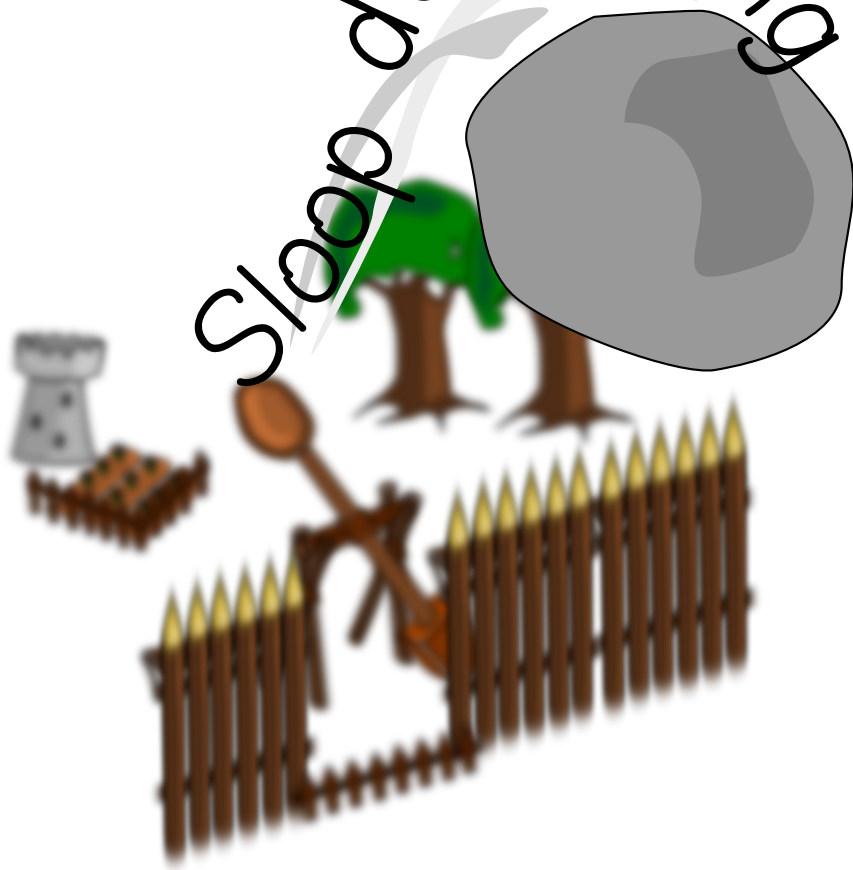
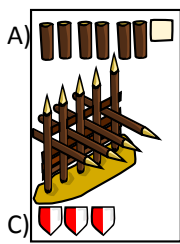
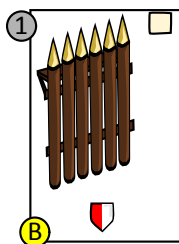


Sleep de koning





B)

Inhoud

Bouwkaarten (108)

① Verdedigingswerken

② Blijde met uitbreidingen

③ Inkomste genererende kaarten

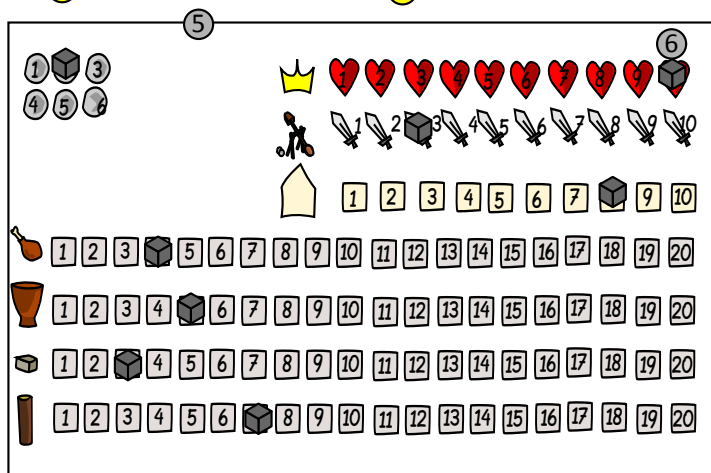
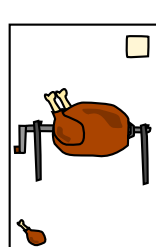
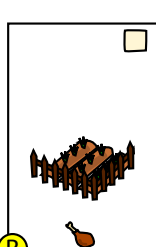
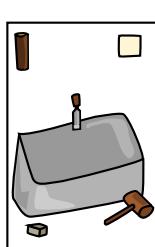
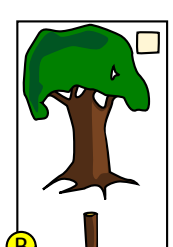
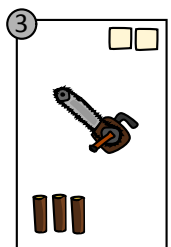
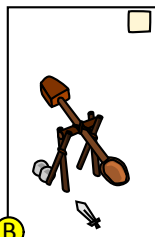
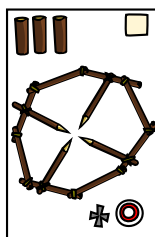
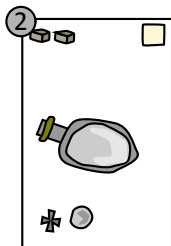
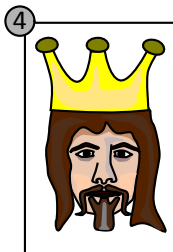
④ Koning (2)

⑤ Overzichtkaart (2)

⑥ Blokjes (16)

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. 20 is het totale aantal voorraden dat je kunt hebben.

Voorbereiding

Kaarten.

- Zoek de 2 koningen en de 8  beginkaarten (per koning 4) uit de kaartenstapel.

- Leg de koning en beginkaarten neer zoals in het voorbeeld op blz. 2.

- Schud de 30  fase 1 kaarten, pak 20 af en schud de rest met 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

Fasen

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).

Bouwen of aanvallen. (*Kies bouwen **of** aanvallen, bouwen **en** aanvallen kan niet!!*)

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.

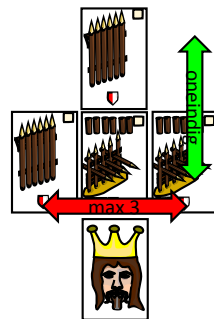
Haal per gebouw de kosten die je maakt direct van je overzichtskaart en vul het juiste aantal bezetting toe aan je overzichtskaart.

Als je te weinig bouwplaatsen (bezetting) hebt kun je ervoor kiezen een gebouw te slopen. Dit kost niets en per gesloopt gebouw krijg je de bezettingskosten terug.

Als door het bouwen je totale aanval of aantal kanonballen groter wordt pas je dit ook aan op je overzichtskaart.

Let op. Je kunt maximaal 6 kanonballen hebben!

Met de verdedigingswerken die je bouwt maak je een muur om je koning heen. Dit doe je door de kaartjes voor en naast hem neer te leggen. De muur kan maximaal 3 kaarten breed zijn, maar wel zo diep als je zelf wilt.



Aanvallen

Met je blijde kun je een keer schieten op de tegenstander. Je mag het totaal aantal kanonballen dat je hebt afvuren per keer aanvallen. Elk kanonbal is zo sterk als de totale aanval van je blijde (zie de overzichtskaart).

Elk kanonbal kost 1 steen om te schieten.

Kanonballenvlucht

De kanonballen vliegen allemaal tegelijkertijd in een rechte lijn op de verdedigingswerken van de tegenstander af. Dat betekent dat je de dichtstbijzijnde kaart (t.o.v. jouw blijde) in de lijn naar keuze (links, midden of rechts) kan raken per kanonbal. Kanonballen kunnen met effect vliegen. De laatste stap van hun vlucht mag afwijken, naar links of rechts.

Het volk van Antoon heeft 3 voedsel nodig, maar krijgt maar 2. Er ontstaan rellen en 1 bebouwing gaat kapot. Antoon kiest voor een houten muur en haalt die weg.

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!

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 een koning sterft, dus minder dan 1 leven krijgt, heeft de andere koning gewonnen.
- Versterkte nederzetting. De koning die 9 verdedigingswerken aan het eind van de beurt, dus na het voeden van het volk, heeft wint. De andere koning wordt hier moedeloos van en geeft 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) geeft de andere koning zich over. Tegen zo'n overmacht is niet te strijden.