

King Solomon regeerde tijdens een gouden eeuw gekenmerkt door vrede en voorspoed. In die periode stelde Solomon een ongekend bouwprogramma voorop. Als één van zijn hoofdgouverneurs is het jouw taak om mee te bouwen aan Solomons roem, dit door de constructie van gebouwen en wegen, verspreidt over het gehele land. Je zal eveneens helpen aan de constructie van de tempel, één van de wonderen van de oude wereld.

Een spel voor 2-4 spelers- leeftijd 12+ (speelduur 60-90 minuten)

Door Philip duBarry

Producent James Mathe Redacteur Matthew Vercant

Grafische vormgeving : Ricky Hunter, Clay Gardner & Nicholas Mork

Inhoud

Jouw spel zou de volgende onderdelen moeten bevatten:

1 spelbord

10 gele goud blokjes

14 grijze steen blokjes

18 groene voedsel blokjes

32 fortuin kaarten

10 tempel blokken

1 regelboek

12 oranje koper blokjes

16 bruine hout blokjes

20 gebouw kaarten

12 bruine wegen

10 tempel tokens

4 setjes spelers stukken (elk bevattend: 6 pionnen, 5 gebouwen, 1 beurtvolgorde token en 1 score token)

Doel

Spelers stellen elk van hun 5 pionnen zodanig op, dwars door Solomons Koninkrijk, om via deze weg verschillende grondstoffen en voordelen te verzamelen. Ook kunnen ze er voor kiezen één van de drie bonus locaties op te eisen, die hun extra voordelen zullen opleveren. Spelers zullen vervolgens overwinningspunten verdienen door gebouwen te bouwen voor King Solomon, mee te helpen aan de tempel, of door grondstoffen te verkopen op de markt. Op het einde van het spel, wint de speler met de meeste overwinningspunten.

Spelsamenvatting

Het spel verloopt over vier fases.

1) plaatsings-fase 2) uitkomstfase 3) marktfase 4) bouwfase

Elke ronde verloopt in spelersvolgorde, met uitzondering van de marktfase die in omgekeerde volgorde wordt gespeeld. Deze fases worden herhaald tot de laatste ronde (zie einde van het spel)

Definities

Het oude Israël heeft heel wat verschillende locaties waarin spelers hun pionnen kunnen opstellen om zo invloed en grondstoffen te verwerven.

Grondstoflocaties

Worden op het bord voorgesteld als gebieden in **Solomons**-koninkrijk. Deze locaties geven de aangegeven grondstof(fen) indien ingenomen door een pion.

Grondstofregio

Zijn grondstoflocaties die met elkaar verbonden zijn door wegen. Het is als het ware een supergrote grondstoflocatie waar één pion alle grondstoffen kan krijgen uit de verbonden locaties.

Bonuslocatie

3 verschillende locaties: Tribute (hulde) Ark (ark) en Altar (Altaar). Indien je deze wil claimen dien je er al je resterende pionnen te plaatsen.

Actielocaties:

Dit zijn alle rechthoekige locaties op het bord of op gebouwkaarten. Ze laten je toe een actie uit te voeren.

Actielocaties afgebeeld op het bord: Prophet (Profeet) Minister (Minister) Thief (Dief) Trader (Handelaar) en Artisan (Ambachtsman).

Startopstelling

Leg het spelbord open met daarnaast de grondstofblokjes en de 2 stapels kaarten. Geef elke speler een set speelstukken.

Bij een spel met 4 spelers: iedereen gebruikt alle 6 pionnen, alle grondstofblokjes en alle bonuslocaties

Bij een spel met 3 spelers: iedereen gebruikt alle 6 pionnen, verwijder 2 grondstofblokjes van elke soort en gebruik de Tribute locatie niet

Bij een spel met 2 spelers: iedereen gebruikt alle 6 pionnen, verwijder 4 grondstofblokjes van elke soort en gebruik de Tribute en Ark locatie niet.

Plaats de beurtvolgorde tokens willekeurig op de beurtvolgorde locatie (genummerd van 1-4)

Schud de gebouwen kaarten en plaats er 4 op het bord. (enkele deze kunnen gebouwd worden)

Plaats de score tokens op "10" op het scorespoor.

Plaatsingsfase

Vooreerst, plaatsen spelers hun pionnen. De spelers wiens beurtvolgorde token op plaats 1 staat in de beurtvolgorde locatie doet dit als eerste. De startspeler mag een pion plaatsen op elke onbezette grondstoflocatie, grondstofregio of actielocatie. De 4 gebouwen kaartlocaties kunnen op dit moment nog niet gebruikt worden.

Elke volgende speler plaatst vervolgens ook een pion, dit in beurtvolgorde. Eens iedere speler een pion geplaatst heeft begint men aan een tweede ronde en plaatst men de tweede pion. Dit gaat zo verder tot elke speler al zijn pionnen op het bord heeft geplaatst.

Plaatsingsbeperkingen

Spelers mogen geen pionnen plaatsen op een locatie waar een gebouw staat van een andere speler.

Eveneens mogen ze geen pion plaatsen op een locatie die reeds een pion bevat, zelfs al is het één van hun eigen kleur.

Bonuslocaties innemen.

Een speler mag één van de drie bonuslocaties innemen door al zijn resterende pionnen op de betreffende locatie te plaatsen. Er mogen dus geen verdere pionnen meer geplaatst worden door een speler die een bonuslocatie heeft ingenomen. (hij heeft geen pionnen meer over)

De bonuslocaties zijn:

Tribute: staat de speler toe van elk van de 5 verschillende grondstoffen een blokje te nemen.

Ark: de speler krijgt 3 fortuinkaarten

Altar: de speler krijgt overwinningspunten (vp) gelijk aan 3 x zijn huidige beurtvolgorde (speler 1 = 3vp, speler 2 = 6vp, speler 3 = 9 vp en speler 4 = 12 vp) en wordt in de besluitfase zodra deze locatie is uitgevoerd, en de pionnen verwijderd dienen te worden, startspeler.

besluitfase

Nadat alle spelers hun pionnen zijn geplaatst krijgt te beginnen met de startspeler elke speler zijn grondstoffen van Grondstoflocaties en/of grondstofregio's die hij bezit.

Indien één of meer grondstoffen niet meer voorradig zijn (als de voorraad leeg is) kan hij deze uiteraard niet meer ontvangen. Eveneens gaat de start-speler zijn Bonus- en Actielocaties afhandelen. Spelers mogen zelf kiezen wat ze eerst afhandelen. Vervolgens gaat speler 2 alle bezette plaatsen afhandelen en zo in beurtvolgorde tot alle spelers alles hebben afgehandeld.

Eens een locatie is afgehandeld komen de pionnen terug naar zijn eigenaar. Er staat geen limiet op het aantal grondstoffen dat een speler in zijn bezit mag hebben.

Beurtvolgorde aanpassen tijdens de besluitfase

De beurtvolgorde kan eventueel veranderen tijdens deze fase. Dit gebeurt onmiddellijk en is direct van kracht voor het vervolg van de ronde en de volgende ronde.

Grondstofregio's en wegen **BEN DIT EXTRA NAKIJKEN! BEN NIET ZEKER!**

Een grondstofregio is een gebied met één of meer grondstoflocaties verbonden door wegen. Een weg kost 2 hout en 1 voedsel. De weg mag 2 gebouwen of een gebouw en een grondstoflocatie die geen bouwplaats bevat verbinden. Meer dan één speler kan een grondstoflocatie verbinden met een niet-bouwplaats. Een pion geplaatst op een locatie behorende bij een grondstofregio ontvangt alle grondstoffen die tot de regio behoren.

Voorbeeld: Indien Bashan (1 steen) verbonden is door een weg met Tob (1 hout), dan zou een in Bashan geplaatste pion 1 steen en 1 hout opleveren. Nog een pion in Tob zou nog eens 1 hout en 1 steen opleveren.

Wegenbeperkingen

Wegen kunnen nooit 2 gebouwen van verschillende spelers of open bouwplaatsen verbinden.

Wegen mogen nooit door tegenspelers gebruikt worden. Spelers mogen zoveel wegen bouwen als ze willen en als ze zich kunnen permitteren, maar eens de wegenvoorraad opgebruikt is kunnen ze geen wegen meer bouwen.

Fortuinkaarten

Fortuinkaarten worden verborgen gehouden tot ze gespeeld worden en kunnen op elk moment gespeeld worden. Kaarten met grondstoffen mogen rechtstreeks gebruikt worden, spelers kunnen ze gebruiken als een geheime voorraad, losstaand van het feit of deze grondstoffen nog verkrijgbaar zijn of niet.

Grondstoffen op kaarten kunnen niet door de dief gestolen worden en tellen niet mee als in het bezit zijnde bij gebruik van de belastingontvanger. Een speler mag zoveel kaarten op hand hebben als hij wil gedurende een ronde, echter mag hij slecht 3 kaarten op hand hebben bij het einde van de ronde.

Indien de trekstapel op is, schudt de aflegstapel en vorm daarmee een nieuwe trekstapel.

Marktfase

Zodra alle locaties zijn afgehandeld begint de marktfase. De markt heeft slecht plaats voor 4 grondstoffen per soort en begint leeg. Deze fase wordt in omgekeerde beurtvolgorde gehouden. Beginnende met de laatste speler mogen spelers kiezen of ze grondstoffen gaan kopen of verkopen tegen de aangegeven prijs. Om een grondstof te verkopen, plaats het op de overeenstemmende locatie en voeg de corresponderende aantal punten (onder elke locatie aangegeven) bij je puntenaantal. Om een grondstof te kopen, verwijder je het van de markt en betaal je de aangegeven prijs in punten door je puntenaantal terug te zetten. Vervolgens komen de andere spelers in omgekeerde beurtvolgorde aan de beurt. Daarna is het terug aan diegene die de marktfase begonnen is en dit gaat zo verder tot alle spelers gepast hebben.

Bouwfase

Tijdens deze fase, mogen alle spelers 1 gebouw bouwen op het spelbord; beginnende met de startspeler en dan in klokwijzerzin verder.

Om een gebouw te bouwen dient een speler de nodige grondstoffen te betalen zoals aangegeven op één van de 4 gebouwkaarten. Deze kaart komt dan voor de speler te liggen die ze kocht, de kaart geldt als een persoonlijke actielocatie te gebruiken in latere rondes.

Vervolgens plaatst de speler een gebouw op een vrije bouwplaats op het spelbord; en ontvangt hij de aangegeven punten. Vanaf dit moment is deze locatie niet meer toegankelijk voor andere spelers. Gebouwen met een “geen bouw” symbool verbieden de spelers een nieuw gebouw te bouwen maar de kaart wordt behouden zoals normaal. Gebouwkaarten die niet gebouwd zijn blijven liggen voor de volgende ronde.

Gebouwkaarten

Sommige gebouwkaarten vragen extra uitleg.

De master trader (meester handelaar) geeft 2 willekeurige grondstoffen (geen goud) in ruil voor een andere grondstof.

De Master Artisan (meester ambachtsman) en Artisan kunnen alleen gebruikt worden als de speler nog een andere pion in een grondstoflocatie (geen volledige regio, enkel de locatie waar de pion staat) staan heeft. Hij is niet van toepassing op actielocaties en gebouwkaarten.

De Trader (handelaar) op het spelbord heeft geen goudbeperking zoals bij de master trader wel het geval is.

Bouwen aan de tempel

Tijdens het spel mogen de spelers grondstoffen aan de tempel leveren. De tempel dient in een bepaalde volgorde gebouwd te worden: Foundation (fundament) Structure (structuren) en vervolgens de Columns (pilaren) Spelers mogen zoveel bouwen als ze willen en zich kunnen veroorloven.

Om een tempelblok te bouwen moet de speler de aangegeven grondstoffen betalen en een tempelblok plaatsen. Vervolgens heeft hij de keuze tussen het nemen van een tempel token of de aangegeven punten. Elke soort grondstof mag gebruikt worden om het ? blokje te leveren.

De speler met het hoogst aantal tempel tokens krijgt de gunst van de Hogepriesteres, daardoor mag hij tijdens een ronde één pion plaatsen op een locatie waar een tegenspeler reeds een gebouw heeft staan en mag hij gebruik maken van een tegenspelers regio. Echter is het wel nog niet toegestaan om 2 pionnen op dezelfde locatie te plaatsen.

De speler die de gunst van de Hogepriesteres heeft, plaatst een gebouw op de locatie van de Hogepriesteres om zo aan te geven dat hij dit voordeel geniet. (Dit gebouw verwijder je eens je

vijfde gebouw bouwt) Zodra een andere speler meer tempel tokens heeft dan de speler die de gunst heeft, vervangt hij het gebouw door een van hemzelf en krijgt hij de gunst. Gelijkstand brengt geen verandering.

Einde van een ronde

Zodra elke speler de kans heeft gekregen om te bouwen, begint een nieuwe ronde. De lege locaties voor gebouwkaarten worden aangevuld.

Herhaal deze fases tot het einde van het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de beurt waarin aan één van de volgende voorwaarden is voldaan: alle 11 de bouwplaatsen zijn bebouwd, een speler heeft 5 gebouwen gebouwd of de tempel is afgewerkt.

Tijdens deze laatste ronde mogen spelers zich nog een gebouwkaart aanschaffen maar mogen ze geen gebouw meer bouwen.

De speler die in de gunst van de Hogepriesteres staat ontvangt 20 punten. Fortuinkaarten met punten op worden bij het puntenaantal bijgeteld en elk grondstofblokje is eveneens nog één punt waard. De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van gelijkstand wint de speler met het meest aantal gebouwen.

Testspelers

Karen duBarry, Isabal duBarry, Xenia Gamers, Ryan Vogel, Drew Fox, Andrew Hunt, Brady Benjamin, Michael Matera, Matthew Fay, Randy Moore, Jeremy Mischke, Yottaquest Gamers, Andy Van Zandt en Randy Scheunemann

Nederlandse vertaling : Ellen D'Hondt en Ben Verhaevert