

# STÄDTE & RITTER

## DE UITBREIDING



### **Almanak voor de ontwikkelingskaarten**

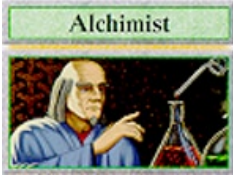
Klaus Teuber

*Vrij vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#)  
(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).*

#### **Inhoud**

- 1) Aanwijzingen voor de ontwikkelingskaarten
  - Bladzijde 2      Wetenschap / groen
  - Bladzijde 4      Politiek / blauw
  - Bladzijde 6      Handel / geel
- 2) Beplakken van de speelfiguren
  - Bladzijde 8
- 3) Materiaallijst
  - Bladzijde 8

## WETENSCHAP (groen)



### **A**lchimist (2x)

*Speel deze kaart voordat je dobbelt. Je kunt nu zelf bepalen welke zijden van de ogendobbelstenen (zowel rood als wit) bovenaan liggen. Daarna gooi je zoals normaal de gebeurtenisdobbelsteen. Met deze kaart kun je het aantal ogen van je keuze bepalen. Daarna gooi je de gebeurtenisdobbelsteen en voer je de actie uit. Hierna krijg je de grondstoffen van je “worp”. Als je echter reeds gedubbeld hebt, mag je deze kaart niet meer uitspelen.*

*FAQ: Niet alleen de totaal-uitkomst, maar de uitkomst van **beide** dobbelstenen mag worden bepaald. Aangezien dus ook de uitkomst van de rode dobbelsteen mag worden bepaald, kunnen ontwikkelingskaarten (via de stadskalender) worden verkregen.*

*Ook de uitkomst “zeven” kan gekozen worden.*

### **Alchemist**



### **B**aukran (2x)

*Een stadsuitbouw (Kloster, Rathaus, enz.) kost je in deze ronde één handelswaar minder.*

De bouwkraan helpt je enkel tijdens die beurt waarin je de kaart uitspeelt. De kraan is alleen geschikt om in een stad aan uitbouw te doen via de stadskalender (Markt, Rathaus, enz.). De bouw van een stad zelf kost het normaal aantal grondstoffen.

*FAQ: de eerste uitbouw is dus gratis. Deze kaart geldt slechts voor één uitbouw.*

### **Bouwkraan**



### **B**ergbau (2x)

*Neem voor **elk** bergveld, waaraan je minstens één nederzetting of stad bezit, twee grondstoffen ijzererts.*

Per gebergte, waaraan je grenst, krijg je twee grondstoffen ijzererts. Het maakt niet uit of je er met een nederzetting of stad aan grenst. Voorbeeld: Je bezit twee nederzettingen aan een gebergte. Bij een ander gebergte bezit je een stad. Als je nu de Bergbau kaart uitspeelt, krijg je vier grondstoffen ijzererts.

### **Bergbouw**



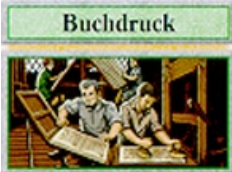
### **B**ewässerung (2x)

*Neem voor **elk** akkerveld, waaraan je minstens één nederzetting of stad bezit, twee grondstoffen graan.*

Per graanveld, waaraan je grenst, krijg je twee grondstoffen graan. Het maakt niet uit of je er met een nederzetting of stad aan grenst.

### **Irregatie**

Voorbeeld: Je bezit twee nederzettingen aan een akker. Bij een andere akker bezit je een stad. Als je nu de Bewässerung kaart uitspeelt, krijg je vier grondstoffen graan.



## Buchdruck (1x)

*1 zegepunt.*

Deze kaart met 1 zegepunt moet je open voor je op tafel neerleggen. Zegepuntkaarten mogen niet in je handvoorraad gehouden worden. Zoals alle ontwikkelingskaarten telt hij ook niet mee als de rover gedubbeld wordt.

## Boekdruk



## Erfinder (2x)

*Verwissel twee getallenschijfjes van plaats. (behalve de schijven 2, 12, 6 en 8).*

Verbeter hierdoor je grondstofopbrengsten! Je mag twee willekeurige schijfjes (behalve 2, 12, 6 en 8) uitkiezen, en ze onderling van plaats verwisselen. Het doet er niet toe of op dat veld de rover staat of niet.

## Uitvinder



## Ingenieur (1x)

*Je mag direct gratis een stadsmuur bouwen om één van je steden.*

Meer bescherming tegen de rover! Neem een stadsmuur (beplakt vierkant houten blokje) en schuif het onder één van je eigen steden. Als de rover nu gedubbeld wordt ("7"), mag je twee grondstofkaarten meer in je handen houden als normaal. Per stad kan er maar één stadsmuur gebouwd worden. Aangezien je slechts drie stadsmuren bezit, kun je dus slechts drie van je eigen steden versterken. Nederzettingen kunnen geen stadsmuur krijgen.

## Ingenieur



*FAQ: In de duitstalige Almanach staat, dat er twee Ingenieurs zijn, dit is niet correct.*



## Medizin (2x)

*Voor 2 ijzererts en 1 graan mag je een eigen nederzetting omvormen tot een stad.*

Door het inzetten van deze kaart spaar je dus 1 ijzererts en 1 graan bij het bouwen van een stad.

*FAQ: Het is echter niet mogelijk om beide "Medicin" kaarten gelijktijdig te spelen, om zodoende slechts één erts te betalen. Ontwikkelingskaarten dienen achter elkaar (niet gelijktijdig) gespeeld te worden.*

## Medicijn



**Schmiedekunst**



**Schmiedekunst (2x)**

*Je mag twee van je ridders gratis één niveau opwaarderen (voorwaarde voor 3<sup>de</sup> niveau wel respecteren). Een machtige ridder kan je niet nog eens opwaarderen. Die is al sterk genoeg...*

Je mag zowel passieve als actieve ridders opwaarderen. Sterke ridders (2<sup>de</sup> niveau) kunnen alleen tot machtige ridders opgewaardeerd worden als je de stadsuitbouw “Festung” (politiek - blauw) gebouwd hebt. Voordien dus niet. De toestand van de ridder (passief of actief) verandert tijdens die opwaardering niet. Per spelbeurt mag een ridder slechts één niveau opgewaardeerd worden.

**Smidse**

**Straßenbau**



**Straßenbau (2x)**

*Je mag direct gratis twee straten bouwen (met de Zeevaarders uitbreiding ook twee schepen, of een straat en een schip).*

Je mag kosteloos twee straten bouwen, ook op gescheiden plaatsen. Het bouwen van schepen geldt enkel als je een Zeevaarders-scenario speelt.

**Stratenbouw**

**POLITIEK (blauw)**

**Bischof**



**Bischof (2x)**

*Verplaats de rover. Voor elke nederzetting of stad die aan dat roversveld grenst, mag je van de eigenaar een handkaart trekken (dat kan ook een handelskaart zijn).*

Als je de rover verplaatst, mag je bij elke speler, die een nederzetting of stad aan dat landschap bezit, een kaart stelen. Heeft een speler twee keer gebouwd aan dat landschap, dan mag je slechts één kaart stelen bij die speler (jammer...).

**Bisschop**

**Diplomat**



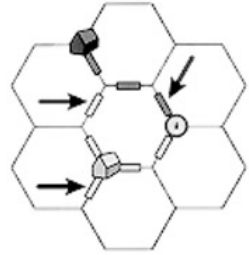
**Diplomat (2x)**

*Je mag een willekeurige afsluitende straat (zonder aansluiting met een gelijkkleurige straat of figuur) verwijderen. Indien je een eigen straat verwijderd, mag je deze direct ergens anders aanbouwen (conform de spelregels).*

Het begrip “afsluitend” betekent hier een straat, die het begin of het einde van een handelsstraat voorstelt. Aan dat open einde mag geen eigen kleur (straat, nederzetting, stad of ridder) aansluiten.

**Diplomaat**

Voorbeeld (zie de figuur hiernaast):  
Alleen de met een pijl aangeduide straten worden als afsluitend beschouwd en mogen worden verwijderd.



### **F**eldherr (2x)

*Je mag alle eigen ridders gratis activeren.*

Het activeren van de eigen ridders kost dus geen enkele grondstof graan.

### **V**eldheer



### **H**ochzeit (2x)

*Elke medespeler die meer zegepunten bezit als jij, moet je twee kaarten van **zijn keuze** overhandigen (grondstoffen of handelswaren).*

Heeft een bepaalde speler slechts één kaart in zijn hand, dan moet hij je die kaart schenken. Alleen zij die op dat moment geen kaarten bezitten, hoeven niets te geven.

### **B**ruiloft



### **I**ntrige (2x)

*Je mag een willekeurige ridder van een tegenstander van een kruispunt verdrijven, maar je moet aan dat kruispunt minstens één eigen straat hebben (of scheepslinie).*

Met deze kaart kun je ridders van tegenstanders verdrijven, die bouwplaatsen blokkeren of handelsstraten onderbreken. Een eigen ridder mag alleen opgesteld worden, als deze op reguliere wijze wordt gebouwd. Om deze kaart te kunnen spelen, heb je zelf geen ridders nodig. Een verdreven ridder moet verzet worden. Indien er geen plaats vrij is, gaat de ridder terug naar de eigenaar.

### **I**ntrige



### **S**aboteur (2x)

*Plaats een stad van een medespeler ondersteboven: deze stad brengt nu slechts evenveel op als een nederzetting, totdat de eigenaar 1 hout en 1 ijzererts investeert om die stad te herstellen.*

Een “gesaboteerde” stad (die op zijn kop staat) is nog steeds 2 zegepunten waard. Ze telt ook mee om de sterkte van de barbaren te bere-

### **S**aboteur

kenen. Een eventueel voordien gebouwde stadsmuur blijft staan en behoudt zijn eigenschap (twee kaarten extra in de hand als de rover gedobbeld wordt).



*FAQ: Metropolen zijn beschermd tegen de saboteur. De betaling voor de reparatie van de stad (1 hout en 1 erts) gaan naar de bank. Dit kan alleen worden gedaan, zodra de bezitter van de stad aan de beurt is.*



## Spion (3x)

*Bekijk de ontwikkelingskaarten van een tegenstander en kies er daarvan een uit.*

Het is ook toegestaan een spion uit te zoeken. Deze mag dan onmiddelijk gespeeld worden.

*FAQ: Het is uiteraard niet toegestaan om overwinningpunten te stelen.*

## Spion



## Überläufer (2x)

*Bepaal een speler die een ridder van het spelbord moet wegnemen. Plaats vervolgens een eigen ridder van hetzelfde niveau.*

Als je deze kaart uitspeelt en je tegenstander verwijdert een ridder, waarvan je zelf geen gelijkaardige sterke ridder bezit (je tegenstander verwijdert een sterke ridder, maar je eigen twee sterke ridders staan al op het spelbord), mag je een eenvoudigere ridder opstellen. Indien je tegenstander een sterke ridder verwijdert, mag je zelf een sterke ridder plaatsen als je voldoet aan de voorschriften om die sterke ridder te mogen bouwen (derde uitbouw in de politiek). De ridder die je opstelt, krijgt dezelfde status (actief of passief) als de ridder die verdwijnt. Je mag deze kaart enkel maar spelen als je plaats voor je eigen ridder hebt.

*FAQ: De speler, die de ridder moet verwijderen, bepaald welke ridderer verwijderd wordt.*

## Overloper



## Verfassung (1x)

*1 zegepunt.*

Deze kaart met 1 zegepunt moet je open voor je op tafel neerleggen. Zegepuntkaarten mogen niet in je handvoorraad gehouden worden. Ze tellen ook niet mee als de rover gedobbeld wordt.

## Schrijfkunst

## HANDEL (geel)



### Händler (6x)

*Plaats de handelaar op een landschap naast een eigen nederzetting of stad. Je mag dan grondstoffen van dat landschap in een verhouding van twee tegen één omruilen, zolang de handelaar er nog staat.*

Plaats de handelaar op een landschap naar keuze dat grenst aan je eigen nederzetting of stad. Zolang de handelaar op dit veld blijft staan (in je bezit is), mag je grondstoffen van die soort 2:1 ruilen. De handelaar telt voor 1 zegepunt voor de bezitter. Speelt een andere speler later de kaart Händler, dan krijgt hij de handelaar, het ruilvoordeel en het zegepunt.



*FAQ: Dit geldt dus voor de grondstoffen die een land oplevert, niet voor de handelswaren. Wel kunnen de grondstoffen tegen handelswaar geruild worden. (Dit geldt in het algemeen voor ruilhandel via havens of door ontwikkelingskaarten).*



### Handelshafen (2x)

*Je mag elke speler eenmaal een grondstofkaart aanbieden. In ruil moet elke speler je een handelskaart geven (voorzover hij er nog heeft...).*

Dit voordeel mag je gebruiken zolang je aan de beurt bent. Maar je mag slechts één keer per speler een kaart aanbieden om te ruilen. Als je een speler een kaart aanbiedt, maar hij bezit geen handelskaarten meer, dan vervalt de ruil. Je hoeft hem de aangeboden kaart dan niet overhandigen.



*FAQ: De ontvanger van de grondstof mag zelf kiezen welke handelskaart afgegeven wordt.*



### Handelsflotte (2x)

*Tot het einde van je beurt mag je één grondstofsoort of één soort handelswaar van je keuze in een verhouding van 2:1 omruilen. Bij het ruilen moet je steeds twee gelijke grondstoffen of twee gelijke handelswaren inruilen. Combinaties zijn niet toegelaten.*

*FAQ: De keuze van de grondstofsoort / soort handelswaar geldt voor de hele beurt!*



### Handelaar

### Handelshaven

### Handelsvloot



### **H**andelsmeister (2x)

*Kies een medespeler uit, die meer zegepunten bezit dan jij. Zoek in zijn handkaarten twee kaarten uit (grondstoffen en/of handelswaren) die je mag behouden.*

Geen enkele medespeler kan zich tegen deze handelslist beschermen, ook als hij slechts één enkel zegepunt méér heeft.

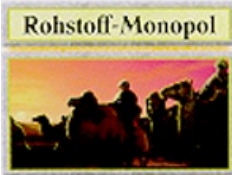
### **H**andelsmeister



### **H**andelswaren-Monopol (2x)

*Kies een handelswaar uit. Alle medespelers moeten je één kaart van die handelswaren geven (als ze er bezitten).*

### **H**andelswaren-monopolie



### **R**ohstoff-Monopol (4x)

*Kies een grondstof uit. Alle medespelers moeten je twee kaarten van die grondstof geven (als ze er bezitten).*

### **G**rundstof-monopolie

Ook al bezit een speler slechts één grondstof van die soort, dan moeten ze je deze kaart geven.

## *Het beplakken van de spelfiguren*

#### a) RIDDERS

- Per kleur 6 ridders klaar leggen.
- Per kleur moet je 6 schijven voorzien van stickers:
  - 2 eenvoudige ridders
  - 2 sterke ridders
  - 2 machtige ridders
- Telkens goed opletten dat je aan voor- en achterzijde symbolen plakt van dezelfde sterkte.



#### b) STADSMUREN

Deze kun je beplakken, maar dat hoeft niet. Plaats de sticker op het houten vierkantig blokje zodat de vier zijden goed passen. Vervolgens de driehoekige flappen zorgvuldige omdraaien. Ter versteviging kun je nog een extra stukje plakband op de achterzijde plakken.

#### MATERIAALLIJST

4 stadskalenders, 1 vel met stickers, 36 kaarten “handelswaren” (12 papier, 12 textiel, 12 munten), 54 vooruitgangskaarten (zie kalender), 6 zegepuntkaarten, 2 kartons met kaderstukken, 1 dubbel zeshoekig veld voor de barbarendvloot, 3 metropolenchips, 3 houten metropolen, 1 handelaar, 1 barbarendschip, 12 stadsmuren (vierkantig), 24 ridderschijven (rond), 1 rode ogendobbelsteen, 1 symbolendobbelsteen, spelhandleiding, almanak (beschrijving van de kaarten).

*Laatste wijziging: 12-07-2000*

© Originele (Duitstalige) handleiding: 1998, KOSMOS Verlag

© De vertaling is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief

© Uitvoering in PDF-formaat, FAQ-update: M. Maes