

Gnome Village

Spelregels

Inhoudsopgave

Doel	2	Dorp Kosten	7
Spelonderdelen	2	Bedrijfactivaties	8-9
Voorbereiding	3	Deluxe	9
Spelverloop	4	Wegen	10
Boskaarten	5	Kabouters Plaatsen	10
Werkplaatsen	6	Einde Spel	11
Producten	6	Credits	11
Bedrijven	7	Register	12

2-4
Spelers

30-60
Minuten

10+
Leeftijd

Doel

Bouw het mooiste dorp voor je Kabouters! Verdien punten door huizen, werkplaatsen en bedrijven te kopen. Verplaats je Kabouters en zet ze aan het werk. Zodra 5 Kabouters van 1 speler in het Kabouterdorp wonen, maak je de ronde af en eindigt het spel.

Heb je de meeste punten? Dan win je het spel!

Spelonderdelen

Tegels

Werkplaatsen



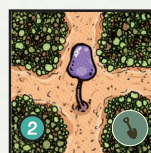
Timmerman (5)



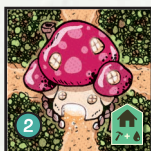
Schilder (5)



School (5)



Tuinier (5)



Huizen (20)



Wegen (45)



Bedrijven (23)

Onderdelen



Kabouters (20)



Kabouter Munten (72)



Product Fiches (8)



Blij Kabouter (1)



Startfiche (1)

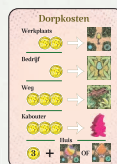
Kaarten



Boskaarten (45)



Bedrijfsinstructie Kaart (1)



Dorp kosten (1)

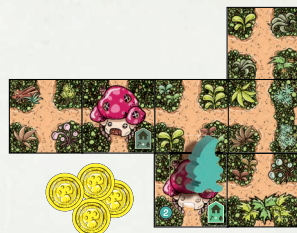


Wat te doen in je beurt (8)

Voorbereiding

Stap 1 Geef elke speler:

- 1 **Kabouter** (Elke speler kiest een eigen kleur)
- 2 **Huistegels**
- 5 **Wegtegels** (3 viersprongen en 2 T-splitsingen)
- 4 **Kaboutermunten**
- 1 **Wat te doen in je beurt**



Stap 2 Bouw je dorp volgens deze plaatsingsregels:

- Elke **Huistegel** grenst aan 1 **Wegtegels**.
- Alle **Wegtegels** zijn verbonden aan andere tegels.
- Kies 1 **Huistegel** en leg deze met de 'Lichten aan'-kant zichtbaar. Op de andere Huistegel zijn de lichten uit.
- Plaats je **Kabouter** rechttop op de Huistegel met de 'Lichten aan'-kant zichtbaar. In de eerste beurt mag deze Kabouter meteen verplaatst worden.

Stap 3 Spel voor 4 spelers Leg de volgende spelonderdelen in het midden van de tafel:

- Maak voor de **4 verschillende werkplaatstegels** een aparte stapel per soort.
- Maak een stapel Huistegels.
- Schud de **Wegtegels** en plaats ze gedekt op tafel.
- Schud de **Bedrijfstegels** en plaats ze gedekt op tafel. Leg 2 Bedrijfstegels open op tafel.
- Schud alle **Boskaarten** en plaats ze in een gedekte stapel. Zorg dat er voldoende ruimte is voor een aflegstapel van de Boskaarten.
- Plaats de **Product fiches**, **Blijde kabouter**, **houten Kabouters**, **Kaboutermunten** en **Bedrijfsinstructiekaart** binnen handbereik.

Stap 4 Geef het **Startfiche** aan de speler die als laatste een paddenstoel heeft gezien. Deze speler mag beginnen. Vervolgens speel je met de klok mee.



Voor 2 en 3 spelers

Zet het spel op zoals voor 4 spelers, maar pas de volgende hoeveelheden aan:

2 Spelers

Huistegels (10),
Werkplaatstegels (ieder 3)

3 Spelers

Huistegels (15),
Werkplaatstegels (ieder 4)

Spelverloop

Je beurt verloopt in 4 fasen. Deze fasen voer je steeds in dezelfde volgorde uit.

1. Onthullen

Draai de Boskaart om, leg deze af en voer de actie uit. (blz 5)

2. Verdienen

Ontvang Kaboutermunten voor Kabouters die op een Bedrijfstegel staan. (blz 7)

3. Werken & Kopen

Werken

Je mag elke actieve Werkplaatstegel gebruiken door deze te deactiveren. (blz 6)

Kopen

Koop met je Kaboutermunten tegels en/of producten. Je mag kopen wat je wilt, zolang je genoeg munten hebt. **Uitzondering: maximaal 5 Huistegels per Kabouterdorp.** Tegels plaats je meteen in je dorp. Zodra een tegel is geplaatst, mag je deze niet meer verplaatsen.

4. Bewegen

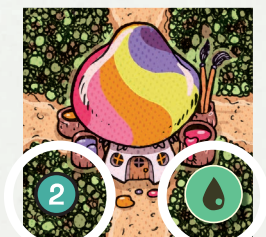
Verplaats je Kabouter naar een Werkplaats- of Bedrijfstegel. Je Kabouter mag hierbij over een onbeperkt aantal tegels lopen. Een Kabouter kan over een Huis-, Werkplaats- en Bedrijfstegel lopen, maar niet door een blokkade heen. Wanneer de Kabouter zijn huis verlaat, blijft het licht aan. **Op een Werkplaats- of Bedrijfstegel kan slechts 1 Kabouter van dezelfde kleur staan.**

Werkplaats

Als je Kabouter op een inactieve Werkplaatstegel (kleine paddenstoel) eindigt, draai je de Werkplaatstegel om naar de actieve kant.

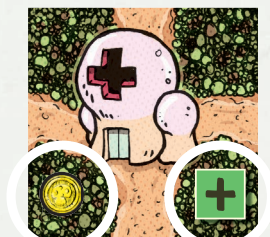
Bedrijf

Als je Kabouter op een Bedrijfstegel eindigt, mag je de bijbehorende actie uitvoeren. (blz 7)



Punten

Werkplaats
Product



Verdienen
Fase

Bedrijfs
Actie

Boskaarten

Draai aan het begin van je beurt 1 Boskaart om en voer de actie uit.

Activeren

1. Je mag 1 van de afgebeelde werkplaats symbolen kiezen en 1 bijbehorende tegel activeren. Deze werkplaats mag je deze beurt gebruiken. Heb je geen geschikte werkplaats of is deze al actief? Dan activeert deze tegel niet nog een keer. Als er een -teken staat, dan mogen alle spelers een Werkplaatstegel uitkiezen en omdraaien.
2. Ontvang 1 Kaboutermunt.

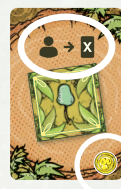


Verwijderen

3. Neem een Bedrijfstegel uit het dorp van een andere speler en leg deze op de aflegstapel. Als er een Kabouter op deze Bedrijfstegel stond, gaat hij terug naar huis.
4. Ontvang 1 Kaboutermunt.

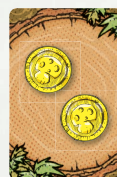
Opmerkingen:

- Als het dorp van de tegenspeler nu niet meer voldoet aan de plaatsingsregels, dan moet de lege ruimte zo snel mogelijk worden gevuld met een nieuwe Weg- of Bedrijfstegel.
- Leg je een Mutsenbedrijf af, waardoor er geen meerderheid meer is dan blijft de Blijde Kabouter bij de speler die hem al heeft. (b/z 7) Heeft deze speler geen Mutsbedrijf meer? Plaats de Blijde Kabouter terug in het midden van de tafel.



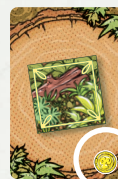
Kaboutermunten

Ontvang het aantal Kaboutermunten dat is afgebeeld.



Wegen

5. Neem 1 Wegtegel van de trekstapel. Plaats deze in je dorp.
6. Ontvang 1 Kaboutermunt.



Boze Kabouter

7. Elke speler kiest 1 Kabouter die op een Werkplaats of Bedrijf staat. Plaats de Kabouter terug op een Huistegel. Stond de Kabouter op een Werkplaatstegel? Draai de Werkplaatstegel om zodat deze inactief is.
8. Ontvang 1 Kaboutermunt.



Werkplaatsen

Werkplaatsstegels geven je de mogelijkheid om uit te breiden.

Activeren

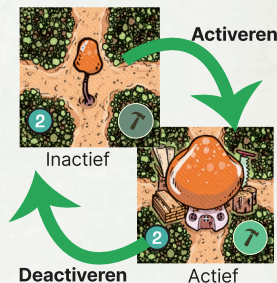
Zodra je een Kabouter plaatst op een inactieve Werkplaatsstegel, draai je deze om naar de actieve kant. Vanaf je volgende beurt kun je deze Werkplaatsstegel gebruiken.

Na het activeren kun je de Werkplaatsstegel:

- In de volgende beurt gebruiken door de tegel te deactiveren. (kaart omdraaien)
- Nog niet gebruiken. Als je de Kabouter verplaatst tijdens je volgende 'Beweging'-fase, blijft de Werkplaats actief.

Tijdens de 'Werken'-fase mag je Werkplaatsstegels gebruiken.

Omdat de 'Bewegen'-fase aan het einde van je beurt is, kun je geactiveerde Werkplaatsstegels pas in je volgende beurt gebruiken.



Werken

Schilder en Timmerman (Huis plaatsen)

Je hebt zowel een actieve Schilder- als Timmermantegel nodig om een nieuwe Huistegel te mogen plaatsen. Deactiveer de Schilder- en Timmermantegel en ontvang een nieuwe Huistegel.



School (Kabouter plaatsen)

Je hebt een actieve Schooltegel nodig om een nieuwe Kabouter in je dorp te mogen plaatsen. Deactiveer de Schooltegel en ontvang een nieuwe Kabouter. Zonder beschikbare Huistegel, mag je geen nieuwe Kabouter plaatsen. (blz 10)



Tuinier (Weg plaatsen)

Je hebt een actieve Tuiniertegel nodig om een nieuwe Wegtegel in je dorp te mogen plaatsen. Deactiveer de Tuiniertegel en ontvang een nieuwe Wegtegel.



Werkplaatsen kunnen opnieuw geactiveerd worden tijdens de 'Bewegen' fase door er een Kabouter op te plaatsen.

Een nieuwe Huis, Kabouter of Tuinier tegel kost je geen Kaboutermunten bij het gebruik van werkplaatsen.

Producten

Productfiches zijn te verkrijgen bij bedrijven (blz 8-9). Gebruik een fiche tijdens de 'Werken' fase in plaats van een Werkplaats te deactiveren. Plaats na gebruik het fiche terug in het midden.



Schilder



Tuinier



Timmerman



School

Bedrijven

2 Bedrijven worden open gelegd, deze open tegels mogen gekocht worden. Ze worden gelijk aangevuld wanneer er 1 gekocht wordt. Bedrijven leveren Kaboutermunten en punten op. Met sommige Bedrijfstegeles kun je bijzondere acties uitvoeren.

Kaboutermunten verdienen

Voor elke Kabouter die aan het begin van je beurt op een Bedrijfsteegel staat, verdien je Kaboutermunt. Het aantal Kaboutermunten dat je ontvangt, staat linksonder afgebeeld.

Restaurant

Een restaurant levert je 1 punt op aan het einde van het spel.

Mutsenbedrijf

Heb jij meer Mutsenbedrijven dan je tegenspelers? Dan ontvang je de **Blije Kabouter**. Bij een gelijke stand blijft de Kabouter bij de speler die hem al heeft.

Een Blije kabouter levert aan het einde van het spel 1 extra punt per Mutsenbedrijf op. De andere spelers ontvangen geen punten voor hun Mutsenbedrijven.

Acties

Een actie mag je meteen uitvoeren zodra je jouw Kabouter op de Bedrijfsteegel plaatst. Het Goudsmid bedrijf heeft geen actie. **Let op: een Bedrijfsteegel kun je nooit 2 beurten na elkaar gebruiken!**

Dorp Kosten

Koop een nieuwe Bedrijfsteegel van de 2 open tegels voor 1 Kaboutermunt. Plaats deze Bedrijfsteegel in je dorp.

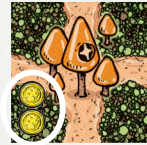
Koop een nieuwe Werkplaatsteegel voor 2 Kaboutermunten. Plaats deze Werkplaatsteegel in je dorp met de inactieve kant zichtbaar.

Soms kun of wil je geen Werkplaatsteegel gebruiken. Je kunt in plaats hiervan dit kopen met Kaboutermunten:

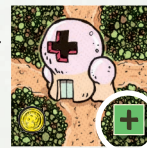
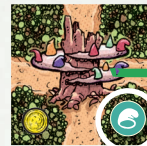
- Betaal 3 Kaboutermunten en plaats een nieuwe Kabouter op een beschikbare Huisteegel.
- Betaal 3 Kaboutermunten en plaats een nieuwe Wegtegel.
- Betaal 3 Kaboutermunten en voer de actie van een Werkplaatsteegel naar keuze uit.

Bijvoorbeeld:

Je hebt een actieve Timmermantegel, maar geen Schildertegel. In de 'Kopen'-fase betaal je 3 Kaboutermunten en deactiveer je de Timmermantegel om een Huisteegel te ontvangen.



Goudsmid



Werkplaats



Bedrijf



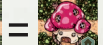
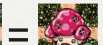
Weg



Kabouter



Huis



Bedrijvenacties



Politie: Elke tegenspeler krijgt een boete

Iedere tegenspeler geeft je 1 Kabouterpunt, tenzij een speler geen Kabouterpunten heeft



Kapel: Een Kabouter is verliefd.

Kies 1 Kabouter van een tegenspeler en plaats deze naast jouw Kabouter op deze tegel. Stond de Kabouter van de tegenspeler op een actieve Werkplaatstegel? Draai deze Werkplaatstegel dan naar de inactieve kant.

Zodra de tegenspeler weer aan de beurt is geef je de Kabouter terug. De tegenspeler plaatst de Kabouter op een Huistegel waar de 'Lichten aan'-kant zichtbaar is.



Theater: Geef een optreden.

Ontvang 1 Kabouterpunt van de voorraad. Voor elke Kabouter die op een aangrenzende Werkplaats- of Bedrijfstegel staat, ontvang je 1 extra Kabouterpunt. Deze tegels mogen ook diagonaal aan elkaar grenzen.



Koerier: Verkoop een product aan een ander dorp.

Draai de actieve Werkplaats waarvan je het product wilt verkopen naar de inactieve kant. Geef het bijbehorende Product fiche uit de algemene voorraad aan 1 tegenspeler naar keuze. Deze tegenspeler geeft jou 3 Kabouterpunten.



Militair: Bescherm je dorp.

Je bent beschermd tegen de acties 'Politie', 'Afspraakje', 'Koerier', 'Dief', 'Vliegveld' en 'Gevangenis'. Wanneer een tegenspeler een Kabouter op deze tegel plaatst dankzij de actie 'Vliegveld', dan geldt deze bescherming alleen voor hun dorp. De actie 'Gevangenis' is onderdeel van de mini-uitbreiding.



Dief: Steel van een tegenspeler.

Kies 1 tegenspeler en neem maximaal 2 Kabouterpunten uit hun voorraad



Financieel adviseur: Doe een goede investering.

Als je deze beurt al je Kabouterpunten uitgeeft, ontvang je aan het einde van je beurt 1 Kabouterpunt.



Architect: Verbouw je dorp.

Je mag je dorp herinrichten. Je dorp moet na de herinrichting voldoen aan alle plaatsingsregels.

**Dokter: Genees een Kabouter uit een ander dorp**

Activeer 1 Werkplaatstegel zonder er een Kabouter op te plaatsen. Geef vervolgens 1 tegenspeler 1 bijbehorend Product fiche uit de algemene voorraad.

**Vliegveld: Vlieg naar het dorp van een tegenspeler.**

Plaats deze Kabouter in het dorp van een tegenspeler op een Werkplaats- of Bedrijfstegel zonder Kabouter.

Werkplaats:

Activeer de Werkplaatstegel. In de 'Verdienen'-fase van de tegenspeler ontvang je 1 bijbehorende Product fiche uit de algemene voorraad.

Bedrijf:

Voer de bijbehorende actie meteen uit. Tijdens de 'Verdienen'-fase van de tegenspeler ontvang je 1 Kaboutermunt.

Na de 'Verdienen'-fase van de tegenspeler neem je jouw Kabouter terug en plaats je hem op jouw Vliegveld. De Werkplaats- of Bedrijfstegel is weer beschikbaar voor de tegenspeler. Wanneer je Kabouter weer terug op je Vliegveld staat, krijg je in jouw beurt geen Kaboutermunt tijdens de 'Verdienen'-fase.

Deluxe

**Bouwwerf: Bouw een bedrijf**

Neem 1 Bedrijfstegel van de gedekte stapel en plaats deze meteen in je dorp. Deze actie is alleen mogelijk als je de Bedrijfstegel kunt aanleggen aan een Wegtegel.

**Gevangenis: Neem een tegenspeler gevangen.**

Neem 1 Kabouter uit het dorp van een tegenspeler en plaats hem op deze tegel. In de 'Verdienen'-fase van de tegenspeler krijg je 1 Kaboutermunt uit diens voorraad. De tegenspeler plaatst de gevangen Kabouter weer op een Huistegel in het eigen dorp. **Er is slechts plek voor 1 Kabouter in de gevangenis.**

**Zwam-bad: Een Kabouter voelt zich verfrist.**

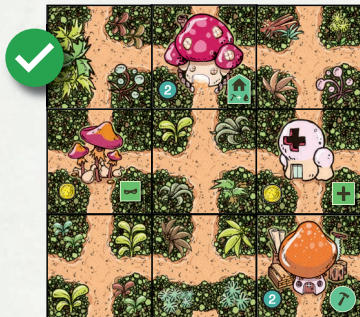
Je Kabouter mag 1 extra Werkplaats- of Bedrijfstegel activeren zonder zich te verplaatsen

In de Deluxe zitten houten Kabouters met een opdruk aan één zijde en 4 extra Bedrijfstegels

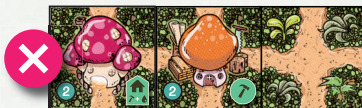
Wegen

Wegen zijn de verbindingen in je dorp.

- Elke Huis-, Werkplaats- en Bedrijfsteegel moet grenzen aan minstens 1 doorlopende Wegtegel.
- Gebouwen mogen aan elkaar grenzen zolang elk gebouw ook aan 1 doorlopende Wegtegel grenst.
- Sommige Wegtegels hebben een pad waarop een blokkade staat afgebeeld. Hier kan je Kabouter niet langs.



Goed - Elk gebouw grenst aan een Wegtegel.



Fout - Hier grenst geen doorlopende Wegtegel aan de Huis- en Doktertegel.

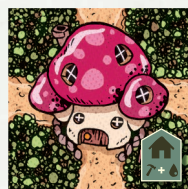
Kabouters Plaatsen

Om een nieuwe Kabouter in je dorp te plaatsen, moet je:

- Minstens 1 Huistegel per Kabouter hebben. Bijvoorbeeld: voor 3 Kabouters moet je 3 Huistegels hebben.
- Een Schooltegel deactiveren, een School Product fiche spenderen of 3 Kaboutermunten betalen.

Wanneer je een nieuwe Huistegel plaatst, is de 'Lichten uit'-kant zichtbaar. Als je er een Kabouter wilt plaatsen, draai je de Huistegel naar de 'Lichten aan'-kant. Plaats vervolgens je Kabouter liggend op deze Huistegel. Hij moet uitrusten van de reis en is nog inactief.

In je volgende beurt, aan het begin van de 'Bewegen'-fase, zet je de nieuwe Kabouter rechtop. Nu is deze Kabouter actief en kun je hem verplaatsen in je dorp.



Bij nieuw geplaatste huizen is het licht uit.



Wanneer er een Kabouter woont, is het licht aan.

Tip:

Speel je met kinderen jonger dan 12 jaar? Dan kan elke speler met 1 Kabouter minder spelen om het spel makkelijker en korter te maken.

Einde Spel

Zodra 1 speler 5 Kabouters heeft geplaatst in hun Kabouterdorp, eindigt het spel. Maak de ronde af zodat elke speler evenveel beurten heeft gehad.

Tel vervolgens de punten. De puntentelling werkt als volgt:

- 2 punten per Werkplaatstegel (Timmerman-, Schilder-, Tuinier- en Schooltegel).
- 2 punten per Huistegel met de 'Lichten aan'- kant zichtbaar.
- 1 punt per restaurant.
- Indien je de Blijde Kabouter hebt, verdien je 1 punt per Mutsbedrijf.
- 1 punt per niet-uitgegeven Kaboutermunt.

Heb jij de meeste punten? Dan win je het spel.

Is er een gelijke score? Dan wint de speler met de meeste tegels.



Credits

Spelconcept: Marinde Kneppers

Illustraties: Jason Gamber

Testspelers: Amsterdam Board Game Design Group en alle testspelers voor het urenlang testen van Gnome Village. Vicky Swers, Nieske Tegel, Selma Tegel, Mark Janssen en alle anderen voor het nakijken van de spelregels.

Ruben Kneppers voor het ontwerpen van de website, alle support en het 3D printen.

Crowdfunding: Valerie Tijn, Dorien Janssen-Damm en Stefan Tijn bij het ontwikkelen van de Kickstartervideo's.

Social Giants voor de promotievideo op kickstarter

Alle bijdragers op Kickstarter.

Register

- Bedrijven, 7
 - Kaboutermunten verdienen, 7
 - Restaurant, 7
 - Mutsenbedrijf, 7
 - Acties, 7
- Bedrijvenacties, 8-9
 - Politie, 8
 - Kapel, 8
 - Theater, 8
 - Koerier, 8
 - Militair, 8
 - Dief, 8
 - Financieel Adviseur, 8
 - Architect, 8
 - Dokter, 9
 - Vliegveld, 9
- Blijje Kabouter, 7
- Boskaarten, 5
 - Activeren, 5
 - Verwijderen, 5
 - Kaboutermunten, 5
 - Wegen, 5
 - Boze Kabouter, 5
- Spelonderdelen, 2
- Deluxe editie, 9
 - Bouwwerf, 9
 - Gevangenis, 9
 - Zwam-bad, 9
- Doel, 2
- Dorp Kosten, 7
- Werkplaatsen, 6
 - Activeren, 6
 - Deactiveren, 6
 - Werken, 6
 - Schilder en Timmerman, 6
 - School, 6
 - Tuinier, 6
- Einde spel, 11
 - Puntentelling, 11
- Kabouters, 10
 - Actief/Inactief, 10
 - Verplaatsen, 10
- Producten, 6
 - Verkrijgen, 6
- Spelverloop, 4
 - Onthullen, 4
 - Verdienen, 4
 - Werken & Kopen, 4
 - Bewegen, 4
- Voorbereiding, 3
 - Speler, 3
 - Jouw dorp, 3
 - Eerste spelersfiche, 3
 - 2 of 3 spelers, 3
- Wegen, 10
 - Blokkades, 10
 - Bouwen, 10

De video Hoe te spelen
is hier te vinden:



Eerste druk door Drumpi Games in samenwerking met Zilverspar Games 2025
www.zilverspargames.com

