

Machiavelli

De Donkere Landen

van Bruno Faidutti voor 2 – 8 spelers vanaf 10 jaar



15 nieuwe
gebouwenkaarten



8 oude
karakterkaarten



10 nieuwe
karakterkaarten



1 houten koning

Lange tijd is verstreken sinds het gouden tijdperk, dat ik uitsluitend uit de verhalen van mijn vader Junan ken. Het lijkt alsof de dichte mist niet wil optrekken om de schoonheid van de in bloei staande landschappen vrij te geven. In de Donkere Landen schuilt een nieuwe bedreiging. Met hun huiveringwekkende krachten en meedogenloze hebzucht willen heksen en veroveraars ook ons land in het duister hullen.

Wij kunnen slechts op de wijsheid van onze leiders vertrouwen; trotseren zij openlijk het gevaar of verslaan ze de machten uit de Donkere landen met hun eigen wapens? Het is niet mijn taak om over de strategie te beslissen. Ik probeer slechts naar waarheid te berichten.

(Boek 1 van de stadsschrijver Hedra, op de 17e dag van de sprokkelmaand, 1499)



De voorbereiding

Schud een aantal of alle nieuwe gebouwenkaarten door de stapel gebouwenkaarten van het basisspel. De auteur raadt aan 2 of 3 gebouwenkaarten uit de donkere Landen te gebruiken of, bij gebruik van meer dan 2 of 3 kaarten, hetzelfde aantal lila gebouwen uit het basisspel te verwijderen.

Kies naar believen 9 karakters (8 karakters bij een spel met 2 of 3 spelers) uit de in totaal 18 oude en nieuwe karakterkaarten. Het getal in de linker bovenhoek geeft, net als in het basisspel, de beurtvolgorde aan. Alle getallen in de set van 9 kaarten moeten dus verschillend zijn. Leg de 9 resterende kaarten in de doos. Deze worden in dit spel niet gebruikt.

Om te vermijden dat de karakterkaarten aan de achterzijde herkend kunnen worden, zijn de 8 karakterkaarten uit het basisspel nogmaals bijgeleverd.

In een spel met 9 karakters is het aantal openliggende kaarten als volgt:

Aantal spelers	Open kaarten
4	3
5	2
6	1
7-8	0

De houten koning vervangt de kroonkaart uit het basisspel (leg deze in de doos). De speler met de houten koning is de Koning. Hij mag als eerste een karakterkaart uitzoeken.

Het spelverloop en het doel van het spel zijn gelijk aan die in het basisspel.

De nieuwe gebouwenkaarten

Grote muur

De kosten van het verwijderen van een gebouw van een speler met de "Grote muur" door de "Condottière", worden met 1 verhoogd.

Steengroeve

Als een speler met de "Steengroeve" een gebouw bouwt, waarvan hij er al één of meer had gebouwd, betaalt hij 1 goudstuk minder per gelijk gebouw. De kosten voor een gebouw kunnen nooit lager worden dan 1 goudstuk.

Wensput

Aan het einde van het spel krijgt de speler met de "Wensput" 1 extra overwinningspunt voor elk ander lila gebouw. De "Wensput" wordt zelf niet meegeteld.

Schatkamer

Aan het einde van het spel krijgt de speler met de "Schatkamer" 1 extra

Casino

Aan het einde van het spel krijgt de speler met het "Casino" 1 extra overwinningspunt voor elke kaart, die hij nog in de hand heeft.

Hospitaal

Een speler met het "Hospitaal", wiens karakter wordt vermoord, mag desondanks zijn inkomen incasseren. Hij mag echter geen karaktereigenschappen gebruiken om dit inkomen te verbeteren. Hij krijgt ook geen extra goudstukken voor gekleurde gebouwen, de "Koopman" of de "Belastinginner". Daarna is zijn beurt afgelopen.

Armenhuis

Een speler met het "Armenhuis", die na het uitvoeren van zijn beurt geen goudstukken meer overheeft, ontvangt één goudstuk uit de bank. Dit goudstuk kan hem niet worden afgenomen door de "Belastinginner". Een speler, die zijn laatste goudstuk aan de "Belastinginner" moet geven, ontvangt daarna het goudstuk van het "Armenhuis".

Vuurtoren

Op het moment, dat een speler de "Vuurtoren" bouwt, mag hij éénmalig de stapel gebouwenkaarten doorzoeken, één kaart uitkiezen en in de hand nemen. Daarna schudt hij de stapel.

Park

Een speler met het "Park", die aan het einde van zijn beurt geen kaarten meer in de hand heeft, mag 2 kaarten van de stapel trekken.

Kruittoren

Een speler met de "Kruittoren" mag deze in zijn beurt laten exploderen en daarmee een gebouw van een medespeler meenemen. Hij legt beide kaarten op de aflegstapel.

Balzaal

Als de speler met de "Balzaal" de houten koning bezit, moet iedere medespeler, die opgeroepen wordt, antwoorden met "Dank u wel, Excellentie". Wie dit vergeet, verliest zijn complete beurt.

Fabriek

Het bouwen van elk volgend lila gebouw is voor een speler met een "Fabriek" 1 goudstuk goedkoper. Hij krijgt geen goud terug voor reeds gebouwde gebouwen en krijgt geen korting voor het bouwen van de "Fabriek" zelf. De "Fabriek" heeft geen invloed op de waarde van het gebouw voor de telling, "Condottière" of "Diplomaat".

Museum

De speler met het "Museum" mag in elk van zijn beurten een kaart onder het "Museum" schuiven. Aan het einde van het spel krijgt hij voor elke kaart onder het "Museum" een extra overwinningspunt. Hartelijk dank aan Andreas Seyfarth voor de toestemming deze eigenschap uit San Juan over te nemen.

Klokkentoren

Op het moment, dat een speler de "Klokkentoren" bouwt, moet hij beslissen of het spel na het 7e of het 8e gebouw is afgelopen. Als de "Klokkentoren" wordt verwijderd, wordt altijd doorgespeeld totdat het 8e gebouw is gebouwd.

Troonzaal

De speler met de "Troonzaal" ontvangt elke keer, dat de houten koning van

De nieuwe karakterkaarten

1) Heks



Nadat de "Heks" haar inkomen heeft ontvangen, kiest ze een karakter, dat ze wil beheksen. Daarna eindigt haar beurt. Als het gekozen karakter wordt opgeroepen, ontvangt deze zijn inkomen en beëindigt daarna direct zijn beurt. De "Heks" voert nu de beurt van deze speler verder uit, als ware het haar eigen beurt. Ze mag daarbij alle speciale eigenschappen van het betreffende karakter gebruiken, bijvoorbeeld als "Koopman" een extra goudstuk nemen en een goudstuk voor elk van haar groene gebouwen incasseren. De "Heks" bouwt natuurlijk in haar eigen stad. Als de "Koning" wordt behekst, ontvangt deze toch de houten koning. Als het behekste karakter niet gekozen is, kan de "Heks" in deze ronde geen beurt overnemen. De "Dief" mag noch de "Heks", noch het behekste karakter bestelen.

2) Belastinginner



De "Belastinginner" ontvangt van iedere speler, die deze ronde minimaal één gebouw heeft gebouwd, een goudstuk (spelers zonder goud hebben geluk). Als de "Moordenaar" en/of de "Heks" deze ronde een gebouw hebben gebouwd, moeten zij de "Belastinginner" alsnog een goudstuk betalen op het moment dat hij zich bekendmaakt. Het "Armenhuis" en de "Alchemist" worden na het innen van de belasting afgehandeld en zijn dus beschermd tegen de "Belastinginner".

3) Bezweerder



De "Bezweerder" mag de handkaarten van een medespeler naar keuze bekijken, er één uitkiezen en deze houden. Hij mag deze kaart in de hand nemen of direct betalen en bouwen. Dit bouwen is geen onderdeel van zijn bouwfase. Hij mag dus nog een tweede gebouw uit zijn hand bouwen. Beide gebouwen moeten wel gewoon betaald worden.

4) Intrigant



De "Intrigant" ontvangt 1 goudstuk voor elk geel gebouw in zijn stad. Op het moment, dat hij opgeroepen wordt, geeft hij de houten koning aan een andere speler naar keuze. Hij mag de houten koning noch bij de oorspronkelijke eigenaar laten, noch aan zichzelf geven.

5) Aflaatprediker



De "Aflaatprediker" ontvangt 1 goudstuk voor elk blauw gebouw in zijn stad. De speler met het meeste goud moet 1 goudstuk aan de "Aflaatprediker" betalen. Als meerdere spelers het meeste goud bezitten of de "Aflaatprediker" zelf de rijkste is, ontvangt hij geen goud.

6) Alchemist



De "Alchemist" ontvangt al het goud, dat hij voor het bouwen van gebouwen heeft betaald, aan het einde van zijn beurt weer terug. Goud, dat hij op een andere wijze is kwijtgeraakt (bijv. door de "Dief" of de "Belastinginner"), krijgt hij niet terug. De "Alchemist" mag niet meer goud uitgeven dan hij bezit. Het goud, dat hij terugkrijgt, is beschermd tegen de "Belastinginner".

7) Veroveraar



Na zijn inkomensfase ontvangt de "Veroveraar" óf 4 kaarten óf 4 goudstukken extra. De "Veroveraar" mag geen gebouwen bouwen.

8) Diplomaat



De "Diplomaat" krijgt 1 goudstuk voor elk rood gebouw in zijn stad. Hij mag een gebouw in zijn stad omwisselen met een gebouw in de stad van een medespeler. Als het gebouw van de medespeler duurder is dan zijn eigen gebouw, betaalt de "Diplomaat" het verschil aan de andere speler. De "Diplomaat" mag niet kiezen voor de "Wachtoren" of een gebouw van de "Prediker". Als de "Diplomaat" in het spel is, verliest het "Kerkhof" zijn speciale eigenschap.

9) Kunstenaar



De "Kunstenaar" mag 1 of 2 gebouwen in zijn stad verfraaien door er een goudstuk op te leggen. Elk gebouw mag maximaal 1 keer verfraaid worden. Verfraaide gebouwen worden in alle opzichten met 1 goudstuk opgewaardeerd: voor het bepalen van overwinningpunten, het verwijderen door de "Condottière" en voor het omwisselen van de "Diplomaat".

9) Koningin



De speler met de "Koningin" ontvangt 3 goudstukken als hij aan het begin van zijn beurt naast de speler met de houten koning zit, zelfs als de "Koningin" door de "Moordenaar" wordt vermoord. Gebruik de "Koningin" uitsluitend in een spel met 5 of meer spelers.

De nieuwe kaarten brengen veel meer variatie in het spel dan voorheen. Daardoor kunnen eventueel kleine spelregeldiscussies ontstaan. Let er vooral op, dat de "Belastinginner" aan het einde van de beurt incasseert en de eigenschappen van de "Alchemist" en het "Armenhuis" na het einde van de beurt worden afgehandeld. De "Alchemist" kan dus eerst in het "Armenhuis" bedelen en daarna zijn goud terugkrijgen.

We hebben geprobeerd om alle speciale situaties te beschrijven. Als u toch nog op onduidelijke situaties stuit, probeer dan samen tot een logische oplossing te komen.



Illustraties en grafische bewerking: Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier, Jesper Eising, Bjarne Hansen, Cyrille Daujean
© 2004 Hans im Glück Verlags-GmbH



Uitgever en distributie:

999 Games B.V.

Postbus 32

NL 1380 AA Weesp

Klantenservice: 0900 - 999 00 00

www.999games.nl

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Grafische bewerking: Fonts + Files

Dit spel bevat kleine onderdelen;
houd ze weg bij kleine kinderen.

Bezoek ieder najaar Het Spellenspektakel, het leukste dagje uit voor spellenliefhebbers. 10.000 m² kijken, spelen, ruilen en kopen voor de hele familie. Beursgebouw Eindhoven, naast het CS. Op www.spellenspektakel.nl vindt u speciale hotel- en reisarrangementen.

