

Donald X. Vaccarino

het Koninkrijk Dominion




Je bent tot koning gekroond van een prachtig klein land met glooiende heuvels, kronkelende rivieren en vruchtbare landerijen. Het leven zou zo mooi kunnen zijn, maar helaas zijn er geschillen met omliggende staten. Verschillende vorsten proberen ten koste van elkaar hun koninkrijk uit te breiden! Er zal er maar één winnen...

Het gaat er hard aan toe: om te overwinnen en de rust te doen terugkeren, moet je uit het juiste Koninklijke hout gesneden zijn. Daartoe zal je de beschikbare middelen op het juiste moment moeten aanwenden. Je zet op tijd je meest talentvolle onderdanen in om een klus te klaren! Je investeert in gebouwen, breidt je kasteel uit en zorgt dat je schatkist niet leeg raakt. Wie het beste met zijn beschikbare middelen omgaat, zal alle strijdende partijen verenigen en de vrede doen terugkeren. En dan: lang leve de koning!

Het Koninkrijk Dominion is een opzichzelfstaande kennismakingsversie van het populaire deckbuildingspel Dominion. Je hebt geen andere spellen nodig om Het Koninkrijk Dominion te kunnen spelen.

Het Koninkrijk Dominion bevat minder kaarten dan het basisspel, waardoor het een kwartiertje korter duurt. De koninkrijkskaarten in dit spel zijn een mix van de eenvoudigere kaarten uit het basisspel en verschillende uitbreidingen. Zo maak je spelenderwijs kennis met alle mogelijkheden van Dominion!

DOEL VAN HET SPEL

In dit spel gebruik je een stapel kaarten, die je koninkrijk voorstelt. In de stapel bevinden zich je geld, de te behalen overwinningspunten en de acties die je kunt uitvoeren. Iedere speler begint met zeven koperstukken en drie landgoederen. Dat zal in de loop van het spel gaan veranderen. Uitgestrekte, door onderdanen bevolkte provincies, prachtige gebouwen en koffers vol goud zullen jouw deel zijn als je dit spel slim speelt. Het uiteindelijke doel is om het grootste koninkrijk te veroveren. Dat wordt aan het einde van het spel gemeten in overwinningspunten .

INHOUD

236 kaarten

40 startkaarten

28 koperkaarten

12 landgoederen

40 geldkaarten

24 zilverkaarten

16 goudkaarten

24 overwinningskaarten

12 hertogdommen

12 provincies

132 koninkrijkskaarten

8 elk van Kelder, Splitsing, Lakei, Smokkelaar, Wijsgeer, Militie, Brug,

Verbouwing, Boerendorp, Markt, Mijn,

Toverfeeks, Gespuis, Bibliotheek, Schatkelder

12 van Harem

VOORBEREIDING

Bepaal willekeurig wie de startspeler wordt. Als je meerdere spellen speelt, is de startspeler de speler links van de winnaar van het vorige spel.

Er zijn 16 verschillende koninkrijkskaarten, van elke soort 8 (of 12) stuks. Elk spel wordt door de spelers in goed overleg bepaald met welke 8 van de 16 soorten wordt gespeeld. 8 soorten worden niet gebruikt. Leg deze in de doos. Als de kaart "Harem" is geselecteerd, gebruik je deze 8 keer bij 2 spelers en 12 keer bij 3 en 4 spelers. Van de overige soorten gebruik je er 8 van elk.

Er zijn 4 soorten kaarten, te weten actiekaarten, geldkaarten, overwinningskaarten en aanvalskarten. Onderaan een kaart is aangegeven bij welke soort deze hoort. Als op een kaart meer soorten zijn aangegeven, hoort de kaart bij al deze soorten (de Harem is zowel een geld- als een overwinningskaart). De startkaart "Koper" geldt als een geldkaart en de startkaart "Landgoed" als een overwinningskaart.

Als je voor het eerst speelt, wordt de volgende combinatie aangeraden: Kelder, Smokkelaar, Wijsgeer, Boerendorp, Verbouwing, Markt, Mijn en Toverfeeks.

- Leg de 8 gekozen stapels van 8 (of 12) koninkrijkskaarten op tafel, zodat iedereen erbij kan.
- Sorteert de geldkaarten in 2 stapels (Zilver en Goud).
- Sorteert de overwinningskaarten in 2 stapels (Hertogdommen en Provincies): bij 2 spelers zijn er 8 en bij 3 of 4 spelers 12 van elke soort.
- Geef iedere speler 7 koperkaarten en 3 landgoederen.
- Doe eventueel overgebleven startkaarten terug in de doos.

Voorraad



Geldkaarten



Overwinningskaarten



Koninkrijkskaarten

Speelgebied van de speler

Leg hier gespeelde kaarten neer



Trekstapel



Aflegstapel

Veelgebruikte termen

Speelgebied: iedere speler heeft een eigen deel van de tafel, waar hij zijn trekstapel, aflegstapel en gespeelde kaarten neerlegt.

Trekstapel: als een speler kaarten mag of moet trekken, doet hij dat van deze stapel. Deze kaarten neemt hij in zijn hand, tenzij anders aangegeven. Als een speler kaarten moet tonen, doet hij dat ook van deze stapel.

Aflegstapel: aan het einde van zijn beurt legt een speler al zijn gespeelde kaarten en handkaarten op zijn aflegstapel. Als zijn trekstapel leeg is, schudt hij zijn aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

Voorraad: alle in de voorbereiding neergelegde geldkaarten, overwinningskaarten en koninkrijkskaarten vormen samen de voorraad.

Roulatiesysteem: een speler trekt kaarten van zijn trekstapel en neemt deze in zijn hand. Hij legt gespeelde kaarten open op tafel. Na zijn beurt legt hij gespeelde en handkaarten op zijn aflegstapel. Als zijn trekstapel uitgeput is, schudt hij zijn aflegstapel, die weer zijn trekstapel vormt. Zo komen al zijn kaarten keer op keer in het spel.

HET SPELVERLOOP

OVERZICHT VAN EEN BEURT

Er zijn drie fases in een beurt (A, B en C). Houd onderstaande volgorde aan.

- A) **Actiefase** – De speler mag één actiekaart spelen.
- B) **Aanschafffase** – De speler mag één kaart kopen.
- C) **Opschoonfase** – De speler legt al zijn gespeelde en ongespeelde kaarten op zijn aflegstapel en trekt 5 nieuwe kaarten.

A) ACTIEFASE

In de actiefase mag een speler een actiekaart spelen. Deze kaarten zijn herkenbaar aan het woord “Actie” onderaan de kaart. Aangezien spelers geen actiekaart in hun beginstapel hebben (7 koper en 3 landgoederen) zullen de eerste 2 beurten zonder acties worden gespeeld. Normaal gesproken mag een speler maar één actiekaart spelen, maar dit aantal kan veranderen door de actiekaarten die een speler speelt.


Om een actie te spelen kiest de speler een actiekaart uit zijn hand. Hij legt deze op tafel. Hij noemt de kaart en volgt de instructies zoveel mogelijk op. Een actiekaart moet worden afgehandeld voordat een speler een tweede actiekaart mag spelen (mits hij daar recht op heeft vanwege eerdere actiekaarten in deze beurt). Gespeelde actiekaarten blijven liggen tot de opschoonfase, waarin alle kaarten op de eigen aflegstapel worden afgelegd (tenzij een kaart anders aangeeft).

Gedetailleerde informatie over actiekaarten staat aan het einde van deze spelregels.

Veelgebruikte termen op actiekaarten

“+X Actie(s)” – De speler mag deze beurt X extra acties spelen. Het is verplicht om eerst alle instructies van de huidige kaart op te volgen, voordat een nieuwe actiekaart mag worden gespeeld. De speler is verplicht om al zijn acties af te handelen, voordat hij verder gaat met de aanschaffase. Als een kaart extra acties geeft, is het handig om steeds hardop te zeggen hoeveel acties de speler nog over heeft. Als een speler veel extra acties krijgt, is het mogelijk dat hij meer acties dan actiekaarten heeft of bijtrekt. Overtollige extra acties kunnen niet worden gebruikt en vervallen.

“+X Kaart(en)” – De speler trekt direct X kaarten van zijn trekstapel. Als de trekstapel opraaft, schudt hij zijn aflegstapel en vormt een nieuwe trekstapel, waarvan hij de ontbrekende kaarten trekt. Als er dan nog niet genoeg kaarten zijn, trekt hij zoveel kaarten als mogelijk.

“+X ” – De speler heeft het aangegeven extra vermogen, dat in de aanschaffase van deze ronde kan worden gebruikt. De speler krijgt geen extra geldkaarten voor deze munten.

“+1 Aanschaf” – De speler mag in de aanschaffase van deze beurt een extra kaart kopen.

“Afleggen” – Tenzij anders staat aangegeven, legt de speler kaarten af van zijn hand naar zijn aflegstapel. Als een speler meerdere kaarten tegelijk aflegt, hoeft hij niet te laten zien welke kaarten dat zijn. Soms moet een speler wel laten zien hoeveel kaarten worden afgelegd (bijvoorbeeld als hij de Kelder speelt). De bovenste kaart van elke aflegstapel hoort altijd zichtbaar te zijn.

“Trekken” – De speler neemt de bovenste kaart(en) van zijn trekstapel in zijn hand.

“Vernietigen” – Als een speler een kaart vernietigt, legt hij deze in de doos en niet op zijn aflegstapel. Eenmaal vernietigde kaarten gaan niet terug naar de voorraad en zijn niet meer te koop.

“Pakken” – Als een speler een kaart pakt, neemt hij deze uit de voorraad en legt hem op zijn aflegstapel (tenzij de kaart anders aangeeft). De speler mag een zojuist gepakte kaart niet spelen.

“Tonen” – Als een speler een kaart toont, laat hij deze aan alle andere spelers zien en legt deze vervolgens terug op de plek waar deze vandaan kwam (tenzij anders aangegeven). Als een speler kaarten van zijn trekstapel moet tonen en hij heeft er niet genoeg, schudt hij eerst zijn aflegstapel en legt deze onder het restant van zijn trekstapel, zodat er nu wel genoeg kaarten zijn.

“Apart leggen” – Als een speler (een) kaart(en) apart legt, legt hij deze open op tafel (tenzij anders aangegeven) zonder de instructies op te volgen. Een actie die vereist dat kaarten apart worden gelegd, geeft ook aan wat er met deze kaarten gebeurt.



VOORBEELD ACTIEKAART (MARKT)

Trek direct een kaart

Geeft het recht om in de actiefase 1 extra actiekaart te spelen

Geeft het recht om in de aanschaffase een extra kaart te kopen

Geeft je 1 extra geld om in de aanschaffase uit te geven

Kosten om de kaart te kopen

De actiefase eindigt als een speler niet meer actiekaarten kan of wil spelen. In de regel mag een speler een actiekaart alleen in de actiefase tijdens zijn eigen beurt spelen.

B) AANSCHAFFASE

In de aanschaffase mag een speler kaarten uit de voorraad kopen door met kaarten uit zijn hand de kosten te betalen. Elke kaart uit de voorraad kan aangeschaft worden (geldkaarten, overwinningkaarten en koninkrijkskaarten). Een speler mag geen kaarten uit de doos kopen. In de regel mag een speler maar één kaart per beurt aanschaffen, maar dit kan zijn veranderd door actiekaarten die in de actiefase gespeeld zijn.

De kosten van een kaart staan linksonder op de kaart. Een speler mag één, meer of alle geldkaarten uit zijn hand spelen en de waarde hiervan optellen bij de geldwaarde die sommige actiekaarten hebben. De speler mag met het beschikbare totaalbedrag uit de voorraad een kaart kopen als daarvoor genoeg geld is. Hij pakt de gekochte kaart en legt deze open op zijn aflegstapel. De zojuist gekochte kaart mag niet meteen worden gespeeld, maar moet eerst via de aflegstapel naar de trekstapel rouleren, alvorens hij uiteindelijk getrokken en gespeeld kan worden.

Als een speler meer kaarten mag kopen, mag de waarde van ingezette actie- en geldkaarten gecombineerd worden om met de totale som de nieuwe kaarten te betalen. Wisselgeld speelt geen rol, omdat alles in de opschoonfase toch wordt afgelegd.

Geldkaarten blijven tot de opschoonfase op tafel liggen. Daarna verdwijnen ze naar de aflegstapel. Die vormt later de nieuwe trekstapel, waaruit de geldkaarten weer in het spel komen. Ze rouleren zelfs meerdere malen en kunnen daarom gezien worden als een bron van inkomen.

C) OPSCHOONFASE

Alle kaarten die een speler deze beurt gekocht en gepakt heeft, zijn direct op de aflegstapel gelegd. Ze rouleren via de aflegstapel naar de nieuwe trekstapel en komen dan pas in het spel. Alle gespeelde actiekaarten en geldkaarten worden nu samen met alle handkaarten op de aflegstapel gelegd. Spelers zijn niet verplicht om te laten zien welke kaarten ze afleggen, maar de bovenste kaart op de aflegstapel is wel zichtbaar.


Na het afleggen trekt de speler een nieuwe hand van 5 kaarten van zijn trekstapel. Als er niet genoeg kaarten in zijn trekstapel over zijn, pakt hij alle overgebleven kaarten. Daarna schudt hij zijn aflegstapel en maakt er een nieuwe gedekte trekstapel mee. Vervolgens vult hij van de nieuwe trekstapel zijn hand aan tot 5 kaarten.

Als de speler zijn nieuwe hand van 5 kaarten heeft getrokken, is de volgende speler aan de beurt. Ervaren spelers kunnen alvast met hun beurt beginnen, terwijl de vorige speler zijn opschoonfase voltooid. Let op: als een aanvalkaart wordt gespeeld, is het belangrijk dat de voorgaande spelers allemaal hun opschoonfase hebben voltooid om de gevolgen van de aanval goed te kunnen toepassen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van een beurt als aan één van de twee volgende voorwaarden is voldaan:

- de stapel provinciekaarten (met waarde 6) is uitgeput, of
- 3 stapels kaarten zijn uitgeput.

Elke speler telt zijn overwinningspunten  op de kaarten in zijn gehele stapel (inclusief zijn handkaarten en aflegstapel). De speler met de meeste overwinningspunten wint. Bij een gelijke stand wint de speler die de minste speelbeurten heeft gehad. Als dat ook gelijk is, vieren zij gezamenlijk de overwinning.

EXTRA SPELREGELS

Het is toegestaan om de kaarten in je trekstapel te tellen, maar niet die van je aflegstapel. Je mag de kaarten in je trekstapel en je aflegstapel tijdens het spel niet bekijken. Je mag wel de kaarten uit de doos bekijken en de resterende kaarten in de stapels van de voorraad tellen.

Als de tekst op een kaart voor meer spelers geldt, voer de actie dan in beurtvolgorde uit, te beginnen met de speler die aan de beurt is.

Als een speler op welk moment dan ook meer kaarten moet trekken of tonen dan hij in zijn trekstapel heeft, moet hij er zoveel trekken of tonen als hij kan. Vervolgens schudt hij zijn aflegstapel en vormt daarmee zijn nieuwe trekstapel. Daarna trekt of toont hij van deze stapel de resterende kaarten.

Als de trekstapel van een speler uitgeput is en hij hoeft geen kaart te trekken of te tonen, doet hij nog niets. Hij schudt zijn aflegstapel pas op het moment dat hij een kaart moet trekken of tonen en dat niet kan.

BESCHRIJVING KONINKRIJKKAARTEN



Bibliotheek: als je tijdens het trekken van kaarten moet schudden, schud dan de apart gelegde kaarten niet mee. Deze worden pas afgelegd nadat je klaar bent met kaarten trekken. Als je er ook na het schudden niet voldoende kunt trekken, krijg je er zoveel je kon trekken. Het is niet verplicht om acties apart te leggen. Als je 7 of meer kaarten in je hand hebt op het moment dat je de Bibliotheek speelt, mag je geen kaarten trekken.



Boerendorp: toon kaarten van je trekstapel totdat je een geldkaart of een actiekaart toont. Raakt je trekstapel voor die tijd op, schud dan je aflegstapel (zonder de tot dan toe getoonde kaarten) en ga door met kaarten tonen. Vind je er dan nog steeds geen, leg dan uitsluitend de getoonde kaarten af. Vind je een geld- of een actiekaart, neem deze dan in je hand en leg de overige getoonde kaarten af. De Harem geldt als geldkaart en wordt door het Boerendorp getroffen. Je moet stoppen met kaarten tonen als je een van beide soorten vindt.



Brug: je betaalt voor elke afzonderlijke situatie 1 geld minder. De Brug heeft ook invloed op de kaarten in de trekstapel van een speler. De gevolgen zijn cumulatief. Kosten kunnen nooit onder de 0 komen.



Gespuis: trek eerst 3 kaarten. Daarna moet iedere andere speler met de klok mee, te beginnen met de speler links van je, 3 kaarten tonen. Kan hij (ook na eventueel schudden van zijn aflegstapel) dat niet, dan toont hij er zoveel mogelijk. Hij legt op deze manier getoonde actiekaarten en geldkaarten af. De Harem valt daar ook onder. Hij legt de overige getoonde kaarten in een volgorde naar keuze terug op zijn trekstapel.



Harem: deze kaart is zowel een geldkaart als een overwinningkaart. Je kunt de kaart net als een Zilver voor 2 geld gebruiken. Aan het einde van het spel is de kaart 2 waard. In een spel met 3 of 4 spelers gebruik je 12 haremkaarten, in een spel met 2 spelers 8 haremkaarten.



Kelder: je kunt de Kelder zelf niet afleggen, omdat deze na het spelen ervan niet meer in je hand zit. Je mag wel een andere Kelderkaart afleggen als je deze in je hand hebt. Je kiest zelf welke kaarten je aflegt en legt ze allemaal tegelijk af. Je mag pas nieuwe kaarten trekken nadat je alle kaarten hebt afgelegd. Als je tijdens het trekken van nieuwe kaarten de aflegstapel moet schudden, worden de door de Kelder afgelegde kaarten meegeschud.



Lakei: als je ervoor kiest om 2 kaarten te vernietigen en je hebt 2 of meer kaarten in je hand, moet je precies 2 kaarten vernietigen. Als je maar 1 kaart in je hand hebt, mag je ervoor kiezen om 2 kaarten te vernietigen. In dat geval vernietig je uitsluitend die ene kaart. Je kunt de verschillende opties niet met elkaar combineren.



Markt: trek een kaart. Je mag tijdens je actiefase een extra actiekaart spelen. Je mag tijdens je aanschaffase een extra actiekaart uit de voorraad kopen. Je hebt in deze beurt 1 geld meer tot je beschikking.



Militie: de aangevallen spelers leggen kaarten af totdat ze er nog 3 over hebben. Spelers die 3 of minder kaarten in hun hand hebben op het moment dat Militie gespeeld wordt, leggen geen kaarten af.



Mijn: meestal vernietig je een koperkaart en pak je een zilverkaart, of vernietig je een zilverkaart en pak je een goudkaart. Als je wilt, mag je echter een geldkaart vernietigen en eenzelfde of een goedkopere geldkaart terugpakken. De gepakte geldkaart komt in je hand en mag je direct uitgeven. Als je geen geldkaart in je hand hebt, kun je niets vernietigen en ook niets pakken.



Schatkelder: trek eerst 2 kaarten. Leg daarna naar believen een aantal handkaarten af. Je mag ook 0 kaarten afleggen of kaarten afleggen die je net getrokken hebt.

Iedere andere speler, te beginnen met de speler links van je en daarna met de klok mee, beslist nu of hij handkaarten wil afleggen of niet. Wil hij dat, dan moet hij precies 2 kaarten afleggen en 1 nieuwe kaart trekken. Heeft een speler maar 1 kaart in zijn hand, dan mag hij deze afleggen, maar hij trekt dan geen nieuwe kaart. Heeft een speler 2 of meer kaarten in zijn hand, dan mag hij er niet voor kiezen om maar 1 kaart af te leggen.



Smokkelaar: het is niet van belang op welke manier de speler rechts van je aan de kaart gekomen is (gekocht, gepakt, eventueel zelfs door een Smokkelaar). Als de speler rechts van je in zijn beurt meerdere kaarten heeft gekocht of gepakt, mag je kiezen welke kaart jij pakt. Is de betreffende kaart niet in voorraad, dan ontvang je niets. Heeft de speler rechts van je in zijn laatste beurt geen kaart gekocht of gepakt die 6 of minder waard was, dan heeft de Smokkelaar deze beurt geen effect.



Splitsing: toon eerst je hand en trek daarna 1 kaart voor elke overwinningkaart die je toonde (als je die hebt). Je houdt de getoonde kaarten in je hand. De Harem geldt als overwinningkaart. Is dit de eerste Splitsing die je deze beurt speelt, dan krijg je 3 extra acties. Elke volgende Splitsing die je in deze beurt speelt, levert je mogelijk kaarten op, maar geen acties.



Toverfeeks: je krijgt +1 Actie en + **2** . Noem daarna een kaart (bijvoorbeeld “Koper”, dus geen “Geld”) en toon de bovenste kaart van je trekstapel. Noem je de correcte kaart, neem de getoonde kaart dan in je hand. Zo niet, leg de getoonde kaart dan terug op je trekstapel. Je bent niet verplicht een titel te noemen die in dit spel wordt gebruikt. Je bent niet verplicht om een kaart te noemen die in voorraad is.



Verbouwning: je kunt de Verbouwning zelf niet vernietigen, omdat deze na het spelen ervan niet in je hand is. Je mag wel een andere verbouwingkaart vernietigen als je deze in je hand hebt. Als je geen kaart kunt vernietigen, mag je ook geen andere kaart pakken. Pak de gekozen kaart uit de voorraad en neem deze in je hand. De waarde van de gekozen kaart hoeft niet precies 2 geld hoger te zijn dan de vernietigde kaart, maar mag ook goedkoper zijn. Je kunt geen geld van geldkaarten of gespeelde acties gebruiken om de waarde van de gekozen kaart te verhogen. Je mag een kaart vernietigen om daarmee eenzelfde kaart uit de voorraad terug te pakken.



Wijsgeer: is je trekstapel leeg voordat je alle kaarten hebt getoond, schud dan je aflegstapel (zonder de tot dan toe getoonde kaarten) en ga door met tonen. Zijn je trekstapel en je aflegstapel beide leeg, stop dan met tonen. Leg alle getoonde kaarten af, je krijgt geen kaart. Vind je een kaart die ten minste **3** waard is, neem deze dan in je hand en leg de resterende getoonde kaarten af.

ANBEVOLEN COMBINATIES VAN KONINKRIJKKAARTEN

Je kunt Het Koninkrijk Dominion met elke combinatie van 8 koninkrijkkaarten spelen, maar de volgende combinaties zijn bij uitstek geschikt om interessante kaartinteracties en strategieën uit te lokken.

Eerste spel: Kelder, Smokkelaar, Wijsgeer, Boerendorp, Verbouwing, Markt, Mijn, Toverfeeks

Interactief: Schatkelder, Militie, Gespuis, Bibliotheek, Smokkelaar, Boerendorp, Splitsing, Lakei

Groot denken: Kelder, Lakei, Brug, Verbouwing, Bibliotheek, Mijn, Markt, Harem

Klein, maar fijn: Mijn, Verbouwing, Kelder, Splitsing, Lakei, Smokkelaar, Wijsgeer, Brug

Geheimzinnigheid: Kelder, Smokkelaar, Toverfeeks, Gespuis, Schatkelder, Harem, Militie, Mijn

De spelers kunnen er ook voor kiezen om de 8 soorten koninkrijkkaarten op een andere manier te bepalen. We geven vast twee mogelijkheden.

Draft: geef alle 16 koninkrijkkaarten aan de eerste speler. Hij kiest er één en geeft de resterende koninkrijkkaarten aan de volgende speler, die er ook één kiest, enzovoort, totdat de spelers in totaal 8 koninkrijkkaarten hebben gekozen.

Random: schud alle 16 koninkrijkkaarten en trek er willekeurig 8.



© 2015 Rio Grande Games

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900-999 0000

klantenservice@999games.nl

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

Auteur:

Donald X. Vaccarino

Grafische vormgeving:

Matthias Catrein

Verpakking:

Julien Delval

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

