

Marc André

Majesty

Eén koninkrijk - Eén kroon

SPELREGELS



INLEIDING

In **Majesty: Eén koninkrijk - Eén kroon** zijn de spelers aankomende Koningen en Koninginnen, die proberen om vele belangrijke mensen naar hun kleine rijk te lokken. Deze personen leveren rijkdom en succes op. Het is echter niet eenvoudig om te beslissen welke lieden de spelers precies moeten lokken en wie het meeste goud inbrengt. Alleen de speler die aan het einde de grootste schat heeft, wordt gekroond en wint Majesty!

OVER DEZE SPELREGELS

We hebben de spelregels in verschillende delen gesplitst. Schrik niet van het aantal bladzijden. Door de vele afbeeldingen en duidelijke spelregels start het spel binnen een paar minuten.

We beginnen met de **VOORBEREIDING** en het algemene **SPELVERLOOP**. Daarna leggen we uit wat een speler in zijn **SPEELBEURT** moet doen.

Na de **SPECIALE ACTIES** op **BLADZIJDE 6** volgt op **BLADZIJDE 7** het **EINDE VAN HET SPEL** met de eindtellingen.

Op **BLADZIJDE 8** bevinden zich een **SAMENVATTING** en antwoorden op een paar combinatiemogelijkheden. Tot slot is er nog een **BIJLAGE** met verduidelijkingen van de verschillende **GEBOUWEN**.

VOORBEREIDING

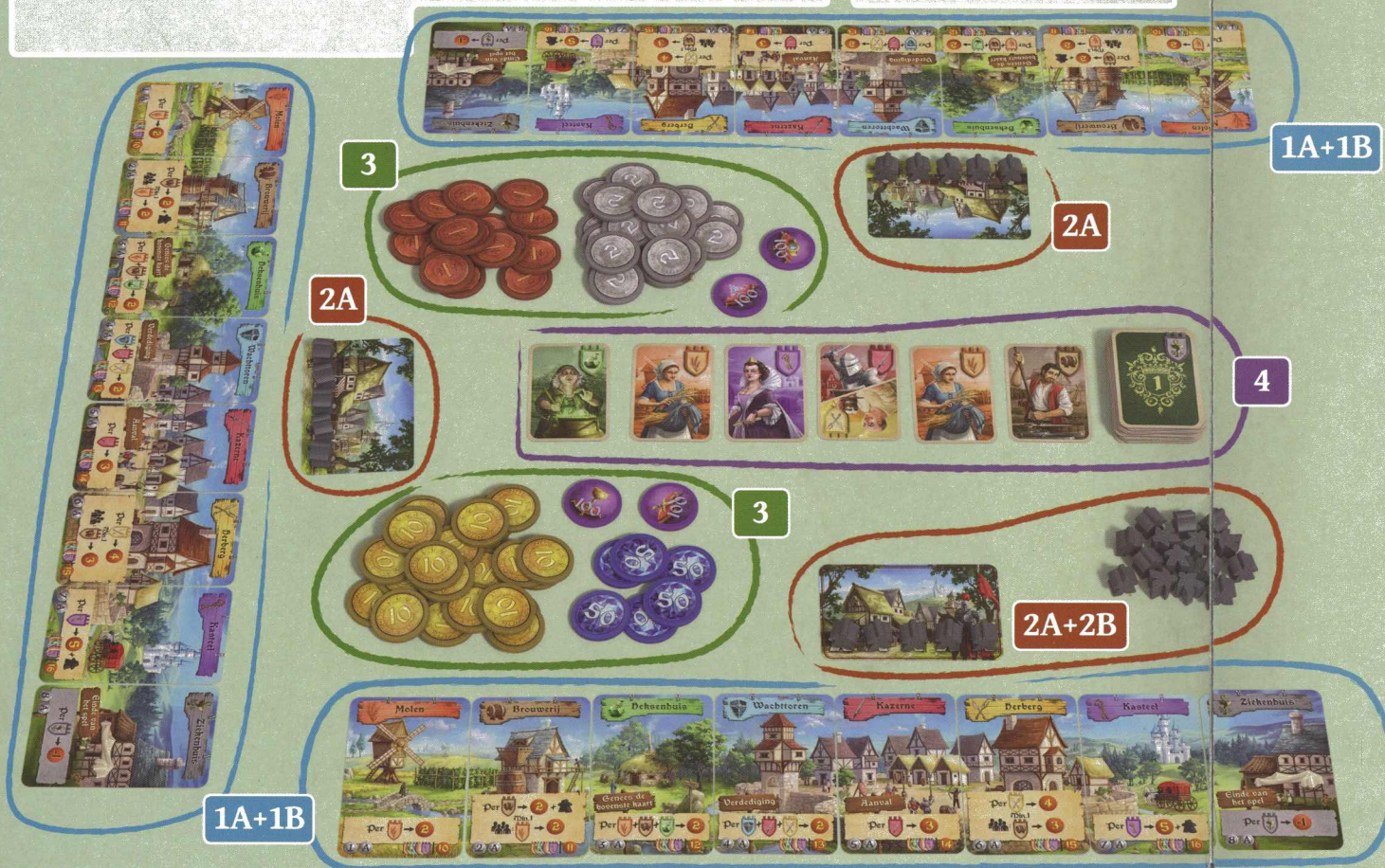
1A Geef iedere speler 8 gebouwenkaarten (zie bijvoorbeeld de Molen hiernaast). Bij 4 spelers zijn alle 32 exemplaren nodig.

In eerste instantie zijn maar 2 zaken van belang. In de linkeronderhoek van elk gebouw bevinden zich een cijfer en een letter. Iedere speler krijgt van elk cijfer 1 gebouw (één 1, één 2, één 3, enzovoort tot en met één 8).

De letter op de kaart geeft aan met welke versie van het gebouw wordt gespeeld. ALLE spelers draaien aan het begin van het spel AL HUN gebouwenkaarten naar de A-kant.



1B Iedere speler legt zijn gebouwenkaarten nu (met de A-kant naar boven) zo voor zich neer dat een samenhangend landschap ontstaat. Zorg ervoor dat er onder de gebouwenkaarten voldoende ruimte is. Daar komen namelijk de personen te liggen.



4 Voordat het spel echt kan beginnen, hebben de spelers nog de personen nodig die ze voor zich willen winnen. Deze hebben 2 verschillende achterkanten.

De kaarten met de groene achterkanten (33 exemplaren) vormen stapel 1, die met de rode achterkanten (27 exemplaren) stapel 2. Schud beide stapels apart en zeer grondig.

Leg eerst de rode stapel 2 midden op tafel en zorg ervoor dat ernaast plaats is voor 6 personen.

Voor een gebalanceerd en overzichtelijk spel moeten de spelers uit de groene stapel een paar kaarten verwijderen (zie tabel rechts). Leg de groene stapel daarna op de rode. Zo is de trekstapel klaar. Het aantal kaarten dat de spelers uit de groene stapel moeten verwijderen hangt af van het aantal spelers.



2A Iedere speler neemt 1 meepleskaart (spreek uit: miepelkaart). Het kader en de ridder erop geven aan met welke kleur hij speelt. Meeples zijn kleine speelstukken en stellen in dit spel de dienaren van de speler voor.



Iedere speler legt zijn meepleskaart met de gekleurde kant zichtbaar boven zijn gebouwenkaarten en zet er 5 meeples op.

2B Leg de resterende meeples (er zijn er in totaal 30) op een plek die voor iedere speler goed bereikbaar is.



1A+1B

3 Majesty bevat een grote schat. Deze wordt door vele muntenfiches voorgesteld:



Waarde 1
(10x)



Waarde 2
(25x)



Waarde 10
(25x)



Waarde 50
(6x)



Waarde 100 (pronkstukken)
(1x dolk, 1x kelk, 1x ring, 1x diadeem)

Leg deze fiches goed bereikbaar voor alle spelers als voorraad op tafel.

4 Doe de bovenste 7 kaarten zonder ze te bekijken terug in de doos. Leg daarna de volgende 6 kaarten open naast elkaar midden op tafel (zie voorbeeld).

3 Doe de bovenste 19 kaarten zonder ze te bekijken terug in de doos. Leg daarna de volgende 6 kaarten open naast elkaar midden op tafel (zie voorbeeld).

2 Leg de bovenste 6 kaarten open naast elkaar midden op tafel (zie voorbeeld). Doe daarna de rest van de groene stapel zonder de kaarten te bekijken terug in de doos.

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler heeft in Majesty een klein vorstendom voor zich, dat uit verschillende gebouwen bestaat. Daarnaast is er altijd een aanbod personen die zich bij één van de spelers willen vestigen.

Het doel van een speler is om deze personen zo in zijn vorstendom onder te brengen dat hij het meeste geld verdient en zo het spel wint.

Geld is in Majesty beschikbaar in de vorm van munten. Ontvangt een speler munten, dan neemt hij er zoveel uit de voorraad dat de totale waarde klopt. Het komt daarbij regelmatig voor dat de speler moet wisselen.

SPELVERLOOP

De speler met de rode (kader en ridder) meepleskaart is startspeler.



In volgende spellen kunnen de spelers de meepleskaarten gedekt schudden en er één aan iedere speler geven. Overigens is het in Majesty niet van belang wie er begint. Deze speler heeft geen voor- of nadeel.

Er wordt met de klok mee gespeeld. **De speler die aan de beurt is, moet altijd een persoon nemen en in zijn vorstendom leggen.** Hoe dat precies werkt, leggen we op de volgende bladzijde uit.

Na het nemen van een persoon is de volgende speler aan de beurt. Die neemt ook een persoon, enzovoort. Dit gaat zo door totdat iedere speler 12 kaarten heeft genomen.

Heeft iedere speler zijn 12 kaarten, dan volgt er een eindtelling. De speler met de grootste schat (het meeste geld) wordt tot Koning gekroond en wint het spel.

SPeelBEURT

Neem een personenkaart

Midden op tafel liggen altijd 6 personen open. De speler die aan de beurt is, moet er daarvan altijd één nemen.

Laten we het aanbod eens bekijken:

Helemaal links ligt de eerste kaart en rechts (naast de trekstapel), ligt de laatste (zesde) kaart.

Wil een speler de eerste kaart

nemen, dan kan hij dat **altijd zonder problemen** doen. Het komt echter regelmatig voor dat de speler niet de eerste kaart wil nemen. In dat geval zet hij op elke kaart die hij **niet** wil, te beginnen bij de eerste kaart, één van zijn meeples. Daarna neemt hij de kaart die hij heeft "bereikt" en legt deze in zijn vorstendom (waar precies volgt in **Personenkaart leggen**).



De speler wil om de één of andere reden de heks en de molenaarster niet. Hij zet op beide kaarten één van zijn meeples en neemt dan de vrouw van adel.



De meeples die de speler heeft ingezet, blijven op de kaarten staan.



Staan er meeples op de kaart die de speler neemt, dan krijgt hij deze.

Schuif, nadat een speler een persoon heeft genomen, alle overgebleven personen (eventueel met de meeples erop) naar links zodat er weer een ononderbroken rij van 5 personen ontstaat. Trek daarna een persoon van de trekstapel en leg die als zesde kaart rechts in de rij. Zo heeft iedere speler aan het begin van zijn beurt keuze uit 6 personen.

Wat gebeurt er met de gekregen meeples?

Er zijn meerdere momenten waarop een speler meeples kan krijgen. Hij moet dan eerst op elk leeg veld van zijn meelekaart één van die meeples zetten.

Heeft hij dan nog meeples over, dan bewaart hij deze tot het einde van zijn beurt (daarover meer op blz. 5) naast zijn meelekaart.

Personenkaart leggen

Nadat de speler de kaart (en eventuele meeples) heeft genomen, moet hij deze in zijn vorstendom leggen. Dat betekent dat hij de kaart onder één van zijn gebouwenkaarten legt.

Elke persoon heeft een gebouw dat voor hem of haar bedoeld is. Dit toont dezelfde kleur en hetzelfde symbool als de persoon.

Een speler mag zoveel personen van een soort in zijn vorstendom hebben als hij wil. Als de andere spelers dat toelaten, zou hij bijvoorbeeld 8 molenaarsters in zijn vorstendom kunnen verzamelen.



We lopen even kort de personen en hun gebouwen langs:



Verder zijn er "dubbelkaarten". Deze tonen op elke helft één persoon. Neemt een speler zo'n kaart, dan moet hij kiezen hoe hij de kaart in zijn vorstendom legt. Ofwel als de ene, ofwel als de andere persoon.

Belangrijk: op elke personenkaart staat een schild met een symbool. Deze schilden zijn ook op de gebouwen afgebeeld. Wegens plaatsgebrek was het namelijk niet mogelijk om alle personen op de gebouwen af te beelden. Elke keer dat een speler zo'n schild tegenkomt, gaat het om de bijbehorende personen in zijn vorstendom.

Personenkaarten afhandelen

Nadat een speler een personenkaart heeft gelegd, moet hij het bijbehorende gebouw van BOVEN NAAR BENEDEN afhandelen. Daarbij krijgt hij altijd geld (we noemen dat hier verder "verdienen") en eventueel speciale acties. In de bijlage staat een gedetailleerd overzicht van alle gebouwen.



De speler legt een molenaarster en verdient 2 munten.



De speler legt in een latere beurt nogmaals een molenaarster en verdient nu 4 munten.



Legt de speler een heks, dan voert hij eerst (indien mogelijk) de speciale actie uit (zie blz. 6). Daarna krijgt hij voor elke door de 3 wapens voorgestelde persoon in zijn vorstendom 2 munten. In dit voorbeeld dus 6 munten.

Belangrijk: alle acties en verdiensten krijgt de speler uitsluitend op het moment dat hij een persoon legt. Hij kan in het vervolg een persoon en daarmee een gebouw **niet** opnieuw "activeren".

Einde van de speelbeurt

Na het leggen van een persoon en het afhandelen van het bijbehorende gebouw eindigt de beurt van een speler. Heeft hij nu nog meeples naast zijn meelekaart, dan gaan deze nu werken en verdienen ze nog een kleine schnabbel.

Dat betekent dat de speler de betreffende meeples in de algemene voorraad teruglegt en voor elk ervan 1 munt neemt. Nu is de volgende speler aan de beurt. Hij begint zijn beurt met het nemen van een persoon uit het aanbod, enzovoort.



De speler heeft nog 2 meeples over. Hij legt deze in de voorraad terug en ontvangt 2 munten.

DE 4 SPECIALE ACTIES

Op 4 gebouwen bevinden zich speciale acties, die alle op een wegwijzer worden getoond:

1. Verdediging

We beginnen met de speciale actie van de **wachttoren**, de verdediging. Dit is een passieve eigenschap. Zodra een speler wachters onder dit gebouw heeft, is de eigenschap actief. Wat dat precies betekent, wordt duidelijk in het punt hieronder.

2. Aanval

Zodra een speler een soldaat onder zijn **kazerne** legt, vindt er direct een aanval plaats. Daarbij worden alle **andere spelers** aangevallen. De speler mag niet besluiten om een andere speler met rust te laten.

Hij controleert nu bij iedere andere speler of deze over voldoende verdediging beschikt.

Voldoende betekent dat een andere speler ten minste zoveel wachters moet hebben als de aanvaller soldaten heeft. Is dat het geval, dan mislukt de aanval en is de andere speler verdedigd.



Is een speler **niet voldoende** verdedigd, dan is de aanval succesvol en verwondt de aanvaller één van de personen van de andere speler. Ongeacht het verschil, verwondt de aanvaller **altijd maar 1 persoon**.



Verwondt de aanvaller een persoon van een andere speler, dan gaat het altijd om de eerste persoon van links (vanuit het oogpunt van de andere speler, dus meestal een molenaarster of een brouwer).

Een speler moet zijn **gewonde persoon** omdraaien en gedekt onder zijn ziekenhuis leggen. Raakt er later nog een persoon gewond, dan legt de speler deze op de stapel onder het ziekenhuis.

Gewonde personen werken niet meer en kunnen aan het einde van het spel zelfs nog een kleine boete opleveren.



De andere speler moet een molenaarster (eerste persoon van links) omdraaien en in het ziekenhuis leggen. Deze is gewond.

3. Genezing

Dit is de speciale actie van het heksenhuis: Genees de bovenste kaart. Legt een speler een heks in zijn vorstendom, dan geneest hij **eerst** de bovenste kaart in zijn ziekenhuis. Dat betekent dat hij de kaart weer omdraait en onder het bijbehorende gebouw legt.

Daarna gaat de speler door en telt hij hoeveel geld de heks voor hem verdient.



De speler legt een heks. Hij neemt eerst de molenaarster uit het ziekenhuis en legt deze onder de molen terug.



Dan verdient hij geld voor de heks, in dit voorbeeld 8 munten.

Uitzondering: is de genezen persoon een dubbelkaart, dan mag de speler opnieuw kiezen bij welk gebouw hij de kaart legt.

Belangrijk: voor een op deze manier teruggelegde kaart voert een speler **GEEN** speciale actie uit en handelt hij ook het bijbehorende gebouw niet af.

4. Einde van het spel (de speciale actie)

Deze speciale actie geeft uitsluitend aan dat dit gebouw pas aan het einde van het spel, bij de eindtelling, wordt afgehandeld.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra iedere speler 12 personen heeft genomen. Dat is ook het moment dat er geen persoon meer van de trekstapel kan worden getrokken.

Er vinden nu 3 tellingen plaats.

1. De gewonde personen in het ziekenhuis

Voor elke speler in zijn ziekenhuis moet een speler 1 munt boete betalen. Daarna legt hij de betreffende personen midden op tafel (het kan nog erger worden als er met de B-kanten van gebouwen wordt gespeeld).



2. Punten voor verschillende personen

Het kleine symbool rechtsonder op de gebouwenkaarten herinnert de spelers aan deze telling. Iedere speler telt hoeveel **verschillende soorten** personen hij in zijn vorstendom heeft. Hij krijgt het kwadraat daarvan (bijvoorbeeld $5 \times 5 = 25$) in munten.



Voorbeeld 1: de speler heeft 4 verschillende soorten personen. Hij krijgt in deze eindtelling nog 16 (= 4×4) munten.



Voorbeeld 2: de speler heeft 6 verschillende soorten personen. Hij krijgt in deze eindtelling nog 36 (= 6×6) munten.

3. Punten voor meerderheden

Ga nu van links naar rechts elk gebouw langs.

Elk gebouw toont rechtsonder een munt, die aangeeft hoeveel munten een speler ervoor kan verdienen. De speler die de meeste personen onder het betreffende gebouw heeft, ontvangt het aangegeven aantal munten.

Zijn er meer spelers met de meeste personen onder een gebouw, dan krijgen ze allen het aangegeven aantal munten.



Voorbeeld 1: De speler heeft de meeste molenaarsters en krijgt daar 10 munten voor.



Voorbeeld 2: De andere speler heeft de meeste brouwers en krijgt daar 11 munten voor.

Tot slot...

... telt iedere speler nu zijn aantal munten. De speler met de grootste schat wint het spel!

Hebben meerdere spelers de meeste munten, dan worden er meer spelers tot Koning of Koningin gekroond.

Opmerking: de spelers kunnen overgebleven meeples als tiebreaker gebruiken. Verder leveren deze niets meer op.



SAMENVATTING

Hieronder vatten we nog één keer samen wat een speler in Majesty moet doen:

1. De speler moet altijd één van de open personen uit het aanbod nemen en onder het bijbehorende gebouw van zijn vorstendom leggen.
2. Deze persoon levert eventueel een speciale actie op en verdient een paar munten voor de speler.
3. Dit doen de spelers net zolang totdat ieder van hen 12 personen in zijn vorstendom heeft.
4. De spelers handelen de eindtellingen één voor één af.
5. De winnaar wordt tot Koning gekroond.

HOE KUNNEN DE SPELERS DIT SPEL VARIËREN?

De spelers doen er goed aan om deze tekst pas te lezen nadat ze het spel 3 tot 5 keer met de A-kant hebben gespeeld. Dan zijn ze klaar voor de B-kant. Draai daartoe simpelweg alle gebouwenkaarten om. Het is belangrijk dat ALLE spelers ALLE gebouwen op dezelfde kant hebben. De speciale gebouwen leggen we ook in de bijlage uit.

Hebben de spelers de B-kant nu ook een paar keer gespeeld?

Dan kunnen ze nu eventueel proberen om een combinatie van A- en B-kanten te spelen. Het is daarbij echter mogelijk dat er ongebalanceerde verhoudingen ontstaan. Ook nu is het belangrijk dat ALLE spelers ALLE gebouwen met dezelfde kant naar boven hebben.

Personenstapels 1 en 2 door elkaar schudden?

Dit kan voor een grappige afwisseling zorgen, want hierdoor verschijnen de kaarten nog willekeuriger. Maar pas op: het kan gebeuren dat er een erg agressief (veel soldaten) of een saai (7x dezelfde persoon na elkaar) spel ontstaat.

Er is altijd wel iemand die “per ongeluk” vergeet te melden dat andere spelers ook munten verdienen. De spelers kunnen eventueel de spelregel hanteren dat een speler die dit vergeet de munten uit zijn eigen voorraad moet betalen.



© 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

Auteur: Marc André
Illustraties: Anne Heidsieck
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



DE GEBOUWEN VAN DE A-KANT

Ter herinnering: elk gebouw wordt uitsluitend geactiveerd op het moment dat een speler de bijbehorende persoon eronder legt. Verder verdienen personen alleen geld voor de eigenaar ervan. Personen bij andere spelers spelen uitsluitend een rol bij het activeren van dit symbool of het uitvoeren van een aanval. Alleen personen die bij het juiste gebouw liggen, tellen mee (dus geen gewonde personen of personen op dubbelkaarten die niet onder het juiste gebouw liggen).

Uitzondering: een persoon die wordt genezen en onder het bijbehorende gebouw wordt teruggelegd, activeert geen gebouw.



De eerste molenaarster levert de speler 2 munten op. Legt hij de tweede molenaarster, dan krijgt hij 4 munten, enzovoort.



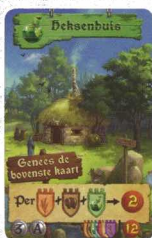
De eerste brouwer levert de speler 2 munten en 1 meeples op, de tweede 4 munten en 2 meeples, enzovoort. Daarna moet de speler duidelijk melden dat IEDERE speler (ook hijzelf) die ten minste 1 molenaarster heeft 2 munten krijgt.

2 A

De speler legt zijn derde brouwer neer. Hij krijgt direct 6 munten en 3 meeples. Twee van zijn meeples moet hij naast

zijn meepleskaart zetten, omdat hij er geen plaats meer voor heeft. Nu meldt hij dat iedere speler die ten minste 1 molenaarster heeft 2 munten krijgt. Omdat hij er zelf ook één heeft, neemt hij zelf ook 2 munten.

Tot slot moet hij zijn overgebleven 2 meeples afgeven. Hij krijgt daar nog 2 munten voor. Nu is zijn beurt voorbij. De volgende speler is aan de beurt.



Eerst controleert de speler of er een gewonde persoon onder zijn ziekenhuis ligt. Is dat zo, dan is deze **direct** genezen. De speler geneest altijd uitsluitend de bovenste persoon, ongeacht de hoeveelheid heksen onder zijn heksenhuis. Daarna verdient de heks geld voor hem. Hij krijgt voor elke afgebeelde persoon 2 munten. Het is **niet** vereist om ze allemaal te hebben.

De speler legt de heks neer en geneest de bovenste kaart in zijn ziekenhuis. Dit is een molenaarster, die hij op haar plaats legt. Nu verdient hij pas munten. Omdat er nu 5 afgebeelde personen voor hem liggen, krijgt hij 10 munten.



3 A

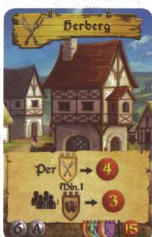


Wachters functioneren op dezelfde manier als heksen. Nu krijgt de speler echter voor elke van zijn wachters, soldaten en waarden 2 munten.

Daarnaast kunnen wachters de speler verdedigen (zie blz. 6 van de spelregels).



De speler moet bij het leggen van elke soldaat eerst bepalen of zijn aanval tegen 1 of meer andere spelers succesvol is (zie blz. 6 van de spelregels). Daarna krijgt hij voor elk van zijn soldaten 3 munten.



De waard levert de speler 4 munten op. Daarna moet de speler melden dat IEDERE speler met ten minste 1 brouwer 3 munten krijgt. Legt de speler zijn derde waard neer, dan krijgt hij 12 munten. Verder krijgt iedere speler met ten minste 1 brouwer 3 munten (de speler zelf eventueel ook).



Legt de speler zijn eerste vrouw van adel aan, dan krijgt hij 5 munten en 1 meeples, bij zijn tweede 10 munten en 2 meeples, enzovoort.



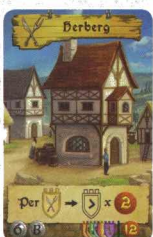
Alle personen die zich hier bevinden, moeten gedekt liggen. Aan het einde van het spel moet de speler voor elke persoon die nog in het ziekenhuis ligt 1 munt betalen. De speler mag zijn stapel gewonde personen doorkijken, maar de volgorde ervan niet veranderen.

DE GEBOUWEN VAN DE B-KANT

We raden aan om pas met deze kant te spelen als de spelers ten minste 5 keer met de A-kant hebben gespeeld. De basisspelregels blijven van kracht, maar de functies van de kaarten zijn volledig anders. Hieronder sommen we uitsluitend de gebouwen op die een nieuwe, speciale functie hebben of ongebruikelijk zijn. Let op de gewijzigde waarden van gebouwen bij de telling van meerderheden. De eindtelling van verschillende personen blijft gelijk.



Eerst krijgt de speler voor elke van zijn molenaarsters en brouwers 1 meeples. Daarna controleert hij of hij ten minste 1 set van een waard en een vrouw van adel heeft. Is dat het geval, dan krijgt hij 10 munten. Het biedt geen voordelen om meer sets te hebben. Daarna controleert hij (zoals gebruikelijk) of hij meeples over heeft. Die doet hij voor 1 munt per stuk terug in de voorraad. Het kan bij dit gebouw voorkomen dat de speler geen munten ontvangt.



De speler bepaalt eerst van welke soort hij de meeste personen in zijn vorstendom heeft. Voor elk ervan krijgt hij dan 2 munten. Deze procedure herhaalt hij zo vaak als het aantal waarden dat hij heeft.

De speler legt zijn tweede waard neer. In zijn vorstendom bevinden zich onder andere 3 heksen en 3 wachters. Dit zijn de 2 soorten waarvan hij er de meeste heeft (namelijk 3 personen). Voor de eerste waard krijgt hij daarom 6 munten en voor de tweede ook. In totaal krijgt hij dus 12 munten.



De speler mag eerst meeples kopen of verkopen voor 1 munt per stuk. Dit mag hij ten hoogste 5 keer doen. Daarna is zijn meepleskaart vol of leeg. Daarna krijgt hij voor elke van zijn vrouwen van adel en gewonde personen 4 munten.

De speler ziet af van het (ver)kopen van meeples. Voor zijn 2 vrouwen van adel en 1 gewonde persoon in het ziekenhuis krijgt hij in totaal 12 munten.



Ook nu geldt dat het ziekenhuis pas aan het **einde van het spel** wordt afgehandeld. In tegenstelling tot de A-kant moet de speler nu 2 munten betalen voor elk schild dat hier ligt.

Verder moet de speler die bij de eindtelling de meeste gewonde personen heeft nog 10 munten betalen. Hebben meer spelers de meeste gewonden, dan moeten ze allen 10 munten betalen.