

<b>Namen van de burgemeesters</b>					
<b>Waarde van de Stad</b> de totale waarde van alle kaarten in je stad					
<b>Burgerschap Bonus</b> 3 punten indien je woedende menigte (Angry Mob) nog steeds op handen hebt					
<b>Helden Bonus*</b> 2 punten per heldenkaart voor de burgemeester(s) die de meeste heldenkaarten in zijn stad heeft					
<b>Overwinningsbonus **</b> 1 punt per uitdagingkaart voor de burgemeester(s) met het meeste uitdagingkaarten in hun stad					
<b>Grootste Stad Bonus</b> 3 punten voor de burgemeester(s) met de meeste kaarten in hun stad					
<b>Huwelijksmakelaar ***</b> 2 punten per paar in je stad					
<b>Totale Punten:</b>					

\* 1 punt per held voor de burgemeester met het tweede meesten helden in zijn stad. \*\* 1 punt per 2 uitdagingkaarten voor de burgemeester met het tweede meeste uitdagingkaarten in zijn stad. \*\*\* enkel in spel voor gevorderden  
**Noot: Indien 2 of meer burgemeesters gelijk eindigen, krijgen ze allen de volledige bonus.**

## VOLGORDE DER FASES EN REFERENTIESCHEMA VOOR DE GUNST VAN DE KONING.



### Fase 1: Rekruteer

**Actie:** kies een kaart uit de rekruteerbare voorraad en gooi een dobbelsteen. Een uitdagingkaart komt in je stad te liggen, elke andere kaart neem je op handen.  
**Gunst van de koning:** Beweeg de startsteen wanneer deze fase begint of tel 2 bij je worp om te rekruteren.



### Fase 2: Verdedig

**Actie:** Probeer een uitdagingkaart uit je stad te krijgen. Bij succes kan je goud verdienen.  
**Gunst van de koning:** Beweeg de startsteen wanneer deze fase begint of tel 2 bij je worp om je te verdedigen.



### Fase 3: Rooftocht

**Actie:** Uitdagingkaarten welke in je stad blijven liggen, kunnen je geld kosten.  
**Gunst van de koning:** Beweeg de startsteen wanneer deze fase begint of vermijd om goud te verliezen.



### Fase 4: Inkomsten

**Actie:** Verdien goud met je burgerkaarten.  
**Gunst van de koning:** Beweeg de startsteen of verdien 1 extra goud.



### Fase 5: Bouw/Huur

**Actie:** Betaal goud om een gebouwenkaart, burgerkaart of heldenkaart uit je hand in je stad te bouwen.  
**Opgelet:** Indien een stad 9 (of bij 2 spelers 10) of meer kaarten bevat (uitdagingkaarten meegeteld), beëindig dan deze fase en het spel en tel de score van elke burgemeester. Indien dit niet het geval is, ga door naar de reset fase.  
**Gunst van de koning:** Beweeg de startsteen als deze fase begint.



### Fase 6: Reset

**Actie:** geef de startsteen door naar links. Leg een nieuwe rekruteerbare voorraad en begin een nieuwe ronde vanaf fase 1.

## REGELS VOOR GEVORDERDEN

### Spel voor gevorderden

Als je het basisspel beheerst, kan je overstappen naar het spel voor gevorderden. Dit spel voor gevorderden houdt rekening met de eigenschappen van de kaarten, De markeersteen Gunst van de koning en gepaarde kaarten. De regels voor het spel voor gevorderden behelst :

**Eigenschappen van de kaarten:** Een eigenschap mag gebruikt worden tijdens de door de kaart aangegeven fase maar slechts éénmaal per beurt. Sommige kaarten staan het de burgemeesters toe goud te betalen om de eigenschap te gebruiken. Elke kaart waarop het woord VEND staat, laat ook de andere burgemeesters toe de eigenschap van deze kaart te gebruiken tijdens hun beurt. Omdat de betaling en de ontvanger(s) van de betaling kunnen verschillen, wordt deze informatie op de kaart aangeduid. De eigenaar van de kaart kan ook een burgemeester het recht ontzeggen om deze VEND eigenschap te gebruiken.

**Markeersteen Gunst van de koning:** Burgemeesters kunnen ook een gunst van de koning verdienen (zie het stuk spel voor gevorderden) Deze gunst kan op verschillende manieren gebruikt worden, afhankelijk van de fase. Nadat de bonus is toegestaan, keert deze terug naar de rekruteerbare voorraad tijdens de reset fase. Vervolgens kan elke burgemeester tijdens de rekruteerfase, deze bonus opnieuw verkrijgen. Een burgemeester kan een niet gebruikte bonus vasthouden zolang hij/zij dat wil. (zie het referentieschema over manieren om deze gunst van de koning te spenderen.)

**Gepaarde kaarten:** Elke burgemeester ontvangt bonuspunten bij het creëren van paren (zie scoreblad) Deze eigenschap wordt op de kaart

weergegeven (zie kaartengids). Om de bonuspunten te verwerven, moeten beide kaarten welke een paar vormen op het einde van het spel in de stad van de burgemeester liggen. Kaarten van een paar kunnen niet gepaard worden met andere kaarten.  
 Voorbeeld: De Mystic Seer kan enkel gepaard worden met een burgerkaart indien het nog niet een paar vormt.

### Spelregels

**Wanneer een bonus gebruiken:** Alvorens hij de dobbelsteen gooit moet de burgemeester verklaren of hij bonussen gebruikt d.w.z. Eigenschappen van de kaart, Gunst van de koning, woedende menigte (Angry Mob) of extra worpen om te rekruteren.

**Timing:** Uitdaging, Gebouw, Held en Burgerkaarten en hun eigenschappen treden pas in werking in de fase volgend op diegene waarin ze in de stad werden gelegd. Indien meerdere regels van toepassing zijn in een beurt, dan kan de burgemeester de volgorde kiezen waarin deze zullen worden afgewikkeld. Voorbeeld : Gedurende zijn beurt tijdens de rooftocht fase zal Burgemeester Tim een totaal rooftochtverlies lijden van 3g, de belastinginspecteur (tax collector) is in het spel en bovendien wenst hij te betalen om de eigenschap van de Lord kaart te gebruiken. Burgemeester Tim kan zelf de volgorde bepalen waarin deze 3 regels in effect treden.

**Extra kaarten:** Indien een eigenschap van een kaart jou toestaat om een extra kaart van de stapel te trekken, dan komt deze kaart dadelijk op je hand. Er is geen buit bonus indien deze kaart een uitdagingkaart is, Maar deze telt wel mee voor je overwinningsbonus (zie scoreblad)

## REGELS BIJ EEN SPEL MET 2 SPELERS

### 2 Spelerspel

Gedurende de rekruteerfase krijgt elke burgemeester 2 beurten. Deze beurten worden alternerend (beurt om beurt) gespeeld tot elke burgemeester 2 kaarten gerekruteerd heeft. Het spel eindigt wanneer er 10 kaarten in de stad liggen in plaats van 9. Alle andere regels blijven dezelfde.





# BURGERS EN BANDIETEN

www.villagersandvillains.com

© Copyright 2011 Studio 9 Inc. • Spelontwerp en design: C. Aaron Kreader

Editors: Lisa Blecker, Susan Engle, en Rebecca Rowley

Nederlandse vertaling: Ben Verhaevert en Ellen D'Hondt

Speltijd 30-60 min. • Speler: 2-5 • Aanbevolen Leeftijd: 9-99



## Overzicht

Het spel wordt gespeeld over verschillende rondes. Elke ronde heeft 6 verschillende fases. Gedurende elke ronde kunnen de spelers (Burgemeesters genaamd) bepaalde acties uitvoeren. De burgemeester die de meest succesvolle stad bouwt, wint het spel.

De **spelregels voor gevorderden** zijn voor de meer ervaren spelers. Sla deze **regels voor gevorderden** over wanneer je een nieuwe burgemeester bent in **Burgers en Bandieten**.

## Doel van het spel

De burgemeester met de meeste punten wint het spel. (Zie scorekaart)

## Spelonderdelen

100 kaarten (25 gebouwen, 30 uitdagingen, 25 burgers en 20 Helden)

10 startkaarten (5 woedende menigte (Angry Mob), 5 hulpburgemeesters)

1 startsteen

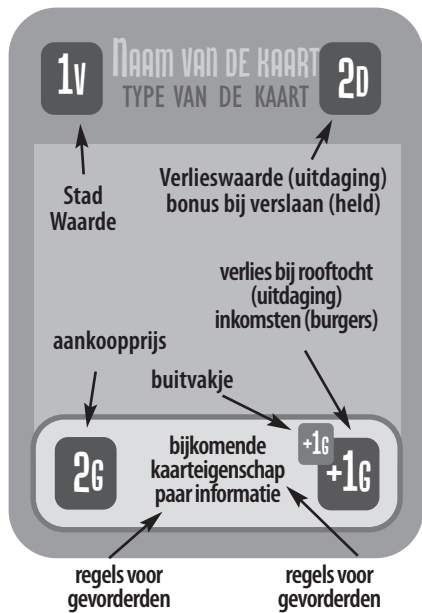
1 markeersteen **Gunst van de koning**

64 goudstukjes (48 met waarde 1 goud en 16 met waarde 2 goud)

5 speelhulpkaarten en 1 dobbelsteen

1 scoreblok

## Uitleg bij de Kaarten



## Spelopstelling

1 Geef elke burgemeester een woedende menigte-kaart en 1 hulpburgemeester kaart. Dit is hun starthand. Leg de overige woedende menigte-kaarten en hulpburgemeester kaarten weg.  
2 Geef elke burgemeester 6 goudstukjes (6g) Leg de overige goudstukjes op een hoopje binnen het bereik van alle burgemeesters. Dit is de bankvoorraad.

3 Schudt de speelkaarten en vorm een stapel in het midden van de tafel. Trek de bovenste 6 kaarten van de tafel en leg ze open neer aan de linkerkant van de stapel (gebruik 7 kaarten bij 5 burgemeesters) Dit is



de rekruteerbare voorraad. De kaart het verst van de stapel verwijderd ligt op positie 1.

4 Bepaal de startende burgemeester en leg de

startsteen in de stad van die burgemeester. De stad van de burgemeester is het gebied voor hem/haar. De burgemeester die de startsteen in zijn gebied heeft begint telkens de fase.

5 **spelregels voor gevorderden:** De startende burgemeester gooit een dobbelsteen om te bepalen waar de steen voor de gunst van de koning komt te liggen. Leg vervolgens deze steen op de kaart die overeenkomt met de worp. Als de worp 5 is, komt de steen te liggen op de kaart die op positie 5 ligt.

## Verloop van het spel

Er zijn 6 fases in elke ronde. Elke speler neemt zijn beurt in klokwijzerzin gedurende elke fase. Elke fase begint bij de speler die de startsteen heeft. Een nieuwe ronde begint wanneer de 6 fases zijn afgehandeld. De startsteen wordt dan aan de burgemeester aan de linkerkant van de startende burgemeester doorgegeven.

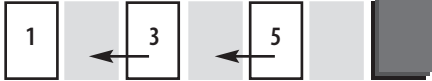


1 **Rekruteerfase:** Elke burgemeester verwerft een kaart uit de rekruteerbare voorraad. Wanneer het zijn beurt is geeft de burgemeester aan welke kaart hij graag zou hebben, dan gooit hij de dobbelsteen. Het resultaat van de worp moet gelijk of hoger zijn dan de positie van de kaart om te slagen. Voorbeeld: indien burge-



meester Tim de 4<sup>e</sup> kaart van de rekruteerbare voorraad wil, dan moet hij 4 of hoger gooien. Indien hij 1, 2 of 3 gooit mislukt hij en MOET hij de eerste kaart van de voorraad nemen. Voorafgaandelijk aan zijn worp kan Tim echter extra kansen kopen. Elke extra kans kost hem 1 goud (1g). Dus als Tim 3 goud heeft (3g) moet hij, alvorens hij gooit, beslissen of hij 1, 2 of 3 extra worpen wil om te rekruteren. Elke worp geeft hem de kans om 4 of meer te gooien. Het goud dat Tim geeft gaat naar de bank. Wanneer Tim een kaart heeft, neemt hij deze uit de rekruteerbare voorraad. Indien het een uitdagingkaart is, wordt deze in zijn stad gelegd. Elke andere kaart neemt hij op handen. Zijn beurt is ten einde en het spel gaat door in klokwijzerzin tot alle burgemeesters een kaart gerekruteerd hebben. Wanneer een kaart uit de rekruteerbare voorraad is genomen dan schuiven de overgebleven kaarten 1 plaats naar voren zoals hieronder aangetoond.

alvorens naar voren te schuiven



na naar voren te schuiven



## Spelregels voor gevorderden: Gunst van de Koning

Indien de speler de kaart rekruteert waarop de gunst van de koning ligt, dan legt hij/zij deze steen in zijn/haar stad. De burgemeester kan deze steen gebruiken om 1 bonus te bekomen. Elke fase heeft andere bonusmogelijkheden (zie hiervoor de referentiekaart voor Gunst van de Koning). De bonusopties worden voor elke fase uitgelegd. Volgende mogelijkheid blijft steeds open: een burgemeester die de steen voor de gunst van de koning heeft bij de start van gelijk welke fase, kan ervoor opteren om deze steen te houden of om de startsteen door te schuiven

naar een willekeurige burgemeester van zijn keuze.

**Spel voor gevorderden: bonus bij rekruteren** De speler die de gunst van de koning heeft mag deze in deze fase gebruiken om bij zijn worp 2 op te tellen.



2 **Verdedigingsfase:** In beurtvolgorde mag elke burgemeester pogen 1 of meer uitdagingkaarten uit zijn stad te verwijderen. Een burgemeester krijgt 1

poging (genaamd STADSVERDEDIGINGSWORP), plus 1 bijkomende poging voor elke Held in zijn/haar stad (genaamd HELDENVERDEDIGINGSWORP). Om te beginnen kiest een burgemeester een uitdagingkaart in zijn/haar stad. Vervolgens verklaart de burgemeester of hij deze uitdagingkaart aanvalt met een STADSVERDEDIGINGSWORP of een HELDENVERDEDIGINGSWORP. Om een HELDENVERDEDIGINGSWORP te kiezen moet de burgemeester een held in zijn/haar stad aanduiden. De bonus bij verslaan (Defeat bonus) op de kaart van de held wordt bij de HELDENVERDEDIGINGSWORP bijgeteld. STADSVERDEDIGINGSWORPEN hebben geen bonus. Vervolgens gooit hij/zij de dobbelsteen. Indien de waarde van de worp gelijk of groter is dan de verlieswaarde (Defeat Value) (zie uitleg van de kaarten) van de uitdagingkaart, dan wordt deze uitdagingkaart uit de stad genomen en door de betrokken burgemeester op hand genomen. Verslagen uitdagingkaart kunnen op het einde van het spel bonuspunten opbrengen (zie scorekaart). Burgemeesters kunnen ook goud krijgen als ze uitdagingkaarten verslaan. Het verkregen goud komt overeen met het getal in het buitvakje (zie uitleg bij de kaarten). Indien de VERDEDIGINGSWORP minder is dan de verlieswaarde (Defeat Value), dan is de uitdagingkaart niet verslagen. De burgemeester kan dan pogen deze kaart alsnog te verslaan met een andere poging. Indien alle pogingen op zijn of indien er geen uitdagingkaart meer in de stad ligt of indien de burgemeester verkiest zich niet te verdedigen, dan gaat het spel in klokwijzerzin door.

**Optie woedende menigte (Angry Mob):** een burgemeester kan de woedende menigte kaart spelen indien hij deze nog op handen heeft. Deze optie telt 3 bij bij gelijk welke VERDEDIGINGSWORP en moet aangekondigd worden voor het gooien. Eenmaal gebruikt moet de speler deze woedende menigte kaart afgeven. Een speler die deze kaart tijdens het spel niet gebruikt krijgt 3 bonus punten op het einde van het spel (zie scorekaart)

**Spel voor gevorderden: bonus bij verdedigen** De speler met de gunst van de koning kan in deze fase ervoor opteren deze gunst in te zetten en mag dan 2 optellen bij zijn VERDEDIGINGSWORP.



3 **Rooftochtfase:** Indien de uitdagingkaart in de stad van de burgemeester blijft liggen kan hij goud verliezen. Elke burgemeester maakt in deze fase het totaal op van zijn verlies bij rooftocht

punten (zie uitleg over de kaarten) op de uitdagingkaarten in zijn/haar stad en legt deze som dadelijk in goud in de bankvoorraad. Indien een burgemeester geen goud heeft, is er geen effect.

**Spel voor gevorderden: rooftochtbonus:** De speler kan in deze fase de gunst gebruiken om geen geld te verliezen.



4 **Inkomstenfase:** Op zijn beurt kan elke speler geld krijgen van de bank. Het verkregen bedrag is gelijk aan de som van alle inkomsten (zie uitleg over de kaarten) van alle burgerkaarten in zijn/haar stad.

**Spel voor gevorderden: inkomstenbonus:** De speler kan in deze fase de gunst van de koning gebruiken om 1 extra goud te bekomen.



5 **bouwen/huur fase:** Op zijn beurt kan een burgemeester een gebouwen, helden of burgerkaart uit zijn hand kiezen om dit aan zijn/haar stad toe te voegen. De kaarten in de stad liggen steeds open. De burgemeesters moeten de aankoopkost (zie uitleg bij de kaarten) van de gekozen kaart betalen aan de bank. Burgemeesters met onvoldoende goudstukken of kaarten kunnen niet bouwen of huren.

**Burgemeesters mogen in deze fase maar 1 kaart aan hun stad toevoegen** – behalve wanneer ze de kaarteigenschappen in het spel voor gevorderden gebruiken.

Als een stad 9 (of bij 2 spelers 10) of meer kaarten (inclusief de uitdagingkaarten) heeft liggen EINDIGT HET SPEL nadat deze fase is afgewikkeld.



6 **Resetfase:** De burgemeester met de startsteen geeft deze door aan de burgemeester aan zijn linkerkant. De nieuwe eigenaar van de steen

reset de rekruteerbare voorraad, leg alle niet uitdagingkaarten welke nog in de rekruteerbare voorraad lagen weg. Schuif vervolgens alle nog overgebleven uitdagingkaarten naar de laagst mogelijke positie de uitdagingkaarten te verschuiven.



Na verschuiven van de uitdagingkaarten



Leg vervolgens nieuwe kaarten in de rekruteerbare voorraad tot er opnieuw 6 kaarten liggen. Gebruik 7 kaarten als er 5 burgemeesters zijn. (zie spelopstelling stap 3). De burgemeester met de startsteen begint opnieuw fase 1.

## Spel voor gevorderden: Resetregel

Indien de steen voor de gunst van de koning in een stad van een burgemeester of op een kaart ligt, dan moet hij daar blijven liggen. Gooi anders de dobbelsteen om te zien welke de nieuwe positie van de steen wordt. (zie spelopstelling stap 5).

## Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een stad 9 (bij 2 spelers 10) of meer kaarten (inclusief uitdagingkaarten) bevat wanneer fase 5 volledig afgewikkeld is. Het spel eindigt ook als er geen kaarten meer beschikbaar zijn in de trekstapel. De burgemeester met de

meeste punten wint. **Gebruik het scoreblad om alle punten van de burgemeesters op te tellen.**

