

## Tegeloverzicht



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x  
incl. starttegel  
(donkere achterzijde)



E 5x



F 2x



G 1x



H 3x



I 2x



J 3x



K 3x



L 3x



M 2x



N 3x



O 2x



P 3x



Q 1x



R 3x



S 2x



T 1x



U 8x



V 9x



W 4x



X 1x

★ Deze tegels kunnen grafisch van elkaar afwijken (kleine huisjes, schapen, enz.)

## Puntenoverzicht

### Afgebouwde projecten TIJDENS het spel

### Onafgebouwde projecten aan het EINDE van het spel

Weg  
(struikrover) 1 punt per tegel



Weg  
(struikrover) 1 punt per tegel

Stad  
(ridder) 2 punten per tegel +  
2 punten per wapen



Stad  
(ridder) 1 punt per tegel +  
1 punt per wapen

Klooster  
(monnik) 9 punten



Klooster  
(monnik) 1 punt per tegel  
(klooster + elke  
omringende tegel)

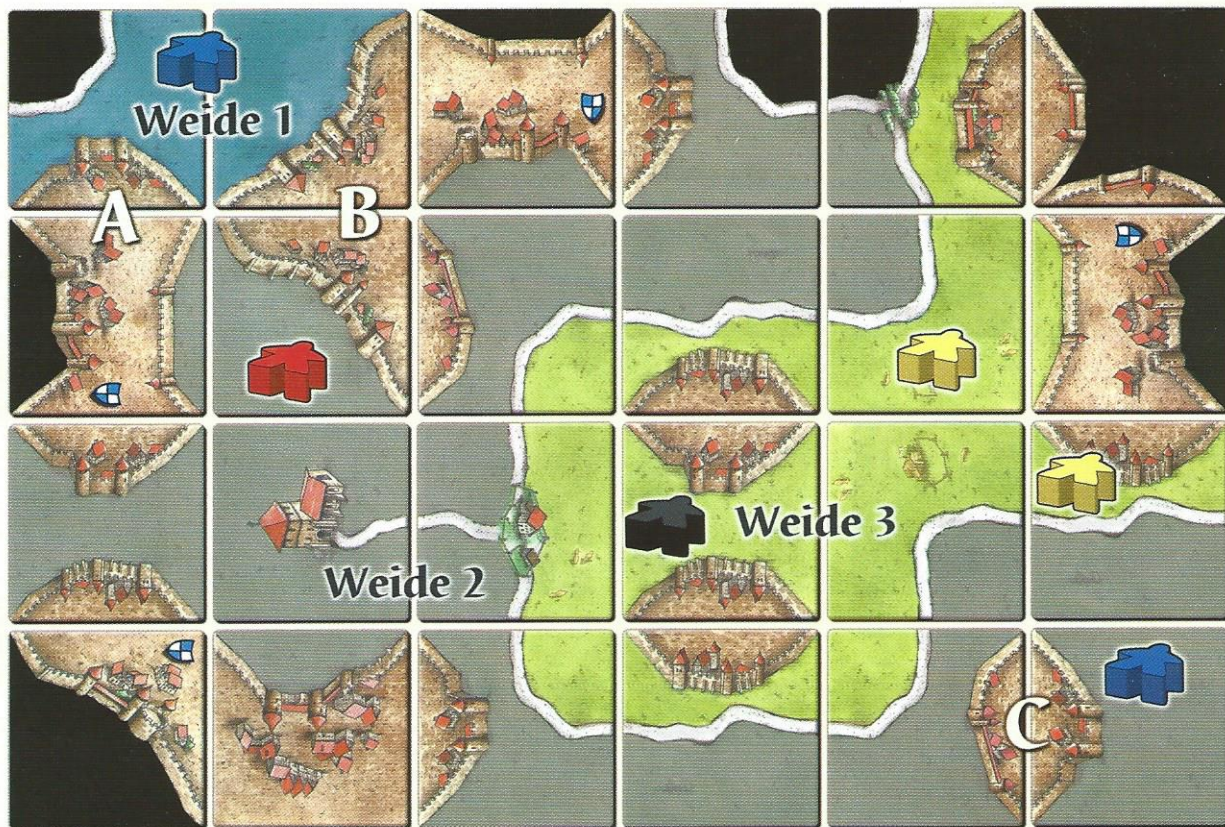


Telling van boeren aan het EINDE van het spel  
3 punten voor elke stad in of grenzend  
aan de weide



## Voorbeeld van het tellen van boeren

Omdat de ruimte voor de eindtelling in de spelregels beperkt is, geven we hier een voorbeeld van de telling van boeren op hun weiden. Lees eerst het stukje **TELLING VAN BOEREN** op bladzijde 4 van de spelregels.



**Weide 1:** **Blauw** bezit weide 1. Aan deze weide grenzen 2 **afgebouwde steden** (A en B). Voor elk van deze steden krijgt **Blauw** 3 Punten (de grootte van de steden is niet van belang). **Blauw** krijgt dus **6 punten**.

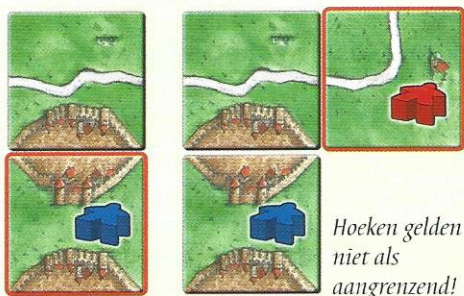
**Weide 2:** **Rood** en **Blauw** bezitten weide 2. Aan deze weide grenzen in totaal 3 **afgebouwde steden** (A, B en C). **Rood** en **Blauw** krijgen ieder **9 punten**.

**Let op:** Steden A en B leveren punten op voor zowel **Blauw** in weide 1 als voor **Rood** en **Blauw** in weide 2, omdat ze aan beide weiden grenzen. De stad linksonder is niet afgebouwd. Deze levert geen punten op.

**Weide 3:** **Geel** bezit weide 3, omdat hij daar een boer meer heeft dan **Zwart**. Aan deze weide grenzen 4 afgebouwde steden. **Geel** krijgt **12 punten**.

**Let op:** Weiden worden van andere weiden gescheiden door wegen, steden (voor zover ze niet in een weide liggen) en de rand van het bord.

## Hoe kunnen meerdere boeren op één weide staan?



Beurt 1

Beurt 2

Beurt 3

*Hoeken gelden niet als aangrenzend!*

□ = Laatst gelegde tegel

**Beurt 1:** **Blauw** zet één boer op de weide.

**Beurt 2:** **Rood** past de tegel rechtsboven aan en zet zijn boer op de weide. Dat mag, omdat de weiden nu nog niet met elkaar verbonden zijn.

**Beurt 3:** Nu worden beide weiden met elkaar **verbonden**, zodat een **grotere weide ontstaat**. Zo kunnen **meerdere boeren in één weide** staan.

Op dezelfde wijze kunnen **meerdere struikrovers op een weg** of **meerdere ridders in een stad** staan.