**Pagina 1**

|  |  |
| --- | --- |
| Rise to Nobility | Rise to Nobility |
| De toekomst van de vijf rijken | The Future of the Five Realms |
| Spelregels | Rules of Conduct |

**Pagina 2**

|  |  |
| --- | --- |
| Rise to Nobility | Rise to Nobility |
| In dit magische land van helden, schurken en avonturiers is er een fragiele vrede tot stand gekomen tussen de vijf rijken. Vijf jaren zijn verstreken sinds de kwaadaardige Heer Dranor uit de Cavern Tavern ontsnapte. De elvenprinses Tabita Orestes heeft haar rechtmatige plaats als Hoge Koningin van de Vijf Rijken ingenomen en een nieuwe hoofdstad gebouwd: de witte stad Caveborn. | In this magical land of heroes, villains, and adventurers, a fragile peace has been brokered between the Five Realms. Five years have passed since the evil Lord Dranor escaped from The Cavern Tavern. The Elf Princess Tabita Orestes has taken her rightful place as the High Queen of the Five Realms and has built a new capital: the white-walled city of Caveborn. |
| Caveborn is haar enige kans om de vrede duurzaam in stand te houden. De stad is bedoeld om de verdeeldheid die Lord Dranor gezaaid heeft te overwinnen en de eensgezindheid te bewaren onder de rassen: halflingen, mensen, elven, dwergen, groene elven en trobits. Daarom heeft Koningin Tabita de Steenraad opgericht en elk ras een plaats in de raad aangeboden. Het officieuze hoofd van de Steenraad is Berk de Stadsklerk, een van de vriendelijkste ambtenaren die je maar kan ontmoeten. Hij is zelfs zo vriendelijk en volgzaam dat men mompelt dat de koningin hem beter naar de Koninklijke Bibliotheek zou terugsturen. De stad heeft een zelfverzekerde en getalenteerde leider nodig, geen historicus!  | Caveborn is her one chance to make peace work—to heal the division Lord Dranor caused and to keep the unity among the races: the Halflings, Humans, Elves, Dwarves, Green Elves, and Trobits. So Queen Tabita formed the Stone Council and invited one representative from each race to sit on the Council. The unofficial head of the Stone Council is Berk the Town Clerk, one of the nicest administrators you would ever wish to meet. So nice and unassertive, in fact, that people are grumbling that the Queen should send him back to the royal library. The city needs a more confident and qualified leader, not a historian! |
| Slaag jij erin om Caveborn te laten groeien en bloeien onder de nieuwe koningin en te bewijzen dat jij het zitje van Berk de Klerk in de Steenraad verdient? | Can you help Caveborn flourish and prosper under the new Queen and prove that you deserve Berk the Clerk’s seat on The Stone Council? |
| Dubbelzijdig centraal spelbord | Double-sided main board |
| Startspelerfiguur | First Player marker |
| Rondeteller | Round marker |
| 30 dobbelstenen | 30 Dice |
| Uitbreiding 'De Kanselarij' (p. 20-22) | Chancery expansion (pp. 20–22) |

**Pagina 3**

|  |  |
| --- | --- |
| Spelmateriaal | Game Components |
| Stoffen zak | Cloth bag |
| 13 karakterkaarten | 13 Character cards |
| 120 houten blokjes | 120 wooden cubes |
| - Boeken  | - Books  |
| - Kunstwerken  | - Artwork  |
| - Wapens  | - Weaponry  |
| - Magie  | - Magic  |
| - Juwelen  | - Jewelry  |
| - Meubels | - Furnishings |
| 48 kolonistenkaarten | 48 Settlers cards |
| Scorebord | Score board |
| 6 dubbelzijdige spelersborden | 6 double-sided Player Boards |
| 5 voorbereidingskaarten | 5 Setup cards |
| 48 munten | 48 Coins |
| 16 gebeurteniskaarten | 16 Event cards |
| 48 dubbelzijdige gebouwtegels | 48 double-sided Building tiles |
| 12 vermenigvuldigingsfiches | 12 Multiplier tokens |
| 84 meeples | 84 Meeples |
| 18 scheepstegels | 18 Ship tiles |
| 6 overzichtskaarten | 6 Reference cards |
| 15 doelkaarten voor het solospel | 15 Solo objectives cards |
| 42 huizen | 42 Houses |
| 20 aanpassingsfiches | 20 Modifier tokens |
| 18 markeerstenen | 18 Markers |
| 30 Steenraad-tegels | 30 Stone Council tiles |

**Pagina 4**

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbereiding voor 2-5 spelers  | 2-5 Player Setup  |
| (zie p. 18-19 voor de voorbereiding voor het spel met 1 speler, 6 spelers en de gebeurteniskaarten)  | (See pp. 18–19 for 1-player, 6-player and Event deck setup)  |
| SPELBORD VOORBEREIDEN  | PREPARE GAME BOARD  |
| Het spelbord stelt de pas gestichte stad Caveborn voor. Je kan het normale spel zowel op de dag- als op de nachtzijde van het spelbord spelen. Nadat je het spelbord op tafel gelegd hebt, plaats je de rondeteller op veld "1" van het rondespoor. | The board represents the newly built town of Caveborn. You can choose to play the standard game on either the Day side or the Night side of the board. Once you’ve placed the board on the table, place the Round Marker on the “1” space on the Round track. |
| KAARTEN VOORBEREIDEN  | PREPARE CARDS  |
| Voorbereidingskaart (*Setup card*) | Setup card  |
| ● Raadpleeg de voorbereidingskaart voor het juiste aantal spelers.  | ● Consult the Setup Card for your player count.  |
| In een spel met twee spelers wordt in het centrale atelierveld van elk gilde een atelier gelegd.  | In a 2-player game, a Workshop is placed in the center Workshop slot for each Guild.  |
| Kolonistenkaarten  | Settlers cards  |
| ● Verdeel de kaarten in twee stapels op basis van het cijfer op de achterkant (1 of 2). | ● Separate the cards into two decks (marked on the back with a 1 or 2).. |
| ● Elke speler trekt willekeurig een kolonistenkaart uit stapel 1.  | ● Each player randomly draws one Settlers card from deck 1.  |
| ● Schud vervolgens alle kaarten van beide stapels door elkaar en vorm een nieuwe stapel.  | ● Then shuffle both decks to form one deck.  |
| ● Trek 6 kolonistenkaarten en leg die open naast de linker bovenhoek van het centrale spelbord. | ● Draw 6 Settlers cards and place them face up near the top left corner of the main board |
| TEGELS VOORBEREIDEN  | PREPARE TILES  |
| Scheepstegels (*Ship tiles)* | Ship tiles  |
| ● Schud de scheepstegels en leg ze gedekt naast het spelbord.  | ● Shuffle the Ship tiles and place them face down near the board.  |
| ● Leg 1 tegel open naast de haven (*Port*) op het centrale spelbord.  | ● Place 1 tile face up next to the port on the main board.  |
| Steenraad-tegels (*Stone Council tiles*) | Stone Council tiles |
| ● Schud de Steenraad-tegels en leg ze gedekt naast het spelbord.  | ● Shuffle the Stone Council tiles and place them face down near the board.  |
| ● Leg 1 tegel open op elk veld in de Raad. | ● Place 1 tile face up on each slot in the Council. |
| AANPASSINGSFICHES  | PREPARE MODIFIER TOKENS  |
| Afhankelijk van het aantal spelers zullen bepaalde spelers het spel met extra aanpassingsfiches beginnen.  | At certain player counts, some players will begin the game with bonus Modifier tokens.  |
| ● In een spel met vier krijgt de vierde speler 1 aanpassingsfiche  | ● In a 4-player game, the fourth player receives one Modifier token.  |
| ● In een spel met vijf krijgt de vierde speler 1 aanpassingsfiche en de vijfde speler 2 aanpassingsfiches. | ● In a 5-player game the fourth player receives one Modifier token and the fifth player receives two Modifier tokens. |
| ALGEMENE VOORRAAD  | PREPARE GENERAL SUPPLY  |
| Plaats de meeples, goederen (houten blokjes), huizen, munten en aanpassingsfiches binnen handbereik van alle spelers naast het spelbord. | Place the Meeples, Goods (wooden cubes), Houses, Coins and Modifier tokens to the side of the game board within easy reach of all players. |

**Pagina 5**

|  |  |
| --- | --- |
| GEBOUWTEGELS VOORBEREIDEN | PREPARE BUILDING TILES  |
| Tegels met ateliers en openbare gebouwen  | Workshop and Community Building tiles  |
| ● Steek de gebouwtegels in de stoffen zak  | ● Place the Building tiles in the cloth bag.  |
| ● Trek willekeurig gebouwtegels en leg 1 open gebouwtegel op elk van de zes velden in het Gildehuis (*Guild Hall*). | ● Randomly draw Building tiles and place 1 Building tile face up in each of the 6 slots in the Guild Hall. |
| SPELERS VOORBEREIDEN  | PREPARE PLAYERS  |
| Elke speler:  | Each player:  |
| 1. Kiest een kleur en neemt de vijf dobbelstenen in zijn kleur.  | 1. Chooses a color and takes the five dice of their color.  |
| 2. Neemt een overzichtskaart.  | 2. Takes a player reference card.  |
| 3. Kiest willekeurig een karakterkaart.  | 3. Randomly chooses a Character card.  |
| 4. Neemt een spelersbord.  | 4. Takes a Player Board.  |
| 5. Neemt munten voor een waarde van 8.  | 5. Takes a value of 8 Coins.  |
| 6. Neemt één goed van elk type  | 6. Takes one Good of each kind.  |
| 7. Neemt één huis van zijn kleur en legt dat huis op zijn bouwplatform.  | 7. Takes 1 House of their color and places it on their Construction Platform.  |
| 8. Legt een van zijn markeerstenen op cijfer 9 op het reputatiespoor van zijn spelersbord.  | 8. Places their Reputation Marker on number 9 on the Reputation track of their Player Board.  |
| 9. Legt een van zijn markeerstenen op veld 0 van het adelspoor op het centrale spelbord.  | 9. Places their Nobility Marker on the 0 space on the Nobility track on the game board.  |
| 10. Legt een van zijn markeerstenen op veld 0 van het scorespoor.  | 10. Places their Score Marker on the 0 space of the Score track.  |
| De startspelerfiguur gaat naar de speler die als laatste verhuisd is. | The First Player marker goes to the player who last moved to a new apartment/house. |
| De meeste spelonderdelen zijn dubbelzijdig en hebben een dag- en nachtkant. Je kunt Rise to Nobility op beide kanten spelen. Bezoek finalfrontiergames.com voor meer info over de nachtelijke variant. | Most components in the game are double-sided (Day and Night artwork variations). You can play Rise to Nobility the same way on either side. Visit finalfrontiergames.com to learn about the Night Mode variant. |

**Pagina 6**

|  |  |
| --- | --- |
| Doel van het spel  | Object of the Game  |
| In Rise to Nobility zijn de spelers anonieme landeigenaars die ernaar streven om in de adelstand te worden verheven. De spelers verdienen punten door de waarde van hun grond te verhogen, kolonisten te huisvesten en van hen leerlingen en gildemeesters te maken (het is altijd interessant om invloedrijke vrienden te hebben), en diverse opdrachten voor de Steenraad te vervullen.  | In Rise to Nobility, players take on the role of landowners attempting to rise from anonymity to the rank of lords. Players gain victory points by upgrading their land value, by housing Settlers and helping them become Apprentices and Guild Masters (it’s always good to have friends in influential places), and by fulfilling various demands from the Stone Council.  |
| Wie na tien ronden de meeste overwinningspunten verzameld heeft, vervangt Berk de Klerk als hoofd van de Steenraad en wint het spel. | At the end of 10 rounds, the player with the most victory points replaces Berk the Clerk as Head of the Stone Council and wins the game. |
| Verloop van het spel  | Gameplay  |
| ELKE RONDE BESTAAT UIT 4 FASES  | EACH ROUND HAS 4 PHASES  |
| 1. VOORBEREIDING: Dobbelstenen werpen | 1. PREPARATION: Rolling Dice  |
| Elke speler werpt de 5 dobbelstenen in zijn kleur.  | Each player rolls the 5 dice of their color.  |
| 2. ACTIES: Beurten spelen  | 2. ACTIONS: Taking Turns  |
| Te beginnen met de speler met de startspelerfiguur zijn de spelers met de klok mee aan de beurt.  | Players take their turns in clockwise order, starting with the player with the First Player marker.  |
| In een BEURT kan een speler een of meerdere acties uit onderstaande lijst exact één keer uitvoeren:  | On a TURN you can perform any or all of these actions once:  |
| ● Leg een dobbelsteen op een locatie en voer de bijhorende actie uit.  | ● Place a die on a location and take the associated action.  |
| ● Vervul een kolonistenkaart.  | ● Complete a Settlers card.  |
| ● Verkoop een gebouw.  | ● Sell a Building.  |
| Je mag deze acties in willekeurige volgorde uitvoeren.  | You may perform these actions in any order.  |
| De spelers zijn om beurten aan zet totdat iedereen al zijn dobbelstenen ingezet heeft of zijn reputatielimiet bereikt heeft en geen dobbelstenen meer kan inzetten. Wanneer elke speler gepast heeft, begint de Inkomstenfase.  | Players continue taking turns until everyone has placed all of their dice or reached their reputation limit and cannot place more dice. After every player passes, move to the Income phase.  |
| 3. INKOMSTEN: Inkomsten verzamelen | 3. INCOME: Collecting Income  |
| ● Ontvang munten voor je leerlingen (het aantal munten dat elke leerling verdient, is afhankelijk van het aantal leerlingen in het gilde).  | ● Receive Coins for your Apprentices (the amount each Apprentice earns is based on the number of Apprentices in the Guild).  |
| ● Ontvang goederen voor je ateliers (voor elk atelier 1 goed van het gilde waartoe het atelier behoort).  | ● Receive Goods for your Workshops (1 Good from the Guild associated with each of your Workshops).  |
| ● Ontvang beloningen voor je openbare gebouwen (de beloning zie je boven de gebouwen die je opgericht hebt).  | ● Receive rewards for your Community Buildings (the reward shown above your built buildings).  |
| 4. ONDERHOUD: Alles klaarleggen voor de volgende ronde | 4. UPKEEP: Resetting for the next Round  |
| ● Leg je dobbelstenen terug op je spelersbord.  | ● Return your dice to your Player Board.  |
| ● Leg goederen die op het schip verkocht werden terug in de voorraad en plaats een nieuwe scheepstegel  | ● Return Goods that were sold on the ship to the supply and place a new Ship tile.  |
| ● Leg een Steenraad-tegel op eventuele lege velden in de Steenraad. Tegels worden altijd van linksboven naar rechtsonder aangevuld.  | ● Fill any empty slots in the Stone Council with Stone Council tiles. Tiles are placed from top left to bottom right.  |
| ● Als er lege velden zijn in het Gildehuis, schuif je eerst de resterende gebouwen in het Gildehuis naar links op en leg je vervolgens van links naar rechts nieuwe gebouwtegels op de lege velden.  | ● Fill any empty slots in the Guild Hall by first moving the remaining Buildings in the Guild Hall to the left and then adding new Building tiles into the empty slots from left to right.  |
| ● Geef de startspelerfiguur links door.  | ● Pass the First Player marker to the left.  |
| ● Verplaats de rondeteller naar de volgende ronde.  | ● Advance the Round marker to the next round.  |
| Einde van het spel  | Game End  |
| Het spel eindigt na 10 ronden. Op het einde krijg je nog punten voor:  | The game ends after 10 rounds. Award end-game points for:  |
| ● Goederen op je spelersbord; 2 OP per twee goederen (eender welk type)  | ● Goods on your Player Board; 1 VP for every 2 Goods regardless of type  |
| ● Positie op het adelspoor (OP voor de finale positie; 6 OP voor spelers die op het einde van het spel op het witte schild staan)  | ● Level reached on the Nobility track (gain VP for current space. Players ending on the white shield gain 6 VP)  |
| Bij een gelijke stand wint de speler die het meeste huizen gebouwd heeft. Is er dan nog een gelijke stand, wint de speler die de beste reputatie in de stad geniet. In het onwaarschijnlijke geval dat er dan nog altijd een gelijke stand is, wint de speler die de meeste munten heeft. In het quasi onmogelijke geval dat er dan nog altijd een gelijke stand is, delen alle spelers die bij de gelijke stand betrokken zijn de overwinning. | If there is a tie, the winner is the player with the most Houses built. If there is still a tie, the player with the highest Reputation in the City wins. In the unlikely event that there is still a tie, the player with the most Coins wins. And in the ridiculously unlikely event that there is still a tie, all tied players win. |
|  |  |

**Pagina 7**

|  |  |
| --- | --- |
| Spelersborden  | Player Boards  |
| Je spelersbord stelt het stuk grond voor waarvan jij de eigenaar bent.  | Your Player Board represents the small piece of land you own.  |
| 1. Opslagruimte: bewaar hier je goederen totdat je ze uitgeeft.  | 1. Good Storage Area: Store Goods until you spend them.  |
| 2. Werkplatform: bewaar hier niet-tewerkgestelde werkers (meeples) die je gekregen hebt door het vervullen van kolonistenkaarten.  | 2. Workers Lot: Store unemployed Workers (meeples) you’ve received from completed Settlers cards.  |
| 3. Dobbelsteenveld: neem een leerling (meeple) terug van het centrale bord en leg die op je werkplatform.  | 3. Die slot: Return an Apprentice (meeple) from the main board to your Workers Lot.  |
| 4. Bouwplatform: bewaar hier huizen die je op de bouwwerf gekocht hebt.  | 4. Construction Platform: Store Houses you’ve purchased from the Construction Yard.  |
| 5. Bouwplaats voor een huis: plaats huizen op deze velden om kolonistenkaarten te kunnen vervullen. Op elke bouwplaats kan exact één huis staan en voor elk huis kun je exact één kolonistenkaart vervullen. Je kunt maximum 7 huizen bouwen.  | 5. House Lot: Place Houses on these lots as part of the requirement to fulfill a Settlers card. Each lot can hold 1 House and fulfill one Settlers card. You can build a maximum of 7 Houses.  |
| 6. Bouwplaats voor een openbaar gebouw: plaats gekochte openbare gebouwen op deze velden. | 6. Community Building Lot: Place purchased Community Buildings on these lots. |
| Reputatiespoor: hou hier jouw reputatiescore bij.  | Reputation track: Keep track of your reputation.  |
| REPUTATIE  | REPUTATION  |
| Het is belangrijk een goede naam te hebben in de stad en goede relaties te onderhouden met Hoge Koningin Tabita. Je reputatie wordt bijgehouden op het Reputatiespoor op je spelersbord. Alle spelers starten met een reputatie van 9.  | It’s important to keep up your good name in the City and maintain good relations with High Queen Tabita. Your reputation is tracked on the Reputation track on your Player Board. All players start with a reputation of 9.  |
| Je reputatie vertegenwoordigt de dobbelsteenwaarde die je in een ronde kunt spelen. Je kunt geen dobbelstenen leggen met een totale waarde die groter is dan je huidige reputatie. Controleer altijd je reputatie voordat je een dobbelsteen legt. Je dobbelt altijd de vijf dobbelstenen aan het begin van de ronde en kiest dan tijdens de ronde welke dobbelstenen je wil gebruiken.  | Your reputation represents the value of dice you can play in one round. You cannot place dice with a total value greater than your current reputation. Always check your current reputation before placing a die. You always roll all 5 dice at the beginning of the round and choose throughout the round which dice to use.  |
| Indien je een actie kiest waarmee je reputatie af- of toeneemt, geldt de nieuwe dobbelsteenwaardelimiet onmiddellijk nadat je jouw dobbelsteen gelegd hebt. Indien je reputatie afneemt en de waarde van al gespeelde dobbelstenen de limiet overstijgt, heeft dat geen invloed op reeds uitgevoerde acties.  | If you take an action that increases or decreases your reputation, your new dice value limit takes effect immediately after you place your die. If a decrease causes your placed dice value to exceed your limit, it doesn’t affect the actions you have already played.  |
| Voorbeeld: Kevin heeft een reputatie van 11 en rolt 5, 2, 3, 2 en 4. Tijdens de ronde kan hij kiezen om 5, 2 en 3 te gebruiken (gecombineerde waarde van 10) of om 2, 3, 2 en 4 te spelen (gecombineerde waarde van 11). Indien zijn reputatie toeneemt tijdens de ronde, geldt de nieuwe limiet voor de dobbelsteenwaarde onmiddellijk en kan hij meer dobbelstenen of andere combinaties van dobbelstenen spelen. Hij mag zijn plannen tijdens de hele ronde aanpassen zolang hij maar zijn huidige reputatielimiet niet overstijgt wanneer hij een dobbelsteen legt.  | Example: Kevin rolls: 5, 2, 3, 2, 4 and his current reputation is 11. Throughout the round he can choose to use 5, 2, 3 because their combined value is 10, or he could play 2, 3, 2, 4 because their combined value is 11. If his reputation increases during the round, his new dice value limit immediately takes effect and he could have access to more dice or different combinations of dice. He can adjust his plans throughout the round as long as the die he places doesn’t exceed his current reputation limit.  |
| Door een aanpassingsfiche te spelen, kun je de waarde van één dobbelsteen met 1 verhogen of verlagen. Je kunt wel geen 6 maken van een 1 of een 1 van een 6. Je mag meerdere aanpassingsfiches tegelijk spelen om de waarde van een dobbelsteen verschillende keren te veranderen.  | By discarding a Modifier token, you can increase or decrease the value of one die by 1. You cannot wrap around the die to turn a 6 into a 1, or a 1 into a 6. You may discard multiple Modifier tokens to change the value of a die multiple times.  |
| Gebruik je een aanpassingsfiche, hou dan rekening met de nieuwe (gewijzigde) waarde van je dobbelstenen wanneer je de totale waarde van je dobbelstenen berekent. | If you use a Modifier token, count the new (modified) value of your die when you calculate your total dice value. |

**Pagina 8**

|  |  |
| --- | --- |
| ADELDOM  | NOBILITY  |
| Naarmate je adeldomscore toeneemt, kun je gebruik maken van nieuwe voordelen en extra overwinningspunten scoren op het einde van het spel. Om op het adeldomspoor vooruit te gaan, moet je kolonistenkaarten vervullen en gebouwen kopen. Voor elke \* ga je een veld vooruit. Om een edelman te worden, moet je niveau 5 bereiken. Wanneer je niveau 12 bereikt, word je een Witte Edelman en kun je gebruik maken van nog meer voordelen.  | As your Nobility rises, you will unlock new benefits and gain additional end-game Victory Points. You can move up the Nobility track by completing Settlers cards and buying Buildings. Each \* allows you to move up one space. In order to become a Lord, you must reach level 5 . When you reach level 12 , you become a White Lord which unlocks more benefits.  |
| KARAKTERKAARTEN  | CHARACTER CARDS  |
| Elke speler vervult de rol van een landeigenaar. Er zijn verschillende karakters, waaronder een lokale bandiet, een belangrijke koopman en een wachter.  | Each player assumes the role of a landowner. There are various characters, including a local bandit, a merchant chief, a guard etc.  |
| Elk karakter kan van een bepaalde soort 1 extra goed betalen bij het vervullen van een kolonistenkaart. Een speler kan 4 goederen van die soort betalen in plaats van de normale limiet van 3 goederen per soort. Dit voordeel geldt vanaf het begin van het spel en kan onbeperkt benut worden tijdens de loop van het spel.  | Each Character has the ability to spend +1 Good from a certain type when completing a Settlers card. For that type of Good a player can spend 4 Goods instead of the normal limit of 3 Goods per type. This ability is available from the start of the game and can be played an unlimited number of times throughout the game.  |
| Het voordeel onderaan de kaart wordt toegekend wanneer je niveau 5 op het adeldomspoor bereikt. Het betreft een eenmalig voordeel dat je onmiddellijk krijgt wanneer je een edelman wordt. | The benefit on the bottom of the card unlocks when you reach level 5 on the Nobility track. It is a one time benefit that you immediately receive when you become a Lord. |

**Pagina 9**

|  |  |
| --- | --- |
| Locaties in de stad  | Locations in the City  |
| Er zijn heel wat locaties in de mooie stad Caveborn waar je jouw dobbelstenen kunt inzetten om acties te doen of voordelen te verkrijgen.  | There are many locations in the beautiful city of Caveborn where you can place your dice in order to perform actions or gain benefits.  |
| DOBBELSTENEN PLAATSEN  | DICE PLACEMENT  |
| Op de diverse velden op het spelbord moet je een dobbelsteen met een bepaalde waarde plaatsen. Je kunt enkel een dobbelsteen plaatsen op een leeg veld. Een geplaatste dobbelsteen blijft liggen tot op het einde van de ronde. Dobbelstenen mogen niet gecombineerd worden. Je mag per beurt maar één dobbelsteen plaatsen.  | The slots on the board require you to place a die of a certain value. You can only place a die on an open slot. The die fills the slot and remains on it for the remainder of the round. Dice cannot be combined. You may place only one die per turn.  |
| Sommige locaties hebben een vast aantal beschikbare velden terwijl op andere locaties het aantal beschikbare velden afhankelijk is van het aantal spelers. De relevante instructies vind je op de voorbereidingskaarten voor elk aantal spelers.  | Some locations have a fixed number of available die slots no matter the number of players, while other locations have available slots based on the specific number of players. Instructions are listed on the Setup cards for each player count.  |
| Cavern Tavern  | Cavern Tavern  |
| Een van je belangrijkste taken bestaat erin nieuwe kolonisten te huisvesten in Caveborn. Ze verblijven in de Cavern Tavern totdat je ze komt halen.  | One of your most important tasks is to house Caveborn’s new Settlers. They will wait for you to pick them up in the Cavern Tavern.  |
| Om een van de 6 open kolonistenkaarten te nemen, moet je de volgende regels voor het plaatsen van dobbelstenen volgen:  | In order to take one of the 6 face-up Settlers cards, you must follow these dice placement rules:  |
| ● Dobbelstenen worden van links naar rechts op de velden geplaatst.  | ● Dice are placed on the slots in order from left to right.  |
| ● Het aantal beschikbare velden is gelijk aan het aantal spelers.  | ● The number of available die slots is equal to the number of players.  |
| ● In het eerste veld kan een dobbelsteen van gelijk welke waarde geplaatst worden.  | ● The die placed in the first slot can be any value.  |
| ● Andere dobbelstenen moeten dezelfde of een hogere waarde hebben dan eerder geplaatste dobbelstenen  | ● Other dice must have a value equal to or higher than the previously placed die.  |
| Voorbeeld: Sara plaatst een dobbelsteen met waarde 2 op de Cavern Tavern en neemt een kolonistenkaart. Katie is dan aan de beurt en moet een dobbelsteen met waarde 2 of hoger plaatsen. Ze legt een 3. Melissa is nu aan de beurt en moet een 3 of hoger inzetten. Ze legt een 6.  | Example: Sara places a die of value 2 on Cavern Tavern and takes a Settlers card. Katie is next and she has to place a die of 2 or higher. She places a 3. Melissa is next and she needs to place a 3 or higher. She places a 6.  |
| Telkens wanneer een speler een kolonistenkaart uit de Cavern Tavern neemt, komt er onmiddellijk een nieuwe kaart in de plaats. Spelers kunnen maximaal 3 niet-vervulde kolonistenkaarten bijhouden. | When a Settlers card is taken from Cavern Tavern, immediately replace it with a new one. Players can hold up to 3 uncompleted Settlers cards. |
|  |  |

**Pagina 10**

|  |  |
| --- | --- |
| Kolonistenkaarten  | Settlers Cards  |
| De kolonistenkaarten stellen de families en groepen kolonisten voor die naar Caveborn gekomen zijn op zoek naar een beter leven. Elke groep heeft bepaalde eisen (goederen) voor hun huis en een bepaald budget (overwinningspunten) dat ze willen uitgeven aan hun huisvesting.  | The Settlers cards represent the families and groups that have come to Caveborn looking for a better life. Each group has certain requirements (Goods) they want for their house and a specific budget (Victory Points) they are prepared to spend for their accommodation.  |
| EEN KOLONISTENKAART VERVULLEN  | COMPLETING A SETTLERS CARD  |
| Om een kolonistenkaart te vervullen, moet je:  | To complete a Settlers card you must:  |
| ● Een huis van je bouwplatform naar een bouwplaats voor een huis op je spelersbord verplaatsen. Eenmaal geplaatst kan het huis niet meer voor een andere kolonistenkaart gebruikt worden.  | ● Move a House from your Construction Platform to a House Lot on your Player Board. (Once moved, the House cannot be used for any other Settlers card.)  |
| ● Betaal de goederen die op de kaart staan en leg ze terug in de algemene voorraad  | ● Spend the Goods listed on the card by returning them to the general supply.  |
| Wanneer je een kaart vervult, moet je minstens 1 goed betalen van elke soort die op de kaart voorkomt, met een maximum van drie houten blokjes per soort (afhankelijk van je karakterkaart kun je van een bepaalde soort één extra goed betalen). Het aantal goederen die je betaalt moet tussen het minimale en maximale aantal vereiste goederen liggen.  | When completing the card you must spend at least 1 Good of each type listed on the card, but no more than 3 wooden cubes per type. (Your Character card allows you to spend one extra Good of a certain type). The number of Goods you spend must fall within the minimum and maximum number of Goods required.  |
| Nadat je de kaart vervult hebt, gebeurt onmiddellijk het volgende:  | After completing the card you immediately:  |
| ● Neem het op de kaart aangegeven aantal werkers (meeples) en plaats ze op jouw werkplatform.  | ● Gain the number of Workers (meeples) shown on the card and place them on your Workers Lot.  |
| ● Ga 1 veld vooruit op het adeldomspoor voor elke ster op de kaart.  | ● Move 1 space up one the Nobility track for each star on the card (if any).  |
| ● Scoor overwinningspunten gelijk aan het aantal goederen dat je betaald hebt.  | ● Gain Victory Points equal to the number of Goods you have spent.  |
| ● Scoor overwinningspunten met eventuele openbare gebouwen op jouw land.  | ● Gain Victory Points from the Community Buildings on your land (if you have any).  |
| Voorbeeld: Ryan heeft kolonisten met een budget van 8-12 die meubels, wapens, magische voorwerpen en boeken nodig hebben.  | Example: Ryan has Settlers with a budget of 8–12 that require Furnishings, Weapons, Magic Items, and Books.  |
| Om aan hun eisen te voldoen, moet Ryan minstens 1 goed afgeven van elke soort dat ze nodig hebben (in dit geval 4) en een totaal aantal goederen afgeven dat met hun budget overeenstemt (8 tot 12). Hij kan maximum 3 goederen van elke soort afgeven.  | To fulfill their demand, Ryan needs to spend at least 1 of each type of Good they need (in this case 4) and spend a total number of Goods within the Settlers demands (from 8–12). He cannot spend more than 3 Goods of any type of Good.  |
| Indien hij het volledige budget wil benutten en het maximale aantal overwinningspunten voor deze kaart verdienen (12), moet hij telkens 3 goederen van de 4 soorten betalen. Door 12 goederen af te geven verdient hij 12 punten.  | If he chooses to go for their maximum demand and gain the maximum VP from this card (12), he must spend 3 Goods of each of the 4 types. By spending 12 Goods he’ll score 12 points.  |
| Indien hij voor het minimale budget gaat en 8 punten wil scoren, kan hij 3 meubels, 2 wapens, 1 magisch voorwerp en 2 boeken betalen, of een andere combinatie van goederen afgeven.  | If he chooses to meet their minimum demand and score 8 points, he could spend 3 Furnishings, 2 Weapons, 1 Magic, and 2 Books. Or he could spend some other combination of Goods.  |
| Dezelfde regels gelden indien hij een aantal goederen wil betalen dat tussen het minimum en het maximum ligt (9, 10 of 11).  | The same rules apply if he chooses to spend a number of Goods between the minimum and maximum (9, 10, or 11).  |
| Leg je vervulde kolonistenkaarten niet af. Draai ze een kwart of leg ze zo op elkaar dat de rassen nog zichtbaar zijn. Sommige acties worden beïnvloed door de rassen van wie je al kolonisten gehuisvest hebt.  | Do not discard your completed Settlers cards. Turn them or stack them in a way that the races are still visible. Some actions are affected by which races you have completed.  |
| Je mag maximaal 3 niet-vervulde kolonistenkaarten bijhouden. Spelers krijgen geen strafpunten voor niet-vervulde kaarten.  | You can hold up to 3 uncompleted Settlers cards. There is no penalty for not completing a card.  |
| Je kunt per beurt maar één kolonistenkaart vervullen en elke kolonistenkaart maar één keer vervullen. | You cannot complete more than one Settlers card on your turn or complete the same Settlers card more than once. |

**Pagina 11**

|  |  |
| --- | --- |
| Bouwwerf  | Construction Yard  |
| Om een kolonistenkaart te vervullen, moet je over een huis beschikken voor die kaart. Je kunt huizen kopen op de bouwwerf.  | One of the requirements for completing a Settlers card is to have a House associated with that card. You can buy Houses at the Construction Yard.  |
| Om een huis te kopen, moet je 5 munten betalen en deze regels voor het plaatsen van dobbelstenen volgen:  | In order to buy a House you must pay 5 Coins and follow these dice placement rules:  |
| ● Dobbelstenen worden van links naar rechts op de velden geplaatst.  | ● Dice are placed on the slots in order from left to right.  |
| ● Het aantal beschikbare velden is gelijk aan het aantal spelers.  | ● The number of available die slots is equal to the number of players.  |
| ● In het eerste veld kan een dobbelsteen van gelijk welke waarde geplaatst worden.  | ● The die placed in the first slot can be any value.  |
| ● Andere dobbelstenen moeten dezelfde of een lagere waarde hebben dan eerder geplaatste dobbelstenen  | ● Other dice must have a value equal to or lower than the previously placed die.  |
| Elke keer dat je een dobbelsteen plaatst, kun je één huis kopen. Neem een huis van jouw kleur en leg dat op je bouwplatform.  | With each die placement, you can buy 1 House. Take a House of your color and place it on your Construction Platform.  |
| Voorbeeld: Will legt een dobbelsteen met waarde 6 op de bouwwerf en koopt een huis. Jonathan is dan aan de beurt; hij moet een dobbelsteen met waarde 6 of lager inzetten. Hij legt een 3. Nu is het aan Valerie; zij moet een 3 of lager inzetten. Ze legt een 2. | Example: Will places a die of value 6 on the Construction Yard and buys a House. Jonathan is next and he has to place a die of 6 or lower. He places a 3. Valerie is next and she needs to place a 3 or lower. She places a 2. |
|  |  |

**Pagina 12**

|  |  |
| --- | --- |
| Gilden Er zijn 6 verschillende gilden:  | Guilds There are 6 different Guilds:  |
| ● Kunstenaarsgilde  | ● Artists Guild  |
| ● Smedengilde  | ● Blacksmiths Guild  |
| ● Timmermansgilde  | ● Carpenters Guild  |
| ● Koopmansgilde  | ● Merchants Guild  |
| ● Wetenschappersgilde  | ● Scholars Guild  |
| ● Tovenaarsgilde  | ● Wizards Guild  |
| Elk gilde is onderworpen aan dezelfde regels.  | The same rules apply for every Guild.  |
| Er zijn drie dobbelsteenvelden per gilde. Om een dobbelsteen te plaatsen, moet je aan 2 voorwaarden voldoen:  | There are three die slots in every Guild. To place a die you have to meet 2 conditions:  |
| 1. Het dobbelsteenveld moet leeg zijn en beschikbaar bij het betreffende aantal spelers (zie voorbereidingskaart).  | 1. The die slot must be empty and available according to the number of players (see Setup card).  |
| 2. De dobbelsteen die je plaatst moet de waarde hebben die aangegeven staat in het veld.  | 2. The die you place must have the value that is indicated on the slot.  |
| 1. ATELIERS ACTIVEREN | 1. ACTIVATE WORKSHOPS  |
| Wanneer je een dobbelsteen in een gilde legt, activeer je onmiddellijk bepaalde ateliers die in het gilde gebouwd zijn. Je kunt kiezen om het voordeel te ontvangen dat op de gebouwtegel aangegeven staat.  | When you place a die in a Guild, you immediately activate certain Workshops that have been built in the Guild (if there are any). You may choose to receive the benefit shown on the Building tile.  |
| De ateliers worden van links naar rechts geactiveerd.  | The Workshops activate from left to right.  |
| ● Leg je een dobbelsteen met waarde 1 of 2, activeer je het eerste atelier links.  | ● If you place a die with value 1 or 2, you activate the first Workshop on the left.  |
| ● Leg je een dobbelsteen met waarde 3 of 4, activeer je de eerste twee ateliers links.  | ● If you place a die with value 3 or 4, you activate the first and second Workshop from the left.  |
| ● Leg je een dobbelsteen met waarde 5 of 6, activeer je alle drie de ateliers.  | ● If you place a die with value 5 or 6, you activate all three Workshops.  |
| Wanneer een atelier geactiveerd wordt, krijgt de eigenaar van het atelier de beloning die boven het atelier op het bord aangegeven staat. Activeert een speler zijn eigen atelier, krijgt hij geen beloning als eigenaar.  | When a Workshop is activated, the owner of the Workshop receives the reward shown on the board above the Workshop. If a player activates their own Workshop, they do not receive the ownership reward.  |
| In een spel met twee spelers krijgt de eigenaar twee keer de beloning.  | In a 2-player game the owner receives x2 the reward.  |
| Nadat je ateliers geactiveerd hebt, mag je jouw beurt beëindigen of één of beide van volgende acties in onderstaande volgorde uitvoeren: goederen kopen en werkers plaatsen.  | After activating Workshops, you may end your turn OR perform one or both of these actions in the following order: Buy Goods and Place Workers.  |
| 2. GOEDEREN KOPEN  | 2. BUY GOODS:  |
| Elk goed kost 1 munt. Het aantal goederen dat je kunt kopen staat aangegeven op de dobbelsteenvelden: 1, 2 of 3. De voorraad aan goederen is onbeperkt. Gebruik de vermenigvuldigingsfiches indien er onvoldoende goederen beschikbaar zijn.  | Each Good costs 1 Coin. The number of Goods you can buy is shown on the die slots: 1, 2, or 3. The supply of Goods is not limited. Use the multiplier tokens to represent a larger number of Goods.  |
| 3. WERKERS INZETTEN:  | 3. PLACE WORKERS:  |
| Op bepaalde dobbelsteenvelden kun je jouw werkers (meeples) als leerlingen van het gilde inzetten. Je kunt hiervoor een werker van je werkplatform nemen of een van je leerlingen bij een ander gilde wegnemen. Je mag een werker enkel op een leeg leerlingenveld plaatsen. | Some of the die slots allow you to place your Workers (meeples) as Apprentices in the Guild. You can use a Worker from your Workers Lot or transfer one of your Apprentices from another Guild. You can place a Worker only on an empty Apprentice slot. |

**Pagina 13**

|  |  |
| --- | --- |
| Het aantal beschikbare plaatsen voor leerlingen in een gilde is gelijk aan het aantal spelers in het spel. Zo zijn er bij een spel met twee spelers slechts twee velden voor leerlingen beschikbaar.  | The number of available Apprentice slots in a Guild is equal to the number of players in the game. For example, in a 2-player game there are only 2 Apprentice slots available.  |
| Je kunt maximaal 2 leerlingen in het gilde plaatsen (1 meeple per veld).  | You can place up to 2 Apprentices in the Guild (1 meeple per slot).  |
| Je kunt exact één leerling in het gilde plaatsen.  | You can place 1 Apprentice in the Guild.  |
| Je kunt geen meeples inzetten of verplaatsen.  | You cannot place or transfer meeples.  |
| Leerlingen plaatsen in de gilden levert 3 voordelen op. Deze voordelen gelden vanaf je volgende beurt.  | There are 3 benefits from placing Apprentices in the Guilds. The benefits take effect on your next turn.  |
| GRATIS GOEDEREN  | FREE GOODS  |
| Als je goederen koopt van een gilde, krijg je gratis een extra goed van dat type voor elke leerling die je in dat gilde hebt. Koop je geen goederen, krijg je ook geen extra goederen van je leerlingen.  | When you buy Goods from a Guild, you receive one extra Good of that type for free for every Apprentice you have in that Guild. If you don’t buy Goods, you don’t receive extra Goods from your Apprentices.  |
| Voorbeeld: Will heeft 2 leerlingen in het kunstenaarsgilde. Indien hij een dobbelsteen met waarde 3 inzet, kan hij tot 2 goederen kopen en gratis twee extra goederen ontvangen (een per leerling) voor een totaal van 4 kunstwerken.  | Example: Will has 2 Apprentices in the Artists Guild. If he places a die with value 3, he can buy up to 2 Goods and receive 2 extra Goods for free (1 for each Apprentice) for a total of 4 Artwork Goods.  |
| VOORWAARDE VOOR HET KOPEN VAN ATELIERS  | ABILITY TO PURCHASE WORKSHOPS  |
| Pas wanneer je een leerling in een gilde hebt, kun je een atelier voor dat gilde kopen in het Gildehuis.  | Only when you have an Apprentice in a Guild can you buy a Workshop for that Guild from the Guild Hall.  |
| INKOMEN OP HET EINDE VAN DE RONDE  | END OF ROUND INCOME  |
| Op het einde van de ronde verdienen al jouw leerlingen munten. Het aantal munten is afhankelijk van het totale aantal leerlingen in het Gilde (jouw leerlingen en die van andere spelers).  | At the end of the round, each of your Apprentices earns Coins. The amount of Coins is determined by the total number of Apprentices in the Guild (yours and other players’).  |
| Totaal aantal leerlingen in een gilde  | Total number of Apprentices in a Guild  |
| Munten per leerling in een spel met 2 spelers  | Coins per Apprentice in a 2-player game  |
| Munten per leerling in een spel met 3 spelers  | Coins per Apprentice in a 3-player game  |
| Munten per leerling in een spel met 4 spelers  | Coins per Apprentice in a 4-player game  |
| Munten per leerling in een spel met 5 spelers  | Coins per Apprentice in a 5-player game  |
| Munten per leerling in een spel met 6 spelers | Coins per Apprentice in a 6-player game |

**Pagina 14**

|  |  |
| --- | --- |
| Gildehuis  | Guild Hall  |
| In het gildehuis kun je een atelier of een openbaar gebouw kopen. Het gildehuis telt 6 dobbelsteenvelden met een specifieke dobbelsteenwaarde en kostprijs voor elk veld.  | At the Guild Hall, you can buy a Workshop or a Community Building. The Guild Hall has 6 die slots with a specific die value and cost associated with each slot.  |
| Om een gebouw te kopen, moet je deze regels voor het plaatsen van dobbelstenen volgen:  | To purchase a Building, you must follow these dice placement rules:  |
| ● De geplaatste dobbelsteen moet dezelfde waarde hebben als aangegeven boven de gebouwtegel;  | ● The die placed must match the die value shown above the Building tile.  |
| ● Je moet de kostprijs betalen die boven de gebouwtegel staat.  | ● You must pay the cost shown above the Building tile.  |
| ● Je moet over de juiste leerling of werker voor het desbetreffende gebouwtype beschikken (zie verder onder Bouwen en plaatsen).  | ● You must have the required Apprentice or Worker associated with the Building type (see the Buying and Placing sections).  |
| De gebouwen worden pas in de onderhoudsfase aangevuld. Tijdens de onderhoudsfase worden lege velden eerst opgevuld door de resterende gebouwen naar links op te schuiven en vervolgens van links naar rechts nieuwe gebouwtegels op de lege velden te leggen.  | Purchased buildings are not replaced until the Upkeep phase. During the Upkeep phase, fill any empty slots by first moving the remaining Buildings to the left and then adding new Building tiles to the empty slots from left to right.  |
| ATELIERS BOUWEN EN PLAATSEN  | BUYING AND PLACING WORKSHOPS  |
| Om van je leerlingen gildemeesters te maken, moeten ze in het bezit zijn van een atelier. Elk atelier hoort bij een bepaalde gilde en kan enkel in dat gilde geplaatst worden.  | If your Apprentices want to become Guild Masters, they must own a Workshop. Every Workshop is associated with a certain Guild, and can be placed only in that Guild.  |
| Je kunt enkel een atelier kopen indien je over een leerling (meeple) beschikt in het gilde dat bij dat atelier hoort.  | You can buy a Workshop only if you have an Apprentice (meeple) in the Guild associated with that Workshop.  |
| Na het kopen van een atelier doe je het volgende:  | After you buy a Workshop, do the following:  |
| 1. Plaats het atelier in het overeenkomstige gilde op het meest linkse beschikbare atelierveld.  | 1. Place the Workshop in the corresponding Guild on the leftmost available Workshop slot.  |
| 2. Plaats een van je leerlingen uit dat gilde op het atelier om het eigendom op te eisen.  | 2. Place one of your Apprentices from that Guild on top of it to claim ownership of the Workshop.  |
| 3. Ga zoveel velden vooruit op het Adeldomspoor als er sterren op het atelierveld staan.  | 3. Move as many spaces up on the Nobility track as there are stars on the Workshop slot.  |
| 4. Scoor de overwinningspunten die op het atelierveld staan. | 4. Gain the Victory Point reward shown on the Workshop slot. |

**Pagina 15**

|  |  |
| --- | --- |
| De meeple die je in het atelier geplaatst hebt, is nu een gildemeester en niet langer een leerling. Vanaf dit moment krijg je geen leerlingvoordelen meer voor deze meeple. | The meeple you place in the Workshop becomes a Guild Master and is no longer an Apprentice. You immediately stop receiving Apprentice benefits from that meeple. |
| ● Een gildemeester levert in de inkomstenfase geen munten meer op.  | ● The Guild Master does not earn you Coins during the Income phase.  |
| ● Een gildemeester levert geen extra goederen op als je goederen koopt.  | ● The Guild Master does not give you extra Goods when you buy Goods.  |
| ● Een gildemeester levert in de inkomstenfase een goed van het overeenkomstige gilde op.  | ● The Guild Master earns you a Good from its Guild during the Income phase.  |
| Tijdens de inkomstenfase krijg je 1 goed (van het overeenkomstige gilde) voor elk atelier dat je bezit.  | During the Income phase receive 1 Good (matching the associated Guild) for each Workshop you own.  |
| Verwijder en vervang eventuele ateliers die bij een gilde horen waarvan de drie ateliervelden al bezet zijn wanneer je de gebouwtegels in het gildehuis aan het begin van een ronde aanvult.  | When adding new Building tiles to the Guild Hall at the end of the round, discard and replace any Workshops that are associated with a Guild that already has all 3 Workshop slots filled.  |
| OPENBARE GEBOUWEN KOPEN EN PLAATSEN  | BUYING AND PLACING COMMUNITY BUILDINGS  |
| Openbare gebouwen verhogen de waarde van je grond en leveren extra overwinningspunten op wanneer je kolonistenkaarten vervult.  | Community Buildings increase the value of your land and score extra Victory Points when you complete Settlers cards.  |
| Je kunt enkel een openbaar gebouw kopen indien er een werker (meeple) op het werkplatform op jouw spelersbord staat.  | You can buy a Community Building only if you have a Worker (meeple) on the Workers Lot of your Player Board.  |
| Na het kopen van een openbaar gebouw doe je het volgende:  | After you buy a Community Building, do the following:  |
| 1. Plaats het openbare gebouw op een lege bouwplaats voor een openbaar gebouw op jouw spelersveld.  | 1. Place the Community Building on any empty community lot on your Player Board.  |
| 2. Plaats een werker vanop het werkplatform op het openbare gebouw.  | 2. Place a Worker from the Workers Lot on top of the Community Building.  |
| 3. Ga 2 velden vooruit op het adeldomspoor (zoals aangegeven door de sterren op de bouwplaats).  | 3. Move 2 spaces up on the Nobility track (as shown by the stars on the lot space).  |
| 4. Scoor 5 overwinningspunten zoals aangegeven op de bouwplaats.  | 4. Gain the 5 VP reward shown on the lot.  |
| Tijdens de inkomstenfase krijg je de beloning die boven de door jouw gebouwde openbare gebouwen aangegeven staat.  | During the Income phase receive the reward shown above your built Community Buildings.  |
| EEN ATELIER OF OPENBAAR GEBOUW VERKOPEN  | SELLING A WORKSHOP OR COMMUNITY BUILDING  |
| In je beurt kun je als gratis actie een gebouw verkopen. Deze actie hangt niet samen met een locatie in de stad of met het plaatsen van een dobbelsteen.  | On your turn, you can sell a building as a free action. This action is not associated with a location in the city or a specific die placement.  |
| Als je een atelier verkoopt, gebeurt onmiddellijk het volgende:  | If you sell a Workshop, immediately:  |
| ● Neem drie munten.  | ● Gain 3 Coins.  |
| ● Verlies de OP die je verdiend hebt door het atelier te bouwen.  | ● Lose the VP you gained by placing the Workshop.  |
| ● Zet je meeple terug op het werkplatform op je spelersbord.  | ● Return your meeple to the Workers Lot in your Player Board.  |
| Het atelier blijft in het spel, maar heeft geen eigenaar meer. Niemand krijgt dan ook de eigendomsbonussen wanneer een speler het atelier activeert.  | The Workshop stays in play but it is ownerless. No one receives the ownership rewards when a player activates that Workshop.  |
| Als je een openbaar gebouw verkoopt, gebeurt onmiddellijk het volgende:  | If you sell a Community Building, immediately:  |
| ● Neem drie munten.  | ● Gain 3 Coins.  |
| ● Verlies vijf OP.  | ● Lose 5 VP.  |
| ● Zet je meeple terug op het werkplatform op je spelersbord.  | ● Return your meeple to the Workers Lot in your Player Board.  |
| ● Leg het openbare gebouw af. | ● Discard the Community Building |
|  |  |

**Pagina 16**

|  |  |
| --- | --- |
| Haven  | Port  |
| Handelaars uit de vijf rijken zakken naar Caveborn af om handel te drijven en hun waren te verkopen. Verzamelde goederen kun je hier verkopen door ze op de scheepstegel in de haven te plaatsen.  | Traders from all over the Five Realms come to Caveborn to trade and sell their Goods. You can sell Goods you’ve gathered by placing them on the Ship tile at the Port.  |
| Er zijn zes beschikbare velden in de haven met een vereiste dobbelsteenwaarde van 1 tot 6. De waarde van de door jou geplaatste dobbelsteen bepaalt hoeveel goederen je kunt verkopen. Je kunt eender welke combinatie van goederen verkopen.  | There are 6 available slots on the Port with a dice value required from 1 to 6. The value of the die you place, determines how many Goods you can sell. You can choose any combination of Goods to sell.  |
| GOEDEREN VERKOPEN  | SELLING GOODS  |
| De scheepstegels stellen de huidige vraag naar goederen in de stad voor.  | The Ship tiles represent the current demand for Goods in the City.  |
| Als je een goed verkoopt, gebeurt het volgende:  | When you sell a Good, do the following:  |
| ● Plaats het goed (houten blokje) op een overeenkomstige afbeelding (moet vrij zijn).  | ● Place the Good (wooden cube) on top of the matching icon (it must be empty).  |
| ● Ontvang onmiddellijk het aantal munten dat op de tegel aangegeven staat.  | ● Immediately gain the amount of Coins shown on the tile.  |
| Voorbeeld: Brian zet een dobbelsteen met waarde 3 in en verkoopt 1 juweel, 1 magisch voorwerp en 1 meubel. Hij ontvangt 3 munten voor het juweel, 2 munten voor het magische voorwerp en 1 munt voor het meubel.  | Example: Brian places a die with the value of 3 and chooses to sell 1 Jewelry, 1 Magic item, and 1 Furnishing. He receives 3 Coins for the Jewelry, 2 Coins for the Magic item, and 1 Coin for the Furnishing.  |
| Goederen blijven tot op het einde van de ronde op de scheepstegel liggen. Wanneer de velden voor een bepaald goed allemaal bezet zijn, kan een speler dat type goed niet meer verkopen. Leg verkochte goederen tijdens de onderhoudsfase terug in de voorraad en plaats een nieuwe scheepstegel in de haven.  | Goods remain on the Ship tile until the end of the round. Once the spaces for a type of Good are filled, players may not sell any more of that Good. During the Upkeep phase, return sold Goods to the supply and place a new Ship tile in the Port.  |
| Steenraad (*Stone Council*) | Stone Council  |
| Zes raadsleden, één van elk ras, vormen de Steenraad. De belangrijkste taak van de raadsleden is ervoor te zorgen dat hun ras over voldoende goederen en munten beschikt om in de stad te gedijen. De Steenraad-tegels geven de specifieke behoeften van elk raadslid aan.  | Six Councilors, one from each race, sit on the Stone Council. The Councilors’ primary responsibility is to ensure that their races have enough Goods and Coins to prosper in the city. The demands of each Councilor are represented by Stone Council tiles.  |
| Als je zaken doet met een raadslid, krijg je een beloning. De andere raadsleden zullen zich echter benadeeld voelen en je reputatie in de stad en bij de Hoge Koningin zal erop achteruitgaan.  | When you do business with a Councilor, you will be rewarded. But the other Councilors will resent your display of favoritism and your reputation in the city and with the High Queen will suffer.  |
| Je moet aan 2 criteria voldoen om zaken te doen met een raadslid.  | You must meet 2 criteria in order to do business with a Councilor.  |
| 1. Je moet op het adeldomspoor minstens de positie bereikt hebben die op de tegel aangegeven staat.  | 1. You must be at the same level or higher on the Nobility track as the nobility requirement indicated on the tile.  |
| 2. Je moet kolonisten van hetzelfde ras als het door jouw gekozen raadslid gehuisvest hebben. | 2. You must have housed Settlers from the same race as your chosen Councilor. |
|  |  |

**Pagina 17**

|  |  |
| --- | --- |
| Voorbeeld: Als er kolonisten op je grond wonen die tot het ras van de elfen en de dwergen behoren, kun je enkel zaken doen met de raadsleden die tot het ras van de elfen en de dwergen behoren. Het ras van elk raadslid wordt op het centraal spelbord weergegeven.  | For example: If you have Elven and Dwarven Settlers on your land, then you can only deal with the Elven and Dwarven Councilors. The race of each Councilor is illustrated on the main board.  |
| Er zijn drie beschikbare velden voor elk raadslid, één veld per rij.  | There are three available slots in front of each Councilor, 1 slot per row.  |
| EEN STEENRAAD-TEGEL VERVULLEN  | FULFILLING A STONE COUNCIL TILE  |
| Voorwaarden om een Steenraad-tegel te vervullen:  | To fulfill a Stone Council tile:  |
| ● Je moet aan de 2 criteria voldoen om zaken te doen met een raadslid.  | ● You must meet the 2 criteria for doing business with the Councilor.  |
| ● De waarde van de dobbelsteen moet overeenkomen met de dobbelsteenwaarde voor de rij waarin de tegel ligt.  | ● The die must correspond to the die value shown on the tile’s row.  |
| ● Neem de tegel en leg jouw dobbelsteen op de plaats van de tegel (niet in het veld met de dobbelsteenwaarde).  | ● Take the tile and place your die in the tile’s spot (not on the die-value slot).  |
| ● Betaal onmiddellijk de goederen en munten die op de tegel staan.  | ● Immediately spend the listed Goods and Coins (if required).  |
| Als je een Steenraad-tegel vervult, gebeurt onmiddellijk het volgende:  | Once you fulfill a Stone Council tile you immediately:  |
| 1. Scoor OP zoals aangegeven op de tegel  | 1. Gain the VP listed on the tile.  |
| 2. Ga 2 velden achteruit op het reputatiespoor.  | 2. Go back 2 spaces on the Reputation track.  |
| Plaats tijdens de onderhoudsfase van links naar rechts nieuwe Steenraad-tegels op de lege velden.  | During the Upkeep phase, add new Stone Council tiles to the empty spaces starting with the top row from left to right.  |
| Kantoor van Berk de Klerk (*Berk the Clerk’s Office*) | Berk the Clerk’s Office  |
| Soms moet je een beroep doen op gunsten van het stadsbestuur. Daarvoor moet je in het kantoor langsgaan van Berk de Klerk en hem om hulp vragen. De drie dobbelsteenvelden zijn altijd allemaal beschikbaar ongeacht het aantal spelers. Als je een dobbelsteen op een van deze velden legt, mag je kiezen of je een of beide van onderstaande acties wil uitvoeren:  | Sometimes you’ll need to call in some favors with the city management. In order to do that, you’ll have to visit Berk the Clerk’s Office and ask for his help. All three die slots are available at every player count. When you place a die on one of the slots, you can choose to perform one or both of these actions:  |
| 1. AANPASSINGSFICHES NEMEN | 1. TAKE MODIFIER TOKENS  |
| ● Plaats je een dobbelsteen met waarde 1 of 2, mag je gratis een aanpassingsfiche nemen.  | ● If you place a die with value 1 or 2, you can take one Modifier token for free.  |
| ● Plaats je een dobbelsteen met waarde 3 of 4, mag je gratis een aanpassingsfiche nemen en eventueel voor 1 munt een extra aanpassingsfiche kopen.  | ● If you place a die with value 3 or 4, you can take one Modifier for free and choose to buy one Modifier for 1 Coin.  |
| ● Plaats je een dobbelsteen met waarde 5 of 6, mag je gratis een aanpassingsfiche nemen en maximaal twee extra aanpassingsfiches kopen voor 1 munt elk.  | ● If you place a die with value 5 or 6, you can take one Modifier for free and choose to buy up to two Modifiers for 1 Coin each.  |
| 2. KOLONISTEN OF GEBOUWEN VERVANGEN | 2. REPLACE SETTLERS OR BUILDINGS  |
| ● Verwijder de openliggende kolonistenkaarten en vervang ze door nieuwe kaarten uit de stapel met kolonistenkaarten; of  | ● Either discard the face-up Settlers cards and replace them with new cards from the Settlers cards deck  |
| ● Verwijder de gebouwen uit het gildehuis en vervang ze door nieuwe gebouwenfiches uit de zak. Plaats nieuwe gebouwen van links naar rechts en sla daarbij de gebouwvelden over waar reeds een dobbelsteen ligt.  | ● OR discard the Buildings from the Guild Hall and replace them with new Buildings from the bag. Place new Buildings from left to right, excluding the Building slots already filled with a die. |

**Pagina 18**

|  |  |
| --- | --- |
| Het Witte Kasteel  | The White Castle  |
| Het is belangrijk dat je jouw reputatie en naam hoog houdt indien je ooit aan het hoofd van de Steenraad wil staan. De beste manier om dat te doen is het Witte Kasteel te bezoeken om je relaties met Hoge Koningin Tabita te onderhouden.  | It’s very important that you keep your reputation and your good name if you want to be the head of the Stone Council someday. The best way to do that is by visiting the White Castle to maintain your relations with High Queen Tabita. |
| De drie dobbelsteenvelden zijn altijd allemaal beschikbaar ongeacht het aantal spelers. Wanneer je een dobbelsteen op een veld plaatst, stijgt je reputatie onmiddellijk met het overeenkomstige aantal ogen.  | All three die slots are available at every player count. When you place your die on a slot, you immediately increase your Reputation by the amount indicated.  |
| Je nieuwe dobbelsteenwaardelimiet is onmiddellijk van kracht.  | Your new dice value limit takes effect immediately.  |
| Dobbelsteenveld op spelersbord  | Player Board Die Slot  |
| Wanneer je op je spelersbord een dobbelsteen met waarde 5 of 6 legt, mag je onmiddellijk een leerling van het centrale spelbord verwijderen en op jouwwerkplatform zetten. Je kunt dit veld niet gebruiken om een gildemeester terug te nemen.  | On your Player Board, if you place a die with value of 5 or 6, you may return an Apprentice from the main board to your Workers Lot. You cannot use this slot to return a Guild Master.  |
| Voorbereiding voor 6 spelers  | 6 Player Setup  |
| Wijzigingen in de voorbereiding voor 6 spelers:  | Setup changes for 6 players:  |
| ● De uitbreiding 'De Kanselarij' moet gebruikt worden (zie p. 20)  | ● Must play with the Chancery expansion (see p. 20)  |
| ● Leg de tegel met een extra dobbelsteenveld voor het Witte Kasteel op het centrale spelbord. De vier dobbelsteenvelden zijn allemaal beschikbaar in het Witte Kasteel.  | ● Add the extra White Castle dice slot tile to the board. All four dice slots are available at the White Castle.  |
| ● De spelers gebruiken 4 in plaats van 5 dobbelstenen.  | ● Players use 4 dice instead of 5.  |
| ● De spelers starten met een reputatie van 7 in plaats van 9.  | ● Players start with 7 Reputation instead of 9.  |
| ● De vierde speler begint met één aanpassingsfiche, de vijfde speler met twee aanpassingsfiches en de zesde speler met drie aanpassingsfiches.  | ● The fourth player starts with one Modifier token, the fifth player starts with two Modifier tokens, and the sixth player starts with three Modifier tokens.  |
| Gebeurteniskaarten  | Event cards  |
| Voorbereiding indien je wil spelen met de gebeurteniskaarten:  | Setup if you choose to play with the Event deck:  |
| ● Verdeel de kaarten in twee stapels op basis van het symbool op de rugzijde (I of II).  | ● Separate the cards into two decks (marked on the back with a I or a II).  |
| ● Trek willekeurig 5 kaarten uit elke stapel. Leg de rest van de kaarten terug in de doos.  | ● Randomly choose 5 cards from deck I and 5 cards from deck II. Return the rest of the cards to the game box.  |
| ● Maak een gebeurtenisstapel door de stapel kaarten met het symbool I op de stapel kaarten met het symbool II te leggen.  | ● Form an Event deck by stacking the deck I cards on top of the deck II cards.  |
| ● Onthul aan het begin van elke ronde de volgende gebeurteniskaart. De effecten van de kaart gelden voor de volledige ronde.  | ● At the beginning of each round, reveal the next Event card. The effects of the card apply for the entire round.  |
| ● Leg de gebeurteniskaart af tijdens de onderhoudsfase. | ● During the Upkeep phase, discard the Event card. |

**Pagina 19**

|  |  |
| --- | --- |
| Solospel  | Solo Play  |
| DOEL  | OBJECTIVE  |
| Vervul de doelkaart van jouw keuze tegen het einde van de tiende ronde.  | Complete the chosen Solo Objective by the end of ten rounds.  |
| VOORBEREIDING  | SETUP  |
| Leg het spel zoals gewoonlijk klaar met volgende uitzonderingen:  | Set up the game normally with these exceptions:  |
| ● Leg 1 overeenkomstig atelier op het tweede atelierveld van elke gilde.  | ● Place 1 corresponding Workshop on the second Workshop slot in each Guild.  |
| ● Speel met de zwarte speelstukken: meeples, dobbelstenen, huizen en markeerstenen.  | ● Use the black components as your player color: meeples, dice, houses, and markers  |
| ● Neem één dobbelsteen van elke andere kleur (wit, geel, rood, groen en blauw); dit zijn de dobbelstenen van je virtuele tegenspeler.  | ● Take one die of each other color: white, yellow, red, green and blue to be used as the Automa dice.  |
| ● Trek een doelkaart voor het solospel.  | ● Draw a Solo Objective card.  |
| ● Speel niet met de uitbreiding 'De Kanselarij'.  | ● Do not play with The Chancery expansion.  |
| OVERZICHT  | REFERENCE GUIDE  |
| (identiek aan een spel met 2 spelers)  | (SAME AS A 2-PLAYER GAME)  |
| ● Aantal beschikbare dobbelsteenvelden in de Cavern Tavern en op de bouwwerf: 2  | ● Available die slots in Cavern Tavern and Construction Yard: 2  |
| ● Aantal beschikbare dobbelsteenvelden in gilden: 1  | ● Available die slots in Guilds: 1  |
| ● Aantal beschikbare leerlingvelden in gilden: 2  | ● Available Apprentice slots in Guilds: 2  |
| ● Inkomsten per leerling in elke gilde:  | ● Income per Apprentice in each Guild:  |
| - 1 leerling: 3 goud  | – 1 Apprentice: 3 Gold  |
| - 2 leerlingen: 2 goud  | – 2 Apprentices: 2 Gold  |
| VERLOOP VAN HET SPEL  | GAMEPLAY  |
| Het spel wordt volgens de reguliere regels gespeeld, maar aan het begin van elke ronde worden in de voorbereidingsfase alle dobbelstenen van de virtuele tegenspeler geworpen en op de volgende locaties geplaatst:  | The game is played according to normal rules but at the beginning of each Round in the Preparation phase, roll all of the Automa dice and place each die in these locations:  |
| 1. Witte dobbelsteen: eerste dobbelsteenveld in de Cavern Tavern | 1. White die: first die slot at Cavern Tavern  |
| 2. Groene dobbelsteen: eerste dobbelsteenveld op de bouwwerf | 2. Green die: first die slot at the Construction Yard  |
| 3. Gele dobbelsteel: overeenkomstig dobbelsteenveld in het gildehuis | 3. Yellow die: corresponding die slot at the Guild Hall  |
| ● Leg het gebouw af dat bij dat veld hoort.  | ● Discard the Building associated with that slot.  |
| 4. Rode en blauwe dobbelsteen: een dobbelsteenveld in een gilde (de gilde in kwestie is deze ronde niet beschikbaar) | 4. Red and Blue dice: a die slot in a Guild (blocking the Guild for the Round)  |
| ● Waarde 1: Wetenschappersgilde (*Scholars Guild)* | ● Value 1: Scholars Guild  |
| ● Waarde 2: Smedengilde (*Blacksmiths Guild)* | ● Value 2: Blacksmiths Guild  |
| ● Waarde 3: Timmermansgilde (*Carpenters Guild)* | ● Value 3: Carpenters Guild  |
| ● Waarde 4: Tovenaarsgilde (*Wizards Guild)* | ● Value 4: Wizards Guild  |
| ● Waarde 5: Koopmansgilde (*Merchants Guild)* | ● Value 5: Merchants Guild  |
| ● Waarde 6: Kunstenaarsgilde (*Artists Guild)* | ● Value 6: Artists Guild  |
| Hebben beide dobbelstenen dezelfde waarde, wordt er één dobbelsteen geplaatst en wordt de andere aan de kant gelegd.  | ● If both dice have the same value, place one and set aside the other.  |
| ● Wanneer een dobbelsteen van de virtuele tegenspeler in een gilde wordt geplaatst, worden alle ateliers geactiveerd die je in dat gilde bezit.  | ● When an Automa die is placed in a Guild, activate all the Workshops you own in that Guild.  |
| ● Je krijgt 2x de eigendomsbonussen die boven de ateliers staan. | ● You receive x2 the ownership rewards shown above the Workshops. |

**Pagina 20**

|  |  |
| --- | --- |
| Uitbreiding 'De Kanselarij'  | The Chancery Expansion  |
| Bij de uitbreiding 'De Kanselarij' komt er een nieuwe locatie in het spel waar leerlingen inkomsten en voordelen kunnen verdienen. Daarnaast kunnen spelers nu ook punten scoren met geheime doelkaarten die pas op het einde van het spel onthuld worden.  | The Chancery expansion adds a new location where Apprentices can gain income and benefits. It also adds a new way to score points with secret end-game scoring goals.  |
| ONDERDELEN  | COMPONENTS  |
| Kanselarijbord  | Chancery board  |
| 18 dobbelsteentegels  | 18 Dice tiles  |
| 18 opdrachtkaarten | 18 Commission cards |
| 36 stadsfiches | 36 City tokens |
| Stoffen zak | Cloth bag |
| BIJKOMENDE VOORBEREIDING  | ADDITIONAL SETUP  |
| ● Leg het kanselarijbord naast het centrale spelbord.  | ● Place the Chancery board beside the main board.  |
| ● Steek de 18 dobbelsteentegels in de stoffen zak (samen met de gebouwtegels).  | ● Place all 18 dice tiles in the cloth bag (along with the Building tiles).  |
| ● Geef elke speler drie stadsfiches.  | ● Give each player 3 City tokens.  |
| ● Schud de opdrachtkaarten en geef elke speler gedekt drie kaarten.  | ● Shuffle the Commission cards and deal 3 cards face down to each player.  |
| – Elke speler bekijkt zijn kaarten en houdt er één van. De gekozen opdrachtkaart blijft geheim voor de andere spelers.  | – Each player looks at their cards and chooses 1 to keep. The chosen card should be kept secret from the other players.  |
| – Leg de niet gekozen kaarten terug op de stapel, schud alle kaarten en leg de stapel naast het kanselarijbord.  | – Return the unselected cards to the deck, shuffle the deck, and place it near the Chancery board.  |
| ● Elke speler trekt 1 dobbelsteentegel uit de zak en legt die boven zijn opdrachtkaart.  | ● Each player draws 1 dice tile from the bag and places it above their Commission card.  |
| HET KANSELARIJBORD  | THE CHANCERY BOARD  |
| Als je werkers als leerlingen inzet in de kanselarij, kun je waardevolle voordelen verdienen.  | Sending Workers to become Apprentices in the Chancery will give you valuable benefits.  |
| Leerlingenveld: elk veld hoort bij een bepaald ras en bij een bepaalde lessenaar.  | Apprentice slot: Each slot is associated with a certain Race and Desk.  |
| Voordeel: elke lessenaar levert een voordeel op voor de speler wiens leerling aan die lessenaar zit.  | Benefit: Each Desk provides a benefit to the player whose Apprentice sits at that Desk.  |
| Dobbelsteenveld: elk dobbelsteenveld hoort bij de lessenaars boven en onder het veld.  | Die slot: Each slot is associated with the Desks above and below it.  |
| Er zijn zes beschikbare dobbelsteenvelden in de kanselarij met een vereiste dobbelsteenwaarde van 1 tot 6.  | There are six available die slots in the Chancery with a dice value required from 1 to 6.  |
| In een spel met 2 tot 4 spelers zijn enkel de bovenste 6 lessenaars beschikbaar. In een spel met 5 of 6 spelers zijn alle lessenaars beschikbaar. | Only the top 6 Desks are available in games with 2 to 4 players. All 12 Desks are available in games with 5 or 6 players. |

**Pagina 21**

|  |  |
| --- | --- |
| Om een werker als leerling in te zetten in de kanselarij moet je aan volgende voorwaarden voldoen:  | In order to place a Worker as an Apprentice in the Chancery you must meet these requirements:  |
| 1. Je moet een dobbelsteen op een leeg dobbelsteenveld leggen dat overeenstemt met de waarde van die dobbelsteen.  | 1. Place a die on an empty die slot that matches the die value shown on that slot.  |
| 2. Je moet een kolonistenkaart vervuld hebben die qua ras overeenstemt met de lessenaar die bij het dobbelsteenveld hoort.  | 2. Have a completed Settlers card that matches the race of the desk associated with the die slot.  |
| 3. Je moet een werker van je werkplatform naar de kanselarij kunnen verplaatsen. (Andere leerlingen en gildemeesters kunnen niet naar de kanselarij verplaatst worden.) | 3. Have a Worker in your Workers Lot to place an Apprentice. (Other Apprentices and Guild Masters cannot be transferred to the Chancery.) |
| Eenmaal geplaatst, mogen de leerlingen in de kanselarij niet meer verplaatst worden. Leerlingen in de kanselarij:  | Apprentices in the Chancery must stay where you place them. You are not allowed to:  |
| ● Mag je niet naar je werkplatform verplaatsen.  | ● Recall them back to your Workers Lot.  |
| ● Mag je niet naar een gilde verplaatsen.  | ● Move them to a Guild.  |
| ● Mag je niet naar een andere lessenaar in de kanselarij verplaatsen.  | ● Move them to another Desk in the Chancery.  |
| Leerlingen in de kanselarij leveren 3 voordelen op:  | Having Apprentices in the Chancery gives you 3 benefits:  |
| LESSENAARSVOORDEEL  | DESK BENEFIT  |
| Je kan het voordeel van je lessenaar tijdens de loop van het spel onbeperkt gebruiken.  | You can use the benefit from your desk an unlimited number of times throughout the game.  |
| Je kan Steenraad-tegels vervullen zonder de op de tegels afgebeelde munten te betalen.  | Fulfill Stone Council tiles without paying the Coins shown on the tiles.  |
| Je ontvangt een extra munt voor elk goed dat je in de haven verkoopt.  | Receive +1 Coin for each Good you sell at the Port.  |
| Bij het vervullen van een Steenraad-tegel ga je slechts 1 in plaats van 2 velden achteruit op het reputatiespoor.  | Go back 1 space (instead of 2) on the Reputation track when you fulfill a Stone Council tile.  |
| Bij het bezoeken van de Cavern Tavern mag je niet 1 maar 2 kolonistenkaarten nemen.  | Take 2 Settlers cards (instead of 1) when you visit Cavern Tavern.  |
| Bij het kopen van een huis op de bouwwerf moet je 1 munt minder betalen.  | Pay 1 less Coin when you buy a House at the Construction Yard.  |
| Bij het kopen van een gebouw in het gildehuis moet je 1 munt minder betalen.  | Pay 1 less Coin when you buy a Building at the Guild Hall.  |
| INKOMSTENVOORDEEL OP HET EINDE VAN DE RONDE  | END OF ROUND INCOME BENEFIT  |
| Tijdens de inkomstenfase krijg je drie munten voor elk van je leerlingen in de kanselarij.  | During the Income phase, you collect 3 Coins for each of your Apprentices in the Chancery.  |
| EXTRA OPDRACHTKAARTEN  | ABILITY TO TAKE ADDITIONAL COMMISSION CARDS BENEFIT  |
| Voor elk van je leerlingen in de kanselarij mag je een extra opdrachtkaart nemen (een opdrachtkaart per leerling).  | Each Apprentice you have in the Chancery gives you the ability to take one additional Commission card (one card per Apprentice).  |
| Opdrachtkaarten  | Commission cards  |
| Wanneer je met de uitbreiding 'De Kanselarij' speelt, begin je het spel met één opdrachtkaart. Opdrachtkaarten leveren op het einde van het spel extra overwinningspunten op indien je ze met succes activeert en op het einde van het spel aan de voorwaarden voldoet die op de kaart staan. Houd opdrachtkaarten altijd verborgen voor je tegenspelers. | When playing with the Chancery expansion, you start the game with one Commission card. Commission cards grant bonus Victory Points at the end of the game if you successfully activate them and meet the conditions written on the card. They should be kept secret from other players. |

**Pagina 22**

|  |  |
| --- | --- |
| Bij elke opdrachtkaart komt een afzonderlijke dobbelsteentegel te liggen. Om een opdrachtkaart te activeren, moet je de dobbelsteentegel vervolledigen door op elk dobbelsteenveld van de tegel de vereiste dobbelsteen te leggen.  | Each Commission card requires a separate dice tile. To activate a Commission card you need to complete the dice tile associated with it by placing all of the required dice on the tile’s dice slots.  |
| Tijdens je beurt kan je in plaats van een gewone dobbelsteenactie een dobbelsteen op een passend veld op de dobbelsteentegel te leggen. Een dobbelsteentegel moet niet in één beurt volgelegd worden. Je kan de tegel beetje per beetje volleggen naarmate het spel vordert. | On your turn, you can use your die placement action to place a die on a matching spot on the dice tile. You do not have to complete a dice tile in a single round. You can complete it step by step throughout the game. |
| Wanneer je jouw dobbelstenen terugneemt tijdens de onderhoudsfase, leg je een stadsfiche op het dobbelsteenveld om aan de tonen dat dat veld afgewerkt is. Nadat de volledige tegel afgewerkt is, kan je de bijhorende opdrachtkaart activeren door de tegel op het juiste veld op de achterkant van de kaart te leggen. Enkel geactiveerde kaarten leveren overwinningspunten op aan het einde van het spel.  | When you take your die back during the Upkeep phase, place a City token on the die slot to indicate that is has been completed. After the entire tile has been completed, you can activate the associated Commission card by placing the tile on the designated space on the back of the card. Only activated cards will grant Victory Points at the end of the game.  |
| EEN OPDRACHTKAART NEMEN  | TAKING A COMMISSION CARD  |
| In de loop van het spel kan je extra opdrachtkaarten nemen. Het aantal kaarten dat je op hand mag hebben is gelijk aan jouw aantal leerlingen in de kanselarij plus één (je originele kaart).  | Throughout the game you can take additional Commission cards. The number of cards you can hold is equal to the number of Apprentices you have in the Chancery plus one (your original card).  |
| Om een bijkomende opdrachtkaart te nemen, moet je aan de volgende voorwaarden voldoen:  | To take an additional Commission card you must meet these requirements:  |
| ● Een leerling in de kanselarij hebben (per leerling mag je een opdrachtkaart nemen).  | ● Have an Apprentice in the Chancery (each Apprentice allows you to take one Commission card).  |
| ● Een dobbelsteen overeenkomstig de normale regels voor het plaatsen van dobbelstenen in het kantoor van Berk de Klerk leggen.  | ● Place a die (according to normal placement rules) in Berk the Clerk’s office.  |
| Elk veld hangt samen met een andere actie.  | Each slot provides a different action.  |
| ● Leg je een dobbelsteen met waarde 1 of 2?  | ● If you place a die with value 1 or 2:  |
| – Trek 1 opdrachtkaart van de trekstapel.  | – Draw 1 Commission card from the top of the deck.  |
| – Ga 1 veld achteruit op het reputatiespoor.  | – Go back 1 space on your Reputation track.  |
| ● Leg je een dobbelsteen met waarde 3 of 4?  | ● If you place a die with value 3 or 4:  |
| - Trek 2 opdrachtkaarten van de stapel, kies er een van en leg de andere kaart onderaan de stapel.  | – Draw 2 Commission cards from the deck, choose 1 and return the other to the bottom of the deck.  |
| - Ga 2 velden achteruit op het reputatiespoor.  | – Go back 2 spaces on your Reputation track.  |
| ● Leg je een dobbelsteen met waarde 5 of 6?  | ● If you place a die with value 5 or 6:  |
| - Trek 3 opdrachtkaarten van de stapel, kies er een van en leg de andere twee kaarten onderaan de stapel.  | – Draw 3 Commission cards from the deck, choose 1 and return the other 2 to the bottom of the deck.  |
| - Ga 3 velden achteruit op het reputatiespoor.  | – Go back 3 spaces on your Reputation track.  |
| Nadat je op basis van een van de dobbelsteenvelden een opdrachtkaart gekozen hebt, mag je onmiddellijk:  | After choosing a Commission card from any of the die slots, immediately:  |
| ● Een willekeurige dobbelsteentegel uit de stoffen zak trekken.  | ● Draw a random dice tile from the cloth bag.  |
| ● Drie stadsfiches nemen.  | ● Take 3 City tokens.  |
| Wanneer je het kantoor van Berk de Klerk gebruikt om een nieuwe opdrachtkaart te nemen, kan je nog altijd de normale acties uitvoeren, met name aanpassingsfiches nemen en/of kolonisten of gebouwen vervangen.  | When using Berk the Clerk’s Office to take a new Commission card, you can still perform the normal actions and take Modifier tokens and/or replace Settlers or Buildings. |
| SPELONTWERP & ONTWIKKELING  | GAME DESIGN & DEVELOPMENT  |
| Ivana Krstevska  | Ivana Krstevska  |
| Vojkan Krstevski  | Vojkan Krstevski  |
| Toni Toshevski  | Toni Toshevski  |
| Maja Matovska  | Maja Matovska  |
| VORMGEVING & ONTWERP VAN DE SPELREGELS  | RULEBOOK EDITIONG & DESIGN  |
| Melissa Delp — Tantrum House  | Melissa Delp — Tantrum House  |
| Will Meadows — Tantrum House  | Will Meadows — Tantrum House  |
| ILLUSTRATIES | ILLUSTRATION  |
| Mihajlo Dimitrievski — The Mico  | Mihajlo Dimitrievski — The Mico  |
| ONZE TESTSPELERS  | OUR PLAYTESTERS  |
| Mario Ampov  | Mario Ampov  |
| David Dimitrievski | David Dimitrievski |
| Mia Dimitrovska  | Mia Dimitrovska  |
| Emilija Josifoska  | Emilija Josifoska  |
| Daniel Kiprijanovski  | Daniel Kiprijanovski  |
| Ivana Miloskovska  | Ivana Miloskovska  |
| Matej Miovski  | Matej Miovski  |
| Daniela Mitovska  | Daniela Mitovska  |
| Boris Momikj | Boris Momikj |
|  |  |

**Pagina 23**

|  |  |
| --- | --- |
| Ateliertegels  | Workshop tiles  |
| Gebouwen van het kunstenaarsgilde  | Artists Guild Buildings  |
| Gebouwen van het smedengilde  | Blacksmiths Guild Buildings  |
| Gebouwen van het timmermansgilde  | Carpenters Guild Buildings  |
| Gebouwen van het magiërsgilde  | Wizards Guild Buildings  |
| Gebouwen van het koopmansgilde  | Merchants Guild Buildings  |
| Gebouwen van de wetenschappelijke gilde | Scholars Guild Buildings |
| Effecten van de ateliertegels  | Workshop tiles effects  |
| +1 munt: Je mag één munt nemen  | +1 Coin: You can take 1 Coin.  |
| +1 op reputatiespoor; je mag je dobbelsteenwaardelimiet op het reputatiespoort met 1 verhogen.  | +1 on Reputation track: You can increase your dice value limit on the Reputation track by 1.  |
| Opnieuw gooien: Je mag zoveel resterende dobbelstenen als je wil opnieuw gooien.  | Reroll: You can reroll as many of your remaining dice as you choose.  |
| +1 goed: je mag gratis één goed van het corresponderende gilde nemen.  | +1 Good: You can take 1 Good for free from the Workshop’s Guild.  |
| Extra goed kopen: je mag een extra goed van eender welk gilde kopen  | Good from any Guild: You can buy one additional Good from any Guild.  |
| 1 goed wisselen: je mag 1 goed uit je persoonlijke voorraad wisselen met 1 goed naar keuze uit de algemene voorraad.  | Exchange 1 Good: You can exchange 1 Good from your personal supply with 1 Good of your choice from the general supply.  |
| Openbaar gebouw: je krijgt een extra OP wanneer je een kolonistenkaart vervult.  | Community Building: Receive 1 extra VP when you complete a Settlers card.  |
| Staan er op een tegel twee effecten, kiest de speler welk effect hij wil gebruiken.  | If a tile contains two effects the player chooses which one to use.  |
| David Najdoski  | David Najdoski  |
| Kristijan Nedanoski  | Kristijan Nedanoski  |
| Vladimir Patchev  | Vladimir Patchev  |
| Kliment Patchev  | Kliment Patchev  |
| Sashe Panevski  | Sashe Panevski  |
| Samoil Petreski  | Samoil Petreski  |
| Stefan Petrov  | Stefan Petrov  |
| Andrej Hadzi Ristikj  | Andrej Hadzi Ristikj  |
| Ivan & Marina Roglic  | Ivan & Marina Roglic  |
| Viktor Shumanovski  | Viktor Shumanovski  |
| Mile Simonovski  | Mile Simonovski  |
| Bogdan Stojanovski  | Bogdan Stojanovski  |
| Milan Tasevski  | Milan Tasevski  |
| Vladimir Scarface Trajcevski | Vladimir Scarface Trajcevski |
| MET BIJZONDERE DANK AAN:  | SPECIAL THANKS TO:  |
| Gonzalo Aguirre Bisi  | Gonzalo Aguirre Bisi  |
| Goran Dimitrievski  | Goran Dimitrievski  |
| Igor Denkov  | Igor Denkov  |
| Aleksandar Gucinovski  | Aleksandar Gucinovski  |
| Zaga Krstevska  | Zaga Krstevska  |
| Milorad Krstevski  | Milorad Krstevski  |
| Marija en Darko Livrinski  | Marija and Darko Livrinski  |
| Ilija & Filip Matovski  | Ilija & Filip Matovski  |
| Ilija Stankovski  | Ilija Stankovski  |
| Nikola en Mirjana Stankovski  | Nikola and Mirjana Stankovski  |
| Miroslav & Deni Toshevski  | Miroslav & Deni Toshevski  |
| Goblin Games  | Goblin Games  |
| Tantrum House  | Tantrum House  |
| ThunderGryph Games  | ThunderGryph Games  |
| En al onze backers op Kickstarter! | And all of our beloved Kickstarter backers! |
|  |  |

**Pagina 24**

|  |  |
| --- | --- |
| Beknopte spelershulp  | Quick Reference Page  |
| VERSCHILLEN OP BASIS VAN AANTAL SPELERS  | PLAYER COUNT SPECIFICS  |
| 2 spelers  | 2 Players  |
| 3 spelers  | 3 Players  |
| 4 spelers  | 4 Players  |
| 5 spelers  | 5 Players  |
| 6 spelers  | 6 Players  |
| Aantal beschikbare dobbelsteenvelden in de Cavern Tavern en op de bouwwerf  | Available die slots in Cavern Tavern and Construction Yard  |
| Aantal beschikbare dobbelsteenvelden in gilden  | Available die slots in Guilds  |
| Aantal beschikbare leerlingvelden in gilden  | Available Apprentice slots in Guilds  |
| Aantal munten per leerling in gilde  | Coins per Apprentice in Guild  |
| Zie tabel op pagina 13  | See chart on page 13.  |
| Regels die gemakkelijk over het hoofd gezien worden  | Easily Overlooked Rules  |
| KOLONISTEN  | SETTLERS  |
| ● Je moet een huis op je bouwplatform hebben om een kolonistenkaart te vervullen.  | ● You have to have a House on your Construction Platform in order to complete a Settlers card.  |
| ● Je hebt zeven velden voor huizen op je spelersbord en kan dus maximaal 7 kolonistenkaarten vervullen.  | ● You have 7 House slots on your Player Board and can complete a maximum of 7 Settlers cards.  |
| ● Wanneer je een kolonistenkaart vervult, krijg je voor elk goed dat je betaalt 1 OP.  | ● When you complete a Settlers card, each Good you spend equals 1 VP.  |
| ● Heb je openbare gebouwen op je spelersbord, krijg je onmiddellijk +1 OP per openbaar gebouw bij het vervullen van een kolonistenkaart. Je krijgt geen extra punten voor kolonistenkaarten die je vervuld hebt voordat je een openbaar gebouw geplaatst hebt.  | ● If you have Community Buildings on your land, you immediately gain +1 VP per Community Building when completing a Settlers card. You don’t receive extra points for the Settlers cards you’ve completed before placing the Community Building.  |
| ● Dobbelstenen plaatsen en kolonistenkaarten vervullen zijn twee verschillende acties. Je kan halverwege je dobbelsteenactie geen kolonistenkaarten vervullen. (Voorbeeld: je kan in dezelfde dobbelsteenactie geen goederen van een gilde krijgen, een kolonistenkaart vervullen om werkers te krijgen en die werkers dan meteen in dat gilde inzetten) | ● Placing dice and completing Settlers cards are two separate actions. You cannot complete a Settlers card in the middle of doing your die action. (For example: You cannot get Goods from a Guild, complete a Settlers card to get Workers, and then place them as Apprentices in that Guild during the same die action.)  |
| GILDEN EN LEERLINGEN  | GUILDS AND APPRENTICES  |
| ● Wanneer je een dobbelsteen op een gilde plaatst, activeer je standaard eerst de eventueel beschikbare ateliers. Je mag ervoor kiezen het voordeel op de ateliertegel niet te ontvangen. Ongeacht je keuze krijgen andere spelers die eigenaar zijn van de geactiveerde ateliers de eigendomsbonus.  | ● When you place a die on a Guild, first you activate the appropriate Workshops (if any) by default. You can choose to not receive the benefit on the Workshop tile. Regardless of your choice, the other players who own activated Workshops receive the ownership bonuses. |
| ● Nadat je eventuele ateliers geactiveerd hebt, kan je kiezen om ofwel jouw beurt te beëindigen of één of beide van volgende acties in onderstaande volgorde uit te voeren: goederen kopen en werkers plaatsen.  | ● After activating Workshops (if any), you can choose to either: end your turn or perform one or both of these actions in the following order: Buy Goods and Place Workers.  |
| ● Als je goederen koopt van een gilde, krijg je gratis een extra goed voor elke leerling die je in dat gilde hebt. Koop je geen goederen, krijg je ook geen extra goederen van dat gilde. | ● When you buy Goods from a Guild, you receive 1 extra Good for free for every Apprentice you have in that Guild. If you don’t buy Goods, you don’t receive extra Goods from that Guild. |
| ● Kies je een actie waarmee je leerlingen mag plaatsen, mag je jouw leerlingen van een andere gilde verplaatsen naar het gilde waar je jouw dobbelsteen hebt gelegd. | ● When you take an action that allows you to place Apprentices, you can transfer your Apprentices from another Guild to the Guild you placed your die in. |
| ● Leg je een dobbelsteen met waarde 5 of 6 op je bord, mag je 1 van je leerlingen (geen gildemeesters) van een gilde naar je werkplatform verplaatsen. | ● By placing a die valued 5 or 6 on your Player Board, you can return 1 of your Apprentices (not Guild Masters) from a Guild to your Workers Lot. |
| ● Tijdens de inkomstenfase krijg je munten en goederen voor je leerlingen en gildemeesters. | ● During the Income phase, collect Coins and Goods for your Apprentices and Guild Masters. |