



Inhoud

Bouwkaarten (108)

① Verdedigingswerken

② Blijde met uitbreidingen

③ Inkomste genererende kaarten

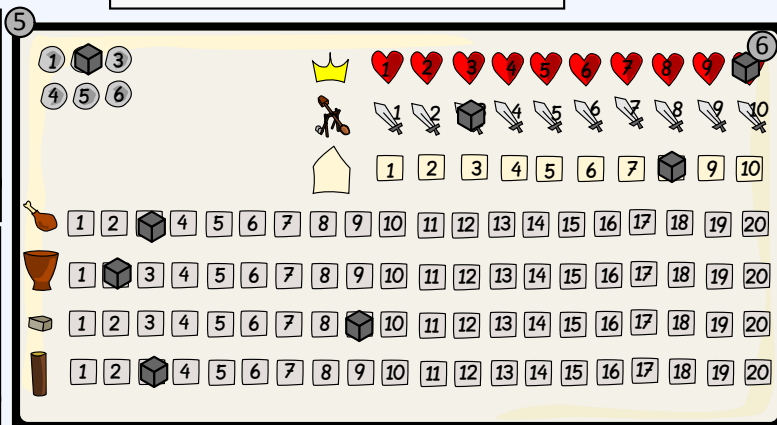
④ Koning (3)

⑤ Overzichtkaart (3)

⑥ Blokjes (24)

⑦ Dobbelsteen (1)

B Beginkaarten (Bouwkaarten)



Spelonderdelen

Bouwkaarten.

Bouwkaarten bestaan uit drie onderdelen.

A) De bouwkosten staan links bovenin:

staat voor de houtkosten. (is 2x hout, etc.) staat voor steenkosten.

B) De bezettingskosten staan rechts bovenin. staat voor de hoeveelheid ruimte je bouwkaart kost.

C) Inkomsten en bonussen staan onderin.

Inkomsten zijn (voedsel) en (bier). Per symbool 1 inkomen (is 2x hout, etc).

Bonussen bestaan voor een sterkere blijde, meer kanonballen, een betere verdediging en een groter of kleiner richtvermogen.

Combinaties geven een gecombineerde bonus. betekent een met steen gebouwd verdedigingswerk heeft +1 verdediging.

Deze combinatie bestaat ook met hout.

Een miniatuur boven deze combinatie betekent: "Als je dit gebouw hebt + 1 verdediging."

Overzichtskaart.

De overzichtskaart geven je voorraden, het leven van je koning, de totale bezette grond, de sterkte van je blijde en de hoeveelheid kanonballen die je hebt weer.

🎱 Is het aantal kanonballen dat je hebt. Je begint met 1 kanonbal. 👑 Staat voor het leven van de koning. Je begint op 10. Levender dan 10 leven kan niet. 🏹 Dit is de sterkte van de blijde. Je begint bij 1, en sterker dan 10 wordt hij niet! 🏠 Dit geeft de bezettingsruimte die je nog over hebt weer. Begin op 4 (elk van je start gebouwen kost 1 ruimte)

🍷, 🍺, 🍻, 🍴 Dit zijn de voorraden. Je hebt in het begin van het spel geen voorraden op 2 voedsel na. 20 is het totale aantal voorraden dat je kunt hebben.

Vorbereiding

Kaarten.

- Zoek de 3 koningen en de 12 🟡 beginkaarten (per koning 4) uit de kaartenstapel. *2 spelers: Leg 1 koning en 4 beginkaarten af.*
- Leg de koning en beginkaarten neer zoals in het voorbeeld op blz. 1.
- Schud de 30 🔴 fase 1 kaarten, pak 10 af en schud die met de overige kaarten. Met 3 spelers schud je geen fase 1 kaarten door de overige kaarten.
- Neem per speler 5 kaarten. Je begint met de fase 1 stapel, zodra die leeg is ga je over op de overige kaarten.

Overzichtskaart

- Leg de blokjes op de juiste plek op de overzichtskaart. (1 kanonbal, 10 leven, blijde 1, bezetting 4, 2 voedsel, 0 overige voorraden)

Kies de beginspeler

De grootste barbaar/minst ontwikkelde speler begint. Beide barbaars en onontwikkeld? Gooi dan de dobbelsteen, de laagste worp begint.

Speloverzicht

In sloop de koning heeft elke beurt 4 fasen:

- Oogst
- Bouwen
- Aanvallen
- Het volk voeren
- Hand aanvullen

Oogst



In deze fase voeg je het totale inkomsten toe op je overzichtskaart (dus van een laag getal naar een hoger getal). Dit is het totaal aan voedsel, bier, stenen en hout dat je onderin de inkomstgenererende kaarten ziet staan.

Bouwen doe je om je inkomen te vergroten, je verdedigingswerken of je blijde te verbeteren. Dit kost grondstoffen en bezetting (ruimte). Je kunt in deze fase blijven bouwen tot dat je geen grondstoffen of ruimte meer over hebt.

Naast het slopen van de verdedigingswerken is het mogelijk andere kaarten van de tegenstander te vernietigen. Om dit te doen moeten twee

kanonballen de betreffende kaart raken. Er wordt geraakt met een 5 of 6.  bonussen gelden hier niet!

Koning doden

Zodra er een open rij rechtstreeks (of met effect) naar de koning ontstaat kun je de koning proberen te doden. Dit werkt het zelfde als schieten op muren alleen loopt het leven van de koning terug op je overzichtskaart. Elk ontweken verdedigingswerk levert een -1  bonus op. Dus 3 verdedigingswerken levert -3  op, ook al staan ze niet in de lijn van jouw kanonbal. Een 6 geldt altijd als raak.

Het volk voeren

Aan het eind van de ronde moet je jou onderdanen voeren. Hoe dikker je verdedigingsmuur hoe grotere bevolking. En hoe meer eten ze nodig hebben. De hoeveelheid eten/bier dat je nodig hebt is de dikte van de muur plus 1.

Antoon heeft een muur van 2 rijen. Je hebt tamelijk veel onderdanen. Antoon heeft 3 voedsel/bier nodig deze beurt.

Als je het volk niet genoeg kan voeren ontstaan er rellen. Door de rellen worden er verdedigingswerken vernield. Je kiest dan zelf wat er sneuvelt. *2 rijen muur en maar 2 eten? Er sneuvelt 1 verdedigingswerk naar keuze.*

Gewonde koning

Als je koning getroffen is door een kanonbal kun je de schade herstellen door extra bier te betalen. Als het volk voldoende gevoed is (en alleen dan) en je schenkt extra bier hersteld hij vanzelf. Dit kost 2 bier per gezondheid.

Let op: Bij meer dan 5 bier kan de koning niet meer regeren en sla je een ronde over!

Vergeten te voeren?

Op het moment dat jij of je tegenstander er achter komt dat je vergeten bent je volk te voeren (te tegenstander is op dit moment begonnen met zijn beurt) ontstaat er een heftige opstand. Betaal het verschuldigde voedsel +1 en en verlies 1 gezondheid.

Hand aanvullen

Op het eind van de ronde vul je je handkaarten aan tot vijf. In deze fase kun je 2 kaarten afleggen voor het aanvullen. Als de kaarten op zijn schud je de aflegstapel.

Eind van het spel

Sloop de koning kan op verschillende manieren gewonnen worden:

- De koning doden. Als er 1 koning overblijft (de andere koningen hebben een leven van minder dan 1) wint deze koning.
- Versterkte nederzetting. De koning die 9 verdedigingswerken aan het eind van de beurt, dus na het voeren van het volk heeft, wint. De andere koningen worden hier moedeloos van en geven de strijd op.
- Volle voorraad kelder. De koning die twee ronden achtereen alle voorraden (steen, hout, bier en voedsel) na de inkomstenfase gevuld heeft wint.
- Totale overmacht. Op het moment dat een koning zes kanonballen succesvol afvuurt (dus alle 6 raakt) geven de andere koningen zich over. Tegen zo'n overmacht is niet te strijden.