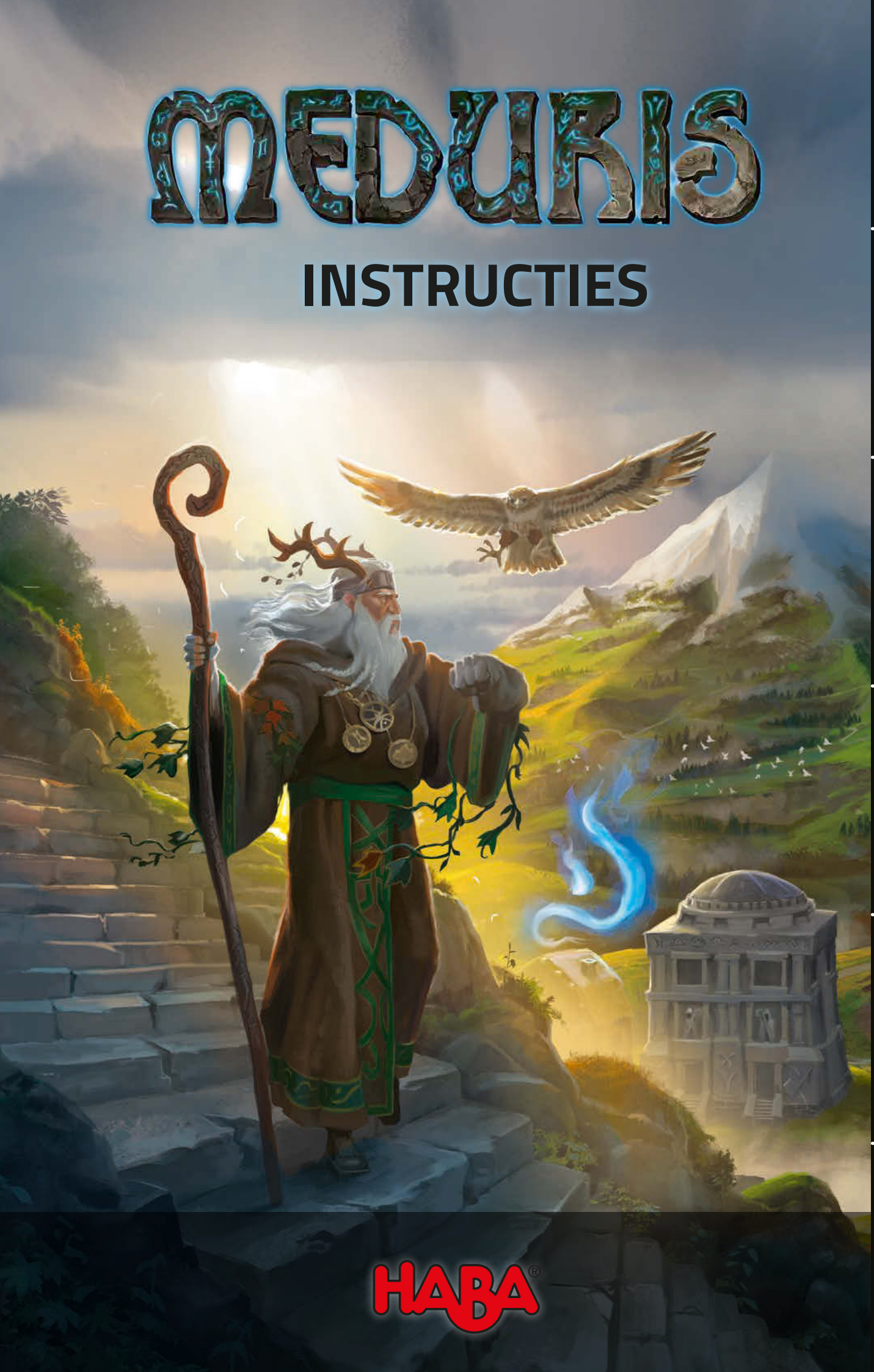
MEDURIS

INSTRUCTIES



HABA®

PROLOOG
OPBOUW
HET SPEL
FINALE
FAQ
OVERZICHT REGELS

PROLOOG

Jullie volk volgt de roep van de goden en maakt zich klaar om de voet van de berg Meduris te gaan bewonen. De berg is gewijd aan de Keltische oppergod en heeft voor moedige kolonisten talrijke goederen en vruchtbare aarde in petto: op de weiden groeit sappig gras voor jullie schapen, er zijn steengroeven, mijnen en dichte wouden. Het gebied aan de voet van de berg bestaat uit negen districten, die met hun runenplaatsen symbool staan voor de verering van verschillende goden.

Jullie vier zijn uitverkoren om de nederzetting te bouwen en de goden te behagen. Jullie arbeiders verzamelen op de hoogvlaktes van de berg, materiaal als grondstof voor de bouw van hutten en tempels. Enkel wie voldoende materiaal verzamelt, de ligging van zijn hutten en tempels slim uitkiest en de goden genadig stemt dankzij offers aan de druïde, wordt verkozen tot stamhoofd.

4 puntentellers
(1x rood, 1x lichtgroen, 1x blauw, 1x paars)

... 72 materialen
(18x hout, 18x wol, 18x koper, 18x steen)

... 8 tempels
(2x rood, 2x lichtgroen, 2x blauw, 2x paars)

... 40 hutten
(8x rood, 8x lichtgroen, 12x blauw, 12x paars)

... 9 runenstenen

1 druïde

1 dobbelsteen

6 bonuschips

... 10 arbeiders (2x rood, 2x lichtgroen, 3x blauw, 3x paars)

4 chips van 100

1 spelbord met twee kanten
4 afschermingen

Materiaal verzamelen: Laat je arbeiders in de mijnen van de berg koper ontginnen, stuur hen naar de zonnige weiden om de schapen te scheren, laat hen in de dichtbegroeide bossen hout hakken en eis dat ze in de stoffige steengroeven stenen hakken. De hiërarchie onder de arbeiders is strikt geregeld.

Hutten bouwen: gebruik het verzamelde materiaal om hutten te bouwen. Denk goed na waar je je hutten plaatst: zo krijg je de waardevolle runenstenen en kun je de druïde later offergaven brengen.

Tempels bouwen: tempels zijn monumenten om jullie goden te vereren. Bouw je tempel bij grote nederzettingen. Hoe meer hutten aan je tempel grenzen, des te blijer zijn de goden.

Offergaven aanbrengen: met je materiaal moet je vooruitziend omgaan. Zodra de druïde naar een van je hutten komt, eist hij materiaal als offergave. Hierdoor kom je hoger in de gunst te staan bij de goden – zeker als je hut in een grote nederzetting staat.

OPBOUW

1 Elke speler kiest een **spelkleur:**
paars, blauw, lichtgroen of rood.
Bij 2 spelers kies je uit paars en blauw.

2 **Spelbord**
Bij 2 of 3 spelers
neem je de kant met dit symbool:

Bij 4 spelers
neem je de kant met dit symbool:

3 **Lijst met overwinningspunten/puntenteller**
Elke speler legt de puntenteller
van zijn kleur op de 5 van de lijst met overwinningspunten.

4 **Bonuschips**
Meng de bonuschips verdekt en leg ze op 6 willekeurige velden.
Tussen elke bonuschip moeten minstens 3 vrije velden liggen. Daarna draai je alle bonuschips om.

één van de 9 gebieden met runenstenen

5 **Druïde**
Zet de druïde
op zijn tempel.

6 **Afscherming/materialen**
Elke speler neemt één afscherming
en van elk materiaal één kaartje. Materialen worden altijd achter de afscherming verborgen.

7 **Tempels/hutten**
Elke speler zet de hutten en tempels van zijn kleur voor zijn afscherming.
Bij twee spelers: 12 hutten en 2 tempels
Bij 3 of 4 spelers: 8 hutten en 2 tempels

8 **Materialen**
Leg alle resterende materialen op de desbetreffende bergflank: koper op de mijnen, stenen op de steengroeve, hout op het bos, wol op de schapenweiden.

9 **Runenstenen/dobbelsteen/chips van 100**
bij de hand houden.

Hoogvlaktes:
'wol', 'koper', 'steen', 'hout'

10 **Voordat jullie beginnen,**
kiezen jullie een startspeler. Bij 2 spelers krijgt elke speler 3 arbeiders in zijn kleur, bij 3 of 4 spelers telkens 2 arbeiders. Begin met de startspeler en zet elk om beurt, één van jullie arbeiders op een willekeurige hoogvlakte ('hout', 'wol', 'koper' of 'steen'). Op elke hoogvlakte kunnen max. 3 arbeiders op elkaar staan. Ga verder tot alle arbeiders een plaats hebben.

HET SPEL

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee.
Elke beurt bestaat telkens uit twee fases.
De startspeler begint.

Fase 1/2

KLEINE OPBRENGST

Je beurt begint door met de dobbelsteen te gooien.

Wat heb je gegooid?

Nu stropen alle arbeiders op de hoogvlakte van de bijbehorende kleur hun mouwen op: **per eigen arbeider verzamelt elke speler daar een van de materialen.** Verzamelen betekent: een materiaal van het spelbord nemen en als voorraad achter de eigen afscherming leggen.

Om de beurt (te beginnen met de speler die aan de beurt is) **mogen alle spelers een willekeurig materiaal verzamelen** – ongeacht waar de desbetreffende arbeiders staan.

Elke speler moet een van zijn materialen weer op de desbetreffende bergflank op het spelbord leggen. Wie niets heeft, hoeft ook niets af te geven.

Na de kleine opbrengst moet je de tweede fase van je beurt uitvoeren.
Daartoe heb je keuze uit een van de volgende drie mogelijkheden:

Fase 2/2

A. GROTE OPBRENGST

Wil je andere materialen verzamelen? Doe dan het volgende:

- **Arbeider verplaatsen:** Neem een van je arbeiders. Je mag ook een arbeider uit een toren van arbeiders nemen. Zet hem op een willekeurige andere hoogvlakte. Als daar al een of twee (eigen of andere) arbeiders staan, zet je hem hierop. Tijdens het hele spel geldt dat er maximaal 3 arbeiders op elkaar mogen staan.
- **Materialen verzamelen:** Alle arbeiders op de hoogvlakte die je gekozen hebt, stropen nu de mouwen op. De hiërarchie van de arbeiders is nu van belang:
  als de hoogvlakte voordien leeg was, krijgt jouw verplaatste arbeider één materiaal. Als er al een arbeider stond, krijgt jouw verplaatste arbeider 2 materialen en de arbeider eronder 1 materiaal. Als jouw verplaatste arbeider helemaal boven staat, krijgt hij 3 materialen, de arbeider eronder 2 materialen en de onderste arbeider 1 materiaal. (Soms profiteren dus ook je medespelers van je beurt. Natuurlijk kun jij ook herhaaldelijk profiteren als meerdere van je arbeiders op de door jou gekozen hoogvlakte staan.)
- Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

of ►

B. HUTTEN BOUWEN

Wil je een hut bouwen? Doe dan het volgende:

- **Veld kiezen:** kies een onbebouwd veld.
- **Materialen gebruiken:** elk veld heeft twee symbolen. Deze symbolen tonen welke twee materialen je moet gebruiken om op dit veld een hut te bouwen. Materialen gebruiken betekent: materialen uit je eigen voorraad weer op de desbetreffende bergflank op het spelbord leggen. Een bepaald materiaal kun je altijd door drie willekeurige andere materialen vervangen.
  Leg de vereiste materialen terug.
- **Hut plaatsen:** zet een hut uit je voorraad op het veld.
- **Runensteen nemen:** neem de runensteen van dit gebied en leg deze voor je afscherming. Vergelijk het symbool op het veld met de symbolen op de runenstenen om de juiste te vinden. Ligt de runensteen al bij een medespeler? Dan neem je hem van daar.
- **Druïde verplaatsen:** Verplaats de druïde in het begin van het spel met één steenveld.
- Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

of ►

C. TEMPEL BOUWEN

Wil je een tempel bouwen? Doe dan het volgende:

- **Veld kiezen:** kies een onbebouwd veld (zonder bonuschip).
- **Materialen gebruiken:** elk veld heeft twee symbolen. Deze symbolen tonen welke twee materialen je moet gebruiken om op dit veld een tempel te bouwen. Leg de vereiste materialen terug.
- **Tempel plaatsen:** zet een tempel uit je voorraad op het veld.
- Voor het bouwen van een tempel krijg je geen runensteen.
- **Druïde verplaatsen:** Verplaats de druïde in het begin van het spel met één steenveld.
- Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Ligt op het veld waarop je een hut wilt bouwen, een bonuschip?
Houd dan hiermee rekening:

Bonusregel

+2 overwinningspunten: Neem de bonuschip '2' en leg hem in de doos. Bouw dan je hut, zoals beschreven. Je krijgt 2 extra overwinningspunten. Overwinningspunten krijgen betekent: je puntenteller meteen evenveel plaatsen vooruit zetten op de lijst met overwinningspunten.

Gratis bouwen: Neem de bonuschip 'Hut' en leg hem in de doos. Bouw dan je hut zoals beschreven, maar zonder materialen te gebruiken.

Offergave voor later: Laat de bonuschip 'Druïde' op het veld liggen en bouw je hut hierop, zoals beschreven. De bonuschip blijft liggen tot je hem later aan de druïde wilt offeren.

Nederzettingsregels

Staat naast het veld al een hut? Houd dan hiermee rekening:

Door de bouw ontstaat een nederzetting. Nederzetting betekent: twee of meer hutten (ongeacht van welke kleur) staan vlak naast elkaar. Nederzettingen kunnen zich uitstrekken over verschillende runensteengebieden en over de grote rivier. Ze worden begrensd door tempels en onbebouwde velden.

In dat geval moet je meer materialen gebruiken om de hut te bouwen:

- voor de 2e hut in een nederzetting moet je elk van de twee vereiste materialen tweemaal gebruiken.
- Voor de 3e hut in een nederzetting moet je elk van de twee vereiste materialen driemaal gebruiken.
- Voor elke volgende hut stijgt het aantal vereiste materialen overeenkomstig. De omvang van de nederzettingen is onbeperkt.

Wil een speler het laatste gat tussen twee nederzettingen of hutten met een hut sluiten?
Zo ontstaat een grote nederzetting. De speler moet overeenkomstig veel materialen gebruiken.

De regel voor nederzettingen geldt alleen voor hutten, dus niet voor tempels: als je een tempel wilt bouwen, gebruik je beide vereiste materialen slechts eenmaal – ongeacht hoeveel hutten of tempels er vlakbij liggen.

Offerregels

Het pad van de druïde:

Zodra de druïde geen vrij steenveld meer voor zich heeft, verandert de regel om hem te verplaatsen:
na elke bouw wordt hij meteen (met de wijzers van de klok mee) langs zijn pad verplaatst tot hij bij de volgende hut aankomt.
Naast die hut blijft hij staan. De hut kan apart staan of tot een nederzetting behoren.
De eigenaar van deze hut kan nu aan de druïde offers brengen: hij begint een offerritueel. Door offergaven komt hij hoger in de gunst te staan bij de goden en krijgt hij overwinningspunten.
Welke offergaven de druïde verlangt, tonen de beide symbolen op het veld waarop de hut staat.

Het offerritueel in een nederzetting:

eerst mag de speler, naast wiens hut de druïde nu staat, offeren. Offeren betekent: materialen gebruiken. Ook hierbij kan een materiaal door drie willekeurige materialen vervangen worden.

- Offert de speler nu een van beide gevraagde materialen? Dan krijgt hij één overwinningspunt.
- Offert de speler beide vereiste materialen? Dan krijgt hij evenveel overwinningspunten als er hutten in deze nederzetting staan. Welke kleur de hutten hebben, is niet van belang.
- Offert de speler geen materiaal? Dan wordt bij hem een overwinningspunt afgetrokken. (De puntenteller wordt meteen achteruit gezet, hij kan echter niet onder 0 terechtkomen.)

Daarna gaat de druïde naar de volgende hut van deze nederzetting. Nu kan de eigenaar van deze hut offeren. Dat gaat zo verder tot de druïde geen hut meer voor zich heeft.
Het kan gebeuren dat een speler meerdere keren kan offeren, omdat hij meerdere hutten bezit.

Het offerritueel bij een vrijstaande hut:

dezelfde regels als in een nederzetting zijn van toepassing. In elk geval heeft het geen zin om beide vereiste materialen te gebruiken: omdat de hut geen deel van een nederzetting is, is er hiervoor slechts één overwinningspunt.

Na een offerritueel gaat het spel in dezelfde spelersvolgorde verder.

Hutten en tempels:

Wat is het voordeel van hutten bouwen?

Hutten zelf leveren geen overwinningspunten op, maar wel de volgende voordelen:

- de runensteen die je hiervoor krijgt, kan je overwinningspunten opleveren: in een **runen-tussentelling** en in de **runen-puntentelling** (alleen als hij tot dan toe niet werd weggenomen).
- Alleen als je hutten bezit, kun je aan de druïde offers brengen en zo overwinningspunten krijgen.

Waarom zou ik hutten in nederzettingen bouwen?

Wie hutten in grote nederzettingen heeft, kan later door offers buitengewoon veel overwinningspunten verdienen.

Wat is het voordeel om een tempel te bouwen?

Tempels verschaffen je aan het einde van het spel overwinningspunten:

grenst meteen links en/of rechts aan je tempel een nederzetting? Dan krijg je voor elke hut van die nederzetting(en) een overwinningspunt. Welke kleur die hutten hebben, is niet van belang. Elke afzonderlijke hut (ongeacht de kleur), die vlak naast je tempel werd gebouwd, geeft je een overwinningspunt.

Runen-tussentelling

Steekt de druïde op zijn weg de grote rivier over?

Dat kan zowel bij het verplaatsen van de druïde als tijdens een offerritueel. Zodra hij de rivier oversteekt, wordt het spel even onderbroken: er vindt een runen-tussentelling plaats.

Runen-tussentelling:

- Elke speler krijgt een overwinningspunt per runensteen die hij momenteel bezit.

Daarna gaat de beurt of het offerritueel gewoon voort.

Bonuschip 'Druïde':

komt de druïde bij een hut die op een bonuschip 'Druïde' staat? Dan kan de eigenaar van deze hut de chip van het spelbord nemen en in de doos leggen. Dat is hetzelfde alsof hij beide vereiste materialen geofferd zou hebben. De speler kan echter ook beslissen om de bonuschip pas later te gebruiken.

GEDETAILLEERDE VOORBEELDEN VAN VERPLAATSINGEN:

1. Fase 1/2: kleine opbrengst ...

Speler rood heeft +1 +1 +1 gegooid:

Speler lichtgroen krijgt 1 'Hout'. Speler blauw krijgt 2 kaartjes 'Hout' omdat twee van zijn arbeiders op de hoogvlakte 'Hout' staan. Speler rood krijgt niets en voert de tweede fase van zijn beurt uit ...

... Fase 2/2: grote opbrengst

Na de kleine opbrengst zet speler rood een van zijn arbeiders op de hoogvlakte 'Steen'. Daar staan al twee arbeiders: één van speler lichtgroen, één van speler rood. Nu is er de grote opbrengst: speler rood krijgt 4 stenen (3 + 1) en speler lichtgroen 2.

2. De druïde verlaat zijn steenvelden

Intussen is de 4e hut gebouwd. Nu verlaat de druïde het derde steenveld en gaat langs zijn pad naar de volgende hut. In dit voorbeeld gaat hij tot de lichtgroene hut. Het offerritueel begint. Speler lichtgroen offert 1 wol en krijgt daarvoor 1 overwinningspunt. Hij zet zijn puntenteller vooruit. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

3. Hut bouwen in een nederzetting ...

Het spel is al gevorderd. In fase 2/2 wilt speler blauw deze hut bouwen. Hij gebruikt 3 kaartjes 'Steen' en 3 kaartjes 'Hout', omdat het de 3e hut in de nederzetting is en bijgevolg de nederzetting-regel geldt. Hij zet de hut en neemt de bijbehorende runensteen. Daarna verplaatst hij de druïde naar de volgende hut. In dit geval is dat de zonet gebouwde blauwe hut. Het offerritueel begint ...

... offerritueel in een nederzetting

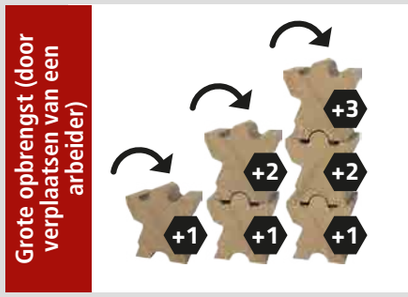
Eerst kan speler blauw offeren. Hij offert 1 steen en 1 hout en krijgt daarvoor 3 overwinningspunten. De druïde gaat verder naar de rode hut. Speler rood heeft noch wol, noch koper en wilt de vereiste materialen ook niet door andere vervangen. Hij offert dus niets en er wordt een overwinningspunt bij hem afgetrokken. De druïde gaat verder naar de laatste hut van deze nederzetting: opnieuw kan speler rood offeren. Deze keer offert hij 1 hout en krijgt daarvoor een overwinningspunt. De tempel bevindt zich aan de rand van de nederzetting. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

4. Runen-tussentelling

Speler rood heeft zonet in fase 2/2 een tempel gebouwd. Hij verplaatst nu de druïde. Daarbij steekt de druïde de grote rivier over. Er vindt meteen een runen-tussentelling plaats. Daarna bereikt de druïde de lichtgroene hut en begint een offerritueel. Pas als dat beëindigd is, is het de beurt aan de volgende speler.

SAMENVATTING BELANGRIJKE REGELS:

- Alleen materialen worden achter de afscherming verborgen.
- Er mogen maximaal 3 arbeiders op elkaar op een hoogvlakte staan.
- Alleen bij de grote opbrengst heeft de hiërarchie van de arbeiders belang voor het aantal verzamelde materialen. Niet vergeten:



- een materiaal kan altijd door drie willekeurige andere materialen vervangen worden.
- De nederzetting-regel (= hoe meer hutten in een nederzetting, hoe duurder het wordt om daar een hut te bouwen) geldt enkel voor hutten, niet voor tempels.
- Runenstenen krijg je enkel voor gebouwde hutten, niet voor tempels.

SAMENVATTING VAN DE OVERWINNINGSPUNTEN TIJDENS HET SPEL:

Bonuschip '2':
Voor de bouw van een hut op een veld met deze bonuschip:

- +2

Offergaven aan de druïde:

Per hut waarvan de druïde een offergave verlangt:

- +1, als je slechts <u>één</u> van de vereiste materialen offert;
- + evenveel overwinningspunten als zich hutten in de nederzetting bevinden als je <u>beide</u> vereiste materialen offert;
- -1 als je geen van de vereiste materialen offert.

Runen-tussentelling:

- per runensteen die elke speler op dat moment bezit: +1

Telkens wanneer iemand overwinningspunten krijgt of verliest, wordt zijn puntenteller op de lijst met overwinningspunten vooruit of achteruit geplaatst.

FINALE

Als een speler beide tempels en al zijn hutten heeft gebouwd, start de finale van het spel. Dat betekent allereerst dat alle andere spelers nog slechts eenmaal aan de beurt zijn. Dan begint de slotronde.

SLOTRONDE

- **Positie van de druïde aanduiden** :
  Leg de dobbelsteen naast de druïde.
- **De laatste ronde van de druïde**: De druïde maakt nu nog een volledige laatste ronde en eist daarbij bij alle hutten op het spelbord de laatste offergaven. Er vinden echter geen andere fases plaats, d.w.z. dat de druïde zonder reden (bouw) meteen naar de volgende hut/nederzetting loopt en een offerritueel begint. Na het offerritueel gaat de druïde direct naar het volgende offerritueel, tot hij ten slotte de hut of nederzetting bereikt, die met de dobbelsteen is aangeduid. Daar vindt het laatste offerritueel plaats. In deze laatste ronde van de druïde is er geen runen-tussentelling.
- **Uiteindelijke telling overwinningspunten**: Het spel is nu afgelopen. Jullie krijgen de uiteindelijke overwinningspunten voor jullie tempels en runenstenen. De regels daartoe staan in het volgende overzicht. Als een speler meer dan 100 overwinningspunten heeft, wordt zijn gekleurde chip van 100 op zijn puntenteller gelegd en meteen meegeteld. Als een speler de 100 op de lijst van overwinningspunten opnieuw overschrijdt, wordt de chip van 100 omgedraaid, zodat de 200 te zien is.

  Wie aan het einde de meeste overwinningspunten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint diegene, die de meeste hutten en tempels heeft gebouwd. Als er ook daar een gelijke stand is, wint diegene, die de meeste materialen over heeft. Als er ook hier een gelijke stand is, is het de wil van de goden dat er meerdere winnaars zijn.

SAMENVATTING VAN DE TELLING VAN DE OVERWINNINGSPUNTEN:

De laatste ronde van de druïde:

Achtereenvolgens eist de druïde van alle hutten offergaven; per hut krijg je:

- 1, als je slechts één van de vereiste materialen offert;
- + evenveel overwinningspunten als zich hutten in de nederzetting bevinden **als je** beide vereiste materialen offert;
- -1 als je geen van de vereiste materialen offert.

Puntentelling tempels:

Voor elke tempel krijgt de eigenaar evenveel overwinningspunten als er hutten naast de tempel werden gebouwd.
De kleur van de hutten heeft daarbij geen belang.

Voorbeeld:

Hutten kunnen voor een links aangrenzende en voor een rechts aangrenzende tempel meegeteld worden.

Puntentelling runenstenen:

- Voor de eerste runensteen, die je aan het einde hebt: +1
- Voor de tweede runensteen, die je aan het einde hebt: +2
- Voor de derde runensteen, die je aan het einde hebt: +3
- Voor elke volgende runensteen, die je aan het einde hebt, neemt het aantal overwinningspunten overeenkomstig toe.

Voorbeeld:
Voor 5 runenstenen krijg je 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15 overwinningspunten.

FAQ

Wat gebeurt er als er bij het verzamelen niet meer genoeg materialen in voorraad zijn?

De hiërarchie van de arbeiders is bij het verzamelen van belang: de bovenste arbeider krijgt als eerste, daarna de middelste en tot slot de onderste arbeider. Als de voorraad materialen uitgeput is, krijgen de onderste arbeiders niets. Dat geldt zowel bij de kleine opbrengst als bij de grote opbrengst. Zolang er geen materialen naar de voorraad teruggaan, kan op deze hoogvlakte niets verzameld worden.

Alleen als (+1) wordt gegooid, speelt de hiërarchie geen rol, maar krijgt iedereen om de beurt 1 willekeurig materiaal, te beginnen bij de speler die gegooid heeft.

Kunnen arbeiders voor de grote opbrengst onderaan uit een toren van arbeiders genomen worden?

Ja.

Mag ik een arbeider binnen dezelfde hoogvlakte verplaatsen?

Nee, bij het verplaatsen moet een arbeider de hoogvlakte waarop hij staat, verlaten.

Kunnen nederzettingen aan beide kanten uitgebreid worden?

Ja. In dat geval geldt de nederzetting-regel. Voor de nederzetting-regel is niet de positie van een nieuwe hut doorslaggevend, maar het aantal hutten in de nederzetting.

Hoeveel materialen moeten worden gebruikt om hier een hut te bouwen?

3 kaartjes 'Wol' en 3 kaartjes 'Hout', omdat dit de 3e hut van de nederzetting is.

Waar gaat de druïde naartoe als de nederzetting, waarbij de druïde net staat, door de bouw van een hut wordt uitgebreid?

Als de zonet gebouwde hut vlak voor de druïde staat, gaat hij naar die hut en begint het offerritueel. Het begint dus uitzonderlijk niet bij de eerste hut van een nederzetting, maar in het midden ervan. Als de eigenaar van deze hut beide vereiste materialen offert, krijgt hij toch evenveel overwinningspunten als er hutten in de hele nederzetting staan.

Blijft de druïde soms naast een tempel staan?

Neen, de druïde loopt altijd voorbij tempels en lege velden.

Mogen twee tempels naast elkaar staan?

Ja. Een aanpalende tempel levert bij de tempel-puntentelling echter geen overwinningspunt op.

Moet ik offeren aan de druïde als ik kan, maar niet wil?

Neen, maar er wordt een overwinningspunt afgetrokken.

Hoe kunnen we gemakkelijker onthouden wie aan de beurt is?

In fase 1/2 gooi je de dobbelsteen het best voor jou en laat je die liggen, tot je beurt afgerond is en ook het hierdoor evt. gestarte offerritueel (evt. met runensteen-tussentelling) beëindigd is. Daarna geef je de dobbelsteen aan je linker buur, hij is nu aan de beurt.

De vierde hut werd zojuist gebouwd. Naar waar loopt de druïde in dit voorbeeld?

De druïde loopt naar de lichtgroene hut en het offerritueel begint. Speler lichtgroen kan offeren. Dankzij de rode hut kan hij max. 2 overwinningspunten krijgen. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Waar loopt de druïde naartoe als er vier tempels werden gebouwd vóór de eerste hut werd gebouwd?

De druïde moet zijn steenvelden verlaten en langs zijn pad tot de volgende hut gaan. Dat gaat echter niet, aangezien er nog geen hut op het spelbord staat. In dat geval blijft hij staan tot de eerste hut is gebouwd. Wij kennen echter geen spel waarin zich dat heeft voorgedaan.

Wat als ik in deze spelregels geen antwoord op mijn vraag vind?

Wij helpen je graag verder: stuur je vraag naar spieleredaktion@haba.de.

OVERZICHT REGELS

Doel van het spel:

Wie de meeste overwinningspunten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Bij twee spelers:

- Juiste kant van het spelbord gebruiken.
- Jullie spelen met de kleuren paars en blauw.
- Elke speler krijgt:

  - 1 afscherming
  - 1 hout, 1 wol, 1 koper, 1 steen (achter afscherming)
  - 12 hutten, 2 tempels (voor afscherming)
  - 1 puntenteller
  - 3 arbeiders

Bij 3/4 spelers:

- Juiste kant van het spelbord gebruiken.
- Elke speler krijgt:

  - 1 afscherming
  - 1 hout, 1 wol, 1 koper, 1 steen (achter afscherming)
  - 8 hutten, 2 tempels (voor afscherming)
  - 1 puntenteller
  - 2 arbeiders

- Puntenteller op de 5 in de lijst met overwinningspunten leggen
- Resterende materialen op de desbetreffende bergflank leggen
- Runenstenen/chips van 100/dobbelsteen bij de hand houden
- Druïde op tempel zetten
- Bonuschips verdekt mengen, op velden leggen (min. 3 velden tussen), omdraaien

Voor jullie beginnen:

zet om beurten een van jullie arbeiders op een willekeurige hoogvlakte, tot alle arbeiders verdeeld zijn (max. 3 arbeiders op elkaar).

HET SPEL:

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

Fase 1/2:

Dobbelsteen gooien:

+1
+1
+1 per eigen arbeider verzamelt elke speler daar een van de materialen.

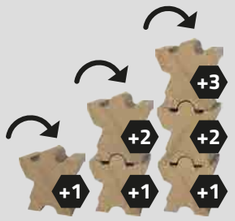
-1 Elke speler moet een van zijn materialen weer op het spelbord leggen.

+1 Om beurt mogen alle spelers een willekeurig materiaal nemen.

Fase 2/2:

A. GROTE OPBRENGST of ►

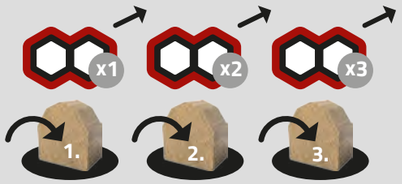
- Arbeider verplaatsen
- Materialen verzamelen



- Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

B. HUTTEN BOUWEN of ►

- Onbebouwd veld kiezen
- Materialen gebruiken (welke? zie symbolen) Rekening houden met nederzetting-regels



- Hut plaatsen
- Runensteen nemen
- Druïde verplaatsen
- Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

C. TEMPEL BOUWEN

- Onbebouwd veld (zonder bonuschip) kiezen
- Materialen gebruiken (welke? zie symbolen)
- Tempel plaatsen
- Druïde verplaatsen
- Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Bonusregel:

Als je hier een hut bouwt, krijg je 2 overwinningspunten.

Als je hier een hut bouwt, hoef je geen materialen te gebruiken.

Als je hier een hut bouwt, kun je de chip later als offergave aan de druïde geven.

Het pad van de druïde:

na elke bouw gaat de druïde een steenveld vooruit of, later in het spel, (met de wijzers van de klok mee) langs zijn pad tot hij naast de volgende hut blijft staan.
Nu vindt een offerritueel plaats.

Offerregels:

Bij een vrijstaande hut geldt: de eigenaar van deze hut kan nu offeren.
In een nederzetting geldt: De eigenaars van de hutten kunnen achtereenvolgens offeren.
De druïde stapt daarbij steeds een hut verder.

Offert een speler ...

- ... slechts één van de (volgens de symbolen) vereiste materialen: +1 overwinningspunt
- ... beide vereiste materialen: + aantal overwinningspunten als zich hutten in deze nederzetting bevinden
- ... geen materiaal: -1 overwinningspunt

Na een offerritueel gaat het spel in dezelfde volgorde verder.

Runen-tussentelling

Zodra de druïde de grote rivier oversteekt, krijgt elke speler per runensteen die hij momenteel heeft, een overwinningspunt. Daarna gaat het spel/de huidige beurt verder.

Wisselkoers:

een materiaal kan altijd door drie willekeurige andere materialen vervangen worden.

FINALE:

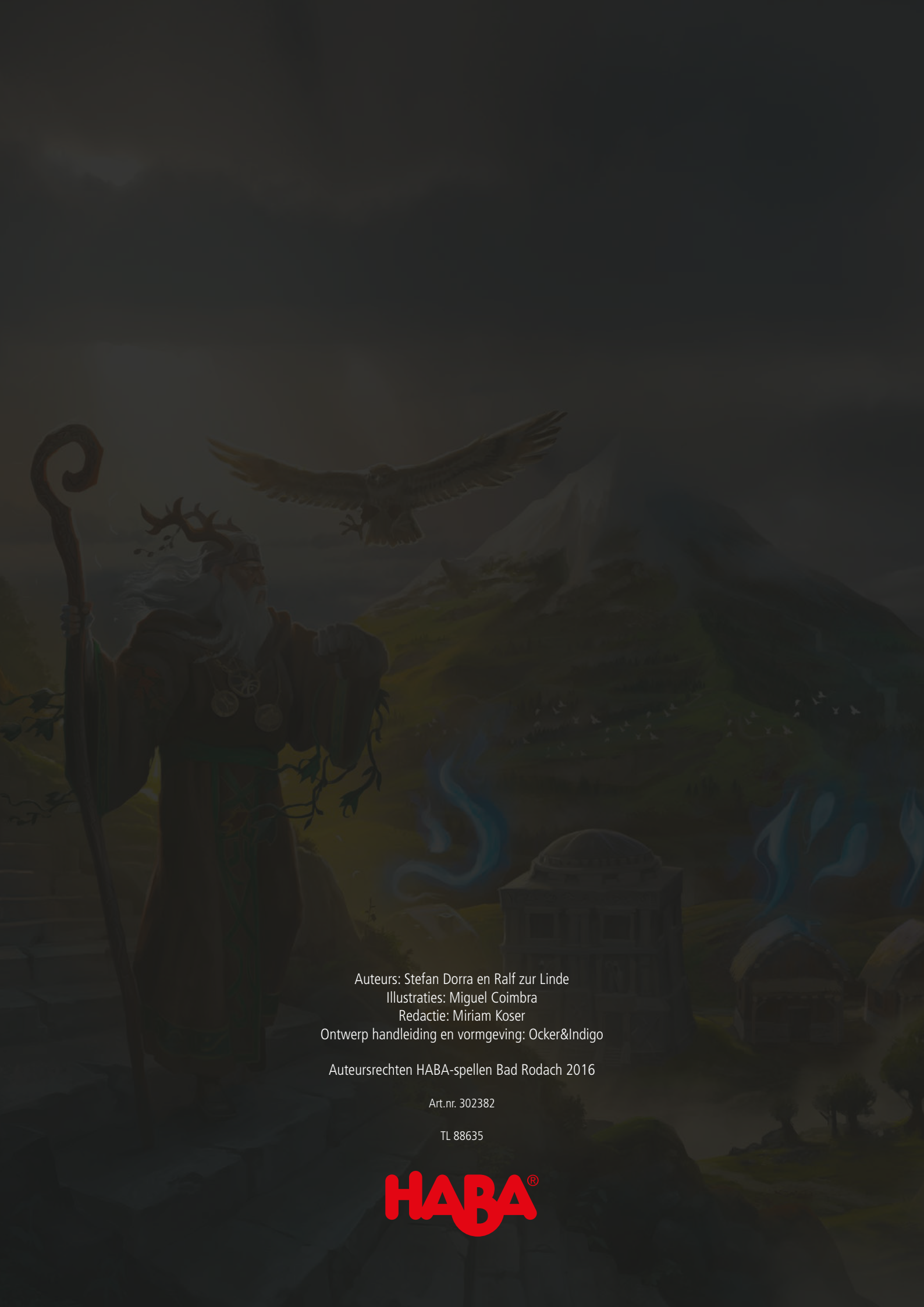
Zodra een speler beide tempels en al zijn hutten heeft geplaatst, zijn alle andere spelers nog eenmaal aan de beurt. Daarna loopt de druïde zijn laatste ronde:

- duid de positie van de druïde aan met de dobbelsteen.
- De druïde maakt nu een volledige ronde (van het ene offerritueel naar het volgende) tot het laatste offerritueel in de nederzetting/bij de hut, die met de dobbelsteen is aangeduid.

Daarna gebeurt de uiteindelijke puntentelling van de tempels en runenstenen:

Puntentelling tempels:

Puntentelling runenstenen:



Auteurs: Stefan Dorra en Ralf zur Linde
Illustraties: Miguel Coimbra
Redactie: Miriam Koser
Ontwerp handleiding en vormgeving: Ocker&Indigo

Auteursrechten HABA-spellen Bad Rodach 2016

Art.nr. 302382

TL 88635