

Runnen van de beurt van een speler

Elke speler speelt om beurt in klokwijzerzin.

Tijdens zijn beurt **moet** de speler twee fasen spelen: de actiefase en nadien de versterkingsfase.

DE ACTIEFASE VERPLICHT

ACTIE VERPLAATSING

ALLEEN VOORKOMEN DOOR EEN OBSTACLE

ZICH VERPLAATSEN

OF

ZICH VERPLAATSEN OM TE STAPELEN

OF

ZICH VERPLAATSEN OM AAN TE VALLEN

OF

BOUWEN OP EEN GREENFIELD-TERREIN

OF

VERBETERING VAN EEN VAN DE GEBOUWEN

OF

VERVANG EEN TEGENGESTELD GEBOUW

OF

VERVANG EEN TEGENGESTELD GEBOUW

OF

VERVANG EEN TEGENGESTELD GEBOUW

OF

VERVANG EEN TEGENGESTELD GEBOUW

OF

VERVANG EEN TEGENGESTELD GEBOUW

OF

VERVANG EEN TEGENGESTELD GEBOUW

OF

VERVANG EEN TEGENGESTELD GEBOUW

OF

VERVANG EEN TEGENGESTELD GEBOUW

DE GEFORCEERDE MARS = Vernietigen 3 schijven & spelen een nieuwe actie

FACULTATIEF, KEER PER BEURT MAXIMUM

DE VERSTERKINGSFASE VERPLICHT

ZET IN HET SPEL MINIMUM EEN PION (PRIORITEIT KEIZER)

NIET OP EEN LEEG PLEIN

+

NIET NAAST DE AANGRENZENDE GEBOUW

+

ALTIJD OP EEN VAK

DE VOLGENDE SPELER KAN DAN SPELEN

EINDE VAN DEEL & WIN

HEB BEN 12  & BEZETTEN EEN HOOFDLETTER

OF

DE LAATSTE SPELER OP DE GAME SCHIJVEN TE HEB BEN

Verduidelijking: tijdens het spel mogen de schijven gestapeld worden.

Voor de eenvoud stelt de term "stapel" hieronder in de uitleg zowel de stapels van twee, drie of vier schijven voor alsook de eenzame schijven.

In de Ekö doos zitten bovendien nog 11 kleine tegels die nieuwe mogelijkheden aan het spel toevoegen. Je kunt enkele of al deze tegels naar eigen keuze toevoegen aan het spel. Andere tegels bestaan er ook nog en zullen op verschillende tijdstippen verkrijgbaar zijn. Bezoek www.sitdown-games.com om hier meer over te weten. Begin met de grote tegels met 7 vakken volgens het aantal spelers te gebruiken (zie «Opstelling» pagina 1). Voeg de tegels van de gekozen variëteit zoals hierna uitgelegd toe. Stel daarna het speelbord naar eigen wens samen, met de enige voorwaarde dat er geen enkel bewegingsvak of groep van bewegingsvakken afgezonderd mag zijn van andere bewegingsvakken. Doe hierna verder met de opstelling zoals in de basis.

DE PORTALEN TEGEL R

Twee speciale tegels introduceren een nieuw type vak: het portaal. Deze laat toe een stapel naar een portaal ergens anders op het speelbord te verplaatsen.

Voeg tijdens de opstelling de portaal tegels toe aan de andere tegels om het speelbord samen te stellen en leg ze waar je wilt. Van of naar een portaal kan slechts via één enkel vak; de "achter" ingang van het portaal vak is geblokkeerd met een afgrond.

Het in-/uitgangsvak van een portaal moet steeds een bewegingsvak zijn. Als een stapel tijdens het spel een portaal binnengaat, komt die onmiddellijk op het aangrenzende vak van een ander portaal terecht. Deze stapel kan hierna zijn verplaatsing zelfs verder zetten om op een leeg vak te eindigen, om te stapelen of om aan te vallen.

Een stapel mag nooit blijven staan op een portaal vak. Indien het uitgangsvak aangrenzend aan een portaal bezet is met een stapel van een tegenspeler, mag dit portaal enkel gebruikt worden om deze stapel aan te vallen. Indien het uitgangsvak aangrenzend aan een portaal bezet is met een eigen stapel, mag dit portaal enkel gebruikt worden om op deze stapel te stapelen. Indien het uitgangsvak van het portaal jou blokkeert (onmogelijk om aan te vallen of te stapelen), dan mag je dit portaal niet gebruiken.

Een portaal vak is geen bouwvak.

DE PIRAMIDES TEGEL S

De vakken van de piramide tegels zijn stormvakken (zie «Het stormlabyrint»). De piramide in het midden van deze tegels afgebeeld heeft geen enkele invloed op de bewegingen.

Iedere piramide is 2  waard voor de speler die het meeste vakken rondom deze tegel bezet. Bij gelijkstand krijgt geen enkele speler deze .

Het is aangeraden slechts één piramide te gebruiken bij 2 spelers en beide piramides bij 3 of 4 spelers.

DE WINDTEMPEL TEGEL T

Voeg tijdens de opstelling de windtempel tegel toe aan de andere tegels om het speelbord samen te stellen en leg hem waar je wilt.

Het windtempel vak is een bouwvak die dezelfde regels als een reg volgt.

De speler die een gebouw op de windtempel heeft staan, mag tijdens zijn versterkingsfase de schijven over meerdere van zijn stapels verdelen in plaats van op één enkele stapel mits hij meerdere schijven in het spel brengt. Alle andere regels van de versterkingsfase blijven wel volledig in voege.

HET STORMLABYRINT TEGEL P & Q

Tijdens de opstelling mag geen enkele schijf op een stormvak gelegd worden. De stormvakken zijn speciale bewegingsvakken die tijdens het spel beschikbaar zijn volgens deze regels:

Een stapel verliest een schijf (naar keuze van de actieve speler – dit kan de Keizer zijn) voor elke stormzone (meerdere aangrenzende stormvakken vormen samen één enkele stormzone) waar deze eindigt of passeert tijdens de beweging. Indien eenzelfde stormzone tijdens een beurt meerdere keren wordt gepasseerd, verlies je slechts één enkele schijf. De op deze manier verloren schijven komen terug in de reserve van de eigenaar.

Indien een stapel op een stormvak verplaatst wordt, verliest deze opnieuw een schijf.

Indien een stapel in een stormzone wordt geplaatst met als doel het aanvallen van een stapel van een tegenspeler, verliest deze een schijf (door de stormzone) alvorens de aanval doorgaat.

Er kunnen geen versterkingen op stapels op een stormvak gelegd worden.

MAANTEMPEL TEGEL D

De grote tegel met de Maantempel erop vervangt tijdens de opstelling de grote tegel die volledig identiek is.

Het vak met de Maantempel is een bouwvak net zoals een Reg.

Tijdens de versterkingsfase mag de speler, die een gebouw op de Maantempel bezit, twee schijven in zijn reserve opofferen (ze worden terug in de doos gelegd) om een enkele schijf ter versterking op een vak van het speelveld naar zijn keuze te mogen leggen. Hierbij mogen de normale regels voor versterking genegeerd worden. Hij mag dus zijn schijf alleen op een leeg vak en/of op een vak aangrenzend aan een gebouw van een tegenspeler en/of op een stormvak leggen.

De Keizer mag niet opgeofferd worden om de Maantempel te gebruiken.

ZANDTEMPEL TEGEL N

De grote tegel met de Zandtempel erop vervangt tijdens de opstelling de grote tegel die volledig identiek is.

Het vak met de Zandtempel is een bouwvak net zoals een Reg.

De speler die een gebouw op de Zandtempel bezit mag één keer tijdens zijn beurt voor zijn actiefase twee schijven in zijn reserve opofferen (ze worden terug in de doos gelegd) om een schijf van een tegenspeler (niet de Keizer) op het speelveld terug te sturen naar de reserve van die tegenspeler. De Keizer mag niet opgeofferd worden om de Zandtempel te gebruiken.

DE VUURTOREN VAN EON TEGEL U

De tegel met de Vuurtoren van Eon is gemaakt om samen met de varianten die gebruik maken van de stormtegels te spelen. Voeg tijdens de opstelling de Vuurtoren van Eon toe aan het speelveld op een lokatie naar eigen keuze.

De tegel met de Vuurtoren van Eon is een stormtegel (zie pagina 66).

De speler die de meeste vakken rondom de Vuurtoren van Eon bezet, mag de regels van de stormtegels negeren (bij gelijkstand heeft geen enkele speler het voordeel van dit effect). Hij mag deze dus als normale verplaatsingsvakken beschouwen: hij verliest geen schijven als hij deze passeert en mag er zijn stapels versterken.

Sit Down! hangt af van de maatschappij Megalopole ^{spnl}. Alle rechten onder exclusieve licentie van Megalopole ^{spnl}. Dit materiaal mag enkel voor private amusementsdoeleinden gebruikt worden. **OPGEPAST:** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of geïnhaleerd kunnen worden. Informatie te bewaren. Afbeeldingen niet bindend. De vorm en kleur kunnen verschillen. Alle namaak, volledig of gedeeltelijk, op elke manier, fysisch of elektronisch, is strikt verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole ^{spnl}. Gefabriceerd in Spanje.

Ontwerper **Henri Kermarrec**
Illustrator **Luky**
Infografie **Marie Ooms**



2 tot 4 spelers
10 jaar en ouder
45 minuten

EEN SPEL VAN HENRI KERMARREC

eko

DIT VERHAAL SPEELT ZICH AF IN DE DONKERE TIJDEN ZOALS IN DE LEGENDES VERTELD...

Er leefde een machtige keizer, de alom gerespecteerde Ekö, die over een uitgestrekt en welvend koninkrijk vol magie, met overweldigende steden regeerde. De goden vereerden de keizer en schonken hem 4 kinderen die zijn provincies bestuurden.

Ekö leefde lang en had een rijk leven maar uiteindelijk kwam toch de dag dat hij stierf. Zijn kinderen, die elk dachten de enige erfgenaam te zijn, stelden zich hebzuchtig op. Ze gaven hun clan de opdracht zich te wapenen tegen hun eigen broers. Hierdoor werd het land ondergedompeld in een tragische en bloedige oorlog waar niemand de winnaar kon van zijn. De ooit zo vruchtbare landen werden nu verwoest door de brandende gevechten. Keizer Ekö, wiens duizendjarige

geest verder leeft, sprak een verschrikkelijke vloek uit over zijn kinderen: hij sloot hun zielen op in de woestijn van ruïnes, dat zijn rijk geworden was, en verdoemde hen tot een eeuwig aanhoudende strijd zonder dat ze ooit rust zouden vinden.

Eeuw na eeuw zetten de vier afstammelingen hun gevecht verder in de gevangenis, dat de woestijn van Ekö geworden is. Zonder een volk om te regeren, animeren ze de rotsen, zand en de wind zodat deze het vaandel van hun verdwenen legers dragen, een verloren rijk terug opbouwen en de gevechten herbeleven die ze al verloren hadden.

Jullie zijn één van deze vier vervloekte generaals. Op het einde van dit verhaal zal één van jullie de keizer van de Ekö woestijn worden ... totdat alles terug opnieuw begint zonder ooit te eindigen.

MATERIAAL

- 64 schijven (16 per speler waarvan 1 keizer);
- 36 gebouwen (1 kasteel, 3 torens en 5 kampen per speler);
- 13 grote achthoekige tegels om het modulaire speelbord mee op te bouwen + 11 kleine tegels voor variaties in het spel (zie pagina 6);
- 4 spelerborden;
- De spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

12 overwinningpunten () behalen dankzij zijn gebouwen en het bezitten van een hoofdstad of het uitroeien van alle schijven van zijn tegenspelers.

OPSTELLING

Leg de 11 kleine tegels opzij. Deze dienen enkel voor de varianten op het spel (zie pagina 6).

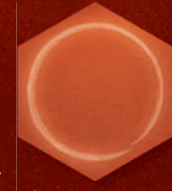
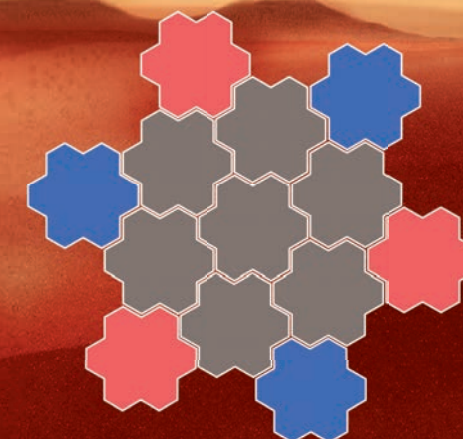
Het speelveld wordt volgens het aantal spelers opgebouwd zoals in het schema hieronder weergegeven. Op de achterkant van elke tegel staat aangegeven bij hoeveel spelers ze gebruikt worden:

- 2 spelers:** meng en verdeel de corresponderende tegels zoals de grijze tegels in het schema hieronder weergegeven.
- 3 spelers:** meng en verdeel de corresponderende tegels zoals de grijze en blauwe tegels in het schema hieronder weergegeven.
- 4 spelers:** gebruik alle tegels en verdeel ze zoals in het schema hieronder weergegeven (grijze, blauwe en rode tegels).

Kies zelf de oriëntatie van de tegels. Alle bewegingsvakken (aangeduid met een cirkel) moeten aan elkaar verbonden zijn.

Alle schijven (keizer inbegrepen) worden goed gemengd en daarna willekeurig in de bewegingsvakken op het speelbord gelegd. Op het einde van deze opstelling dienen alle bewegingsvakken vol te liggen. Iedere speler trekt vervolgens willekeurig een kleur, neemt het corresponderend spelerbord en zet hier zijn gebouwen op. De startspeler wordt willekeurig gekozen.

Vooraleer het spel te beginnen, mag iedere speler (beginnend met de startspeler en verder in klokwijzerzin) zijn keizerschijf wisselen met één van zijn andere schijven.



VERLOOP VAN EEN BEURT

DE ACTIEFASE VERPLICHT

TIJDENS DEZE FASE MOET DE SPELER ÉÉN ENKELE ACTIE UITVOEREN. OFWEL VERPLAATSING OFWEL BOUWEN.

ACTIE VERPLAATSING

Een stapel kan zich vrij over het speelbord verplaatsen. Dit kan over een onbeperkt aantal vakken en hierbij kan zelfs meerdere keren van richting worden veranderd zolang er geen obstakel tussen de stapel en het eindvak staat. Worden aanzien als obstakels: de stapels van tegenstanders en bondgenoten alsook elk **ander** vak dan de bewegingsvakken.

- Er zijn drie soorten verplaatsingen mogelijk:
 - zich verplaatsen** naar een leeg vak.
 - zich verplaatsen om te stapelen:** zich verplaatsen naar een vak waarop één van zijn eigen stapels staat. In dat geval worden de verplaatste schijven bovenop de schijven in het eindvak geplaatst. **Opgepast:** een stapel mag nooit uit meer dan 4 schijven bestaan. Indien door een hergroepering een stapel ontstaat die dit aantal overschrijdt, mag die verplaatsing niet uitgevoerd worden.
 - zich verplaatsen om aan te vallen:** zich verplaatsen naar een vak waarop een stapel van een andere speler staat om deze te verwoesten en zijn plaats in te nemen. Een stapel van een tegenspeler mag enkel aangevallen worden indien deze **minder** schijven bevat dan de aanvallende stapel. De verwoeste schijven worden in de reserve van de eigenaar gelegd die ze bij zijn volgende versterkingsfase kan gebruiken.

De kamikazes: een stapel van 4 schijven (en enkel bij 4!) kan door één enkele schijf (een stapel van 1 schijf) aangevallen en verwoest worden. Er wordt hierbij van een kamikaze gesproken. De stapel met 4 schijven **en** de kamikaze schijf gaan terug in de reserve van hun corresponderende eigenaars. De stapel van 4 zijn dus de sterkste maar zij moeten zeer goed opletten voor kamikazes!



HENRI KERMARREC, DE ONTWERPER

Henri Kermarrec is een spelontwerper die is grootgebracht met rollenspellen, Magic The Gathering, Talisman en La vallée des Mammouths. In de loop der tijd heeft hij een honger naar fijne speltechnieken en eenvoudige slimme spellen ontwikkeld, dit zowel bij familiespellen als meer strategische spellen. Zo heeft hij een eerder eclectisch palmares opgebouwd van Wiraqocha tot Sushi Dice, zonder zich zelf een limiet van publiek of thema op te leggen. **Henri Kermarrec** wenst Fayçal Lalmi te bedanken om in het spel te hebben geloofd vanaf het prille begin; de Anti de Mordelles en de velus Atemporels voor hun productieve tests; Erwan Berthou, alsook de ganse ploeg van CNJ en de jury van het concours de Boulogne om te hebben beslist dat dit spel het waard was om te winnen.

Je kunt een stapel nooit splitsen om er slechts enkele van te verplaatsen en je kan nooit je eigen stapels aanvallen.



Voorbeelden van toegelaten (in groen) en verboden (in rood) verplaatsingen:

De cyaan speler wil graag stapel A verplaatsen.

Hij kan kiezen uit:

- zich verplaatsen naar één van de vakken B;
 - zich verplaatsen om op C te stapelen en zo een stapel van drie schijven te vormen;
 - zich verplaatsen om op D te stapelen en zo een stapel van vier schijven te vormen;
 - een stapel E aanvallen en zijn plaats inpakken.
- Hij mag niet:**
- stapels F aanvallen omdat evenveel of meer schijven bevat ten;
 - zich verplaatsen om op G te stapelen omdat een stapel maar maximum vier schijven mag bevatten;
 - zich verplaatsen naar één van de vakken H omdat dit geen bewegingsvakken zijn.

LUKY, DE ILLUSTRATOR

Luky is freelance illustrator en auteur van stripverhalen. Gelijktijdig met haar werk in de uitgeverij verwezenlijkt zij ook nog werk op aanvraag zoals voor de Nucleus Gallery van Los Angeles alsook voor particulieren, magazines en reclamebureaus. Enkele van haar werken: Poèmes Érotiques (Petit à Petit), La Danseuse Papillon met Alwett (Soleil), Le Petit Prince, tome 3 met Elyum (Glénat), Les Dieux de l'Olympe met Béatrice Bottet (Casterman), Communardes!, tome 1 met Wilfrid Lupano (Glénat/Vents d'Ouest). **Lucy Mazel** wil Zed voor zijn oneindig geduld bedanken.

O R

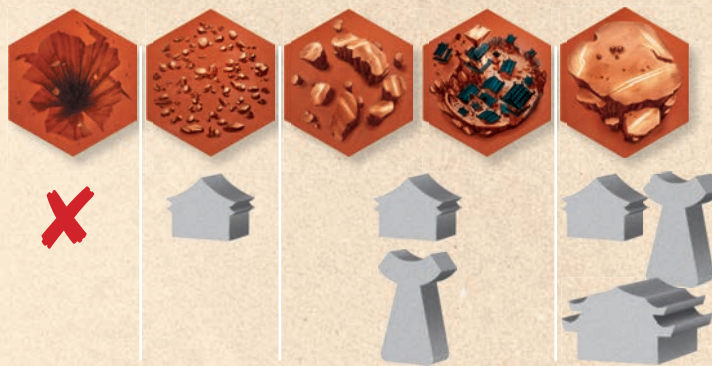
ACTIE BOUWEN

De gebouwen moeten op de bouwvakken gebouwd worden – regs, ravijnen, bergen en hoofdsteden – om op het einde van het spel op te leveren. Er mag maar één gebouw per vak staan; gebouwen die later op hetzelfde vak gebouwd worden, **vervangen** dus het aanwezige gebouw, dat wordt teruggegeven aan zijn eigenaar.

Indien een speler geen gebouwen van één type meer in zijn voorraad heeft, kan hij dit type niet meer bouwen zolang hij er geen recupereert.

Elk bouwvak heeft zijn eigen specifieke bouwregels:

- de **afgronden** zijn onbegaanbaar en er **kan niet op gebouwd worden**;
- op de **regs** kan er slechts één **kamp** staan;
- op de **ravijnen** en de hoofdsteden kan er een **kamp** staan en daarna een **toren**;
- op de **bergen** kan er een **kamp** staan, daarna een **toren** en nadien een **kasteel**.



Om een gebouw te bouwen (op een leeg vak of op een vak dat al een gebouw op staat) moet een speler **één** of meerdere schijven spenderen van één en dezelfde stapel aangrenzend aan dit bouwvak. Een speler moet spenderen:

- 1 schijf om een **kamp** te bouwen;
- 2 schijven om een **toren** te bouwen;
- 3 schijven om een **kasteel** te bouwen.

De voor de bouw gespenderde schijven keren terug naar de voorraad van de eigenaar en kunnen tijdens de versterkingsfase gebruikt worden.

Het gebouw dat als eerste op een leeg vak wordt gebouwd, **moet steeds een kamp zijn**. Als een speler daarna een **gebouw in zijn kleur** wenst te vervangen door een ander gebouw, moet dit steeds door een **gebouw met exact één waarde groter**. Indien een speler een **gebouw van een tegenspeler** wenst te vervangen, moet dit door een gebouw van **dezelfde waarde of exact één waarde groter**.

Een speler kan beslissen alle schijven of slechts een deel van de schijven van een stapel te gebruiken om een gebouw te bouwen.

Om een gebouw van een tegenspeler door een gebouw in zijn kleur **te vervangen**, moet de speler **1 schijf meer** dan het normaal nodige aantal schijven voor het gebouw spenderen. Deze moeten steeds van één en dezelfde stapel aangrenzend aan het vak, waar het gebouw van de tegenspeler staat, komen.



Voorbeelden...

- In het eerste geval** kan de cyaan speler een schijf van de stapel A spenderen om een kamp te bouwen op vakken B, C of D. Hij kan zeker niet onmiddellijk een toren op vakken C of D noch een kasteel op vak D bouwen.
- In het tweede geval** kan de cyaan speler twee schijven van de stapel A spenderen om een kamp op vak C of D door een toren te vervangen. Hij kan kamp B niet vervangen omdat het terrein dit niet toelaat. Hij kan ook niet onmiddellijk het kamp D vervangen door zijn kasteel.
- In het derde geval:**
 - kan de cyaan speler het violet kamp op vak C vervangen door een cyaan kamp door twee schijven van stapel A te spenderen. Hij kan dit kamp niet vervangen door een toren omdat het terrein dit niet toelaat.
 - kan de cyaan speler het blauwe kamp D vervangen door een cyaan kamp door twee schijven van stapel A te spenderen of door een cyaan toren door drie schijven van stapel A te spenderen.
 - kan de cyaan speler de cyaan toren E vervangen door een cyaan kasteel door drie schijven van de stapel A te spenderen. Dit kan hij niet door één schijf van stapel B en twee schijven van stapel A te spenderen want de gespenderde schijven moeten steeds van één en dezelfde stapel komen.
 - kan de cyaan speler de witte toren op vak F vervangen door een cyaan toren door 3 schijven van de stapel A te spenderen. Zelfs indien het terrein de vervanging van de toren F door een kasteel zou toelaten, kan dit hier niet omdat hiervoor een aangrenzende stapel van 4 schijven nodig is (stapel B kan hierbij niet helpen).

DE GEFORCEERDE MARS FACULTATIEF

Eén keer per beurt, voor de versterkingsfase, kan een speler beslissen om een extra verplaatsings- of bouwactie uit te voeren. Hiervoor moet de speler echter wel 3 schijven (andere dan de keizer) uit zijn voorraad verwoesten. Deze schijven worden terug in de doos gelegd en mogen tijdens de rest van het spel niet meer gebruikt worden.



DE KEIZER

Iedere speler beschikt over een keizer(-schijf). Over het algemeen volgen deze schijven dezelfde regels als de andere schijven behalve enkele bijzonderheden ...

- Deze worden steeds zichtbaar bovenop de stapel gelegd.
- Een stapel die de keizer bevat, mag een stapel van een tegenspeler aanvallen **zelfs als deze hetzelfde aantal schijven bevat** en zelfs als deze zelf ook een keizer bevat. Een eenzame keizer (enkele schijf) mag dus een eenzame schijf (zowel gewone als keizerschijf) aanvallen.
- Indien een stapel met een keizer aangevallen wordt door een andere stapel, worden de schijven van de stapel zoals gewoonlijk teruggegeven aan de eigenaar **behalve de keizer**. De keizer wordt « gevangen » genomen en komt bij de aanvallende speler te liggen. **Een keizer van een tegenspeler in gevangenschap op het einde van het spel levert 3 extra op.** Een speler kan meerdere keizers in gevangenschap hebben.

De stapel met een keizer kan dus aangevallen worden door:

- om het even welke stapel die meer schijven bevat;
- een stapel met evenveel schijven mits deze ook de keizer bevat;
- een kamikaze indien de stapel met de keizer in totaal uit 4 schijven bestaat.

Indien jouw keizer gevangen genomen is door een andere speler, is de enige manier om deze terug te krijgen door te ruilen voor een andere keizer die je zelf gevangen genomen hebt (van om het even welke speler). De tegenspeler kan deze ruil niet weigeren en moet jouw keizer van zodra deze situatie zich voordoet onmiddellijk teruggeven. Je kunt er niet zelf voor kiezen om jouw keizer in gevangenschap bij een andere speler te laten. De ruil van de keizers wordt niet aanzien als een actie.

Een keizer kan gespenderd worden om een gebouw te bouwen. De keizer wordt aanzien als een normale schijf (de bouwkosten zijn dezelfde als hiervoor aangegeven). Het feit dat een keizer steeds bovenop een stapel met liggen, impliceert niet dat de keizer als eerste moet gespenderd worden. Een eenzame keizer kan als kamikaze ingezet worden.

DE VERSTERKINGSFASE VERPLICHT

Deze fase gaat iedere beurt direct na de actiefase door. Indien een speler geen enkele schijf in zijn voorraad heeft, speelt hij niet mee in deze versterkingsfase.

Indien een speler één of meerdere schijven in zijn voorraad heeft, **moet hij er minstens één ter versterking leggen** volgens deze regels:

- alle schijven moeten op één en dezelfde stapel** van zijn kleur op het speelbord **gelegd worden en nooit op een leeg vak**.
- er mogen geen versterkingen op een stapel gelegd worden indien deze aan een gebouw van een tegenspeler grenst**. Deze beperking is steeds van toepassing zelfs als de stapel ook aan een eigen gebouw grenst.

Uitzondering: enkel de keizer kan deze plaatsingsregel overtreden. Indien er geen andere locatie beschikbaar is dan een vak grenzend aan een gebouw van een tegenspeler, **dan en enkel dan** kan de keizer naast een gebouw van een tegenspeler gelegd worden. Dit **wel nog steeds op een bestaande stapel**.

Vergeet niet dat een stapel maar maximum 4 schijven mag bevatten! Indien deze regels niet kunnen gevolgd worden, mag de speler geen schijf of schijven inbrengen tijdens de versterkingsfase. De speler slaat in dat geval de versterkingsfase over.

Indien zijn keizer zich in zijn voorraad bevindt (door een ruil van gevangene of door het bouwen), **moet** de speler zijn keizer tijdens de versterkingsfase terug in het spel brengen.

EINDE VAN HET SPEL

ER ZIJN TWEE MANIEREN OM HET SPEL TE WINNEN:

- Elk kamp is 1 waard.
 - Elke toren is 2 waard.
 - Het kasteel is 3 waard.
 - Elke gevangen keizer is 3 waard.
- Het spel eindigt **onmiddellijk** van zodra een speler er in slaagt in totaal 12 te behalen. Hierbij worden de waarde van zijn gebouwen op het speelveld en eventueel gevangen genomen keizers samen geteld. **Tevens moet hij minstens één gebouw op een hoofdstad gebouwd hebben**. Hij wordt uitgeroepen tot winnaar.

Indien een speler als laatste en enige nog schijven op het speelbord heeft, wint hij het spel.

SPECIALE GEVALLEN Twee uitzonderlijke situaties die resulteren in een gelijkstand doordat de laatste schijf van een speler gebruikt werd als kamikaze tegen de laatste tegenspeler nog op het speelveld:

- De laatste schijven van de tegenspeler worden hierbij geëlimineerd en is het speelveld leeg. De gelijkstand eindigt in verlies voor beide spelers.
- De keizer van de tegenspeler wordt hierbij gevangen genomen waardoor de speler 12 punten heeft en een minstens één gebouw op een hoofdstad. De gelijkstand eindigt met een overwinning voor beide spelers.