VILLAGERS

PROMO
SPELREGELS

Er zijn 3 varianten die je naar keuze aan het spel kunt toevoegen.

VARIANT 1: SCHURKEN

De meeste dorpelingen zijn eerlijke en hardwerkende mensen. Sommigen zijn alleen hardwerkend.

De 9 speciale dorpelingen uit deze variant hebben een maansymbool in de rechterbenedenhoek. Als je met 3 spelers of minder speelt, adviseren we om de dieven en sheriffs uit het spel te halen.

Schud de sheriffs en dieven door de stapel dorpelingen. Geef daarna iedere speler zijn startkaarten en bouw de straat op. Geef elke speler ook 1 van de overgebleven *schurken*. Elke speler heeft nu 6 kaarten op hand. Leg eventuele overgebleven kaarten uit deze variant terug in de doos. De regels voor de *schurken* zijn hetzelfde als de regels voor *speciale dorpelingen*.

We adviseren je om niet met deze variant te spelen als je er niet van houdt om bezig te zijn met het spel van je tegenstanders.

Kaartfase: Bepaalde dorpelingen uit deze variant activeren tijdens de *kaartfase* (in plaats van tijdens de *bouwfase*).

VARIANT 2: HEILIGEN

De meeste dorpelingen werken hard.
Anderen verrichten wonderen.

De 5 speciale dorpelingen uit deze variant hebben een hartsymbool in de rechterbenedenhoek.

Geef elke speler aan het begin van het spel 1 dorpeling uit deze uitbreiding. Elke speler heeft nu 6 kaarten op hand. Leg eventuele overgebleven kaarten uit deze variant terug in de doos. De regels voor de *heiligen* zijn hetzelfde als de regels voor *speciale dorpelingen*.

VARIANT 3: PROFITEURS

Maak je geen zorgen, ik heb maar 1 munt nodig. Per dag.

De 8 speciale dorpelingen uit deze variant hebben een geldzaksymbool in de rechterbenedenhoek.

Schud de 8 profiteurs door de stapel met dorpelingkaarten en geef daarna elke speler zijn startkaarten en bouw de straat op.

BRONSSYMBOLEN

Deze variant introduceert een nieuw mechanisme: bronssymbolen. Deze werken hetzelfde als zilversymbolen en leveren je een hoeveelheid munten op afhankelijk van wat er in je dorp ligt. Bronssymbolen scoren niet alleen in de tweede marktfase, maar ook aan het einde van iedere bouwfase, inclusief de bouwfase waarin je de dorpeling met het bronssymbool hebt gebouwd. **Je mag slechts 1 bronssymbool per ronde scoren.**

Uitleg *schurken* en *heiligen*

Dief: munten op de dief kunnen ook gescoord worden door andere dorpelingen zoals de vertegenwoordiger en de kistenmaker. De munten op de dief worden gescoord tijdens de marktfases, net zoals munten op andere dorpelingen. Je kunt geen munten stelen van een speler die minder dan 3 munten in zijn persoonlijke voorraad heeft. Je kunt alleen munten stelen uit de voorraad van een andere speler, niet de munten die op een dorpeling zijn gelegd.

Duivenmelker: nadat je de gekozen dorpeling op hand hebt genomen, leg je de andere dorpelingen terug op de reservestapel.

Edelman: als je de edelman speelt, mag je beide kanten van de kaarten van een andere speler bekijken.

Intrigant: munten op een dorpeling die door een intrigant worden gestolen gaan naar de persoonlijke voorraad van de speler waarvan gestolen wordt. Je kunt de intrigant ook gebruiken om 1 van je dorpelingen terug op hand te nemen. Als er munten op deze dorpeling liggen, gaan deze naar je persoonlijke voorraad.

Koerier: je moet de koerier spelen voordat de actieve speler een dorpeling van de straat heeft gepakt. Vervang de dorpeling in de straat door een nieuwe dorpeling van de meest linkse stapel.

Onbetrouwbare: je mag de onbetrouwbare ook gebruiken voor je eigen dorpsplein (waardoor je een extra dorpeling mag pakken).

Profeet: de profeet mag niet in de reservestapel kijken, dit mag alleen de duivenmelker. Na het pakken van een dorpeling leg je de stapel terug op zijn plaats in de straat. De dorpelingen mogen in een volgorde naar keuze neergelegd worden.

Rekruteerder: als je de rekruteerder speelt, vervang je de open dorpeling die je uit de straat hebt gepakt voordat je je volgende dorpeling pakt.

Sheriff: je mag de sheriff ook gebruiken voor je **eigen** dief om die munten **zelf te ontvangen**.

Weldoener: als je een weldoener speelt, mag je een kaart uit je hand niet ruilen voor een basisdorpeling. Dit mag alleen in de bouwfase.

Uitleg profiteurs

Freelancer: je mag ook **je eigen** freelancer betalen om een extra bouwactie uit te voeren. Elke speler mag elke freelancer slechts 1 keer per bouwfase betalen. Als beide freelancers aanwezig zijn, mag een speler ervoor kiezen hen allebei te betalen om 2 extra bouwacties te mogen uitvoeren. De regel dat je maximaal 5 bouwacties mag uitvoeren, blijft gelden.

Voerman: de voerman levert je 1 munt op voor elke productieketen van minimaal 3 kaarten die je bezit. Wanneer je bijvoorbeeld een mijnwerker bezit waarop 2 smeden liggen, ontvang je 1 munt voor je voerman.

Kapitein: je ontvangt met de kapitein 1 munt voor elk gedrukt goudsymbool in je dorp (je ontvangt dus niet het aantal munten van de totale waarde op de goudsymbolen).

CREDITS

Spelontwerp, illustraties en grafisch ontwerp: Haakon Hoel Gaarder.
Ontwikkeling en uitgave: David J Clarke.
Nederlandse vertaling: Emmy Steenackers
Realisatie Nederlandse editie: Projectteam White Goblin Games
© 2019 Sinister Fish Games
Alle rechten voorbehouden
© 2023 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl