

Tharos

1. Introductie	2
2. Spelonderdelen	2
3. Opzetten van het spel	4
4. Spel overzicht	6
5. Spelverloop	6
6. Speleinde en eindscore	16
7. Woordenlijst	17

01 Introductie

Tientallen jaren geleden begonnen, de vier invloedrijke stoomgilden Power & Torsion, Cogwheer Trust, Crystal & Ore en Future Horizon de planeet Tharos uit te buiten. Nu is het nodig om een nieuwe regio te openen! Terwijl ze dit doen hebben de bruisende gilden allemaal een oogje op de andere gilden en de gevreesde Circumdate Caelo Trust, die ook aanspraak maakt op deze regio en zij schuwen het gebruik van militaire middelen niet.

Players assume control over a steam guild and explore the newly opened region for natural resources, gaining crystal and ore samples, and building new mines to exploit the land. The government of Tharos awards different medals for the players' services, which increase the influence of their steam guilds

Spelers nemen in dit spel de controle over van een de vier gilden. Ze verkennen het nieuwe gebied voor natuurlijke hulpbronnen, het verkrijgen van kristal- en ertsmonsters, en het bouwen van nieuwe mijnen om het land te exploiteren. De regering van Tharos kent de spelers verschillende medailles toe voor deze diensten, waardoor de invloed van hun gilde zal stijgen.

Tharos is een "Dice-Bag-Building" spel, waarbij dobbelstenen acties vertegenwoordigen en hun respectievelijke sterkte. De dobbelstenen worden gebruikt op de spelersborden en voor activering en gebruik van de spelerskaarten

02 Spelonderdelen

Elk exemplaar van Tharos bevat:

- 16 regiokaarten
- 8 gebouwenkaarten
- 40 actiekaarten
- 40 spelerskaarten (elk 10 kaarten per speler)
- 8 aanvalskarten
- 6 ronde eindkaarten
- 1 spelronde-fiche
- 1 startspelerfiche
- 72 dobbelstenen (een set van 18 dobbelstenen elk per speler: 8 witte, 3 rode, 3 gele, 2 groen en 2 blauwe dobbelstenen)

- 4 stoffen zakken (één per speler)
- 20 houten blokjes (een set van 5 blokjes per speler: 2 rode, 1 groene, 1 blauw en 1 geel blokje)
- 4 spelersmatten (één per speler)
- 4 medaille-matten (één per speler)
- 48 gildestenen (elk 12 per speler)
- 40 mijnfiches (elk 10 per speler)
- 16 ertsmarkeringen (3 elk in geel, groen, blauw en rood, 4 in wit)
- 16 kristallen markeringen (3 elk in geel, groen, blauw en rood, 4 in wit)
- 40 munten (8x \$ 5, 32x \$ 1)
- 16 transformatiemarkeringen
- 8 spelerhulpkaarten (in het Engels en Duits)
- 2 spelregelsboekjes (in het Engels en Duits)

De regiokaarten, erts en kristalmarkers, transformatiemarkeringen.

De 16 regiokaarten **A1**, vanaf nu regio's genoemd, vormen het speelveld. Elk regiotype komt overeen met een dobbelsteenkleur - braakliggende terreinen zijn wit, vlaktes geel, bergen blauw, heuvels rood en bossen groen.

Elke regio krijgt één ertsmarker **A2** en één kristalmarker **A3**, van de bijpassende kleur, die de spelers kunnen verzamelen door verschillende acties. Bovendien krijgt elke regio een willekeurig toegewezen transformatiemarkering **A4**, waarvan het effect één keer per beurt kan worden gebruikt door elke speler.

Spelersonderdelen

De **spelersmat** bestaat uit verschillende gebieden. Aan de bovenrand is het dobbelstenen depot dat **A1** gebruikt en tijdelijk opzij gelegde dobbelstenen bevat. Hieronder staan de verschillende actievakken **A2** met de meeste acties die de speler ter beschikking staan. Rechtsonder is de dobbelsteenwinkel **A3**, waar de speler extra dobbelstenen kan kopen.

De spelers die markeren ontvangen medailles met hun houten kubussen in vier verschillende gebieden op de **medaillemat**: gevechtsmedailles **B1**, verkenningmedailles **B2**, handelsmedailles **B3** en burgerlijke medailles **B4**. Aan de linkerrand hebben de spelersmarkering gevechtspunten ontvangen na het succesvol afweren van aanvallen **B5**.

De spelers activeren hun **spelerskaarten** om hun acties tijdens het spel te gebruiken. De activeringskosten **C1** worden linksboven weergegeven. Alle kaarten bieden acties **C2** aan, sommige bieden ook permanente acties **C3**.

Bij elke beurt trekken de spelers de **dobbelstenen D** uit hun **zak E** en gebruiken ze deze voor verschillende acties. De spelers gebruiken gildefiches **F** om de invloed van hun gilde te markeren. Ze plaatsen gildemarkers op regio's, hun spelerskaarten, openbare gebouwen en aanvalskarten. Het aantal **gildefiches** is beperkt tot 12 per speler. De speler plaatst zijn mijnmarkers **G** op regio's om overwinningpunten voor hen te scoren tijdens de eindwaardering. Het aantal **mijnfiches** is beperkt tot 10 per speler. De speler markeert zijn medailles en gevechtspunten met de vijf **houten kubussen H** op zijn medaillemat.

De gebouwenkaarten

De spelers bouwen de **gebouwkaarten** als openbare gebouwen; linksboven staan de kosten **A1** weergegeven. Als ze extra kosten **A2** betalen, nemen de spelers bezit van het gebouw en markeren ze met een van hun gildefiches. Alle spelers mogen de acties **A3** gebruiken als ze de kosten betalen.

De actiekaarten

De **actiekaarten** bieden de spelers verschillende voordelen, die ze naast hun gekozen acties mogen spelen

De aanvalskarten

Tijdens elke beurt moeten de spelers zich verdedigen tegen aanvallen van de Circumdate Caelo Trust. Zijn aanvalskracht wordt bepaald door de **aanvalskarten** en varieert van aanval tot aanval. "R" staat voor de ronde, zodat de aanvalskracht van het vertrouwen van ronde naar ronde toeneemt

Einde ronde kaarten

Als de spelers tijdens een ronde een of meer aanvallen verliezen, lijden ze verliezen aan het einde van de ronde zoals bepaald door de **einde ronde kaarten** **A1**. "R1" staat voor de eerste ronde enzovoort. Bovendien herinneren deze kaarten de spelers eraan dat ze ontvangen gevechtspunten kunnen inleveren voor gevechtsmedailles **A2**

Rondeteller, startspelerfiche en munten

De spelers verplaatsen de rondeteller **A** tijdens het spel van één regio-rij naar de volgende. Op deze manier houden ze de vier spelronden bij en markeren ze de regio's waarop ze worden aangevallen door de trust. Na elke beurt in een ronde geven de spelers de startspelerfiche **B** met de klok mee door aan de volgende speler, waarmee ze de speler markeren die een beurt begint. De spelers betalen voor verschillende acties met hun munten. **C** Tijdens de eindwaardering krijgen de spelers ook overwinningspunten voor hun resterende geld. De munteenheid in Tharos heet Jar

The round end cards

If the players lose one or more attacks during a round, they suffer losses at the round's end as determined by the **round end cards A1**. "R1" stands for the first round and so on. Additionally, these cards remind the players that they may turn in received combat points for combat medals **A2**.



Back

Round marker, start player marker, coins

The players move the **round marker A** during the game from one region row to the next. In this way they keep track of the four game rounds and mark the regions on which they are attacked by the trust.

After each turn of a round, the players pass the **start player marker B** clockwise to the next player, marking the player who starts a turn.

The players pay for different actions with their **coins C**. During the final scoring, the players also gain victory points for their remaining money. The currency in *Tharos* is called *Jar*.



EXAMPLE FOR 3 PLAYERS

The image shows a game board with various components:

- Player 1 (I):** A large orange card with a grid of actions (Move, Attack, Buy, Sell, etc.) and a "Start Player" marker (B).
- Player 2 (J):** A large purple card with a grid of actions and a "Start Player" marker (B).
- Player 3 (K):** A large blue card with a grid of actions and a "Start Player" marker (B).
- Round Marker (A):** A red marker is placed on the top row of the board.
- Start Player Marker (B):** Yellow ribbon markers are placed on the cards.
- Coins (C):** A pile of silver and gold coins is shown.
- Active Player Cards (M):** A stack of cards is shown on the left.
- Active Player Cards (N):** A stack of cards is shown on the right.
- Active Player Cards (O):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (P):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (Q):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (R):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (S):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (T):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (U):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (V):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (W):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (X):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (Y):** A stack of cards is shown at the bottom right.
- Active Player Cards (Z):** A stack of cards is shown at the bottom right.

Kaarten van actieve

Aflegstapel

Kaarten van actieve speler



Ruimte voor
publieke gebouwen

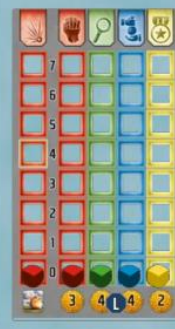


03 SET UP

- A Shuffle the 16 regions and place them face up in a 4x4 grid. This is the play area.
- B Place one ore and one crystal marker of the *matching color* on each region.
- C Shuffle the 16 transformation markers and place one face up on each region.
- D Shuffle the 8 attack cards and place them face down to the top left above the first row of regions as a draw stack. Shuffle the 6 round end cards and place them face down as a draw stack to the top right above the first row of regions. During the game, you will place four attack cards face up between these two draw stacks.
- E Place the round marker to the left of the first row of regions.
- F Shuffle the 40 action cards and place them face down next to the play area as a draw stack. You need some space next to it for a face up discard pile of all played and discarded action cards.
- G Place the 8 building cards next to the draw stack of action cards. During the game, you may look at these cards at any time. Furthermore, built public buildings will be on display in a row next to the play area.
- H Place the coins in a general supply. You start the game without any money.
- I Each of you chooses a steam guild and takes the following components: a player mat, 12 guild markers, 10 mine markers, 10 player cards, a medal mat, a set of 5 wooden cubes, a set of 18 dice, and a bag.
- J Place 6 dice on the matching spaces of your dice stores: 1 red, 1 yellow, 2 green, and 2 blue dice.
- K Place the remaining 12 dice in your bags: 8 white, 2 red, and 2 yellow dice.
- L Place the wooden cubes on the "0" spaces matching the colors on your medal mats.
- M Place the 10 player cards face up as a stack next to your player mat. During the game, place your active player cards in a row above your player mat.
- N Place your 12 guild markers and 10 mine markers next to your player mat.
- O Randomly determine the start player, who takes the start player marker.

You are now ready to start *Tharos!*

Kaarten van
actieve speler



03 Opzetten van het spel

A Schud de 16 regio's en plaats ze open in een 4x4 raster. Dit is het speelgebied.

B Plaats een erfs en een kristallen markers van de bijpassende kleur op elk gebied.

C Schud de 16 transformatiemarkeringen en plaats er een met de beeldzijde naar boven op elk gebied.

D Schud de 8 aanvalskarten en leg ze gedekt linksboven boven de eerste rij regio's als trekstapel. Schud de 6 ronde eindkanten en plaats ze gedekt als een trekstapel rechtsboven boven de eerste rij met regio's. Tijdens het spel plaats je vier aanvalskarten open tussen deze twee trekstapels.

E Plaats de rondeteller links van de eerste rij regio's.

F Schud de 40 actiekaarten en leg ze gedekt naast het speelveld in een trekstapel. Je hebt wat ruimte ernaast nodig voor een open aflegstapel voor gespeelde en afgelegde actiekaarten.

G Leg de 8 gebouwenkaarten naast de trekstapel actiekaarten. Gedurende het spel, kunt u deze kaarten op elk moment bekijken. Bovendien zullen openbare gebouwen worden gebouwd op een rij naast de speelruimte.

H Plaats de munten in een algemene voorraad. Je start het spel zonder geld.

I Ieder van jullie kiest een gilde en neemt de volgende componenten: een spelersmat, 12 gildefiches, 10 mijnfiches, 10 spelerskaarten, een medaillemat, een set van 5 houten blokjes, een set van 18 dobbelstenen en een zak.

J Plaats 6 dobbelstenen op de overeenkomende velden van uw dobbelstenenopslagplaatsen: 1 rode, 1 gele, 2 groene en 2 blauwe dobbelstenen.

K Plaats de resterende 12 dobbelstenen in uw zak: 8 witte, 2 rode en 2 gele dobbelstenen.

L Plaats de houten kubussen op de "0" velden die overeenkomen met de kleuren op je medaillematten.

M Leg de 10 spelerskaarten open als een stapel naast je spelersmat. Gedurende het spel plaats je actieve spelerskaarten in een rij boven je spelersmat.

N Plaats je 12 gildestenen en 10 mijnfiches naast je spelersmat.

O Bepaal willekeurig de startspeler die de startspelerfiche pakt.

Je ben nu klaar op Tharos te spelen.

04 Spel overzicht

In **Tharos** gebruiken de spelers dobbelstenen voor verschillende acties. Geld- en actiekaarten zijn ook nuttig om succesvol te spelen. Aan het einde van het spel bepalen verzamelde medailles de overwinning of nederlaag. Om medailles te behalen, moeten de spelers aan verschillende vereisten voldoen:

De spelers krijgen **gevechtsmedailles** door gevechtspunten in te leveren tijdens het einde van elk van de vier ronden. De spelers ontvangen deze gevechtspunten voor het afweren van aanvallen van de Circumdate Caelo Trust. Ze worden ondersteund door hun spelerskaarten Cannoneer en Rumblepoke, en door enkele actiekaarten.

De spelers krijgen **verkenningmedailles** door aangrenzende regio's met hun gildefiches te verkennen en deze fiches in te leveren. De spelerskaart Cartograaf en verschillende andere actiekaarten bieden de spelers meer lucratieve of gemakkelijkere vereisten om verkenningmedailles te behalen.

De spelers krijgen **handelsmedailles** door erts- en kristalkegels in te leveren op gebouwde openbare gebouwen of met bepaalde actiekaarten. Ze verzamelen deze markers met behulp van de spelerskaarten Erts Digger en Kristallographist en een actiekaart.

Door openbare gebouwen te bouwen, krijgen de spelers **burgerlijke medailles**.

Tijdens de eindscore aan het einde van het spel krijgen de spelers meer overwinningspunten - en bepalen vervolgens de winnaar!

05 Spelverloop

Tharos wordt gespeeld over vier ronden. Elke ronde bestaat uit vier beurten, waarin de stoomgilden eerst verschillende acties ondernemen en vervolgens worden aangevallen door de Circumdate Caelo Trust op een enkele regio. Aan het einde van een ronde, na vier beurten gespeeld te hebben, controleren de spelers op verliezen door niet afgeweerde aanvallen en bereiden ze zich voor op de volgende ronde. Na de vierde ronde eindigt **Tharos** met een eindtelling en tellen de spelers hun overwinningspunten op.

A Een spelbeurt

In elke beurt voeren de spelers de volgende vier fasen uit:

- I. **Vorbereiding:** Onthul een aanvalkaart; het transformatie-effect bepalen; dobbelstenen trekken en gooien
- II. **Acties:** Gebruik dobbelstenen op spelersmatten of actieve spelerskaarten
- III. **Aanval van het Circumdate Caelo Trust:** Houd de aanval af.
- IV. **Opruimen:** gooi gebruikte dobbelstenen weg; verwijder munten van spelerskaarten

B Einde van een ronde

Aan het einde van elke ronde voeren de spelers de volgende vier fasen uit:

- I. **Verliezen:** alle aanvallen die niet worden afgeweerd, resulteren in verliezen
- II. **Gevechtsmedaille:** ruil gevechtspunten in voor een gevechtsmedaille
- III. **Opruimen:** Schud de aanvalkaarten en de ronde-eindkaarten met hun respectievelijke trekstapels

IV. Nieuwe ronde of speleinde: aan het einde van de eerste drie rondes verplaats je de rondeteller naar beneden. Het spel eindigt na vier rondes

OPMERKING: De verschillende symbolen zijn samengevat op de spelerhulpmiddelen. Alle kaarten worden in detail uitgelegd op pagina 17 tot 20 aan het einde van dit spelregelsboekje. Bovendien worden de spelerskaarten samengevat op de spelershulpkaarten.

BELANGRIJK: Elke verwijzing naar speelstukken - dobbelstenen, gildefiches, mijnfiches etc. verwijst altijd naar de persoonlijke speelstukken van de speler. De speler kan de speelstukken van een andere speler niet manipuleren.

BELANGRIJK: elk dobbelsteensymbool bij alle acties staat voor een individueel dobbelsteenresultaat. Als een speler twee of meer dobbelstenen nodig heeft voor een actie, hebben deze symbolen geen invloed op elkaar.

VOORBEELD: Als een gilde voor een actie 3 3 moet gebruiken, mogen ze twee dobbelstenen in verschillende kleuren gebruiken met elk een waarde van 3 of hoger.

A. Een spelersbeurt

1. Voorbereiding

Aan het begin van een beurt onthullen de spelers een nieuwe aanvalskaat, bepalen het transformatie-effect en trekken hun persoonlijke dobbelstenen.

A) ONTHUL DE AANVALSKAART

Een speler trekt en toont de bovenste aanvalskaat van de trekstapel en legt deze open boven de regiokolommen op de meest linkse lege ruimte. Het gebied dat momenteel wordt aangevallen door de Circumdate Caelo Trust is de kaart in de kolom onder de aanvalskaat en in de rij van de beurtfiche. De aanvalskaat vertegenwoordigt de aanval van het vertrouwen. Elke stoomgilde moet zich tijdens de derde fase van de beurt afzonderlijk tegen die aanval verdedigen. De spelers bepalen de aanvalsterkte van het vertrouwen door de waarde van de aanvalskaat en de huidige ronde op te tellen.

VOORBEELD: Het is de tweede ronde van het spel, zoals aangegeven door de ronde marker naast de tweede rij met regio's (A). De gilden trekken en tonen een nieuwe aanvalskaat die op hen allemaal van invloed is en leggen deze open boven de derde kolom (B). Later zullen de Wastelands worden aangevallen door de trust (C). De huidige aanvalsterkte van de Circumdate Caelo Trust is 5 = aanvalskaatwaarde van 3 plus ronde 2.

B) BEPAAL HET TRANSFORMATIE-EFFECT

Elke regio biedt de spelers een transformatie-effect. Elke speler mag het transformatie-effect van de regio die wordt aangevallen door de Circumdate Caelo Trust één keer per beurt gebruiken tijdens fase 2 of 3.

De volgende transformatie-effecten zijn beschikbaar:

De regio heeft geen effect.

Elke speler krijgt 3 of 5 Jars.

Elke speler verhoogt zijn gevechtssterkte met 1 of 2.

Elke speler mag de waarde van een dobbelsteen bij het plaatsen van een dobbelsteen voor een actie met 1 verhogen (zelfs tot 7).

Elke speler mag de dobbelsteenwaarde van een overeenkomende gekleurde dobbelsteen bij het plaatsen voor een actie met 1 verhogen of verlagen. Ze mogen deze verhogen tot 7, maar niet onder 1.

Voor een actie mag elke speler een witte dobbelsteen gebruiken als een dobbelsteenkleur.

Elke speler mag de waarde van maximaal twee witte dobbelstenen naar hun andere kant draaien (bijvoorbeeld een 2 veranderen in een 5).

C) DOBBELSTENEN TREKKEN EN ROLLEN

Elke speler trekt willekeurig **5 dobbelstenen** uit zijn zak, die hij gebruikt voor acties tijdens de volgende fase. Als er niet genoeg dobbelstenen in de zak zitten, trekt de speler de overgebleven dobbelstenen, waardoor de zak wordt geleegd. Daarna nemen ze alle dobbelstenen uit hun dobbelsteendepot (alle gebruikte dobbelstenen en dobbelstenen worden tijdelijk opzij gelegd) en plaatsen ze terug in de zak. De speler blijft dobbelstenen trekken totdat hij 5 dobbelstenen heeft.

OPMERKING: Dankzij kaartacties kan de speler beschikken over meer dan 5 dobbelstenen. Elke speler gooit al zijn beschikbare dobbelstenen. Dit zijn nu hun actieve dobbelstenen en worden normaal gesproken niet meer gegooid tijdens de beurt. Dankzij acties kan een speler individuele dobbelstenen opnieuw gooien.

VOORBEELD: Power & Torsion trekt 5 dobbelstenen; drie witte dobbelstenen, één gele en één rode dobbelsteen (A). Ze gooien alle 5 de dobbelstenen en plaatsen ze als hun actieve dobbelsteen naast de spelersmat (B).

2. Acties

Beginnend met de startspeler en verder met de klok mee, voert elke speler één actie uit of past. Deze fase eindigt als alle spelers hebben gepast. Elke keer dat een speler zijn actie onderneemt, mag hij **elke beschikbare** actie kiezen. Ze zijn beperkt tot acties op hun spelersmat, op hun actieve spelerskaarten en op openbare gebouwen. Bovendien mag een speler slechts eenmaal per beurt acties kiezen op zijn spelerskaarten en op witte actievakken.

De speler plaatst de dobbelstenen die voor acties worden gebruikt op de gekozen actievakken of de actieve spelerskaarten. Als ze geld betalen voor een actie, plaatsen ze het in de algemene voorraad. Als de speler al actiekaarten heeft getrokken, mag hij voor of na de gekozen actie nog één kaart spelen. **Het spelen van een actiekaart telt niet als een actie; je kunt geen actiekaart spelen en dan passen!** Bovendien mag de speler het transformatie-effect van de regio die wordt aangevallen door de Circumdate Caelo Trust één keer per beurt gebruiken tijdens fase 2 of 3.

A) ACTIES OP EEN EIGEN SPELERSMAT

De speler voert een actie uit op zijn eigen spelersmat.

Op één uitzondering na bieden witte actievakken elk twee acties. De speler mag slechts één van de twee acties per beurt kiezen door de overeenkomende dobbelsteen of dobbelsteen op het veld te plaatsen en deze dus voorlopig te blokkeren. Ze kunnen in deze beurt de andere actie niet kiezen.

VOORBEELD: Kracht en torsie hebben de actie al gebruikt. Plaats gildefiches op een spelerskaart met de witte dobbelsteen (A). Dit actieveld is dus geblokkeerd voor deze beurt en de gilde kan de tweede actie van dit actieveld voorlopig niet kiezen (B).

De speler mag het gele actieveld rechtsonder op de mat een willekeurig aantal keren gebruiken, zolang hij de respectievelijke kosten in Jars betaalt. Ze hebben geen dobbelstenen nodig voor deze actie, daarom blokkeren ze die ruimte nooit.

De speler mag tijdens zijn beurt meerdere keren een of meer rode dobbelstenen op het rode actieveld plaatsen. Ter herinnering: deze ruimte heeft een andere vorm dan de witte actievakken.

De speler kan de volgende acties selecteren:

De speler heeft Jars nodig voor verschillende acties en om extra dobbelstenen te kopen. Ze hebben de volgende keuze op dit actieveld:

Veel geld: de speler gebruikt maximaal **drie witte dobbelstenen**. Ze voegen de waarde van de dobbelstenen toe en krijgen geld dat overeenkomt met het totale bedrag, tot een maximum van 8 Jars.

OF

Weinig geld: de speler gebruikt een dobbelsteen. Ze krijgen de helft van de waarde van de dobbelsteen in Jars; naar boven afgerond in het voordeel van de speler.

Het geld van een speler is altijd open informatie voor alle spelers.

VOORBEELD: Power & Torsion kiest de actie Little Money en gebruikt de rode dobbelsteen met waarde 5 (A). Na afronden krijgen ze 3 Jars (B).

Bij het betalen voor verschillende acties op zijn spelersbord, plaatst de speler het geld terug in de algemene voorraad. De speler betaalt slechts om één reden geld aan een andere speler: als de speler de actie van een openbaar gebouw gebruikt dat eigendom is van een andere speler, krijgt de eigenaar een deel van de betaling die is gedaan om de kosten van de actie te dekken (zie sectie Acties op openbare gebouwen op pagina 11). Tijdens de eindwaardering krijgt de speler elk 1 overwinningpunt per 5 Jars.

De speler krijgt verschillende voordelen bij het spelen van actiekaarten naast de door hem gekozen acties.

Ze hebben de volgende keuzes op dit actieveld:

Keuze genoeg: de speler gebruikt een witte dobbelsteen. Ze trekken een aantal actiekaarten op basis van de waarde van de dobbelsteen gedeeld door 2, naar boven afgerond in het

voordeel van de speler. De speler kiest 1 van de getrokken kaarten en houdt deze in de hand. Ze leggen de andere kaarten open op de aflegstapel.

OF

Geen keuze: de speler gebruikt een dobbelsteen. Ze trekken 1 actiekaart en houden deze.

VOORBEELD: Vervolgens kiest Power & Torsion de actie. Veel keuzes en gebruikt de witte dobbelsteen met waarde 3 (A). Na het afronden trekt de gilde 2 actiekaarten (B) en kiest een van de kaarten om te behouden. Ze leggen de andere kaart (C) af.

De speler mag nooit meer dan 3 actiekaarten in zijn hand hebben! Als ze een vierde kaart trekken, moeten ze daarna een kaart naar keuze afleggen om binnen hun handlimiet te blijven.

BELANGRIJK: De speler mag per gekozen actie één actiekaart spelen. Het spelen van deze kaarten telt niet als een actie! Als de actiestapel op is, schudden de spelers de aflegstapel en leggen de geschudde kaarten gedekt neer als de nieuwe trekstapel.

Ter info: Een overzicht van alle actiekaarten staat op pagina 17-18.

De speler heeft gildefiches nodig om acties op bepaalde spelerskaarten uit te voeren (zie sectie Activeren van eigen spelerskaarten op pagina 12). Bovendien zijn de resultaten van de dobbelstenen niet altijd bevredigend ...

De speler heeft de volgende keuzes op dit activelveld:

Plaats een gildefiche op een spelerskaart: De speler gebruikt **een** dobbelsteen. Ze plaatsen 1 gildefiche op een van hun actieve spelerskaarten die deze fiches nodig hebben voor hun actie. Dit zijn de organisator en de manipulator. Het getal linksboven in het gildesymbool geeft aan hoeveel gildefiches de speler maximaal op deze kaarten mag plaatsen. Als alle gildefiches al op regio's en kaarten zijn geplaatst, moet de speler een marker uit een regio of een andere spelerskaart (nooit van een aanvalskaart) terugnemen om deze op de geselecteerde spelerskaart te plaatsen.

OF

Herdobbel: De speler gebruikt een witte dobbelsteen. Ze gooien een willekeurig aantal nog actieve dobbelstenen naar keuze opnieuw.

VOORBEELD: De limiet voor de manipulator is 3 gildestenen (A). Crystal & Ore gebruikt een witte dobbelsteen voor de actie. Plaats gildefiches op een spelerskaart (B) en plaatst 1 gildefiche op de manipulator. Ze hebben dus weer 2 markers om voor deze actie te gebruiken (C).

De speler markeert gebieden op het speelveld met zijn gildestenen zodat ze later een gebied kunnen verkennen.

Ze hebben de volgende keuzes op dit activelveld:

Plaats een gildefiche op een gebied: De speler gebruikt **twee willekeurige** dobbelstenen. De kleuren en waarden van de dobbelstenen kunnen verschillen. Ze plaatsen een gildefiche op een gebied van het speelveld dat overeenkomt met de kleur van een van de twee dobbelstenen. Zolang de speler deze kleurbepering volgt, hoeven ze hun gildestenen niet op horizontaal en / of verticaal aangrenzende gebieden te plaatsen. Dit kan echter later

handig zijn om een gebied te verkennen. De speler mag slechts één gildefiche per regio plaatsen; Er kunnen echter gildefiches zijn van alle spelers in dezelfde regio. Als alle gildemarkers al op regio's en kaarten zijn geplaatst, moet de speler een marker uit een regio of een andere spelerskaart (nooit van een aanvalskaart) terugnemen om deze op de geselecteerde regio te plaatsen.

VOORBEELD: Cogwheel Trust zou graag nog een gildefiche op een regio willen plaatsen. Ze gebruiken een witte en een blauwe dobbelsteen voor deze actie (A). De gilde heeft nu de keuze om een gildefiche te plaatsen op de witte woestenijen of op de blauwe bergen. Ze kiezen de bergen omdat op deze manier twee van hun gildestenen naast elkaar liggen (B).

OF

Verken een gebied: de speler gebruikt **een** dobbelsteen. Ze verkennen een gebied van precies 4 horizontaal en / of verticaal aangrenzende gebieden waar ze eerder hun gildestenen hebben geplaatst. De speler verwijdert deze markeringen en legt ze terug in zijn persoonlijke voorraad. **Ze krijgen 1 verkenningsmedaille die ze op hun medaille-mat markeren.** Er zijn actiekaarten en spelerskaarten die de verkenning wijzigen, d.w.z. het aantal aangrenzende gebieden wordt gewijzigd of een bepaalde vorm van aangrenzende gebieden wordt gevraagd.

VOORBEELD: Power & Torsion heeft al 4 gildemarkers op horizontaal en verticaal aangrenzende gebieden (A). Het gilde gebruikt de witte dobbelsteen om het gebied te verkennen (B). Ze verwijderen de 4 gildestenen en nemen ze weer in hun voorraad (C). De gilde krijgt 1 verkenningsmedaille en markeert deze op hun medaille-mat (D)

De speler vergroot zijn actiekeuzes met meer dobbelstenen. Bovendien vergroten ze hun invloed door mijnen te plaatsen.

Ze hebben de volgende keuze op dit actieveld:

Aankoop dobbelsteen: De speler gebruikt een dobbelsteen. Ze kopen een dobbelsteen naar keuze in hun dobbelstenenwinkel en betalen de prijs in Jars: een dobbelsteen in de onderste rij kost 2 Jars, een dobbelsteen in de middelste rij kost 4 Jars en een dobbelsteen in de bovenste rij kost 6 Jars. De speler plaatst de gekochte dobbelsteen uit de dobbelstenenwinkel op het dobbelsteendepot van zijn spelersmat. Als ze nieuwe dobbelstenen moeten trekken en de zak is leeg, vult de speler de zak opnieuw door alle dobbelstenen uit het dobbelsteendepot in de zak te plaatsen. Als de speler een dobbelsteen koopt van de onderste of middelste rij, glijden alle dobbelstenen erboven in hun kolom naar beneden en vullen ze het gat. Daarom kan de speler ze later goedkoper kopen.

VOORBEELD: Cogwheel Trust wil een dobbelsteen kopen en gebruikt de gele dobbelsteen voor de actie (A). De gilde betaalt 4 Jars (B) en plaatst de groene dobbelsteen van de dobbelstenenopslag in hun dobbelstenen-depot (C). De blauwe dobbelsteen schuift naar beneden in die kolom - de prijs daalt van 6 naar 4 Jars (D).

OF

Plaats een mijnfiche op een gebied: De speler gebruikt een dobbelsteen met een waarde van 6. Hij plaatst 1 mijnfiche op een gebied dat overeenkomt met de kleur van de dobbelsteen. De speler mag het eerste mijnfiche plaatsen op een gebied dat overeenkomt met de kleur van de dobbelsteen. Daarna moeten ze elke extra mijnmarkering plaatsen op een gebied dat horizontaal en / of verticaal grenst aan ten minste één ander gebied met een van hun mijnmarkeringen. De mijnmarkeringen blijven op de regio's en worden niet verplaatst (zie echter hoofdstuk B. Einde van de ronde, I. Verliezen op pagina 14). Tijdens de eindwaardering krijgt de speler 1 overwinningpunt voor elke mijnfiche die in het spel is, op voorwaarde dat hij minstens 3 mijnfiches heeft geplaatst.

VOORBEELD: Crystal & Ore heeft al een mijnmarkering op bossen (A). Het stoomgilde gebruikt de witte dobbelsteen met de waarde (B) om nog een mijnfiche op de aangrenzende woestijn (C) te plaatsen. Ze kunnen de Wastelands die verder weg liggen niet kiezen, omdat al hun mijnen aangrenzend op regio's (D) moeten worden geplaatst.

De speler vergroot zijn invloed door openbare gebouwen te bouwen.

Bouw een openbaar gebouw: De speler gebruikt een gele dobbelsteen met een waarde van 3 of hoger en betaalt 10 Jars. Ze kiezen een van de beschikbare gebouwenkaarten die naast de actiekaarten-trekstapel liggen en plaatsen deze als een openbaar gebouw naast de speelruimte. Als de speler nog 2 Jars betaalt, neemt hij bezit van het gebouw en plaatst hij een gildestift op het gildesymbool linksboven op de kaart. **Wanneer ze een openbaar gebouw bouwen, krijgt de speler 1 burgerlijke medaille die hij op zijn medaille-mat markeert.** Dit doen ze met of zonder bezit van het pand.

VOORBEELD: Power & Torsion wil een openbaar gebouw bouwen en gebruikt de gele dobbelsteen met waarde 4 voor de actie (A). De gilde betaalt in totaal 12 Jars (B): ze bouwen de nieuwe markt voor 10 Jars (C) en nemen deze in bezit door een gildefiche op de kaart te plaatsen met nog 2 Jars (D). Power & Torsion krijgt 1 burgerlijke medaille voor het gebouw en markeert deze op hun medaille-mat (E).

Tijdens de eindwaardering krijgt de speler 1 overwinningpunt voor elk openbaar gebouw in zijn bezit.

Opmerking: onmiddellijk na het bouwen van het openbare gebouw mag de speler de actie van het gebouw één keer gebruiken zonder de kosten te betalen.

Nadat het is gebouwd, mogen alle spelers de actie van het openbare gebouw gebruiken (zie sectie B. Acties op openbare gebouwen in de rechterkolom).

Ter info: Een overzicht van alle openbare gebouwen staat op pagina 20.

De spelers moeten zich altijd verdedigen tegen de aanvallen van de Circumdate Caelo Trust.

Verhoog de gevechtssterkte: De speler plaatst een of meer rode dobbelstenen (of dobbelstenen die in rode kleur zijn veranderd) op het actieveld Aanval. In tegenstelling tot de witte actievakken mogen ze dit meerdere keren in dezelfde beurt doen!

Ter herinnering, deze actieruimte heeft een andere vorm.

Elke speler verdedigt zichzelf afzonderlijk tegen deze aanvallen!

Om de aanval in de volgende fase met succes af te weren, moet de gevechtingssterkte van de speler (de totale waarde van de dobbelstenen in het aanvalsveld) de aanvalsterkte van de trust bereiken of overschrijden. Met sommige actiekaarten en spelerskaarten kan de speler ook zijn gevechtingskracht vergroten.

VOORBEELD: De aanvalsterkte van de Circumdate Caelo Trust op de Wastelands is 5 (A). Crystal & Ore gebruikt hun rode dobbelsteen met een waarde van 3 voor deze actie (B). Voorlopig is hun gevechtingssterkte slechts 3. Daarom moet de gilde nog een dobbelsteen op het aanvalsactieveld plaatsen of heeft ze hulp nodig van hun speler of actiekaarten.

B) ACTIES IN PUBLIEKE GEBOUWEN

De speler gebruikt de acties van openbare gebouwen in zijn voordeel, zelfs als de eigenaar van het gebouw financieel kan profiteren.

Gebruik een openbaar gebouw: De speler kiest een openbaar gebouw dat al is gebouwd. Ze betalen de gevraagde kosten en ondernemen de actie.

Alle spelers mogen elk openbaar gebouw gebruiken. Als een speler het gekozen openbare gebouw bezit, betaalt de speler die de actie uitvoert 2 Jars van de totale kosten aan de eigenaar. De overige kosten worden betaald aan de algemene voorraad.

De speler betaalt geen extra 2 Jars! Als de speler een actie uitvoert van een gebouw dat hij zelf bezit, moet hij het volledige bedrag betalen en geen korting krijgen!

De speler mag de actie Gebruik een openbaar gebouw een willekeurig aantal keren in dezelfde beurt gebruiken. Ze gebruiken geen dobbelsteen voor deze actie; daarom blokkeren ze dit gele actieveld niet op hun spelersmat.

LET OP: De speler mag elk openbaar gebouw slechts één keer per beurt gebruiken!

Opmerking: een overzicht van alle openbare gebouwen staat op pagina 20.

VOORBEELD: Cogwheel Trust gebruikt de nieuwe markt (A). De gilde gebruikt geen dobbelsteen voor deze actie. In plaats daarvan betaalt het slechts 5 Jars en geeft het 2 Jars van deze betaling aan Power & Torsion, die eigenaar is van dat openbare gebouw (B). Cogwheel Trust levert 2 ertsfiches en 2 kristalfiches in en plaatst ze in de algemene voorraad (C) om 2 handelsmedailles (D) te krijgen. Het actieveld Gebruik een openbaar gebouw is niet geblokkeerd - daarom mag Cogwheel Trust het in deze beurt meerdere keren gebruiken voor verschillende openbare gebouwen als ze de kosten betalen van de acties van de geselecteerde openbare gebouwen.

C) ACTIVEREN EIGEN SPELERSKAARTEN

In plaats van een van de acties van de spelersmat, activeert de speler met deze actie een van zijn spelerskaarten.

Een spelerskaart activeren: Om een spelerskaart te activeren, gebruikt de speler de dobbelsteen of dobbelstenen die in de linkerbovenhoek van de spelerskaart worden gevraagd. De genoemde som moet worden gehaald of overschreden door met de geselecteerde dobbelsteen of dobbelsteen. De speler moet de gevraagde dobbelstenen gebruiken en mag geen extra dobbelstenen gebruiken. Ze plaatsen de actieve spelerskaart boven hun spelersmat en de eventueel gebruikte dobbelstenen boven de kaart. De speler mag in dezelfde beurt meerdere spelerskaarten activeren. Nadat de speler een spelerskaart

heeft geactiveerd, kan hij de actie niet onmiddellijk uitvoeren, maar mag hij dit doen bij het kiezen van een volgende actie. De kaart blijft permanent actief aangezien de kosten zijn betaald. Tijdens het opruimen verwijdert de speler alle dobbelstenen of Jars die op de kaart zijn geplaatst.

Opmerking: het overzicht van alle spelerskaarten staat op pagina 18-19; bovendien zijn ze samengevat op de spelershulpkaarten.

VOORBEELD: Vervolgens activeren Crystal & Ore hun Crystallographist (A). Het stoomgilde gebruikt de witte en blauwe dobbelstenen met een totale waarde van 9, waardoor de gevraagde waarde van de kaart (B) wordt overschreden. Ze plaatsen de kristallografist boven hun spelersmat, de gebruikte dobbelstenen boven de kaart (C).

D) ACTIES OP EIGEN SPELERSKAARTEN

De speler gebruikt de acties van zijn actieve spelerskaarten om verschillende voordelen te behalen. Nadat de speler zijn spelerskaart heeft geactiveerd, mag hij de acties van de kaarten boven zijn spelersmat gebruiken, te beginnen met zijn volgende actie. Ze mogen elke actie één keer per beurt gebruiken. Sommige spelerskaarten bieden permanente effecten die altijd kunnen worden gebruikt.

Het permanente effect gebruiken: Drie spelerskaarten bieden een permanent effect. De speler mag deze effecten altijd gebruiken, zelfs nadat hij de actie van de kaart tijdens de beurt heeft gebruikt. De actie van de spelerskaart gebruiken: In de meeste gevallen gebruikt de speler dobbelstenen voor deze acties. Voor een paar acties is ook geld of gildefiches nodig. Als een kaart meerdere acties biedt met dobbelstenen, mag de speler er slechts één per beurt gebruiken. De andere actie wordt geblokkeerd door de dobbelstenen op de kaart te plaatsen. Als de speler dobbelstenen gebruikt voor de actie, plaatst hij deze op de kaart en voert vervolgens de actie uit. Als de speler geld betaalt voor de actie, plaatst hij de munten op de kaart. Ze verwijderen dobbelstenen en munten tijdens het opruimen in fase 4.

VOORBEELD: Crystal & Ore voert de actie uit van hun kristallograaf en plaatst de witte dobbelsteen met waarde 2 en de gele dobbelsteen met waarde 3 op de kaart (A). De Gilde neemt de witte en gele kristallen markeringen van de horizontaal aangrenzende "Plains" en "Wastelands" (B).

Twee spelerskaarten bieden acties die worden gebruikt met gildefiches. Als de speler een van deze kaarten activeert, verwijdert hij het gevraagde aantal gildefiches van de kaart. Bij het nemen van de spelersmatactie. **Plaats gildefiches op een spelerkaart**, de speler mag opnieuw het aantal gildefiches op deze kaarten verhogen. Als de speler de actie op de spelerkaart uitvoert, gebruikt hij een gildefiche van de kaart en legt deze terug in zijn persoonlijke voorraad. Daarom mogen ze deze acties meerdere keren per beurt gebruiken - zelfs als de andere actie die wordt gebruikt (door een dobbelsteen) al is geblokkeerd

VOORBEELD: Crystal & Ore voert de actie uit van hun manipulator. Het stoomgilde gebruikt een gildefiche van die kaart en plaatst deze terug in hun voorraad (A) om de waarde van de witte dobbelsteen met 1 tot 4 te verhogen (B). Ze mogen deze actie meerdere keren in dezelfde beurt gebruiken, aangezien deze nooit wordt geblokkeerd door dobbelstenen

De speler krijgt kristal- en ertsfiches door de acties van zijn spelerskaarten Erts Digger en Kristallografist te gebruiken. **Ze kunnen slechts één erts en één kristalmarker hebben in elk van de vijf kleuren, dus maximaal 5 van elk type.**

Opmerking: het overzicht van alle spelerskaarten staat op pagina 18-19; bovendien zijn ze samengevat op de spelerhulpmiddelen.

E) PASSEN

Als de speler een van de hierboven beschreven acties niet kan of wil uitvoeren, moet hij passen. Voor deze speler is deze fase voorbij. De andere spelers blijven met de klok mee acties ondernemen. Nadat alle spelers hebben gepast door al hun dobbelstenen te gebruiken of geen andere actie willen ondernemen, eindigt deze fase.

III. Aanval van de Circumdate Caelo Trust

Nu moeten de spelers zich verdedigen tegen de aanval van de Circumdate Caelo Trust. De aanval vindt plaats op het gebied dat wordt gemarkeerd door de ronde marker en de huidige aanvalskaart.

VOORBEELD: Tijdens de derde ronde van de tweede ronde worden de Wastelands aangevallen

In spelersvolgorde controleert elke speler of ze de aanval afweren. Ze zijn succesvol als hun gevechtssterkte minstens zo hoog is als de aanvalsterkte van de trust.

De aanvalsterkte van het Trust:

- Huidige aanvalskaartwaarde plus huidige ronde.

De gevechtssterkte van een speler:

- Som van de waarden van de dobbelstenen op het actieveld Aanval, plus
- Mogelijk extra gevechtssterkte van spelerskaarten en actiekaarten.

Met de harde steun van de spelerskaart Kanoneer kan de speler de aanval ook afweren onafhankelijk van zijn gevechtssterkte.

Met behulp van spelerskaart Rumblepoke kan de speler deze gevechtspunten inleveren tijdens toekomstige aanvallen om zijn gevechtssterkte te vergroten.

Aanval succesvol afgeweerd: Elke speler die de aanval afweert, krijgt 1 gevechtspunt, aangegeven op het meest linkse spoor van zijn medaillemat.

Verliezen tegen de aanval: Elke speler die de aanvalsterkte van de trust niet kan evenaren of niet in staat is om de aanval op een andere manier af te weren, verliest tegen de aanval. Deze spelers moeten een van hun gildemarkers op de huidige aanvalskaart plaatsen. Aan het einde van de ronde moet de speler controleren op verliezen voor elke marker.

Als alle gildefiches van een speler al op regio's en kaarten zijn geplaatst, moet de speler een marker uit een regio of een andere spelerskaart terugnemen (nooit van een aanvalskaart) om deze op de huidige aanvalskaart te plaatsen.

Bovendien, als de speler een gilde- en / of mijnfiche op het aangevallen gebied heeft, moet hij deze markeringen verwijderen en terugleggen in zijn persoonlijke voorraad. Natuurlijk kunnen ze in toekomstige beurten nieuwe markeringen op deze regio plaatsen.

Gevechtspunten inleveren voor een gevechtsmedaille: Eenmaal tijdens elk ronde-einde mag de speler 4 gevechtspunten inleveren voor 1 gevechtsmedaille, die hij op zijn medaille-mat markeert.

Nadat alle spelers de aanval hebben beoordeeld, wordt de gevechtssterkte van elke speler teruggezet op nul (gevechtssterkte wordt niet overgedragen tussen beurten), en dan eindigt deze fase.

VOORBEELD: De Circumdate Caelo Trust valt alle stoomgilden op de Wastelands aan. Crystal & Ore en Power & Torsion hebben allebei een mijnfiche, Cogwheel Trust heeft een gildefiche op dat gebied (A). De aanvalsterkte van de Circumdate Caelo Trust is 5 = aanvalskaatwaarde 3 plus 2 voor de huidige ronde (B). Power & Torsion heeft een gevechtssterkte van 1 met hun rode dobbelsteen (C). Ze leverden 1 gevechtspunt in voor het permanente effect van Rumblepoke om hun gevechtssterkte met 2 (D) te verhogen. Ze gebruikten ook de actie van Rumblepoke met de rode dobbelsteen en verhoogden hun gevechtssterkte met nog eens 3 (E). Met een totale gevechtssterkte van 6 weren ze de aanval af. Crystal & Ore hebben geen rode dobbelsteen getrokken en konden ook geen andere acties gebruiken om zichzelf te verdedigen, waardoor ze verloren tegen de aanval (F). Cogwheel Trust gebruikte de witte en gele dobbelstenen met de waarden 5 en 6 voor hun kanonnier om de aanval af te weren (G). Power & Torsion en Cogwheel Trust krijgen beide 1 gevechtspunt (H), terwijl Crystal & Ore een gildefiche op de aanvalskaat (I) moeten plaatsen en hun mijnfiche uit het aangevallen gebied (J) moeten verwijderen.

IV. Opruimen

De spelers ruimen hun speelruimte op en maken de huidige beurt af.

Opruimen: elke speler plaatst alle gebruikte dobbelstenen en alle ongebruikte dobbelstenen van de huidige beurt op het dobbelsteendepot van zijn spelersmat. Alle nog niet gekochte dobbelstenen blijven in de dobbelstenenwinkel. Elke keer dat de speler dobbelstenen trekt en de zak leeg is, neemt hij alle dobbelstenen uit zijn dobbelsteendepot en plaatst ze terug in de zak. Daarna gaat de speler door met het trekken van dobbelstenen. Al het geld dat wordt gebruikt om acties op spelerskaarten uit te voeren, wordt in de algemene voorraad geplaatst.

De startspelerfiche doorgeven: De huidige startspeler geeft de startspelerfiche door aan de speler links van hem, die in de volgende beurt de startspeler zal zijn.

B. ROND EINDE

De huidige ronde eindigt wanneer de spelers vier beurten hebben voltooid en zich vier aanvalskaat boven de bovenste rij met regiokaarten bevinden. Nu voeren de spelers de volgende stappen uit:

I. Verliezen

Als de spelers hebben verloren van ten minste één van de vier aanvallen, moeten ze controleren op verliezen.

Elke speler die werd gedwongen om gildefiches op aanvalskarten te plaatsen, lijdt verlies voor elk van deze fiches.

Aanvalskarten met minstens één gildefiche worden van links naar rechts beoordeeld. Voor elke aanvalskart onthullen de spelers een ronde-eindkaart van de trekstapel. Elke speler met een marker op de respectievelijke aanvalskart voert de verliezen onmiddellijk uit. Het specifieke verlies is afhankelijk van de huidige ronde.

Als een speler het verlies niet kan uitvoeren omdat hij geen van de gevraagde componenten heeft, hebben ze geluk en lijden geen verliezen.

Als een speler slechts een deel van het verlies kan uitvoeren, moet hij dat doen. Daarna nemen de spelers de gildefiches van de aanvalskarten en leggen ze terug in hun persoonlijke voorraad.

Let op: Een overzicht van alle ronde eindkarten staat op pagina 19-20.

VOORBEELD: In de tweede ronde hebben Crystal & Ore de aanval op de Wastelands niet afgeslagen en moesten ze een gildefiche op de aanvalskart plaatsen. Aan het einde van de ronde laten ze ronde-einde kaart # 5 zien, waardoor ze 2 actiekarten (A) moeten afleggen. Het stoomgilde heeft geen actiekarten in handen. Daarom lijden ze geen verliezen. In de derde ronde verloren Power & Torsion en Cogwheer Trust beiden tegen een aanval van de trust. Ze onthullen ronde-einde kaart # 4 die hen dwingt om 10 Jars (B) te verliezen. Cogwheer Trust heeft slechts 6 Jars die ze verliezen. Power & Torsion heeft 13 Jars en moet de volledige 10 Jars verliezen

II Gevechtsmedailles

In deze stap mag elke speler 4 gevechtspunten inleveren voor 1 gevechtsmedaille na verlies. Ze verminderen hun gevechtspunten op het meest linkse spoor van hun medaillemat en markeren vervolgens de behaalde gevechtsmedaille. De spelers hoeven dit niet te doen - vooral als ze van plan zijn om gevechtspunten te gebruiken om hun gevechtssterkte te vergroten met hun spelerskaart Rumblepoke in latere beurten. Gevechtspunten die niet zijn ingeleverd, gaan niet verloren. Een speler mag echter nooit meer dan 7 gevechtspunten hebben!

VOORBEELD: Aan het einde van de tweede ronde heeft Power & Torsion 5 gevechtspunten (A) die het stoomgilde graag zou willen gebruiken met Rumblepoke in de volgende rondes om hun gevechtssterkte te vergroten. Crystal & Ore heeft 6 gevechtspunten (B) en ze leveren er 4 in voor 1 gevechtsmedaille (C). Cogwheer Trust heeft maar 3 gevechtspunten en kan niets inleveren (D).

III. Opruimen

De spelers verzamelen alle open aanvalskarten boven de bovenste rij met regio's. Ze schudden deze karten samen met de overgebleven karten van de trekstapel en leggen alle karten opnieuw gedekt neer als de nieuwe trekstapel van de volgende ronde.

Hetzelfde wordt gedaan met alle open ronde eindkarten: ze schudden ze samen met de overgebleven karten van de trekstapel en plaatsen ze als de nieuwe trekstapel.

IV. Nieuwe ronde of einde van het spel

Aan het einde van de eerste drie rondes verplaatsen de spelers de rondeteller naar de volgende rij regio's en beginnen ze aan de volgende beurt (zie sectie A. Een beurt op pagina 6). Na het beëindigen van de vierde ronde, zoals bijgehouden door de rondemarker, beëindigen de spelers het spel met de laatste score.

06 EINDE VAN HET SPEL EN EINDSCORING

Tharos eindigt na de vierde ronde.

De spelers maken nu het spel af met de eindscore. Ze krijgen de volgende overwinningspunten:

3 overwinningspunten per gevechtsmedaille

4 overwinningspunten per verkenningsmedaille

4 overwinningspunten per handelsmedaille

2 overwinningspunten per burgerlijke medaille

2 overwinningspunten per set van vier verschillende medailles

1 overwinningspunt per dobbelsteensymbool in de linkerbovenhoek van de actieve spelerskaarten

1 overwinningspunt per 5 Jars

1 overwinningspunt per mijnfiche op regio's (alleen als ze minstens 3 mijnfiches hebben geplaatst; ze krijgen geen overwinningspunten voor 1 of 2 geplaatste mijnfiches)

1 overwinningspunt per openbaar gebouw dat eigendom is van de speler

De speler met de meeste overwinningspunten bestuurt het meest succesvolle gilde van **Tharos!**

VOORBEELD: Aan het einde van het spel heeft Power & Torsion in totaal 44 overwinningspunten: de stoomgilde krijgt 27 overwinningspunten voor hun medailles (A) (9 overwinningspunten voor 3 gevechtsmedailles, 8 overwinningspunten voor 2 verkenningsmedailles, 8 overwinningspunten voor 2 handelsmedailles en 2 overwinningspunten voor 1 burgermedaille). Power & Torsion heeft een set van vier verschillende medailles (B) = 2 overwinningspunten. Bovendien krijgen ze 5 overwinningspunten voor hun 5 mijnmarkers op de regio's (C), 1 overwinningspunt voor het bezitten van de nieuwe markt (D), 8 overwinningspunten voor de dobbelstenen symbolen op hun actieve spelerskaarten (E), en 1 overwinningspunt voor hun resterende geld (F).

07 WOORDENLIJST

Actiekaarten

De speler mag per gekozen actie 1 actiekaart spelen. Bekijk deze details eens.

Opmerking: de actiekaarten 1, 9 en 22 zijn uitzonderingen op alle andere actiekaarten. Ze worden gespeeld tijdens de voorbereiding en / of opruiming (en vervolgens weggegooid) en niet als aanvulling op een actie

1: Tijdens de voorbereiding kiest de speler 5 dobbelstenen uit zijn dobbelsteendepot in plaats van ze uit zijn tas te trekken. Als de speler extra dobbelstenen mag trekken vanwege andere acties of kaarten, doet hij dit pas nadat hij deze actiekaart volledig heeft uitgevoerd.

2: De speler draait 1 of 2 gildestenen in uit een willekeurige regio; de regio's hoeven niet horizontaal of verticaal naast elkaar te liggen. De speler krijgt 8 Jars voor elke ingeleverde marker.

3: De speler heeft de keuze om 2 markeringen van hetzelfde type in te leveren voor 1 handelsmedaille, of om 4 markeringen van hetzelfde type in te leveren voor 2 handelsmedailles. Ze plaatsen deze markeringen in de algemene voorraad.

4: De speler verplaatst 1 gildefiche naar een willekeurige regio; het hoeft niet horizontaal of verticaal naast het oorspronkelijke gebied van de gekozen markering te liggen.

5: De speler gebruikt tweemaal 1 actieveld tijdens dezelfde beurt. Beide keren heeft de speler de keuze welke actie hij onderneemt op witte actievakken. Ze hebben de respectievelijke dobbelstenen nodig en, indien nodig, moeten ze voor beide acties geld betalen.

6: De speler levert 12 Jars in voor 1 handelsmedaille. Ze betalen het geld aan de algemene voorraad

7: De speler verhoogt zijn gevechtingssterkte met 2 (plaats de kaart tijdelijk naast het aanvalsvak als herinnering).

8: De speler kiest een dobbelsteen uit zijn zak, gooit deze en gebruikt de dobbelsteen onmiddellijk voor de gekozen actie. Als ze meerdere dobbelstenen nodig hebben voor de gekozen actie, gebruiken ze extra actieve dobbelstenen

9: Als de speler niet tevreden is met de dobbelstenen die hij tijdens de voorbereiding heeft getrokken, plaatst hij ze allemaal op het dobbelsteendepot en trekt opnieuw hetzelfde aantal dobbelstenen uit zijn zak. Als de speler extra dobbelstenen mag trekken vanwege andere acties of kaarten, doet hij dit pas nadat hij deze actiekaart volledig heeft uitgevoerd.

10: De speler draait een actieve dobbelsteen naar een willekeurige kant. Ze mogen alleen een waarde kiezen tussen 1 en 6.

11: De speler slaat de Organisator en / of Manipulator in met gildefiches als hij die kaarten heeft geactiveerd. Ze mogen in totaal slechts 2 gildefiches op de Organisator plaatsen en in totaal 3 gildefiches op de Manipulator.

12: De speler gooit een willekeurig aantal dobbelstenen. Ze mogen alleen dobbelstenen opnieuw gooien die ze nog niet voor acties hebben gebruikt.

13: De speler krijgt 1 erts of 1 kristalfiche uit de voorraad. Ze mogen elke beschikbare kleur van de gekozen marker kiezen (ze zijn nog steeds beperkt tot 1 marker van elke kleur). Aan

het begin van het spel staan alle ertsfiches en kristalfiches op gebieden, dus de voorraad is leeg.

14: De speler levert 1 erts en 1 kristalfiche van dezelfde kleur uit zijn voorraad in voor 1 handelsmedaille. Ze krijgen deze markeringen alleen als ze spelerskaarten ertszoeker en kristallografist gebruiken, evenals actiekaart 13.

15: De speler levert 3 gildefiches uit elke regio in voor 1 verkenningsmedaille. De drie regio's hoeven niet horizontaal of verticaal naast elkaar te liggen.

16: De speler kiest een dobbelsteenkleur en de waarde tussen 1 en 6. De actiekaart wordt beschouwd als een dobbelsteen. De speler krijgt geen "echte" dobbelsteen.

17: De speler plaatst 1 gildefiche op een willekeurig gebied, zolang hij er nog geen gildefiche op heeft geplaatst.

18: De speler plaatst 2 gildemarkers op 2 aangrenzende gebieden van de bovenste rij. Als de speler al gildemarkers heeft op de twee centrale gebieden of op 3 gebieden van die rij, mag hij slechts 1 gildefiche plaatsen.

19: De speler kiest een van de drie effecten. Ze verhogen hun gevechtssterkte met 4 (plaats de kaart tijdelijk naast het aanvalsvak als herinnering), of ze trekken en rollen 2 dobbelstenen en plaatsen ze op hun actieve dobbelstenen, of ze verplaatsen 1 dobbelsteen van de dobbelstenenopslag naar het dobbelsteendepot. zonder geld te betalen voor die dobbelsteen.

20: De speler kiest een van de twee effecten: ze verhogen hun gevechtssterkte met 4 (leg de kaart tijdelijk naast het aanvalsveld als herinnering), of ze krijgen 8 Jars.

21: De speler plaatst 1 gildefiche op de Organisator en / of 1 gildefiche op Manipulator als hij deze kaarten heeft geactiveerd. Ze mogen in totaal slechts 2 gildefiches op de Organisator plaatsen en in totaal 3 gildefiches op de Manipulator.

22: Tijdens het opruimen kiest de speler twee willekeurige dobbelstenen die tijdens de beurt beschikbaar waren. Tijdens de voorbereiding van de volgende beurten mogen ze een of beide dobbelstenen toevoegen aan de getrokken dobbelstenen - voordat ze ze allemaal samen gooien. Nadat ze de laatste dobbelsteen hebben toegevoegd, leggen ze de lege kaart op de aflegstapel.

23: De speler plaatst 1 mijnfiche op een willekeurig gebied. Ze kunnen elke regio kiezen die niet horizontaal of verticaal hoeft te grenzen aan regio's met hun mijnen.

24: Als de speler de actie Veel geld kiest, krijgt hij tweemaal het aantal Jars; niet bovenop het reguliere bedrag!

25: De speler verhoogt of verlaagt de waarde van een dobbelsteen met exact 2. Ze mogen de waarde verhogen naar 7 of 8, maar ze kunnen deze niet verlagen tot onder 1. A 2 mag worden verlaagd naar een 1.

26: De speler kiest een dobbelsteen uit het dobbelsteendepot en gooit deze. Ze gebruiken de dobbelsteen onmiddellijk voor de gekozen actie. Als ze meerdere dobbelstenen nodig hebben voor de gekozen actie, gebruiken ze extra actieve dobbelstenen.

27: De speler verwijdert een gildefiche van een aanvalskaat (een nederlaag uit een eerdere beurt in dezelfde ronde).

28: De speler kiest een van de twee effecten: hij trekt twee dobbelstenen uit zijn zak, gooit ze en plaatst ze met zijn actieve dobbelstenen, of hij trekt 3 actiekaarten en kiest er één om in zijn hand te houden. Ze leggen de andere kaarten open op de aflegstapel.

29: De speler neemt 2 van zijn actieve spelerskaarten terug voor een medaille. Ze mogen spelerskaarten kiezen die ze al in de beurt hebben gebruikt.

30: De speler levert 5 Jars in om een spelerskaart te activeren. Ze negeren de reguliere dobbelstenen kosten van die kaart.

31: De speler levert een medaille in voor een andere medaille. Ze doen dit om ofwel een waardevollere medaille te krijgen of om 2 extra overwinningpunten te krijgen voor een set van vier verschillende medailles.

32, 33, 34: Als de speler een mijnfiche op elk van de drie regio's heeft, krijgt hij 1 verkenningmedaille. De speler verwijdert de mijnfiches op de regio's niet; de markers blijven daar.

35, 36, 37, 38: De speler levert 4 gildestenen in op de gevraagde regio's voor 2 verkenningmedailles.

39: De speler plaatst in totaal 3 erts en kristallen markers uit de voorraad terug op overeenkomende regio's voor 1 burgermedaille. Elke regio kan maximaal 1 erts en 1 kristalmarker bevatten. Ze moeten in totaal 3 markeringen kiezen en mogen kiezen hoeveel ervan ertsfiches en kristal zijn. Als er maar 1 of 2 markers in de voorraad zijn, plaatst de speler wat hij kan.

40: De speler draait 1 gildefiche van een spelerskaart in, samen met 1 gilde en 1 mijnfiche uit een willekeurige regio voor een medaille. Bij het verwijderen van het mijnfiche mag de speler twee aparte groepen mijnfiches op het speelveld creëren.

Spelerskaarten

De spelers hebben de volgende spelerskaarten.

“BANKER”

Activering: De speler heeft een witte en een gele dobbelsteen nodig met een totale waarde van 10 of meer.

Permanent effect: Als de speler de actie Veel geld kiest, krijgen ze 2 extra Jars. Ze krijgen maximaal 10 Jars.

Actie: De speler gebruikt een gele dobbelsteen. Ze krijgen geld dat overeenkomt met de waarde.

"STEAM DYER"

Activering: De speler heeft een witte en een gele dobbelsteen nodig met een totale waarde van 8 of meer.

Actie: De speler gebruikt een dobbelsteen met een waarde van 3 of hoger. Ze gebruiken onmiddellijk een witte dobbelsteen als dobbelsteenkleur voor een actie. Als ze meerdere dobbelstenen nodig hebben voor de gekozen actie, gebruiken ze extra dobbelstenen.

"ORE DIGGER"

Activering: De speler heeft een witte en een blauwe dobbelsteen nodig met een totale waarde van 8 of meer.

Actie: De speler gebruikt twee willekeurige dobbelstenen met een waarde tussen 2 en 4. De kleuren en de waarden van de dobbelstenen kunnen verschillen. De speler neemt maximaal 2 ertsfiches uit horizontaal of verticaal aangrenzende gebieden in de kleuren van de dobbelstenen. Als er geen overeenkomende ertsmarkeringen zijn op aangrenzende gebieden, of als slechts één kleur overeenkomt met de markeringen, neemt de speler slechts één markering. De speler mag slechts één ertsfiche hebben in elk van de vijf kleuren. Als ze twee dobbelstenen van dezelfde kleur gebruiken, mogen ze slechts één ertsfiche uit een overeenkomend gebied pakken. De speler krijgt handelsmedailles bij het inleveren van deze markeringen op openbare gebouwen.

"CRYSTALLOGRAPHIST"

Activering: De speler heeft een witte en een blauwe dobbelsteen nodig met een totale waarde van 8 of meer.

Actie: De speler gebruikt twee willekeurige dobbelstenen met een waarde tussen 1 en 3. De kleuren en de waarden van de dobbelstenen kunnen verschillen. De speler neemt maximaal 2 kristallen markeringen van horizontaal of verticaal aangrenzende gebieden in de kleuren van de dobbelstenen. Als er geen overeenkomende kristallen markers zijn op aangrenzende gebieden, of als er maar één kleur overeenkomt met de markers, neemt de speler slechts één marker. De speler mag in elk van de vijf kleuren slechts één kristalmarker hebben. Als ze twee dobbelstenen van dezelfde kleur gebruiken, mogen ze slechts één kristalmarkering uit een overeenkomend gebied pakken. De speler krijgt handelsmedailles bij het inleveren van deze markeringen op openbare gebouwen.

"CARTOGRAPHER"

Activering: De speler heeft twee groene dobbelstenen nodig met een totale waarde van 6 of meer.

Actie: de speler betaalt 2 Jars. Ze leveren 3 gildefiches in van horizontaal en / of verticaal aangrenzende regio's om 1 verkenningsmedaille te krijgen. De speler plaatst de gildefiches in zijn persoonlijke voorraad.

"ORGANISATOR"

Activering: De speler heeft een witte en een groene dobbelsteen nodig met een totale waarde van 8 of meer. Ze plaatsen 1 gildefiche op de Organisator als kaartvoorraad. Er mogen in totaal slechts 2 gildestenen op deze kaart staan.

Actie: De speler gebruikt 1 gildefiche van de organisator. Ze trekken en gooien 1 dobbelsteen uit hun zak en leggen deze bij hun andere actieve dobbelstenen, of ze rollen opnieuw tot twee actieve dobbelstenen. Ze mogen dezelfde dobbelsteen ook twee keer opnieuw gooien. De speler mag deze actie meerdere keren per beurt uitvoeren. Ze gebruiken geen dobbelstenen voor deze actie, dus blokkeren ze niet de dobbelsteenactie van deze kaart, of deze actie wanneer ze de dobbelstenen op de kaart plaatsen na gebruik van de dobbelsteenactie.

Actie: De speler gebruikt twee willekeurige dobbelstenen met een waarde van 5 of hoger. De kleuren en waarden van de dobbelstenen kunnen verschillen. De speler ruilt 1 actieve spelerskaart in voor een spelerskaart uit zijn hand. Als er gildemarkers op de teruggegeven spelerskaart staan, legt de speler deze terug in zijn persoonlijke voorraad

"CANNONEER"

Activering: De speler heeft een rode dobbelsteen nodig met een waarde van 5 of meer.

Actie: De speler gebruikt twee willekeurige dobbelstenen met een waarde van 3 of hoger. De kleuren en waarden van de dobbelstenen kunnen verschillen. De speler verhoogt zijn gevechtssterkte met 3.

OF

Actie: De speler gebruikt twee willekeurige dobbelstenen met een waarde van 5 of hoger. De kleuren en waarden van de dobbelstenen kunnen verschillen. De speler weert de aanval af aan het einde van de beurt, onafhankelijk van zijn gevechtssterkte.

"RUMBLEPOKE"

Activering: De speler heeft een witte en een rode dobbelsteen nodig met een totale waarde van 8 of meer.

Permanent effect: Een keer per beurt, tijdens de Attack of the Circumdate Caelo Trust-fase, mag de speler 1 gevechtspunt inleveren om zijn gevechtssterkte met 2 te verhogen.

Actie: De speler gebruikt een rode dobbelsteen. Ze verhogen de gevechtskracht met de waarde plus 2.

"STEAM PRESSURE PLANT"

Activering: De speler heeft drie witte dobbelstenen nodig met een totale waarde van 13 of meer.

Permanent effect: tijdens de voorbereiding trekt de speler 6 dobbelstenen uit zijn zak. Ze plaatsen 1 van de dobbelstenen op hun dobbelsteendepot voordat ze de andere dobbelstenen gooien. Als de speler extra dobbelstenen mag trekken vanwege andere acties of kaarten, doet hij dit pas nadat hij deze actiekaart volledig heeft uitgevoerd.

Actie: De speler gebruikt twee willekeurige dobbelstenen met een waarde van 5 of hoger. De kleuren en waarden van de dobbelstenen kunnen verschillen. Ze kiezen 1 actiekaart van de aflegstapel en nemen deze op hand.

"MANIPULATOR"

Activering: De speler heeft twee witte dobbelstenen nodig met een totale waarde van 8 of meer. Ze plaatsen 2 gildemarkers als kaartvoorraad op de manipulator. Er mogen in totaal slechts 3 gildestenen op deze kaart staan.

Actie: De speler gebruikt 1 gildefiche van de manipulator. Ze verhogen of verlagen de waarde van een dobbelsteen met 1. De speler mag deze actie meerdere keren tijdens dezelfde beurt uitvoeren. Ze gebruiken geen dobbelstenen voor deze actie en blokkeren deze dus niet. Ze kunnen de waarde verhogen tot 7, maar kunnen deze niet verlagen tot onder 1.

Ronde eindkaarten

De volgende ronde-eindkaarten zijn beschikbaar in Tharos. Controleer B) Ronde-einde, I. Verliezen ook.

1 •

Ronde 1 tot 3: er gebeurt niets.

- Ronde 4: De speler verliest een burgerlijke medaille.

2 •

Ronde 1: er gebeurt niets.

- Ronde 2: De speler neemt een actieve spelerskaart terug op hand.
- Ronde 3: De speler neemt een actieve spelerskaart terug in zijn hand en plaatst 2 mijnfiches uit alle regio's terug in zijn voorraad.
- Ronde 4: De speler plaatst 3 mijnfiches uit alle regio's terug in zijn voorraad.

3 •

Ronde 1: De speler plaatst 1 gildefiche uit een willekeurige regio terug in zijn voorraad.

- Ronde 2: De speler plaatst 2 gildefiches uit alle regio's terug in zijn voorraad.
- Ronde 3: De speler plaatst 3 gildefiches uit alle regio's terug in zijn voorraad.
- Ronde 4: De speler verliest 1 verkenningmedaille.

4 •

Ronde 1: De speler verliest 3 Jars.

- Ronde 2: de speler verliest de helft van zijn geld, afgerond naar boven.
- Ronde 3: de speler verliest 10 Jars.
- Ronde 4: de speler verliest al zijn geld.

5 •

Ronde 1: De speler verliest 1 actiekaart.

- Ronde 2: de speler verliest 2 actiekaarten.
- Ronde 3: de speler verliest al zijn actiekaarten.
- Ronde 4: De speler verliest 1 handelsmedaille.

6 •

Ronde 1: De speler plaatst 1 gildefiche op een van zijn spelerskaarten terug in zijn voorraad.

- Ronde 2: De speler plaatst 2 gildemarkers op een van zijn spelerskaarten terug in zijn voorraad.

- Ronde 3: De speler plaatst 3 gildemarkers op een van zijn spelerskaarten terug in zijn voorraad.
- Ronde 4: De speler verliest 1 verkenningsmedaille.

Openbare gebouwen

De spelers mogen deze openbare gebouwen bouwen. Bij het uitvoeren van de actie van het openbare gebouw betaalt de speler de gevraagde kosten. Als een andere speler het gekozen openbare gebouw bezit, betaalt de speler die de actie uitvoert 2 Jars van de totale kosten aan de eigenaar. De overige kosten worden betaald aan de algemene voorraad

"CIVILIAANS KANTOOR"

De speler betaalt 4 Jars. Ze veranderen elke actieve dobbelsteen in een waarde van 5 of 6.

"GROTE MARKT"

De speler betaalt 2 Jars. Ze leveren 5 ertsfiches of 5 kristalfiches uit hun voorraad in om 2 handelsmedailles te ontvangen, die ze op hun medaille-mat markeren. Ze plaatsen de markeringen in de algemene voorraad naast het speelveld. De speler krijgt deze markers alleen bij het gebruik van spelerskaarten Erts Digger en Crystallographist evenals actiekaart 13.

"KLEINE MARKT"

De speler betaalt 2 Jars. Ze leveren 3 ertsfiches of 3 kristalfiches uit hun voorraad in om 1 handelsmedaille te ontvangen, die ze op hun medaille-mat markeren. Ze plaatsen de markeringen in de algemene voorraad naast het speelveld. De speler krijgt deze markers alleen bij het gebruik van spelerskaarten Erts Digger en Crystallographist evenals actiekaart 13.

"NIEUWE MARKT"

De speler betaalt 5 Jars. Ze leveren 2 ertsfiches en 2 kristalfiches (in totaal 4 fiches) uit hun voorraad in om 2 handelsmedailles te ontvangen, die ze markeren op hun medaille-mat. Ze plaatsen de markeringen in de algemene voorraad naast het speelveld. De speler krijgt deze markers alleen bij het gebruik van spelerskaarten Erts Digger en Crystallographist evenals actiekaart 13.

"NOTARISKANTOOR"

De speler betaalt 8 Jars. Ze gebruiken 1 actieveld dat ze al eerder in de beurt hebben gebruikt. Ze mogen elk van de beschikbare acties ondernemen en hebben de respectievelijke dobbelstenen nodig en moeten - indien nodig - geld betalen voor die actie.

"ORGANISATIEKANTOOR"

De speler betaalt 15 Jars. Ze kiezen 1 actiekaart van de aflegstapel en nemen deze op hand.

"GEHEIM GENOOTSCHAP"

De speler betaalt 8 Jars. Ze veranderen elke actieve dobbelsteen in een waarde van 3 en plaatsen deze op het actieveld Aanval van hun spelersmat (vink actie Aanval aan).

'SURVEYOR'S OFFICE'

De speler betaalt 4 Jars. Ze verplaatsen 1 gildefiche van een willekeurige regio naar een horizontaal of verticaal aangrenzend gebied zonder een van hun gildefiches

Auteur: Bernd Scholz | Ontwikkeling: Uli Blennemann, Henning Kröpke | Grafische kaart:
Harald Lieske | Proeflezen: Chris Spath, Kris Snyder | Vertaling: YZ
Indeling: Gamerock Studio, s. r. o., www.gamerock.eu
Copyright 2021 Spielworxx, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de