

A GAME OF THRONESTM CATAN[®]

BROEDERSCHAP VAN DE WACHTERSTM

BIJLAGE



BIJLAGE

Deze bijlage bevat gedetailleerde verduidelijkingen en voorbeelden voor A Game of Thrones Catan™. Dit zijn niet de spelregels! Je hoeft de bijlage dus niet door te lezen vóór je eerste spel. Lees eerst de spelregels van het basisspel en later die van *Broederschap van de Wachters*.

Je kunt de bijlage erop naslaan bij vragen en onduidelijkheden. Ook vind je hier een paar spelregels voor gevorderden.

#

"7" GEDOBBELD EN TORMUND VERPLAATSEN

Dobbelt een speler "7" met de opbrengstdobbelstenen, dan ontvangt geen van de spelers grondstoffen. In plaats daarvan gebeurt in onderstaande volgorde het volgende:

- (1) Iedere speler telt zijn grondstoffenkaarten. Iedere speler met 8 of meer grondstoffenkaarten moet de helft ervan in de algemene voorraad terugdoen. Hij kiest zelf welke. Heeft een speler een oneven aantal kaarten, dan rondt hij naar beneden af (heeft hij bijvoorbeeld 9 kaarten, dan moet hij er 4 inleveren).

Voorbeeld: Pien dobbelt "7". Zij heeft maar 6 kaarten in haar hand. Michael heeft er 8 en Bob 11. Michael moet 4 kaarten inleveren en Bob 5 (naar beneden afgerond).

- (2) Daarna moet de speler die "7" dobbelde Tormund verplaatsen naar het getallenfiche op een andere landtegel (of naar het kamp van Tormund). De landtegel waar Tormund staat, produceert geen grondstoffen meer totdat Tormund opnieuw wordt verplaatst.
- (3) Nu steelt de actieve speler 1 grondstoffenkaart van een speler die een dorp of een burcht aan de landtegel heeft waar Tormund nu staat. Komen er meer spelers in aanmerking, dan kiest hij één van deze spelers.

Het is verplicht om Tormund te verplaatsen. De actieve speler mag er niet voor kiezen om hem op de huidige landtegel te laten staan. Na het verplaatsen van Tormund vervolgt de actieve speler zijn beurt met de handelsfase.

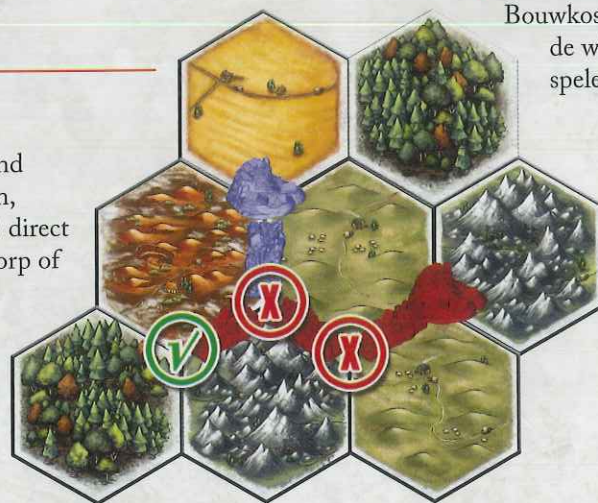
Zie ook Tormund en Wachterspatrouillekaarten.

A

AFSTANDSREGEL

Een speler mag een dorp uitsluitend op een vrije driesprong bouwen, waarbij geldt dat op geen van de 3 direct aangrenzende driesprongen een dorp of een burcht mag staan.

Voorbeeld: rood wil een nieuw dorp bouwen. Hij mag niet op de rood gemarkeerde driesprongen bouwen, alleen op de groen gemarkeerde.



B

BOUWEN

Een speler mag in zijn beurt bouwen (kopen, rekruteren) nadat hij de opbrengstdobbelstenen heeft geworpen en niet meer wil handelen. Om te bouwen, moet hij bepaalde combinaties van grondstoffenkaarten (zie Bouwkostenkaarten) inleveren. Hij doet deze in de algemene voorraad.

Een speler mag zoveel zaken bouwen, wachters rekruteren en ontwikkelingskaarten kopen als hij wil, zolang deze beschikbaar zijn en hij voldoende grondstoffen heeft om ervoor te "betalen" (zie Dorpen, Burchten, Straten, Wachters en Ontwikkelingskaarten).

In het basisspel heeft iedere speler een voorraad van 14 straten, 5 dorpen en 4 burchten. In *Broederschap van de Wachters* heeft iedere speler daarnaast 7 wachters. Bouwt een speler een burcht, dan zet hij het vervangen dorp op zijn bouwkostenkaart en schuift hij er een gedekt wildlingfiche onder. Eenmaal gebouwde straten en burchten blijven tot het einde van het spel onveranderd liggen.

De beurt van een speler is afgelopen nadat hij heeft "gebouwd". Hij geeft de dobbelstenen dan aan zijn linkerbuurman, die het spel voortzet.

BOUWKOSTENKAARTEN

De bouwkostenkaarten laten zien welke zaken een speler kan bouwen en welke grondstoffen hij daarvoor moet betalen. Een speler die bouwkosten betaalt, doet de betreffende grondstoffen terug in de algemene voorraad. Hij kan dorpen en straten bouwen, wachters rekruteren, dorpen tot burchten opwaarderen en ontwikkelingskaarten kopen.

Bouwkostenkaarten bevatten verder velden voor de wildlingfiches, dorpen en burchten van een speler.

Bouwkostenkaart
"basisspel"



Bouwkostenkaart
"Broederschap
van de Wachters"



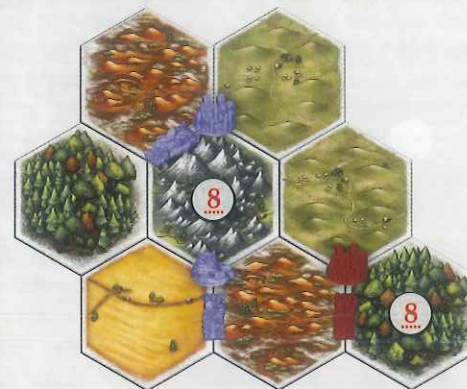
Opmerking: gebruiken de spelers de spelregels van *Broederschap van de Wachters*, vergeet dan niet het aangegeven aantal gedekte wildlingfiches onder een dorp of burcht te schuiven als dit/deze op de bouwkostenkaart wordt gezet.

BURCHTEN

Een speler mag een burcht niet in één keer bouwen. Hij moet daartoe een dorp opwaarderen. Hij betaalt de vereiste grondstoffen, doet het dorp terug in zijn voorraad en vervangt het door een burcht op dezelfde driesprong. Elke burcht is 2 overwinningpunten waard. De speler krijgt dubbele opbrengsten (2 grondstoffenkaarten) van een aan een burcht grenzende landtegel als het betreffende getal wordt gedobbeld.

Een speler die een burcht bouwt, doet het opgewaardeerde dorp terug in zijn voorraad. Hij mag het later opnieuw bouwen (en dan het bijbehorende fiche omdraaien).

Belangrijk: wordt met de spelregels van *Broederschap van de Wachters* gespeeld, vergeet dan niet een willekeurig getrokken wildlingfiche gedekt onder het teruggezette dorp te schuiven. Zet beide op de bouwkostenkaart.



Voorbeeld: blauw werpt "8" met de opbrengstdobbelstenen. Hij krijgt 3 ertskaarten (1 voor zijn dorp en 2 voor zijn burcht). Rood krijgt 2 hout voor zijn burcht.

Tip: het is extreem moeilijk om het spel te winnen zonder dorpen naar burchten op te waarderen. Omdat een speler maar 5 dorpen tot zijn beschikking heeft, kan hij met het bouwen ervan niet meer dan 5 overwinningpunten scoren.

C

CLANGEBIEDEN



Wildlingen migreren van de Frostfangs naar de clangebieden. Er zijn 3 clangebieden voor 3 verschillende clans (van links naar rechts in de afbeelding): ijsrivierclan, grottenvolkclan

en hoornvoetclan. Wildlingen blijven in de kampen totdat ze als gevolg van een worp met de wildlingdobbelsteen naar de muur doorgaan.

Als een speler een wildlingfiche omdraait, migreert er een wildling van de Frostfangs naar het op het fiche aangegeven clangebied.

Een wildling verlaat een kamp als hij van het clangebied naar de muur doorgaat. Dit gebeurt als het resultaat van de worp met de wildlingdobbelsteen gelijk is aan het nummer van een route die met het clangebied van de wildling is verbonden.

Zie Vooruitgang van de wildlingen voor voorbeelden en meer details.

D

DORPEN

Een dorp is 1 overwinningpunt waard. Dorpen worden op driesprongen gebouwd (waar 3 landtegels samenkomen of 1 of 2 landtegels aan de rand grenzen). Een speler krijgt grondstoffen als een aan zijn dorp grenzende landtegel produceert.

Een speler moet zich bij het bouwen van een dorp aan de volgende 2 spelregels houden:

- 1) Zijn dorp moet aan 1 of meer van zijn straten grenzen.
- 2) Hij moet zich aan de afstandsregel houden.

Voorbeeld: blauw wil een nieuw dorp bouwen. Hij mag dit uitsluitend op de met een B gemarkeerde driesprongen doen. Hij kan vanwege de afstandsregel niet op de met een A gemarkeerde driesprongen bouwen en niet op C omdat er geen blauwe straat naar deze driesprong leidt.

Opmerking: bouwt een speler al zijn 5 dorpen, dan moet hij er eerst één naar een burcht opwaarderen, voordat hij een nieuw dorp mag bouwen. Doet hij dat, dan legt hij het opgewaardeerde dorp terug in zijn voorraad, zodat hij het later weer kan bouwen.

Belangrijk: wordt met de spelregels van *Broederschap van de Wachters* gespeeld, vergeet dan niet een gedekt getrokken wildlingfiche onder het teruggezette dorp te schuiven.

DRIESPRONGEN

Driesprongen zijn de hoeken van de landtegels. Een speler mag dorpen uitsluitend op driesprongen bouwen. Het bereik (met betrekking tot het ontvangen van grondstoffen) van dorpen en burchten bestaat uit de landtegels die aan de driesprong grenzen. Het is dus in het algemeen verstandig om op een driesprong te bouwen die aan 3 landtegels grenst.



EINDE VAN HET SPEL

In het basisspel wint een speler als hij in zijn beurt 10 of meer overwinningpunten heeft.

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.



Voorbeeld: rood heeft 2 dorpen (2 punten), 2 burchten (4 punten), de bijzondere kaart "Langste weg" (1 punt), 2 overwinningspuntkaarten (2 punten) en 3 wachters op de muur (1 punt). Hij toont in zijn beurt zijn 2 overwinningspuntkaarten en heeft daarmee de 10 overwinningpunten die nodig zijn om het spel te winnen!

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 overwinningpunten 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.

FROSTFANGS

Aan het begin van het spel starten alle wildlingen in het Frostfangs-gebied op het speelbord. Draait een speler een wildlingfiche om, dan geeft dit de soort wildling aan en het specifieke clangebied waar de wildling naar migreert.



GECOMBINEERDE HANDELS- EN BOUWFASE

De gescheiden handels- en bouwfases in de spelregels zijn gecreëerd om het spel voor beginnende spelers overzichtelijk te houden.

We raden gevorderde spelers aan om deze scheiding op te heffen en er een gecombineerde handels- en bouwfase van te maken. Dit zorgt voor een flexibeler en vloeiender spelverloop.

Na de worp met de opbrengstdobbelstenen mag de speler in willekeurige volgorde handelen en bouwen (hij mag bijvoorbeeld handelen, bouwen, weer handelen, nogmaals bouwen, enzovoort). Hij mag zelfs een dorp bouwen en een aangrenzende handelsroute direct gebruiken.

GETALLENFICHES

Getallenfiches tonen getallen van "2" tot en met "12". Er is maar één "2" en één "12". Er is 1 fiche met "2 & 12" voor een spel met 3 spelers. Er is geen "7".

Als een getal vaker wordt gedubbeld, produceert de betreffende landtegel ook vaker. De kans dat een getal wordt gedubbeld, wordt op het getallenfiche door de afmeting van het getal en het aantal stippen op het fiche aangegeven (hoe groter het getal en hoe meer stippen, hoe groter de kans). Statistisch gezien worden de "6" en de "8" (rode getallen) het vaakst gedubbeld. Deze tonen 5 stippen omdat er 5 manieren zijn om het getal met 2 dobbelstenen te werpen.

8

GEWONE WILDLING

Een gewone wildling is één van de 3 soorten wildlingen. Een gewone wildling die naar de muur doorgaat, blijft op de open plek totdat het betreffende muurdeel wordt doorbroken.

Zie Vooruitgang van de wildlingen voor voorbeelden en meer details.



GRENSPADEN

Grenst een landtegel aan de rand van de Gift (als deze bijvoorbeeld direct naast een randdeel ligt), dan noemen we de betreffende zijde van die tegel een "grenspad". Een speler mag straten op een grenspad bouwen en dorpen en burchten op een driesprong aan een grenspad bouwen. Omdat zo'n driesprong maar aan 1 of 2 landtegels grenst, produceert een dorp of burcht erop meestal minder grondstoffen. De landtegels aan de zuidelijke grens van de Gift geven echter toegang tot handelsroutes. Deze staan een speler toe om in gunstigere verhoudingen met de voorraad te handelen.



GRONDSTOFFENHANDEL

In de tweede fase van zijn beurt mag de actieve speler met de andere spelers handelen. De andere spelers mogen onderling niet met elkaar handelen.

Er zijn 2 soorten handel:

- Handel met de spelers en
- Handel met de algemene voorraad.

GRONDSTOFFENKAARTEN (GRONDSTOFFEN)

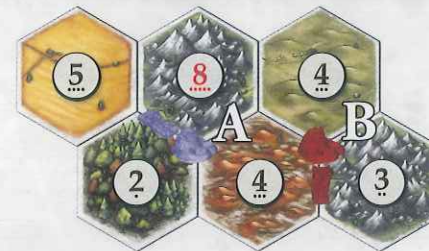
Er zijn 5 soorten grondstoffen in het spel: graan (van akkers), baksteen (uit de heuvels), erts (uit de bergen), hout (uit het bos) en wol (van de weiden). Deze grondstoffen worden door grondstoffenkaarten voorgesteld. Een speler krijgt deze kaarten als gevolg van grondstoffenproductie van de betreffende tegels. Deze productie wordt aan het begin van elke beurt door een dobbelsteenworp bepaald. Een speler krijgt grondstoffenopbrengsten voor elk eigen dorp en elke burcht dat/die aan een landtegel grenst waarvan het getal erop is geworpen (uitzondering: zie Tormund).



GRONDSTOFFENPRODUCTIE

De actieve speler moet in zijn beurt de opbrengstdobbelstenen werpen om de grondstoffenproductie te bepalen. Het geworpen resultaat geeft aan welke landtegels grondstoffen produceren. Elk getal bevindt zich tweemaal op het speelveld, behalve de "2" en de "12", die maar 1 keer voorkomen. In een spel met 3 spelers staan ze overigens samen op het fiche "2 & 12". De betreffende landtegel produceert als er "2" of "12" wordt geworpen.

Iedere speler die dorpen of burchten aan de door de worp aangegeven landtegels bezit, krijgt opbrengsten van deze landtegels. Elk dorp produceert 1 grondstoffenkaart en elke burcht produceert 2 grondstoffenkaarten voor diens eigenaar.



Voorbeeld: blauw werpt een "4". Zijn dorp "A" grenst aan een heuveltegel met een "4", dus hij neemt een baksteenkaart. Als dorp "A" een burcht zou zijn geweest, had hij 2 baksteenkaarten gekregen. Dorp "B" van rood grenst aan 2 landtegels met een "4" (heuvels en weide). Rood neemt 1 baksteen en 1 wol uit de algemene voorraad.

Het kan voorkomen dat er niet voldoende grondstoffenkaarten van een soort in de algemene voorraad zijn om iedere speler alle kaarten te geven waar hij recht op heeft. In dat geval krijgt geen van de spelers grondstoffenkaarten van de betreffende soort.

Uitzondering: als er maar 1 speler is die door het tekort aan grondstoffen wordt benadeeld, krijgt hij er zoveel als de voorraad strekt (de rest gaat verloren). In alle gevallen heeft dit geen invloed op de productie van andere grondstoffen.

GROOTSTE PATROUILLE

Grootste
patrouille in
Broederschap
van de Wachters



Grootste
patrouille in
basisspel



De eerste speler die 3 kaarten "Wachterspatrouille" heeft gespeeld, krijgt deze bijzondere kaart, die 1 overwinningpunt waard is (2 overwinningpunten in het basisspel). Hij legt de kaart "Grootste patrouille" open voor zich neer. Zodra een andere speler meer kaarten "Wachterspatrouille" heeft gespeeld dan de eigenaar van de "Grootste patrouille", dan neemt hij direct de bijzondere kaart over (inclusief de 1 of 2 overwinningpunten).

HANDELEN

Nadat een speler voor grondstoffenopbrengsten heeft gedubbeld, mag hij met de andere spelers (grondstoffenhandel) of met de voorraad handelen.

- De speler die aan de beurt is mag handelen zolang hij voldoende grondstoffenkaarten heeft.
- Wil de speler die aan de beurt is niet handelen, dan mag niemand handelen.
- Een speler die niet aan de beurt is mag uitsluitend handelen met de speler die wel aan de beurt is, mits deze dat wil.
- Een speler mag niet tijdens de beurt van een andere speler met de voorraad handelen.
- Een speler mag geen kaarten weggeven.
- Een speler mag niet met ontwikkelingskaarten handelen.
- Een speler mag geen gelijke grondstoffen ruilen (bijvoorbeeld 2 wol tegen 1 wol).

HANDELEN MET DE VOORRAAD

De speler die aan de beurt is mag in zijn handelsfase met de voorraad handelen. Voor deze handel heeft hij geen andere speler nodig.

De standaard (en minst gunstige) ruilverhouding is 3:1 (4:1 in het basisspel). Dat betekent dat de speler 3 gelijke grondstoffen uit zijn hand in de voorraad terugdoet en er 1 naar keuze terugneemt. Hij heeft geen handelsroute (dorp of burcht op een handelsroutelocatie) nodig om 3:1 (4:1) te mogen ruilen.

3:1
Broederschap
van de Wachters



4:1
Basisspel



Voorbeeld: Ivo doet 3 ertskaarten in de voorraad terug en neemt 1 hout. Normaal gesproken zou hij eerst proberen om met andere spelers goedkoper aan het hout te komen.

Een speler met een dorp of burcht op een handelsroute kan in verhouding 2:1 ruilen.

Er is 1 handelsroute voor elke soort grondstof (met hetzelfde

symbool). Mocht een speler er van een bepaalde soort grondstof veel verzamelen, dan kan hij er baat bij hebben om een handelsroute voor de betreffende soort te bouwen. De ruilverhouding 2:1 geldt uitsluitend voor de grondstoffensoort die op de handelsroute is afgebeeld. Een handelsroute staat de speler dus niet toe om een andere grondstoffensoort 2:1 te ruilen.



Voorbeeld: zwart bouwt een dorp op de graanhandelsroute. Hij mag 2 graankaarten met de voorraad ruilen tegen 1 andere grondstoffenkaart. Hij mag de ruil vaker doen (bijvoorbeeld 4 graankaarten tegen 2 andere grondstoffenkaarten naar keuze). Zou hij in plaats van graan 4 wolkaarten in de voorraad terugdoen, dan krijgt hij er maar 1 kaart naar keuze voor terug.

HANDELEN MET SPELERS

De speler die aan de beurt is mag grondstoffen met de andere spelers ruilen (nadat hij voor grondstoffenopbrengsten heeft gedobbel). De spelers mogen vrij bepalen welke en hoeveel kaarten ze met elkaar ruilen. De speler die aan de beurt is mag zoveel handelen als hij wil met één of meer kaarten. Het is echter niet toegestaan om kaarten weg te geven of gelijke grondstoffen te ruilen (hij mag bijvoorbeeld niet 3 erts tegen 1 erts ruilen).

Belangrijk: uitsluitend de speler die aan de beurt is mag handelen, de andere spelers mogen onderling niet met elkaar handelen.

Voorbeeld: Michael is aan de beurt. Hij heeft 1 baksteen nodig om een straat te kunnen bouwen. Hij heeft 2 hout en 3 erts. Hij roept: "Wie wil me een baksteen geven voor een erts?" Bob zegt: "Als je me 3 erts geeft, geef ik je een baksteen." Sandra onderbreekt en zegt: "Ik geef je een baksteen voor een erts en een hout." Michael accepteert Pien's aanbod en ruilt 1 hout en een erts tegen 1 baksteen. Let op: Pien en Bob mogen onderling niet handelen, want Michael is aan de beurt.

HANDELSROUTE

Handelsroutes geven de speler die aan de beurt is de mogelijkheid om tegen gunstigere ruilverhoudingen met de voorraad te handelen. Om een handelsroute te controleren, moet een speler een dorp op een grenspaddriesprong bouwen die aan de handelsroute grenst. Zie ook "Handel met de voorraad".

HELDEN VAN HET NOORDEN

Een speler heeft tijdens het spel altijd 1 heldenkaart voor zich. Zie Voorbereiding - Helden voor aanwijzingen met betrekking tot het begin van het spel.

Zie de achterkant van de bijlage voor details met betrekking tot de helden.

Het gebruik van een heldenkaart bestaat uit 2 stappen: eerst bepaalt de speler of hij de kaart al dan niet wil spelen. Besluit hij deze te spelen, dan moet hij alle op de kaart beschreven



gevolgen afhandelen. Elke heldenkaart geeft een speler een uniek voordeel. Vergeet niet het deel beschreven onder "Na gebruik:" af te handelen (alleen als de speler de heldenkaart daadwerkelijk speelt).

SPELREGELS VOOR HET SPELEN VAN EEN HELDENKAART

Er zijn 4 hoofdregels die bepalen of, wanneer en hoe een speler zijn heldenkaart mag spelen.

- Hij mag een heldenkaart uitsluitend in zijn eigen beurt spelen, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld (Samwell Tarly bijvoorbeeld).
- Hij mag een heldenkaart niet spelen in de beurt dat hij deze heeft gepakt.
- Hij mag een heldenkaart niet meer dan eenmaal tijdens zijn beurt spelen.
- Kan hij niet aan alle voorwaarden van een heldenkaart voldoen, dan mag hij deze niet spelen.

Voorbeeld: een speler mag Mance Rayder niet spelen als hij de meeste overwinningpunten heeft.

ALS DE SPELER ZIJN HELDENKAART SPEELT

Nadat een speler heeft besloten om zijn heldenkaart te spelen, moet hij alle op de kaart beschreven gevolgen afhandelen.

NADAT DE SPELER ZIJN HELDENKAART HEEFT GESPEELD

Nadat de speler alle gevolgen van de gespeelde heldenkaart heeft afgehandeld, leest hij de onderste regel ("Na gebruik:"). Deze geeft zijn opties aan.

Ligt de kaart met de "A"-kant naar boven op het moment dat hij wordt gespeeld, dan kan de speler uit opties 1 en 2 kiezen (zie hieronder).

Ligt de kaart met de "B"-kant naar boven op het moment dat hij wordt gespeeld, dan moet de speler optie 2 kiezen (zie hieronder).

- De speler draait de kaart om zodat de "B"-kant zichtbaar is en houdt deze vóór zich. Hij kan het voordeel van deze heldenkaart in een latere beurt nogmaals gebruiken.
- De speler legt de heldenkaart in het aanbod (met de "A"-kant naar boven) en kiest één van de andere heldenkaarten uit het aanbod. Hij legt deze nieuwe heldenkaart met de "A"-kant naar boven voor zich neer.

K

KAMP VAN TORMUND

Het kamp van Tormund ligt in de Frostfangs, in de noordwestelijke hoek van het speelveld. Tormund de rover start het spel daar.

KAMPEN

Kampen zijn de 5 velden (door vuurplaatsen aangegeven) in een clangebied, waar wildlingen die vanuit de Frostfangs migreren op worden gezet. Wildlingen blijven in de kampen

totdat ze als gevolg van een worp met de wildlingdobbelsteen naar de muur doorgaan.

Als een speler een wildlingfiche omdraait, migreert er een wildling van de Frostfangs naar het op het fiche aangegeven clangebied. Zet de wildling op het vrije kamp met het heetste vuur (hoogste vlammen).



Een wildling verlaat een kamp als hij van het clangebied naar de muur doorgaat. Zijn er meer wildlingen in het betreffende clangebied, dan gaat de wildling in het kamp met het heetste vuur vooruit. De andere wildlingen in dat clangebied vullen dan de lege kampen op (van heet naar koud).

Zie Vooruitgang van de wildlingen voor gedetailleerde voorbeelden.

KLIMMER

Een klimmer is één van de 3 soorten wildlingen. Als een klimmer naar de muur gaat, springt hij er direct overheen en blokkeert hij de eerste vrije landtegel direct ten zuiden van het muurdeel. Dit geldt niet als het doorbreken van de muur met betrekking tot de voorwaarden voor het einde van het spel (zie Einde van het spel).



Zie Vooruitgang van de wildlingen voor voorbeelden en meer details.

L

LANGSTE WEG

De eerste speler die een doorlopende weg bouwt die uit ten

Langste weg in Broederschap van de Wachters



Langste weg in basisspel

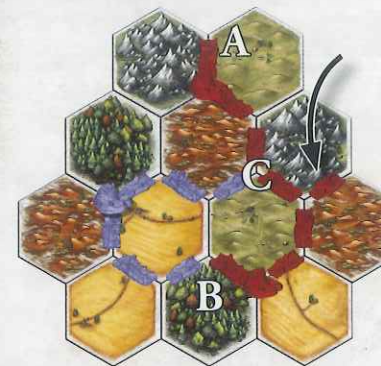


minste 5 eigen straten bestaat, krijgt deze bijzondere kaart, die 1 overwinningpunt waard is (1 of 2 overwinningpunten in het basisspel). Hij legt de kaart "Langste weg" open voor zich neer.

Opmerking: heeft het netwerk van een speler vertakkingen, dan mag hij met betrekking tot de langste weg uitsluitend de langste van zijn vertakkingen meetellen.

Zodra een andere speler een weg bouwt die langer is dan die van de eigenaar van de "Langste weg", dan neemt hij direct de bijzondere kaart over (inclusief de 2 overwinningpunten).

Voorbeeld: rood bouwt een doorlopende weg bestaande uit 7 straten (A-B). De vertakkingen (met pijlen aangegeven) zijn niet meegeteld. Rood neemt de bijzondere kaart "Langste weg".



Het is mogelijk om de weg van een andere speler in 2 stukken te delen door een dorp op een vrije driesprong op de betreffende weg te bouwen!

Voorbeeld: blauw bouwt een dorp op driesprong "C" (wat volgens de spelregels mag) en deelt de weg van rood in 2 stukken. Rood moet de bijzondere kaart "Langste weg" aan blauw geven omdat die nu een langere weg heeft.

Speciale situatie: bestaat er na het in 2 stukken delen van een weg een gelijke stand met betrekking tot de langste weg waarbij de huidige eigenaar betrokken is, dan mag deze de kaart houden. Bestaat er echter een gelijke stand met betrekking tot de langste weg tussen 2 of meer andere spelers, leg dan de bijzondere kaart "Langste weg" terzijde. Doe hetzelfde als geen van de spelers een weg bestaande uit 5 of meer straten heeft. De bijzondere kaart komt weer in het spel zodra 1 speler de langste weg (bestaande uit ten minste 5 straten) heeft.

M

MUUR (MUURDEEL)

De muur houdt de wildlingen uit de Gift. De muur bestaat uit 4 delen. Elk muurdeel bevat velden met nummers 1-5.

Zet een speler een wachter op een muurdeel, dan zet hij deze op het vrije veld met het laagste nummer op dat deel. De wachters op een bepaald muurdeel verdedigen de muur tegen wildlingen die op de open plek staan die naar dit muurdeel is gericht.



MUURDOORBRAAK

Is het aantal wildlingen op een bepaalde open plek hoger dan het aantal wachters op het muurdeel dat de betreffende open plek verdedigt, dan doorbreken de wildlingen op die open plek de muur.

Neem alle wildlingen van de open plek en leg ze 1 voor 1 in een rechte lijn op de getallenfiches van de landtegels ten zuidwesten van de muur (zie de pijlen op de rand).

Doorbreken bijvoorbeeld 3 wildlingen de muur, dan blokkeren ze 3 landtegels.

Verplaats daarna de markeersteen voor muurdoorbraken op het betreffende spoor 1 veld vooruit.

Wildlingen blokkeren de productie van een landtegel op dezelfde manier als Tormund (of de struikrover in Catan).

Is het aantal wildlingen dat de muur doorbreekt hoger dan 4, zet dan de 5^e wildling op de eerste landtegel ten zuiden van de muur, de 6^e op de tweede landtegel, enzovoort. Er kunnen niet meer dan 2 wildlingen op 1 landtegel staan.

Staat Tormund op een landtegel waar een wildling op moet worden gezet, zet deze er dan bij.

Is een muurdeel doorbroken, verwijder dan de oudste wachter van het betreffende muurdeel (zie Wachters).

Betreedt een 6^e wildling een open plek die door 5 wachters op het aangrenzende muurdeel wordt verdedigd, verwijder dan die wildling en een willekeurige wildling van de open plek.



Verwijder ook de oudste wachter van het muurdeel. Daarna staan er 4 wildlingen op de open plek en 4 wachters op het muurdeel dat die open plek verdedigt.
Zie bladzijden 13 en 14 voor gedetailleerde voorbeelden van vooruitgang van wildlingen ♠ en muurdoorbraak ♠.

O

ONTWIKKELINGSKAARTEN

Er zijn 3 soorten ontwikkelingskaarten: wachterspatrouillekaarten ♠, vooruitgangskaarten ♠ en overwinningspuntkaarten ♠.

Een speler die een ontwikkelingskaart koopt, neemt de bovenste kaart van de gedekte stapel en doet deze in zijn hand. Hij houdt de kaart voor de andere spelers geheim totdat hij deze speelt.

Het is niet toegestaan om met ontwikkelingskaarten te handelen of deze weg te geven.

Een speler mag in zijn beurt niet meer dan 1 ontwikkelingskaart spelen, 1 wachterspatrouillekaart of 1 vooruitgangkaart. Hij mag zo'n kaart op elk moment tijdens zijn beurt spelen, zelfs voordat hij de opbrengstdobbelstenen werpt. Hij mag geen ontwikkelingskaart spelen die hij in dezelfde beurt heeft gekocht.

Uitzondering: koopt een speler een ontwikkelingskaart die een overwinningspuntkaart ♠ blijkt te zijn waarmee hij op 10 overwinningspunten komt, dan mag hij deze (en eventuele andere overwinningspuntkaarten) direct tonen en daarmee het spel winnen.

Een speler toont zijn overwinningspuntkaarten pas als het spel is afgelopen (als hij of een andere speler 10 of meer overwinningspunten heeft en de overwinning claimt).

OPBOUW, VARIABEL

Leg de randdelen zoals gebruikelijk aan elkaar. Schud de landtegels gedekt.

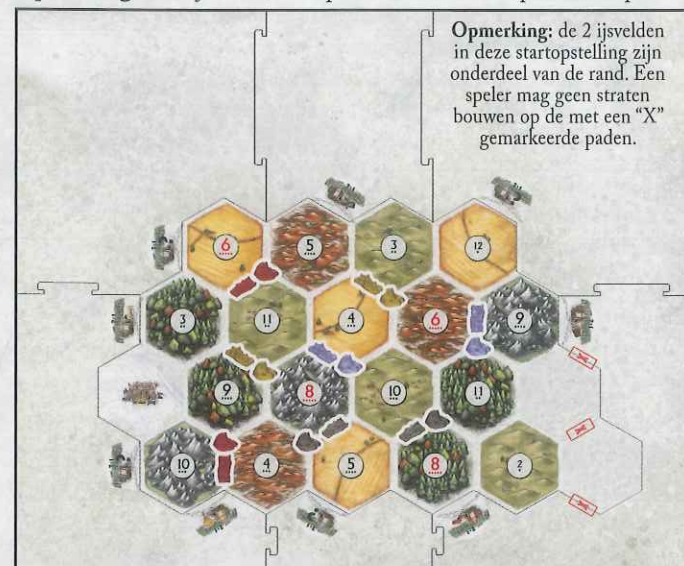
1. Leg de landtegels nu willekeurig binnen de rand op de voor het aantal spelers gebruikelijke plekken.
2. Neem nu de 3 handelsroutes en leg deze willekeurig op de voor het aantal spelers gebruikelijke plekken.
3. Leg de getallenfiches op de gebruikelijke posities op basis van het aantal spelers.

Alternatief: de spelers kunnen ook kiezen voor een volledig willekeurige opbouw. Leg in dat geval op elke landtegel een willekeurige getallenfiche. Zorg er daarbij voor dat getallenfiches met rode cijfers (6 & 8) niet direct naast elkaar liggen.

Zie ook Voorbereiding ♠ en de afbeeldingen hiernaast.

OPBOUW VAN HET BASISPEL MET 3 OF 4 SPELERS

Opmerking: verwijder de rode speelstukken in een spel met 3 spelers



OPBOUW SPEELBORD VOOR BR OEDERSCHAP VAN DE WACHTERS

STANDAARD OPBOUW BIJ 4 SPELERS



VARIABELE OPBOUW BIJ 4 SPELERS



OPEN PLEK

Ten noorden van elk muurdeel bevindt zich een open plek. Dit is het veld waar een wildling wordt gezet als hij uit een kamp vooruitgaat ♠. Een wildling verlaat een open plek als hij een klimmer ♠ is, een reus ♠ is of hij de muur doorbreekt ♠.

Zie Vooruitgang van de wildlingen ♠ voor voorbeelden en meer details.



STANDAARD OPBOUW BIJ 3 SPELERS



VARIABELE OPBOUW BIJ 3 SPELERS



Opmerking: de 5 ijsvelden in deze startopstelling zijn onderdeel van de rand. Een speler mag geen straten bouwen op de met een 'X' gemarkeerde paden.

OVERWINNINGSPUNTEN

De eerste speler die in zijn beurt 10 of meer overwinningspunten (OP) heeft, wint het spel.

Een speler krijgt overwinningspunten (OP) voor de volgende zaken:

- 1 dorp = 1 OP
- 1 burcht = 2 OP
- Bijzondere kaart "Langste weg" = 1 OP (2 OP in het basisspel)
- Bijzondere kaart "Grootste patrouille" = 1 OP (2 OP in het basisspel)
- Overwinningspuntkaart = 1 OP
- Wachters op de muur: 3 wachters = 1 OP
5 wachters = 2 OP

Omdat iedere speler met 2 dorpen start, begint hij het spel met 2 OP. Hij heeft er dus nog 8 nodig om het spel te winnen!

Bouwt een speler zijn derde wachter, dan neemt hij een overwinningspuntentfiche en legt het voor zich neer. Verliest hij tijdens het spel wachters waardoor hij er minder dan 3 heeft, dan levert hij het fiche weer in. Hetzelfde geldt bij 5 wachters.

Opmerking: dit is het overwinningspuntensymbool. Het staat op overwinningspuntkaarten, bijzondere kaarten, enzovoort. Het dient om de spelers eraan te herinneren waar ze (naast dorpen en burchten) overwinningspunten voor krijgen. Elk overwinningspuntensymbool is 1 OP waard.



OVERWINNINGSPUNTKAARTEN

Overwinningspuntkaarten zijn ontwikkelingskaarten ♠, dus deze kunnen worden "gekocht". Overwinningspuntkaarten (met een oranje kader) stellen belangrijke culturele projecten en artefacten voor.



Elke overwinningspuntkaart is 1 overwinningspunt waard. Een speler toont zijn overwinningspuntkaarten pas als hij of een andere speler het spel wint. Hij houdt zijn overwinningspuntkaarten geheim totdat hij 10 overwinningspunten heeft en daarmee de winst claimt (of als een andere speler dat doet).

P

PADEN

Paden worden gevormd door de zijden van 2 aangrenzende landtegels of de zijde van een landtegel die aan de rand grenst.

Op deze paden kunnen spelers straten bouwen. Op elk pad mag ten hoogste 1 straat ♠ worden gebouwd. Aan beide uiteinden van een pad bevindt zich een driesprong ♠.



R

REUS

Een reus is één van de 3 soorten wildlingen. Als een reus naar de muur gaat, verwijdert deze zichzelf en de wachter op veld "1" van het betreffende muurdeel. De eigenaar van de wachter neemt deze terug in zijn voorraad. Zet de reus terug in de Frostfangs. Zijn er geen wachters op het betreffende muurdeel, dan volgt een muurdoorbraak.



Zie Vooruitgang van de wildlingen voor voorbeelden en meer details.

ROUTE

Een route is een verbinding tussen het kamp met het heetste vuur in een clangebied en een open plek. Het resultaat van de wildlingdobbelssteen (1 tot 12) kan overeenkomen met het nummer van een route. Is de betreffende route verbonden met een clangebied dat ten minste 1 wildling bevat, dan gaat de wildling in het kamp met het heetste vuur vooruit. Zet die wildling op de open plek die met de betreffende route is verbonden.

Zie Vooruitgang van de wildlingen voor voorbeelden en meer details.

Voorbeeld: als een speler "4" dobbelt met de wildlingdobbelssteen, gaat de reus langs de route vooruit naar de open plek links. Werpt de speler "5", dan gaat de reus naar de open plek rechts.



S

SPELVERLOOP

Hieronder geven we een samenvatting van het spelverloop met verwijzingen naar de trefwoorden waar details te vinden zijn:

- (1) Bouw het speelveld op: Variabele opbouw
- (2) Startopstelling: Voorbereiding
- (3) Spelen

De startspeler begint. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

De actieve speler handelt de volgende 3 fasen in volgorde af:

- Grondstoffenopbrengsten dobbelen & Vooruitgang
- Handelen
- Bouwen

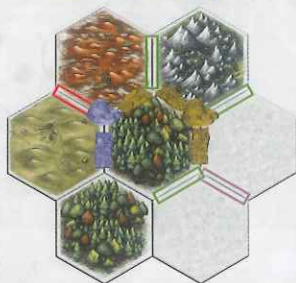
Hij mag op elk moment tijdens zijn beurt 1 ontwikkelingskaart spelen. Daarnaast mag hij in zijn beurt 1 heldenkaart spelen (de kaart geeft aan hoe).

Aan het einde van zijn beurt geeft hij de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman door. Die voert nu de 3 fasen van zijn beurt uit, enzovoort.

STRATEN

Straten verbinden de dorpen en burchten van een speler. Straten worden op paden gebouwd. Een speler kan geen nieuwe dorpen bouwen als hij niet eerst straten heeft gebouwd. Straten leveren uitsluitend overwinningpunten op als een speler de bijzondere kaart "Langste weg" heeft. Op een pad kan niet meer dan 1 straat liggen. Het is toegestaan om straten langs grensgebieden te bouwen.

Voorbeeld: geel wil een straat bouwen. Hij mag deze op één van de groen gemarkeerde paden bouwen, want elk van deze paden grenst aan een gele straat of een geel dorp. Hij mag geen straat op het rood gemarkeerde pad bouwen, want dat is door het dorp van blauw geblokkeerd. Hij mag ook niet op het paars gemarkeerde pad bouwen, omdat het niet is toegestaan om te bouwen op een pad tussen 2 ijsvelden.



T

TORMUND DE ROVER

Tormund start het spel in het kamp van Tormund in de Frostfangs. Hij kan uitsluitend worden verplaatst als gevolg van het dobbelen van "7" of het spelen van een kaart "Wachterspatrouille".

Een landtegel waar Tormund op staat, produceert geen grondstoffen. Zolang Tormund daar staat, krijgen de eigenaren van dorpen en/of burchten aan deze landtegel er dus geen grondstoffenkaarten van.



Voorbeeld: er wordt "7" gedobbeld. De actieve speler moet Tormund verplaatsen. Die stond op een akkertegel. De speler verplaatst hem nu naar het getallenfiche "8" op een heuveltegel. Wordt er in een latere beurt "8" geworpen, dan krijgen rood en blauw geen baksteen van deze landtegel. Dit blijft zo totdat Tormund als gevolg van weer een "7" of het spelen van een kaart "Wachterspatrouille" wordt verplaatst. De actieve speler mag ook 1 grondstoffenkaart van rood of blauw stelen.

V

VOORBEREIDING

Bouw eerst het speelveld op zoals op blz. 8 is afgebeeld.

Iedere speler kiest dan een kleur en neemt daarin de volgende speelstukken:

- 5 dorpen,
- 4 burchten,
- 14 straten,
- 1 bouwkostenkaart.

Sorteer de grondstoffenkaarten en doe de 5 stapels in de kaartenhouders naast het speelveld.

Schud de ontwikkelingskaarten en leg deze als gedekte stapel in de kaartenhouder.

Leg de 2 bijzondere kaarten en de dobbelstenen naast het speelveld.

Zet Tormund op zijn kamp.

In het basisspel bestaat het creëren van de startopstelling uit 2 rondes. Elke ronde bouwt iedere speler 1 dorp en 1 straat.

RONDE 1

Iedere speler werpt met de 2 zeszijdige dobbelstenen. De speler met het hoogste resultaat is de startspeler. Hij kiest een vrije driesprong en zet daar één van zijn dorpen op. Vervolgens legt hij één van zijn straten op een pad grenzend aan het juist gezette dorp. De andere spelers doen daarna met de klok mee hetzelfde. Iedere speler zet dus 1 dorp en 1 eraan grenzende straat.

Belangrijk: ook bij het zetten van deze dorpen is de afstandsregel (zie blz. 2) van toepassing!

RONDE 2

Nadat alle spelers hun eerste dorp hebben gezet, begint de speler die dat als laatste heeft gedaan met ronde 2. Hij bouwt nu zijn tweede dorp en een eraan grenzende straat.

Opmerking: in de tweede ronde zijn de spelers tegen de klok in aan de beurt. De speler die in ronde 1 als eerste zijn dorp heeft gezet, zet in ronde 2 dus als laatste zijn tweede dorp.

Een speler mag zijn tweede dorp op een vrije driesprong naar keuze zetten, zolang hij zich aan de afstandsregel houdt. Het hoeft niet in de buurt van zijn eerste dorp te staan. Zijn tweede straat moet aan zijn tweede dorp grenzen (in één van de 3 richtingen).

Iedere speler krijgt zijn startgrondstoffen direct na het bouwen van zijn tweede dorp. Voor elke landtegel die aan zijn tweede dorp grenst krijgt hij 1 grondstoffenkaart van de betreffende soort.

Opmerking: de startspeler (de speler die als laatste zijn tweede dorp heeft gezet) begint het spel: hij werpt alle 3 dobbelstenen voor grondstoffenproductie en migratie van wildlingen.

VOORBEREIDING - BASISPEL

Bouw het speelveld in het basisspel zo op als op blz. 8 afgebeeld:

- Leg eerst de randdelen aan elkaar (zie afbeelding op blz. 8).

- Leg dan de landtegels precies zo neer als in de afbeelding op blz. 8.
- Zet voor iedere kleur zoals aangegeven 2 dorpen en straten op het speelveld. Doen er maar 3 spelers mee, verwijder dan de rode speelstukken.

- Iedere speler krijgt de 3 grondstoffen van de landtegels die aan zijn met een witte ster gemarkeerde dorp grenzen.

De oudste speler is startspeler en begint het spel met het werpen van de 2 opbrengstdobbelsstenen.

VOORBEREIDING - BROEDERSCHAP VAN DE WACHTERS

Bouw eerst het speelveld op (zie de afbeeldingen op blz. 8). Iedere speler krijgt dezelfde speelstukken als in het basisspel, maar daarnaast ook de 7 wachters van zijn kleur. Het creëren van de startopstelling bestaat nu uit 3 rondes.

De eerste 2 rondes verlopen als in het basisspel:

- Ronde 1: speler 1, speler 2, speler 3, speler 4
- Ronde 2: speler 4, speler 3, speler 2, speler 1

In ronde 3 zet iedere speler 1 wachter op het laagste vrije veld van een muurdeel naar keuze:

- Ronde 3: speler 1, speler 2, speler 3, speler 4

VOORBEREIDING - HELDEN

Elke heldenkaart heeft een voorkant (A) en een achterkant (B). Leg alle heldenkaarten met de A-kant naar boven als aanbod naast het speelveld.

Zodra de speelvolgorde bekend is, neemt iedere speler zijn heldenkaart (zie hieronder). Hij legt deze met de A-kant naar boven voor zich neer.

- **Bij 4 spelers:** speler 1 krijgt "A4" (O. Yarwick), speler 2 krijgt "A3" (S. Tarley), speler 3 krijgt "A2" (B. Marsh) en speler 4 krijgt "A1" (J. Mormont).
- **Bij 3 spelers:** speler 1 krijgt "A3" (S. Tarley), speler 2 krijgt "A2" (B. Marsh) en speler 3 krijgt "A1" (J. Mormont).

VOORUITGANG

Als het resultaat van de wildlingdobbelssteen (1 t/m 12) overeenkomt met het getal op een route die met een clangebied met ten minste 1 wildling is verbonden, gaat de wildling in het kamp door naar de muur. Zet de wildling op de open plek die aan de betreffende route grenst, net ten noorden van de muur.

Zijn er meer wildlingen in het clangebied, dan gaat de wildling in het kamp met het heetste vuur door. De andere wildlingen in het clangebied schuiven door en vullen de lege kampen (van heet naar koud) op.

Zie Vooruitgang van de wildlingen voor voorbeelden en details.

VOORUITGANGSKAARTEN

Vooruitgangskaarten zijn een soort ontwikkelingskaarten. Deze hebben groene kaders. Een speler mag alleen in zijn eigen beurten ontwikkelingskaarten spelen ♣ en niet meer dan 1 per beurt. Er zijn 2 exemplaren van 3 soorten:

- Nieuwe rekruten: een speler die deze kaart speelt, mag 1 van zijn wachters kosteloos op de muur zetten.
- Stratenbouw: een speler die deze kaart speelt, mag direct kosteloos 2 straten op het speelbord leggen (waarbij hij zich aan de gebruikelijke spelregels moet houden).
- Winter is in aantocht: een speler die deze kaart speelt, mag direct 2 grondstoffenkaarten naar keuze uit de algemene voorraad nemen. Hij mag deze kaarten nog dezelfde beurt gebruiken om te bouwen of ermee te handelen.



W

WACHTER

De wachters van de spelers zijn de enigen die kunnen voorkomen dat de wildlingen over de muur klimmen en de Gift vernietigen. Zolang de spelers er in slagen om het aantal wachters op een muurdeel ten minste gelijk te houden aan het aantal wildlingen op de aangrenzende open plek, zijn de spelers veilig. Een eventuele klimmer of reus kan een beetje moeilijk doen, maar er niet voor zorgen dat het spel voortijdig eindigt. Het rekruteren van een wachter kost 1 hout, 1 baksteen en 1 wol. Nadat een speler voor een wachter heeft betaald, zet hij deze op het vrije veld met het laagste nummer van een muurdeel naar keuze.



Zolang een speler 3 wachters op de muur heeft (het is niet van belang op welke muurdelen) mag hij 1 overwinningsspuntenfiche vóór zich leggen. Heeft hij er 5 of meer op de muur, dan krijgt hij nog 1 overwinningsspuntenfiche (totaal 2). Zie Vooruitgang van de wildlingen ♣ voor voorbeelden en meer details.

WACHTERSPATROUILLE-KAARTEN

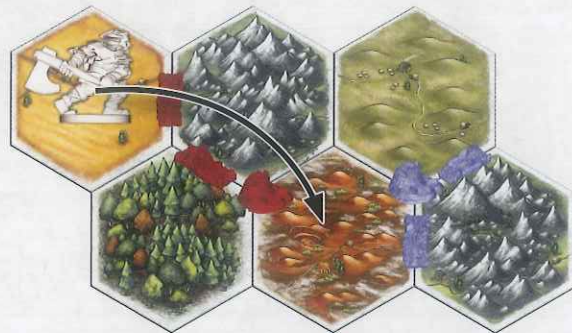
Een speler die een kaart "Wachterspatrouille" speelt, legt deze open voor zich neer. Hij kiest dan 1 van de volgende 2 opties:

- **Optie 1:** hij verplaatst Tormund ♣ van zijn huidige locatie naar het getallenfiche op een andere landtegel naar keuze.
- Hij steelt dan 1 grondstoffenkaart van een speler die een dorp of een burcht heeft aan de landtegel waar Tormund nu staat. Zijn er 2 of meer van zulke spelers, dan kiest hij één van hen.
- De gekozen speler houdt zijn grondstoffenkaarten gedekt terwijl de actieve speler er 1 trekt. Heeft de gekozen speler geen grondstoffenkaarten, dan krijgt de actieve speler niets (het is overigens altijd toegestaan om andere spelers te vragen



hoeveel grondstoffenkaarten ze hebben. Daar moeten ze naar waarheid op antwoorden)!

- Is de actieve speler de eerste speler die 3 kaarten "Wachterspatrouille" open voor zich heeft, dan krijgt hij de bijzondere kaart "Grootste patrouille", die 1 overwinningsspunt waard is (2 overwinningsspunten in het basisspel).
- Heeft een andere speler later in het spel meer open kaarten "Wachterspatrouille" dan de eigenaar van de bijzondere kaart



"Grootste patrouille", dan neemt hij de bijzondere kaart direct over (inclusief de overwinningsspunten).

Voorbeeld: geel speelt in zijn beurt een wachterspatrouillekaart en verplaatst Tormund van de akker- naar de heuveltegel. Hij mag nu een gedekte kaart uit de hand van rood of blauw stelen.

Optie 2: de speler verwijdert 1 wildling ♣ uit de Gift. Hij kiest een landtegel in de Gift met een wildling erop. Hij neemt dan 1 grondstoffenkaart uit de algemene voorraad van de soort die de betreffende landtegel produceert. Hij verplaatst daarna de wildling van die landtegel naar de Frostfangs.

Optie 2 is in het basisspel niet beschikbaar. Een speler moet in het basisspel kiezen voor het verplaatsen van Tormund (optie 1).

WILDLINGEN

Wildlingen zijn de bewoners van het land ten noorden van de muur ♣. Ze willen uit alle macht naar het zuiden, over de muur, want de winter is in aantocht...

Wildlingen beginnen het spel in de Frostfangs ♣. Tijdens het spel migreren ze naar de clangebieden ♣, waar ze zich in kampen ♣ voorbereiden. Daarvandaan gaan ze via de routes ♣ vooruit ♣ naar de open plekken ♣ aan de voet van de muur ♣. Hier wachten ze, vechten ze of gaan ze over de muur naar de Gift.

SOORTEN WILDLINGEN

Er zijn 3 soorten wildlingen: klimmers, reuzen en gewone wildlingen.

Gewoon: een gewone wildling heeft geen speciale eigenschappen.

Klimmer: een klimmer die naar een open plek beweegt, springt direct over de muur en blokkeert de eerste onbezette landtegel direct ten zuiden van het betreffende muurdeel. Dit geldt niet als een muurdoorbraak ♣ met betrekking tot de voorwaarden voor het einde van het spel (zie Einde van het spel ♣).



Reus: beweegt een reus naar een open plek die door 1 of meer wachters wordt verdedigd, verwijder dan de oudste wachter die de betreffende open plek verdedigt (deze gaat terug naar zijn eigenaar). Zet de reus daarna terug in de Frostfangs. Is er geen wachter die de muur verdedigt waar de reus aankomt, dan doorbreekt de reus automatisch de muur en gaat hij de Gift in (alsof het een gewone wildling is).



WILDLINGFICHES

Aan het begin van het spel liggen er op de bouwkostenkaart van een speler 1 wildlingfiche onder elk van zijn dorpen en 2 wildlingfiches onder elk van zijn burchten. Bouwt een speler een dorp/burcht, dan toont hij het/de fiche(s) die eronder lagen. Hij zet een naar een burcht opgevaardeerd dorp weer op zijn bouwkostenkaart met een willekeurig gedekt wildlingfiche eronder.

Een wildlingfiche laat een bepaald clangebied (in rood) en een soort wildling (in blauw) zien. Gebruik deze informatie om een wildling te verplaatsen.

NIEUWE WILDLINGEN

Elke keer dat een speler een wildlingfiche ♣ toont, creëert hij een nieuwe wildling. Een nieuwe wildling migreert onmiddellijk (zie Migratie van wildlingen ♣).

Op de volgende momenten wordt er een nieuwe wildling gecreëerd:

- Na het bouwen van een dorp: zet 1 wildling neer.
- Na het bouwen van een burcht: zet 2 wildlingen neer (1 voor 1).

Een speler trekt ook een wildlingfiche uit de voorraad (en creëert daarbij een nieuwe wildling) als hij een bijzondere kaart ontvangt:

- Hij krijgt de kaart "Langste weg": zet 1 wildling.
- Hij krijgt de kaart "Grootste patrouille": zet 1 wildling.

VOORUITGANG VAN WILDLINGEN

Bij elke opbrengstenworp: grenst een wildling in een clangebied aan een route met het door de wildlingdobbelsteen geworpen nummer, verplaats de wildling in het 1^e kamp (dat het dichtst bij de muur ligt) dan naar de open plek aan het andere uiteinde van de betreffende route.

Zijn er meer wildlingen in het betreffende clangebied, dan schuiven ze door naar de kampen die dicht bij de muur liggen (kamp 2 naar kamp 1, kamp 3 naar kamp 2, enzovoort).

MIGRATIE VAN WILDLINGEN

Door het tonen van een wildlingfiche creëert een speler een nieuwe wildling. Hij neemt een wildling van de op het fiche afgebeelde soort (uit de Frostfangs) en zet deze in het op het fiche aangegeven clangebied.

Elk clangebied bevat 5 kampen. Zet een nieuwe wildling op het onbezette kamp met het hoogste vuur in het betreffende clangebied (zijn de eerste 2 kampen bijvoorbeeld bezet, zet de wildling dan in het 3^e kamp). Hoe dicht bij de muur ligt, des te hoger is het vuur daar.

BESTORMING

Migreert een wildling naar een clangebied waar 4 kampen zijn bezet, dan bestormen de wildlingen in dat clangebied de muur. De wildling in het 1^e kamp (dat het dichtst bij de muur ligt) gaat vooruit naar de open plek via de route met het laagste nummer. De wildling in het 2^e kamp gaat vooruit naar de open plek via de route met het hoogste nummer. De overige wildlingen schuiven zoals gebruikelijk door.

VOORBEELDEN VAN VOORUITGANG VAN WILDLINGEN, MUURDOORBRAAK, ENZOVOORT:



Voorbeeld van vooruitgang van wildlingen 1-A: Bob werpt een "5" met de wildlingdobbelsteen. De gewone wildling "A" in het laagste kamp naast de met een "5" gemarkeerde route gaat via die route naar de open plek.



1-B: er staan nu 2 wildlingen op de open plek. Er zijn 4 wachters op het muurdeel dat de betreffende open plek verdedigt. Er vindt geen muurdoorbraak plaats. De wildlingen in de kampen achter de verplaatste wildling schuiven 1 kamp door (richting de muur).



Opmerking: dit voorbeeld gaat op blz. 14 door



Voorbeeld van vooruitgang van wildlingen 2-A: Pien is nu aan de beurt. Ze werpt een "3" met de wildlingdobbelsteen. De reus naast route 3 gaat via de route door naar de open plek. Deze reus en de oudste wachter (rood) verwijderen elkaar van het speelveld (de reus gaat terug naar de Frostfangs, de wachter naar zijn eigenaar).



2-B: er staan nu 2 wildlingen op de open plek. Er is maar 1 wachter (blauw) op het muurdeel dat de betreffende open plek verdedigt. De wildlingen doorbreken de muur! Verwijder eerst 1 wachter van dit muurdeel (blauw). Verplaats dan de 2 wildlingen naar de Gift om de getallenfiches van de eerste 2 landtegels te bedekken (de 6 en de 4). Schuif tot slot de klimmer op het 2^e kamp naar kamp 1 door en zet de markeersteen voor muurdoorbraken 1 veld vooruit.



Voorbeeld van migratie van wildlingen: een speler heeft net de bijzondere kaart "Langste weg" ontvangen. Hij moet nu een nieuwe wildling creëren en deze laten migreren. Hij trekt een willekeurig fiche uit de voorraad. Het laat een reus van het grottenvolk zien. Hij neemt 1 reus uit de Frostfangs en zet deze op het eerste onbezette kamp (in dit geval het 4^e) van het grottenvolkclangebied.



Voorbeeld van een bestorming A: een speler toont een wildlingfiche. Het laat een gewone wildling van het grottenvolk zien. Hij neemt 1 gewone wildling uit de Frostfangs en zet deze in het eerste onbezette kamp (5^e). Dit clangebied is daardoor vol, waardoor er een bestorming plaatsvindt!



Voorbeeld van een bestorming B: de reus staat in kamp 1, dus die gaat via de route met het laagste nummer (4). De klimmer op kamp 2 gaat via de route met het hoogste nummer (5). De overige wildlingen schuiven door naar kamp 1, 2 en 3.
O, o! De wildlingen doorbreken weer de muur!



Voorbeeld van een bestorming C: de reus staat op een open plek die niet is verdedigd, waardoor hij de muur doorbreekt. Verplaats de reus naar de eerste beschikbare landtegel in de Gift en de markeersteen voor muurdoorbraken 1 veld vooruit. De klimmer gaat automatisch over de muur en blokkeert de eerste beschikbare landtegel. Dit geldt niet als een muurdoorbraak.

CREDITS

Auteurs: Klaus Teuber & Benjamin Teuber

Spelregels: Catan Studio

Ontwikkeling: "Team Catan"—Catan GmbH, Catan Studio, en Kosmos Verlag.

Illustraties verpakking: Volkan Baga

Illustraties speelbord, grondstoffen & symbolen: Jared Blando

Illustraties kaarten: Juan Carlos Barquet, Dimitri Bielak, Jared Blando, Leonardo Borazio, JB Casacop, Mauricio Calle, Zezhou Chen, Alexandre Dainche, Thomas Denmark, Victor Garcia, Tomasz Jedruszek, Jason Jenicke, Diego Gisbert Llorens, Antonio Jos Manzanedo, Jacob Murray, Aaron Riley, Mariana Viera

Ontwerp speelstukken: Xavier Malard en Ben Misenar met Robert Brantseg, Cory DeVore en Niklas Norman.

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Het spelsysteem en de spelregels van Catan zijn copyright © 2018 Catan, GmbH en Catan Studio, Inc. Het spelsysteem van Catan wordt gepubliceerd onder licentie van Catan GmbH. Catan, De Kolonisten van Catan en de Catan Sun Mark zijn handelsmerken van Catan GmbH. Het artwork en verhaal in A Game of Thrones zijn © 2018 Fantasy Flight Games & George R. R. Martin. De namen, beschrijvingen en afbeeldingen zijn afgeleid van de werken van George R. R. Martin en mogen niet zonder toestemming worden (her)gebruikt. Geaccrediteerd door George R. R. Martin. A Game of Thrones is een handelsmerk van George R.R. Martin en Fantasy Flight Games.



© 2018 Fantasy Flight Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice
Alle rechten voorbehouden
Made in China



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



CATAN, GMBH
www.catan.com



CATAN STUDIO, INC.
www.catanstudio.com

HELDEN VAN HET NOORDEN

[A1] JEOR MORMONT – LORD COMMANDER

Gedwongen ruil: eis 1 specifieke grondstoffenkaart van 1 of 2 spelers. De grondstoffenkaarten moeten van dezelfde soort zijn. Voor elke grondstoffenkaart die je ontvangt, geef je de betreffende speler 1 grondstoffenkaart naar jouw keuze.



MANCE RAYDER – KING-BEYOND-THE-WALL

Neem 1 grondstof van een leider: na het afhandelen van je opbrengstenworp bekijk je de hand van 1 andere speler die meer overwinningpunten heeft dan jij. Neem daaruit 1 grondstoffenkaart naar jouw keuze.



[A2] BOWEN MARSH – LORD STEWARD

1:1 handel: ruil 1 grondstoffenkaart 1:1 met de voorraad.



BENJEN STARK – FIRST RANGER

Verwijder 1 wildling ten noorden van de muur: verwijder 1 wildling van een open plek of een kamp en zet deze in de Frostfangs terug. Verwijder je een wildling uit een kamp en zijn er wildlingen in kampen van hetzelfde clangebied die verder van de muur liggen, schuif deze dan zoals gebruikelijk door. Draai een wildlingfiche uit de voorraad om en zet de wildling zoals gebruikelijk neer. Je mag dit voor of na je opbrengstenworp doen.



[A3] SAMWELL TARLY – STEWARD

Geen opbrengsten = 1 kosteloze grondstof: Als je na een opbrengstenworp (maar geen "7") geen grondstoffenkaarten krijgt, neem je 1 grondstoffenkaart naar jouw keuze uit de voorraad. Neem de grondstof voordat er een andere heldenkaart is gebruikt.



YGRITTE – FREEFOLK SPEARWIFE

Verwijder 1 wildling uit de Gift: verwijder 1 wildling naar keuze uit de Gift en zet deze in de Frostfangs terug. Je mag dit voor of na je opbrengstenworp doen.



[A4] OTHELL YARWYCK – MASTER BUILDER

Verplaats je straat: verwijder 1 van je straten van het speelbord en bouw deze kosteloos op een andere legale locatie. De straat die je verwijdert mag maar aan 1 uiteinde aan een eigen speelstuk grenzen (speelstukken van andere spelers zijn niet van belang).



YOREN – WANDERING CROW

Patrouillekaart wordt een wachter: Leg 1 al eerder door jou gespeelde kaart *Wachterspatrouille* af en rekruteer kosteloos een wachter. Je kunt dit uitsluitend doen als je aan het bouwen bent.



[A5] SER ALLISER THORNE – MASTER AT ARMS

Eenvoudiger wachters rekruteren: bij het rekruteren van een wachter vervang je 1 van de 3 benodigde grondstoffen door 1 andere grondstof naar jouw keuze.



QHORIN HALF-HAND – RANGER

Verplaats Tormund naar de Frostfangs: zet Tormund in de Frostfangs terug. Je krijgt 1 grondstof van de tegel waar Tormund stond. Je mag dit voor of na je opbrengstenworp doen.



[A6] MELISANDRE – RED PRIESTESS OF R'HLLOR

Manipuleer ontwikkelingskaarten: vervang 1x per eigen beurt bij het kopen van een ontwikkelingskaart 1 van de 3 benodigde grondstoffen door 1 grondstof naar jouw keuze. Kies je ontwikkelingskaart uit de 3 bovenste van de gedekte stapel. Schud de stapel daarna.



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.