

Rule
of
TRIGON



Vreemde Volken

Spelregels



Spelers: 2 tot 7

Leeftijd: 12+

Speelduur: 60 tot 90 minuten

Created and designed by Ralf Wingen
Panda Productions © 2015



Rule of Trigon

Heerschappij van de Keizer

Spelregels Uitbreidingsspel 1

De wereld wordt groter

Welkom in de wereld van Trigon! Met deze uitbreidingsset kun je met nog meer spelers om de wereldheerschappij van Trigon twisten. De wereld van Trigon is namelijk groter geworden met de ontdekking van drie nieuwe volken: de Sudden, Ippers en Atiërs. Daarnaast groeien je nederzettingen verder door wat meer mogelijkheden met zich meebrengt. En verder zal je merken dat er voor veldslagen steeds meer ridders nodig zijn. In deze uitbreiding genaamd Vreemde Volken zie je dat:

- ❖ De kaart van Trigon nu uit zeven rijken bestaat;
- ❖ De bestaande rijken van het basisspel meer vestigingsplekken hebben;
- ❖ Steden kunnen groeien tot tien inwoners;
- ❖ Er in veldslagen met zeven dobbelstenen geworden kan worden;
- ❖ Er extra dorpen-, uitspeel- en opdrachtenkaarten zijn bijgekomen;
- ❖ De bank nu vijftig munten per soort bezit;
- ❖ Er drie nieuwe bonuskaarten te verdienen zijn.

Op de volgende pagina staan de aanpassingen in de spelregels ten opzichte van het basisspel. Verder blijft het spelverloop hetzelfde. Have fun!

Extra's & Benodigdheden

Om Vreemde Volken te kunnen spelen, heb je het basisspel nodig met alle spelmaterialen, behalve de speelkaart en de bouwkostenkaart. In deze uitbreiding zitten een aantal extra speelstukken die je aan de spelmaterialen van het basisspel toevoegt.

De geschiedenis van Trigon

Het ontstaan van Trigon!

Lang geleden werd de wereld gevormd door het geweld van de goden. Zeeën, bergen, rivieren en landen werden gesmeed en omgesmeed. Toen de goden zich na eeuwen van heerschappij terugtrokken, lieten ze de wereld na aan hun nageslacht: De mens. Hierbij lieten de goden zeven landen achter met zeven van hun kinderen als heersers. Gaat het jou, als één van hun afstammelingen, lukken om hun voorbeeld te volgen en de wereld aan je voeten te leggen? Welkom in de wereld van Trigon!

De volken van Trigon

De wereld van Trigon bestaat uit zeven rijken waarmee je in deze uitbreiding met alle zeven kunt spelen. Speel je echter maar met vier of minder spelers, gebruik dan alleen de kaart en kleuren uit het basisspel. De rijken van Trigon zijn als volgt:









- ❖ In het noorden ligt Noorland. Dit rijk is nu elf punten waard en heeft tien vestigingsplekken;
- ❖ Het paarse land Lumos is de meeste punten waard: twaalf. Ook dit rijk heeft tien vestigingsplaatsen;
- ❖ De bouwers van Calmania hebben een iets minder groot rijk met negen vestigingsplekken. Dit rijk is tien punten waard;
- ❖ Kalland is ook twaalf punten waard en heeft tien vestigingsplekken;
- ❖ Ver in de Grote Oceaan ligt een exotisch eiland genaamd Atio. Hier leven vijf volken Atiërs in kleine stadstaten met een centrale raad in Domo. De Atiërs volgen God van de Magie Somo en hun rijk is drie punten waard;
- ❖ Helemaal in het zuiden ligt Sudland met als hoofdstad Sud Ysliond dichtbij de grens met Kalland. Dit volk van jagers en verzamelaars is thuis op de koude zeeën en bestaat uit een aantal nomadenstammen die geïsoleerd leven. Alle stammen zijn gehuld in blauwe gewaden en vereren de Hemelgodin Frida met haar gunstige winden. Het land van de Sudden is vijf punten waard en bezit vier dorpen;
- ❖ Tenslotte grenst er nog een volk aan Kalland, namelijk de Ipper indianen. Dit land, genaamd Ipika, heeft een rode kleur en de Ippers blinken uit in geneeskunde en kunnen overal in de natuur overleven. Zij waarderen de Vulkaangod Tempratho en hun land is drie punten waard. Er liggen vier vestigingsplekken in Ipika, waarvan één de hoofdstad Ti Tchi is.

Word jij de volgende heerser over heel Trigon?!?

Hoe begin je?

De landen van Trigon

Speel je met vier spelers of minder, gebruik dan de kaart van het basisspel. Speel je met vijf of meer, gebruik dan de nieuwe kaart van de uitbreiding Vreemde Volken. Leg de speelkaart van Trigon op tafel neer. Net als in het basisspel staan hierop de volgende symbolen:

Legenda	Symbool
Hoofddorp	
Vestigingsplaats	
Haven	
Paden	
Oversteek	
Rivier	
Bergen	
Bossen	

Wat heb je allemaal nodig?

Nadat je de kaart op tafel hebt gelegd, haal je alle andere materialen van het basisspel uit de doos, behalve de bouwkostenkaart. Verder haal je ook alle overige materialen uit de doos van deze uitbreiding. Daarmee doe je hetzelfde als bij de opstart van het basisspel, alleen zijn er nu meer spelers/kleuren.

Wanneer je niet goed weet wat een spelstuk is of doet, kijk dan in de handleiding Spelmaterialen.

De opstart

Jouw avontuur begint bij je hoofddorp. Met deze uitbreiding is dat dus Psör (groen), Nieuw Delia (paars), Citel (geel), Pyros (wit), Domo (oranje), Sud Ysliond (blauw) of Tí Tchi (rood). Zet zoals normaal het speelfiguur van het paleis op de plek van het hoofddorp op de kaart en leg het bijhorende dorpsfiche hierbij op de kaart. Elke speler

start zoals in het basisspel, met één uitzondering: je mag aan het begin van het spel twee munten naar keuze van de bank nemen.

Elke speler heeft nu dus:

- ❖ Hoofddorp met 1 inwoner;
- ❖ 1 Paleis;
- ❖ 1 Verkenner;
- ❖ 5 Ridders;
- ❖ 2 Munten.

✓ Variatietip: Start met een hoofdstad in plaats van een hoofddorp.

Wat doe je nog meer?

Mocht je de eerste keer meespelen in Trigon, lees dan eerst de spelregels van het basisspel. En kijk ook even op de nieuwe bouwkaart.

Gebruik de dobbelstenen om te bepalen wie begint door het laagst te gooien.

TRIGON CONCEPT 2018

Wat is het doel van het spel?

Evenaar de goden

Het doel van het spel is hetzelfde als in het basisspel: je wilt andere spelers te slim af zijn en heersen over Trigon. Hier heb je met deze uitbreiding Vreemde Volken een aantal extra mogelijkheden toe. Je steden kunnen doorgroeien tot tien inwoners, waardoor een keizer kronen ook met heel weinig nederzettingen kan. In veldslagen kan er met zeven dobbelstenen gegooid worden, waardoor je makkelijker veroveringsopdrachten kunt vervullen. En er zijn op meer manieren punten te verdienen, zij het met uitspeelkaarten, landen of bonuspunten, om snel tot 25 punten te komen.

De Winnaar

De winnaar wordt op dezelfde manier bepaald als in het basisspel:

- ❖ Je kunt winnen door als eerste 25 punten te behalen. Punten verdien je voor:
 - Je paleis is drie punten;
 - Elk dorp dat je bezit is één punt;
 - Elke stad is twee punten;
 - Het behalen van tien inwoners in een stad levert één punt op;
 - Opdrachtenkaarten zijn één tot drie punten waard;
 - Bonuspunten zoals 'Verkenner van de Wildernis' of "Raadhuis" leveren één tot drie punten op;
 - Een heel land koloniseren levert drie tot twaalf punten op.
- ❖ Je kunt ook winnen door een keizer te kronen. Hiervoor heb je nodig:
 - Een rijk met 25 inwoners, waarvan er één tot keizer gekroond wordt;
 - Het benodigde aantal munten (vier zilver en vier goud).
- ❖ Je kunt het spel ook nog winnen door als eerste vijf opdrachten te voltooien.

Hoe speel je Trigon?

Speelrondes

Het spelverloop van Trigon gaat in speelrondes. Elke ronde komen alle spelers aan de beurt.

Elke speelronde bestaat uit twee fases. Deze fases zijn: de verzamel- en de actiefase. De verzamel fase doet iedereen tegelijk, de actiefase gaat om de beurt.

Speelfases

Elke ronde doorloopt twee fasen. Dit is hetzelfde als in het basisspel, alleen nu met meer spelers.:

- ❖ Verzamel fase: tijdens deze fase krijgen alle spelers hun inkomsten:
 - Belastinginkomsten;
 - Inwonergeboorte;
 - Bonusinkomsten.
- ❖ Actiefase: dit is de fase waarbij spelers daadwerkelijk spelen:
 - Bouwen;
 - Handelen;
 - Verplaatsen;
 - Aanvallen;
 - Acties;
 - Kaarten spelen.

Handelingen

Hieronder staan de handelingen waarbij er een verandering is opgetreden ten opzichte van het basisspel:

Fase 1, Inwonergeboorte

Dorpen krijgen net als in het basisspel inwoners erbij tot een maximum van vijf. Heb je vijf inwoners in een dorp, wordt het niet meer automatisch een stad, maar moet je deze bouwen tijdens de actiefase.

Fase 1, Bonusinkomsten

Speel je met minder dan vijf spelers en gebruik je de basiskaart, dan is krijg je acht punten en acht ridders per ronde. Speel je met vijf of meer spelers en gebruik je de speelkaart van Vreemde Volken, dan gelden er verschillende aantallen voor een gekoloniseerd rijk:

- ❖ Noorland: elf punten en elke ronde elf ridders;
- ❖ Lumos: twaalf punten en elke ronde twaalf ridders;
- ❖ Calmania: tien punten en elke ronde tien ridders;
- ❖ Kalland: twaalf punten en elke ronde twaalf ridders;
- ❖ Atio: drie punten en elke ronde drie ridders;
- ❖ Sudland: vijf punten en elke ronde vijf ridders;
- ❖ Ipika: drie punten en elke ronde drie ridders.

Fase 2, Bouwen



Met uitzondering van een stad, zijn alle bouwkosten hetzelfde als in het basisspel.

- ❖ Een stad bouwen: Bereikt een dorp het maximum van vijf inwoners, dan kost het drie zilver en drie goud om er een stad van te maken. Draai je de dorpenkaart om en je krijgt éénmalig de bonus die op de achterzijde staat. Deze bonus plaatst je bij dit dorp op de kaart. Is dit niet mogelijk, dan plaats je het speelfiguur bij een ander dorp van jezelf op de kaart. Steden leveren meer inwoners en munten per ronde, pas dit aan op je inkomstenregistratie. Draai tevens de dorpsfiche om zodat de stadszijde boven ligt. Dorpen die een stad zijn geworden, zijn twee punten waard en mogen in de verdediging met drie groene dobbelstenen werpen. Gaat je inwoneraantal later weer omlaag, dan blijft het eens stad. Daarnaast kunnen steden in Vreemde Volken doorgroeien tot tien inwoners. Is dit bereikt, krijg je eenmalig een bonuspunt voor Maximaal Inwoners. Je legt dan een Maximaal Inwonerfiche op de dorpenkaart om dit aan te geven.

Fase 2, Aanvallen

Hierbij gelden dezelfde regels als bij een veldslag in Trigon het basisspel. Echter, zijn er nu maximaal zeven dobbelstenen per kleur die geworpen kunnen worden. Daarnaast kunnen steden met drie groene dobbelstenen werpen. Wordt een stad veroverd met een maximaal inwonerfiche, dan gaat dit fiche terug naar de bank.

- ❖ Bijvoorbeeld: *Een leger Kallen van twee boten en tien ridders valt een stad van drie punten aan van de Atiërs. Het witte leger gooit 32 ogen en de verdedigers dertien. De Atiërs moeten hun stad dus afstaan aan de Kallen met de helft van de inwoners, maar zonder het bonuspunt. Dit gaat terug naar de bank.*

	LEGER 1 (KALLEN/WIT)		LEGER 2 (ATIËRS/ORANJE)	
	Speelfiguren	Aanval	Speelfiguren	Verdediging
WORP 1	10 ridders		1 stad	
	2 boten		max inwoners	
EINDE	10 ridders		0 legers	
	2 boten			
	1 stad			

De volgende ronde

Wanneer alle spelers hun beurt gehad hebben tijdens de actiefase en er nog geen winnaar is, begint er weer een nieuwe ronde met nieuwe kansen. Wederom begint weer de speler met de minste punten tijdens de actiefase.

Wereldheerschappij

Het spel is ten einde wanneer iemand aan één van de winvereisten voldoet. De ronde wordt niet afgespeeld en alle spelers knielen voor de Heerser van Trigon!