

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert de volgende bouwmeester van het koninkrijk te worden door de meest indrukwekkende Middeleeuwse stad te bouwen. Daartoe moet hij zoveel mogelijk goud verzamelen en de voordelen van verschillende karakters en figuren gebruiken.

Elke ronde kiest iedere speler een karakter, waardoor hij in die ronde een speciale eigenschap heeft. Om zijn eigen stad te bouwen, moet hij gebouwenkaarten uit zijn hand spelen. Deze leveren aan het einde zoveel punten op als de kosten ervan.

Het spel is afgelopen als een speler zijn 7^e gebouw heeft gebouwd. De betreffende ronde wordt dan nog uitgespeeld. De speler met de meeste punten wint het spel en wordt tot bouwmeester van de Koning bevorderd.

SPEELMATERIAAL



27 KARAKTERKAARTEN



27 KARAKTERTEGELS



3 ONTEIGENINGEN



1 KROON



30 GOUDKLEURIGE MUNTEN



8 OVERZICHTSKAARTEN



2 DREIGEMENTEN



15 ACTIEKAARTEN



11 RELIGIEUZE GEBOUWENKAARTEN



11 MILITAIRE GEBOUWENKAARTEN



12 ADELLIJKE GEBOUWENKAARTEN



20 HANDELSGEBOUWENKAARTEN



36 UNIEKE GEBOUWENKAARTEN

EEN SPEL MACHIAVELLI

In elk spel gebruiken de spelers 8 of 9 karakters, alle 54 basisgebouwen en 14 unieke gebouwen, die ze aan het begin van het spel kiezen. Voor het eerste spel hebben we op blz. 3 in het stukje "Het eerste spel" een selectie gemaakt.

Kennen de spelers Machiavelli al, dan kunnen ze direct de aanbevelingen op blz. 18 en 19 of de spelregels voor het vrij kiezen op blz. 8 bekijken. Deze bieden de mogelijkheid om een eigen combinatie van karakters en unieke gebouwen samen te stellen.

Opmerking: gebruik bij spellen met 3 of 8 spelers altijd 9 karakters en bij 2 spelers altijd 8 karakters. Bij alle andere spelersaantallen kunnen de spelers kiezen of ze met 8 of 9 karakters willen spelen. Zie daartoe ook blz. 7.

SYMBOLEN VAN UITBREIDINGEN OP DE KAARTEN

Om de kaarten na een spel weer te kunnen sorteren, staat op elk karakter en elk gebouw naast de naam ervan geen symbol, of . Deze symbolen geven aan of een kaart uit het basisspel of één van de uitbreidingen komt. Deze symbolen hebben verder geen functie in het spel.



MACHIAVELLI



DE DONKERE LANDEN



DE DONKERE FIGUREN

KARAKTERKAARTEN

Aan het begin van het spel kiezen de spelers van elk nummer van 1 t/m 8 (bij 8 karakters) één karakter. Bij 9 karakters kiezen ze nog één karakter met nummer 9.

Elke karakterkaart toont linksboven een nummer. Deze nummers geven de volgorde aan waarin de karakters in de actiefase (zie blz. 5) aan de beurt zijn.

Daarnaast heeft elk karakter een eigenschap, die onderaan de kaart is beschreven. Een gedetailleerdere beschrijving van de karakters staat op blz. 9-13.



NUMMER VAN DE MOORDENARES

Noem een karakter dat je wilt vermoorden. Het vermoorde karakter doet deze ronde niet mee.

EIGENSCHAP VAN DE MOORDENARES

GEBOUWENKAARTEN

Er zijn 5 verschillende soorten gebouwen. Deze zijn aan de kleur en een symbool te herkennen. We onderscheiden daarbij de 4 gebouwensoorten van de **basisgebouwen** (hiernaast met een groen kader gemarkeerd) en de **UNIEKE GEBOUWEN**. Elk **UNIEKE GEBOUW** heeft een functie, die onderaan de kaart is beschreven. Daarover later meer.



Enmaals per eigen beurt mag je 2 goud betalen om 3 kaarten te trekken.

FUNCTIE VAN DE SMEDERIJ

Veel eigenschappen en functies van karakters en gebouwen die aan het einde punten opleveren, hebben betrekking op de verschillende gebouwensoorten.

ACTIEKAARTEN

In het eerste spel hebben de spelers nog geen actiekaarten nodig. Ze kunnen actiekaarten herkennen aan het hiernaast afgebeelde symbool. Zie blz. 15 en 16 voor het integreren van actiekaarten.



HET EERSTE SPEL






Gebruik voor het eerste spel alle in de tabel hieronder aangegeven kaarten en alle 54 basisgebouwen. Doe alle andere kaarten in de doos.

KARAKTER		UNIEKE GEBOUWEN			
1. Moordenaars	5. Bisschop	1. Drakenpoort	5. Citadel	9. Steengroeve	13. Gewelven
2. Dief	6. Koopvrouw	2. Fabriek	6. Laboratorium	10. School der Magie	14. Wensput
3. Tovenares	7. Bouwmeester	3. Spookstad	7. Bibliotheek	11. Smederij	
4. Koning	8. Condottiere	4. Schatkamer	8. Kaartenkamer	12. Standbeeld	

STARTOPSTELLING VAN HET EERSTE SPEL

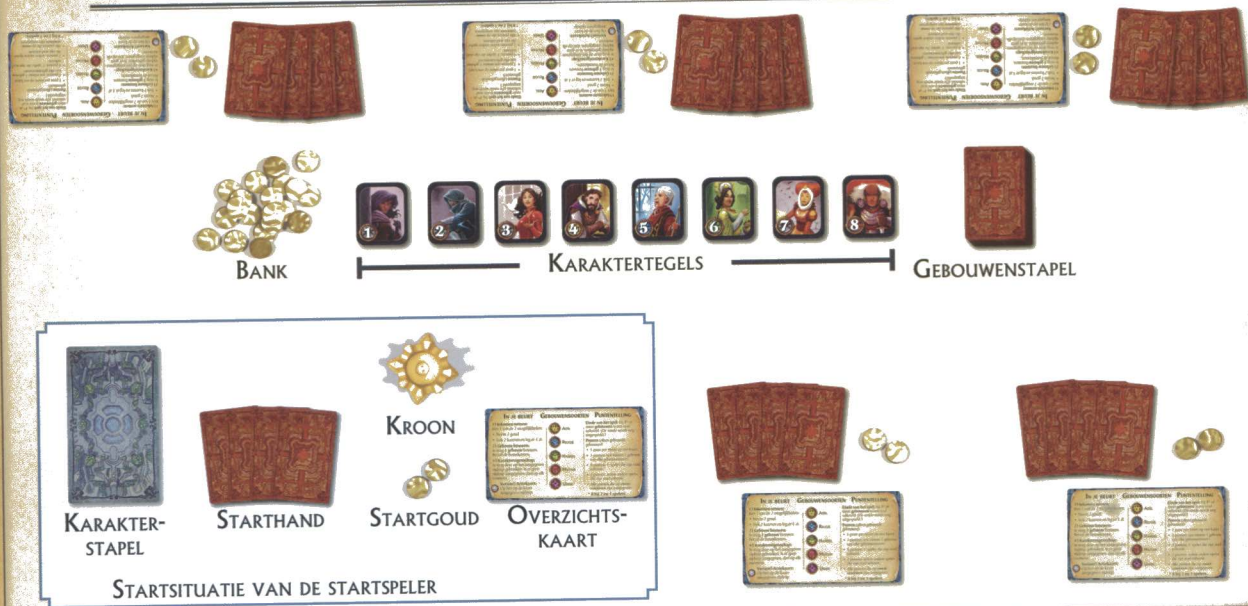
De hier afgebeelde startopstelling is uitsluitend voor het eerste spel bedoeld. Op blz. 20 van de spelregels staat een overzicht van de voorbereidingen voor volgende spellen.

Doorloop de volgende punten om het eerste spel voor te bereiden:

1. Neem de **8 karaktertegels** van de in de tabel hierboven aangegeven 8 karakters en leg deze in nummervolgorde naast elkaar op tafel. Deze tegels dienen als overzicht van de in dit spel beschikbare karakters. 
2. Neem de in de tabel hierboven aangegeven **14 UNIEKE GEBOUWEN** en schud deze door de **54 basisgebouwen**. Geef iedere speler **gedekt 4 gebouwenkaarten**. Deze kaarten vormen de starthand van een speler. 
3. Leg de resterende gebouwenkaarten als gedekte stapel op tafel. Deze noemen we de **gebouwenstapel**.
4. Leg al het **goud** als bank op tafel. Iedere speler krijgt **2 goud**, dat hij in zijn persoonlijke voorraad bewaart tot hij het gebruikt. 
5. Iedere speler krijgt **1 overzichtskaart**. 
6. Bepaal door loting wie de **kroon** krijgt. Deze speler neemt ook alle **karakterkaarten** die in bovenstaande tabel zijn aangegeven. Deze vormen de **karakterstapel**. 



STARTOPSTELLING (BIJ 6 SPELERS)



SPELVERLOOP

In dit deel van de spelregels leggen we het spel met **8 karakters** voor **4-7 spelers** uit. Wijzigingen voor **2, 3 en 8 spelers** staan op blz. 7 en 8. Op blz. 7 staan de spelregels voor een spel met **9 karakters**.

MACHIAVELLI verloopt over een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit 2 fasen. In de eerste fase, de **kiesfase**, geven de spelers de karakterkaarten aan elkaar door en kiezen ze er elk 1. Elk karakter heeft een speciale eigenschap, zoals het bestellen van een andere speler of het vernietigen van een gebouw van een andere speler.

Na de kiesfase volgt de **actiefase**. In deze fase krijgt iedere speler inkomen en kan hij nieuwe gebouwen in zijn stad bouwen.

De speler met de kroon is **startspeler**. Hij is ervoor verantwoordelijk dat de verschillende stappen in de juiste volgorde worden doorlopen. Daarnaast roept hij één voor één de karakters op die in de actiefase hun beurt uitvoeren.

KIESFASE

De speler met de kroon schudt de stapel karakterkaarten.

1. Hij trekt er een bepaald aantal en legt deze **open** midden op tafel. Het aantal te trekken kaarten hangt van het aantal spelers af (zie de tabel in de kolom hiernaast).



KARAKTER-
STAPEL

2. Daarna trekt hij nog 1 karakter van de stapel en legt het **gedekt** midden op tafel.

Let op: de karakterkaarten die midden op tafel liggen, zijn deze ronde niet in het spel.

KIESFASE		
SPELERS	OPEN KAARTEN	GEDEKTE KAARTEN
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

Belangrijk: de karakters met nummer **4** (**KONING, KEIZER** en **PATRICIËR**) **mogen niet** open op tafel liggen. Is dat het geval, trek dan een nieuw open karakter van de stapel en schud het karakter met nummer **4** weer door de stapel.

3. De startspeler bekijkt nu de karakters in de karakterstapel en kiest er in het geheim 1, dat hij gedekt voor zich neerlegt. Geen andere speler mag zien welke kaart hij heeft gekozen.
4. Daarna geeft hij de karakterstapel aan zijn linkerbuurman door. Die kiest ook 1 karakter en geeft de stapel naar links door, enzovoort. Dit gaat zo door totdat iedere speler **1 karakterkaart** voor zich heeft. Nadat de laatste speler een karakter heeft gekozen, legt hij de overgebleven karakterkaart **gedekt** bij de andere karakterkaarten die midden op tafel liggen.

*Bijzondere spelregel bij 7 spelers

Nadat de 6^e speler de laatste karakterkaart aan de 7^e speler heeft doorgegeven, neemt de 7^e speler ook de karakterkaart die aan het begin van de kiesfase gedekt midden op tafel is gelegd. Hij kiest nu uit deze 2 kaarten zijn karakter. De niet gekozen karakterkaart legt hij gedekt midden op tafel.

ACTIEFASE

In tegenstelling tot de kiesfase zijn de spelers in de actie-fase **niet met de klok mee** aan de beurt, maar in oplopende nummervolgorde. Het nummer van een karakter staat linksboven op de kaart.

De speler met de kroon roept één voor één de karak-ters in oplopende nummervolgorde op, te beginnen bij het karakter met nummer **1** (**MOORDENARES**, **HEKS** of **MAGISTRAAT**). Heeft een speler de opge-roepen karakterkaart, dan draait hij deze om. Hij voert dan direct zijn beurt uit. Daarover later meer.

Nadat het opgeroepen karakter zijn beurt heeft uitgevoerd of niemand zich meldt, roept de speler met de kroon het volgende karakter op.

Dit gaat zo door totdat de startspeler alle karakters heeft opgeroepen en de bijbehorende beurten zijn uitgevoerd. Daarna start een nieuwe ronde, te beginnen met de kiesfase.

VERLOOP VAN EEN BEURT

1) Inkomen nemen:

De speler die aan de beurt is **moet** eerst inkomen nemen. Hij mag daarbij uit 2 mogelijkheden kiezen:


- Hij neemt **2 goud** uit de bank;

of

- Hij trekt **2 kaarten** van de gebouwenstapel. Hij kiest er **1 van** en neemt deze in zijn hand. Hij legt de andere kaart af. Het afleggen van een kaart betekent dat de speler de kaart gedekt onder de gebouwenstapel schuift.

2) Gebouw bouwen:

Daarna **mag** de speler **1 gebouw** (niet meer) in zijn stad bouwen. Om een gebouw te bouwen, speelt de speler 1 gebouwenkaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Hij moet daarvoor zoveel goud betalen als linksboven op de kaart (in **gouden munten** ) is afgebeeld.

Zilveren munten  hebben tijdens het spel geen functie. Zie daartoe blz. 14.



NUMMER VAN DE MOORDENARES



GEBOUWENSTAPEL



GEBOUWENKAART UIT DE HAND




DE KOSTEN VAN HET PAKHUIS

Let op: een speler mag niet meer dan **1 gebouw met een identieke naam** in zijn stad bouwen.

Voorbeeld: een speler heeft een Taveerne in zijn stad. Hij mag later niet nog een Taveerne bouwen.

UNIEKE GEBOUWEN

Elk **UNIEK GEBOUW**  heeft een functie die op de betreffende gebouwenkaart is beschreven. Deze functies zijn zeer uiteenlopend. Ze kunnen bijvoorbeeld meer inkomen van een bepaalde soort genereren of extra punten aan het einde van het spel geven.



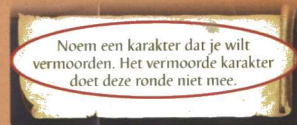
FUNCTIE VAN DE KAARTENKAMER

Functies van kaarten zijn optioneel, tenzij de woorden “moet” of “mag niet” zijn gebruikt.

⌘) Karaktereigenschap:

De speciale eigenschap van een karakter is onderaan de betreffende kaart beschreven.

De speler **mag** zijn karakter-eigenschap **eenmaal per eigen beurt** op een bepaald moment gebruiken. Is er geen tijdstip aangegeven, dan mag hij de eigenschap op een moment naar keuze tijdens zijn beurt gebruiken.



EIGENSCHAP VAN DE MOORDENARES

Karaktereigenschappen zijn optioneel, tenzij de woorden “moet” of “mag niet” zijn gebruikt.

Op blz. 10-13 geven we een uitgebreid overzicht van alle karaktereigenschappen. Deze vormen het hart van het spel. De spelers doen er daarom goed aan om zich voor het begin van het spel met de verschillende eigenschappen vertrouwd te maken.

Variant) Actiekaart:

Gebruiken de spelers de actiekaarten, dan kan een speler deze op het op de kaart aangegeven tijdstip gebruiken. Op blz. 15 en 16 meer over de actiekaarten.

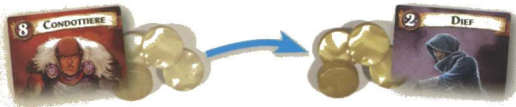
TEKST OP DE KAARTEN

De teksten op de karakter- en gebouwenkaarten zijn korte samenvattingen van de functies ervan. Zie blz. 10-13 voor de volledige spelregels van karaktereigenschappen en blz. 14 voor verduidelijkingen van de gebouwen. Lijkt een tekst op een kaart spelregels in deze handleiding tegen te spreken, dan heeft de tekst op de kaart altijd voorrang.

VOORBEELD VAN EEN SPEELBEURT

Thomas heeft net zijn beurt als **BOUWMEESTER** (7) afgerond. De speler met de kroon roept het volgende karakter op, de **CONDOTTIERE** (8). Bert heeft tijdens de kiesfase de **CONDOTTIERE** gekozen. Hij draait zijn karakterkaart om en is aan de beurt.

1. Ivo heeft eerder deze ronde besloten om met de **DIEF** de **CONDOTTIERE** te bestellen. Ivo neemt nu, omdat de Condottiere is omgedraaid, al het goud uit Berts voorraad.



2. Daarna neemt Bert zijn inkomen. Hij kiest voor **Goud nemen** en neemt 2 **goud** uit de bank.



3. De karaktereigenschap van de **CONDOTTIERE** staat Bert toe om een gebouw van een andere speler te vernietigen. Hij kiest voor de Markt van Thomas en betaalt daarvoor 1 **goud** aan de bank. Thomas moet zijn Markt afleggen.



4. Bert krijgt nu **goud** voor zijn **MILITAIRE GEBOUWEN** (8). Hij heeft een Kerker en de School der Magie, die hier als **MILITAIR GEBOUW** (8) geldt. Hij krijgt dus 2 **goud** uit de bank en heeft nu totaal 3 **goud**.



5. Bert betaalt 3 **goud** om een Toernooiveld te bouwen. Hij legt dat in zijn stad. Omdat hij zijn karaktereigenschap al gebruikt heeft om goud te nemen, krijgt hij deze ronde voor het Toernooiveld geen **goud** meer.

Berts beurt is nu voltooid. Hij heeft inkomen genomen, zijn karaktereigenschap gebruikt en 1 gebouw gebouwd.



De **CONDOTTIERE** was het laatste karakter deze ronde, waarmee deze is afgelopen. De speler met de kroon neemt alle karakterkaarten, schudt deze en bereidt de nieuwe ronde op dezelfde manier voor als in de eerste ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn **7^e gebouw** in zijn stad bouwt, is zijn **stad voltooid**. De huidige ronde wordt nog uitgespeeld, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest. Daarna is het spel afgelopen.

Opmerking: een speler mag meer dan 7 gebouwen in zijn stad hebben.

Iedere speler telt nu zijn punten:

- Voor elke **gouden en zilveren munt** op de open voor zich liggende gebouwen krijgt hij **1 punt**.
- Heeft hij in zijn stad van elke gebouwsoort **ten minste 1 gebouw**, dan krijgt hij **3 punten**.
- Heeft hij als **eerste** zijn stad voltooid (**7 gebouwen**), dan krijgt hij **4 punten**.
- Heeft hij zijn stad voltooid, maar niet als eerste, dan krijgt hij **2 punten**.
 - Hij krijgt de **extra punten** die zijn **UNIEKE GEBOUWEN** (8) hem geven.

De speler met de meeste punten wint het spel.

GELIJKE STAND

Bij een gelijke stand wint de speler die in de laatste ronde de karakterkaart met het hoogste nummer heeft omgedraaid.

OPEN INFORMATIE

De hoeveelheid **goud** en het aantal kaarten dat een speler bezit, moet voor alle andere spelers zichtbaar zijn.

Goud is onbepaald beschikbaar. Mocht de voorraad in de bank niet toereikend zijn, gebruik dan vervangend materiaal.

Er is geen **handkaartenlimiet**.

VOORBEELD VAN DE EINDTELLING

DE STAD VAN THOMAS



$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 + \textcircled{3} + \textcircled{4} = 28$$

Ten minste 1 gebouw van elke soort (de Spookstad geldt hier als **MILITAIR GEBOUW**).

Heeft als eerste zijn stad voltooid.

DE STAD VAN SANDRA



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + \textcircled{8} + \textcircled{2} = 29 - \text{Sandra wint!}$$

6 punten voor de gouden munten en 2 voor de zilveren munten.

Stad voltooid, maar niet als eerste.

HET SPEL MET 9 KARAKTERS

In een spel met 4-7 spelers kunnen de spelers ervoor kiezen om een karakterkaart met **nummer 9** in de karakterstapel op te nemen. Dit is optioneel.

In een spel met 3 en 8 spelers moeten de spelers een karakterkaart met **nummer 9** in de karakterstapel opnemen. Zie blz. 7 en 8 voor andere spelregelwijzigingen voor een spel met 3 of 8 spelers.

In een spel met 2 spelers is het **niet mogelijk** om met 9 karakters te spelen.

Let op: gebruik de **Koningin** niet in spellen met **minder dan 5 spelers**.

KIEFSE MET 9 KARAKTERS

SPELERS	OPEN KAARTEN	GEDEKTE KAARTEN
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

*Bijzondere spelregel bij 8 spelers

Nadat de 7^e speler de laatste karakterkaart aan de 8^e speler heeft doorgegeven, neemt de 8^e speler ook de karakterkaart die aan het begin van de kiesfase gedekt midden op tafel is gelegd. Hij kiest nu uit deze 2 kaarten zijn karakter. De niet gekozen karakterkaart legt hij gedekt midden op tafel.

WIJZIGINGEN BIJ 2 EN 3 SPELERS

In een spel met 2 of 3 spelers spelen beide spelers met 2 karakters. De spelregels zijn verder gelijk aan die van het basisspel met dit verschil dat iedere speler in een ronde 2 keer aan de beurt is (eenmaal per karakterkaart).

Een speler heeft echter maar 1 voorraad goud, 1 kaartenhand en 1 stad. Hij kan een karktereigenschap uitsluitend in de **beurt van dat betreffende karakter** gebruiken.

Voorbeeld: Ivo heeft in de kiesfase de **BOUWMEESTER** en de **CONDOTTIERE** gekozen. Hij kan een gebouw dat hij in de beurt van de **BOUWMEESTER** heeft getrokken in zijn hand nemen om het in de beurt van de **CONDOTTIERE** te bouwen.

Hij **mag** in de beurt van de **CONDOTTIERE** de eigenschap van de **BOUWMEESTER** niet gebruiken om meer dan 1 gebouw te bouwen.

WIJZIGINGEN BIJ 2 SPELERS

VOORBEREIDING

De karakterstapel bestaat uit karakters met nummers 1-8.

Let op: gebruik in een spel met 2 spelers **niet** de **KEIZER**.

KIEFSE

- De speler met de **kroon** schudt de stapel karakterkaarten. Hij **trekt er 1** en legt deze **gedekt** midden op tafel.
- Daarna neemt hij de **resterende 7 karakterkaarten**, kiest hij er in het **geheim 1** en legt hij deze gedekt voor zich neer. Hij geeft nu de overige **6 karakterkaarten** aan de andere speler.

- Deze speler kiest nu op zijn beurt **1 karakterkaart**, die hij gedekt voor zich neerlegt. Vervolgens kiest hij **nog 1 kaart**, die hij **gedekt** midden op tafel legt. Hij geeft de 4 resterende karakterkaarten aan de startspeler terug.
- De startspeler kiest weer **1 karakterkaart** voor zichzelf en vervolgens **1 om gedekt** midden op tafel te leggen. Hij geeft de 2 overgebleven karakterkaarten weer aan de andere speler.
- Deze speler kiest ook **1 karakterkaart** voor zichzelf en legt de **laatste karakterkaart gedekt** midden op tafel.
- Beide spelers hebben nu **2 karakters**.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn **8^e gebouw** in zijn stad bouwt, is zijn **stad voltooid**. De huidige ronde wordt nog uitgespeeld, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest. Daarna is het spel afgelopen. Beide spelers tellen nu hun punten, zoals op blz. 6 beschreven.

WIJZIGINGEN BIJ 3 SPELERS

VOORBEREIDING

De stapel karakterkaarten bestaat uit karakters met de **nummers 1 - 9**.

Let op: gebruik in een spel met 3 spelers **niet** de **KONINGIN**.

KIESFASE

- De speler met de **kroon** schudt de stapel karakterkaarten. Hij **trekt er 1** en legt deze **gedekt** op tafel.
- Daarna neemt hij de **resterende 8 karakterkaarten**, kiest hij er in het **geheim 1** en legt hij deze gedekt voor zich neer. Hij geeft nu de overige **7 karakterkaarten** aan zijn linkerbuurman.
- Deze speler kiest nu op zijn beurt **1 karakterkaart**, die hij gedekt voor zich neerlegt. Hij geeft de 6 resterende karakterkaarten aan zijn linkerbuurman.
- Ook die kiest **1 karakterkaart**. Hij trekt er daarna uit de resterende karakterkaarten 1 en legt deze gedekt midden op tafel. Nu geeft hij de 4 overgebleven karakterkaarten weer aan de startspeler.
- Met de klok mee kiest iedere speler nu zijn **2^e karakterkaart**. Leg de laatste **niet gekozen** karakterkaart **gedekt** midden op tafel.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn **8^e gebouw** in zijn stad bouwt, is zijn **stad voltooid**. De huidige ronde wordt nog uitgespeeld, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest. Daarna is het spel afgelopen. Iedere speler telt nu zijn punten, zoals op blz. 6 beschreven.

HET SPEL MET 8 SPELERS

VOORBEREIDING

De stapel karakterkaarten bestaat uit karakters met de **nummers 1 - 9**.


KIESFASE


- De speler met de **kroon** schudt de stapel karakterkaarten. Hij **trekt er 1** en legt deze **gedekt** midden op tafel.
- Daarna neemt hij de **resterende 8 karakterkaarten**, kiest hij er in het **geheim 1** en legt hij deze gedekt voor zich neer. Hij geeft nu de overige **7 karakterkaarten** aan zijn linkerbuurman.
- Deze speler kiest nu op zijn beurt **1 karakterkaart**, die hij gedekt voor zich neerlegt. Hij geeft de 6 resterende karakterkaarten aan zijn linkerbuurman, enzovoort.
- Nadat de 7^e speler de laatste karakterkaart aan de 8^e speler heeft doorgegeven, neemt de 8^e speler ook de karakterkaart die aan het begin van de kiesfase gedekt midden op tafel is gelegd. Hij kiest nu uit deze 2 kaarten zijn karakter. De niet gekozen karakterkaart legt hij gedekt midden op tafel.

ACTIEFASE EN EINDE VAN HET SPEL



Er zijn geen wijzigingen van de spelregels met betrekking tot de actiefase en het einde van het spel.

VARIABELE VOORBEREIDING

Na het eerste spel kunnen de spelers meer variatie in het spel brengen door verschillende karakterkaarten en andere **UNIEKE GEBOUWEN**  te kiezen.

Op blz. 18 en 19 staan verschillende mogelijkheden daarvoor. De spelers kunnen er ook voor kiezen om bijvoorbeeld alleen het originele Machiavelli te spelen en uitsluitend kaarten zonder symbool te gebruiken, of ze laten 1 speler de set karakterkaarten en **UNIEKE GEBOUWEN**  samenstellen. Daarbij moeten ze zich aan de volgende spelregels houden:

Vóór het spel

- De stapel karakterkaarten bestaat uit 8 of 9 karakterkaarten met nummers **1 - 8/9**, waarbij elk nummer niet meer dan 1 keer voorkomt. Deze karakters worden het hele spel gebruikt. Leg de niet gekozen karakters in de doos.
 - Kies **14 UNIEKE GEBOUWEN** . Leg de resterende unieke gebouwen in de doos. Schud de **14 UNIEKE GEBOUWEN**  door de **54 BASISGEBOUWEN** om de gebouwenstapel te vormen.
- Zie de laatste bladzijde van deze spelregels voor een overzicht van de voorbereiding.

OVERZICHT

KARAKTEREIGENSCHAPPEN

Op de volgende bladzijden verduidelijken we de afzonderlijke karaktereigenschappen vanuit het oogpunt van de speler die het karakter heeft gekozen.

Ter herinnering: karaktereigenschappen zijn altijd optioneel, tenzij de woorden "moet" of "mag niet" zijn gebruikt. Een speler kan elke eigenschap eenmaal per beurt op het aangegeven moment gebruiken. Is er geen tijdstip aangegeven, dan mag hij deze op een moment naar keuze tijdens zijn beurt gebruiken. Dit geldt ook voor eigenschappen die inkomen voor gebouwen in zijn stad genereren.



Noem de naam van een ander karakter dat je wilt vermoorden. Wordt het genoemde karakter opgeroepen om zijn beurt uit te voeren, dan moet hij zich stil houden en zijn beurt overslaan. Hij draait zijn karakterkaart ook niet om.



Je moet eerst **Inkomen nemen**. Daarna moet je de naam van een ander karakter noemen dat je wilt behexen. Je onderbreekt dan je beurt. Tot dat moment mag je niet bouwen. De enige functies van gebouwen die je kunt gebruiken zijn die waarmee je je inkomen kunt verbeteren (*Goudmijn, Bibliotheek of Sterrenwacht*).

Wordt het behekste karakter opgeroepen om zijn beurt uit te voeren, dan neemt het zijn inkomen, maar daarna eindigt zijn beurt **direct**. Het mag geen gebouwen bouwen of zijn karaktereigenschap gebruiken, ook niet die extra inkomen geven (zoals bijvoorbeeld het extra goud van de *Koopvrouw*). De enige functies van gebouwen die het behekste karakter kan gebruiken zijn die waarmee hij zijn inkomen kan verbeteren (*Goudmijn, Bibliotheek of Sterrenwacht*).

Nu ben jij aan de beurt alsof je het behekste karakter bent. Je gebruikt de karaktereigenschap van het behekste karakter, ook die extra inkomen geven, passieve eigenschappen (zoals de bescherming van de **BISSCHOP** tegen het karakter met nummer 8) of de mogelijkheid tot het bouwen van meer gebouwen door de **BOUWMEESTER**) en beperkingen (bijvoorbeeld dat de *Kapitein* geen gebouw mag bouwen).

Je speelt met je eigen handkaarten, betaalt met je eigen goud, krijgt inkomen van gebouwen uit je eigen stad en bouwt gebouwen in je eigen stad.

Je kunt geen functies van **UNIEKE GEBOUWEN** gebruiken die zich in de stad van het behekste karakter bevinden.

Is de **CHANTEUSE** behekst, dan verdeel je de dreigementen en ontvang je ook het omkoopgeld van bedreigde spelers. Daarnaast beslis jij of je een dreigement omdraait als een speler niet betaalt.

Is de **KONING** of de **PATRICIER** behekst, dan neemt deze alsnog de kroon.

Is de **KEIZER** behekst, dan beslis jij wie je de kroon geeft en neem jij het inkomen van die speler.

Is het behekste karakter deze ronde niet in het spel, dan zet je je beurt niet voort.



Neem de 3 **onteigeningen** en ken deze gedekt aan 3 **verschillende** karaktertegels naar keuze toe. Eén van de fiches toont de onteigeningen met het zegel op de voorkant. **Alleen** de speler met deze onteigening is het doel.



ACHTERKANT VAN DE ONTEIGENINGEN



ONTEIGENING MET ZEGEL



ONTEIGENING ZONDER ZEGEL

Bouwt de speler waaraan je de onteigening met het zegel hebt toegekend zijn 1^e **gebouw** waarvoor hij goud betaalt, dan mag je de onteigening omdraaien. Doe je dat, dan pak je het gebouw van hem af en bouwt het **kosteloos** in je eigen stad.

Het afgepakte gebouw komt weliswaar niet in de stad van de speler waaraan het zegel is toegekend, maar geldt wel als de bouw van 1 gebouw in zijn beurt. De speler waaraan het zegel is toegekend krijgt al het goud dat hij voor de bouw van het gebouw heeft uitgegeven terug. Mag hij meer dan 1 gebouw in zijn beurt bouwen, dan mag je niet nog een gebouw afpakken.

Opmerking: het is niet toegestaan om een gebouw af te pakken met dezelfde naam als een gebouw in je eigen stad.

2**DIEF**

Noem de naam van een ander karakter dat je wilt bestellen. Op het moment dat een speler het genoemde karakter omdraait om zijn beurt uit te voeren, neem je **direct** al zijn goud.

Je **mag niet** het karakter met nummer **1** (**MOORDENARES**, **HEKS** of **MAGISTRAAT**), het vermoorde karakter of het behekste karakter bestellen.

2**SPION**

Kies één van de andere spelers en noem een gebouwensoort (**RELIGIE** , **MILITAIR** , **ADEL** , **HANDEL**  of **UNIEK** ). Daarna bekijk je de handkaarten van deze speler. Voor elk van zijn handkaarten van de genoemde soort krijg je **1 goud** uit zijn voorraad en trek je **1 kaart** van de gebouwenstapel.

Heeft de speler meer handkaarten van de genoemde soort dan hij goud heeft, dan neem je al zijn goud, maar je trekt alsnog voor elk gebouw van de betreffende soort 1 kaart van de gebouwenstapel.

2**CHANTEUSE**

Neem de 2 dreigementen  en ken deze **gedekt** aan 2 **verschillende** karaktertegels naar keuze toe. Eén van de fiches toont het dreigement met de roos  op de voorkant. Beide spelers worden bedreigd, maar **alleen** de speler met het dreigement met de roos  is het doel.



ACHTERKANT VAN
DE DREIGEMENTEN



DREIGEMENT
MET ROOS



DREIGEMENT
ZONDER ROOS

Wordt een bedreigde speler opgeroepen om zijn beurt uit te voeren, dan moet hij **direct** zijn inkomen nemen en dan het aan hem toegekende dreigement afhandelen:

Hij kan jou omkopen door jou de **helft van zijn goud** (naar beneden afgerond) te geven. Hij mag het aan hem toegekende dreigement dan verwijderen **zonder naar de voorkant te kijken**.


Een bedreigde speler met 1 goud in voorraad mag jou met 0 goud omkopen.

Koopt de speler jou niet om, dan **mag** je het aan hem toegekende dreigement omdraaien. Toont het omgedraaide dreigement een roos, dan neem je **direct** al zijn goud.

10

Een **bedreigde speler** moet het aan hem toegekende dreigement afhandelen voordat hij zijn karaktereigenschappen gebruikt of gebouwen bouwt. De enige functies van gebouwen die hij kan gebruiken voordat hij het aan hem toegekende dreigement afhandelt zijn die waarmee hij zijn inkomen kan verbeteren (*Goudmijn*, *Bibliotheek* of *Sterrenwacht*).

Je **mag** een dreigement **niet** toekennen aan het karakter met nummer **1** (**MOORDENARES**, **HEKS** of **MAGISTRAAT**), het vermoorde karakter of het behekste karakter.

Het is toegestaan om een dreigement aan een karakter met een onteigening  toe te kennen.

Je mag 1 van de volgende acties uitvoeren:

3**TOVENARES**

- Ruil **al je handkaarten** tegen **alle handkaarten** van een andere speler. Heb je geen handkaarten, dan neem je simpelweg de handkaarten van de andere speler.

of

- Leg een aantal handkaarten naar keuze gedekt af. Doe deze zoals gebruikelijk onder de gebouwenstapel en trek zoveel kaarten van de gebouwenstapel als het aantal afgelegde kaarten.

3**MAGIËR**

Bekijk de handkaarten van een andere speler naar keuze en kies er **1 kaart** van. Je mag de kaart in je hand nemen of, als het een gebouw is, **direct** de kosten ervan betalen en het in je stad bouwen. Bouw je de kaart **direct**, dan geldt deze niet als één van de in je beurt gebouwde gebouwen. Dat betekent dat je in deze beurt nog 1 gebouw mag bouwen.

In deze beurt **mag** je ook een gebouw bouwen met een naam die **gelijk** is aan een gebouw dat zich al in je stad bevindt.

3**ZIENERES**

Trek **1 kaart** uit de hand van elk van de andere spelers en neem deze in je hand. Daarna geef je iedere andere speler waarvan je een handkaart hebt getrokken 1 van je handkaarten.

Heeft een speler geen handkaarten, dan trek je van hem geen kaart en je geeft hem er ook geen.

Het is toegestaan om een getrokken kaart aan een andere speler door te geven of deze zelfs weer aan dezelfde speler terug te geven.

Je **mag** in deze beurt **ten hoogste 2 gebouwen** bouwen.



KONING



Neem **1 goud** voor elk **ADELLEK GEBOUW**  in je stad.

Op een moment naar keuze in je beurt **moet** je de **kroon** nemen. Je bent vanaf dat moment direct **startspeler**.



Dat betekent dat:

- je de rest van de ronde de karakters oproept.
- je in de kiesfase van de volgende ronde als eerste een karakter kiest (tot een andere speler de **KONING** kiest).

Bijzondere situaties:

- Als je wordt vermoord, ben je net als elk ander karakter uitgeschakeld. Aan het einde van de ronde draai je de karakterkaart **KONING** om en neem je de kroon als erfenis van de Koning.
- Als je wordt behekst, neem je alsnog de kroon.

Opmerking: wordt de **KONING** aan het begin van de kiesfase opengelegd, dan trekt de startspeler een **nieuwe** open karakterkaart van de stapel om de **KONING** te vervangen. Schud de **KONING** dan weer door de stapel.



KEIZER



Neem **1 goud** voor elk **ADELLEK GEBOUW**  in je stad.

Op een moment naar keuze in je beurt **moet** je de **kroon** nemen van de speler die hem op dat moment heeft. Daarna geef je de kroon aan een **andere speler**, maar **niet aan jezelf**. Je neemt dan **1 goud** uit zijn voorraad **of** je trekt **1 kaart** uit zijn hand. Heeft hij geen goud en geen kaarten, dan krijg je niets.



Bijzondere situatie:

- Als je wordt vermoord, ben je net als elk ander karakter uitgeschakeld. Aan het einde van de ronde draai je de karakterkaart **KEIZER** om. Je neemt dan alsnog de kroon van de speler die hem heeft en geeft deze aan een **andere speler**, maar **niet aan jezelf**. Je mag in dat geval **niets** van de nieuwe startspeler nemen.

Opmerking: wordt de **KEIZER** aan het begin van de kiesfase opengelegd, dan trekt de startspeler een **nieuwe** open karakterkaart van de stapel om de **KEIZER** te vervangen. Schud de **KEIZER** dan weer door de stapel.

Let op: gebruik de **KEIZER** niet in een spel met **2 spelers**.



PATRICIËR



Trek **1 kaart** voor elk **ADELLEK GEBOUW**  in je stad.

Op een moment naar keuze in je beurt **moet** je de **kroon** nemen. Je bent vanaf dat moment direct **startspeler**.



Dat betekent dat:

- je de rest van de ronde de karakters oproept.
- je in de kiesfase van de volgende ronde als eerste een karakter kiest (tot een andere speler de **PATRICIËR** kiest).

Bijzondere situaties:

- Als je wordt vermoord, ben je net als elk ander karakter uitgeschakeld. Aan het einde van de ronde draai je de karakterkaart **PATRICIËR** om en neem je de kroon als erfenis van de Patriciër.
- Als je wordt behekst, neem je alsnog de kroon.

Opmerking: wordt de **PATRICIËR** aan het begin van de kiesfase opengelegd, dan trekt de startspeler een **nieuwe** open karakterkaart van de stapel om de **PATRICIËR** te vervangen. Schud de **PATRICIËR** dan weer door de stapel.



BISSCHOP



Neem **1 goud** voor elk **RELIGIEUS GEBOUW**  in je stad.

In deze ronde mag het **karakter met nummer 8** (**CONDOTIERE**, **DIPLOMAAT** of **MAARSCHALK**) zijn eigenschap **niet** tegen een gebouw uit jouw stad gebruiken.


Bijzondere situaties:

- Als je wordt vermoord, **mag** het **karakter met nummer 8** zijn eigenschap tegen een gebouw uit jouw stad gebruiken.
- Als je wordt behekst, **mag** het **karakter met nummer 8** zijn eigenschap **niet** tegen een gebouw uit de stad van de **HEKS** gebruiken, maar hij **mag** zijn eigenschap wel tegen een gebouw uit jouw stad gebruiken.



AFLAATPREDIKER



Kies voor elk **RELIGIEUS GEBOUW**  in je stad of je **1 goud** neemt of **1 kaart** trekt.

Je mag een combinatie van beide inkomens nemen. Je moet voordat je het inkomen neemt aangeven voor welke combinatie je kiest.

Ben je op een moment tijdens je beurt niet de speler met het meeste goud, dan moet de rijkste speler jou 1 goud uit zijn voorraad geven.

Bij een gelijke stand met betrekking tot de rijkste speler kies jij wie van die spelers jou 1 goud moet geven. Ben je zelf gedeeld de rijkste speler, dan krijg je geen goud.



Trek 1 kaart voor elk RELIGIEUS GEBOUW in je stad.

Wil je een gebouw bouwen waar je niet voldoende goud voor hebt, dan mag je het ontbrekende goud van 1 andere speler nemen. Voor elk goud dat je van hem neemt, moet je hem 1 van je handkaarten geven. Daarna moet je het goud betalen om het gebouw in je stad te bouwen.

Een speler mag niet weigeren jou het gevraagde goud te geven en je mag niet meer goud van hem nemen dan je voor de bouw van het gebouw nodig hebt.



Neem 1 goud voor elk HANDELSGEBOUW in je stad.

Neem 1 goud extra. Deze eigenschap staat los van het andere inkomen dat je deze ronde neemt.



Aan het einde van je beurt krijg je al het goud dat je deze beurt voor de bouw van gebouwen hebt uitgegeven terug. Goud dat je om andere redenen hebt uitgegeven (voor bijvoorbeeld de Smederij of als gevolg van de Belastinginner), krijg je niet terug. Dit betekent in feite dat je deze beurt een gebouw "kosteloos" kunt bouwen, mits je er daarvoor voldoende goud voor had.



Neem 1 goud voor elk HANDELSGEBOUW in je stad.

Je mag deze beurt een onbeperkt aantal HANDELSGEBOUWEN bouwen naast de gebouwen die je normaal in je beurt mag bouwen.



Trek 2 kaarten extra. Deze eigenschap staat los van het andere inkomen dat je deze beurt neemt.

Je mag deze beurt ten hoogste 3 gebouwen bouwen.



Neem 4 goud of trek 4 kaarten extra. Je mag geen combinatie van kaarten of goud kiezen. Deze eigenschap staat los van het andere inkomen dat je deze beurt neemt.

Je mag deze beurt geen gebouwen bouwen, ook geen gebouwen die niet voor je limiet meetellen.



Trek 7 kaarten van de gebouwenstapel, kies er 1 van en neem deze in je hand. Schud de andere 6 kaarten weer door de gebouwenstapel.

Je mag deze beurt ten hoogste 2 gebouwen bouwen.



Neem 1 goud voor elk MILITAIR GEBOUW in je stad.

Je mag 1 gebouw naar keuze vernietigen. Daarvoor moet je 1 goud minder betalen dan de kosten van het te vernietigen gebouw. Je kunt een gebouw dat 1 kost dus gratis vernietigen. Een gebouw dat 2 kost voor 1 goud, een gebouw dat 3 kost voor 2 goud, enzovoorts.

Je mag geen gebouw vernietigen dat zich in een voltooide stad bevindt. Het is echter toegestaan om een gebouw uit je eigen stad te vernietigen. Leg vernietigde gebouwen op de gebruikelijke manier af (gedekt onder de gebouwenstapel).



Neem 1 goud voor elk MILITAIR GEBOUW in je stad.

Je mag 1 gebouw uit jouw stad tegen 1 gebouw uit de stad van een andere speler ruilen. Zijn de kosten van het gebouw van de andere speler hoger, dan moet je hem het verschil in kosten tussen de betreffende gebouwen in goud uit jouw voorraad betalen. Zijn de kosten gelijk of zijn de kosten van jouw gebouw hoger, dan betaal je hem geen goud.

Je **mag niet** ruilen met een speler die een **voltooide stad** heeft. Het is niet toegestaan om zo te ruilen dat 1 of beide spelers gebouwen met een identieke naam in hun stad krijgen.

Het is toegestaan om te ruilen als je zelf een **voltooide stad** hebt.

8 MAARSCHALK

Neem **1 goud** voor elk **MILITAIR GEBOUW**  in je stad.

Je mag **1 gebouw** dat **3 of minder goud** kost uit de stad van een andere speler veroveren. Je **moet** die speler dan zoveel goud geven als de kosten van het veroverde gebouw. Je legt het veroverde gebouw daarna in je stad.

Je **mag geen** gebouw uit een **voltooide stad** veroveren. Je mag geen gebouw veroveren als je daardoor meer gebouwen met een **identieke** naam in je stad krijgt.

9 KONINGIN

Zit je **naast** de speler die het **karakter met nummer 4** (KONING, KEIZER OF PATRICIËR) heeft omgedraaid, dan krijg je **3 goud**.

Bijzondere situaties:

- Zit je naast de betreffende speler, maar is deze door de Moordenares vermoord, dan neem je het **3 goud** op het moment dat de karakterkaart aan het einde van de ronde wordt omgedraaid.
- Is de betreffende speler **behekst**, dan moet je toch naast de speler met het **karakter met nummer 4** zitten (en dus **niet** naast de **HEKS**) om het **3 goud** te mogen nemen.

Let op: gebruik de **KONINGIN** niet in een spel met **minder dan 5 spelers**.

9 KUNSTENARES

Je mag **ten hoogste 2 gebouwen** in je stad opwaarderen door er **per gebouw 1 goud** uit **jouw voorraad** op te leggen.

De kosten van een opgewaardeerd gebouw zijn daarmee duurzaam 1 hoger. Dat betekent dat een opgewaardeerd gebouw aan het einde van het spel **1 punt** meer waard is, dat de **CONDOTTIERE** 1 goud meer moet betalen om het te vernietigen, enzovoort. (Laat het goud ter herinnering op het gebouw liggen.)

9 BELASTINGINNER

Als de **BELASTINGINNER** in het spel is, moeten de spelers belasting voor het bouwen van gebouwen betalen.

Direct nadat een speler **1 gebouw** bouwt, **moet** hij **1 goud** uit zijn voorraad op de karaktertegel van de **BELASTINGINNER** leggen. Een speler **moet** dat ook doen als hij voor de bouw van het gebouw niets hoeft te betalen.

Bouwt een speler **meer dan 1 gebouw**, dan moet hij na **elk** van zijn gebouwde gebouwen belasting betalen.

Heeft een speler na de bouw van een gebouw **geen goud** in zijn voorraad, dan hoeft hij **geen belasting** te betalen. De **BELASTINGINNER** zelf **hoeft geen** belasting te betalen.

Je mag op een moment naar keuze tijdens je beurt al het goud van de karaktertegel van de Belastinginner in je voorraad leggen.

De spelers **moeten altijd** belasting betalen, ook als de **BELASTINGINNER** in een ronde niet verschijnt (bijvoorbeeld als hij niet is gekozen, midden op tafel ligt of door de Moordenares is vermoord). Al het goud dat op de Belastinginnertegel is gelegd, blijft daar voor de volgende ronde liggen.

Bijzondere situaties:

- In een spel met **2 of 3 spelers** moet een speler die de **BELASTINGINNER** als één van zijn karakters heeft gekozen bij het bouwen met zijn andere karakter toch belasting betalen.
- Pakt de **MAGISTRAAT** een gebouw van een speler af, dan moet de **MAGISTRAAT** (en niet het slachtoffer) de belasting betalen.

ONDUIDELIJKHEDEN

Door de nieuwe kaarten ontstaan ontelbare variaties en speciale situaties. Daardoor zouden bepaalde spelregels elkaar kunnen tegenspreken. We hebben geprobeerd om alle bijzondere situaties te beschrijven. Mochten er toch andere onduidelijkheden opduiken, spreek dan met elkaar de meest voor de hand liggende oplossing af.



VERDUIDELIJKINGEN VAN DE GEBOUWEN

In dit deel van de spelregels leggen we de bijzondere functies van gebouwenkaarten uit.

Gouden munten  geven de kosten van het gebouw aan. Elke gouden munt die je **aan het einde van het spel** op gebouwde gebouwen hebt, levert **1 punt** op.

Zilveren munten  hebben tijdens het spel geen functie. Elke zilveren munt die je **aan het einde van het spel** op je gebouwde gebouwen hebt, levert **1 punt** op.

Ter herinnering: de functies van gebouwen zijn optioneel, tenzij de woorden "moet" of "mag niet" zijn gebruikt. Functies die tot "eenmaal per beurt" zijn beperkt, mag je op 1 moment naar keuze tijdens je beurt gebruiken.



ARMENHUIS

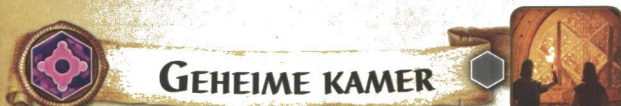
Ben je als **HEKS** in het bezit van het Armenhuis en kun je je beurt **niet** voortzetten, dan kun je geen gebruik van het Armenhuis maken.

Ben je als **ALCHEMIST** in het bezit van het Armenhuis en heb je aan het einde van je beurt geen goud, dan gebruik je de functie van het Armenhuis voordat je de eigenschap van de **ALCHEMIST** gebruikt.



CAPITOO

Het Capitool levert maar eenmaal per spel extra punten op.



GEHEIME KAMER

Je kunt de Geheime kamer **niet bouwen**. Als je de kaart aan het einde van het spel uit je hand kunt laten zien, krijg je **3 punten**. Deze punten zijn als zilveren munten op de kaart aangegeven.

Omdat je de Geheime kamer niet bouwt, geldt deze aan het einde van het spel als handkaart en hoort de kaart **niet bij een gebouwsoort**.



GEWELVEN

Worden de Gewelven door de **MAGISTRAAT** afgepakt, dan krijg je alleen het betaalde goud terug, geen kaarten.




GROTE MUUR

Ben je de **DIPLOMAAT**, dan werkt de functie van de Grote muur niet op het gebouw dat je voor de ruil uit je eigen stad neemt.



IVOREN TOREN

Zijn de Ivoren toren en de Spookstad de enige **UNIEKE GEBOUWEN**  in je stad, dan krijg je de punten voor de Ivoren toren uitsluitend als je voor de Spookstad een andere gebouwsoort dan **UNIEK**  kiest.



KLOKKENTOREN

Je moet **direct** na de bouw van de Klokkentoren beslissen of het spel met 1 gebouw minder eindigt:

- **Bij 2 en 3 spelers:** einde bij 7^e gebouw
- **Bij 4 tot 8 spelers:** einde bij 6^e gebouw of op de gebruikelijke manier eindigt.

Wordt de Klokkentoren vernietigd, dan eindigt het spel zoals gebruikelijk.



MUSEUM

Wordt het Museum **geruild** of **veroverd**, dan blijven de eraan toegekende kaarten bij het Museum liggen. Wordt het Museum **vernietigd**, leg dan ook alle eraan toegekende kaarten af (gedekt onder de gebouwenstapel).



PARK

Ben je als **HEKS** in het bezit van het Park en kun je je beurt niet voortzetten, dan mag je de functie van het Park **niet** gebruiken.



SCHOOL DER MAGIE

De **AFLAATPREDIKER** krijgt er van beide inkomens 1.



SPOOKSTAD

Kies je als Spookstadbezitter aan het einde van het spel niet de gebouwsoort **UNIEK** , dan geldt de Spookstad ook niet als **UNIEK GEBOUW** .



STAD DER DODEN



De **MAGISTRAAT** mag geen gebouw afpakken dat **kosteloos** wordt gebouwd. De **MAGISTRAAT** mag echter het volgende gebouw afpakken waarvoor de gekozen speler bouwkosten betaalt.



STALLEN



Worden de Stallen door de **MAGISTRAAT** afgepakt, dan mag je in je beurt alsnog een ander gebouw bouwen.



STEENGROEVE



Als bezitter van de Steengroeve mag je zoveel **identieke** gebouwen in je stad bouwen als je wilt. Je mag niet de eigenschappen van de **MAGISTRAAT**, de **DIPLOMAAT** of de **MAARSCHALK** gebruiken om identieke gebouwen te bouwen.



STELLAGE



De **MAGISTRAAT** mag geen gebouw afpakken dat door het vernietigen van de Stellage wordt gebouwd. De **MAGISTRAAT** mag echter het volgende gebouw afpakken waarvoor de gekozen speler bouwkosten betaalt.



THEATER



Als bezitter van het Theater beslis je met wie je jouw gekozen karakterkaart ruilt. Je moet echter beslissen **voordat** je de karakterkaart van de andere speler ziet.

Geruilde karakterkaarten werken op de gebruikelijke manier. Ze worden pas omgedraaid als ze tijdens de actie-fase worden opgeroepen.

De bij de ruil betrokken spelers mogen hun nieuwe karakterkaart zelf wel bekijken.

In een **spel met 2 of 3 spelers** beslis je als bezitter van het theater welke van je 2 karakters je wilt ruilen. Je trekt dan 1 van beide karakters uit de hand van de andere speler.



WAPENKAMER



Je mag geen gebouw in een voltooide stad vernietigen.

VARIANT: ACTIEKAARTEN

Schud de **15 actiekaarten** voor het begin van het spel door de gebouwenstapel. Je kunt deze door het trekken van kaarten van de gebouwenstapel in je hand krijgen (bijvoorbeeld bij *Inkomen nemen*).

Neem getrokken of op andere manieren verkregen actiekaarten net als gebouwenkaarten in je hand.

Naast de gebruikelijke acties (inkomen nemen, gebouw bouwen en karaktereigenschap) mag je per beurt **1 actiekaart** uit je hand spelen. Je mag een actiekaart op een moment naar keuze tijdens je beurt spelen, tenzij expliciet anders vermeld. Je voert na het spelen ervan de aangegeven actie uit en legt de kaart dan af (gedekt onder de gebouwenstapel), tenzij anders aangegeven.

Voor elke actiekaart die je **aan het einde van het spel** in je hand hebt, krijg je **1 punt**.



ACROBATE



(1x in het spel)

Wordt het karakter met nummer 24 opgeroepen en meldt het zich niet (bijvoorbeeld omdat niemand de kaart heeft gekozen of het is vermoord), dan mag je de Acrobate uit je hand spelen. Je neemt dan de **kroon** en je neemt de rol van de startspeler over. Je roept dus vanaf nu de karakters op en je mag de volgende ronde als eerste een karakterkaart kiezen. Je houdt de kroon totdat een andere speler met het karakter met nummer 24 wordt opgeroepen of een Acrobate speelt.

Opmerking: de **ACROBATE** is vooral nuttig in spellen waarin ook de **MOORDENARES** meedoet. Doet er een ander karakter met nummer 1 mee, dan is de **ACROBATE** minder aantrekkelijk.



CIRCUSTENT



(3x in het spel)

Speel je deze kaart, leg deze dan als gebouw voor je neer. De Circustent telt niet mee voor je bouwlimiet in je beurt. De Circustent blijft de rest van het spel voor je liggen.

De Circustent geldt als gebouw voor de voorwaarden met betrekking tot het einde van het spel en bij de telling als één van je gebouwen. De Circustent heeft geen kosten, geen punten en geen gebouwensort.

Je mag meer Circustenten voor je leggen, maar niet meer dan 1 per beurt.

Het karakter met nummer 8 (**CONDOTTIERE**, **DIPLOMAAT** of **MAARSCHALK**) mag zijn eigenschap niet tegen de Circustent gebruiken.



DIRECTEUR



(2x in het spel)

Je mag in je beurt **ten hoogste 2 gebouwen extra** bouwen. Je mag de Directeur ook als **BOUWMEESTER**, **ZIENERES** of **GELEERDE** spelen.



KASSAWAGEN



(3x in het spel)

Speel je deze kaart, leg deze dan eerst open voor je neer. Iedere andere speler mag in zijn beurt eenmaal 1 goud uit zijn voorraad op deze kaart leggen om daarvoor 3 kaarten van de gebouwenstapel te mogen trekken en er 1 van te houden. Hij legt de andere kaart af (gedekt onder de stapel).



LEVENDE KANONSKOGEL



(2x in het spel)

Je mag (naast je reguliere bouwactie) 1 gebouw in je stad overbouwen. Je legt dan 1 gebouw uit je stad af en bouwt daarvoor in de plaats 1 gebouw uit je hand dat **meer kost**. Je betaalt slechts het verschil in kosten tussen de 2 gebouwen.



RASPUTIN



(2x in het spel)

Is jouw karakter door de **MOORDENARES**, de **HEKS**, de **MAGISTRAAT**, de **DIEF** of de **CHANTEUSE** getroffen, dan mag je op het moment dat je wordt opgeroepen Rasputin spelen. Je bent dan in je beurt tegen de gevolgen beschermd. Je mag je beurt dus zoals gebruikelijk uitvoeren.

Leg Rasputin aan het einde van je beurt af (gedekt onder de gebouwenstapel).



WAARZEGSTER



(2x in het spel)

Je mag de handkaarten van een andere speler naar keuze bekijken en er 1 van in je hand nemen.

CREDITS

Auteur: Bruno Faidutti

Spelontwikkeling van de nieuwe versie: Bruno Faidutti, Steven Kimball & Alexandar Ortloff

Concept van de nieuwe karakters (**De Donkere Figuren**): Robin Corrèze

Illustraties verpakking: Simon Eckert

Illustraties karakters: Andrew Bosley

Illustraties gebouwen: Jeff Brown, James Combridge, Julien Delva, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marco Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyev, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Florence Magnin, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Jean-Louis Mourier, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

Illustraties actiekaarten: Melanie Maier

3D-vormgeving: Andreas Resch, Samuel R. Shimota (vormgeving van de kroon) met Jason Beaudoin

Testspelers originele versie: Nadine Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo, Brent Carter, Maryam Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Cyrille Daujean, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallières, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov en Irène Villa

Testspelers nieuwe versie: J. Tucker Adams, James Aoki, Jason Beaudoin, Joost E. Boere, Carolina Blanken, Andrea Busch, Christian Busch, Ryann Collins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Alexander Drechsel, Marieke Franssen, Bram Hermsen, Anita Hilberdink, Colton Hoerner, Femke Hogenberk, Grace Holdinghaus, Andrew Janeba, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Kalar Komarec, Mark Larson, Adam Laughton, Ben Laughton, Ellie Laughton, Julia Laughton, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, James Meier, Charlie Morgan, Eelco Osnabrugge, Lee Peters, Martin Scrase, Gary Storkamp, Ryan Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Nikki Valens, Andrea Vereijken, Jason Walden, Nathan Wenban, Ben Wylie-van Eerd, Mike Youtz en de spelers van de Ludopathic Gathering 2016 in Etourvy.

De auteur en uitgever bedanken de firma Adlung-Spiele (Remseck) en auteur Marcel-André Casasola Merkle voor de vriendelijke toestemming om het verdeelmechanisme uit het spel VERRÄTER (© 1998) te mogen gebruiken.



© 2017 Hans im Glück

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden

Made in EU



© Grafische vormgeving en illustraties: Z-Man Games

© Illustraties actiekaarten Kerkhof, Klokkentoren, Ziekenhuis, Vuurtoren, Troonzaal. Universiteit: Hans im Glück Verlags-GmbH

OPMERKINGEN VAN DE AUTEUR

Ik heb **CITADELS** (in Nederland onder de naam **MACHIAVELLI** uitgegeven, red.) eind 90er jaren ontworpen. Al vanaf de start waren er 2 verschillende kaartensoorten, gebouwen en karakters, en goud. De inspiratie voor de karaktereigenschappen kwam van *Cosmic Encounter* (Alien Powers), maar het werd al snel duidelijk dat het veel interessanter was als iedere speler elke ronde met een nieuw karakter speelt. Ik probeerde verschillende systemen, zoals het roteren van de karakters en andere die ik me niet meer kan herinneren. Totdat ik het kleine kaartspel *Verräter* (Adlung Spiele) van Marcel-André Casasola Merkle tegenkwam. Daarvan leende ik het verdeelmechanisme van de karakters. Tegenwoordig wordt dit mechanisme vrijwel altijd met **CITADELS** geassocieerd. Het maakte het spel tot wat het nu is.

Verräter is nog altijd op de markt, maar is niet zo bekend als **CITADELS**. Mocht **MACHIAVELLI DELUXE** je bevallen, dan doe je er goed aan om *Verräter* ook eens te proberen.

CITADELS werd oorspronkelijk door een klein Frans bedrijf (Multisim) uitgegeven. Multisim heeft ook rollenspellen uitgegeven en zonder succes geprobeerd om een verzamelkaartspel te lanceren. Het heette volgens mij *Kabal*. De meeste van de fantastische illustraties van **CITADELS** zijn van *Kabal* overgenomen. Dit verklaart waarom de oorspronkelijke illustraties een Renaissancefeer oproepen, die je ook in de nieuwe versie terugvindt.

CITADELS werd direct goed ontvangen en vanaf 2000 in Duitsland, vanaf 2001 in Nederland en vanaf 2004 in de Verenigde Staten uitgebracht. In 2004 verscheen de uitbreiding *De Donkere Landen* met 10 nieuwe karakters en een paar nieuwe unieke gebouwen. Sommige van deze karakters waren een resultaat van een auteurswedstrijd van Hans im Glück Verlag. De Koningin was de winnaar van deze wedstrijd. Ik moet toegeven dat niet al deze nieuwe karakters zo goed waren getest als de originele.

De laatste 10 jaar heb ik niet echt geprobeerd om **CITADELS** door te ontwikkelen. Ik heb me vooral op nieuwe spellen gericht. Af en toe probeerde ik het karaktermechanisme in zeer verschillende spellen te verwerken. De resultaten waren een meerderhedenspel op Mars, *Mission: Red Planet* (ontworpen samen met Bruno Cathala), en een eenvoudig racespel in de Aziatische jungle, *Lost Temple, Drachen Faust* (ontworpen samen met Michael Schacht), die probeerden om hetzelfde spelgevoel dat **CITADELS** geeft met een volledig ander mechanisme (veilen in plaats van doorgeven) voor elkaar te krijgen.

Regelmatig bereiken mij lange e-mails met voorstellen voor fanuitbreidingen. De meesten wilden het spel nog complexer maken met nieuwe kaartensoorten en functies of door ongeacht het spelersaantal iedere speler met meer karakters te laten spelen. Anderen wilden het gelukselement of het bluffen verminderen om het spel strategischer te maken.

Ik heb alle voorstellen gelezen, maar ze afgewezen omdat ik het spel licht, vlot en "vals" wilde houden en niet zo zeer strategisch.

Hoe dan ook, 2 jaar geleden kreeg ik van Robin Corréze, een Franse fan, een lijst van 9 karakters. Ik vond de karakters zeer

interessant. Ik heb ze uitgeprint en ermee gespeeld. Voor de eerste keer in jaren had ik het gevoel dat dit de basis van een nieuwe uitbreiding voor **CITADELS** kon zijn.

Dit leidde tot een compleet nieuwe uitgave van **CITADELS**. Samen met Steven Kimbell en zijn team van Fantasy Flight Games (nu Windrider Games) hebben we een paar van Robins karakters (en een paar uit *De Donkere Landen*) aangepast. Daarnaast hebben we veel lol gehad bij het bedenken van nieuwe grappige gebouwen. Daarbij hebben we geprobeerd om ons op de volgende smaken te richten: een korte speelduur en waar mogelijk meer interactie. Dat is de reden dat 7 gebouwen voldoende zijn om een stad te voltooien (in plaats van de oorspronkelijke 8). Ook zijn er nu gebouwen en karakters die je toestaan om meerdere gebouwen per beurt te bouwen. Zonder iets aan de belangrijkste spelregels te veranderen, zijn we erin geslaagd om de spelbeleving van **CITADELS** nog aantrekkelijker en dynamischer te maken, maar nog altijd zo gewetenloos als voorheen.

Op dit moment zijn er 3 **MACHIAVELLI**-producten op de markt: **MACHIAVELLI DELUXE** met de 2 uitbreidingen, het basisspel **MACHIAVELLI** en de uitbreiding **DE DONKERE LANDEN**.

Het basisspel **MACHIAVELLI** bevat min of meer het originele spel uit 2000 met slechts 8 karakterkaarten, 11 unieke gebouwen en de in 2012 toegevoegde 15 actiekaarten.

MACHIAVELLI DELUXE bevat onder meer 27 karakters, 36 unieke gebouwen en 15 actiekaarten. Dit garandeert veel variatie en speelplezier.

De uitbreiding **DE DONKERE LANDEN** is uitsluitend speelbaar met het basisspel **MACHIAVELLI** en bevat naast een set van 8 oude karakterkaarten 10 nieuwe karakterkaarten en 15 nieuwe gebouwenkaarten. Daardoor kan het spel met 1 speler meer worden gespeeld dan bij het oorspronkelijke basisspel.

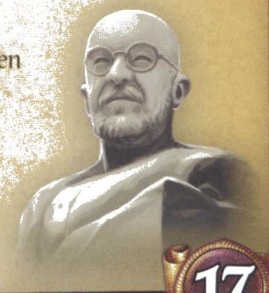
Opmerking: de **BELASTINGINNER** is weliswaar voor het eerst in *De Donkere Landen* verschenen, maar is volledig veranderd. Daardoor hoort het karakter nu bij *De Donkere Figuren*.

Deze versie van **MACHIAVELLI** is van volledig nieuwe illustraties en grafische vormgeving voorzien. We waren van mening dat dit spel een complete renovatie had verdiend, mede omdat delen van de oorspronkelijke illustraties verloren zijn gegaan.

Net als in de oorspronkelijke versie hebben vele verschillende artiesten aan de kaarten gewerkt. *Andrew Bosley* heeft alle karakters getekend. *Simon Eckert* illustreerde de levendige Middeleeuwse stad op de verpakking. De gebouwen zijn door veel verschillende kunstenaars getekend (zie de lijst op blz. 16). Deze kregen de vrijheid om de afzonderlijke locaties naar eigen interpretatie te tekenen.

De charme daarvan was al in de oorspronkelijke versie duidelijk. Ik ben blij dat ook deze versie die verscheidenheid behoudt.

– Bruno Faidutti



AANBEVELINGEN

Er zijn veel mogelijkheden om de stapels karakters en gebouwen voor een spel samen te stellen. We laten hier een paar aanbevelingen zien, die verschillende speelstijlen aanspreken. De karakterkaart met nummer 9 staat tussen haakjes, omdat je die optioneel kunt gebruiken (uitsluitend in spellen met 3 en 8 spelers is de kaart vereist):

Wil je liever vrij kiezen, zie dan blz. 8 voor de spelregels daarvoor.

AMBITIEUZE ARISTOCRATEN

Deze lijst legt de focus op de bouw van gebouwen (en het onteigenen ervan) en geeft veel mogelijkheden om per beurt meerdere gebouwen te bouwen.

SLUWE AGENTEN

Deze lijst bevat krachtige en directe confrontatiemogelijkheden en laat een paar van de listigste en gekste aspecten van het spel zien.

ILLUSTERE GEZANTEN

Deze lijst is minder agressief en geeft meer mogelijkheden om je bezit te behouden. Daarnaast biedt de lijst kansen op meer inkomen.

KARAKTERS

- 1. Magistraat ●
- 2. Dief ●
- 3. Magiër ◆
- 4. Patriciër ●
- 5. Bisschop
- 6. Koopman ●
- 7. Bouwmeester
- 8. Maarschalk ●
- (9. Koningin)♠ ◆

UNIEKE GEBOUWEN

- 1. Capitool ●
- 2. Fabriek ◆
- 3. Stellage ●
- 4. Grote muur
- 5. Spookstad
- 6. Citadel
- 7. Stad der Doden ●
- 8. Park ◆
- 9. Armenhuis ◆
- 10. Steengroeve ◆
- 11. School der Magie
- 12. Stallen ●
- 13. Standbeeld ●
- 14. Gewelven ●

KARAKTERS

- 1. Heks ◆
- 2. Chanteuse ●
- 3. Tovenares
- 4. Keizer* ◆
- 5. Aflaatprediker ◆
- 6. Alchemist ◆
- 7. Bouwmeester
- 8. Condottiere
- (9. Belastinginner) ●

UNIEKE GEBOUWEN

- 1. Wapenkamer ◆
- 2. Basiliek ●
- 3. Drakenpoort
- 4. Goudmijn ●
- 5. Citadel
- 6. Monument ●
- 7. Museum ◆
- 8. Stad der Doden ●
- 9. Park ◆
- 10. Armenhuis ◆
- 11. Steengroeve ◆
- 12. Geheime kamer ●
- 13. Smederij
- 14. Theater ●

KARAKTERS

- 1. Heks ◆
- 2. Spion ●
- 3. Zieneres ●
- 4. Keizer* ◆
- 5. Bisschop
- 6. Koopvrouw
- 7. Geleerde ●
- 8. Diplomaat ◆
- (9. Kunstenares) ◆

UNIEKE GEBOUWEN

- 1. Fabriek ◆
- 2. Stellage ●
- 3. Grote muur
- 4. Spookstad
- 5. Ivoren toren ●
- 6. Citadel
- 7. Bibliotheek
- 8. Museum ◆
- 9. Sterrenwacht
- 10. Park ◆
- 11. Armenhuis ◆
- 12. Steengroeve ◆
- 13. School der Magie
- 14. Smederij

♠ = Basisspel Machiavelli

◆ = De Donkere Landen

● = De Donkere Figuren

KRONKELENDE HOOGWAARDIGHEIDSBEKLEDERS

Deze lijst bevat naast een gezonde dosis bluf ook vele mogelijkheden om met handige acties de intriges van de andere spelers te saboteren.

KARAKTERS

- | | |
|----------------------------|---|
| 1. Magistraat | ● |
| 2. Chanteuse | ● |
| 3. Magiër | ◆ |
| 4. Koning | |
| 5. Aflaatprediker | ◆ |
| 6. Alchemist | ◆ |
| 7. Kapitein | ◆ |
| 8. Maarschalk | ● |
| (9. Koningin) [⌘] | ◆ |

UNIEKE GEBOUWEN

- | | |
|-------------------|---|
| 1. Drakenpoort | |
| 2. Fabriek | ◆ |
| 3. Spookstad | ● |
| 4. Spookstad | |
| 5. Laboratorium | |
| 6. Stad der Doden | ● |
| 7. Park | ◆ |
| 8. Armenhuis | ◆ |
| 9. Geheime kamer | ● |
| 10. Smederij | |
| 11. Stallen | ● |
| 12. Theater | ● |
| 13. Gewelven | ● |
| 14. Wensput | ◆ |

HARDNEKKIGE GEDELEGEERDEN

Deze lijst staat de spelers toe om op verschillende manieren karaktereigenschappen en functies van gebouwen te combineren.

KARAKTERS

- | | |
|------------------|---|
| 1. Moordenaars | |
| 2. Spion | ● |
| 3. Zieneres | ● |
| 4. Koning | |
| 5. Kardinaal | ● |
| 6. Koopman | ● |
| 7. Geleerde | ● |
| 8. Diplomaat | ◆ |
| (9. Kunstenaars) | ◆ |

UNIEKE GEBOUWEN

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Basiliek | ● |
| 2. Capitool | ● |
| 3. Spookstad | ● |
| 4. Schatkamer | ◆ |
| 5. Laboratorium | ● |
| 6. Bibliotheek | ● |
| 7. Kaartenkamer | ◆ |
| 8. Sterrenwacht | ● |
| 9. School der Magie | ● |
| 10. Geheime kamer | ● |
| 11. Smederij | ● |
| 12. Stallen | ● |
| 13. Standbeeld | ● |
| 14. Wensput | ◆ |

KWAADAARDIGE EDELLIEDEN

Deze lijst veroorzaakt een compromisloze strijd door middel van pure intrige en wrede agressie. Niet voor zwakke zielen ...

KARAKTERS

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Moordenaars | |
| 2. Dief | |
| 3. Tovenares | |
| 4. Patriciër | ● |
| 5. Kardinaal | ● |
| 6. Koopvrouw | |
| 7. Kapitein | ◆ |
| 8. Condottiere | |
| (9. Belastinginner) | ● |

UNIEKE GEBOUWEN


- | | |
|----------------------|---|
| 1. Wapenkamer | ◆ |
| 2. Basiliek | ● |
| 3. Drakenpoort | |
| 4. Goudmijn | ● |
| 5. Schatkamer | ◆ |
| 6. Ivoren toren | ● |
| 7. Laboratorium | |
| 8. Kaartenkamer | ◆ |
| 9. Monument | ● |
| 10. Museum | ◆ |
| 11. School der Magie | |
| 12. Standbeeld | ● |
| 13. Gewelven | ● |
| 14. Wensput | ◆ |

* Gebruik de **KEIZER niet** in een spel met 2 spelers. Staat de **KEIZER** in de tabel en wordt er met 2 spelers gespeeld, ruil dit karakter dan tegen de **KONING** of de **PATRICIËR**.

⌘ Gebruik de **KONINGIN niet** in een spel met 3 of 4 spelers. Staat de **KONINGIN** in de tabel en wordt er met 3 of 4 spelers gespeeld, ruil dit karakter dan tegen de **KUNSTENARES** of de **BELASTINGINNER**.

SAMENVATTING

VOORBEREIDING

1. Kies een **set karakterkaarten** (8 of 9 karakters).
2. Leg de **karaktertegels** van de gekozen karakters midden op tafel.
3. Kies **14 UNIEKE GEBOUWEN**  en schud deze door de **54 basisgebouwen**.
4. Geef iedere speler **gedekt 4 gebouwenkaarten**.
5. Leg de resterende gebouwenkaarten als gedekte stapel (**gebouwenstapel**) en al het goud als **bank** op tafel.
6. Geef iedere speler **2 goud** uit de bank.
7. Geef iedere speler **1 overzichtskaart**.
8. Bepaal door loting wie de **kroon** krijgt. Hij is startspeler en krijgt de **karakterkaarten**. Het spel begint nu met de kiesfase.

KIESFASE MET 8 KARAKTERS

SPELERS	OPEN KAARTEN	GEDEKTE KAARTEN
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1*

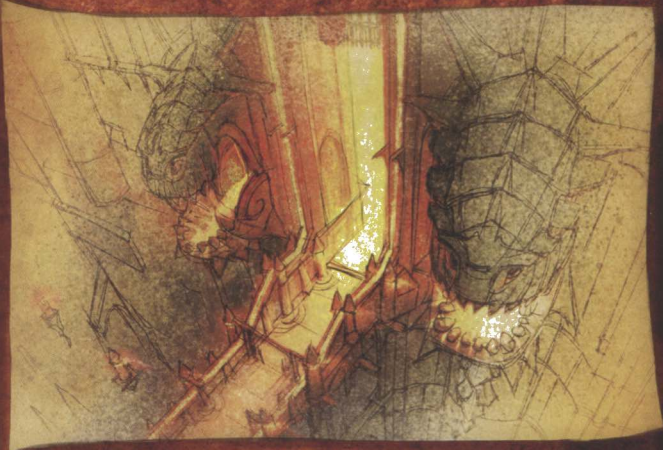
KIESFASE MET 9 KARAKTERS

SPELERS	OPEN KAARTEN	GEDEKTE KAARTEN
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1*

*Bijzondere spelregel

Nadat de op één na laatste speler de karakterkaarten aan de laatste speler heeft doorgegeven, neemt de laatste speler ook de aan het begin van het spel gedekt op tafel gelegde karakterkaart. Hij kiest nu 1 van beide karakterkaarten en legt de niet gekozen kaart gedekt in het midden.

Zie blz. 7 en 8 voor **wijzigingen bij 2 en 3 spelers**.



BELANGRIJKE BEGRIPPEN

Afleggen: een speler die een gebouwen- of actiekaart aflegt, schuift deze gedekt onder de gebouwenstapel.

Betalen: een speler betaalt goud door het uit zijn voorraad te nemen en in de bank te leggen.

Inkomen: er zijn 2 soorten inkomen: **kaarten** van de gebouwenstapel en **goud**. Een speler kan op verschillende manieren inkomen verkrijgen, bijvoorbeeld door het nemen van inkomen aan het begin van zijn beurt of door het gebruik van karaktereigenschappen die hem inkomen voor bepaalde gebouwen in zijn stad geven.

Midden op tafel leggen: kiesfase: de startspeler legt meerdere karakterkaarten (open en gedekt) midden op tafel. Deze karakters zijn deze ronde niet in het spel.

Nemen: een speler die goud neemt, pakt het uit de bank en doet het in zijn voorraad.

Trekken: een speler die 1 of meer kaarten mag trekken, pakt één voor één steeds de bovenste kaart van de gebouwenstapel. Daarvan mag hij er een bepaald aantal houden. Deze neemt hij in zijn hand. Alle andere getrokken kaarten legt hij af (gedekt onder de gebouwenstapel).

Vernietigen: leg een vernietigd gebouw af (gedekt onder de gebouwenstapel).

Voltooid stad:

4-8 spelers: een stad bestaat uit ten minste 7 gebouwen.

2-3 spelers: een stad bestaat uit ten minste 8 gebouwen.

Voorraad: iedere speler heeft zijn eigen voorraad goud, dat hij voor de bouw van gebouwen en andere functies gebruikt. Goud dat aan een gebouw is toegekend, is **geen** onderdeel van deze voorraad.