

De Ontembare Stad



Introductie

Dit is j ouw kans, als Grootmeester van een Ridderorde, de bewoners van de stad te beschermen tegen invallen van Vikingen en andere bedreigingen en mee te werken aan de opbouw van De Ontembare Stad.

We schrijven het jaar 1069. Europa wordt geteisterd door invallen van Vikingen en oorlogen. Een snel om zich heen grijpende ziekte, de Zwarte Dood genoemd, maakt snel slachtoffers. Het is in deze moeilijke tijd dat vijf sterke leiders, de Grootmeesters, de Ridderordes oprichten. Deze Ordes hebben een grote invloed op de ontwikkeling van Europa. Hun verre kruistochten brengen veroverde gebieden welvaart en voorspoed. De bescherming door hun moedige Ridders en sterke verdedigingswerken, zorgen voor een opleving van de handel en economie. In deze vroege middeleeuwen wordt de basis gelegd voor De Ontembare Stad. Dit fascinerende strategische spel geeft je de kans mee te werken aan de ontwikkeling van een kleine nederzetting tot een grote middeleeuwse stad. Neem strategisch gunstig gelegen gebieden in. Gebouwen met hoge opbrengsten helpen je bij de groei van jouw stadsdeel. Slaag jij er als eerste in een Basiliek of een Opera te bouwen? Maar pas op! Andere Grootmeesters spelen een verraderlijk spel, waarbij geen middel wordt geschuwd. Laat zien dat jij de geboren leider bent, die de burgers beschermt, vijandige aanvallen afslaat en de grootste bijdrage aan de groei van de stad levert en word... Koning van de Ontembare Stad!



Alles wat je nodig hebt staat in deze spelregels, maar als je meer informatie wilt of vragen hebt, bezoek dan onze website: www.thegamemaster.nl

Volg de juiste strategie en win!

Investeer in strategisch gunstig gelegen gebieden en plaats gebouwen om inkomsten te verkrijgen. Spreid je belangen daarbij goed. Je bouwt punten op door gebouwen te plaatsen. Prestigieuze gebouwen als het Beursgebouw of het Raadhuis leveren bijvoorbeeld 5 punten op. Toch kan de bouw van een Varkenskot of een Graanmolen (beide 1 punt) een strategisch en economisch gunstige investering zijn. Daarnaast kan het verwerven van   n of meer Grootmachten (in de strategische variant) n t die punten opleveren, die je een beslissende voorsprong geven.

De speler met de grootste invloed in de stad (in punten) wint het spel. Afhankelijk van het aantal spelers moet je het volgende aantal punten halen om dit spel te winnen:

5 spelers: 20 punten
4 spelers: 25 punten
3 spelers: 30 punten
2 spelers: 40 punten

Zodra   n van de spelers deze score (of meer) haalt, wint deze het spel.

Mocht er nog geen winnaar zijn en het laatste gebied wordt ingenomen, maakt men de spelronde af. De speler die aan het einde van deze ronde het hoogste aantal punten heeft, wint het spel. Bij een gelijk aantal punten telt het aantal gebieden mee. Bij een gelijk aantal worden ook de bouwstenen meegeteld.

~ Spelmaterialen ~

Overzicht van de spelmaterialen

- 1 rond speelbord
- 68 gebouwkaarten
- 15 gebeurteniskaarten
- 30 invloedkaarten
- 4 grootmachtkaarten (strategische variant)
- 2 handelskaarten: 'Pandjeshuis' en 'Vrije Markt' (strategische variant)
- 1 informatiekaart The Game Master
- 5 Grootmeesters in 5 kleuren (grote houten schijven)
- 125 Ridders in 5 kleuren (5 x 25) (houten staafjes)
- 60 kleine bouwstenen (schijfjes)
- 20 grote bouwstenen (schijfjes)

Toelichting spelmaterialen

Speelbord

Het speelbord bevat 48 gebieden, rondom een centrum. Alleen op deze 48 gebieden kan worden gebouwd. Ieder gebied bevat 1 tot 8 stippen, die aangeven hoeveel bouwstenen men moet betalen om het gebied te kopen.

Rechts onderaan elk gebied worden de bonus-opbrengsten vermeld: +1, +2 en +3.

Op de stadsmuur rondom de stad houdt men de puntentelling bij.

Bouwstenen

De bruine houten bouwstenen zijn hét ruilmiddel in De Ontembare Stad. Hiermee koop je gebieden, plaats je gebouwen op het speelbord, verkoop en koop je gebouwenkaarten, etc...

De waarde van 1 grote bouwsteen is gelijk aan de waarde van 5 kleine bouwstenen.

Speelkaarten en symbolen

Elke kaart is herkenbaar aan een symbool op de achterzijde:

- De gebouwkaart én gebeurteniskaart zijn herkenbaar aan een muurtje op de achterzijde. Aan de voorzijde van een gebouwkaart staat een gebouw, op de gebeurteniskaart alleen tekst.
- Op de achterzijde van de invloedkaarten is een zwaard afgebeeld.
- De grootmachtkaarten zijn herkenbaar aan een schild.
- Op de achterzijde van de handelskaarten zijn goudstaven afgebeeld.

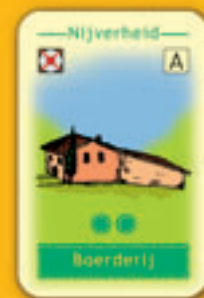
Gebouwkaarten

Op elke gebouwkaart worden 1 tot 5 bouwstenen afgebeeld, die de waarde van de gebouwen aangeven.

Er zijn 4 categorieën gebouwkaarten:

- Burgerij [20x]: deze gebouwen kan men overal bouwen.
- Nijverheid [18x]: mogen niet in binnenste ring worden gebouwd, omdat deze werkzaamheden niet in de binnenstad worden verricht.
- Stadsgebouwen [16x]: mogen niet op water worden gebouwd, omdat het gevaar van overstromingen voor deze kostbare gebouwen te groot is.
- Handel [14x]: handelsgebouwen móeten op een gebied met een weg staan, omdat er anders onvoldoende verkeer is.

Hieronder staan voorbeelden van gebouwkaarten in deze 4 categorieën:



Op elke gebouwkaart staan icoontjes met een speciale betekenis:

- Linksboven is zichtbaar waar de gebouwen geplaatst kunnen worden of juist niet gebouwd mogen worden. Op de gebouwen uit de categorie 'Burgerij' staat geen icoontje linksboven, omdat men deze overal mag bouwen.
- Rechtsboven worden de letters A, B en C vermeld, die de historische bouwperiode aanduiden. Dit heeft alleen betekenis in de strategische variant.

~ Spelbord De Ontembare Stad ~

Weg:

Handelsgebouwen kunnen alleen aan een weg worden gebouwd.

Opbrengstbonus:

Dit cijfer geeft aan hoeveel extra opbrengsten dit gebied oplevert als er een gebouw op staat van de kleur, die wordt getrokken. Voorbeeld: er wordt paars getrokken. Opbrengst van een kapel = $2 + 2$ (opbrengstbonus) = 4 bouwstenen.

Centrum:

Hier kan niet worden gebouwd.

Gebiedskosten:

Het aantal stippen op een gebied geeft weer hoeveel bouwstenen aan de Bankier betaald moeten worden om het gebied te kopen.

Binnenste ring:

Gebouwen van de categorie **Nijverheid** mogen hier niet staan.

Rivier:

Hier kunnen geen stadsgebouwen staan.



~ Basisspel De Ontembare Stad ~

Snel starten voor beginners:

Lees deze twee pagina's eerst door en start daarna meteen met de voorbereiding. Zodra de startgebieden zijn gekozen, begint de startspeler met het draaien van de kaart in de 1ste spelronde (overzicht spelverloop).

Snel starten voor ervaren spelers:

Lees het overzicht hieronder om je geheugen op te frissen. Geef de spelers 5 bouwstenen en 3 gebouwkaarten. Kies maximaal 3 gebieden met een waarde van maximaal 10 stippen en de startspeler trekt de 1ste kaart.

Doel van het spel

Verwerf punten door gebouwen te plaatsen. Het aantal bouwstenen op de gebouwkaart is de waarde van een gebouw in punten. De speler, die als eerste het benodigde aantal punten behaalt, wint! Een overzicht van te behalen punten vind je bij 'Volg de juiste strategie en win!'

Vorbereiding

In het basisspel worden alle spelmaterialen gebruikt, behalve 'Vrije Markt' en de 4 Grootmachtkaarten.

Elke speler kiest een kleur en krijgt zijn Grootmeester en 25 Ridders.

De gebouw- en invloedkaarten worden geschud, het 'Pandjeshuis' wordt open neergelegd. De Grootmeesters starten op de ophaalbrug net vóór vakje "1" van de puntentelling op de stadsmuur. Elke speler krijgt 3 gebouwkaarten en 5 bouwstenen. De resterende gebouwkaarten en de gebeurteniskaarten worden samengevoegd en geschud. Samen vormen zij de gedekte draaistapel, die in het centrum van het speelbord wordt gelegd. De afbeelding met een muur aan de bovenzijde.

Startgebieden kiezen

Bepaal wie startspeler is, eventueel door te loten. Bij elke spelronde is de spelvolgorde in de richting van de klok. Alleen bij het kiezen van startgebieden begint de laatste speler en is deze volgorde andersom. De spelers kiezen om beurten steeds één gebied en zetten een Ridder op het gebied om te laten zien dat dit hun gebied is. Dit gaat door totdat elke speler 2 of 3 gebieden heeft, die gezamenlijk niet meer dan 10 stippen waard zijn en niet aan elkaar grenzen.

Kort overzicht spelverloop

1. Inkomsten en gebeurtenissen

De speler aan de beurt draait een kaart van de draaistapel en laat deze zien. Spelers met een gebouw in dezelfde kleur krijgen inkomsten voor maximaal één gebouw naar keuze. De opbrengst (in bouwstenen) is gelijk aan het aantal bouwstenen op de gebouwkaart, eventueel vermeerderd met een gebiedsbonus. Als een Stadsgebouw wordt getrokken: belastingheffing bij spelers met meer dan 5 bouwstenen, zodat er maximaal 5 stenen resteren, vóór ontvangst inkomsten. Gebeurtenis geldt voor alle spelers. Kaarten draaien tot gebouwkaart.

2. Handelen en bouwen

De speler die de kaart heeft gedraaid, houdt deze en kan de volgende acties doen, in willekeurige volgorde:

- Handel in gebouwkaarten: kopen en verkopen gebouwkaarten
- Gebieden kopen: aangrenzend aan eigen gebied en maximaal 2 per beurt, Ridder plaatsen
- Gebouwen plaatsen: op eigen gebied en maximaal 2 per beurt
- Invloedkaarten bijkopen: voor 5 bouwstenen per kaart

3. Punten en invloedkaarten

De beurt eindigt direct nadat de speler zijn (gebouw)punten op de stadsmuur heeft bijgeteld. Als de speler op een rood vak komt, mag hij één invloedkaart trekken. Dan is zijn beurt ten einde en begint de speler links van hem bij fase 1: "inkomsten en gebeurtenissen" met het draaien van de bovenste kaart.

Tactische tip:

Houd bij de keuze van startgebieden rekening met beperkingen in mogelijke bouwlocaties van gebouwen uit de verschillende categorieën. Zie toelichting op 'gebouwen plaatsen' of de icoontjes linksboven op de gebouwkaarten.

Toelichting fases spelverloop

Fase 1

Inkomsten en gebeurtenissen

Elke speler met een gebouw in de gedraaide kleur kiest één gebouw in die kleur en ontvangt bouwstenen gelijk aan de waarde van het geplaatste gebouw, eventueel vermeerderd met een bonusopbrengst van het gebied (+1, +2 of +3). Het is niet mogelijk in één beurt inkomsten voor meer gebouwen te krijgen. Als een stadsgebouw wordt gedraaid, heft men belasting: vóór ontvangst van inkomsten, mag elke speler maximaal 5 bouwstenen bezitten. Al het meerdere wordt bij de bank ingeleverd. De effecten van de gebeurteniskaart(en) gelden voor alle spelers. Er wordt net zo lang gedraaid, totdat weer een gebouwkaart bovenkomt.

Fase 2

Handel in gebouwkaarten

In de eigen beurt kan een speler in gebouwkaarten handelen met de bankier:

- Gebouwkaarten verkopen: als je een gebouwkaart op handen hebt en deze aan het 'Pandjeshuis' verkoopt, krijg je de helft van de waarde van het gebouw, afgerond naar beneden, in bouwstenen van de bankier. De gebouwkaart wordt open neergelegd bij het Pandjeshuis.
- Gebouwkaarten kopen: voor 5 bouwstenen kun je een kaart van het Pandjeshuis kopen, ongeacht de waarde van de gebouwkaart. Tegen betaling van 5 bouwstenen kan ook een gebouwkaart van de gedekte draaistapel worden getrokken. Trekt men dan eerst een gebeurtenis, wordt deze direct uitgevoerd.

Gebieden kopen (maximaal 2 per beurt)

- Om uit te breiden moeten (neutrale) gebieden worden gekocht. Een gebied kost zoveel bouwstenen als er stippen op staan (1 t/m 8). Als dit aan de bankier is betaald, plaatst de speler een Ridder als bewijs dat dit zijn eigendom is. Je kunt alleen een gebied kopen, dat aan één van je eigen gebieden grenst.
- Het kan voorkomen dat, na het spelen van een invloedkaart of een gebeurtenis, een speler zijn Ridder uit een gebied moet halen. Op dit verlaten gebied kan nog een gebouw staan. Om dit neutrale gebied (en gebouw) in te nemen, hoeft alleen de (aankoop)waarde van het gebied te worden betaald en is het gebouw 'gratis'. Dit gebied moet natuurlijk wel aan één van je eigen gebieden grenzen.

Gebouwen plaatsen (maximaal 2 per beurt)

- Nieuwbouw: een gebouw kan alleen op een eigen gebied worden gebouwd, tegen betaling van de bouwwaarde van het gebouw (1 t/m 5)

aan de bankier. Op elke gebouwkaart staat op een icoontje vermeld, waar deze wel en niet gebouwd kan worden.

- Herbouw: als je weinig uitbreidingsmogelijkheden hebt, kun je ook een gebouw op je eigen grondgebied slopen, tegen betaling van 5 bouwstenen. De gebouwkaart wordt afgelegd. Je kunt vervolgens een gebouw(kaat) uit de hand, tegen betaling van het aantal vermelde bouwstenen op de kaart, op dit gebied bouwen.
- Tolhuis: op het spelbord liggen 3 wegen, die allen naar het centrum lopen. Er kan maximaal één Tolhuis per weg worden gebouwd.

Fase 3

Puntentelling

Het totale aantal afgebeelde bouwstenen op de gebouwkaarten op het speelbord zijn in het basisspel altijd gelijk aan de punten op de muur. Je kunt dus ook punten inleveren als je een gebouw verliest, maar daarmee nooit een invloedkaart verdienen.

Invloedkaarten (maximaal 2 in handen)

Je krijgt een invloedkaart als jouw Grootmeester aan het einde van jouw beurt exact op een rood vakje komt. Voor 5 bouwstenen kun je ook een invloedkaart bij de Bankier kopen. Let echter op: je mag maar 2 invloedkaarten in handen hebben. Als je er één bijtrekt of koopt en je hebt daardoor 3 kaarten, mag je zelf kiezen welke je aflegt. Invloedkaarten kun je alleen in je eigen beurt uitspelen, tenzij op het kaartje anders wordt vermeld. Wél mag je zelf bepalen in welke fase je de kaart uitspeelt. Je mag zelfs beginnen met een invloedkaart.

Spelvarianten binnen het basisspel

Voor 2 spelers:

Als je De Ontembare Stad met zijn tweeën speelt, kún je het nog leuker maken met één van de onderstaande varianten:

- Elke speler start met 5 gebieden met een totale waarde van niet meer dan 20 stippen en krijgt 5 gebouwkaarten en 10 bouwstenen.
- Elke speler kiest 2 Ridderordes, zodat je samen 4 Ridderordes krijgt; volg verder de spelregels voor 4 spelers.

Gelijke kansen: volledige laatste spelronde

Om iedereen gelijke kansen te bieden kun je er voor kiezen de laatste spelronde helemaal af te maken, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest. Zodra iemand het benodigde aantal punten heeft gehaald, wordt de lopende ronde afgemaakt. De winnaar is de speler die aan het einde van deze laatste volledige ronde het hoogste aantal punten heeft.

~ Een spelvoorbeeld van het basisspel ~

Mark (blauw), Marieke (paars) en Peter (geel) spelen De Ontembare Stad. Mark is startspeler, na een eerlijke loting. De spelers nemen hun Grootmeester en Ridders in hun kleur. De Grootmeesters worden op vakje "0" gelegd. Elke speler krijgt 3 bouwkaarten en 5 bouwstenen. De overgebleven bouwkaarten worden, samen met de gebeurteniskaarten, geschud en als een gedekte draaistapel in het midden van het bord gelegd. De invloedkaarten worden geschud en gedekt naast het bord gelegd. De kaart 'Pandjeshuis' wordt open neergelegd.

Peter is de laatste speler en mag daarom als eerste een gebied kiezen. Nadat ook Marieke een gebied heeft gekozen, is de beurt aan Mark.



Mark heeft bovenstaande kaarten gekregen. Hij houdt de kaarten verborgen voor de andere spelers. Mark heeft een gebied met een weg nodig om later (tijdens een spelronde) een Tolhuis te kunnen bouwen. Daarom koopt hij een gebied met een weg voor 5 stippen. Het gebied geeft bovendien een opbrengstbonus van +2. Nadat Peter en Marieke ieder een tweede gebied hebben gekozen, neemt Mark een tweede gebied in. Eentje van 3 stippen. Nadat de anderen een derde gebied hebben gekozen, kiest Mark een gebied van 2 stippen: totaal 10 stippen. Mark had ook 2 gebieden kunnen innemen of minder dan 10 stippen kunnen gebruiken.

Mark draait een kaart van de draaistapel en laat die aan iedereen zien. Het is een Burgerwoning (burgerij). Er zijn geen inkomsten, omdat niemand nog een gebouw heeft staan. Mark voegt de kaart aan zijn hand toe. Tegen betaling van 3 bouwstenen, bouwt hij zijn Tolhuis op zijn gebied met de weg. Met de resterende stenen bouwt hij een Kapel (2 stenen). Hij verzet zijn Grootmeester 5 punten vooruit op de muur.

Mark ontvangt geen invloedkaart, omdat hij niet op een rood vakje terecht komt.

Nu is Marieke aan de beurt. Ze draait een paardenstal (burgerij). Niemand heeft een gebouw van deze categorie op het bord: geen inkomsten. Marieke bouwt een graanmolen (1 steen) en de paardenstal (1 bouwsteen). Voor 1 bouwsteen koopt ze een (goedkoop) aangrenzend gebied. Ze houdt 2 bouwstenen over. Haar Grootmeester wordt 2 posities verzet en komt op "2". Ze ontvangt nu een invloedkaart. Deze kaart mag ze niet direct uitspelen. Haar beurt is nu voorbij.



Peter draait de gebeurteniskaart Goede Oogst: 3 bouwstenen voor elke graanmolen. Marieke ontvangt 3 bouwstenen. Daarna draait Peter nog eens: een Pakhuis (handel). Mark heeft een gebouw in deze categorie en ontvangt voor zijn Tolhuis 5 bouwstenen (3 voor de waarde van het gebouw +2 voor de opbrengstbonus van het gebied).

Peter besluit zijn Vestingstoren (1) te verkopen: hij ontvangt 1 bouwsteen (1/2 naar boven afgerond) van de bankier. De Vestingstoren (1) wordt bij het Pandjeshuis gelegd en is te koop tegen betaling van 5 bouwstenen. Peter investeert zijn 6 bouwstenen als volgt: hij bouwt een Opera (4) en een dienstverblijf (2 bouwstenen). Peter's Grootmeester komt op "6". Hij staat vooraan in de telling, maar krijgt geen invloedkaart.

Mark draait nu: een (paars) stadsgebouw. Belastingheffing! Alle spelers met meer dan 5 bouwstenen hebben pech en moeten het meerdere bij de Bankier inleveren. Marieke en Mark hebben dit keer geluk met precies 5 bouwstenen, voorafgaand aan de belastingheffing. Dan krijgt Mark nog 2 bouwstenen voor zijn Kapel (op een gebied zonder opbrengstbonus) en Peter voor zijn Opera (4+1) 5 bouwstenen. Nadat de bouwstenen zijn uitgekeerd, vervolgt Mark zijn beurt...

~ Strategische variant De Ontembare Stad ~

Nieuwe uitdagingen voor Grootmeesters

Om het spel uitdagender te maken worden de volgende elementen toegevoegd:

- Historische opbouw: de opbouw van de stad over 3 tijdspannen.
- Isolement: isoleer een gebied en neem dit over.
- Grootmachten: verwerf extra punten en economische kracht
- Vrije markt: een vergroting van de handelsmogelijkheden.

De strategische variant duurt gemiddeld een half uur langer dan het basisspel.

Historische opbouw (A,B en C)

De gebouwkaarten en gebeurteniskaarten bevatten allemaal een letter in de rechterbovenhoek, die correspondeert met een fase in het spel:

- A: vroege middeleeuwen
- B: bloeiperiode middeleeuwen
- C: renaissance periode

In de voorbereiding worden de gebouw- en gebeurteniskaarten als volgt verdeeld:

Sorteer de kaarten A, B en C en schud daarna deze stapels. Leg de kaarten met een C onderop de draaistapel, gevolgd door de B-kaarten. Uit de stapel A-kaarten worden de gebouwkaarten verdeeld. De resterende kaarten worden bovenop de draaistapel gelegd.

Overname door isolement

In de strategische variant kan één van je gebieden door vijandelijke ridders worden omringd: een isolement. Dit gebied (en eventueel een gebouw dat er op staat) moet je overdragen aan de speler, die het laatste een gebied rondom jouw gebied heeft ingenomen. Jouw Ridder maakt plaats voor een vijandelijke Ridder. Isolement kan alleen als één gebied wordt omringd door gebieden van andere speler(s) en het laatste neutrale gebied (=een gebied zonder eigenaar) aangrenzend aan dit gebied wordt ingenomen. Natuurlijk kun je zelf ook gebieden van anderen isoleren.

Hiernaast is een voorbeeld van een isolement afgebeeld:



In dit voorbeeld wordt groen geïsoleerd door blauw. Door dit isolement is groen zijn gebied én zijn gebouw kwijt en de groene ridder wordt vervangen door een blauwe. Het is hier ook mogelijk dat rood het laatste gebied koopt (en niet blauw). In dat geval heeft rood het isolement van groen compleet gemaakt en gaan gebied en gebouw over naar de rode ridderorde.

Belangrijk:

Een isolement kan alleen ontstaan als een speler in fase 2 van zijn beurt een gebied inneemt. Een isolement kan nooit een direct gevolg zijn van een invloedkaart of direct bij de beginopstelling ontstaan.

Grootmachten

De eerste speler, die 3 of meer gebouwen van dezelfde categorie heeft gebouwd, verwerft een Grootmacht. Als bewijs mag de speler de grootmachtkaart, van de categorie waarin hij heer en meester is, voor zich neerleggen. Een Grootmacht levert punten en extra opbrengsten op. Afhankelijk van de kleur van de Grootmacht levert deze 1 tot 4 punten op. Bovendien krijgt de houder van een Grootmacht hogere opbrengsten voor een gebouw in de grootmacht-kleur, door een extra opbrengstbonus (bovenop eventuele bonussen vanuit het gebied).

Je kunt een Grootmacht op twee manieren verliezen:

- Eén van je tegenspelers speelt een invloedkaart uit of een gebied met een gebouw wordt geïsoleerd, waardoor het aantal gebouwen dat je in deze categorie hebt onder het vereiste aantal van 3 komt;
- Een andere speler bouwt meer gebouwen in dezelfde categorie dan jij. Bij een gelijke stand behoudt de speler, die als eerste de Grootmacht verworven heeft, de grootmachtkaart (inclusief punten en opbrengsten).

Hieronder zijn de vier Grootmachten met hun privileges opgenomen:



Kopen en verkopen op de Vrije Markt

In de strategische variant kan er worden gehandeld op de 'Vrije Markt'. Alleen spelers met een handelsgebouw kunnen op deze markt gebouwkaarten kopen en verkopen tegen de werkelijke waarde. Een Raadhuis (waarde 5) levert bij verkoop dus de volle 5 bouwstenen op. Kopers kunnen gebouwkaarten ook goedkoper verwerven dan bij het Pandjeshuis. Let dus op dat je een ander niet te veel helpt bij het goedkoop verwerven van gebouwkaarten.

Strategische tip:

Spreid je belangen goed door gebouwen in verschillende categorieën te bouwen. Wees verdacht op de dreiging van een isolement en vergroot je invloed in de Stad door Grootmacht(en) te verwerven.

Winnen in de strategische variant

In de strategische variant is het aantal mogelijkheden veel groter en moeten soms lastige keuzes worden gemaakt. De spelers zullen meer stappen vooruit moeten denken. De introductie van Grootmachten voegt een nieuwe dimensie aan het spelverloop toe. De strijd om de Grootmachten kan n t beslissend zijn in de strijd om de kroon. Een hoger te behalen puntenaantal zorgt er voor dat de ware strateeg, die zijn kaarten op de slimste wijze uitspeelt, de beste kans heeft om het spel te winnen. De koning van de Ontembare Stad behaalt hiervoor bij:

5 spelers: 25 punten
4 spelers: 30 punten
3 spelers: 35 punten
2 spelers: 50 punten

Colofon

Auteur: Hans van Tol
Grafisch ontwerp: Yvon-Cheryl Scholten
Illustratie speldoos: Gerda van Gijzel
Illustratie speelkaarten: Hans van Tol

Uitgegeven door:

THE GAME MASTER
Raadhuisplein 21
2914 KM Nieuwerkerk aan den IJssel

Bij spelproblemen kunt u mailen naar:
info@thegamemaster.nl

Of bekijk informatie en antwoorden op
veelgestelde vragen op:
www.thegamemaster.nl



© 2003.
The Game Master