

King of the Valley



Een strategisch en tactisch spel voor 2-4 ambitieuze spelers

Lang geleden, in een land hier ver vandaan, was er een levendige vallei met bewoners van verschillende pluimage. Zij wandelden doelloos rond. Ben jij de koning die ze zal leiden? Kun jij hun vertrouwen winnen, zodat zij jou zullen volgen in plaats van anderen die beweren de koning te zijn? Deze bedriegers zijn niet te vertrouwen. Zij willen jouw kroon, die alleen jou toekomt. Zij zullen alles opofferen. Misschien denken ze wel dat het eenvoudig is om koning te zijn, door een paar volgelingen achter je te scharen, het goud uit hun zakken te kloppen en een paar huwelijken te sluiten. Maar wees gewaarschuwd! Alleen een échte koning houdt het moreel van zijn volgelingen hoog en leidt hen door de steeds weer veranderende omstandigheden in de vallei en de heuvels.

Doel

Om **Koning van de Vallei** te worden, zul je de hoogste reputatie moeten opbouwen door invloed, bonussen en goud te verzamelen. Verhoog je reputatie door potentiële onderdanen in de vallei op te roepen jou te volgen. Of rekruteer ze vanaf de heuvels met goud. Leid ze naar jouw kasteel en gebruik hun invloed om je reputatie te verhogen. Jouw reputatie neemt verder toe door het verkrijgen van bonussen voor het bouwen van een compleet koninkrijk of het vergroten van jouw aandeel in de verschillende Ridderordes. Je vergaart ook bonussen voor het sluiten van huwelijken op het boerenland. Tenslotte, zal de omvang van jouw goudvoorraad je helpen bij het besturen van jouw koninkrijk en daarom ook een belangrijke bijdrage leveren aan jouw reputatie. De prestaties op al deze terreinen zullen uiteindelijk bepalen wie de enige echte koning is..

Samenvatting (voor ervaren spelers)

Doorbereiding

1. Bepaal de startspeler
2. Neem een koningsfiguur en kasteelbord
3. Elke speler ontvangt twee goud
4. Splits de tegels in drie stapels: 'I' 'II' and 'III'
5. Maak de vallei: 5x5 grid van tegels
6. Plaats personagetegels op heuvel
7. Spelers kiezen startposities

Spelbeurt

1. Rekruteer onderdaan van de heuvel (optioneel) Let op: dit mag pas vanaf de tweede ronde
2. Oproepen personage(s):
A) verkrijg onderdanen OF
B) activeer specialist(en)
3. Claim koninkrijk bonus (optioneel)
4. Vul de vallei en de heuvel weer aan

Einde spel & winnaar

- ♦ Zodra de heuvel niet geheel bedekt kan worden, is het einde van het spel nabij.
- ♦ De speler met de meeste reputatiepunten wordt Koning van de Vallei.
- ♦ Als meerdere spelers het hoogste aantal reputatiepunten hebben, kijk dan naar de invloedpunten van deze spelers.

Spelmaterialen

- 4 Koningsfiguren
- 4 Kasteelborden
- 1 3D heuvel
- 90 Personagetegels
- 1 Startspelerfiche
- 6 Koninkrijkfiches
- 6 Belastinginnerfiches
- 45 Gouden munten
(25x1, 10x5 en 10x10)
- 1 Scoreblok



Voorbereiding

1. Bepaal de startspeler: de speler die voor het laatst in een kasteel is geweest ontvangt de **startspelerfiche** en legt deze op zijn* **kasteelbord**. Hij zal deze fiche behouden voor de rest van het spel.
* we gebruiken de persoonsvorm hij/zijn in de regels, omwille van de eenvoud
2. Elke speler kiest een kleur en neemt de **koningsfiguur** en het **kasteelbord** in die kleur.
3. Elke speler ontvangt twee **goud**.
4. Maak een algemene goudvoorraad en leg deze samen met de zes **koninkrijkfiches** en de zes **belastinginnerfiches** binnen het bereik van alle spelers.
5. Zet de **3D heuvel** in elkaar door de zijden van de heuvel naar beneden te vouwen en de houten dwarsbalk als een anker in de sleuven in de achterzijde van de opstaande heuvel te schuiven. De hoogte van de heuvel is verstelbaar naar behoefte.
6. Splits de 90 vierkanten **personagetegels** in drie verschillende gedekte stapels:
I. een stapel tegels met "I" op de achterzijde (29 tegels)
II. een stapel tegels met "II" op de achterzijde (30 tegels)
III. een stapel tegels met "III" op de achterzijde (31 tegels)
Schud elke stapel apart en leg ze gedekt naast de heuvel.
7. Gebruik de tegels van stapel "I" om de vallei op te bouwen. Leg de eerste 25 tegels in willekeurige volgorde in het midden van het spelbord in een grid van 5x5 tegels, waarbij de afbeeldingen van de personages zichtbaar zijn.
8. De heuvel bedekken: plaats de rest van de "I" tegels, met de personages zichtbaar, op de vier onderste plekken op de heuvel. Vervolgt het opvullen van de heuvel met tegels van stapel II. Neem steeds de bovenste tegel van de stapel en vul daarmee de heuvel van onder naar boven, startend op de rij met "4" goud en omhoog, per rij, totdat de heuvel volledig gevuld is. Op elke rij liggen twee tegels en in elke kolom zes tegels.
9. Elke speler, beginnend met de **startspeler**, daarna de andere spelers in volgorde van de klok, plaatst zijn **koningsfiguur** op een tegel in de vallei naar keuze.
Belangrijk: op elke tegel mag maar één koning staan. Let op! Deze beperking geldt alleen in de voorbereiding van het spel.

Spelverloop

De startspeler voert de eerste beurt uit. De andere spelers volgen en voeren hun beurt in volgorde van de klok uit, totdat aan de voorwaarde van het einde van het spel is voldaan. Elke speler krijgt precies even veel beurten in een spel. Een spelersbeurt bestaat uit vier fasen, die in vaste volgorde worden uitgevoerd:

Spelfase 1: Rekruteer één potentiële onderdaan vanaf de heuvel (optioneel, vanaf ronde 2)

Je mag één potentiële onderdaan van de heuvel rekruteren tegen betaling van goud. Betaal de hoeveelheid goud die op de rij is aangegeven waar de onderdaan zich op dat moment bevindt en leid daarna de onderdaan naar jouw kasteel: plaats de tegel onder het portret van dezelfde personage. Als je een hofnar hebt gerekruteerd, leg deze dan direct in een kolom naar keuze. De hofnar zijn portret ontbreekt, maar hij kan in een kolom naar keuze worden geplaatst omdat hij zich als elke onderdaan kan voordoen.

Belangrijke regel: een onderdaan rekruteren mag pas vanaf de tweede spelronde!

Er zijn twee typen personages: (potentiële) onderdanen en specialisten. Alleen onderdanen kunnen worden gerekruteerd. Het is **NIET MOGELIJK** om specialisten te rekruteren van de heuvel. Zij kunnen alleen worden opgeroepen en geactiveerd worden vanuit de vallei.

Spelfase 2: Roep personage(s) op uit de vallei (verplicht)

Bewegen door de vallei

Om personages op te roepen, verplaats je jouw koningsfiguur in een rechte lijn - diagonaal mag ook – door de vallei. Je krijgt de personagetegel waar je op eindigt OF twee of drie tegels met eenzelfde personage waar je overheen bent gegaan. Als je twee tegels neemt, dan moet je eindigen op de positie direct achter de tweede tegel die je hebt gepakt. Uitzondering: met de priester kun je jouw pad aanpassen. Zie voor een uitgebreide omschrijving bij PERSONAGES.

Voorbeelden hoe je beweegt en tegel(s) verkrijgt



In de eerste afbeelding, de beginsituatie, bevindt de koning van de rode speler zich helemaal rechtsonder in de vallei.

Deze speler kan uit verschillende opties kiezen:

- ✓ Optie 1: hij verplaatst zijn koningsfiguur naar de tegel van de Hertog (Duke) en verkrijgt hem als (nieuwe) onderdaan.
- ✓ Optie 2: hij verplaatst zijn koningsfiguur naar links en passeert twee ridders (Knight), die hij beiden tot onderdaan maakt. Let op: hij eindigt op de positie direct achter de tweede (laatste) ridder die hij heeft opgeroepen.
- ✓ Optie 3: hij doorkruist de vallei en passeert een boer, een boerin en een tweede boer. Hij roept de twee boeren op en plaatst ze in zijn kasteel en eindigt direct na de laatste boer die hij opgeroepen heeft. Hij mag hierbij een andere koning passeren.

Deze voorbeelden zijn alleen met onderdanen, maar het is op dezelfde wijze mogelijk om identieke specialisten als de tovenaars en de belastinginnehmer te activeren. Het is ook mogelijk één of meer priesters te activeren, maar de beweging door de vallei is dan anders. Zie PERSONAGES.

Wat doe je nadat je de tegel(s) van personage(s) hebt verworven?

A. Onderdanen

Als je één of meer onderdanen hebt verworven, leg je deze tegel(s) onder jouw kasteelbord in de kolom met hetzelfde portret als op de verworven tegel is afgebeeld. De hofnar moet direct in een kolom naar keuze worden geplaatst en mag daarna niet meer verplaatst worden naar een andere kolom. Heb je meerdere hofnarren verworven, dan kun je deze in dezelfde of verschillende kolommen plaatsen.

B. Specialisten

Als je één of meer specialisten hebt verworven, dan ben je verplicht om de actie die bij de specialist hoort direct uit te voeren. Er zijn drie typen specialisten: tovenaars, priesters en belastinginners. Zodra je de specialist hebt verkregen, moet je hem activeren en de tegel daarna afleggen. Je kunt niet beschikken over een specialist als je niet voldoet aan de voorwaarden om gebruik te maken van hun diensten. Zie PERSONAGES.

Belangrijke regels als je personages oproept (onderdanen of specialisten):

- 1) Als de koningsfiguur van een andere speler op een tegel staat, dan kun je deze tegel niet verwerven. Je mag deze tegel wel passeren, maar de onderdanen waarop koningsfiguren van andere spelers op staan mag je niet verwerven!. Ook is het toegestaan om je beurt te eindigen op een tegel die al bezet is door een andere speler zijn koning. Dit laatste kan alleen als je twee of drie tegels passeert.
- 2) De tegel waarop je jouw beurt start, mag je niet verwerven. Uitzondering: de priester. Zie PERSONAGES.

Spelfase 3: Verzilver één koninkrijkbonus (optioneel)



Is het je gelukt om een complete set van vijf onderdanen met verschillende invloedwaarden te verzamelen, dan mag je één koninkrijkbonus verzilveren. Deze bonus bedraagt vijf goud (dat krijg je direct uitbetaald) en je ontvangt een koninkrijkfiche die aan het einde van het spel vijf bonuspunten (reputatiepunten) waard is. Dit wordt uitgebreider omschreven in KINGDOM BONUS.

Opmerking: je mag zelf bepalen in welke beurt je deze bonus verzilvert, maar je kunt dit maar één keer per beurt doen. Bovendien moet je de bonus tijdens het spel verzilveren. Het is daarmee geen EINDE-VAN-HET-SPEL bonus.

Spelfase 4: Aanvullen van de vallei met tegel(s) van de heuvel (verplicht)

De lege plekken die in de vallei ontstaan moeten weer worden aangevuld met tegels van de heuvel. De actieve speler bepaalt vanaf welke kolom dit gebeurt. Je mag maar vanuit één kolom aanvullen. Start het aanvullen van de vallei met tegels die zich onderaan de heuvel bevinden. Vul de vallei aan in dezelfde volgorde waarin je de tegels uit de vallei hebt genomen. Als de vallei weer compleet is, vul je de heuvel aan met tegels van de stapel met personagetegels, startend van bovenaf de heuvel. Uiteraard met de portretten van de personages zichtbaar. De helling van de heuvel zorgt ervoor dat de tegels naar beneden bewegen. Je kunt de helling van de heuvel aanpassen als dit te snel of te langzaam gaat. Dit doe je door de heuvelzijden dichter of verder uiteen te zetten.

Personage

Wij onderscheiden twee verschillende typen personages: onderdanen en specialisten.

Onderdanen vergroten jouw invloed, zijn potentiële slachtoffers voor de belastinginners en kunnen bonussen opleveren. Hun invloed loopt op tot een maximale waarde van vijf. Je kunt dit zien op het zwarte schild linksonder op de tegel van de onderdaan. Plaats de onderdaan of onderdanen aan de onderzijde van jouw kasteelbord.

Specialisten bieden je verschillende opties. Met de priester kun je (de richting van) jouw pad door de vallei aanpassen. Door gebruik te maken van de vaardigheden van de tovenaars kun je een aantrekkelijke onderdaan op de heuvel naar jouw kasteel brengen in ruil voor een minder interessante onderdaan. De belastinginner kun je inzetten om goud bij je onderdanen vandaan te halen.

Onderdanen In de vallei en op de heuvel kun je zeven verschillende typen onderdanen vinden: van hoog tot laag. Op je kasteelbord kun je ook terugvinden hoeveel onderdanen er van elk type in het spel zitten.

77 onderdanentegels met verschillende rangen en standen

3	Koninginnen (Queens)	– 5 invloed
6	Hertogen (Dukes)	– 4 invloed
9	Gravinnen (Countesses)	– 3 invloed
20	Ridders (Knights)	– 2 invloed
24	Boeren (Farmers)	– 1 invloed
12	Boerinnen (Farmer's wives)	– 1 invloed
3	Hofnarren (Jesters)	– 0 invloed



De Hofnar (The Jester)

De hofnar is een onderdaan met nul invloed, maar gelukkig heeft hij één speciale vaardigheid. Als een echte entertainer kan hij zich vermommen als één van de andere onderdanen. De speler die de hofnar verwerft moet onmiddellijk bepalen welke onderdaan hij zal imiteren en legt de hofnar in de desbetreffende kolom onder zijn kasteelbord. Als je de hofnar in een kolom hebt gelegd, mag je hem daarna niet meer verplaatsen naar een andere kolom. De hofnar kan je helpen om een koninkrijk compleet te maken voor een bonus of om ervoor te zorgen dat je aan de voorwaarde voldoet om belasting te innen. Hoe je dit doet, wordt uitgelegd in BELASTINGINNER en KONINKRIJKBONUS. Belangrijk: de hofnar “kopieert” alleen tijdelijk de invloedswaarde van een onderdaan. Aan het einde van het spel is zijn invloedswaarde nul.

Opmerking: het is ook mogelijk om meerdere hofnarren in één beurt te verkrijgen. Je kunt er dan zelf voor kiezen of je de hofnarren in dezelfde kolom of in verschillende kolommen legt.

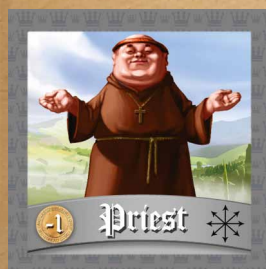


Specialisten

Drie verschillende specialisten (13 tegels in totaal) De priester, tovenaars en belastinginner kunnen worden gebruikt om specifieke acties uit te voeren. Ze zijn geen onderdanen. Als je één of meer specialisten activeert, dan zul je het effect ervan direct moeten uitvoeren. Daarna leg je de tegel af en ontstaat hier een open positie. Het is alleen toegestaan om een specialist in te schakelen als je voldoet aan zijn voorwaarden. Specialisten kunnen niet vanaf de heuvel worden geactiveerd.

Opmerking: je kunt specialisten eenvoudig herkennen aan de grijze rand rondom de tegel.

De Priester [3 tegels, stadia I, II en III] – voorwaarde: één goud om aan de priester te betalen



De priester biedt je de mogelijkheid om het pad van je koning te veranderen. Deze geestelijke helpt je “de juiste weg te vinden”. Als je naar de priester gaat, dan moet je hem één goud betalen en bepalen in welke richting je jouw pad wil vervolgen. De priester helpt je niet alleen om een beter mens te worden, maar hij helpt je bovendien om tegels te bereiken die in eerste instantie onbereikbaar leken. Met de priester kun je zelfs weer terug naar je startpositie van deze beurt. Belangrijk: als je de priester gebruikt om jouw pad aan te passen, dan mag je pas tegels verzamelen vanaf jouw nieuwe positie, op de plek waar je de priester hebt bezocht. Het is ook mogelijk om meerdere priesters te bezoeken, mits je voldoende goud hebt. Ook dan geldt: vanaf de laatste plek waar je een priester bezocht, mag je tegels verzamelen. Leg de betaalde gouden munt op de plek waar de priester(s) stond(en). Als je de vallei weer aanvult, leg dan deze gouden munt op de nieuwe tegel. Als een speler deze personage met een munt erop oproept, dan krijgt hij de gouden munt op de tegel cadeau.

De Tovenaar [2 tegels, stadia II en III] - voorwaarde: minimaal één openliggende personage in jouw kasteel



De geheimzinnige krachten van de tovenaars bieden je de mogelijkheid om een minder interessante onderdaan in jouw kasteel om te ruilen met een waardevolle onderdaan op de heuvel. Als je de tovenaars activeert, ruil je de tegel in jouw kasteel tegen de tegel op de heuvel. Let op dat de tegels op de heuvel niet naar beneden verschuiven. Je hoeft hiervoor geen goud te betalen. *Nadat je gebruik gemaakt hebt van zijn diensten, zorg er dan voor dat je jouw dankbaarheid toont, om te voorkomen dat je wordt omgetoverd in een kikker...* Het is ook mogelijk om twee tovenaars in één beurt te activeren. Dan kun je deze truc twee keer in één beurt toepassen.

De Belastinginner [8 tegels, stadia I, II en III] – voorwaarde: 0 / 3 / 4 / 5 dezelfde onderdanen



Gebruik de belastinginner en zijn kleine vriend om goud te verkrijgen uit jouw koninkrijk. Deze klerk lijkt een behoorlijk saaie taak te hebben, maar als koning ben je erg blij dat hij jouw onderdanen uitknijpt. Er zijn verschillende belastinginnertegels. Sommigen zijn vindingrijk en leveren direct drie of vier goud op, zonder voorwaarden. Andere belastinginners halen het goud bij één type onderdanen. Heb je het op de tegel vermelde aantal onderdanen van hetzelfde type - met het portret van de onderdanen zichtbaar – onder jouw kasteelbord, dan leg je deze onderdanen gedekt op jouw kasteel en ontvang je de hoeveelheid goud dat op de tegel is aangegeven. De invloedswaarde van deze “gebruikte” onderdanen levert nog steeds punten op, of mogelijk een bonus aan het einde van het spel. Je kunt hiermee tot tien goud ophalen. Het is toegestaan in een beurt meerdere belastinginners te activeren, mits je deze tegels kunt bereiken en aan de gestelde voorwaarden voldoet.



Belastinginnerfiches



Helaas kun je niet meerdere keren bij hetzelfde type onderdanen belasting innen ... ze zouden tegen je in opstand komen en dat is een te groot risico. Om ervoor te zorgen dat je geen foutjes in je administratie maakt, gebruik je een belastinginnerfiche om aan te geven welk type onderdanen je al geplunderd hebt. Plaats een fiche op het portret op je kasteelbord. Vanaf nu is het niet meer toegestaan om nog belasting te innen bij dit type onderdanen.

Koninkrijkbonus



Is het je gelukt om een complete serie van vijf onderdanen met verschillende invloedwaarden te verzamelen, dan kun je de koninkrijkbonus verzilveren. Je ontvangt hiervoor direct vijf goud en een koninkrijkfiche. De koninkrijkfiche is vijf bonuspunten waard aan het einde van het spel. Leg de onderdanen waarmee je de bonus hebt verdiend, omgedraaid - portretten niet zichtbaar - op je kasteelbord. Hun invloedwaarden levert nog steeds punten op aan het einde van het spel en eventueel een bonus aan het einde van het spel. Belangrijk: een koninkrijkbonus verzilveren is uitsluitend toegestaan in spelfase 3. Bovendien mag je maar één koninkrijkbonus tegelijkertijd verzilveren. De hofnar kan worden gebruikt om een koninkrijkbonus te verdienen of om belasting te innen. De hofnar kopieert de invloedwaarde van de onderdaan die hij imiteert uitsluitend voor dit doel: om een bonus te verdienen. Aan het einde van het spel is de invloedwaarde van de hofnar namelijk nul. Het is toegestaan om meerdere hofnarren tegelijkertijd in te zetten om een bonus te verdienen. Net als alle andere onderdanen die worden ingezet om een bonus te verdienen, wordt de hofnar ook omgedraaid – portret niet zichtbaar – op jouw kasteelbord gelegd.

Bonussen aan het einde van het spel

Als het spel geëindigd is, draaien alle spelers hun onderdanen om, zodat hun portretten zichtbaar zijn. Ridders, boeren en boerinnen kunnen een extra bonus opleveren aan het einde van het spel. Ongeacht of ze al eerder zijn gebruikt om een koninkrijkbonus te verzilveren of belasting te innen, gedurende het spel.



Orde van de ridders bonus

Je hebt waarschijnlijk al gezien dat de twintig ridders in het spel verschillende kleuren en symbolen dragen. Er zijn vier verschillende Ridderordes, elk bestaande uit vijf ridders. Het verkrijgen van een meerderheid in een Ridderorde kan een positief effect hebben op jouw reputatie. Heb je drie ridders van dezelfde Orde verzameld, dan ontvang je drie bonuspunten aan het einde van het spel. Heb je vier uit dezelfde Orde, dan ontvang je vijf bonuspunten. Ben je erin geslaagd om alle vijf de ridders uit eenzelfde Orde te verkrijgen, dan ontvang je een bonus van acht punten. Spelers kunnen bonussen opbouwen in verschillende Ordes.



Koppelbonus: twee bonuspunten per koppel

Wat een prachtig koppel! Voor het samenbrengen van een boer en zijn vrouw, ontvang je twee bonuspunten per paar.

Goud

Aan het einde van het spel is goud even veel waard als reputatie: 1 goud = 1 reputatiepunt.

Tijdens het spel kun je goud gebruiken voor twee doeleinden:

- ✓ Rekruteren van een onderdaan van de heuvel
- ✓ Betaal de priester voor zijn diensten



Einde van het spel

Zodra de heuvel niet meer volledig kan worden aangevuld, is het einde van het spel nabij. Er kunnen zich nu twee situaties voordoen:

A. Als de startspeler nu aan de beurt zou zijn, dan eindigt het spel onmiddellijk

B. Is een andere speler nu aan de beurt, dan wordt de ronde afgemaakt.

Als gevolg hiervan, zullen alle spelers in een spel exact even veel beurten hebben.

Puntentelling en winnaar van het spel

Als het spel ten einde is, draaien de spelers hun verworven tegels zodanig, dat de portretten zichtbaar zijn. Sorteert de tegels en leg ze in de volgorde van de portretten op het kasteelbord. Neem het handige scoreblok erbij om de scores in te vullen. Noteer de namen van de spelers. Dan ga je de scores invullen. Heb je één koningin (Queen), dan tel je vijf invloedpunten. Met drie hertogen (Dukes) scoor je twaalf invloedpunten. Ga zo door en tel alle invloedpunten per speler bij elkaar op. Voor elke koninkrijksfiche tel je vijf bonuspunten. Voor elke set van drie of meer ridders uit dezelfde Orde, bepaal je het aantal gescoorde punten (drie, vijf of acht) en tel je de bonuspunten voor de Ridderordes bij elkaar op. Zie ook BONUSSEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL. Voor elk setje van een boer en boerin tel je er twee punten bij op. Noteer de hoeveelheid goud die je nog bezit. Vervolgens tel je het totaal aan invloedpunten, bonuspunten en het goud bij elkaar op om het totaal aantal reputatiepunten te bepalen. De speler met de hoogste score is geslaagd in zijn missie en wordt uitgeroepen tot de enige echte Koning van de Vallei! Als er meerdere spelers met hetzelfde aantal reputatiepunten zijn, dan is hun invloedwaarde beslissend. Is dit ook hetzelfde, dan is het tijd voor een re-match.

Tactische tips

Ben je een ervaren speler, wie weet kun je wat met deze tactische tips om de overwinning een volgende keer binnen te slepen:

- ✓ Geldtekort? Bedenk dat je ook meerdere belastinginners in één beurt kunt activeren, mits je voldoet aan de voorwaarden en meerdere tegels van belastinginners in één rechte lijn kunt passeren.
- ✓ Altijd tweede? Het is een afschuwelijk gevoel als je steeds denkt dat je gaat winnen en het toch weer niet lukt. Misschien is het dan tijd om je strategie aan te passen. Misschien moet je een keertje alleen voor waarde gaan? Dus verzamel waardevolle onderdanen en betaal niet te veel voor ze als je rekruteert vanaf de heuvel. Pas vooral op dat je niet te vaak de hofnar koopt of pakt, omdat hij aan het einde van het spel geen invloedpunten oplevert.
- ✓ Koninginnen-gevecht? Heb je het idee dat de koningin (en de koninkrijkbonus die je met haar kunt krijgen) onbereikbaar voor je is? Misschien is het dan tijd om minder kieskeurig te zijn en je focus te verleggen naar het verzamelen van veel boeren en boerinnen, afhankelijk van je voorkeur natuurlijk. Zorg dan wel dat je de belastinginner aan het werk zet om voldoende goud op het platteland op te halen. Met dit goud kun je bovendien extra onderdanen rekruteren. En misschien, heel misschien, slaag je met deze aanpak in jouw opzet om de kroon te heroveren op jouw concurrenten. Let er dan ook op dat je de verhouding tussen het aantal boeren en boerinnen in jouw koninkrijk voldoende in balans houdt, zodat je kunt profiteren van de lucratieve koppelbonus.
- ✓ Een echte koning beschikt over de vaardigheid zijn strategie te wijzigen als de omstandigheden in de vallei en de heuvels hier aanleiding toe geven. Slaagt jouw rivaal er telkens weer in om je - op dezelfde manier - te verslaan? Dan is het misschien tijd om jouw plannen tijdig bij te stellen. Maak gebruik van je strategische inzichten om de toestroom van personages op de heuvel te beïnvloeden. Je kunt hiermee de kosten van onderdanen op de heuvel voor jou en je tegenstanders aanpassen, maar ook het aanbod in de vallei voorbereiden voor jouw volgende zet.

A word of thanks

De spelauteur wil iedereen bedanken die hard heeft meegewerkt om dit spel te realiseren. Ten eerste Mark, die geholpen heeft om dit spel verder te ontwikkelen en zijn vindingrijkheid ten aanzien van het aandragen van spelmechanismen, variaties en het helpen balanceren van het spel. Ten tweede gaat mijn dank uit naar mijn echtgenote Ester. Ze heeft mij regelmatig uitgedaagd, gewoon door regelmatig te winnen. Hierdoor werd ik iedere keer meer gemotiveerd om op zoek te gaan naar alternatieve manieren om te winnen. Hierdoor hebben we dominante strategieën en het startspelervoordeel geëlimineerd. Door het grote aantal potjes dat ik met hen heb gespeeld en de diverse kleine aanpassingen, zelfs in de laatste fase, zorgt dit spel telkens weer voor een "epische ervaring" omdat je die éne "historische" zet kunt maken die je de overwinning oplevert. Zelfs in de allerlaatste spelbeurt. Daarnaast zou ik David willen bedanken voor het buitengewone artwork, dat ook voor het maken van het spelontwerp en de uitontwikkeling van het thema van grote invloed is geweest. De ontwikkeling is hierdoor één groot avontuur geworden. Absoluut wil ik Alex, onze grafische vormgever voor dit project, bedanken voor zijn geduld en de uitstekende grafische vormgeving van dit eindproduct. Ook Sabina en Darek wil ik bedanken voor het meedenken om de beste manier te vinden om de 3D heuvel te realiseren. In het bijzonder wil ik Louise bedanken voor het mogelijk maken van tests in coronatijd in haar winkel The Game-Inn. De bijdragen van Hans, Erwin en Michelle hebben erg geholpen bij de totstandkoming van deze spelregels.

Tenslotte, zou ik alle testers willen bedanken voor hun waardevolle feedback. Ten eerste de spellenclubs Lords of the Boards (Pieter, Ton en Bas) en de Zwarte Jongens (Arjan, Gerben, Ton, Hans and Henk). Natuurlijk ook alle andere testers bedankt! Hierna noem ik hiervan een aantal testers waar mijn dank naar uit gaat: Patricia van de Burgh, Miranda Eiting, Sander Hogervorst, Feitze Kampen, Henk-Jan van der Kemp, Kirsten de Konink, Marvick Lentz, Steven Liebrecht, Chirstel Monrooij-Wassink, Armand Overbeek, Bart Overbeek, Arjan van der Padt, Jennifer Plugge, Jeroen op 't Root, Jonica op 't Root, Sander Thomas, Edwin Troost, Sebas van Vugt, Marijn Wassink, Marcel Westerveld, Maarten Westmaas, Amber Wolf, Christi van Zuijlen en Frank van Zuijlen. Het is een geweldig avontuur geweest. Ik heb genoten van de manier waarop wij samen dit spel hebben gemaakt!