen grondstoffen:

- Een bouwniveau I kost **1 grondstof naar keuze**.
- Een bouwniveau II kost **2 verschillende grondstoffen**.
- Een bouwniveau III kost **3 verschillende grondstoffen**.
- Een bouwniveau IV kost **4 verschillende grondstoffen** (dus precies 1 vis, 1 hout, 1 steen en 1 goud).

Na het betalen van de grondstoffen wordt het nieuwe bouwniveau vooreerst verdekt (op een eventueel al klaarliggend niveau) in het veld gelegd. De grondstoffen gaan terug naar de voorraad, met uitzondering van de **tolbetaling bij de bouw**.

TOLBETALING BIJ DE BOUW

Tol moet er alleen worden betaald in de donkergroene velden. Dit zijn de velden waarin zich bij het begin van het spel de Pikten bevinden. **In de beide lichtgroene velden en in de vier grondstofvelden wordt nooit tol betaald.**

Als een speler bouwt in een donkergroen veld en er bevinden zich daar al willekeurige bouwwerken met een hoger niveau, hebben de bezitters van de bouwwerken met een hoger niveau aanspraak op een deel van de te betalen grondstoffen. De bezitter van het bouwwerk met het hoogste niveau kiest als eerste naar keuze één van de grondstoffen die moesten betaald worden en neemt die grondstof bij zich. De andere spelers die aanspraak kunnen maken op een deel van de bouwkosten, volgen in overeenstemming met het niveau van hun gebouw. Bij een gelijke stand kiest telkens die speler als eerste die, met de wijzers van de klok mee, het dicht bij de speler zit die de bouwactie uitvoert. Iedere speler ontvangt maximaal één grondstof. De resterende grondstoffen gaan terug naar de voorraad. Het is mogelijk dat spelers geen grondstof meer ontvangen ofschoon zij toch een bouwwerk met een hoger niveau in dit veld bezitten. Een bouwwerk van niveau I dat al in een veld ligt, is hoger dan een bouwwerk van niveau I dat net wordt gebouwd.

Voorbeeld

Zwart wil zijn vesting uitbouwen van niveau I naar niveau II. Hiervoor betaalt hij 1 vis en 1 hout. In hetzelfde veld bezitten **Rood** een nederzetting van niveau II en **Wit** een vesting van niveau III: de beide bouwwerken zijn dus van een hoger niveau. **Blauw** heeft met zijn kasteel van niveau I een bouwwerk van hetzelfde niveau. Alleen **Rood** en **Wit** ontvangen tol. **Wit** mag als eerste kiezen en neemt het hout. **Rood** neemt de nog overblijvende vis.



2. Een kolonist terug op het startveld zetten.

Nadat de grondstoffen werden betaald, wordt de kolonist die de bouwactie heeft uitgevoerd, terug op het lichtgroene startveld geplaatst. Hij mag in deze ronde geen verdere actie uitvoeren.

3. Een Pikt blootleggen.

Telkens een bouwwerk wordt opgericht of wordt uitgebouwd, **moeten alle spelers** die gebouwen in dit veld bezitten, rekening houden met een aanval van de Pikten.

Als er zich geen verdekte Pikten in het veld bevinden, komt het niet tot een aanval.

Als er zich echter minstens één verdekte Pikt in het veld bevindt, moet één verdekte Pikt worden blootgelegd.

Toont deze Pikt '**vrede**' dan verhouden alle Pikten in dit veld zich vredevol en gebeurt er verder niets. De blootgelegde vredevolle Pikt verdwijnt uit het spel. Toont deze Pikt echter '**aanval**', blijft de blootgelegde Pikt in het veld liggen en er volgt onmiddellijk een aanval.

De deelnemers aan de aanval zijn alle blootgelegde Pikten van dit veld en alle Pikten die op dit veld zijn afgedrukt op het speelbord. De som van de Pikten 'aanval' geeft de aanvalsterkte aan van de Pikten. **Iedere speler**, die een gebouw in dit veld heeft, wordt door de aanval getroffen en moet zich verdedigen. Ter verdediging van de spelers telt iedere speler zijn eigen legionairs die zich in het aangevallen veld bevinden en elk van zijn vestingen in alle willekeurige velden van het speelbord. Elke legionair heeft de verdedigingssterkte 1, elke vesting heeft een verdedigingssterkte die overeenkomt met zijn niveau. Een speler heeft een aanval van de Pikten afgeweerd als de som van zijn verdedigingssterkte even hoog of hoger is dan de aanvalsterkte van de Pikten.

Spelers van wie de verdedigingssterkte te klein is, moeten hun hoogste bouwniveau, respectievelijk hun verdekt niveau afbouwen. De getroffen spelers nemen hun bouwniveau van het speelbord en leggen dit opnieuw vóór zich neer en moeten om die reden eventueel een figuur of een marker terug in de voorraad leggen (zie ook 'Een bouwniveau blootleggen en de eigenschappen benutten').

Voorbeeld

Zwart wil een vesting tot niveau II uitbouwen. Hij legt een verdekte Pikt bloot. Deze toont 'aanval'. Het komt onmiddellijk tot een aanval met een sterkte van 3, omdat in totaal 3x aanval is te zien. **Zwart** heeft in dit veld slechts 1 vesting niveau I, zijn nieuw niveau II geldt nog niet. In een ander veld heeft nog een vesting van niveau I. Hiermee bereikt hij een verdedigingssterkte van 2 en is dus zwakker dan de Pikten. Daarom moet hij zijn nog verdekte vesting niveau II uit het veld nemen en terug in zijn voorraad leggen. **Wit** heeft in dit veld een vesting III en in een ander veld een vesting I. Hiermee heeft hij een verdedigingssterkte van 4 en is dus voldoende beschermd.



Rood bezit in dit veld een legionair, die daar een verdedigingssterkte van 1 heeft. In een ander veld heeft hij een vesting niveau II. Samen heeft hij een verdedigingssterkte van 3 en is dus ook beschermd. **Blauw** heeft in dit veld geen verdediging, in een ander veld wel een vesting niveau II en een legionair. Aangezien de legionair echter alleen ter verdediging telt in het veld waarin de aanval plaats vindt, bereikt **Blauw** maar een verdedigingssterkte van 2. Daarom moet hij het gebouw in dit veld dat werd aangevallen met een niveau verminderen. Hij neemt zijn kasteel van niveau I terug van het speelbord en legt ook de bewegingsmarker die hij door de bouw van dit kasteel heeft verkregen, terug in de voorraad.

AANDACHT

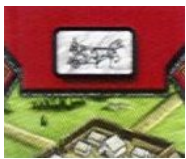
Het is toegelaten om een eigen bouwniveaus vrijwillig terug van het speelbord te nemen. Dit kan in uitzonderlijke situaties zinvol zijn. De speler verplaatst een kolonist in dit veld. In de plaats van een bouwactie uit te voeren, neemt hij alle daar gebouwde bouwniveaus samen terug in zijn voorraad en plaatst zijn kolonist terug op het startveld. Er wordt geen tol betaald en er wordt geen Pikt omgedraaid.

4. Een bouwniveau blootleggen en de eigenschappen benutten.

Nu wordt het zojuist opgerichte of uitgebouwde bouwniveau omgedraaid. De eigenschap kan vanaf nu worden gebruikt.

VESTING niveaus I, II EN III

Vestingen geven de speler verdedigingssterkte over het volledige speelbord. Elk niveau van een vesting levert 1 punt verdedigingssterkte op. Bij compleet uitgebouwde vestingen kan een speler een verdedigingssterkte van 6 behalen.



KASTEEL niveaus I en II

Bij de bouw van een kasteel van niveau I of II ontvangt de speler een extra neutrale bewegingsmarker. Bij een eventuele latere afbouw van een kasteelniveau moet de bezitter de hiervoor ontvangen bewegingsmarker terug in de voorraad leggen.



KASTEEL niveau III

Aan het begin van zijn beweging mag een speler op elk van zijn kastelen niveau III **één kolonist** plaatsen die **zich al op het speelbord bevindt** en de beweging van de kolonist vanaf deze locatie beginnen.



NEDERZETTING niveaus I en II

De speler ontvangt één nieuwe spelfiguur die hij uit zijn voorraad neemt. Kiest de speler voor een kolonist, plaatst hij deze op het lichtgroene startveld. Deze **kolonist** mag pas in de volgende ronde worden verplaatst en een bouwactie uitvoeren. Kiest de speler voor een **legionair**, plaatst hij deze in het veld waarin hij zojuist een bouwniveau heeft gezet. De legionair mag pas in de volgende ronde worden verplaatst. Zijn verdedigingssterkte telt echter meteen. Een speler kan uiteraard alleen figuren kiezen die hij nog in zijn voorraad heeft. Bij een eventuele latere afbouw kiest de speler één van zijn legionairs of kolonisten naar keuze en verwijdt deze van het speelbord en legt die terug in zijn voorraad.



NEDERZETTING niveau III

De speler mag een gebouw dat zich reeds op het speelbord bevindt met één niveau verhogen. Met deze extra uitbouw mag echter **geen nederzetting** worden uitgebouwd. Voor de uitbouw moeten geen bouwkosten worden betaald en er moet geen kolonist in het veld van de extra uitbouw aanwezig zijn. Eventueel aanwezige kolonisten in dit veld, die nog geen bouwactie hebben doorgevoerd, moeten door deze extra uitbouw niet terug op het startveld worden geplaatst en mogen dus verderop in deze beurt nog een bouwactie uitvoeren. Als er verdeckte Pikten aanwezig zijn, wordt, zoals gewoonlijk, wel een Pikt blootgelegd (zie ook 'Een Pikt blootleggen'). Bij een eventuele afbouw van een nederzetting niveau III moet de speler aanvullend een ander bouwniveau II of III van het speelbord nemen, echter geen nederzetting. Bouwt de speler bijvoorbeeld een kasteel van niveau II af, moet hij ook de ontvangen bewegingsmarker voor dit kasteel terug in de voorraad leggen.



NEDERZETTING niveau IV

Dit niveau IV heeft de speler nodig voor het behalen van de overwinning. Een nederzetting van niveau IV is beschermd tegen de aanvallen van de Pikten en kan dus nooit meer worden afgebouwd.

GRONDSTOFFENFABRIEKEN niveaus I, II en III

Het niveau van een grondstoffenfabriek herkent men aan het aantal van de afgebeelde grondstoffen. De visserijen, houtzagerijen, steengroeves en goudmijnen produceren grondstoffen in overeenstemming met hun niveau (zie ook B. Grondstoffen nemen). Grondstoffenfabrieken mogen alleen in de desbetreffende grondstofvelden worden gebouwd.

SAMENVATTING VAN DE BOUWREGELS

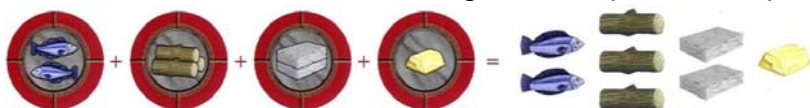
De volgende regels gelden bij de bouw van bouwwerken (grondstoffenfabrieken, nederzettingen, kastelen en vestingen):

- Er kan alleen worden gebouwd in een veld met een eigen kolonist.
- Iedere speler mag in elk veld maar 1 gebouw bezitten. In de grondstofvelden mogen alleen de passende grondstoffenfabrieken worden gebouwd.
- Een bouwwerk begint met niveau I en kan later in de loop van het spel worden uitgebreid tot niveau II, dan niveau III en tot slot niveau IV (alleen voor de nederzettingen).
- Het bouwniveau wordt vooreerst verdekt in het veld gelegd.
- De bouw van een niveau I kost één grondstof naar keuze, niveau II kost 2 verschillende grondstoffen, niveau III kost 3 verschillende grondstoffen en niveau IV kost 4 verschillende grondstoffen.
- Als er in een donkergroen veld al een bouwwerk van een hoger niveau staat van andere spelers ontvangen deze spelers telkens grondstoffen van de grondstoffen die moeten betaald worden. In de beide lichtgroene velden en in de grondstofvelden geldt er geen tol bij het bouwen.
- Na het bouwen wordt de kolonist terug op het startveld geplaatst.
- Na het bouwen moet een verdekte Pikt worden blootgelegd in zoverre in het betrokken veld nog een verdekte Pikt aanwezig is. Bij 'vrede' is er niets aan de hand. Bij 'aanval' komt het tot een aanval van de Pikten en moeten de spelers zich verdedigen.
- Pas na een overwonnen aanval of bij 'vrede' is het gebruik van de eigenschap van het gebouwde bouwniveau mogelijk. De bouwniveau wordt nu blootgelegd in het veld.
- Iedere speler moet minstens één van zijn drie nederzettingen in het noorden van het eiland bouwen in één van de drie velden met een lauwerkrans.

B. Grondstoffen nemen

De speler die voor de actie 'Grondstoffen nemen' kiest, mag in zijn speelbeurt noch figuren bewegen noch gebouwen oprichten of uitbouwen. Het nemen van grondstoffen blijft dan de enige handeling voor deze speler.

De speler neemt zoveel grondstoffen uit de voorraad als zijn grondstoffenfabriek kan produceren. Aan het begin van het spel is dat bij iedere speler precies 1x vis en 1x hout. Uiteraard kan deze samenstelling in de loop van het spel worden uitgebreid en verhoogd.



Voorbeeld

Rood bezit op het speelbord de grondstoffenfabrieken visserij niveau II, houtzagerij niveau III, steengroef niveau II en goudmijn niveau I. Hij kiest de actie 'Grondstoffen nemen' en ontvangt de desbetreffende hoeveelheid grondstoffen uit de voorraad. Hiermee is ook zijn speelbeurt beëindigd.

Als het zeer zeldzame geval zich zou voordoen dat een speler grondstoffen wil nemen en er geen of te weinig grondstoffen hiervan in de voorraad liggen, moet eerst iedere medespeler één van de gewenste grondstoffen (in zover voorhanden) terug in de voorraad leggen. Als dit nog niet voldoende is, wordt deze handeling nog eens herhaald. Daarna neemt de speler zijn gewenste grondstoffen.

Einde van het spel

Zodra een speler drie nederzettingen tot niveau IV heeft uitgebouwd (één daarvan moet in één van de drie velden met een lauwerkrans worden gebouwd), wordt de lopende ronde nog ten einde gespeeld. Als slechts één speler het doel heeft bereikt, wordt hij de winnaar van het spel.

Als er meerdere spelers het doel hebben bereikt, wint van die spelers de speler met de meest weerbare nederzettingen. Die spelers tellen het aantal Pikten 'aanval' in de velden van hun nederzettingen. De speler met het hoogste aantal aan Pikten wint het spel. Als ook hier een gelijke stand is, wint van die spelers die speler die de meeste grondstoffen bezit (in de volgorde eerst goud, dan steen, dan hout en als laatste vis). Als er ook dan nog een gelijke stand is, delen al die spelers de overwinning.



© vertaling: Herman BELLEKENS
13 november 2009