

A SPELOVERZICHT

Om je eerste spel zo eenvoudig mogelijk te maken, gebruiken we het bekroonde spelregelsysteem van "Catan".

HEB JE CATAN NOOIT GESPEELD? BEGIN DAN EERST MET HET BASISPEL

Ben je nog niet met *Catan* bekend, lees dan eerst dit speloverzicht **A** (blz 1). Lees vervolgens de spelregels van het basisspel **B** (blz 2-4) en speel een basisspel *Catan*. Is *Catan* niet nieuw voor je, lees dan de spelregels en speel het volledige spel *Broederschap van de Wachters* **C**! Die spelregels beginnen op blz. 5. Als er tijdens het spel vragen rijzen, kun je trefwoorden (met **W** gemarkeerd) in de bijlage **D** opzoeken.

1 De koninkrijken staan je toe om uit hun sloppenwijken en gevangenis te rekruteren, maar verder zijn ze je vergeten. Je hebt nog altijd controle over het oude gebied dat de "Gift" wordt genoemd. De Gift wordt begrensd door het koninkrijk van

de Starks ten zuiden en de zeen ten oosten en westen. Ten

noorden staat de muur, de torenhoge dam die de wildlingen

en andere griezels uit de noordelijke woestenijen moet

tegenhouden. Je moet je in de Gift vestigen en je

bezzittingen uitbreiden. Want, hongerige en slecht

bewapende mannen zijn slechte wachters.

2 Er zijn 6 soorten landschappen. 5 daarvan

produceren verschillende soorten grondstoffen.

Elke grondstof die je ontvangt, wordt door een

kaart voorgesteld. Hieronder een overzicht:



3 Je begint het spel met 2 dorpen en 2 straten.

Elk dorp is 1 overwinningpunt waard. Je begint het

spel dus met 2 overwinningpunten! De eerste speler

die in zijn beurt 10 overwinningpunten heeft, wint

het spel.

4 Om meer overwinningpunten te verdienen, moet je nieuwe straten

en dorpen bouwen. Je kunt ook dorpen tot burchten opwaarderen. Elke burcht is

2 overwinningpunten waard. Om te kunnen bouwen of opwaarderen, heb je grondstoffen nodig.

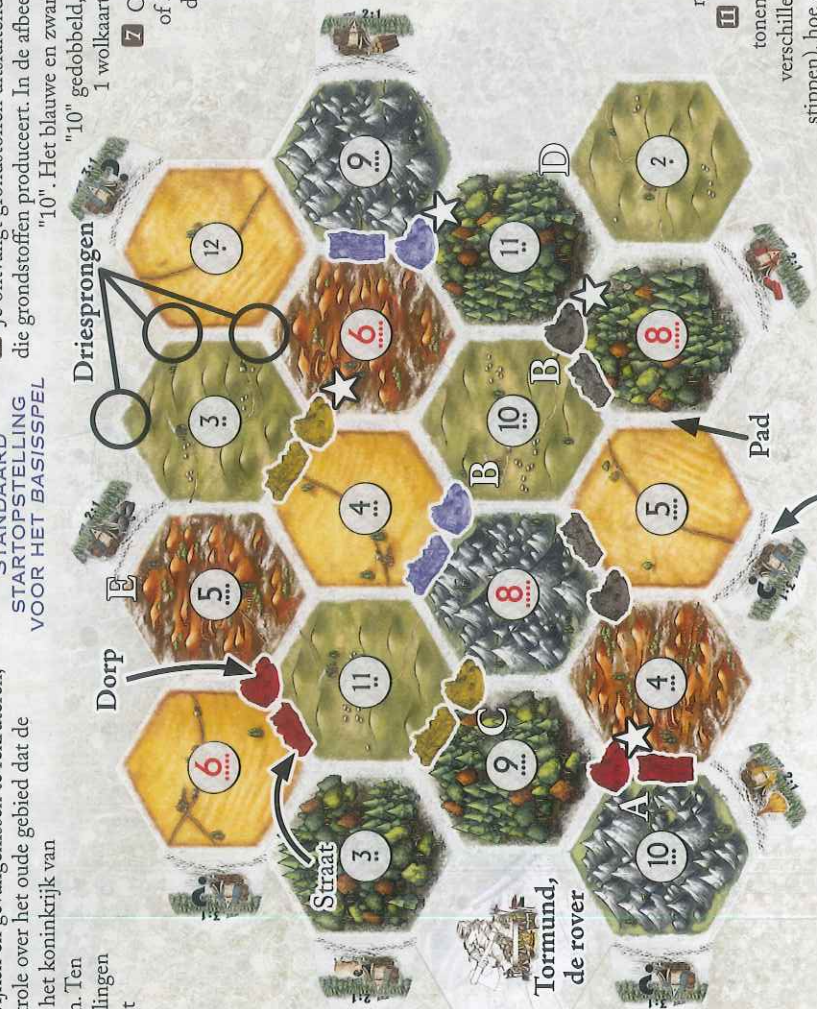
5 Hoe kom je aan grondstoffen? Elke beurt worden er 2 dobbelstenen geworpen om te bepalen

welke landtegels grondstoffen produceren. Op elke landtegel ligt een getallenfiche. Wordt er

bijvoorbeeld "10" geworpen, dan produceren alle landtegels met getallenfiche "10" grondstoffen,

in de afbeelding op deze bladzijde zijn dat bergen (erts) en een weide (wol).

STANDAARD
STARTOPSTELLING
VOOR HET BASISPEL



Handelsroute

Belangrijk: hoe vaker een getal wordt gedubbeld, hoe meer grondstoffen de betreffende landtegel

produceert. Het is daarom aan te raden om je te vestigen aan landtegels met een potentieel hoge

productie (liever bij getallenfiches "6" en "8" dan bijvoorbeeld "2" of "12"). Maar, deze tegels zijn

vaak ook populaire doelen van Tormund, de rover.

6 Je ontvangt grondstoffen uitsluitend als je een dorp of burcht hebt die aan een landtegel grenst die grondstoffen produceert. In de afbeelding grenst het rode dorp [A] aan de bergentegel met de "10". Het blauwe en zwarte dorp [B] grenzen aan de weidentegel met "10". Wordt er

"10" gedubbeld, dan krijgt rood 1 ertskaart, en blauw en zwart elk

1 wolkaart.

7 Omdat dorpen en burchten normaal gesproken aan 2

of 3 landsoorten grenzen, kunnen ze afhankelijk van de

dobbelsteenworpen maximaal 3 verschillende soorten

grondstoffen "oogsten". In de afbeelding grenst het gele

dorp [C] aan bos, bergen en weide. Een dorp op [D] zou

maar van 2 landtegels grondstoffen oogsten (weide en

bos). Een dorp op [E] zou zelfs maar van 1 landtegel

oogsten (heuvels). [E] is echter wel

een ertshandelsroute.

8 Omdat het onmogelijk is om dorpen aan alle

landtegels en getallenfiches te bezitten, krijg je

bepaalde grondstoffen maar zelden (of helemaal niet).

Dat is lastig, want om te bouwen heb je vastgestelde

combinaties van grondstoffen nodig.

9 Daarom mag je met de voorraad of met de andere

spelers handelen. Doe hen een aanbod! Een succesvolle

ruil kan je een belangrijk gebouw opleveren!

10 Je mag een nieuw dorp uitsluitend op een vrije

driesprong bouwen, waarbij één van je straten naar die

driesprong moet leiden en het dichtstbijzijnde dorp er ten

minste 2 driesprongen van verwijderd is.

11 Bedenk goed waar je je dorpen bouwt. De getallenfiches

tonen getallen van verschillende afmetingen en met een

verschillend aantal stippen. Hoe groter het getal (en hoe meer

stippen), hoe groter de kans dat het getal tijdens het spel

wordt geworpen.

Deze spelregels bevatten alle belangrijke informatie die je nodig hebt om te spelen! Heb je tijdens het spelen vragen, dan kun je in de bijlage **D** op trefwoorden zoeken. Deze zijn met dit symbool "🦅" gemarkeerd.

STARTOPSTELLING VOOR BEGINNENDE SPELERS

De randdelen houden het speelbord bij elkaar en voorkomen dat de landtegels gaan schuiven. Bouw het speelbord volgens de afbeelding op blz. 1 op (laat bij 3 spelers de rode speelstukken weg):

- Bevestig eerst de randdelen aan elkaar (zoals afgebeeld).
- Leg daarna de landtegels zoals afgebeeld binnen de randdelen.
- Leg de getallenfiches zoals afgebeeld op de landtegels.

Opmerking: na het eerste spel kunnen de spelers ervoor kiezen om een variabel speelbord te gebruiken. Zie de bijlage voor instructies.

VOORBEREIDING

- Sorteert de grondstoffen op soort en vorm 5 stapels. Leg deze als voorraad open naast het speelbord.
- Doe de 11 heldenkaarten en de 2 kaarten "Nieuwe rekruten" in de doos. Deze worden in het basisspel niet gebruikt.
- Schud de ontwikkelingskaarten. Leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.
- Leg de bijzondere kaarten "LANGSTE WEG" en "GROOTSTE PATROUILLE" met de 2 OP-kant naar boven naast het speelbord. Leg de 2 zeszijdige dobbelstenen klaar voor gebruik.



VOORBEREIDING - SPELERS

- Iedere speler kiest een spelerskleur. Hij neemt alle speelstukken van die kleur en 1 bouwkostenkaart. Hij legt deze voor zich neer.
- Hij zet 2 dorpen en 2 straten op het speelbord zoals afgebeeld op blz. 1.
- Hij krijgt 1 grondstof 🦅 voor elke landtegel die aan zijn met een ster gemarkeerde dorp (zie blz. 1) grenst. Hij neemt de betreffende grondstoffen van de stapels in de voorraad. Iedere speler houdt zijn grondstoffenkaarten geheim voor de andere spelers.

Voorbeeld: in de afbeelding op blz. 1 is het meest rechtse blauwe dorp met een ster gemarkeerd. Blauw krijgt 1 baksteen, 1 hout en 1 erts voor zijn dorp.

KORT BEURTOVERZICHT

De speler die aan de beurt is, doorloopt de volgende stappen in de aangegeven volgorde:

- Stap 1: hij werpt eerst de zeszijdige dobbelstenen om de grondstoffenopbrengsten 🦅 te bepalen (het resultaat geldt voor alle spelers).
- Stap 2: hij mag grondstoffenkaarten met de andere spelers ruilen en/of met de voorraad 🦅 handelen 🦅.
- Stap 3: hij mag straten 🦅, dorpen 🦅 en/of burchten 🦅 bouwen en/of ontwikkelingskaarten 🦅 kopen.

Daarnaast mag hij in zijn beurt (op een moment naar keuze) maximaal 1 ontwikkelingskaart spelen.

Heeft de speler zijn beurt afgerond, dan geeft hij de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman, die het spel met stap 1 voortzet.

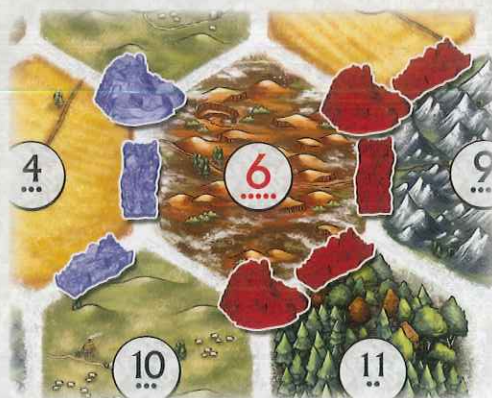
De oudste speler begint.

EEN SPEELBEURT

1. GRONDSTOFFENOPBRENGSTEN 🦅

De speler begint met het werpen van de 2 zeszijdige dobbelstenen (opbrengstenworp). De som ervan bepaalt welke landtegel(s) grondstoffen produceren.

Iedere speler met een dorp op een driesprong 🦅 aan een landtegel met het geworpen getal, krijgt 1 grondstoffenkaart van de betreffende soort. Zie grondstoffenopbrengsten 🦅 voor een voorbeeld. Heeft een speler 2 of 3 dorpen aan zo'n landtegel, dan krijgt hij 1 grondstoffenkaart voor elk van deze dorpen. Voor een aan de landtegel grenzende burcht krijgt hij 2 grondstoffenkaarten. Zijn er niet voldoende grondstoffen van een bepaalde soort in voorraad om iedereen te voorzien, sla dan de bijlage er op na.



Voorbeeld: wordt er "6" gedobbeld, dan krijgt rood 2 baksteen voor zijn 2 dorpen. Blauw krijgt 1 baksteen voor 1 dorp. Wordt er "4" gedobbeld, dan krijgt blauw 1 graan. Zou zijn dorp een burcht zijn geweest, dan had hij 2 graan gekregen.

2. HANDELEN ♡

Na het afhandelen van de opbrengstenworp mag de speler vrij handelen om grondstoffenkaarten te verkrijgen (waarbij hij één of beide hieronder beschreven soorten handel mag drijven):

A) HANDELEN MET ANDERE SPELERS ♡

De speler mag in zijn beurt grondstoffenkaarten met alle andere spelers ruilen. Hij mag aangeven welke grondstoffen hij nodig heeft en welke hij daarvoor wil teruggeven. De andere spelers mogen ook handelsvoorstellen aan hem doen.

Belangrijk: de spelers mogen uitsluitend handelen met de speler die aan de beurt is. De andere spelers mogen onderling *niet* handelen.

B) HANDELEN MET DE VOORRAAD ♡

De speler mag ook zonder de andere spelers handelen ♡. In zijn beurt mag hij altijd 4:1 ruilen door 4 gelijke grondstoffenkaarten uit zijn hand in de voorraad te doen en 1 grondstoffenkaart naar keuze uit de voorraad te nemen. Heeft hij een dorp/burcht op een handelsroute ♡, dan mag hij voortaan 3:1 of zelfs 2:1 met de voorraad handelen (aangegeven op de handelsroute).



4:1-handel met de voorraad (zonder handelsroute)



Handel met de voorraad met een 3:1-handelsroute

Handel met de voorraad met een 2:1-houthandelsroute

Belangrijk: de 4:1-handel is altijd mogelijk, ook al heeft de speler geen dorp/burcht op een handelsroute.

3. BOUWEN ♡

De speler mag nu bouwen. Door te bouwen kan hij overwinningpunten ♡ verdienen, zijn straten netwerk uitbreiden, zijn grondstoffenopbrengsten verhogen en/of nuttige ontwikkelingskaarten kopen. Om te bouwen moet hij specifieke combinaties van grondstoffenkaarten betalen (zie de bouwkostenkaart ♡). Hij neemt het gebouwde aantal straten, dorpen en/of burchten uit zijn voorraad en zet deze direct op het speelbord. Doe de betaalde grondstoffenkaarten terug in de voorraad.

Een speler kan niet méér speelstukken bouwen dan hij in voorraad heeft, maximaal dus 5 dorpen, 4 burchten en 14 straten.

A) EEN STRAAT ♡ KOST: 1 BAKSTEEN EN 1 HOUT

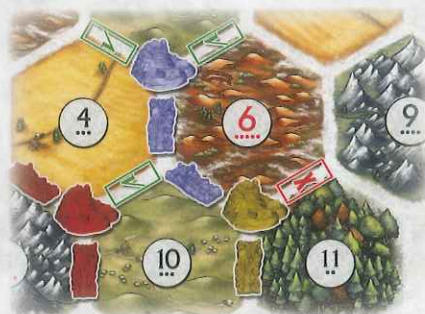
De speler moet een nieuwe straat altijd met één van zijn bestaande straten, dorpen of burchten verbinden. Op een pad ♡ kan nooit meer dan 1 straat liggen.



De eerste speler die een ononderbroken weg bouwt bestaande uit ten minste 5 straten (vertakkingen tellen niet mee), krijgt de bijzondere kaart "Langste weg" ♡. Een weg geldt als ononderbroken als deze geen straten van andere spelers bevat en er geen dorpen of burchten van andere spelers tussen de straten staan. Lukt het een andere speler om een langere weg te bouwen dan de speler die de bijzondere kaart "Langste weg" bezit, dan neemt hij de bijzondere kaart (met de 2 overwinningpunten) direct over.



Langste weg



Voorbeeld van het bouwen van een straat: blauw mag op de groen gemarkeerde paden een straat bouwen. Blauw kan niet op het rood gemarkeerde pad bouwen, omdat het gele dorp de route blokkeert.



Voorbeeld van een langste weg: rood heeft een ononderbroken weg bestaande uit 6 straten (de vertakking telt niet mee). Daardoor heeft hij de "Langste weg". De uit 7 straten bestaande route van blauw wordt door één van de rode dorpen onderbroken. De weg van blauw is met 5 niet de langste.

B) EEN DORP ♡ KOST: 1 BAKSTEEN, 1 WOL, 1 GRAAN EN 1 HOUT



Neem altijd de "afstandsregel" ♡ in acht: een speler mag een dorp uitsluitend op een driesprong bouwen als alle 3 direct aangrenzende driesprongen vrij zijn (dat wil zeggen dat er geen dorpen of burchten op staan, zelfs geen eigen).

Elk van de dorpen van een speler moet met ten minste één van zijn straten zijn verbonden. Als een landtegel produceert, kunnen alle spelers grondstoffen ontvangen. Een speler krijgt 1 grondstoffenkaart voor elk eigen dorp dat aan de betreffende landtegel grenst.

Elk dorp is 1 overwinningpunt waard.

Zie ook het voorbeeld op de volgende bladzijde.



Voorbeeld: rood mag op de groen gemarkeerde driesprong een dorp bouwen. Hij mag niet op de rood gemarkeerde driesprongen bouwen, omdat hij de afstandsregel in acht moet nemen.

C) EEN BURCHT 🐉 KOST: 3 ERTS EN 2 GRAAN



De speler mag een burcht uitsluitend bouwen door één van zijn dorpen op te waardenen.

Waardeert hij een dorp tot een burcht op, dan vervangt hij het betreffende dorp door een burcht en doet het dorp in zijn voorraad terug.

Een burcht geeft de eigenaar ervan 2 grondstoffenkaarten als een aangrenzende landtegel produceert.

Elke burcht is 2 overwinningpunten waard.

D) EEN ONTWIKKELINGSKAART 🐉 KOST: 1 ERTS, 1 WOL EN 1 GRAAN



Koopt de speler een ontwikkelingskaart, dan trekt hij de bovenste kaart van de gedekte stapel.

Er zijn 3 verschillende soorten ontwikkelingskaarten: wachterspatrouille 🐉 (paars kader), vooruitgang 🐉 (groen) en overwinningpunt 🐉 (oranje). Elke soort heeft andere eigenschappen (zie verderop).



Ontwikkelingskaarten gaan nooit terug naar de gedekte stapel en een speler kan geen ontwikkelingskaarten kopen als de gedekte stapel leeg is.

De spelers houden hun ontwikkelingskaarten geheim (in hun hand) totdat ze deze spelen.

4. SPECIALE SITUATIES

A) "7" GEDOBBELD EN HET ACTIVEREN VAN TORMUND 🐉

Gooit de speler "7", dan ontvangt niemand grondstoffen.

In plaats daarvan moet iedere speler die meer dan 7 grondstoffenkaarten in zijn hand heeft de helft ervan (naar eigen keuze en naar beneden afgerond) in de voorraad terugleggen.



Daarna verplaatst de speler die aan de beurt is Tormund 🐉:

- (1) Hij moet Tormund 🐉 direct naar een getallenfiche op een andere landtegel verplaatsen.
- (2) Daarna kiest hij 1 andere speler die een dorp of burcht heeft grenzend aan de landtegel waar Tormund nu staat. Deze speler biedt zijn gedekte hand aan. De speler die aan de beurt is trekt daar vervolgens 1 kaart uit en doet deze in zijn eigen hand. Grenzen er dorpen/burchten van 2 of meer spelers aan de landtegel met Tormund, dan kiest de speler van wie hij wil stelen.

Belangrijk: staat Tormund op een landtegel waarvan het getal wordt gedubbeld, dan ontvangen de spelers geen grondstoffen voor de aan deze tegel grenzende dorpen/burchten.

B) ONTWIKKELINGSKAARTEN SPELEN 🐉

De speler mag in zijn beurt (op elk moment) maximaal 1 ontwikkelingskaart spelen (hij legt deze open op tafel). Hij mag deze kaart echter niet in dezelfde beurt gekocht hebben (met uitzondering van een overwinningpuntkaart, zie hieronder)!

WACHTERSPATROUILLES 🐉

Als de speler in het basisspel de kaart Wachterspatrouille speelt, kan hij uitsluitend de optie: *Verplaats Tormund alsof je "7" hebt gedubbeld* kiezen. Hij moet Tormund direct verplaatsen.

De speler legt gespeelde kaarten Wachterspatrouille open voor zich neer. De eerste speler die 3 kaarten Wachterspatrouille open voor zich heeft, krijgt de bijzondere kaart "Grootste patrouille" 🐉. Lukt het een andere speler om meer kaarten Wachterspatrouille open voor zich te hebben dan de speler die de bijzondere kaart "Grootste patrouille" bezit, dan neemt hij de bijzondere kaart (met de 2 overwinningpunten) direct over.



Grootste patrouille

VOORUITGANGSKAARTEN 🐉

Als de speler een vooruitgangkaart speelt, volgt hij de aanwijzingen erop. Daarna verwijdt hij de kaart uit het spel.



OVERWINNINGSPUNTKAARTEN 🐉

De speler moet overwinningpuntkaarten geheim houden. Hij mag deze uitsluitend tonen in zijn eigen beurt en als hij er zeker van is dat hij 10 of meer overwinningpunten heeft en er het spel mee wint. Natuurlijk mag hij deze ook laten zien als het spel is afgelopen en een andere speler heeft gewonnen. De speler mag in zijn beurt zoveel overwinningpuntkaarten spelen als hij wil, zelfs in de beurt dat hij deze heeft gekocht (zolang het spelen ervan hem de winst oplevert).



EINDE VAN HET SPEL 🐉

Heeft een speler in zijn beurt 10 of meer overwinningpunten, dan wint hij het spel direct. Er wordt niet meer doorgespeeld. Het is uitsluitend mogelijk om in de eigen beurt te winnen, nooit tijdens de beurt van een andere speler. Komt een speler er bijvoorbeeld plotseling achter dat hij 10 of meer overwinningpunten heeft maar is hij niet meer aan de beurt, dan moet hij tot zijn volgende beurt wachten om de winst te claimen.

SPELREGELS

© BROEDERSCHAP VAN DE WACHTERS

Jullie dienen als schild tegen het duister. Jullie vormen de achterste wacht voor de tronen van het zuiden. Jullie zijn de Nachtwacht! Jullie spelen geen Game of Thrones – jullie zijn de enigen die de wildlingen tegenhouden, die naar het warmere zuiden proberen te verhuizen. Want, de winter is in aantocht...

Het Broederschap van de Nachtwacht erkent jou als natuurlijke leider. Je ziet toe op de dagelijkse taken van een klein team van broeders. Jij moet ervoor zorgen dat de verdediging van de muur voldoende bemand is. Door je van een stabiele aanlevering van goederen uit je kleine nederzettingen en burchten in de Gift te verzekeren, help je mee om de Nachtwacht in stand te houden. Je stelt broeders als muurwachters aan om er zeker van te zijn dat de wildlingen de Gift niet kunnen binnenvallen. Word jij de nieuwe Lord Commander?

Belangrijk: de spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

DE MUUR, DE GIFT & DE WILDLINGEN

Het speelbord stelt het gebied Noord-Westeros voor, dat onder andere de muur en de Gift omvat. De muur beschermt het koninkrijk ten zuiden ervan en de landerijen die de wachters op de muur van eerste levensbehoeften moeten voorzien. Het speelbord bestaat uit de landvelden van de Gift en de randdelen die de velden bij elkaar houden. De randdelen bevatten velden voor clangebieden, kampen, routes en open plekken ten noorden van de muur.

De wildlingen starten het spel in een gebied dat we de Frostfangs noemen. Tijdens het spel zorgen bepaalde acties (zoals het bouwen van een dorp) voor migratie van de wildlingen. Wildlingen migreren van de Frostfangs naar de clangebieden, waar ze zich in kampen voorbereiden. Daarna volgen ze een route van de kampen naar een open plek aan de voet van de muur. Staan er meer wildlingen op een open plek dan het aantal wachters op het muurdeel dat de betreffende open plek verdedigt, dan breken de wildlingen door de muur en dringen ze de Gift binnen. Worden de kampen in de clangebieden te druk, dan bestormen de wildlingen de muur.

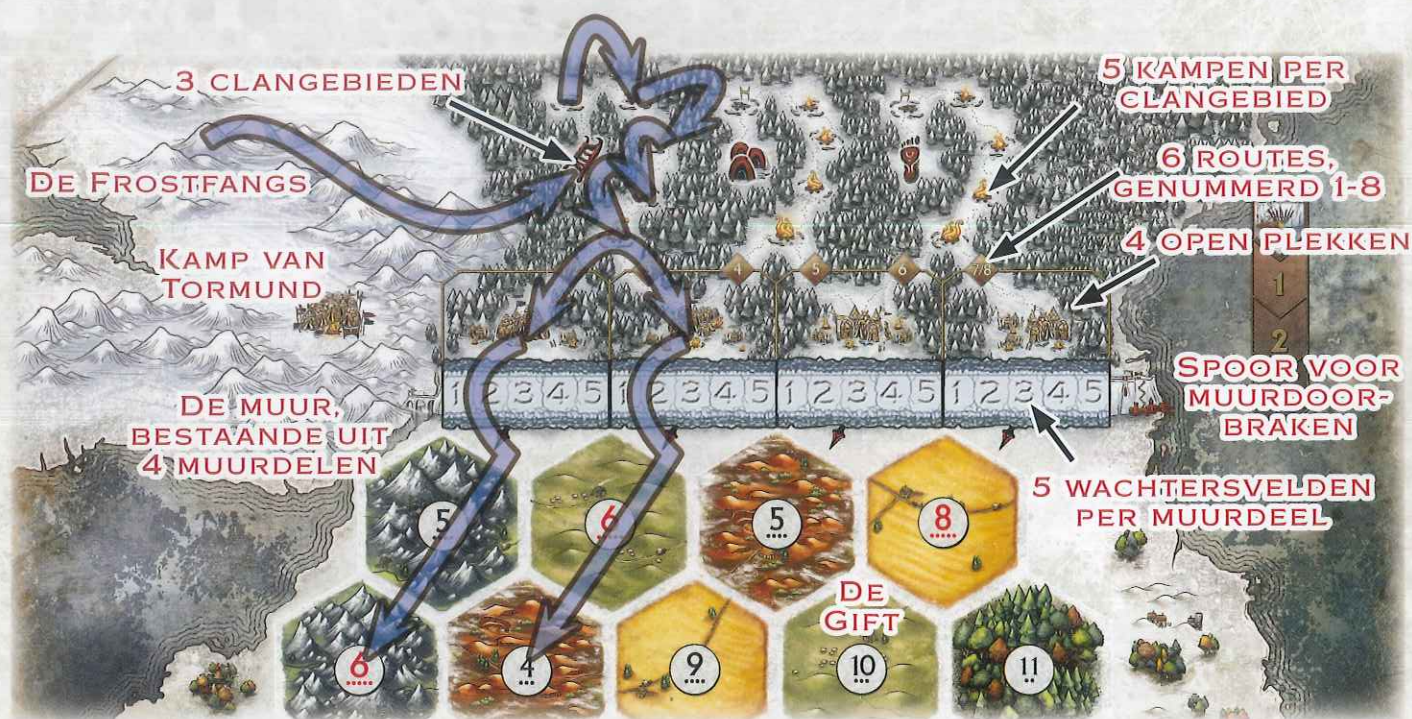
In de afbeelding van het speelbord hieronder geven we alle gebieden aan die belangrijk zijn voor de verplaatsing van wildlingen. Zwarte pijlen geven bepaalde gebieden aan, blauwe pijlen geven een algemeen overzicht van de verplaatsing van wildlingen.

HET SPEELBORD OPBOUWEN

Gebruik voor het eerste spel *Broederschap van de Wachters* de "standaard opbouw voor *Broederschap van de Wachters*" die op de achterkant van deze handleiding staat.

Zet eerst de randdelen in elkaar. Stel daarna de Gift samen door de landtegels, zoals afgebeeld, binnen de randdelen te leggen. Gebruik alle 21 tegels in een spel met 4 spelers en 16 tegels in een spel met 3 spelers. Leg daarna de getallenfiches, zoals afgebeeld, op de landtegels.

Opmerking: het kan erg leuk (en uitdagend) zijn om met een variabel speelbord (de landvelden worden dan willekeurig neergelegd) te spelen. Je kunt het speelbord dan elk spel veranderen. Zo kun je nieuwe strategieën verkennen. Maar onthoud dat je alleen de tegels willekeurig neerlegt, nooit de getallenfiches. Wil je de variabele opbouw gebruiken, dan vind je instructies daarvoor in de bijlage onder Opbouw, variabel 🦅. Verdere tips vind je onder Voorbereiding 🦅.



VOORBEREIDING

Zijn de spelers vertrouwd met alle spelregels, dan kunnen ze de variabele opbouw van het speelbord gebruiken (zie de bijlage onder Opbouw, variabel ♡ en Voorbereiding ♡).

ALGEMENE VOORBEREIDING

Volg de aanwijzingen van de voorbereiding van het basisspel op bladzijde 2 met de volgende toevoegingen:

- Leg de 12-zijdige wildlingdobbelsteen naast de zeszijdige opbrengstdobbelstenen.
- Zet de 4 muurdelen op het speelbord zoals afgebeeld op bladzijde 5.
- Schud alle ontwikkelingskaarten en vorm een gedekte stapel.
- Leg de bijzondere kaarten "Langste weg" en "Grootste patrouille" met de 1 OP-kant naar boven naast het speelbord.
- Iedere speler legt zijn bouwkostenkaart zo voor zich neer dat de wildlingfiches ♡ erop zichtbaar zijn.
- Leg het hiernaast afgebeelde fiche op veld "0" van het spoor voor muurdoorbraken.
- Leg de 8 OP-fiches naast het speelbord.
- Iedere speler werpt de opbrengstdobbelstenen. De speler die de meeste ogen dobbelt, wordt startspeler.



VOORBEREIDING - WILDLINGEN

- Zet de wildlingenspelstukken op het Frostfangs ♡-gebied op het speelbord. Schud alle wildlingfiches ♡ en leg deze gedekt naast het speelbord.
- Iedere speler legt op elk dorpsveld van zijn bouwkostenkaart 1 gedekt wildlingfiche. Daarna zet hij op elk van deze fiches één van zijn dorpen.
- Iedere speler legt dan op elk burchtveld van zijn bouwkostenkaart 2 gedekte wildlingfiches en 1 burcht.
- Laat de resterende wildlingfiches als gedekte voorraad naast het speelbord liggen.



VOORBEREIDING - HELDENKAARTEN

Leg alle heldenkaarten ♡ met de A-kant naar boven in een rij naast het speelbord. Iedere speler ontvangt 1 heldenkaart:

- **In een spel met 4 spelers:** speler 1 neemt "A4" (Yarwick), speler 2 neemt "A3" (Tarley), speler 3 neemt "A2" (Marsh) en speler 4 neemt "A1" (Mormont).
- **In een spel met 3 spelers:** speler 1 neemt "A3" (Tarley), speler 2 neemt "A2" (Marsh) en speler 3 neemt "A1" (Mormont).



VOORBEREIDING - SPELERS

De voorbereiding voor de spelers is gelijk aan die van het basisspel met de volgende toevoegingen:

- Iedere speler neemt 7 wachters in zijn kleur.
- De startopstelling van *Broederschap van de Wachters* bestaat uit 3 ronden. Ronden 1 en 2 zijn gelijk aan die van het basisspel (1 dorp en 1 straat zetten). In ronde 3 zet iedere speler 1 wachter op de muur (te beginnen met speler 1 en dan met de klok mee).

KORT BEURTOVERZICHT

Een speelbeurt in *Broederschap van de Wachters* is gelijk aan die van het basisspel, behalve dat de speler die aan de beurt is alle 3 dobbelstenen werpt. Hij moet nu ook de 12-zijdige wildlingdobbelsteen werpen. Deze bepaalt of en welke wildlingen vooruitgezet worden:

- Stap 1: hij werpt de 3 dobbelstenen. Hij handelt eerst de 2 zeszijdige opbrengst ♡-dobbelstenen af (het resultaat geldt voor alle spelers). Daarna handelt hij op basis van het resultaat van de 12-zijdige dobbelsteen de vooruitgang van de wildlingen ♡ af.
- Stap 2: hij mag grondstoffenkaarten met de andere spelers ruilen en/of met de voorraad ♡ handelen ♡.
- Stap 3: hij mag straten ♡, dorpen ♡ en/of burchten ♡ bouwen, wachters ♡ rekruteren en/of ontwikkelingskaarten ♡ kopen.

Heeft de speler zijn beurt afgerond, dan geeft hij de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman, die het spel met stap 1 voortzet.

EEN SPEELBEURT

De speler die aan de beurt is, werpt eerst alle 3 dobbelstenen. De som van de 2 opbrengstdobbelstenen bepaalt zoals gebruikelijk welke landtegels produceren. Het resultaat van de wildlingdobbelsteen bepaalt of en welke wildlingen vooruitgaan ♡.

1. DE 3 DOBBELSTENEN WERPEN

Handel de grondstoffenopbrengst af zoals in het basisspel.

Opmerking: een door een wildling geblokkeerde landtegel produceert niet.

VOORUITGANG VAN WILDLINGEN ♡

Een route ♡ is een genummerde verbinding tussen een kamp ♡ en een aangrenzende open plek ♡. Het resultaat van de wildlingdobbelsteen kan overeenkomen met een nummer van één van de routes. Is er een wildling in het kamp dat aan deze route grenst, dan beweegt de wildling via deze route naar de open plek.

Voorbeeld: er bevinden zich 2 wildlingen in het clangebied van het grottenvolk. Dit gebied is met 2 routes verbonden (met nummers 4 en 5). De speler werpt een "4" met de wildlingdobbelsteen. Hij moet de wildling in het kamp dus via route "4" naar de open plek verplaatsen. Er is geen wachter op het muurdeel dat deze open plek verdedigt. Er vindt dan een muurdoorbraak ♡ plaats. Als de speler een "5" had geworpen, zou de wildling via route "5" naar de door een wachter verdedigde open plek zijn gegaan. In dat geval vindt er geen muurdoorbraak plaats.



Bevinden zich meerdere wildlingen in een clangebied waarvandaan een wildling moet worden verplaatst, zet dan de wildling die het dichtst bij de gedobbelde route staat vooruit. De andere wildlingen in dit clangebied bewegen allemaal 1 kamp in de richting van de open plekken (en vullen zo de lege kampen op).

WILDLINGEN

Er zijn 3 soorten wildlingen: klimmers, reuzen en gewone wildlingen. Afhankelijk van de soort, gedraagt een wildling zich anders als hij een open plek bereikt:

- Een **klimmer** springt direct over de muur en blokkeert de eerste landtegel zonder wildling direct ten zuiden van het betreffende muurdeel. Dit geldt niet als een muurdoorbraak (zie verderop).
- Een **reus** verwijdert zichzelf en de wachter op veld "1" van het betreffende muurdeel. De wachter gaat terug naar de voorraad van zijn eigenaar en de reus gaat terug naar de Frostfangs. Staan er andere wachters op dit muurdeel, dan bewegen ze allemaal 1 veld richting veld "1" (en vullen zo de lege plekken op). Beweegt een reus naar een open plek die niet wordt verdedigd (er staat geen wachter op het betreffende muurdeel), dan doorbreekt de reus de muur (zie verderop).
- Een **gewone** wildling blijft op de open plek staan als het aantal gewone wildlingen op de open plek gelijk aan of lager is dan het aantal wachters op het betreffende muurdeel. Zijn er meer wildlingen dan wachters, dan doorbreken de wildlingen de muur.



MUURDOORBRAAK

Als er een muurdoorbraak plaatsvindt en er staat een wachter op veld "1" van het betreffende muurdeel, verwijder deze wachter dan (terug naar de voorraad van zijn eigenaar). Verplaats eventuele andere wachters op het muurdeel 1 veld richting veld "1" (om de lege velden op te vullen).

Daarna springen alle wildlingen op de betreffende open plek één voor één over de muur. Elk van deze wildlingen blokkeert de eerste landtegel zonder wildling direct ten zuiden van het muurdeel (zoals door de rode pijlen aangegeven). Een geblokkeerde landtegel produceert niet.

Voorbeeld: er staan

2 wildlingen op de open plek die via routes "5" en "6" bereikbaar is. Er staan 2 wachters op het muurdeel dat deze open plek verdedigt. Er wordt "5" met de wildlingdobbelsteen geworpen. Er bevindt zich een wildling in het kamp bij route "5". Deze wildling beweegt nu naar de open plek, waar nu 3 wildlingen zijn. Omdat er maar 2 wachters zijn, vindt er een muurdoorbraak plaats. Geef de wachter op veld "1" aan zijn eigenaar terug. Zet de wildlingen over de muur om de eerste 3 landtegels ten zuiden ervan te blokkeren. Verplaats tot slot de wachter op veld "2" van het betreffende muurdeel naar veld "1".



Schuif na een muurdoorbraak het fiche op het spoor voor muurdoorbraken 1 veld vooruit. Na 3 muurdoorbraken eindigt het spel (zie Einde van het spel).

BESTORMING DOOR DE WILDLINGEN

Als een wildling naar een clangebied beweegt waar al 4 wildlingen staan, vindt er een bestorming plaats. De wildlingen in de 2 kampen die het dichtst bij de routes staan, gaan direct door naar open plekken. De wildling in het kamp met het laagste nummer gaat over de route met het laagste nummer (zie de rode pijl in het voorbeeld) en de wildling in het volgende kamp gaat over de route met het hoogste nummer (blauwe pijl).



Daarna vullen de 3 resterende wildlingen de kampen op. Verplaats de wildling in het 3^e kamp naar het 1^e kamp, de wildling in het 4^e kamp naar het 2^e kamp en de vijfde wildling naar het 3^e kamp (zwarte pijlen).

2. HANDELEN MET DE VOORRAAD (3:1)

Handelen werkt op dezelfde manier als in het basisspel met één verschil: de spelers handelen standaard in verhouding 3:1 (in plaats van 4:1) met de voorraad.

3. BOUWEN

Bouwen werkt hetzelfde als in het basisspel met de volgende toevoegingen:

- Een speler kan wachters bouwen.
- Als een speler een dorp bouwt, een burcht bouwt of een bijzondere overwinningpuntenkaart neemt, maakt hij wildlingfiches vrij. De corresponderende wildlingen moeten naar hun clangebied migreren.
- De bijzondere kaarten "Langste weg" en "Grootste patrouille" zijn **maar 1 OP** per stuk waard.



NIEUWE WILDLINGEN DOOR WILDLINGFICHES

Onder elk van de dorpen op de bouwkostenkaart van een speler bevindt zich 1 wildlingfiche, onder elke burcht 2 wildlingfiches. Bouwt een speler een dorp, dan moet hij het fiche eronder omdraaien en de op het fiche afgebeelde wildling (in blauw) van de Frostfangs naar het erop afgebeelde clangebied (in rood) verplaatsen. Voer dit proces tweemaal uit in het geval van een burcht. Bouwt een speler een burcht, dan trekt hij een nieuw wildlingfiche uit de voorraad en legt het gedekt onder het dorp wat hij op zijn bouwkostenkaart teruglegt.

Elke keer dat een speler de bijzondere kaart "Langste weg" of "Grootste patrouille" neemt, moet hij 1 wildlingfiche uit de voorraad trekken om een wildling te verplaatsen.

Leg gebruikte wildlingfiches open naast het speelbord. Mochten de gedekte wildlingfiches in de voorraad opraken, schud dan de open fiches om een nieuwe gedekte voorraad te vormen.

SOORTEN WILDLINGEN



Klimmer



Reus



Gewoon

CLAN-GEBIEDEN



Ijsrivierclan



Grottenvolkclan



Hoornvoetclan

EEN WACHTER  KOST: 1 BAKSTEEN, 1 WOL
EN 1 HOUT



Nadat een speler voor een wachter heeft betaald, zet hij deze op het veld met het laagste nummer van een muurdeel naar keuze.

Zodra een speler 3 wachters op de muur heeft (het is niet van belang waar precies), ontvangt hij 1 OP-fiche. Heeft hij er in totaal 5 op de muur, dan krijgt hij nog 1 OP-fiche. Zodra het aantal wachters van een speler onder de 5 of 3 daalt, moet hij het betreffende OP-fiche weer inleveren.

HELDENKAARTEN

De heldenkaart  van een speler geeft hem een bepaald voordeel, zoals beschreven op de kaart. De eerste keer dat een speler het voordeel van zijn held gebruikt, heeft hij 2 mogelijkheden:

- Hij legt de held terug in het aanbod en neemt er een andere held uit. Hij legt deze nieuwe heldenkaart met de A-kant naar boven voor zich neer.
- Hij draait zijn heldenkaart naar de B-kant. Zo kan hij de eigenschap van deze kaart in een latere beurt nogmaals gebruiken. Na het tweede gebruik van een heldenkaart **moet** de speler deze in het aanbod terugleggen (met de A-kant naar boven) en een andere held kiezen.



Op de achterkant van de bijlage staat een overzicht van alle helden.

Belangrijk: het is niet toegestaan om de functie van een heldenkaart te gebruiken in dezelfde beurt als deze genomen is. Het is niet mogelijk om met heldenkaarten te handelen, deze weg te geven of te stelen.

EINDE VAN HET SPEL

Broederschap van de Wachters kan op 3 manieren eindigen:

1. Als de muur 3 keer is doorbroken, eindigt het spel direct. De speler met de meeste wachters op de muur wint het spel. Zie bij een gelijke stand verderop.
2. Bevinden zich 8 of meer wildlingen in de Gift, dan eindigt het spel direct. De speler met de meeste wachters op de muur wint het spel. Zie bij een gelijke stand verderop.
3. Een speler wint direct als hij aan het **einde** van zijn beurt 10 of meer overwinningpunten heeft.

Belangrijk: in tegenstelling tot andere Catan-spellen kan een speler het spel alleen aan het EINDE van zijn beurt winnen. Hij moet tijdens zijn beurt op de gebruikelijke manier de verplaatsing van wildlingen afhandelen, wat zou kunnen leiden tot het einde van het spel op manier 1 of 2.

MEER SPELERS MET EEN GELIJK AANTAL WACHTERS OP DE MUUR

Eindigt het spel op manier 1 of 2 en zijn er meer spelers die in aanmerking komen voor de winst, dan breken de volgende criteria in volgorde de gelijke stand:

- De speler met de meeste OP wint.
- Is dat ook gelijk, dan wint van hen de speler met de wachter op het veld met het laagste nummer (het is niet van belang op welk muurdeel de wachter staat).
- Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler met de wachter die zich het meest westelijk (het dichtst bij de Frostfangs) bevindt.

VARIANT: HEROÏSCHE TRAGEDIE

Hebben de spelers *Broederschap van de Wachters* een paar keer gespeeld, dan kunnen ze de volgende thematische variant proberen: Werpt een speler met alle 3 dobbelstenen hetzelfde getal (bijvoorbeeld 4, 4, 4), dan kiest hij één van de heldenkaarten in het aanbod (niet van een speler) en verwijdert hij deze uit het spel.

STANDAARD OPBOUW VOOR BROEDERSCHAP VAN DE WACHTERS

BIJ 4 SPELERS



BIJ 3 SPELERS

