

PANDORIA



1. Verhaal + spel

Generaties lang werden de vruchtbare Hiddenlands gedeeld door de leden van de Vijf Volkeren. De Elfen, Magiërs, Dwergen, Halflingen en Mensen leefden vredig met elkaar, hoewel ze in toenemende mate betrokken zijn bij een hevige concurrentie voor de welvaart en glorie van hun respectievelijke naties.

En zo was het de verdeeldheid die de duizendjarige vrede beëindigde, veroorzaakt door de goblinmeute die van over de zee een verwoestende verrassingsaanval uitvoerde op de volkeren van de Hiddenlands die zich niet snel genoeg konden verenigen om hen af te weren. Overgebleven leden van elk van de volkeren vluchtten per schip totdat ze eindelijk onbezett land ontdekten waar ze hun beschavingen opnieuw zouden kunnen opbouwen: Pandoria!

De oude rivaliteiten zullen blijven, maar misschien zal hun concurrentie deze keer niet leiden tot een ramp.

Elke speler neemt de rol aan van een van de vijf volkeren, ontdekt nieuw land en stuurt zijn leden op pad om zich te vestigen en bouwmaterialen en toverspreuken te verzamelen.

De leden werken samen in vrede, maar ze kunnen hun historische rivaliteit niet volledig vergeten. Uiteindelijk probeert elk volk de meeste glorie voor zichzelf te behalen en de sterkste natie te worden in de jonge geschiedenis van Pandoria.

De spelers plaatsen tegels om het land te ontdekken en plaatsen figuren om grondstoffen te winnen. Elk landschapstype levert een ander materiaal op als het gebied is voltooid: kristallen in de bergen, goud in de heuvels, hout in het bos en „glorie“-punten in de stad.

De materialen zijn nodig om nieuwe gebouwen en monumenten te bouwen, krachtige toverspreuken te gebruiken en nieuwe kaarten te kopen van de kaartenmarkt. Door de gebouwen krijgen de spelers speciale voordelen voor de rest van het spel, terwijl spreuken een sterker, eenmalig effect hebben. Steden voltooiën en extra materialen verzamelen levert de spelers gloriepunten op.

Pandoria bevat regels voor een sneller familie- (14. a + b) en beginnersspel (12.), een teamvariant (13.), den, en gevorderden-regels voor het complete spel waarbij elk volk zijn eigen speciale eigenschap heeft die zorgt voor meer variatie en langdurig speelplezier.

3. Het speelbord

Het dubbelzijdige speelbord bestaat uit de zijdes “Pandoria (A) en “De rivier”(B). Speciale regels voor de rivier vind je in paragraaf 15. De rivier.

Het speelbord toont de vruchtbare vlakte van Pandoria, die tijdens het spel geleidelijk wordt ontdekt en bevolkt door de spelers.

De schepen in de meren kunnen worden bezet door een specifieke toverspreuk te gebruiken, en spelers kunnen hun tegels aanleggen aan de voorgedrukte gebieden op het speelbord.

De vlakte is omgeven door een imposante bergketen, maar er lopen ook enkele paden door de bergen. Ook biedt het bord plaats aan de kaartenmarkt, de monumentenstapel en het telspoor.

4. De leider

De leider van een speler telt als 2 normale figuren bij een waardering (→ zie 7.2. Waardering). De leider is altijd het laatste figuur die wordt geplaatst, als die speler geen andere figuren meer heeft in zijn voorraad.

5. Voorbereiding

Plaats het speelbord in het midden van de tafel. Schud de 5 volkerentableaus en deel er een aan elke speler.

Bepaal welke versie van het spel gespeeld wordt: kant “A” voor het beginnersspel of kant “B” voor het volledige spel. Hierna volgt de voorbereiding voor het volledige spel. Voor de veranderingen voor het beginnersspel → zie 12.

Schud alle 54 kaarten (speciale en algemene) en leg ze in een gedekte trekstapel op het daarvoor bestemde veld op het speelbord. Trek daarna de bovenste 4 kaarten en leg deze open naast de stapel in de kaartenmarkt.

2. Spelmateriaal



5 volkerentableaus

10 speciale kaarten
(2 per volk)



44 algemene kaarten



13 monumenten



4 puntentegels



2 dubbele starttegels



48 dubbele tegels



speelbord



8 enkele tegels



8 kastelen
(2 elk in 4 kleuren)



startspelertegel



16 markers
(4 elk voor hout, kristal, goud en punten)



24 figuren (6 per kleur)



4 leiders (1 per kleur)

spelregels



Elke speler trekt 4 kaarten van de stapel als starthand. Houd deze kaarten geheim voor de andere spelers. Elke speler kiest een kleur en neemt de leiders, figuren, markers en twee kastelen in die kleur.

In het 2-spelersspel heeft elke speler alle 6 figuren nodig. Met 3 spelers worden maar 5 figuren per speler gebruikt, en met 4 spelers maar 4 figuren per speler.

Op het volkerentableau zijn de velden voor de 3 grondstoffen (kristallen, goud en hout) genummerd van 0 tot 10. Plaats de 3 bijbehorende markers op de aangegeven startvelden voor de grondstoffen. *Deze zijn verschillend voor elk volk.* Alle spelers beginnen met 0 punten. Plaats de puntenmarker (kroon) van elke speler op veld "0" van het puntenspoor.



Plaats de twee dubbele starttegels willekeurig op de 4 gemarkeerde velden op het speelbord.

Meng de andere dubbele tegels en plaats ze in gedekte stapels. Elke speler trekt er één, die hij geheim houdt voor de andere spelers.

Met 4 spelers trek je 4 tegels die je ongezien teruglegt in de doos. Met 3 spelers verwijder je 8 tegels en met 2 spelers verwijder je 12 tegels.

Meng de 8 enkele tegels en plaats ze in een gedekte stapel.

Opmerking: Deze komen alleen in het spel door een bepaalde toverspreuk!

Plaats de monumenten in een open stapel op het daarvoor bestemde veld op het speelbord.

Plaats ze in oplopende volgorde, met de monumenten met waarde 3 onderop, gevolgd door de monumenten met waarde 4, 5, en bovenop die met waarde 6.



Met 2 spelers verwijder je 2 monumenten met waarde 4, 5 en 6 uit het spel. Met 3 spelers verwijder je er 1.

Plaats de punttegels naast het bord. Plaats ongebruikt spelmateriaal terug in de doos.

De jongste speler neemt de startspelertegel en begint het spel.



6. Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in de richting van de klok. In je beurt voer je de volgende acties uit in deze volgorde:



- 6.1. Je moet een dubbele tegel of een kasteel plaatsen → verwijder figuren uit afgesloten gebieden
- 6.2. Je mag één figuur plaatsen of terugnemen
- 6.3. Je mag een kaart spelen als toverspreuk of als gebouw, of een monument oprichten
- 6.4. Waardeer gebieden en koop een kaart
- 6.5. Trek een dubbele tegel

6.1. Je moet een dubbele tegel of een kasteel plaatsen

Plaats een dubbele tegel uit je hand, of een van je twee kasteeltegels, op het speelbord zodat deze grenst aan minstens één zijde van een andere tegel.



Plaats tegels correct

Omsluit een gebied + verwijder figuren

Opmerking: Vanaf het moment dat er een tegel verbonden is met een van de voorgedrukte landschapsvelden op het bord, mag je ook tegels daaraan grenzend plaatsen.

Je mag geen andere tegels, kastelen of meren afdekken, noch mag je een tegel over de rand van het speelveld plaatsen.

Als een gebied volledig omsloten is, verwijder je alle figuren uit dit gebied en gaan ze terug naar de voorraad van de betreffende spelers (→ zie 7.1. Een gebied afsluiten).

Uitzonderingen: Figuren blijven staan op kastelen en schepen, zelfs nadat ze volledig omsloten zijn.

6.2. Je mag één figuur plaatsen of terugnemen

Je mag één van je figuren plaatsen op een van de twee velden van de dubbele tegel (of het kasteel) die je net hebt geplaatst. Je leider mag je alleen plaatsen als je geen andere figuren meer in je voorraad hebt.

of
je mag een van je figuren van het bord verwijderen en terugnemen in je voorraad.

Opmerking: Je mag er ook voor kiezen om geen van deze beide acties te doen.

Op elk veld op het bord mag slechts één figuur staan.

Figuren mogen alleen geplaatst worden in gebieden die niet zijn afgesloten.



Plaats figuren correct

6.3. Je mag een kaart spelen als toverspreuk of als gebouw, of een monument oprichten

6.3.1. Als je een kaart uit je hand speelt als toverspreuk betaal je de op de kaart afgebeelde kosten in kristallen en verplaats je je kristalmarker overeenkomstig.

Schuif de kaart half onder de rechterbovenkant van je tableau, zodat de laatst gespeelde toverspreuk altijd zichtbaar is, en gebruik het eenmalige effect van de kaart onmiddellijk.



Betaal 2 kristallen voor de toverspreuk



6.3.2. Als je een kaart uit je hand speelt als gebouw betaal je de op de kaart afgebeelde kosten in hout en verplaat je je houtmarker overeenkomstig.

Schuif de kaart half onder een van de 5 bouwlocaties aan de onderkant van je tableau, zodat het gebouw zichtbaar is. De eigenschap van het gebouw blijft actief zolang je de kaart houdt.



Als bij alle 5 bouwplaatsen op je tableau een gebouw ligt, of als je een gebouw niet langer wilt gebruiken, mag je een van je huidige gebouwen overbouwen.

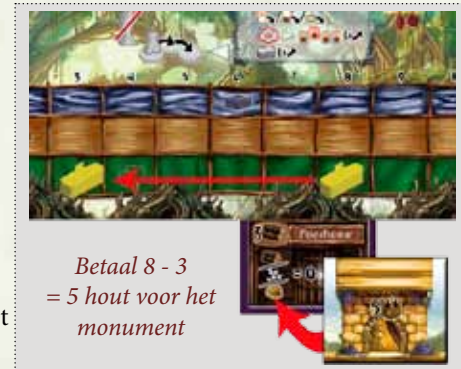
In deze situatie betaal je slechts het verschil tussen de kosten van het nieuwe gebouw en het gebouw waar je overheen bouwt, met een minimumprijs van 1 hout. Plaats de nieuwe gebouwkaart op de oude. Het effect vervangt dat van de kaart die je overbouwt.

Speciale situatie: Als de "Carpenter" overbouwd wordt, mag de houtkorting niet worden gebruikt voor het nieuwe gebouw.

Je mag nooit twee identieke gebouwen zichtbaar hebben onder je tableau op hetzelfde moment. Je mag nooit twee gelijke gebouwen tegelijkertijd zichtbaar hebben op je tableau. Hieronder vallen ook ALLE grote en kleine gebouwen met dezelfde naam (Saw Mill, Tower en Treasury).

6.3.3. Om een monument op te richten, moet je een ander gebouw op je tableau overbouwen.

Neem de bovenste monumenttegel en dek daarmee een van je gebouwen af. Je betaalt 8 hout min de kosten van het gebouw dat je afdekt (minimumprijs van 1 hout). Je ontvangt daarna de punten die staan afgebeeld op het monument.



Speciale situatie: Als de "Carpenter" overbouwd wordt, mag de houtkorting niet worden gebruikt voor het nieuwe gebouw. Een monument mag nooit overbouwd worden.

6.4. Waardeer gebieden en koop een kaart

Als je een of meer gebieden hebt afgesloten, worden deze gevalueerd (→ zie 7.1. Een gebied afsluiten, 7.2. Waardering).

Na de waardering mag jij – en alleen jij – een van de open kaarten in de kaartenmarkt kopen door de kosten van de kaart in goud te betalen. Verplaat je goudmarker overeenkomstig. Trek daarna een andere kaart van de stapel om de kaartenmarkt weer aan te vullen tot 4 kaarten.



6.5. Trek een dubbele tegel

Ten slotte, als je een dubbele tegel hebt geplaatst, trek je een nieuwe dubbele tegel van de stapel die je op hand neemt. Als je een kasteeltegel hebt geplaatst, trek je geen extra dubbele tegel.

7. Een gebied afsluiten + Waardering

7.1. Een gebied afsluiten

Een of meer aangrenzende velden van hetzelfde landschapstype worden een gebied genoemd.

Als een gebied volledig omsloten is door andere landschapstypes, meren, of de rand van de vruchtbare vlakte, geldt dit gebied als "afgesloten" en wordt dit gevalueerd.

Alle figuren uit dit gebied zijn al verwijderd nadat de tegel of het kasteel werd geplaatst.

7.2. Waardering

Als een gebied volledig omsloten is, en er staan figuren op velden **direct aangrenzend** aan dat gebied, volgt er een waardering. Alle spelers met figuren **aangrenzend** aan het gebied ontvangen grondstoffen voor dat gebied, ongeacht of het hun beurt is of niet!

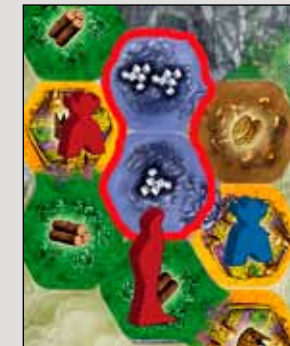
Elke speler die betrokken is bij de waardering telt het aantal grondstoffen van alle velden in het afgesloten gebied en vermenigvuldigt dit met het aantal figuren dat hij heeft staan op velden die direct grenzen aan dat gebied.

Onthoud dat een leider telt als 2 figuren! Een toverspreuk bij de actieve speler en gebouwen in bezit van spelers kunnen invloed hebben op het aantal grondstoffen dat ieder ontvangt.

Het gebied met de 3 kristallen wordt gevalueerd. De rode speler ontvangt 9 kristallen (3 kristallen x 3 figuren – de leider telt als 2 figuren!) en blauw ontvangt 3 kristallen.



Afhankelijk van het landschapstype dat is afgesloten, ontvangen spelers hout (bos), kristallen (bergen), goud (heuvels) of punten (stad).



Voorbeeld waardering:

De rode speler bezit de kaarte large tower. Hij ontvangt 9 kristallen voor zijn 3 speelfiguren (3 x 3 - de leider telt als 2 figuren!) en nog 4 kristallen voor zijn large tower (2 x 2); in totaal 13 kristallen.

Hij heeft al 4 kristallen, waarmee zijn totaal op 17 zou komen. Hij verplaatst zijn kristalmarker naar "10" en ontvangt 2 punten voor de overgebleven 7 kristallen (1 punt per 3 kristallen). De ene overgebleven kristal gaat verloren.



Als de grondstoffen die je ontvangt je totaal boven de 10 brengen, ontvang je 1 punt per 3 grondstoffen (afgerond naar beneden) boven de 10. De bijbehorende marker blijft op 10. Alleen de speler die het gebied afsluit en de waardering veroorzaakt, of hij nu grondstoffen ontvangt of niet, mag een kaart van de markt kopen.

8. Gebieden met een pad naar buiten

Als een gebied verbonden is met een pad naar buiten van hetzelfde grondsoorttype, wordt dit gebied nooit afgesloten, en daarom ook nooit gewaar-deerd.



Dit betekent ook dat alle figuren in dit gebied nooit worden verwijderd, tenzij een speler een actie of toverspreuk gebruikt om ze te verwijderen.

9. Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin een speler geen nieuwe dubbele tegel kan trekken, omdat die niet meer beschikbaar is. De speler rechts van de startspeler voert als laatste zijn beurt uit.

10. Eindwaardering + Winnaar

In Pandoria worden de meeste punten behaald tijdens het spel. Aan het einde van het spel ontvangen spelers nog 1 punt voor elke handkaart, en de resterende grondstoffen worden omgezet in punten: per 3 grondstoffen (afgerond naar beneden) van dezelfde soort ontvangt de speler 1 punt. Als een speler nog een gebouw bezit met een betere ruilverhouding (Vault, Lumberyard, Repository), gebruikt hij dat gebouw. Bij een gelijke stand bepaalt het aantal resterende grondstoffen van de betrokken spelers de winnaar.

11. Volkeren

In het gevorderdenspel hebben de volkeren (kant "B") elk unieke eigenschappen en start elke speler met 4 willekeurige handkaarten.



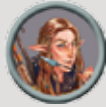
Mensen

Je start met 5 kristallen, 4 goud en 5 hout.
Speciale eigenschap: Je mag je leider op elk moment plaatsen, niet alleen als je laatste figuur.



Dwergen

Je begint met 3 kristallen, 10 goud en 7 hout.
Speciale eigenschap: Je hebt altijd 2 dubbele tegels om uit te kiezen in plaats van maar één.



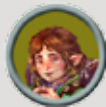
Elfen

Je begint met 6 kristallen, 2 goud en 4 hout.
Speciale eigenschap: Aan het einde van je beurt mag je een van je figuren (maar niet je leider) op het bord tot 2 velden verplaatsen naar een vrij veld dat geen deel uitmaakt van een afgesloten gebied.
Je mag niet verplaatsen over, of eindigen op een meer of een kasteel van een ander volk. Je mag echter wel verplaatsen over een veld dat bezet is of dat deel uitmaakt van een afgesloten gebied.



Magiërs

Je begint met 9 kristallen, 3 goud en 2 hout.
Speciale eigenschap: Je mag aan het einde van je beurt 1 kaart kopen, ongeacht of er een waardering heeft plaatsgevonden. Je mag de laatste toverspreuk die je gespeeld hebt, opnieuw gebruiken, zonder een nieuwe kaart te gebruiken (maar de kristalkosten zijn 1 hoger).



Halflingen

Je begint met 4 kristallen, 4 goud en 7 hout.
Speciale eigenschap: Je mag een kaart uit je hand eerst spelen als toverspreuk, en onmiddellijk daarna dezelfde kaart spelen als gebouw. Of je mag een kaart alleen spelen als toverspreuk en in dezelfde beurt een monument op richten. Als je een kaart voor 1 van deze 2 manieren gebruikt, krijg je een korting van 1 op zowel de toverspreuk als het gebouw/monument (respectievelijk kristal en hout), maar je betaalt altijd minimaal 1 grondstof per actie.

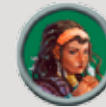
12. Beginnersspel

Gebruik kant "A" van je tableau. In deze versie hebben spelers geen speciale eigenschappen en elke speler begint het spel met een specifiek gebouw.

Scheid de speciale kaarten van de algemene kaarten en geef elke speler de twee speciale kaarten die horen bij zijn volk.

Schud alle overgebleven speciale kaarten met de 44 algemene kaarten en vorm daarmee de marktstapel. Elke speler trekt 2 extra kaarten van deze stapel en neemt deze in zijn hand.

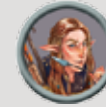
Elke speler schuift de speciale kaart met de "A" als startgebouw half onder een van de 5 bouwplaatsen op zijn tableau. De spelers hebben nog 3 kaarten over als hun starthand.



Mensen starten met 5 kristallen, 5 goud en 5 hout.
Speciale kaarten: Master Builder / Bank (A), Acquire / Statue.



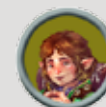
Dwergen starten met 2 kristallen, 8 goud en 5 hout.
Speciale kaarten: Conjure / Carpenter (A), Terrain / Lumberyard.



Elfen starten met 6 kristallen, 3 goud en 4 hout.
Speciale kaarten: Muster / Small Saw Mill (A), Adopt / Store.



Magiërs starten met 7 kristallen, 2 goud en 2 hout.
Speciale kaarten: Teleport / Large Tower (A), Enchanted Castle / Shrine.



Halflingen starten met 5 kristallen, 3 goud en 6 hout.
Speciale kaarten: Construct / Small Treasury (A), Clone / Large Treasury.



13. Teamvariant

Met 4 spelers kan Pandoria ook als teamvariant gespeeld worden.

Het spel wordt op de normale wijze gespeeld. De partners zitten tegenover elkaar en hun punten worden als team geteld door hun beide puntenmarkers op elkaar te stapelen.

Het is echter verboden om verbale of non-verbale tips te geven aan je partner of om hem of haar te helpen, of om informatie te delen over tegels, kaarten en intenties!

14. a) Familiespel

Plaats de grondstofmarkers (hout, kristal, goud), tableaux, de enkele tegels, monumenten en alle kaarten terug in de doos.

Alle regels van Pandoria blijven gelijk, maar dan zonder toverspreuken, gebouwen of monumenten. Elk grondstofsymbool is 1 punt waard.

Een leider mag op elk moment geplaatst worden.

Als een gebied wordt afgesloten, wordt elke grondstof in dat gebied enkel als punt geteld.

1. Je moet een dubbele tegel of een kasteel plaatsen → verwijder figuren uit afgesloten gebieden
2. Je mag één figuur plaatsen of terugnemen of passen
3. Waardeer afgesloten gebieden
4. Trek een dubbele tegel



Het gebied met de 3 kristallen wordt gewaardeerd. De rode speler ontvangt 9 punten (3 kristallen x 3 figuren – de leider telt als 2 figuren) en blauw ontvangt 3 punten.



14. b) Familiespel met toverspreuken

Gebruik alle kaarten met de volgende toverspreuken: Astral Ship, Clone, Enchanted Castle, Muster, Rage, Teleport en Terrain. Schud deze kaarten en plaats ze in een gedekte trekstapel. Schud de enkele tegels en plaats ze in een gedekte stapel.

Als een gebied gewaardeerd wordt, mag **elke betrokken speler** - in plaats van punten nemen – een kaart van de stapel trekken en op hand nemen. In je beurt mag je 1 kaart spelen als toverspreuk nadat je een figuur hebt geplaatst of teruggenomen, en voordat je eventuele afgesloten gebieden waardeert. Leg de toverspreuk daarna af.

1. Je moet een dubbele tegel of een kasteel plaatsen → verwijder figuren uit afgesloten gebieden
2. Je mag één figuur plaatsen of terugnemen of passen
3. Speel een kaart als toverspreuk
4. Waardeer afgesloten gebieden → ontvang punten of trek een kaart
5. Trek een dubbele tegel

15. De Rivier (River - B)

De achterzijde van het speelbord toont een alternatieve plattegrond met een rivier. Daarvoor gelden de volgende regels:

15.1. Gesplitste starttegels

Op dit bord beginnen de twee starttegels in verschillende gebieden. Spelers kunnen naar keuze aanleggen aan deze beide tegels.

15.2. Astral Ship - toverspreuk

In plaats van een kaart als toverspreuk of gebouw te gebruiken, mag je de toverspreuk "Astral Ship" (afgedrukt op het speelbord) gebruiken voor 8 kristallen: Plaats 1 van je figuren op een vrij schip op de rivier tegen betaling van 8 kristallen.

Natuurlijk kan je ook een schipveld bezetten met de toverspreukkaart "Astral Ship" tegen betaling van de normale 6 kristallen. Beide tellen als een toverspreukactie.

Sommige schipvelden tonen een kristalkorting die je in mindering mag brengen op de kosten, zoals andere kortingen via gebouwen.



Als een schip volledig omsloten is door tegels en aangrenzende riviervelden, plaats je onmiddellijk de figuur op het volgende vrije schipveld in de richting van de pijl. Als er meerdere mogelijke velden zijn, door het splitsen van de rivier, mag je de richting kiezen.

Als meerdere schepen worden omsloten in dezelfde beurt, wordt de figuur die het verst stroomopwaarts staat als eerste verplaatst, gevolgd door de volgende volledig omsloten figuur stroomafwaarts.



Je plaatst de tegel (1) en je figuur. Schipvelden 2 en 3 zijn volledig omsloten. Je verplaatst de gele figuur (2) onmiddellijk naar het volgende vrije schipveld, gevolgd door de rode figuur (3).

Als er geen vrije schipvelden stroomafwaarts zijn waarop een figuur kan worden geplaatst, gaat de figuur terug naar de voorraad van de eigenaar.

Je mag nooit een figuur op een volledig omsloten schipveld plaatsen.



Zoals gebruikelijk kan in fase 6.2 (Eén figuur plaatsen of terugnemen) een figuur verwijderd worden van een schip, of het kan verplaatst worden vanaf een schip met de toverspreuk "Teleport".

