

ANDREAS STEDING

# STROGANOV

MET ILLUSTRATIES VAN MACIEJ JANIK





# INLEIDING



*In de 16e eeuw viel de familie Stroganov, die bestond uit handelaars en zakenlui, al snel in de gunst van de Tsaar. Die wilde hun rijkdom en macht benutten, en verleende de Stroganovs voorrechten en domeinen om hun imperium mee uit te bouwen. Aan het einde van de eeuw deed de Tsaar een beroep op de Stroganovs om het Russische grondgebied uit te breiden naar Siberië. Dit uitgestrekte landschap aan de overzijde van het Oeralgebergte bleek in het verleden moeilijk te veroveren. De Stroganovs huurden Kozakken in om er te gaan jagen, en verhandelden pelzen in de regio. Langzamerhand ontstond een pad naar het oosten.*

*In Stroganov zijn jullie leden van deze machtige familie, en trekken jullie met de hulp van Kozakse jagers steeds verder oostwaarts in Siberië. In de Lente, Zomer en Herfst gaan de Kozakken op verkenning uit, jagen ze op waardevolle pelzen, en bouwen ze buitenposten. Tijdens hun tocht verzamelen ze verhalen en schrijven ze liederen op hun kobza's (luiten) die ze zingen op de terugweg naar huis in de barre Winter. Jullie invloed in Rusland stijgt, maar is afhankelijk van de voortgezette steun van de Tsaar. Voer zijn opdrachten in Siberië uit, bevestig je macht, en doe de naam Stroganov eer aan!*

## COLOFON

**SPELONTWERP:** Andreas Steding • **ILLUSTRATIES:** Maciej Janik • **PROJECTMANAGEMENT:** Rudy Seuntjens

**ONTWIKKELING:** Seb Van Deun • **ARTISTIEKE LEIDING & ONTWERP SPELREGELS:** Rafaël Theunis

**ONTWERP INSERT:** Meeplemaker • **REDACTIE:** Amanda Erven • **NEDERLANDSE VERTALING EN PROEFLEZING:** The Geeky Pen

**KWALITEITSCONTROLE:** Eefje Gielis

De auteur wil graag Christwart Conrad bedanken, en alle spelers van de groep uit Göttingen die steeds geduldig de verschillende versies van zijn prototypes hebben getest.

Indien u een probleem met dit product zou ondervinden, neem dan contact op met de winkel waar u het product kocht, of rechtstreeks met onze klantendienst:

Voor de standaardversie:



Rue Constant Dozo 8,  
5380 Fernelmont - Belgium  
contact@geronimogames.com

Voor de Deluxe-versie:



262 N. University Ave.  
Farmington, Utah 84025 - USA  
gamebrewer.com/customer-service



# INHOUD



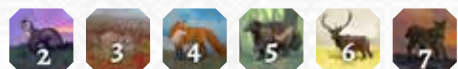
1 Spelbord



1 Starttegel



26 Landschapstegeles



6 Startpelzen



76 Pelsfiches



1 Seizoenssteen



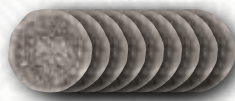
1 Zak



40 Paarden



20 Banierfiches



20 Munten



5 Dorptegels



16 Yurttegeles



20 Liederentegels



16 Tijgertegels



37 Kaarten 'Opdrachten van de Tsaar'



18 Kaarten voor het Solospel



1 Dubbelzijdig Bord voor het Solospel



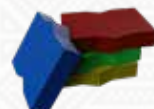
4 Dubbelzijdige Spelersborden\*



4 Kozakken\*



4 Verhaalfiches\*



4 Trofeefiches\*



4 Overwinningspuntenfiches\*



20 Buitenposten\*



- 1 Leg het **spelbord** in het midden van de tafel. Leg de **startteg** op het aangegeven veld.
- 2 Schud de 5 **landschapstegels** met een "S" en leg ze open neer op de eerste 5 velden rechts naast de startteg. Schud de resterende landschapstegels en leg er 7 open neer naast de eerste 5 landschapstegels, waardoor er een rij ontstaat van in totaal 12 tegels. Leg de resterende landschapstegels als gedekte trekstapel naast het bord.
- 3 Schud de 6 **startpelzen** en leg er willekeurig 1 open neer op het veld voor de handelactie (3a). Neem de 5 resterende startpelzen en leg er 1 open neer bij elk van de 5 regio's van het bord, op de daarvoor voorziene velden. Leg ze van links naar rechts, met oplopende waarden. Deze 5 **regiopelzen** geven in elke regio de kost aan van een gevorderde actie (zie pagina 8).

*Variant voor de voorbereiding: ervaren spelers kunnen de 5 regiopelzen in een willekeurige volgorde op de regio's leggen, maar voor jullie eerste spelletjes raden we dit af.*

- 4 Stop de 76 **pelsfiches** in de **zak** en meng ze grondig. Trek voor elk van de 12 landschapstegels willekeurig fiches uit de zak en leg ze open neer op de daarvoor voorziene velden. Speel je met minder dan 4 spelers, laat dan de velden met een '4' leeg. Rangschik de pelsfiches in oplopende volgorde, met de laagste waarde bovenaan. Leg op de meest rechtse (de 12e) landschapstegel een **tijgertegel** naast de pelsfiche met de hoogste waarde.

- 5 Trek 6 pelsfiches uit de zak en leg ze open neer op de markt.

- 6 Schud de 5 **dorptegels** en leg er 1 open neer bij elk van de 5 regio's van het bord, op de daarvoor voorziene velden.

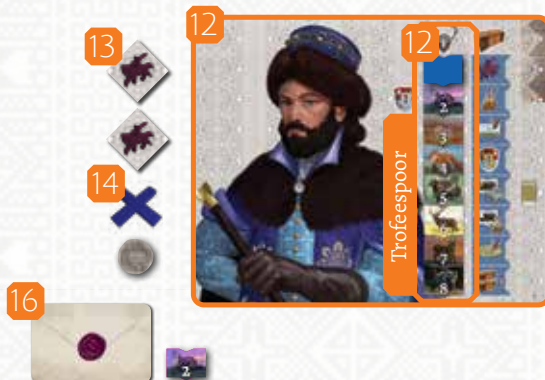
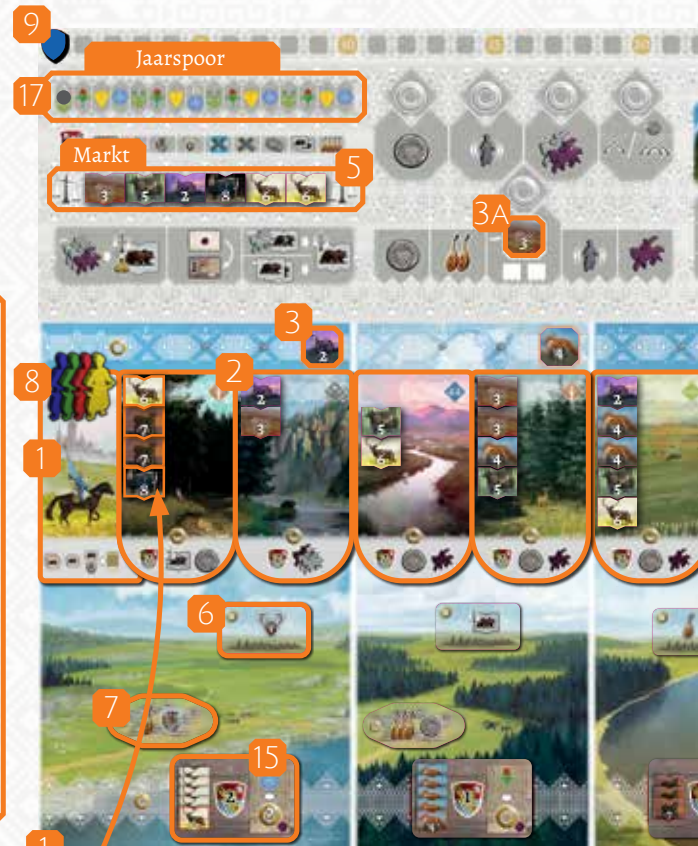
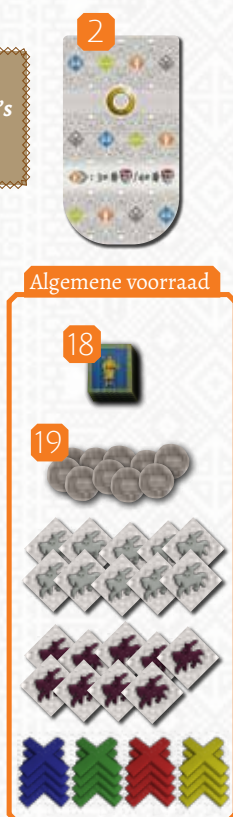
- 7 Scheid de **yurttiegels** met een 'A' van die met een 'B'. Schud de stapels afzonderlijk en leg 1 'A'-teg open neer bij elk van de 5 regio's van het bord, op de daarvoor voorziene velden. Leg de resterende yurttiegels met een 'A' op de tegels met een 'B', en leg deze stapel op de daarvoor voorziene opslagruimte van het bord.

- 8 Alle spelers kiezen een kleur en nemen hierin de overeenkomstige **Kozak**. Bepaal willekeurig een startspeler. Die plaatst zijn of haar Kozak aan de rechterzijde van de startteg. Bepaal willekeurig de 2e speler. Die plaatst zijn of haar Kozak links van de startspeler. Herhaal deze stap voor de andere spelers, zodat de beurtvolgorde volledig willekeurig is.

*Opmerking: als we in deze spelregels verwijzen naar de beurtvolgorde, kijk dan steeds naar de volgorde waarin de Kozakken op de landschapstegels staan. De Kozak die het verst in Siberië staat (het meest naar rechts), is eerder aan de beurt.*

- 9 De spelers leggen hun **overwinningspuntenfiches** aan de start van het puntenspoor.

- 10 De spelers leggen hun **verhaalfiches** aan de start van het verhaalspoor.







11 Scheid de **liederentegels** met een 'A' van die met een 'B'. Leg net zoveel 'A'-tegels als het aantal spelers open neer op de daarvoor voorziene velden. Leg de resterende liederentegels met een 'A' op de tegels met een 'B', en leg deze stapel op de daarvoor voorziene opslagruimte van het bord.

12 De spelers nemen elk een **spelersbord** en leggen hun **trofeefiche** boven hun trofeespoor. De spelersborden zijn dubbelzijdig. Voor jullie eerste spelletjes raden we aan om met de 'a'-zijde te spelen. De 'b'-zijdes van de spelersborden bevatten unieke eigenschappen die extra variatie aan het spel toevoegen.

13 Afhankelijk van de beurtvolgorde ontvangen de spelers een aantal **paarden**.

1 <sup>e</sup> speler	2 <sup>e</sup> speler	3 <sup>e</sup> speler	4 <sup>e</sup> speler
3 paarden	4 paarden	5 paarden	6 paarden

14 De spelers ontvangen elk 1 **buitenpost** van hun kleur en 1 **munt**.

15 Scheid de **opdrachten van de Tsaar** in drie stapels: 'S', 'A', en 'B'. Leg de 'S'-kaarten voorlopig aan de kant. Leg 1 'A'-kaart open neer bij elk van de regio's van het bord. Leg de resterende 'A'-kaarten op de 'B'-kaarten, en leg deze stapel op de daarvoor voorziene opslagruimte van het bord.

16 Draai een aantal 'S'-kaarten met opdrachten van de Tsaar open, gelijk aan het aantal spelers +1. *Voorbeeld: draai 4 kaarten open in een spel met 3 spelers.* Leg willekeurig 1 pelsfiche open neer op elke kaart. In omgekeerde beurtvolgorde kiest elke speler 1 van de opdrachten van de Tsaar. Neem de kaart in je hand en leg de pelsfiche in je persoonlijke voorraad naast je spelersbord. Stop het resterende pelsfiche weer in de zak en de resterende opdrachtkaart samen met de ongebruikte 'S'-kaarten weer in de doos.

17 Leg de **seizoenssteen** op het eerste veld van het jaarspoor.

18 Leg **banierfiches** met waardes 12/17/20 - afhankelijk van het aantal spelers (2/3/4) - in een algemene voorraad naast het bord.

19 Leg de resterende **paarden, buitenposten en munten** in de algemene voorraad. Leg de resterende **tijgertegels** op de daarvoor voorziene opslagruimte van het bord. De voorraad paarden en munten is oneindig; in het zeldzame geval dat ze op zouden raken, mogen jullie een geschikt vervangmiddel gebruiken.

*Vorbereiding voor 3 spelers: leg op elke regio van het bord 1 buitenpost van de ongebruikte kleur op de velden met een '3'.*

*Vorbereiding voor 2 spelers: leg op elke regio van het bord 1 buitenpost van een ongebruikte kleur op de velden met een '3'. Leg 1 buitenpost van de andere ongebruikte kleur op de velden van de twee meest linkse regio's met een '2'.*



# OVERZICHT VAN HET SPEL

Elk van de 4 rondes in het spel stelt 1 jaar voor. Een jaar bestaat uit 4 beurten, die de seizoenen voorstellen: Lente, Zomer, Herfst en Winter. Tijdens de Lente, Zomer en Herfst trek je langs de verschillende landschappen van Siberië. Je jaagt op pelzen, bezoekt dorpen en yurts, bouwt buitenposten, vervult de opdrachten van de Tsaar, en verzamelt verhalen over je epische avonturen. Elk jaar keer je in de Winter terug naar huis. Je plaatst je Kozak weer op de starttegels, ontvangt inkomsten, schrijft liederen over je verhalen, en bereidt je voor op het volgende jaar. Aan het einde van het 4e jaar vindt er een puntentelling plaats en wint de speler met de meeste Overwinningpunten (OP).




## SPELVERLOOP

Tijdens de Lente 🌱, Zomer 🌺, en Herfst 🍂 voer je deze 3 stappen in volgorde uit als je de actieve speler bent:

### 1. Verplaatsen

### 2. 1 Basisactie uitvoeren (optioneel)

### 3. 1 of 2 hoofdacties uitvoeren, die elk een Basisactie of een Gevorderde actie kunnen zijn (optioneel)

In de Winter  ontvangen alle spelers inkomsten, schrijven ze liederen over hun verhalen, en verplaatsen ze hun Kozakken naar de starttegels om gelijktijdig hun administratie uit te voeren.

## LENTE, ZOMER OF HERFST 🌱 🌺 🍂

Bepaal de actieve speler. De actieve speler is de speler wiens Kozak het verst naar rechts staat en die dit seizoen nog niet aan de beurt is geweest. Als de beurt van de actieve speler voorbij is, wordt de volgende actieve speler bepaald. Dit gaat zo door tot alle spelers aan de beurt zijn geweest. Als er meerdere Kozakken op dezelfde tegel staan, is de Kozak die het verst naar rechts staat eerder aan de beurt. Als je naar een tegel verplaatst waar al 1 of meer Kozakken staan, plaats dan je Kozak links van de Kozakken die er al aanwezig zijn. Dit betekent dat je in het volgende seizoen later aan de beurt bent.

*Opmerking: het kan handig zijn om na je beurt je Kozak op zijn zij te leggen. Zo weten alle spelers wie er dit seizoen al aan de beurt is geweest.*





# 1. Verplaatsen



Als actieve speler **moet** je dieper door Siberië trekken en je Kozak 1 of 2 stappen (landschapstegels) naar rechts verplaatsen. Je mag extra stappen verplaatsen door paarden te betalen: met 1, 3 of 6 paarden mag je respectievelijk 1, 2 of 3 extra stappen verplaatsen.



Later in het spel kunnen er gaten tussen de landschapstegels ontstaan. Deze gaten tellen niet mee: je slaat ze over als je je Kozak verplaatst.

Als je Kozak de meest rechtse landschapstegel bereikt, kan je hem niet meer verplaatsen.

**Opmerking:** in het zeldzame geval dat je je Kozak niet kan verplaatsen omdat je de laatste landschapstegel hebt bereikt, sla je de stap 'Verplaatsen' over.

## 2. 1 Basisactie uitvoeren



Als actieve speler **mag** je nu 1 basisactie uitvoeren. Er zijn 5 basisacties:

### a. Een munt nemen



Ontvang 1 munt uit de algemene voorraad.

### b. Paarden nemen



Ontvang 4 paarden uit de algemene voorraad. Witte paarden tellen als 1 paard, en rode paarden tellen als 3 paarden. Je mag deze fiches op elk moment omwisselen indien nodig.

### c. Verplaatsen



Verplaats je Kozak 1 of 2 landschapstegels naar links of rechts. Je mag geen paarden betalen om extra stappen te verplaatsen.

### d. Jagen



Neem een pelsfiche van de landschapstegel waarop je Kozak zich bevindt.

Het fiche met de laagste waarde is gratis. Wil je een fiche met een hogere waarde, dan mag je 1 paard betalen per pelsfiche met een lagere waarde dat je wil overslaan.



Als je 1 munt betaalt, mag je 1 extra pelsfiche nemen. Ook hierbij geldt dat je paarden mag betalen om pelsfiches over te slaan.



### Voorbeeld

**Vladimir** bevindt zich op een tegel met 4 pelsfiches, met de waarden 2, 2, 3 en 8. Eerst besluit hij het fiche met waarde 3 te nemen, door 2 paarden te betalen om de fiches met waarde 2 over te slaan. Daarna betaalt hij 1 munt om een extra pelsfiche te nemen. Omdat het fiche met waarde 3 weg is, betaalt hij nog eens 2 paarden om het fiche met waarde 8 te nemen.



### Tijgertegels



Een tijgertegel wordt beschouwd als een pels met de hoogste waarde. Je neemt hem volgens de gebruikelijke regels. Je kan een tijgertegel tijdens het spel inzetten als joker (pelsfiche met een waarde naar keuze). Ongebruikte tijgertegels zijn aan het einde van het spel 2 OP waard.

### e. Handelen



Leg een pelsfiche uit je persoonlijke voorraad af dat dezelfde waarde heeft als de startpels op het veld van de handelactie. Stop het afgelegde fiche in de zak. Daarna mag je 2 van de volgende bonussen kiezen:



Een munt nemen



Je verhaalfiche 2 velden vooruit schuiven op het verhaalspoor



Je Kozak 1 of 2 landschapstegels naar links of rechts verplaatsen



3 Paarden nemen

Het is toegestaan om twee keer dezelfde bonus te nemen. Als je kiest om te verplaatsen, mag je geen paarden betalen om extra stappen te verplaatsen.

### Pelzen en Munten



Pelsfiches zijn publieke informatie. Leg ze open neer in je persoonlijke voorraad.

Pelsfiches hebben exacte waarden. Het is niet toegestaan om 2 fiches met waarde 3 te gebruiken als fiche met waarde 6, of een fiche met waarde 8 te gebruiken als je een fiche met waarde 7 nodig hebt. **Maar:** als je naast je pelsfiche ook nog eens 1 munt betaalt, mag je de waarde van dat fiche zelf kiezen.



Pelsfiches worden na gebruik steeds terug in de zak geplaatst.









### 3. 1 of 2 hoofdacties uitvoeren (die elk een Basisactie of een Gevorderde actie kunnen zijn)



Als actieve speler **mag** je nu gratis 1 hoofdactie uitvoeren, en **mag** je een 2e hoofdactie uitvoeren door een pelsfiche te betalen. Een hoofdactie kan een van de **basisacties**  zijn (zie stap 2), of een **gevorderde actie** .

**Opmerking:** je mag enkel gevorderde acties uitvoeren van de regio waarin je **Kozak**  zich bevindt, of van een regio waarin je een **buitenpost**  **hebt**  **gebouwd**. Sommige kaarten en tegels vormen hierop een uitzondering (zie bijlage).

Om een 2e **basisactie** te mogen uitvoeren, moet je 1 pels van **om het even welke waarde** betalen.  

Om een 2e **gevorderde actie** te mogen uitvoeren, moet je 1 pels betalen met dezelfde waarde als de **regiopels** die op de locatie ligt waar je de actie uitvoert (waarin je Kozak staat of waarin je een buitenpost hebt gebouwd).  

**Onthoud:** je mag 1 munt betalen om een pels een waarde naar keuze te geven.

Er zijn 5 gevorderde acties:

#### a. Een dorp bezoeken



Elke regio bevat een van de 5 dorptegels. Als je ervoor kiest een dorp te bezoeken, ontvang je de bonussen op de tegel. De dorptegel blijft op zijn plek liggen en kan later in het spel opnieuw worden gebruikt.

#### Bonussen van de dorptegels



**Ontvang 1 banierfiche en 4 paarden.** Banierfiches verhogen permanent de inkomsten van je paarden aan het einde van het jaar.



**Ontvang 1 banierfiche en 1 buitenpost.** Leg een buitenpost uit de algemene voorraad in je persoonlijke voorraad. Je mag hem nu nog niet bouwen.



**Ontvang 1 verhaalpunt en 1 munt.** Schuif je verhaalfiche 1 veld naar rechts.




**Ontvang een pels van de markt.** Vul daarna de markt aan met een pels uit de zak.



**Ontvang 1 trofee.** Dit betekent dat je het volgende mag doen:

**1. Schuif je trofeefiche** 1 veld naar beneden op het trofeespoor van je spelersbord. Het veld waar je naartoe verschuift, geeft de waarde aan van de pels die je moet betalen. **Als je de pels niet kan of wil betalen, mag je je trofeefiche niet verschuiven.**



**2. Ontvang een bonus** . Hierna mag je een bonus kiezen op of boven je huidige positie op het trofeespoor. Je ontvangt altijd een bonus, ook al verschoof je je trofeefiche niet.



#### Bonussen van de trofeeën



Ontvang 3 paarden. Deze bonus is altijd beschikbaar, zelfs als je je trofeefiche tijdens het spel nog niet hebt verschoven.



Ontvang 2 verhaalpunten.



Bezoek een dorp. Je mag om het even welk dorp op het bord bezoeken, behalve het dorp met het trofeesymbool.



Ontvang 1 OP.



Trek 2 pelsfiches uit de zak. Leg er 1 in je persoonlijke voorraad en stop het andere weer in de zak. Ontvang 2 paarden.



Neem een pelsfiche van de markt en vul de markt aan met een pelsfiche uit de zak. Ontvang 2 verhaalpunten.



Gebruik een yurt. Je mag om het even welke yurt op het bord kiezen, behalve een yurt met een trofeesymbool.



Ontvang 2 verschillende bonussen uit de keuzes hierboven.

Raadpleeg pagina 11 voor meer info over de 'b'-zijdes van de spelersborden.

#### b. Een yurt gebruiken



Elke regio bevat 1 yurttegel. Als je ervoor kiest een yurt te gebruiken, ontvang je de bonussen op de tegel en leg je de tegel af. In de Winter komen er nieuwe yurttegels op het bord. De voorraad yurttegels is eindig. Het kan gebeuren dat er bij het aanvullen lege plekken ontstaan, omdat de 'B'-tegels pas in ronde 3 in het spel komen.

Uitleg over de individuele yurttegels vind je in de bijlage.



### c. Een opdracht van de Tsaar nemen

Neem een opdracht van de Tsaar in je hand. Er staat geen limiet op het aantal kaarten dat je mag bezitten. In de Winter worden er nieuwe kaarten aan het bord toegevoegd.

### d. Een buitenpost bouwen

Neem een buitenpost uit je **persoonlijke voorraad** en leg hem op het bord, in het meest linkse beschikbare veld van de regio waarin je Kozak zich bevindt. Betaal het aantal afgebeelde paarden op het veld waarin je je buitenpost bouwt (0, 1 of 2).

Elke speler mag slechts 1 buitenpost per regio bouwen.

#### Voorbeeld

**Mavra** besluit een buitenpost te bouwen in de regio waarin haar Kozak zich momenteel bevindt. Omdat de eerste 2 velden al bezet zijn door de buitenposten van haar tegenstanders, moet ze 2 paarden betalen om haar buitenpost te bouwen. Vanaf nu mag ze in deze regio gevorderde acties uitvoeren, ook al is haar Kozak daar niet aanwezig.



### e. Een landschapstegel opeisen

Een landschapstegel kost 2 pelsfiches, plus 1 extra pelsfiche per pelsfiche of tijgertegel die nog op de tegel liggen. **Alle pelsfiches die je betaalt, moeten van dezelfde waarde zijn als de overeenkomstige regiopels.** Betaal de kost, en leg de landschapstegel en alle pelsfiches en tijgertegels die erop liggen in je persoonlijke voorraad.

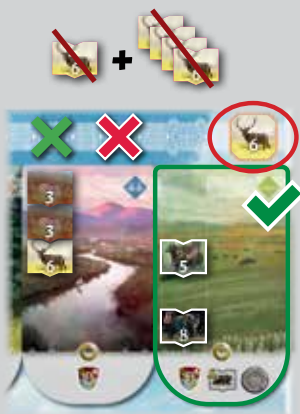
Leg de landschapstegel open neer aan de rechterzijde van je **spelersbord**. Je ontvangt meteen de bonus die op de landschapstegel is afgebeeld. Dit kunnen OP zijn, maar ook munten, paarden, pelsfiches uit de zak en/of pelsfiches van de markt.

Aan het **einde van het spel** ontvang je OP voor sets van 3 of 4 verschillende landschapstegels die je hebt verzameld.

**Opmerking:** alle Kozakken die nog op de landschapstegel stonden, blijven in de lege regio achter.

#### Voorbeeld

**Feodor** gebruikt voor zijn 1e actie een yurt. Hij wil ook de landschapstegel (steppe) opeisen van een regio waarin hij eerder een buitenpost bouwde. Om zijn 2e gevorderde actie uit te voeren, betaalt hij 1 pelsfiche met waarde 6, zoals aangegeven door de regiopels. Om de tegel te kopen, betaalt hij 2 pelsfiches met waarde 6, plus nog eens 2 pelsfiches met waarde 6 voor de pelsfiches die nog op de tegel liggen. In totaal betaalt hij dus 5 pelsfiches met waarde 6. Hij beschikt slechts over 4 fiches met waarde 6, dus betaalt hij 1 munt om de waarde van zijn pelsfiche met waarde 2 te veranderen. Hij legt de landschapstegel aan de rechterzijde van zijn spelersbord en voegt de pelsfiches die erop lagen toe aan zijn persoonlijke voorraad. Hij ontvangt 2 verhaalpunten (van de pelsfiche met waarde 8), 3 OP, 1 pelsfiche uit de zak, en 1 munt.



### Hulpacties

Als actieve speler mag je **op elk moment** tijdens je beurt en zo vaak je wil hulpacties uitvoeren, zelfs in de Winter.

#### Een pels kopen



Betaal 5 paarden aan de algemene voorraad en neem 1 pelsfiche van de markt, of trek 2 pelsfiches uit de zak, hou er 1 en stop er 1 terug. Als je een pelsfiche van de markt neemt, vul dan meteen de markt aan met een nieuw fiche uit de zak.

#### Pelzen verhandelen



Betaal 1 paard aan de algemene voorraad en 1 pelsfiche **aan de zak** om een pelsfiche van de **markt** te nemen met een lagere waarde dan het fiche waarmee je betaalde, of betaal 2 pelsfiches van om het even welke waarde aan de zak en neem een fiche van om het even welke waarde van de markt. Vul in beide gevallen meteen de markt aan met een nieuw fiche uit de zak.

#### Een opdracht van de Tsaar vervullen



Om een opdracht van de Tsaar uit je hand te kunnen vervullen, moet je in je persoonlijke voorraad beschikken over een bepaald aantal pelsfiches van een specifieke waarde. De pelsfiches met een rood kader op de opdracht geven aan hoeveel fiches je **aan de zak moet betalen** (1 of 2).

*Voorbeeld: om deze opdracht te kunnen vervullen, moet je beschikken over 3 pelsfiches met waarde 6, en 1 van deze fiches betalen aan de zak.*

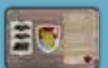
De overige pelsfiches betaal je niet: **die blijven in je persoonlijke voorraad**. Zoals gewoonlijk mag je 1 munt betalen om de waarde van een pelsfiche te veranderen. Als je dit doet voor 1 of meer van de pelsfiches die in je persoonlijke voorraad blijven, dan geldt de verandering van de waarde enkel voor deze actie. Tijgertegels gelden als jokers, maar je geeft ze uit op dezelfde manier als munten; leg ze weer in de algemene voorraad, zelfs als je ze gebruikt als pelsfiche dat normaal gesproken in je persoonlijke voorraad zou blijven.

Scor indien van toepassing meteen OP, en schuif daarna de kaart onder de rechterbovenhoek van je spelersbord. Het permanente effect moet zichtbaar blijven. Sommige kaarten vertonen terugkerende effecten, en bevatten een symbool dat betrekking heeft op een specifiek seizoen. Sommige kaarten vertonen een eenmalig effect dat activeert zodra je de opdracht vervult. Leg deze kaarten na gebruik gedekt neer in je persoonlijke voorraad.

Uitleg over de individuele opdrachten van de Tsaar vind je in de bijlage.

### De opdrachten van de Tsaar

Sommige opdrachten van de Tsaar staan je toe om tijdens een specifiek seizoen extra gevorderde acties uit te voeren. Als je zo'n opdracht hebt vervuld en het is momenteel het juiste seizoen, dan mag je de extra gevorderde actie op elk moment tijdens je beurt uitvoeren. Je mag dit zelfs doen voor opdrachten die je tijdens dezelfde beurt hebt vervuld.





## Een pels uit de zak trekken

Als een effect je toestaat om een pelsfiche uit de zak te trekken, trek dan steeds 2 pelsfiches, kies er 1 om bij te houden, en stop het andere weer in de zak.



## Berenpelzen

Op het moment dat je een pelsfiche met waarde 8 neemt, ontvang je meteen 2 verhaalpunten (zelfs tijdens de voorbereiding).

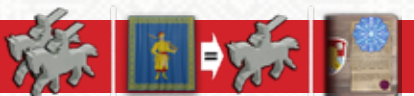


# WINTER



Na de Herfst volgt een barre Winter. Je Kozakken keren terug naar huis en bereiden zich voor op het volgende jaar. Voer deze stappen in volgorde uit:

## 1. Inkomsten



Je ontvangt 2 paarden, plus 1 extra paard voor elk **banierfiche** dat je bezit. Vervulde opdrachten van de Tsaar kunnen ook voor extra inkomsten zorgen. Dit kunnen paarden zijn, maar ook verhaalpunten, munten, pelsfiches, of zelfs een extra actie die je meteen om het even waar op het bord mag uitvoeren.

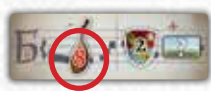
## 2. Verhalen



In de lange Winter schrijf je liederen over de verhalen die je hebt verzameld! Hoe meer verhaalpunten je verzamelde, hoe beter je liederen en hoe groter je bonus.

Eerst ontvangt de speler die het diepst in Siberië staat 2 verhaalpunten. De 2e speler ontvangt 1 verhaalpunt. Als je hierdoor het einde van het verhaalspoor zou bereiken, ontvang je meteen bonussen op de gewoontelijke manier. Pas daarna gaat deze stap verder.

Te beginnen met de speler die het verst in Siberië staat, en daarna van rechts naar links, mag elke speler een **liederentegel** kiezen. Betaal de verhaalpunten die aangegeven zijn door het rode cijfer. Ontvang meteen de bonus(sen) en leg dan de tegel af.



**Opmerking:** als dit het 4e jaar is, ga dan hierna meteen verder met de puntentelling.

## 3. Administratie



Na jaren 1-3 wordt het bord voorbereid voor het volgende jaar.

**Zet de Kozakken weer op de starttegels, zonder de huidige beurtvolgorde te wijzigen.**



Schuif de **landschapstegels** van rechts naar links om eventuele gaten op te vullen. Vul daarna de rij weer aan tot 12 tegels. Trek **pelsfiches** en leg ze op deze nieuwe tegels, net als bij de voorbereiding.

**Opmerking:** voeg geen pelsfiches toe aan de oude landschapstegels. Als er niet genoeg pelsfiches in de zak zitten om de nieuwe tegels volledig aan te vullen, verspreid de fiches dan zo evenredig mogelijk, door op elke tegel 1 of 2 fiches minder te leggen in plaats van sommige tegels te vullen en andere leeg te laten. Als de meest rechtse landschapstegel nieuw is, leg er dan een tijgertegel op.

**Stop alle pelsfiches op de markt weer in de zak**, schud de zak en vul de markt aan met 6 nieuwe pelsfiches.



## Het einde van het verhaalspoor bereiken

Als je **actief naar** (of virtueel voorbij) stap 12 (de laatste stap van het verhaalspoor) gaat, kan je **onmiddellijk, maar slechts eenmaal per beurt**, de beloning(en) op een liederentegel winnen (zie de stap 'Verhalen' hieronder). Kies een liederentegel, betaal de verhaalpunten en neem de bonus(sen). **De liederentegel blijft echter op het speelbord liggen.** Overtollige verhaalpunten die je na stap 12 ontvangt, gaan verloren.

## Einde van de Lente, Zomer en Herfst

Zodra alle spelers aan de beurt zijn geweest, is het huidige seizoen afgelopen. De seizoenssteen schuift naar het volgende seizoen, en daarna gaat het spel verder.



**Opmerking:** als jullie je Kozakken hebben neergelegd, zet ze dan weer rechtop.



**Opmerking:** gebruik bij de volgende 3 stappen enkel de tegels en kaarten met een 'A' voor jaar 1 en jaar 2, en de tegels en kaarten met een 'B' voor jaar 3 en jaar 4. Verwijder aan het einde van jaar 2 ALLE tegels en kaarten met een 'A'.

**Leg alle liederentegels af die niet werden weggenomen.** Leg net zoveel nieuwe liederentegels op het bord als het aantal spelers. De **verhaalfiches** blijven op hun huidige posities liggen.

Schuif de **yurttegels** van rechts naar links om eventuele gaten op te vullen. Vul daarna de yurttegels aan van links naar rechts. Het kan gebeuren dat er niet genoeg tegels over zijn om de rij volledig aan te vullen. **Dorptegels** blijven gedurende het hele spel op dezelfde plek liggen.

Schuif de opdrachten van de Tsaar van rechts naar links om eventuele gaten op te vullen. Vul daarna de opdrachten aan van links naar rechts.

**Schuif de seizoenssteen weer naar de Lente. Een nieuw jaar breekt aan!**



# EINDE VAN HET SPEL

Na de stappen 'Inkomsten' en 'Verhalen' in de Winter van het 4e jaar is het spel afgelopen.



De spelers tellen de Overwinningpunten (OP) die ze aan het einde van het spel ontvangen op bij de punten die ze tijdens het spel hebben gescoord. Hou hierbij deze volgorde aan:

1. **Opdrachten van de Tsaar** – Aan het einde van het spel scoor je de OP (zilveren schilden) op de 'B'-kaarten indien je aan de voorwaarden ervan hebt voldaan. Raadpleeg hiervoor de bijlage.



2. **Sets van landschapstegels** – Elke set van 3 of 4 verschillende landschapstegels (bos, steppe, moeras en bergen) scoort respectievelijk 3 of 6 OP.



3. **Tijgertegels** – Elke ongebruikte tijgertegel in je persoonlijke voorraad is 2 OP waard.



4. **Trofeespoor** – Scoor de puntenwaarde van het hoogste schild dat je trofeefiche op het trofeespoor heeft bereikt.



5. **Gebouwde buitenposten** – Voor 1/2/3/4/5 gebouwde buitenposten scoor je 1/3/6/10/15 OP.



6. **Niet gebouwde buitenposten** – Elke niet gebouwde buitenpost in je persoonlijke voorraad is 1 OP waard.



7. **Munten** – Elke 2 munten in je persoonlijke voorraad zijn 1 OP waard (naar beneden afgerond).



8. **Paarden en pelzen** – Elke 5 paarden in je persoonlijke voorraad worden eerst omgezet in 1 pelsfiche (de waarde is niet van belang). Elke 2 pelsfiches in je persoonlijke voorraad zijn 1 OP waard (naar beneden afgerond).



9. **Verhaalspoor** – Elke 4 resterende verhaalpunten zijn 1 OP waard (naar beneden afgerond).



**De speler met de meeste OP wint en doet de naam Stroganov het meeste eer aan. Bij een gelijkspel wint de speler wiens Kozak het verst in Siberië staat (het meest naar rechts).**

## ASYMMETRISCHE SPELERSBORDEN

Als jullie wat meer variatie aan Stroganov willen toevoegen, kunnen jullie er tijdens de voorbereiding voor kiezen om de 'b'-zijdes van de spelersborden te gebruiken. We raden de spelers ten zeerste aan steeds dezelfde zijde te gebruiken. Het is mogelijk om met een mix van 'a' en 'b' te spelen, maar het spel zal dan uitdagender zijn voor spelers die de 'a'-zijde gebruiken.

**Speciale regels voor het spel met de 'b'-zijdes:** als je verhaalfiche het 12e veld bereikt, mag je 1 stap naar beneden schuiven op je trofeespoor,

door een aantal verhaalpunten te betalen dat gelijk is aan de waarde van de pels waar je trofeefiche naartoe verschuift. *Voorbeeld: als de eerstvolgende stap van je trofeespoor een pels met waarde 5 is, schuif dan je verhaalfiche 5 velden achteruit, en je trofeefiche 1 stap naar beneden. Je moet geen pelsfiche betalen, maar ontvangt wel de overeenkomstige bonus.*



**Hier volgt een overzicht van de speciale eigenschappen op de 'b'-zijdes:**



Het blauwe spelersbord heeft een korter trofeespoor, waardoor het makkelijker is om erop vooruit te gaan.



Het rode spelersbord heeft een makkelijker trofeespoor, omdat je voor sommige van de stappen geen pelsfiche moet betalen.



Het groene spelersbord vertoont meer munten op het trofeespoor.



Het gele spelersbord verhoogt de waarde van de OP die je aan het einde van het spel scoort. Afhankelijk van de positie van je trofeefiche scoor je aan het einde van het spel 2/5/9/15 OP.

*Historische achtergrond: in de tweede helft van de 16e eeuw schonk Tsaar Ivan IV (Ivan de Verschrikkelijke) grondgebieden langs de rivieren Kama en Tsjoesovaja aan de Stroganovs, een koopmansfamilie die door zoutwinning in Solvychevodsk haar fortuin had vergaard. Deze gebieden behoorden eigenlijk niet tot Rusland, maar de Tsaar plande de familie te paaien met de belofte van belastingvoordelen. Hij wilde de regio met de hulp van de Stroganovs via pelshandel onder Russisch bewind brengen. De Stroganovs roken hun kans en huurden Kozakse ruiters in om hierbij te helpen. Dit spel speelt zich af aan het begin van deze territoriale uitbreiding, op de oostflanken van het Oeralgebergte die we vandaag kennen als Siberië. Het competitieve aspect van dit spel is gebaseerd op de jacht en het hebzuchtige verlangen om de Tsaar te behagen. Maar de geschiedenis is zelden zo eenzijdig.*

*Deze hebzucht dreef de Russische expansie steeds verder naar het oosten. Halfweg de 17e eeuw reikte het Russische grondgebied al tot aan de Grote Oceaan, en nog eens 100 jaar later had het langzaam de inheemse gebieden van Siberië opgeslokt. Tal van kleine stammen werden door de pokken en het gewelddadige bewind uitgeroeid. Vandaag blijven er ongeveer 180 autochtone stammen over in Rusland, waarvan er 40 officieel zijn erkend. Na jaren van uitbuiting en kolonisatie strijden ze nog steeds voor het behoud van hun land, hun natuurlijke grondstoffen en hun visserijrechten.*

*We nodigen jullie uit om meer te ontdekken over Siberië en zijn inheemse volkeren. Bronnen: Encyclopædia Britannica, Smithsonian: Timelines of History, en IWGIA (Internationale Werkgroep voor Autochtone Aangelegenheden)*



# SOLOSPEL

In het solospel probeer je Ivan te verslaan: een geduchte stroper die Siberië kent als zijn broekzak. Je probeert hem bij te benen terwijl hij als een bezetene vooruit raast op het puntenspoor...

## VOORBEREIDING

Gebruik de voorbereiding voor een spel met 2 spelers, met de volgende uitzonderingen:

- » Ivan is aan het begin van het spel de startspeler.
- » Leg het spelersbord van Ivan ('a'-zijde) naast het spelbord.
- » Draai 2 opdrachten van de Tsaar met een 'S' open en leg op elke kaart 1 pelsfiche. Kies een kaart en een pelsfiche voor jezelf: de andere combinatie gaat naar Ivan. Ivan legt de pelsfiche in zijn persoonlijke voorraad, maar legt de kaart af en ontvangt hiervoor 1 OP.
- » Schud de 18 kaarten voor het solospel, stop er 5 weer in de doos, en vorm met de resterende kaarten een trekstapel, met de verplaatsingssymbolen naar boven.

*Variant voor de voorbereiding: Ivan kan verschillende strategieën aannemen. Kies een letter uit a tot f en verwijder de 5 kaarten met die letter uit de stapel. De 13 resterende kaarten vertonen een gerichtere reeks van acties.*

*Voorbeeld: als je de 5 'c'-kaarten verwijdert, beschikt Ivan over meer acties met buitenposten en opdrachten van de Tsaar.*

*a: buitenposten & trofeeën*

*b: buitenposten & landschapstegels*

*c: buitenposten & opdrachten van de Tsaar*

*d: trofeeën & landschapstegels*

*e: trofeeën & opdrachten van de Tsaar*

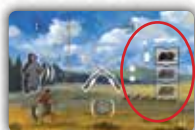
*f: landschapstegels & opdrachten van de Tsaar*

Net als in een spel met 2 spelers zijn jij en Ivan afwisselend aan de beurt.

## SPECIALE REGELS VOOR IVAN

Er gelden een paar speciale regels:

- » Ivan kan tijdens het spel alle onderdelen ontvangen. Hij betaalt ook kosten volgens de gebruikelijke regels, maar nooit paarden. Alle acties, stappen of bonussen die paarden vereisen, zijn gratis voor Ivan. Zodra Ivan 5 paarden heeft verzameld, ruilt hij ze meteen in voor 1 OP.
- » Als Ivan een pelsfiche uit de zak ontvangt, trekt hij er 1 en legt hij het in zijn persoonlijke voorraad.
- » Als Ivan een pelsfiche met waarde 8 ontvangt, gaat hij 2 stappen vooruit op het verhaalspoor. Bovendien gelden pelsfiches met waarde 8 voor hem als jokers.
- » Munten gelden voor Ivan als jokers.
- » Als Ivan een pelsfiche met een specifieke waarde moet betalen en hij er geen heeft, moet hij indien mogelijk - en in deze volgorde - ofwel:
  1. een pelsfiche met waarde 8 betalen, of
  2. een munt betalen, of
  3. een tijgertegel betalen.
- » Als Ivan een pelsfiche van de markt neemt, bepaalt de solokaart die voor hem ligt of hij de pelsfiche met de hoogste of de laagste waarde mag nemen (hier afgebeeld: de laagste waarde).
- » Als Ivan als bonus een extra actie ontvangt, neemt hij die niet maar ontvangt hij in plaats daarvan 3 OP.



## DE BEURT VAN IVAN



- 1 Een solokaart omdraaien
- 2 Verplaatsen
- 3 Basisactie – jagen of een munt nemen
- 4 Hoofdactie – landschapstegel opeisen of dorp bezoeken
- 5 Extra actie – bepaald door de solokaart en zo ver mogelijk in Siberië uitgevoerd

Hier volgt wat meer uitleg over de 5 stappen die Ivan tijdens zijn beurt uitvoert:

- 1 Draai de bovenste kaart van de stapel met solokaarten open en leg hem aan de rechterzijde van de stapel. De kaart die nu bovenop de stapel ligt, bepaalt de verplaatsing van Ivan. De kaart die open naast de stapel ligt, bepaalt welke actie(s) hij deze beurt zal uitvoeren.



- 2 Verplaats de Kozak van Ivan een aantal stappen, op basis van de solokaart die bovenop de stapel ligt.



- 3 Voor zijn **basisactie** kiest Ivan ervoor om te jagen **indien er minstens 1 pelsfiche op de landschapstegel met zijn Kozak ligt**. Ivan ontvangt de fiche(s) met de laagste of de hoogste waarde(s), afhankelijk van de openliggende solokaart. Onthoud dat een tijgertegel altijd de hoogste waarde heeft, en dat Ivan 2 OP ontvangt voor elke tijgertegel die aan het einde van het spel nog in zijn persoonlijke voorraad ligt.



Als de landschapstegel leeg is, ontvangt Ivan een munt voor elk pelsfiche waar hij normaal gesproken op moest jagen: 1 of 2, afhankelijk van de kaart.

- 4 Als **hoofdactie** kiest Ivan er eerst voor om **de landschapstegel op te eisen waar zijn Kozak zich bevindt**. Ivan kan enkel lege tegels opeisen. Hiervoor moet hij de gebruikelijke regels volgen en 2 pelsfiches betalen die overeenkomen met de startpels in die regio. Zodra hij dit heeft gedaan, legt hij de tegel in zijn persoonlijke voorraad en ontvangt hij hiervan de bonussen.

Als Ivan niet over de juiste pelsfiches (of jokers) beschikt, kan hij de landschapstegel niet kopen en **bezoekt hij in plaats daarvan het dorp in de regio waar zijn Kozak zich bevindt**.



### Voorbeeld

De solokaarten van **Ivan** bepalen of hij 1 of 2 pelsfiches mag nemen. Een pijl die naar de bovenste rij wijst, geeft aan dat hij de pelsfiche met de laagste waarde ontvangt. Wijzen er 2 pijlen naar de bovenste rijen, dan ontvangt hij de 2 fiches met de laagste waarde. Wijzen er 1 of 2 pijlen naar de onderste rij(en), dan ontvangt Ivan 1 of 2 fiches met de hoogste waarde. Dit kunnen tijgertegels zijn.



- 5** Als **extra actie** voert Ivan de actie uit van de openliggende solokaart naast de stapel. In tegenstelling tot gewone spelers, moet Ivan voor zijn extra actie enkel de kost van een regiopels betalen als die actie geen pelsfiches kost om te activeren (opdracht van de Tsaar nemen, buitenpost bouwen, yurt gebruiken). Hij moet **geen** pelsfiches betalen voor extra acties die een kost hebben (ontvang 1 trofee, landschapstegel opeisen). **Als de locatie van de actie relevant is, zal Ivan de actie zo ver mogelijk in Siberië uitvoeren.** Bepaal de verste positie van Ivan (via zijn Kozak of een buitenpost). Controleer of de actie daar mogelijk is en of Ivan de overeenkomstige pelsfiches kan betalen. Als hij aan beide voorwaarden voldoet, betaalt hij de fiche(s) en voert hij de actie uit. Als de actie niet mogelijk is, of als Ivan niet over de benodigde fiches beschikt, controleer dan zijn 2e verste positie. Ga zo door tot hij zijn extra actie kan uitvoeren. Als hij in geen enkele regio zijn extra actie kan uitvoeren, is zijn beurt voorbij. Als de locatie niet relevant is, voer dan de actie van Ivan zo goed mogelijk uit. Als dit niet mogelijk is, dan is zijn beurt voorbij.



Hier volgt wat meer uitleg over de extra acties:

### Een opdracht van de Tsaar nemen

Als Ivan een opdracht van de Tsaar neemt, scoort hij die meteen. Betreft het een 'A'-kaart, scoor dan enkel de rechtstreekse OP en stop de kaart weer in de doos. Betreft het een 'B'-kaart, scoor dan de rechtstreekse OP en leg de kaart naast het spelersbord van Ivan. Deze kaart scoort ook nog punten aan het einde van het spel.



### Een buitenpost bouwen

Ivan bouwt buitenposten volgens de gebruikelijke regels. Als hij al een buitenpost heeft in de regio waar zijn Kozak zich bevindt, als er geen beschikbaar veld meer is, als Ivan geen buitenposten in zijn persoonlijke voorraad heeft, of als hij de overeenkomstige regiopels niet kan betalen, legt hij in plaats daarvan een buitenpost in zijn persoonlijke voorraad indien er nog beschikbaar zijn.



### Een yurt gebruiken

Ivan ontvangt de bonus op de yurttegel.



### 1 Trofee ontvangen

Ivan betaalt de pelsfiche op zijn trofeespoor om zijn trofeefiche 1 veld naar beneden te schuiven. Als Ivan een stap mag zetten op zijn trofeespoor, ontvangt hij meteen 1 OP, zoals aangegeven op zijn spoor. Ivan ontvangt steeds de bonus, ook al kan hij zijn trofeefiche niet verschuiven.



### Een landschapstegel opeisen

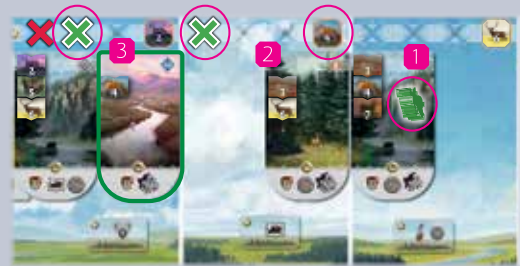
Als Ivan als extra actie een landschapstegel opeist, **zal** hij de tegel opeisen, ook al liggen er nog pelsfiches op. Hij moet zoals gewoonlijk beschikken over de 2 overeenkomstige regiopelzen, en over extra regiopelzen als er nog pelsfiches op de tegel liggen. Als hij de tegel kan opeisen, legt hij hem in zijn persoonlijke voorraad en ontvangt hij hiervan de bonussen.



### Voorbeeld

De Kozak van **Ivan** is zijn meest rechtse speelstuk **1**, maar de landschapstegel waar hij zich bevindt, bevat 3 pelsfiches en is dus te duur. Zijn volgende speelstuk is de buitenpost in de 2e regio **2**, maar Ivan beschikt niet over pelsfiches met waarde 4, en hij heeft slechts 1 munt en 1 pelsfiche met waarde 8 (beide gelden voor hem als jokers).

Ivan heeft nog een buitenpost in de 1e regio. Deze landschapstegel bevat 1 pelsfiche **3**. Hij moet 3 pelsfiches met waarde 2 betalen om deze landschapstegel op te eisen, en dat kan hij! Hij betaalt 1 pelsfiche met waarde 2, plus 1 met waarde 8, plus 1 munt. Hij legt de landschapstegel en de pelsfiche in zijn persoonlijke voorraad en ontvangt ook de bonus op de tegel.



## WINTER

In de Winter ontvangt Ivan indien mogelijk een liederentegel. De speler wiens Kozak het verst in Siberië staat, mag als eerste kiezen.

Ivan neemt steeds de duurste liederentegel die hij kan betalen met stappen van zijn verhaalspoor. Als er meerdere tegels zijn met dezelfde kost, dan neemt hij de meest rechtse tegel.

**Opmerking:** Net als gewone spelers ontvangt Ivan de bonus van een liederentegel als hij het laatste veld van het verhaalspoor bereikt. Ivan kiest steeds de duurste liederentegel. Hij betaalt de verhaalpunten die aangegeven zijn door het rode cijfer en ontvangt de overeenkomstige bonus(sen). De liederentegel blijft op het bord liggen.

## EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Ivan scoort op dezelfde manier punten als gewone spelers.

## EXTRA UITDAGING
























Als je nog meer tegenstand van Ivan wil, volgen hier nog wat extra regels die je op hem kan toepassen:

- » Als Ivan niet over het juiste pelsfiche beschikt om zijn extra actie mee uit te voeren, ontvangt hij 1 munt.
- » Als Ivan een pelsfiche ontvangt met dezelfde waarde als de pelsfiche op het veld voor de handelactie, ontvangt hij 1 munt.
- » Speel tegen Katyusha, op de 'b'-zijde van het solobord. Haar trofeespoor vertoont betere OP-bonussen.



# BIJLAGE

## OPDRACHTEN VAN DE TSAAR

	<b>S1:</b> Als je je Kozak verplaatst (in om het even welke richting), mag je gratis een extra stap verplaatsen.		<b>A3:</b> Je mag een opdracht van de Tsaar vervullen, ook al beschik je over 1 pelsfiche minder dan het benodigde aantal. Deze bonus geldt niet als de opdracht zegt dat je evenveel pelsfiches moet bezitten als betalen.
	<b>S2:</b> In de Winter ontvang je 3 paarden.		<b>A4:</b> Als je je trofeefiche verschuift, mag je de bonus nemen die 1 stap verder op het spoor ligt dan je fiche. Als je naar veld 7 schuift, mag je dus 2 verschillende bonussen naar keuze nemen. Kan niet gecombineerd worden met S7.
	<b>S3:</b> In de Winter ontvang je 1 munt.		<b>A5:</b> In de Winter mag je 2 pelsfiches uit de zak trekken. Hou er 1 en stop het andere weer in de zak.
	<b>S4:</b> In de Winter ontvang je 2 verhaalpunten.		<b>A6:</b> Als je een gevorderde actie uitvoert, mag je dit doen in de regio waar je Kozak zich bevindt of in 1 van de 2 regio's links daarvan.
	<b>S5:</b> In de Winter ontvang je 2 paarden per buitenpost die je hebt gebouwd.		<b>A7:</b> In de Winter ontvang je 2 verhaalpunten.
	<b>S6:</b> In de Winter ontvang je 2 paarden per landschapstegel die je hebt opgeëist.		<b>A8:</b> Als je jaagt, hoeft je geen paarden te betalen om pelsfiches met een lagere waarde over te slaan.
	<b>S7:</b> Als je je trofeefiche verschuift, mag je de bonus nemen die 1 stap verder op het spoor ligt dan je fiche. Als je naar veld 7 schuift, mag je dus 2 verschillende bonussen naar keuze nemen. Kan niet gecombineerd worden met A4.		<b>A9:</b> In de Winter mag je gratis een gevorderde actie uitvoeren, om het even waar op het bord.
	<b>S8:</b> Je mag jagen op de landschapstegel waar je Kozak zich bevindt, of op de tegel links of rechts daarvan.		<b>A10:</b> Ontvang meteen 1 tiggertegel. De bonus van deze kaart is eenmalig, maar de kaart zelf geldt als vervulde opdracht bij de puntentelling aan het einde van het spel.
	<b>S9:</b> Als je een pelsfiche betaalt om een ze gevorderde actie uit te voeren, mag dit een fiche van om het even welke waarde zijn, in plaats van de regiopels bij je Kozak of buitenpost.		<b>A11:</b> In de Lente mag je gratis een gevorderde actie uitvoeren in de regio van je Kozak of een van je buitenposten.
	<b>A1:</b> Als je je Kozak verplaatst (in om het even welke richting), mag je gratis een extra stap verplaatsen.		<b>A12:</b> In de Zomer mag je gratis een gevorderde actie uitvoeren in de regio van je Kozak of een van je buitenposten.
	<b>A2:</b> In de Winter ontvang je 3 paarden.		<b>A13:</b> In de Herfst mag je gratis een gevorderde actie uitvoeren in de regio van je Kozak of een van je buitenposten.
			<b>A14:</b> Een tweede keer jagen, kost je geen munt.



	<b>B1:</b> Ontvang 2 OP aan het einde van het spel.		<b>B8:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 3 OP per landschapstegel met bergen in je persoonlijke voorraad.
	<b>B2:</b> Ontvang 3 OP aan het einde van het spel.		<b>B9:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 3 OP per landschapstegel met een moeras in je persoonlijke voorraad.
	<b>B3:</b> Ontvang 4 OP aan het einde van het spel.		<b>B10:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 3 OP per landschapstegel met een steppe in je persoonlijke voorraad.
	<b>B4:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 1 OP per ongebruikte tijgertegel in je persoonlijke voorraad.		<b>B11:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 3 OP per landschapstegel met een bos in je persoonlijke voorraad.
	<b>B5:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 1 OP per buitenpost die je hebt gebouwd.		<b>B12:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 1 OP per landschapstegel in je persoonlijke voorraad.
	<b>B6:</b> Aan het einde van het spel ontvang je een aantal OP dat gelijk is aan je huidige aantal OP gedeeld door 4 (naar beneden afgerond). Scoor deze kaart vóór je andere opdrachten van de Tsaar.		<b>B13:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 1 OP per vervulde opdracht van de Tsaar in je persoonlijke voorraad, inclusief deze kaart.
	<b>B7:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 1 OP per munt in je persoonlijke voorraad.		<b>B14:</b> Aan het einde van het spel ontvang je 1 OP per banierfiche in je persoonlijke voorraad.

## YURTTEGELS



Ontvang 1 verhaalpunt. Trek 2 pelsfiches uit de zak, hou er 1 en stop het andere terug. Trek daarna nog eens 2 fiches, hou er 1 en stop het andere terug.



Ontvang 1 verhaalpunt. Neem 2 pelsfiches van de markt. Vul na elk fiche dat je neemt meteen de markt aan met een nieuw pelsfiche uit de zak.

## LIEDERENTEGELS



Voer om het even waar op het bord een gevorderde actie uit. Je hoeft de overeenkomstige regiopels niet te betalen.



Ontvang meteen 2 OP en bezoek een dorp naar keuze op het bord. Je hoeft de overeenkomstige regiopels niet te betalen.



Ontvang meteen 1 OP en voer een gevorderde actie naar keuze uit op het bord. Je hoeft de overeenkomstige regiopels niet te betalen.



Bouw meteen 1 buitenpost in een regio naar keuze op het bord. Neem deze buitenpost uit de algemene voorraad, niet uit je persoonlijke voorraad. Je hoeft geen paarden te betalen.



Vervul meteen een opdracht van de Tsaar door het benodigde aantal pelsfiches te betalen. Je hoeft niet te beschikken over de extra pelsfiches die deze kaart vereist.



# SYMBOLEN

	Pelsfiche. Dit stelt een pelsfiche zonder specifieke waarde voor.
	Tijgertegel. Leg gebruikte tijgertegels weer in de algemene voorraad.
	Neem een pelsfiche van de markt. Telkens je een pelsfiche van de markt neemt, vul je de markt meteen aan met een nieuw fiche uit de zak.
	Trek een pelsfiche uit de zak. Telkens je deze actie uitvoert, mag je 2 fiches trekken en er 1 houden. Stop het andere weer in de zak.
	Basisactie.
	Gevorderde actie. Je mag gevorderde acties uitvoeren in de regio van je Kozak of een van je buitenposten.
	Een gevorderde actie die je om het even waar op het bord mag uitvoeren.
	Rechtstreekse overwinningpunten. Via sommige opdrachten van de Tsaar zijn ze ook OP waard aan het einde van het spel.
	Overwinningpunten aan het einde van het spel.
	Actie 'Jagen'.
	Verplaats je Kozak 1 of 2 stappen naar rechts of links.
	Buitenpost. Als dit symbool voorkomt op een actie, betekent het dat je 1 buitenpost uit de algemene voorraad in je persoonlijke voorraad mag leggen.
	Banierfiche
	1 paard.

	3 paarden.
	1 munt.
	Landschapstegel. Dit stelt een landschapstegel zonder specifiek type voor.
	Landschapstegel met een bos.
	Landschapstegel met een steppe.
	Landschapstegel met een moeras.
	Landschapstegel met bergen.
	1 verhaalpunt.
	De rode waarde geeft het aantal verhaalpunten aan dat je moet betalen om een liederentegel te nemen. Als je de benodigde punten niet kan betalen, mag je die liederentegel niet kiezen.
	Ontvang 1 trofee.
	Bonus op het trofeespoor.
	Vervulde opdracht van de Tsaar.
	Lente, Zomer, Herfst. Als een van deze symbolen op een kaart staat, betekent het dat de kaart in dat seizoen activeert.
	Winter. Als dit symbool op een kaart staat, betekent het dat je deze bonus in de Winter ontvangt.

