

Rule
of

TRIGON



Spelregels



Spelers: 2 tot 4

Leeftijd: 12+

Speelduur: 60 tot 90 minuten

Created and designed by Ralf Wingen

Panda Productions © 2015



Rule of Trigon

Heerschappij van de Keizer

TRIGON CONCEPT ©2018

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 waarvan je er in het basisspel met vier kunt spelen. De rijken van het basisspel zijn als volgt:

- ❖ In het noorden ligt Noorland, het nalatenschap van de zeegod Psör. Speel je met de groene kleur, dan begint hier jouw heerschappij als koning van de Noren. Noorland is één van de grotere en machtigere rijken en is acht punten waard. De hoofdstad is naar de zeegod vernoemd: Psör. Noorland is groen op de kaart en wordt omgeven door water. De Noren zijn dan ook een krijgersvolk dat thuis is op de oceanen en zij zijn gewend aan barre koude.
- ❖ Een ander machtig keizerrijk is Lumos dat in het noorden van het vaste land ligt. Hier heersen de nazaten van handelsgodin Delia. Dit land herkent men aan de paarse kleur op de kaart en is ook acht punten waard. De hoofdstad is Nieuw Delia en in Lumos wonen de Lumorianen. Het is jouw taak om hun diplomatieke en bestuurlijke vaardigheden in te zetten om de wereld te regeren.
- ❖ Waar Lumos uitblinkt in regeren, zijn de Calmanen uitmuntende bouwers. Logisch ook, want zij bezitten het bloed van aardgod Zoloth. Speel je met geel, dan is ook dit rijk acht punten waard. Je hoofdstad is Citel en je rijk Calmania bezit goede infrastructuur en architectonische hoogtepunten.
- ❖ Ten zuiden van Lumos en ten oosten van Calmania ligt het vierde keizerrijk: Kalland. Hier woont jouw volk, de Kallen, nakomelingen van hemelgod Ino. De hoofdstad van Kalland is Pyros en het rijk is eveneens acht punten waard. De Kallen streven naar wetenschap en filosofie en je rijk is aangegeven in het grijs.

Word jij de volgende heerser over heel Trigon?!?

Hoe begin je?

De landen van Trigon

Leg de speelkaart van Trigon op tafel neer. Overeenkomend met de volken, worden de kleuren groen, paars, geel en wit gebruikt om de landen van Trigon weer te geven. Het vaste land en Noorland worden gescheiden door de Grote Oceaan. Daarnaast zijn er ook twee zeeën. Tussen Lumos en Calmania de Binnenzee van Cal en tussen Lumos en Kalland de Ipzee. Deze zeeën en oceanen zijn donkerblauw op de kaart. Rivieren en meren die in alle rijken liggen zijn lichtblauw. En de machtige bergketens die de rijken doorkruisen zijn bruin getekend op de kaart en ook vele bossen zijn zichtbaar. Alle rijken hebben vestigingsplaatsen waar nederzettingen gebouwd kunnen worden. Je heerschappij begint in zo'n vestigingsplek met een paleis: je hoofddorp. Tussen deze plaatsen lopen dunne bruine (stippel)lijnen die de nederzettingen met elkaar verbinden. Deze paden en wegen verbinden je dorpen met elkaar en je burens.

Dus:

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. Daarmee doe je het volgende:

- ❖ Elke speler kiest een speelkleur door een willekeurig zwart zakje te kiezen en pakt bijbehorend dorpenoverzicht;

- ❖ Elke speler pakt de dorpenkaart van zijn/haar hoofddorp en de rest van de dorpenkaarten worden geschud en met de dorpszijde boven neergelegd. Bovenop komt de afdekkaart zodat de kaarten niet zichtbaar zijn;
- ❖ Verder worden de opdrachtenkaarten met de open kant naar beneden neergelegd (opdracht onzichtbaar);
- ❖ Uitspeelkaarten worden ook in een stapel met de gesloten kant naar beneden gelegd;
- ❖ Haal de overige spelmaterialen uit de doos.

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. Afhankelijk van de kleur speelfiguren in de gekozen zwarte zak, speel je dus met Psör (groen), Nieuw Delia (paars), Citel (geel) of Pyros (wit). Zet dus het speelfiguur in de vorm van een kasteel op de plek van het hoofddorp op de kaart, dit is je paleis en deze levert extra punten en verdediging op. Leg dan het dorpsfiche van het hoofddorp van jouw kleur hierbij op de kaart, met het nummer "1" naar boven.

Leg nu de bijbehorende dorpenkaart op je dorpenoverzicht met de dorpszijde naar boven. Zet ook meteen de kubussen op de inkomstenregistratie, overeenkomstig met wat op de dorpenkaart vermeld staat.

Op het moment dat je aan het spel begint, wonen er vijf ridders, één verkenner en één gewone inwoner in het hoofddorp. De inwoner ligt op de dorpenkaart naast het spelbord, de verkenner en de ridders staan op de speelkaart bij je hoofddorp.

Elke speler heeft nu dus:

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

Kijk op de afbeelding op de volgende pagina hoe dit uitziet.

Dorpenoverzicht				Noren		
HOOFDDORP Inkomsten: 	DORP 2 	DORP 3 	DORP 4 	DORP 5 		
	DORP 7 	DORP 8 	DORP 9 	DORP 10 		
Belastinginkomsten 						Bevolkingskenmerken: Land: Noorland Hoofddorp: Psör Godheid: Psör (zeegod) Type: Krijgersvolk



✓ Variatietip: Begin eens met een tweede dorp erbij ergens in je rijk.

Wat doe je nog meer?

Mocht je de eerste keer meespelen in Trigon, kijk dan ook eens op de bouwkaart.
Gebruik de dobbelstenen om te bepalen wie begint door het laagst te gooien.

Wat is het doel van het spel?

Evenaar de goden

Het doel van het spel is door op een slimme manier je rijk uit te breiden, vanaf je centrale hoofddorp tot een machtig keizerrijk. Zodoende evenaar je de macht en status die je voorouders vroeger hadden en versla je de andere spelers. Dit kan door heel Trigon te veroveren en andere spelers uit te schakelen, goede handel met je burens te bedrijven, diplomatisch en strategisch te spelen of gewoon weg door veel munten te verzamelen en snel uit te breiden.

De Winnaar

Je wilt natuurlijk het spel proberen te winnen. Hoe? Dat kan in het basisspel op drie verschillende manieren. Waar je voor kiest en welke strategie je gebruikt, ligt helemaal aan jou. Dit kan door:

- ❖ 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 een extra punt;
 - Opdrachtenkaarten zijn één à twee punten waard;
 - Bonuspunten zoals 'Verkenner van de Wildernis' of "Raadhuis" leveren één tot drie punten op;
 - Een heel land koloniseren levert acht 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.
- ✓ Variatietip: Voor heersers die langer aan de macht willen blijven, kunnen jullie ervoor kiezen om maar voor één van de winvereisten te spelen. Bijvoorbeeld door zelf een dure prijs voor de keizer te bepalen of te besluiten om tot een ander (hoger) aantal punten of opdrachten door te spelen.

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 verzamelfase doet iedereen tegelijk, de actiefase gaat om de beurt.

Speelfases

Elke ronde doorloopt twee fasen:

- ❖ Verzamelfase: tijdens deze fase krijgen alle spelers hun inkomsten:
 - Belastinginkomsten;
 - Inwonergeboorte;
 - Bonusinkomsten.

Dit kan elke speler tegelijk doen voor zichzelf. Het kan handig zijn om een speler als bank aan te wijzen om de munten te beheren. De handelingen binnen deze fase worden in deze volgorde uitgevoerd en indien een speler iets vergeet, mag dit later niet meer ingehaald worden.

- ❖ Actiefase: dit is de fase waarbij spelers daadwerkelijk spelen:
 - Bouwen;
 - Handelen;
 - Verplaatsen;
 - Aanvallen;
 - Acties;
 - Kaarten spelen.

Hierbij geldt dat de speler met de minste punten begint, geteld voor de verzamelfase. Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal punten wordt er gedubbeld. De speler met de minste ogen mag dan beginnen. Erna wordt er met de klok mee gespeeld. De handelingen binnen de actiefase mogen door elkaar en vaker gedaan worden. Wordt er iets vergeten, kan dit dus nog gedaan worden voordat een speler zijn beurt heeft afgerond. Je mag niets meer doen tijdens een beurt van een ander.

Handelingen

Hieronder staan de handelingen die je kan verrichten tijdens de twee speelfases:

Fase 1, Belastinginkomsten

Voordat je kunt beginnen aan bouwen of veroveren, is het belangrijk dat je schatkist aangevuld wordt. De belasting die je inwoners betalen staat op de dorpenkaarten aangegeven. Het totaal van al je dorpen kun je bijhouden op de inkomstenregistratie op het dorpenoverzicht. Neem dus eerst de hoeveelheden koper, zilver en goud van de bank waar je recht op hebt en leg ze in je schatkist.

LET OP! Zijn de munten bij de bank bijna op, dan is dit in het nadeel voor de spelers die voor liggen. Degene met de minste punten krijgt als eerste zijn/haar inkomsten, dan degene die dan de minste punten heeft, etc. etc.

Fase 1, Inwonergeboorte

Naast munten, heb je ook inwoners nodig om eenheden te trainen. Gelukkig plant je bevolking zich ook voort en krijg je elke ronde nieuwe onderdanen erbij. Op de dorpenkaart staat hoeveel inwoners je krijgt, meestal is dit één per dorp. Deze kersverse Trigonaren leg je op de dorpskaart erbij. Houdt wel rekening dat een dorp maar genoeg huizen heeft voor vijf inwoners.

- ❖ Een stad bouwen: Bereik je het maximum van vijf inwoners, dan wordt je dorp automatisch een stad. 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. Gaat je inwoneraantal later weer omlaag, dan blijft het eens stad.

Fase 1, Bonusinkomsten

Het kan zijn dat je uit voorgaande rondes sommige bonussen hebt verworven zoals extra speelfiguren, munten of kaarten. Ook deze krijg je tijdens de verzamelfase. In dit basisspel geldt dit alleen als je alle dorpen in een land (dus één kleur) bezet houdt. Naast acht bonuspunten, krijg je ook acht extra ridders. Deze mag je tijdens de verzamelfase over je eigen dorpen op het bord verdelen.

Fase 2, Bouwen

Je kunt met de munten die in het begin van de ronde hebt gekregen speelfiguren bouwen of kaarten kopen. Een speelfiguur dat inwoners kost, komt op het bord bij het dorp waar je de inwoner van gebruikt hebt. Als je een speelfiguur hebt gebouwd dat kan verplaatsen, aanvallen of een speciale actie kan, mag deze dat direct doen. Op de bouwkostenkaart staan de kosten van de speelfiguren en kaarten in het basisspel.

Fase 2, Handelen

Tijdens je actiefase mag je met de andere rijken handelen. Hierbij zijn er drie mogelijkheden:

- ❖ Muntenhandel met andere spelers: Natuurlijk is ook handel een goede mogelijkheid om je burens te helpen of tegen te werken. Goud, zilver en koper mogen onderling geruild worden via het principe van vraag en aanbod. Bepaal onderling de prijs als je munten ruilt;
- ❖ Munten ruilen met de bank: in geval van nood is de bank er nog om uitbuiters op de markt tegen te gaan. Je kunt 3 koper inwisselen voor 1 zilver en 3 zilver voor 1 goud. Terug wisselen is niet mogelijk;
- ❖ Kaarten uitwisselen: Opdrachten en uitspeelkaarten mogen blind met een andere speler geruild worden indien beide spelers daarmee instemmen.

Fase 2, Verplaatsen

Verkenner, ridders en boten mogen meteen bewegen wanneer deze op het bord komen. Dit bewegen, oftewel verplaatsen, kan over de bruine paden die op het spelbord zijn aangegeven of via havens. Voor één verplaatsing (dus één beurt) geldt dat je van vestigingsplaats naar vestigingsplaats kunt reizen. In het basisspel geldt dat er niet twee of meer kleuren speelfiguren op één zelfde plek mogen staan (zie Aanvallen in de volgende paragraaf).

Hierop is twee bijzonderheden:

- Steek je een rivier over, dan duurt dit een beurt extra. Deze paden zijn aangegeven met een stippellijn. Wacht dan op de rivier tot de volgende ronde.
- Voor verplaatsingen over zee gelden andere regels. Dit kan enkel met een boot (waarin maximaal vijf speelfiguren zitten). Een boot kan van een havenplaats naar een andere havenplaats varen.

LET OP! Speelfiguren die in een boot zitten, mogen los verplaatsen van de boot zelf. Dus ze kunnen eerst verplaatsen en dan varen, maar ook eerst varen en dan verplaatsen.

Fase 2, Aanvallen

Tijd om eens op een andere manier je rijk uit te breiden. Het is tijd voor oorlog! Ridders en sommige andere speelfiguren mogen andere speelstukken (dorpen, steden, boten, ridders of verkenners) aanvallen. Een verzameling speelstukken die samen met minimaal één dobbelsteen kunnen werpen, heet een leger. Dit kan dus één ridder zijn maar ook twintig ridders, een verkenner en een boot zijn één leger. De aanvals- of verdedigingskracht van een speelfiguur wordt gemeten door het aantal dobbelstenen dat deze mag gooien. Op de bouwkostenkaart staat ook het aantal dobbelstenen weergegeven.

Voor een aanval gelden dezelfde regels als met verplaatsingen. De aanval begint op het moment dat twee legers elkaar op een vestigingsplek of pad tegen komen. De legers zijn dan verplicht om elkaar aan te vallen en dit heet een veldslag.

Er wordt dan gedobbeld om de overwinnaar te bepalen. Hierbij mag er maximaal met vijf groene of rode dobbelstenen gedobbeld worden. Om de aanvals- of verdedigingskracht te meten, wordt het aantal ogen geteld van de worp. Degene met het minste aantal ogen, verliest een speelfiguur. Dit kan dus betekenen dat hij/zij meerdere dobbelstenen verliest. Daarna wordt opnieuw gedobbeld. De veldslag gaat door totdat één van de legers geen enkele dobbelstenen meer kan werpen.

- ❖ Bijvoorbeeld: Een leger Noren van drie ridders valt een leger Calmanen van twee ridders aan. De Noorse koning gooit elf ogen en de Calmaanse tien. Geel verliest dus één speelfiguur, oftewel één ridder. De veldslag is nog niet voorbij, immers heeft het verdedigend leger nog één speelfiguur over (en het aanvallend drie). Dus wordt wederom gedobbeld, een zes voor de verdedigers en vijf voor de aanvallers. Nu verliest het Noorse leger één speelfiguur. Er wordt nogmaals gedobbeld, drie voor de Calmanen en zeven voor de Noren. De veldslag is voorbij, immers heeft geel geen speelfiguren meer. De aanvaller speelt de volgende beurt verder met de overgebleven twee ridders.

	LEGER 1 (NOREN/GROEN)		LEGER 2 (CALMANEN/GEEL)	
	Speelfiguren	Aanval	Speelfiguren	Verdediging
WORP 1	3 ridders		2 ridders	
WORP 2	3 ridders		1 ridder	
WORP 3	2 ridders		1 ridder	
EINDE	2 ridders		0 legers	

Ridders en verkenners die tijdens de slag sterven, worden van het bord gehaald net als boten die vernietigd worden. Betreft het een aanval op een dorp of stad, dan gaat het

desbetreffende dorp inclusief de helft van de inwoners (afgerond naar boven) naar de overwinnaar. Heeft de veroveraar geen dorpsfiches meer, dan wordt het dorp vernietigd en verdwijnt helemaal van de kaart.

- ❖ Bijvoorbeeld: *Kalland valt vanuit een dorp (met één boot en vijf ridders) via een rivier een paars dorp aan (met vier inwoners en zonder extra speelfiguren). Hierbij gooit het aanvallend leger 17 ogen en het verdedigend leger gooit er tien. De aanval is meteen voorbij en het dorp gaat over naar de Kallen met twee inwoners. Het witte leger (één boot en vijf ridders) worden in/bij dit dorp gezet.*

	LEGER 1 (KALLEN/WIT)		LEGER 2 (LUMOREANEN/PAARS)	
	Speelfiguren	Aanval	Speelfiguren	Verdediging
WORP 1	5 ridders		2 ridders	
	1 boot			
EINDE	2 ridders		0 legers	

Fase 2, Acties

Er zijn speelfiguren die een speciale actie kunnen ondernemen. Wanneer deze figuren gebouwd worden en op het bord gezet zijn, mogen zij deze actie één keer per beurt doen. In deze versie zijn dat alleen de verkenners. Zij hebben de speciale actie “een dorp stichten” maar kunnen dit maar eenmalig doen. Een dorp stichten doe je door de verkenners om te ruilen voor een dorpsfiche. Je legt deze met de dorpszijde naar boven op de vestigingsplaats op het bord om je nederzetting te beginnen. Vervolgens trek je een dorpenkaart van de gesloten stapel om te kijken welke inkomsten het dorp oplevert. Hierop kun je alvast één inwoner leggen. Gebruik het dorpenoverzicht om te zorgen dat je dorpenkaarten op volgorde blijven liggen zodat ze overeenkomen met de dorpennummers op het speelbord. En houd op de inkomstenregistratie bij wat je de volgende beurt in de verzamelfase aan munten krijgt.

- ❖ Bijvoorbeeld: *Je hebt net een verkenners in je hoofddorp gebouwd en deze bij het dorp op het bord neergezet. Deze verkenners kan meteen bewegen volgens de regels van verplaatsen. Op een aangrenzende vestigingsplek mag je dan een dorp stichten. Immers kan de verkenners een speciale actie ondernemen: een dorp stichten. Je hebt alleen een hoofddorp dus dit is je tweede dorp. Trek een dorpenkaart en leg deze op je dorpenoverzicht. Je kijkt hoeveel munten dit dorp elke ronde oplevert en past dit aan op de inkomstenregistratie. Het dorpsfiche “2” leg je op de plek van de verkenners die van het bord verdwijnt. Op de dorpenkaart leg je dan een inwoner.*

Fase 2, Kaarten spelen

Er zijn twee soorten kaarten in het basisspel die je kunt spelen tijdens je beurt, de opdrachtenkaarten en de uitspeelkaarten.

- ❖ Opdrachtenkaarten kun je kopen voor een goud met vijf behaalde opdrachten win je het spel. Daarnaast zijn behaalde opdrachten ook extra punten waard. Opdrachtenkaarten mogen meteen gespeeld worden nadat ze gekocht zijn. Houd de kaart gesloten voor je totdat je de opdracht gehaald hebt. Er is geen limiet voor het aantal opdrachtenkaarten dat je per beurt mag spelen;
- ❖ Uitspeelkaarten kosten 1 koper en mogen meteen gespeeld worden (tenzij anders vermeld op de kaart). Er is geen limiet voor het aantal uitspeelkaarten dat je per beurt mag spelen.

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!

Rule of TRIGON



Spelmaterialen



Spelers: 2 tot 4

Leeftijd: 12+

Speelduur: 60 tot 90 minuten

Created and designed by Ralf Wingen
Panda Productions © 2015



Rule of Trigon

Heerschappij van de Keizer

Spelmaterialen Basisspel

Spelinhoud

Spelregels	1 keer
Spelregels verkort	1 keer
Spelmaterialen	1 keer
Spelbord	1 stuk
Inwoners/Ridders 1	35 keer per kleur (groen, paars, geel, wit)
Inwoners/Ridders 5	5 keer per kleur (groen, paars, geel, wit)
Verkenners	3 keer per kleur (groen, paars, geel, wit)
Boten	5 per kleur (groen, paars, geel, wit)
Paleis	1 per kleur (groen, paars, geel, wit)
Dorpsfiches	10 per kleur (groen, paars, geel, wit)
Dorpenkaarten	50 stuks
Opdrachtenkaarten	27 stuks
Uitspeelkaarten	82 stuks
Speelvolgorde	1 keer op doos
Bouwkostenkaart	1 stuk
Dorpenoverzicht	4 stuks
Registratiekubussen	3 per kleur (groen, paars, geel, wit)
Munten	30 per soort (koper, zilver, goud)
Dobbelstenen	5 per kleur (groen, rood)
Bonuspunten	2 stuks

Speelfiguren

De volgende speelfiguren worden gebruikt in het basisspel van Trigon:

- ❖ Inwoners: De basis van je volk, de inwoner kun je namelijk trainen tot andere speelfiguren zoals een verkenner of ridder. Elke ronde tijdens de verzamelfase krijgen je dorpen meer inwoners. Op de dorpenkaart staat hoeveel



per dorp. De nieuwgeboren inwoners leg je dan op de betreffende dorpenkaart. Het speelstuk van de inwoner is een platte cilinder. De kleine staat voor één inwoner en de grote voor vijf. Inwoners kunnen niet aanvallen of verdedigen.

- ❖ De Verkenner: De verkenner van de wildernis die jouw dorpen sticht en zo je rijk uitbreidt. Een verkenner kun je tijdens de actiefase kopen. Dit kost een inwoner, drie zilver en een goud. De verkenner is altijd op zoek naar nieuwe vestigingsplekken in Trigon om een nieuwe nederzetting te beginnen. Dit doet hij door op het speelbord over de paden te lopen naar onbezette vestigingsplekken en daar een dorp te stichten. Dit is een speciale actie van de verkenner die tijdens de actiefase gespeeld mag worden. Je verkenner verdwijnt dan van het bord en zet zijn bestaan dan voort in het nieuwe dorp als één inwoner. De verkenner heeft de vorm van een pion met een hoedje en hier heb je er drie van. Een verkenner verdedigd met twee dobbelstenen en mag er in de aanval één gooien.



- ❖ Ridders: Deze doorgewinterde krijgers verdedigen je rijk tegen aanvallen van buitenaf, zorg dus dat je er genoeg van hebt. Als een dorp minimaal twee inwoners heeft, kun je er tijdens de actiefase ridders gaan trainen. Dit kost een koper en een inwoner per ridder. Deze vechtersbazen heb je nodig om andere spelers aan te vallen of je eigen speelstukken te verdedigen. Elke ridder kan met één dobbelsteen aanvallen en met één verdedigen, zorg dus dat je een groot genoeg leger hebt voor je de strijd aangaat. Het speelfiguur van de ridder is dezelfde als de inwoner, maar ridders liggen altijd op het speelbord. Ook hier geldt dat de kleine cilinder voor één ridder staat en de grote voor vijf ridders.



- ❖ Boot: Onmisbaar om verre landen snel te verkennen of veroveren. Door het ruime sop te temmen, kun je een groot voordeel behalen als meester van de zee. Boten varen snel van haven naar haven en kunnen vijf opvarenden meenemen. Je kunt boten bouwen in havennederzettingen tijdens de actiefase van het spel voor twee koper. Het speelfiguur van een boot is een houten bootje. Hoewel een boot niet kan aanvallen, werpt het in de verdediging wel twee dobbelstenen.



- ❖ Je paleis: Het centrum van je keizerrijk is het paleis in je hoofddorp. Zorg ervoor dat je ridders deze zetel van macht tot de laatste tand verdedigen, want eenmaal veroverd, is het voor altijd verloren. Dit centrum van handel en welvaart in je hoofddorp zorgt voor veel muntinkomsten. Elke speler begint met een paleis in hun eerste dorp dat drie extra punten oplevert. Een paleis kan niet aanvallen, maar je mag erdoor wel met drie



extra dobbelstenen gooien wanneer je hoofddorp wordt aangevallen. Het paleis speelfiguur heeft de vorm van een kasteeltje en staat op een vaste plek op de kaart.

- ❖ Dorpen: Nederzettingen zijn het bloed van je rijk die zorgen voor onderdanen die je keizerrijk zullen uitbreiden. De verkenner sticht een dorp op vestigingsplekken, maar in het begin van het spel start je al met een hoofddorp. Elke ronde tijdens de verzamelfase worden er inwoners geboren die je tot ridders, verkenners of andere speelfiguren kunt trainen. Let wel op dat een dorp maar maximaal vijf inwoners kan huisvesten. Tevens zorgen dorpen voor koper, zilver en goudinkomsten voor je schatkist. Daarmee zijn ze dus onmisbaar voor je rijk. Een dorp is een fiche met op een zijde een afbeelding van een dorp erop. Op de achterzijde staat een stad. Een dorp is één punt waard. Daarnaast staat op beide zijden van de dorpsfiche hetzelfde nummer. Dit nummer komt overeen met de dorpenkaart op je dorpenoverzicht bij hetzelfde nummer. Een dorp gooit in de verdediging met twee dobbelstenen, maar kan niet aanvallen.
- ❖ Steden: Dit is de keerzijde van het dorpsfiche. Ligt de stadszijde omhoog, dan is het maximaal aantal inwoners (vijf) behaald en is de fiche twee punten waard. Dan draai je ook de bijbehorende dorpenkaart om voor je bonus en hogere belastinginkomsten plus geboorte. Verder geldt precies hetzelfde als een dorp.



Kaarten

In het basisspel van Trigon zitten drie soorten kaarten:

- ❖ Dorpenkaarten: Hierop zie je wat je onderdanen in je dorpen allemaal doen en opleveren. Wanneer een verkenner een dorp sticht, trek je een dorpenkaart uit de stapel en leg je deze op je dorpenoverzicht. De dorpenkaart bevat informatie over het soort dorp: het machtige hoofddorp, een eenvoudige nederzetting, een ontwikkeld dorp of een grote plaats van luxe en welvaart. Afhankelijk van het soort dorp levert deze koper, zilver en goud op. Daarnaast zie je op de dorpenkaart de inwonergeboorte per ronde en de eenmalige bonus bij het bereiken van het maximaal aantal inwoners. Op je dorpenkaarten leg je dan ook de inwoners. Net als de dorpsfiche, heeft de dorpenkaart ook twee zijden. Eentje als beginnend dorp, en eentje wanneer het dorp tot een stad is doorgegroeid.



- ❖ **Opdrachtenkaarten:** De eeuwige zoektocht van de avonturier is er één van duizend queesten. Deze staan op de opdrachtenkaarten. Er zijn zeven categorieën opdrachten: Krijgskunst (groen); Handel (paars); Bouw & Cultuur (geel); Ontwikkeling (wit); Magie (oranje); Transport & Jacht (blauw) en Natuur & Geneeskunde (rood). Je kunt de opdrachten kopen voor een goud en spelen tijdens de actiefase van het spel. Heb je een opdracht volbracht, dan ben je een stap dichterbij de overwinning. Want wanneer je als eerste vijf opdrachten hebt behaald, win je het spel. Eenmaal voldaan, kun je een opdracht niet meer kwijtraken. Daarnaast brengen opdrachten ook nog punten op. Voor een overzicht van alle opdrachten met uitleg, kijk verderop in deze handleiding.



- ❖ **Uitspeelkaarten:** Net zoals je inwoners van een gokje houden, kun je met uitspeelkaarten het spelverloop beïnvloeden. Op deze kanskaarten staan gebeurtenissen en ontwikkelingen van je wetenschappers die je kunnen helpen. Maar trek je een doodshoofd, dan zijn de goden je niet gunstig gezind. Uitspeelkaarten kun je kopen en uitspelen tijdens de actiefase van het spel. Deze kosten een koper. Sommige kaarten moet je meteen spelen, andere mag je kiezen wanneer je ze inzet. Er zijn hierbij ook vier categorieën: Krijgskunst (groen); Handel (paars); Bouw & Cultuur (geel) en Ontwikkeling (wit). Voor een overzicht van alle uitspeelkaarten met uitleg, kijk verderop in deze handleiding.



Schemakaarten & Hulpmiddelen

Andere materialen in Trigon zijn ter ondersteuning van het spel.

- ❖ **Speelkaart:** De wereld van Trigon met de vier grote rijken: Noorland, Lumos, Calmania en Kalland. In elk rijk liggen verschillende nederzettingen die je verkenner kan stichten. Heb je een rijk in bezit, levert je dit bonuspunten op en elke ronde extra ridders. Over de bruine wegen en paden reizen ridders en verkenners van dorp naar dorp. Hierbij worden ze gehinderd door hoge bergketens of woeste rivieren. Vandaar dat je onderdanen er soms voor kiezen om per boot uit te varen met een boot via een haven.



- ❖ **Bouwkostenkaart:** Dit handige overzicht bevat alle nodige informatie om tijdens de actiefase de juiste keuze te maken over je speelwijze. Er staan alle speelfiguren op vermeld en de bouwkosten ervan. Daarnaast is ook aangegeven wat hun aanvals- en verdedigingskracht is.

Bouwkosten Trigon				
Speelfiguur	Munten	Vereist	Aanval	Verdediging
Verkenner	3 (grey), 1 (yellow)	1 (knight icon)	2 (red squares)	2 (green squares)
Ridder	1 (orange)	1 (knight icon)	2 (red squares)	2 (green squares)
Boot	2 (orange)	1 (ship icon)		2 (green squares)
Keizer	4 (grey), 4 (yellow)	25x (knight icon)		2 (green squares)
Dorp		5x (knight icon)		2 (green squares)
Stad				2 (green squares)
Opdracht	1 (yellow)			
Uitspeelkaart	1 (orange)			

- ❖ **Spelregelkaart:** Dit staat op de onderzijde van de doos. Op deze kaart staat in het kort alle spelinformatie van Trigon: het spelbegin, de speelvolgorde, de legenda, puntentelling en winvereisten. Bij het spelbegin gedeelte staat waarmee elke speler het spel start. Trigon speel je in rondes van twee fasen: de Verzamelfase en de Actiefase. De verschillende handelingen hiervan staan op de speelvolgorde gedeelte.

2018

- DORP+



- 

- ❖ Dobbelsloten (rood/groen): Wanneer er een veldslag plaatsvindt tussen jouw leger en dat van een tegenstander, worden deze dobbelsloten gebruikt. De aanvalleur gooit dan met de rode dobbelsloten en de verdediger met de groene variant. Door het aantal ogen van je worp bij elkaar op te tellen, bereken je de totale aanvals- of verdedigingskracht van je leger. Het totale aantal groene of rode dobbelsloten dat je in het basisspel in één keer mag gooien is vijf.
- ❖ Bonuspunten: In het basisspel van Trigon kun je op twee manieren bonuspunten verdienen. Door als eerste vijf dorpen te stichten, krijg je de kaart "Verkenner van de Wildernis". En door als eerste drie opdrachten te voldoen, krijg je de kaart "Zoektocht van de Avonturier". Beide kaarten kun je niet meer verliezen als je ze eenmaal hebt verworven.



Kaartenuitleg

Gebruik onderstaande uitleg wanneer je niet zeker bent wat een uitspeel- of opdrachtenkaart inhoudt.

Opdrachtenkaarten:

In het basisspel zitten zeven kleuren opdrachtenkaarten, herkenbaar aan de gekleurde rand en het symbool.

- ❖ Krijgskunst: Deze groene opdrachtenkaarten hebben betrekking op veldslagen. Je zult dus een speelfiguur van een tegenstander moeten verslaan. De kaarten beginnen dan ook met "dood", "vernietig", "verover" of "win", gevolgd door een speelfiguur van een tegenstander. Is een veldslag succesvol en het speelfiguur van de tegenstander overwonnen, dan heb je deze opdracht behaald. Dit kan zowel in de aanval als verdediging;
- ❖ Handel: Deze kaarten hebben een paarse rand en hebben betrekking op interactie met een tegenstander. Je zult dus iets met hem/haar moeten handelen/ruilen;
- ❖ Bouw & Cultuur: Deze opdrachten gaan over iets bouwen en hebben de gele kleur. Je zult dus munten moeten uitgeven om ze te behalen;
- ❖ Ontwikkeling: De witte opdrachtenkaarten gaan over uitbreiding en vooruitgang van je rijk. De kaarten in het basisspel beginnen met "koloniseer", gevolgd door een



land. Dit betekent dat je naar dat land moet gaan en daar twee dorpen moet stichten om de opdracht te vervullen;

- ❖ **Magie:** Bij deze opdrachten speel je een uitspeelkaart om de opdracht te behalen. Je zult dus uitspeelkaarten moeten kopen om de goede te vinden. Magie opdrachten hebben een oranje rand;
- ❖ **Transport & Jacht:** Deze kaarten hebben een blauwe rand en gaan over de speelkaart. De opdracht begint met “verken” gevolgd door een land. Je moet met een speelfiguur naar dat land reizen om de opdracht te voltooien;
- ❖ **Natuur & Geneeskunde:** Deze opdrachten gaan over andere opdrachten en hebben een rode kleur. Je zult er een ander type opdracht voor moeten halen om dan tegelijk deze opdracht te volbrengen.

Uitspeelkaarten:

In het basisspel zitten vier kleuren uitspeelkaarten, herkenbaar aan de gekleurde rand en het symbool die beide overeenkomen met de vier rijken:

- ❖ **Krijgskunst:** Kaarten met een groene rand en de vlag van een ster van de Noren. Deze kaarten hebben te maken met veldslagen en ridders;
- ❖ **Handel:** De kaarten met een paarse kleur en de vlag van de Lumoreanen (geldzak) gaan over je schatkist en belastinginkomsten;
- ❖ **Bouw & Cultuur:** Uitspeelkaarten van de Calmanen (tandwiel) met de gele rand hebben betrekking op je dorpen;
- ❖ **Ontwikkeling:** De witte uitspeelkaarten van de Kallen hebben een planeet erop. Deze kaarten gaan meestal over je inwoners.



Daarnaast kan het zo zijn dat er de tekst “meteen uitspelen” op een uitspeelkaart staat. Deze kaart leg je meteen open en voer je de actie uit. Staat dit er niet op, dan mag je zelf bepalen wanneer je de kaart speelt, mits overeenkomstig met

de vermelde actie op de kaart.

Tenslotte kan het zo zijn dat er een doodskop op de kaart staat, in dit geval heeft de kaart een negatief effect op jou en eventueel andere spelers.

Negatieve uitspeelkaarten dienen altijd meteen uitgespeeld te worden.

Hieronder staat per kaart precies uitgelegd wat je ermee kunt:



- ❖ **Krijgskunst, Moordenaar (4x):** Haal een ridder naar keuze van jezelf van het bord;

- ❖ Krijgskunst, Boogschutters (2x): Haal twee ridders naar keuze van jezelf van het bord;
- ❖ Krijgskunst, Promotie (4x): Zet een gratis ridder op het bord in één van je nederzettingen;
- ❖ Krijgskunst, Wachttorenen (2x): Zet twee gratis ridders op het bord in één van je nederzettingen;
- ❖ Krijgskunst, Draken (2x): Haal de helft van je ridders van het bord, afgerond in het voordeel voor jezelf;
- ❖ Krijgskunst, Strijd (1x): Door vele oorlogen verliezen alle spelers de helft van hun ridders, afgerond in het voordeel van de speler. Deze ridders worden van het bord gehaald;
- ❖ Krijgskunst, Kerker (1x): Dit bonuspunt telt pas mee indien gespeeld. Indien gesloten kan het gestolen of geruild worden;
- ❖ Krijgskunst, Kapitein (1x): Deze kaart beschermt je tegen negatieve kaarten (met een doodskop) van de groene kleur;
- ❖ Krijgskunst, Vluchten (1x): Indien je wordt aangevallen, kun je er met deze kaart voor kiezen om je leger te verplaatsen (volgens de normale regels) zodat de veldslag wordt ontweken;
- ❖ Krijgskunst, Overloper (1x): Kies een speelfiguur van een tegenspeler dat kan verplaatsen. Haal deze van het bord en zet op dezelfde plek dit speelfiguur in je eigen kleur;
- ❖ Krijgskunst, Cavalerie (1x): Speel deze kaart als je iemand aanvalt of wordt aangevallen. Je mag deze veldslag dan een extra dobbelsteen gooien tot het maximum dat is toegestaan;
- ❖ Krijgskunst, Verdedigingstoren (1x): Speel deze kaart als je iemand aanvalt of wordt aangevallen. Je mag deze veldslag dan twee extra dobbelstenen gooien tot het maximum dat is toegestaan;
- ❖ Krijgskunst, Hinderlaag (1x): Speel deze kaart als je iemand wordt aangevallen. Je mag deze veldslag dan met het dubbele aantal dobbelstenen gooien tot het maximum dat is toegestaan;
- ❖ Handel, Rovers (4x): Je legt drie koper van je schatkist terug bij de bank. Heb je geen koper meer, dan gebeurt er niets;
- ❖ Handel, Ertshoeve (4x): Pak drie koper van de bank en leg deze in je schatkist;
- ❖ Handel, Zilverdieven (2x): Je legt twee zilver van je schatkist terug bij de bank. Heb je geen zilver meer, dan gebeurt er niets;
- ❖ Handel, Zilvervloot (2x): Pak twee zilver van de bank en leg deze in je schatkist;

- ❖ Handel, Criminaliteit (2x): Je legt een goud van je schatkist terug bij de bank. Heb je geen goud meer, dan gebeurt er niets;
- ❖ Handel, Schatzoekers (2x): Pak een goud van de bank en leg deze in je schatkist;
- ❖ Handel, Hebzucht van Delia (2x): Je legt de helft van de munten in je schatkist terug bij de bank. Het gaat zich om het totaal aantal, niet de helft van elke soort. Je mag zelf kiezen wat je weglegt en er wordt afgerond in jouw voordeel;
- ❖ Handel, Crisis (1x): Alle spelers kiezen vijf munten uit hun schatkist en leggen deze terug bij de bank. Heeft een speler dit niet, of minder, legt hij/zij niets of minder weg;
- ❖ Handel, Raadhuis (1x): Dit bonuspunt telt pas mee indien gespeeld. Indien gesloten kan het gestolen of geruild worden;
- ❖ Handel, Ambassadeur (1x): Deze kaart beschermt je tegen negatieve kaarten (met een doodskop) van de paarse kleur;
- ❖ Handel, Heerser van Weleer (1x): Pak vijf munten naar keuze van de bank en leg deze in je schatkist;
- ❖ Handel, Koopman (1x): Pak voor elk dorp dat je bezit een koper van de bank en leg deze in je schatkist;
- ❖ Handel, Winst (1x): Pak voor elk dorp dat je bezit een zilver van de bank en leg deze in je schatkist;
- ❖ Handel, Voorspoed (1x): Pak voor elk dorp dat je bezit een goud van de bank en leg deze in je schatkist;
- ❖ Handel, Ambachtsgild (1x): Kies een andere speler en werp een dobbelsteen. Het aantal ogen dat je gooit, is het aantal koper dat je mag stelen van deze speler;
- ❖ Handel, Diefstal (1x): Kies een andere speler en neem drie munten naar jouw keuze uit zijn/haar schatkist. Leg deze bij je eigen muntvoorraad;
- ❖ Bouw & Cultuur, Winter (4x): Kies een dorp naar keuze van jezelf en haal dit van het bord. De dorpenkaart leg je onderaan de gesloten stapel en de inwoners sterven;
- ❖ Bouw & Cultuur, Vlijtige Onderdaan (4x): Je mag een gratis dorp stichten op een vestigingsplek naar keuze in je eigen land. Zijn alle plekken bezet, dan mag je in een ander land een gratis dorp stichten. Dit dorp heeft automatisch één inwoner;
- ❖ Bouw & Cultuur, Aardbeving (2x): Deze verwoest je paleis in je hoofddorp. Je haalt deze van het speelbord en kan deze dus niet meer terug krijgen. Je hoofddorp zelf behoud je wel;
- ❖ Bouw & Cultuur, Grillen van Zoloth (1x): De aardgod Zoloth brengt schade toe aan alle spelers. Elke speler kiest een dorp en haalt deze van de kaart. Inwoners sterven en de dorpenkaart gaan onderop de afgedekte stapel;

- ❖ **Bouw & Cultuur, Tentoonstelling (1x):** Dit bonuspunt telt pas mee indien gespeeld. Indien gesloten kan het gestolen of geruild worden;
- ❖ **Bouw & Cultuur, Hofnar (1x):** Deze kaart beschermt je tegen negatieve kaarten (met een doodskop) van de gele kleur;
- ❖ **Bouw & Cultuur, Intrige (1x):** Je kiest een dorp van een tegenstander. Deze haalt het dorp van de kaart en geeft de bijbehorende dorpenkaart inclusief inwoners aan jou. Je mag dan op diezelfde plek op de kaart een dorp van jezelf neerleggen;
- ❖ **Ontwikkeling, Overstroming (4x):** Kies een nederzetting naar keuze van jezelf en haal één inwoner van de dorpenkaart af;
- ❖ **Ontwikkeling, Brand (2x):** Kies een nederzetting naar keuze van jezelf en haal twee inwoners van de dorpenkaart af;
- ❖ **Ontwikkeling, Geboortegolf (4x):** Leg een gratis inwoner op de dorpenkaart van een nederzetting van jezelf naar keuze;
- ❖ **Ontwikkeling, Goede Oogst (2x):** Leg twee gratis inwoners op de dorpenkaart van een nederzetting van jezelf naar keuze;
- ❖ **Ontwikkeling, Ziekte (2x):** Tel je totaalaantal inwoners en haal hiervan de helft van je dorpenkaarten, afgerond in je voordeel;
- ❖ **Ontwikkeling, Meteorieten (1x):** Dit ruimtegeweld kost alle speler vijf inwoners uit hun nederzettingen, tot een minimum van één per nederzetting. Iedereen haalt deze inwoners van zijn/haar dorpenkaarten af;
- ❖ **Ontwikkeling, Slot (1x):** Dit bonuspunt telt pas mee indien gespeeld. Indien gesloten kan het gestolen of geruild worden;
- ❖ **Ontwikkeling, Burgemeester (1x):** Deze kaart beschermt je tegen negatieve kaarten (met een doodskop) van de witte kleur;
- ❖ **Ontwikkeling, Spionage (1x):** Kijk de handkaarten van een tegenspeler, zowel zijn opdrachten als uitspeelkaarten. Je mag er hier eentje uit stelen en aan je eigen hand toevoegen;
- ❖ **Ontwikkeling, Ontdekkingsreiziger (1x):** Wanneer je deze kaart speelt, kun je deze beurt twee verkenners bouwen voor de prijs van één. Als je in diezelfde beurt een dorp sticht en een verkenners weer van het bord haalt, mag je deze meteen weer bouwen met een gratis verkenners erbij;