

SAMENVATTING EINDE VAN HET SPEL

Zie blz. 12

Het spel is voorbij en jij **wint** als:

- je tegenstander **geen kaart kan spelen** (fase 1), of
- een **vaardigheid** dat aangeeft (fase 2), of
- je aan het einde van de ronde **5+ zegels** hebt (fase 3).

ILLUSTRATIES

Dominik Mayer: cover, SCHADUWJAGER, POPPENPELER, INGENIEUR, TROONOPVOLGER

Jonas Schmutzler: achterkanten, WAARZEGGER, PALEISWACHTER, RECHTER, MOERAS-WACHTER, UITVINDER, DJINN, CHANTEUSE, ADVISEUR, OPRICHTERSFESTIVAL

Ingram Schell: CHIRURG, GIFMENGERS, GEZANT, BELASTINGINNER, ILLUSIONIST, HEKSEKONING, MECHANISCHE DJINN, VUILNISBELT, VEILINGHUIS

Qistina Khalidah: MOORDENARES, LEEGTETOVENARES, BEMIDDELAAR, SABOTEUR, KLOKKEN-MAKER, MAGISTRA, KRACHTWEVER, ELEMENTAAL, VERVLOEKTE CATACOMBEN

Florian Herold: PENNINGMEESTER, REBEL, BIBLIOTHECARISSE, WONDERKIND, ARISTOCRAAT, SLAGENTEMPEL, GROTE BIBLIOTHEEK, BAZAAR, MISTIG MOERAS

Auteurs: Mathieu Rivero
en Faouzi Boughida
Lay-out: Franz-Georg Stämmele

Illustraties: Dominik Mayer,
Jonas Schmutzler, Ingram Schell,
Qistina Khalidah, Florian Herold
Vertaling en eindredactie:
999 games b.v.



© 2025 Hans im Glück
Verlags-GmbH
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



CRD01-04029-2504

330022045

DUEL OM

CARDIA

Spelregels

Een jonge avonturier bevrijdde ooit een machtige djinn, die in het hart van een moeras gevangen zat.

Gezamenlijk bouwden ze de stad Cardia.

Het leven bruist in de stad, maar vier fracties strijden om de macht: de **Rebellie** 🗡️ uit het moeras, de geleerden van de **Academie** 📖, het in mechanica gespecialiseerde **Gilde** ⚙️ en de **Dynastie** 👑, de nazaten van de avonturier. Wie de machtige zegelringen en daarmee de gunst van de fracties kan bemachtigen, heerst over Cardia.

Speel je kaarten op het juiste moment
en wees je tegenstander te slim af!

INHOUDSOPGAVE

Speelmateriaal & Voorbereiding	2-3
Kaarten, Kort speloverzicht & Spelverloop	4-5
Een ronde	5-11
Einde van het spel	12
Moeilijkheidsgraad aanpassen	14-15
Trefwoorden	16-18
Kaartverduidelijkingen	19-24

Vanaf hier kun
je spelen!

Op www.999games.nl/cardia zijn de spelregels
voor 4 spelers te vinden!

SPEELMATERIAAL



2 x 32 karakterkaarten



4 overzichts-
kaarten



8 scènekaarten



12 zegels



6 duur-
fiches



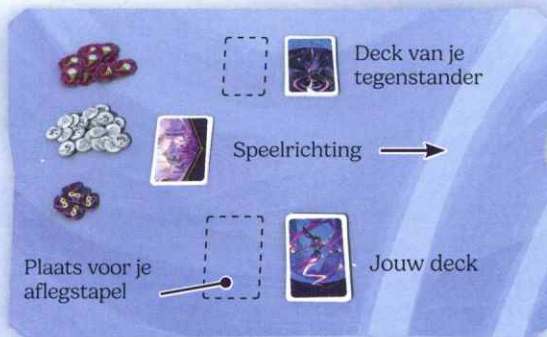
22 aanpassingsfiches met verschillende
voor- en achterkanten (8x1, 8x3 en 6x5)

VOORBEREIDING

- 1 Ga tegenover elkaar zitten. Leg alle **zegels** , **aanpassings-** en **duurfiches** aan de rand van de tafel (zie afbeelding rechts).
- 2 Leg de **scènes** er als gedekte stapel naast. De pijl op de achterkant wijst naar de andere kant van de tafel en geeft de speelrichting aan. *Negeer in de eerste paar spellen de functie op de voorkant (blz. 22-23).*
- 3 Zoek alle karakterkaarten met rechts-
onder een **I**. Neem ieder de **16 kaarten** met **dezelfde achterkant**. Leg de 32 kaarten met een **II** in de doos terug (meer daarover op blz. 15).



- 4 Schud je 16 kaarten en leg die als gedekte stapel voor je neer. Dit is je persoonlijke trekstapel. Vanaf nu noemen we die je **deck**.
- 5 Trek de bovenste **5 kaarten** van je deck en neem die in je hand.
- 6 Neem ieder de twee **overzichtskaarten**. Die zijn rechtsboven met een **?** gemarkeerd.



DE KAARTEN

Afgezien van de achterkant zijn jullie decks gelijk. Een deck bestaat uit 16 kaarten met waarden 1-16. Die waarde noemen we **invloed**. Elke kaart heeft verder een eigen **vaardigheid** en hoort bij 1 van de **4 fracties**.

De fracties zijn aan hun symbool en kleur te herkennen:    .



KORT SPELOVERZICHT EN SPELVERLOOP

Cardia is een duel. Elke ronde spelen jullie **beide 1 kaart tegen elkaar**. Dat noemen we een **ontmoeting**. De kaart met de grootste invloed krijgt een **zegel** . De lagere kaart activeert zijn **vaardigheid**. Gespeelde kaarten **blijven liggen** en kunnen door vaardigheden worden beïnvloed.

Gewonnen zegels kunnen in de loop van het spel van kant wisselen. Daarover straks meer.

Leg volgende kaarten in **speelrichting** naast de **vorige gelegde ontmoeting**, zodat ook die kaarten tegenover elkaar liggen, enzovoort.

Wie als eerste **5 zegels**  op zijn **eigen kaarten** heeft verzameld, wint het spel.



Advies: speel door totdat 1 van de spelers 2 spellen heeft gewonnen.

EEN RONDE

Het spel duurt meerdere ronden. Er wordt door-
gespeeld totdat een speler heeft gewonnen. Elke
ronde bestaat uit 3 fasen:

1.
Kaarten
spelen

2.
Vaardigheid
activeren

3.
Einde van
de ronde

1. KAARTEN SPELEN

Beide spelers leggen 1 kaart gedekt neer en draaien die dan **tegelijk** om. Daarna vergelijken ze de 2 kaarten.

Kaarten neerleggen: je kiest **1 kaart** uit je hand en legt die **gedekt** aan jouw kant van het speeloppervlak neer. Je mag vrij uit je hand kiezen. Je tegenstander kiest ook 1 kaart uit zijn hand en legt die **tegenover** jouw kaart.

Kaarten omdraaien: draai beide kaarten om en vergelijk de **invloed** van de 2 kaarten. De kaart met de **grootste** invloed **wint** de ontmoeting. Neem **1 zegel**  uit de voorraad en leg die op de onderkant van de **winnende kaart**.



Gelijke stand: is de invloed van de 2 kaarten gelijk, dan wint geen van beide kaarten de ontmoeting. Je legt dan dus ook **geen** zegel. Sla in dat geval fase 2 (Vaardigheid activeren) over en ga direct naar fase 3 (Einde van de ronde).

2. VAARDIGHEID ACTIVEREN

Uitsluitend de speler wiens kaart de huidige ontmoeting **verliest**, activeert nu **direct** de vaardigheid van **die kaart**.

Opmerking: *het kan soms voordelig zijn om een ontmoeting te verliezen zodat je de vaardigheid ervan activeert.*

Je **moet** de geactiveerde vaardigheid zo **volledig mogelijk** en met alle gevolgen (ook voor andere kaarten) uitvoeren. Daarbij doe je wat er op de kaart staat.

Opmerking: *je mag een kaart ook spelen als je de vaardigheid ervan niet of deels kunt uitvoeren.*

Belangrijk: activeer **uitsluitend** de vaardigheid van de kaart die de zojuist in fase 1 gespeelde ontmoeting heeft verloren. Verliest daardoor een andere kaart met terugwerkende kracht een eerder gespeelde ontmoeting, dan wordt de vaardigheid daarvan **niet** geactiveerd.

Belangrijk: vaardigheden die het spel of het verloop ervan wijzigen, hebben altijd voorrang ten opzichte van de spelregels.

Er zijn 2 soorten vaardigheden, die je aan deze symbolen herkent: ⚡ eenmalige en ∞ duurzame vaardigheden. Sommige vaardigheden veranderen de invloed van kaarten (blz. 10-11).

⚡ Eenmalige vaardigheid

Een eenmalige vaardigheid handel je op het moment dat hij wordt geactiveerd direct af.



Jouw SABOTEUR (5) verliest de ontmoeting. Je activeert dus zijn vaardigheid: *Je tegenstander legt de bovenste 2 kaarten van zijn deck af.*
Je tegenstander legt beide kaarten open op zijn aflegstapel.

∞ Duurzame vaardigheid

Activeer je een duurzame vaardigheid, dan leg je een **duurfiche** ∞ op de kaart. De duurzame vaardigheid is **direct** actief.



De vaardigheid blijft ook actief als de kaart in de loop van het spel zijn ontmoeting wint.

Wordt een duurzame ∞ van de kaart **verwijderd**, dan is de vaardigheid **niet** meer actief. Voer dan **direct** alle veranderingen door die daardoor plaatsvinden (ook bij eerder gespeelde ontmoetingen).



De tegenstander wint ook deze ontmoeting en legt een zegel ⚡ op zijn kaart.

Jij activeert de vaardigheid van jouw **BEMIDDELAAR (4)**: *Deze ontmoeting heeft een gelijke stand.*

Je legt een duurzame ∞ op je **BEMIDDELAAR**. Zolang het fiche daar ligt, geldt voor deze ontmoeting een gelijke stand. Je legt het zegel van de tegenoverliggende kaart dus weer in de voorraad terug.

Opmerking: bepaalde vaardigheden staan je toe om duurfiches op eerder gespeelde kaarten te leggen. Zo kun je ook met terugwerkende kracht duurzame vaardigheden activeren.

Invloed veranderen

Met sommige vaardigheden verander je de invloed van een kaart. Neem dan een **aanpassingsfiche**  van de **aangegeven waarde** uit de voorraad en leg dat onder de invloed op de betreffende kaart.



Opmerking: soms heb je meerdere aanpassingsfiches nodig om de **aangegeven waarde** te bereiken (bijvoorbeeld: $+7 = +5 +1 +1$).

De waarden van **alle aanpassingsfiches** die zich op een kaart bevinden, worden **direct** bij de **invloed** van deze kaart opgeteld of ervan afgetrokken. Deze gelden zolang ze daar liggen.

Verandert daardoor het resultaat van een ontmoeting, dan verplaats je het zegel  naar de kaart die nu wint of je legt het bij een gelijke stand in de voorraad terug.

Ter herinnering: de vaardigheid van de andere kaart wordt daardoor **niet** geactiveerd.

Speciale situatie: de fiches    zijn niet gelimiteerd. Mochten er niet voldoende zijn, gebruik dan vervangend materiaal.



Jij activeert de vaardigheid van de **UITVINDER (15)**: Geef een kaart naar keuze $+3$ en een andere kaart naar keuze -3 invloed.

Je legt $+3$ op de **UITVINDER** zelf. Daardoor win je de ontmoeting en verplaats je het zegel  naar de **UITVINDER**. De vaardigheid

van de **DJINN (16)** wordt niet geactiveerd. Dan leg je -3 op de 2 rondes ervoor door je tegenstander gespeelde **RECHTER (8)**. Die ontmoeting heeft nu een gelijke stand, dus leg je het zegel  in de voorraad terug.

3. EINDE VAN DE RONDE

Aan het einde van een ronde trek je ieder **1 kaart** van je deck en neem je die in je hand.

Is je deck leeg, dan kun je geen kaart meer trekken. Je schudt je aflegstapel **niet** opnieuw. Je hebt **niet** verloren als je geen kaarten kunt trekken.

Opmerking: je trekt altijd precies 1 kaart. Het kan dus voorkomen dat je in de loop van het spel een ander aantal dan 5 kaarten in je hand hebt.

Daarna begint er een **nieuwe ronde**, weer met fase 1.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is **direct** voorbij zodra 1 van de volgende situaties zich voordoet:

- Fase 1: je tegenstander kan geen kaart meer **spelen**. Jij wint het spel!
- Fase 2: jij activeert een **vaardigheid** waarmee je het spel wint. Jij wint het spel!
- Fase 3: jij hebt aan het einde van de ronde **5 of meer zegels** op **jouw kaarten** verzameld. Jij wint het spel!

Gelijke stand: hebben de spelers aan het einde van de ronde beiden **evenveel** en minimaal 5 zegels, dan speel je door totdat een speler meer zegels heeft of op een andere manier wint.

Opmerking: vaardigheden worden dus uitgevoerd vóórdat je zegels telt.

Speciale situatie: kunnen de spelers beiden geen kaart spelen, dan wint de speler met meer zegels. Is dat ook gelijk, dan eindigt het spel onbeslist.

Nu kunnen jullie het spel starten!

Op de overzichtskaarten vind je een korte samenvatting. Heb je vragen, sla dan de trefwoorden (blz. 16-18) of de betreffende kaart (blz. 19-20) erop na.

Heb je een paar spellen gespeeld, lees dan op de volgende bladzijde verder.

Uitgebreid voorbeeld van een ronde



Fase 1: jullie leggen ieder 1 kaart uit je hand gedekt naast de vorige ontmoeting. Daarna draaien jullie je kaarten tegelijkertijd om.

De **KLOKKENMAKER (11)** van je tegenstander heeft meer invloed dan jouw **RECHTER (8)**. De **KLOKKENMAKER** krijgt dus 1 zegel.



Fase 2: jij activeert de duurzame vaardigheid van de **RECHTER**: Je wint alle ontmoetingen waar een gelijke stand heerst.

Je legt 1 duurzame op je **RECHTER** en legt 1 zegel op elk van jouw kaarten in de 2 voorgaande ontmoetingen, waar gelijke standen heersen.

Fase 3: jullie trekken beiden 1 kaart van het eigen deck.

MOEILIKHEIDSGRAAD AANPASSEN

Na een paar spellen kun je het spel met de scènes en deck II variëren. Om je te helpen bij het kiezen uit de vele combinatiemogelijkheden, hebben we 4 moeilijkheidsgradaties samengesteld op basis van het aantal .

-  0-1: Moordenaars in opleiding
-  2: Ervaren uitvinders
-  3-4: Machtige magiërs
-  5+: De djinn is onder de indruk!

Tel daartoe de  van het deck en de gekozen scène bij elkaar op. De moeilijkheidsgraad van een scène staat rechtsboven op de kaart.



Deck I heeft 0 , deck II heeft 1 . Het spel zonder scène heeft 0 . De scènes hebben 1-3 .

Voorbeeld: deck II (1 ) +  = 3 .

Advies: kies eerst een scène met 1  en speel die met deck I. Bouw het langzaam op en probeer nieuwe combinaties uit.

DECK II

Deck II werkt hetzelfde als deck I, maar met nieuwe vaardigheden. Doe alle kaarten van deck I in de doos terug en neem in plaats daarvan de 32 kaarten met rechtsonder een II. Verder verandert er niets aan de voorbereiding (blz. 2-3).



Advies: speel deck II eerst zonder scène.

Zie blz. 21-22 voor verduidelijkingen van de kaarten van deck II.

SCÈNES -

Kies 1 scène en leg die open op de stapel. De speelrichting zou je inmiddels wel uit je hoofd moeten weten.



Elke scène heeft een eigen spelregel die voor het hele spel geldt. We verduidelijken de afzonderlijke scènes op blz. 22-23.

Zoek je nog meer uitdaging? Je kunt op eigen risico met meerdere scènes tegelijk spelen.

DECKS COMBINEREN

Ken je het spel inmiddels goed, dan kun je de decks ook met elkaar combineren. Neem dan bijvoorbeeld alle gele kaarten uit deck I, alle rode uit deck II, enzovoort. Beide spelers moeten echter altijd met een identiek deck spelen.

TREFWOORDEN

Invloed:

- Wordt de invloed van een kaart door aanpassingsfiches op welk moment dan ook groter dan die van de tegenoverliggende kaart, leg dan een zegel op de nu hogere kaart en verwijder alle zegels van de nu verliezende tegenoverliggende kaart.
- Liggen er meerdere aanpassingsfiches (positieve en negatieve) op een kaart, verreken die dan met elkaar. Leg alleen het resultaat op de kaart. Een kaart kan ook negatieve invloed hebben.
- Heeft een vaardigheid betrekking op de "**volgende kaart** die je speelt", leg het betreffende fiche dan in speelrichting **naast** je huidige kaart. Zodra je de kaart omdraait, leg je het aanpassingsfiche erop. Het telt **direct** mee bij de invloed van de kaart, dus al bij het vergelijken van de kaarten in fase 1.



Jij activeert de **KLOKKENMAKER (11)**: Geef jouw kaart in de vorige ontmoeting en de volgende kaart die je speelt elk +3 invloed.

Je legt  op jouw hiervoor gespeelde **CHIRURG (3)**. Dan leg je  op de plek van je volgende kaart.

- Je mag aanpassingsfiches niet op kaarten in je hand, je aflegstapel of je deck leggen.

Kaarten afleggen:

Afhankelijk van de vaardigheid moet je soms kaarten uit je hand, uit je deck of al gespeelde kaarten afleggen. Je kunt afgelegde kaarten niet meer gebruiken.



- Leg af te leggen kaarten **open** op je **persoonlijke aflegstapel**. Leg alle fiches die op af te leggen kaarten liggen in de voorraad terug. Je mag op elk moment je eigen aflegstapel en die van je tegenstander bekijken.
- Zijn beide kaarten van een ontmoeting afgelegd, schuif dan alle volgende ontmoetingen op zodat het gat wordt gesloten.

Kopiëren en activeren:

Je kopieert de vaardigheid van een **andere** kaart en activeert die alsof die zich op **deze** kaart zou bevinden.



Activeren:

Je activeert de vaardigheid van een **andere** kaart (op de locatie van de andere kaart). Activeer je een duurzame vaardigheid, dan leg je er zoals hebruikelijk een duurzame fiche op.





Gespeelde kaart: een openliggende kaart (ook de kaarten van de huidige ontmoeting). Agelegde kaarten horen daar **niet** bij. "Eén van **jouw** gespeelde kaarten" moet er één zijn die **jij** hebt gespeeld. "Een kaart **naar keuze**" mag er één van jou of van je tegenstander zijn.

Vorige ontmoeting: de ontmoeting die tegen de speelrichting in naast deze ligt.

Voorgaande ontmoetingen: alle ontmoetingen die tegen de speelrichting in vóór deze liggen.

Hieropvolgende ontmoeting: de al gespeelde ontmoeting die in speelrichting naast deze ligt (niet te verwarren met *volgende ontmoeting*, die betrekking op een nog niet gespeelde kaart heeft).

KAARTEN VAN DECK I



MOORDENARES: deze kaart en die van je tegenstander gelden als gespeeld. Leg die daarna af (blz. 17).



BEMIDDELAAR: wordt het duurfiche verwijderd en de vaardigheid dus inactief, dan wint direct de kaart met de grootste invloed deze ontmoeting.



RECHTER: leg 1 zegel op jouw kaarten in elke ontmoeting waar een gelijke stand heerst. Je wint ook gelijke standen in vanaf nu gespeelde ontmoetingen. De vaardigheid van de andere kaart wordt zoals gebruikelijk **niet** geactiveerd. Wordt een gelijke stand in een ontmoeting opgeheven, dan wint zoals gebruikelijk de kaart met de grootste invloed. Wordt deze vaardigheid inactief, dan verwijder je de betreffende zegels weer.

Een gelijk aantal zegels (fase 3) beslis je met deze vaardigheid niet in jouw voordeel. Is deze vaardigheid ook bij je tegenstander actief, dan winnen jullie beiden alle gelijke standen.



POPPENSPELER: de invloed van de nieuw getrokken kaart bepaalt of je de ontmoeting wint. Is de getrokken kaart lager dan die van de **POPPENSPELER**, dan wordt de vaardigheid ervan **niet** geactiveerd (omdat er in deze ontmoeting al een vaardigheid is geactiveerd). Kun je geen kaart trekken omdat je tegenstander geen handkaarten meer heeft, dan kan hij niet spelen en win jij het spel.



11 KLOKKENMAKER: is er geen vorige ontmoeting, dan vervalt dit deel van de vaardigheid. Voer de rest zoals gebruikelijk uit.



12 PENNINGMEESTER: je legt nog een zegel op de kaart. Dat kan ook de kaart van je tegenstander zijn. Het blijft liggen zolang de vaardigheid actief is.



13 MOERASWACHTER: je trekt aan het einde van de ronde zoals gebruikelijk 1 kaart. Je hebt daarna 1 kaart meer in je hand.



14 MAGISTRA: je moet één van je gespeelde kaarten kiezen die op dit moment minimaal zoveel invloed heeft als jouw **MAGISTRA**. Alle aanpassingsfiches tellen daarbij mee. Je voert de gekopieerde vaardigheid uit alsof jouw **MAGISTRA** die vaardigheid heeft en ze die op haar locatie zou activeren.



15 UITVINDER: je mag aanpassingsfiches zowel op je **UITVINDER** zelf als op de tegenoverliggende kaart leggen.



16 DJINN: je wint het spel direct. Ook als de andere speler tegelijkertijd 5 (of meer) zegels heeft (zegels tel je pas in fase 3).

KAARTEN VAN DECK II



1 GIFMENGER: verandert de invloed van deze of de tegenoverliggende kaart later in het spel, dan wordt deze vaardigheid **niet** nogmaals geactiveerd.



2 KRACHTWEVER: je neemt **alle** duur- en aanpassingsfiches van **één** van jouw kaarten. Daarna leg je die **allemaal** op één andere kaart (dat mag ook de **KRACHTWEVER** zelf zijn). Je mag de fiches niet verdelen. Leg je een duurfiche op een kaart met een niet geactiveerde duurzame eigenschap, dan activeer je die direct.



3 GEZANT: je mag het aanpassingsfiche ook op de **GEZANT** zelf of op de tegenoverliggende kaart leggen.



7 WONDERKIND: zoals gebruikelijk tellen alle aanpassingsfiches mee. Je mag het aanpassingsfiche ook op het **WONDERKIND** zelf leggen.



9 CHANTEUSE: je tegenstander moet 2 kaarten afleggen voordat je fase 2 afhandelt. Heeft hij niet voldoende handkaarten, dan legt hij zoveel mogelijk handkaarten af.



10 ILLUSIONIST: je voert de vaardigheid van de kaart zoals gebruikelijk uit. Genoemde locaties hebben dus betrekking op de locatie van de gekozen kaart, niet op die van de **ILLUSIONIST** (blz. 17). Het is niet van belang of de vaardigheid eerder is geactiveerd.



ADVISEUR: je wilt de vorige ontmoeting ook als daar een gelijke stand heerst.



MECHANISCHE DJINN: wordt de hieropvolgende ontmoeting afgelegd, dan geldt de nu in speelrichting volgende openliggende ontmoeting als hieropvolgende ontmoeting (zie blz. 17 en 18).

SCÈNES



SLANGENTEMPEL: het is niet van belang of je de ontmoeting in de loop van het spel weer verliest.



BAZAAR: uitsluitend het aan het einde van de ronde trekken vervalt. Trek je kaarten door een vaardigheid, dan doe je dat zoals gebruikelijk. Heb je 0 of 1 kaart, dan trek je direct 4 kaarten (ongeacht in welke fase).



OPRICHTERSFESTIVAL: je moet 3 naast elkaar liggende ontmoetingen winnen. Het is niet van belang in welke fase je bent. Heb je meer dan 1 zegel op een kaart, dan geldt het desondanks als 1 ontmoeting.



GROTE BIBLIOTHEEK: heb je nog maar 1 kaart in je deck, dan trek je die zoals gebruikelijk. Is je deck leeg, dan trek je geen kaarten meer.



VUILNISBELT: je voert het effect niet meer uit als je geen of nog maar 1 kaart kunt trekken. Trek je de laatste 2 kaarten van je deck, dan leg je er 1 van terug.



VEILINGHUIS: het effect wordt na het omdraaien in fase 1 afgehandeld. Alle fiches die op kaarten liggen tellen mee. Bij gelijke invloed hoeft je niet af te leggen. Het effect geldt uitsluitend voor kaarten die je zelf speelt. Is je deck leeg, neger dit effect dan.



VERVLOEKTE CATACOMBEN: geldt uitsluitend bij het omdraaien van kaarten in fase I. Het is niet van belang of de kaart daarna wordt afgelegd. Verschuift een ontmoeting, dan verlies je niet.



MISTIG MOERAS: in de eerste ronde draai je nog geen kaarten om. Je mag je eigen gedekte kaart op elk moment bekijken. "Volgende kaart die je speelt" heeft altijd betrekking op de kaart die je als volgende uit je hand kiest (niet die al gedekt op tafel ligt).