

VEROVER DE WERELD IN LUTTELE MINUTEN!



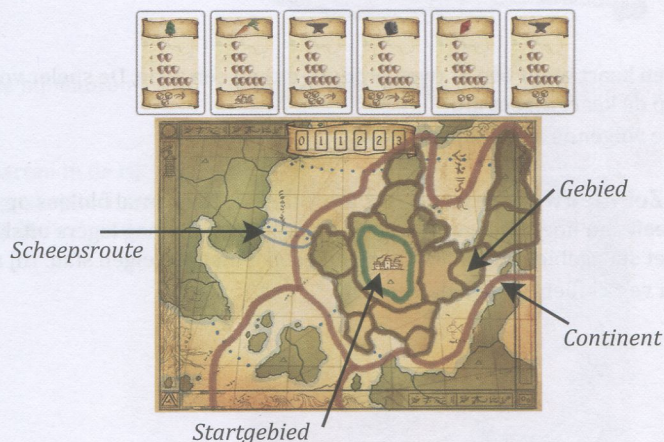
Dit is het kortste veroverings- en ontwikkelingsspel ooit. Het spel is binnen 1 minuut uitgelegd en duurt aanvankelijk niet langer dan een kwartiertje. Nog nooit heeft iemand zo snel de wereld veroverd!

Speelmateriaal

- 5 sets van 14 houten blokjes en 3 houten schijven
- 1 tweezijdig speelbord
- 42 speelkaarten
- 44 munten
- 10 goederenfiches
- De spelregels

Kort speloverzicht

De spelers kiezen steeds een kaart, waarmee ze legers opdracht geven gebieden op 4 continenten te veroveren of steden te stichten. Ze ontvangen ook waardevolle goederen. Wie uiteindelijk de meeste punten scoort, wint het spel.

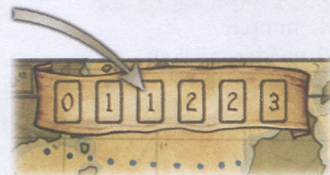


Vorbereiding

1. Kies één van beide kanten van het speelbord en leg het op tafel. De verschillende landkaarten dienen louter ter variatie.
2. Doen er 2, 3 of 4 spelers mee, verwijder dan de kaarten met een kleine "5" in de rechterbovenhoek uit het spel. Schud de resterende kaarten en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord. Trek 6 kaarten en leg deze open in een rij langs de bovenkant van het speelbord.
3. Iedere speler krijgt 14 houten blokjes (legers) en 3 schijven (steden) in één kleur, en zet daarna 3 van zijn legers in het startgebied op het speelbord. Zijn er 2 spelers, dan zetten ze om beurten 1 leger van een derde, neutrale kleur in een gebied naar keuze totdat er 10 zijn geplaatst.
4. Leg de munten als voorraad naast het speelbord. Bij 5 spelers krijgt iedere speler er 8, bij 4 spelers 9, bij 3 spelers 11 en bij 2 spelers 14.

Spelverloop

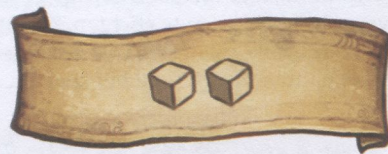
1. De spelers bieden erop om startspeler te worden. Iedere speler neemt in het geheim een aantal van zijn munten in zijn gesloten vuist. Alle spelers tonen vervolgens tegelijk hun bod. De speler met het hoogste bod betaalt dit aan de voorraad. De andere spelers houden hun geld. Bij een gelijke stand wint de jongste speler de veiling.
2. Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint en kiest een kaart uit de rij boven het speelbord. Afhankelijk van de positie in de rij moet hij daar 0, 1, 2 of 3 munten voor betalen (zie het overzicht bovenaan het speelbord). **Voorbeeld:** de speler kiest de derde kaart van links. Deze kost hem 1 munt.



Een kaart toont één of twee product(en) en een actie. De speler voert de actie op de kaart **direct** uit.

De volgende acties zijn mogelijk:

- **Zet nieuwe legers op het speelbord.** Het aantal blokjes op de kaart geeft aan hoeveel legers de speler mag zetten. Hij mag legers uitsluitend in het startgebied zetten en/of in een gebied met een eigen stad. Hij mag legers in verschillende gebieden zetten.



- **Verplaats legers over land.** Het aantal blokjes op de kaart geeft aan hoeveel verplaatsingen de speler mag doen. Het verzetten van een leger naar een aangrenzend gebied geldt als 1 verplaatsing.

Voorbeeld: deze actie staat 3 verplaatsingen toe. De speler mag kiezen of hij 1 leger 3 gebieden, of 3 legers elk 1 gebied, of 1 leger 1 gebied en een ander leger 2 gebieden verplaatst.

Let op: met deze actie kun je geen verplaatsingen overzee doen.

- **Verplaats legers over land en/of overzee.** Deze actie is gelijk aan de voorgaande, maar de speler mag nu ook legers over stippellijnen tussen 2 gebieden verplaatsen.

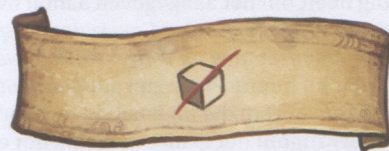
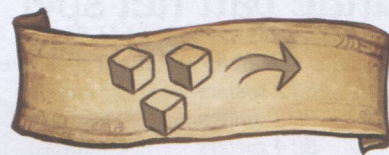
- **Bouw een stad.** De speler zet een stad op een gebied naar keuze waar hij ten minste 1 eigen leger heeft. Een gebied mag een onbeperkt aantal steden bevatten, ook van verschillende spelers.

- **Vernietig een leger.** De speler mag een leger van een locatie naar keuze op het speelbord verwijderen (geef terug aan de eigenaar).

- **"En/of"-acties.** Toont een kaart 2 acties met "/" ertussen, dan voert de speler één van de 2 acties uit. Staat er "+" tussen, dan voert hij beide acties in een volgorde naar keuze uit.

Opmerking: een speler mag een kaart kiezen en afzien van de bijbehorende actie.

Nadat de speler zijn kaart heeft afgehandeld, schuift hij de kaarten in de rij boven het speelbord die rechts van de vrijgekomen ruimte liggen naar links. Hij trekt een nieuwe kaart en legt die helemaal rechts in de rij. De volgende speler is nu aan de beurt.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler een bepaald aantal kaarten bezit:

Bij 2 spelers	13 kaarten
Bij 3 spelers	10 kaarten
Bij 4 spelers	8 kaarten
Bij 5 spelers	7 kaarten

Ieder telt nu zijn overwinningspunten.



Punten voor gebieden: een speler krijgt 1 overwinningspunt voor elk gebied dat hij domineert. Hij domineert een gebied als hij er meer legers heeft dan iedere andere speler apart (een stad geldt in dit geval ook als leger). Als 2 of meer spelers de meeste legers in een gebied hebben, domineert niemand het.

Punten voor continenten: een speler krijgt 1 overwinningspunt voor elk continent dat hij domineert. Een speler domineert een continent als hij er meer gebieden domineert dan iedere andere speler apart. Als 2 of meer spelers de meeste gebieden in een continent domineren, domineert niemand het.

Punten voor goederen: een speler krijgt overwinningspunten voor sets met goederen van een soort. In het midden van elke kaart kan hij aflezen hoeveel kaarten van het betreffende product hij nodig heeft om het aangegeven aantal overwinningspunten te ontvangen. **Voorbeeld:** voor 1 kaart "kristal" krijgt een speler 1 overwinningspunt, voor 2 stuks 2 overwinningspunten, voor 3 stuks 3 overwinningspunten en voor 4 stuks 5 overwinningspunten.

Voordat hij punten voor zijn goederen ontvangt, mag een speler eventuele jokers toevoegen aan goederensoorten die hij bezit. Elke joker geldt voor 1 product van de betreffende soort.

Opmerkingen: het is niet mogelijk om een joker te gebruiken als een product dat een speler niet bezit. Heeft een speler meer dan 1 joker, dan mag hij deze aan verschillende soorten goederen toevoegen (maar ook allemaal aan 1 soort).

Vier continenten



De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste munten in voorraad. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de meeste legers op het speelbord. Brengt dit nog geen beslissing, dan wint van hen de speler die de meeste gebieden domineert.

Varianten

- **Volledig spel:** speel in totaal 3 partijen. De speler met in totaal de meeste overwinningspunten wint het spel.
- **Goederenfiches:** leg aan het begin van het spel willekeurig 1 goederenfiche open op elk gebied met een driehoek. Een speler die aan het einde van het spel een gebied met een goederenfiche domineert, bezit 1 exemplaar van het betreffende product méér.
- **Andere tiebreaker bij het bepalen van de startspeler:** bepaal bij een gelijke stand door loting wie er mag beginnen.



© 2012 Red Raven Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Auteur: Ryan Laukat
Illustraties: Ryan Laukat
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!

