IM SCHUTZE DER BURG (DE KONINGSBURCHT)–GEBOUWEN EN KAARTEN

GEBOUWEN :

Voor de gebouwen gelden de volgende regels:
Alleen de werkers die zich in de burcht bevinden worden meegeteld.
Alleen die gebouwen worden geteld die ook daadwerkelijk gebouwd zijn.
Omgeruilde grondstoffen of taler gaan uit het spel en tellen niet mee als tiebreaker voor de overwinning.

Markt



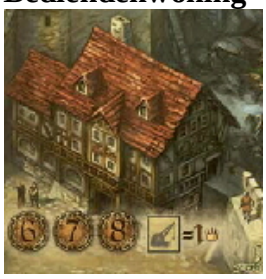
De eigenaren van de werkers op deze velden mogen aan het eind van het spel hun taler omruilen voor winstpunten. Als je één werker hebt staan op de markt krijg je voor elke twee taler één winstpunt. Als je twee werkers hebt staan op de markt ontvang je voor elke taler één winstpunt.

Smederij



De werker op het 10-veld ontvangt voor elk stuk zilver in de smederij één winstpunt. De werker op het 6-veld ontvangt voor elke twee stuks zilver in de smederij één winstpunt. Oneven aantallen worden naar beneden afgerond.
De markt en smederij gelden vanaf het begin van het spel als gebouwde gebouwen.

Bediendenwoning



Aantal punten: 14 - Bouwkosten: 18
Elke werker ontvangt één winstpunt voor elke niet gebouwd gebouw.

Paleis



Aantal punten: 18 - Bouwkosten: 30
Elke werker mag maximaal vijf willekeurige eigen grondstoffen in winstpunten omzetten. Hierbij telt voor elke grondstof de bijbehorende waarde. Zilver wordt hiervoor wel eerst omgewisseld. Als je beide werkers is het paleis hebt staan mag je maximaal tien grondstoffen omzetten.

Belfort



Aantal punten: 14 - Bouwkosten: 24

Voor elke onbezette plek voor werkers in de burcht ontvang je drie winstpunten.

Taveerne



Aantal punten: 12 - Bouwkosten: 22

De werker op het 12-veld ontvangt voor elke werker in de burcht één winstpunt. De werker op het 6-veld ontvangt voor elke twee werkers in de burcht één winstpunt. Oneven aantallen worden naar beneden afgerond.

Poorten



Aantal punten: 10 - Bouwkosten: 18

De werker op de grote poort ontvangt voor elk gebouwde toren twee winstpunten.



Aantal punten: 6 - Bouwkosten: 12

De werker op de kleine poort ontvangt voor elk gebouwde toren één winstpunt.

Stal



Aantalpunten: 14 - Bouwkosten: 18

De werker op het 16-veld ontvangt voor elk gebouwd huis in de burcht drie winstpunten. De werker op het 12-veld ontvangt voor elk gebouwd huis in de burcht twee winstpunten.

Op de volgende gebouwen kunnen geen werkers worden geplaatst:

Bron



Aantal punten: 10 - Bouwkosten: 12

Torens



Aantal punten: 6 - Bouwkosten: 8

Huizen



Aantal punten: 8 - Bouwkosten: 10

WINTERKAARTEN :

Bruine kroeg



Voor 3 taler kan een speler met behulp van de metselaar of steenhouwer een werker als kastelein op deze kaart zetten. Vanaf nu moet iedere speler die de handelaar speelt telkens een taler aan de kastelein betalen. Als een handelaar dit niet kan betalen moet hij één van zijn werkers terug op handen nemen. Als er (nog) geen kastelein aanwezig is dan wordt de taler op de kaart klaargelegd voor de aankomende kastelein. Zodra iemand een werker als kastelein inzet, krijgt hij deze taler. De kastelein kan op elk moment door zijn eigenaar worden weggehaald en ergens anders worden ingezet. De kaart blijft echter tot het eind van het spel liggen en kan opnieuw worden bezet.
De bruine kroeg telt niet mee in de eindtelling.

Graanpakhuis



Voor telkens 5 taler mogen hier door de metselaar of de steenhouwer maximaal 3 werkers worden geplaatst. Als er aan het eind van het spel één werker staat, dan levert deze tien winstpunten op. Bij twee werkers leveren beiden zeven punten op. Als er drie werkers staan leveren ze allemaal drie winstpunten op. Het graanpakhuis telt bij de eindtelling niet mee voor de Uitkijkpost en de Taveerne.

Pest



Elke speler moet direct óf een reeds afgelegde personenkaart uit het spel nemen óf voor elke afgelegde personenkaart één taler betalen. Om dit te doen klik je onder de kaart op de personenkaart die je wilt afgeven of de munten. Als je nog geen kaarten hebt afgelegd moet je de munten kiezen.

Muurdoorbraak



Elke speler mag direct maximaal drie stenen afgeven en krijgt voor elke afgegeven steen telkens drie winstpunten. Om dit te doen klik je op de gewenste rij met stenen.
De kaart gaat vervolgens uit het spel.

Jonkvrouw



Elke speler die naar de hand van de jonkvrouw wil dingen legt aan het begin van elke ronde een grondstof of een taler op de kaart (op de grondstof of taler op de kaart klikken). Als je eenmaal gepast hebt kun je niet later weer instappen. Zodra er slechts één speler over is krijgt deze de kaart en daarmee acht winstpunten. Alle andere spelers (ook die niet geboden hebben) mogen nu om beurten iets van de kaart nemen totdat de grondstoffen en taler op de kaart op zijn.

Sneeuwverstuiving



Elke speler moet direct óf een van zijn arbeiders afgeven (gaat uit het spel) óf drie taler aan de bank betalen. Om dit te doen klik je onder de kaart op de gewenste kaart of munten.
De kaart gaat vervolgens uit het spel.