

Spelverloop

(1) Je kan één actiekaart spelen

- ▶ plaats de actiekaart in je eigen grote speelgebied
- ▶ je moet (indien mogelijk) alle acties op de kaart uitvoeren van boven naar onder
- ▶ soms kan je hierdoor nog actiekaarten spelen

(2) Je kan één kaart kopen

- ▶ aankoopkost = links onderaan
- ▶ je kan kopen van de 17 stapels op tafel (niet van de "Vernietigde kaarten")
- ▶ koop, betaal en plaats de kaart open op je eigen aflegstapel
- ▶ de gebruikte geldkaarten gaan naar je eigen speelgebied
- ▶ eventuele meerdere aankopen doe je in één keer (geen wisselgeld)

(3) Je moet je speelgebied opruimen

- ▶ leg alle handkaarten en kaarten uit je speelgebied op je eigen aflegstapel
- ▶ neem terug 5 kaarten uit je trekstapel in de hand (indien minder dan 5 beschikbaar, eerst rest nemen, dan pas aanvullen met geschudde aflegstapel)

aflegstapel

de bovenste kaart moet steeds zichtbaar zijn!



- speelgebied -

Vorbereiding

- ▶ **elke speler:**
7 koper, 3 landgoeden in trekstapel;
schudden en 5 in de hand
- ▶ **op tafel 17 stapels (= voorraad):**
3x koper, zilver & goud;
3x overwinningskaarten (8-12-12 bij 2-3-4 spelers);
1x vloekkaarten (10-20-30 bij 2-3-4 spelers);
10 sets koninkrijkkaarten;
- !!
onder elke stapel een locatiekaart plaatsen
kaart "vernietigd" apart

Terminologie

- ▶ **+x actie(s)**
je mag x extra acties spelen
- ▶ **+x kaart(en)**
je neemt meteen x kaarten van je trekstapel in je hand
- ▶ **+x geld**
je krijgt x extra geld om in fase 2 uit te geven
- ▶ **+1 aanschaf**
je mag in fase 2 een extra kaart kopen
- ▶ **afleggen**
kaart(en) naar eigen open aflegstapel
- ▶ **trekken**
bovenste kaart(en) van je trekstapel in je hand nemen
- ▶ **vernietigen**
kaart(en) gaat naar "vernietigde stapel" (dus uit het spel)
- ▶ **pakken**
neem een kaart naar keuze uit de tafelloorraad (≠ kopen)
- ▶ **tonen**
toon iedereen een kaart en leg die terug
- ▶ **apart leggen**
kaart in je speelgebied plaatsen zonder actie uit te voeren

Einde

de Provinciéstapel is leeg
of
3 van de 17 stapels uit de voorraad zijn leeg

Winnaar

Speler met de meeste wint het spel



DOMINION


Donald X. Vaccarino

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!

DOEL VAN HET SPEL

In dit spel gebruik je een stapel kaarten, die je koninkrijk voorstelt. In de stapel bevindt zich je geld, de te behalen overwinningspunten en de acties die je kunt uitvoeren. Iedere speler begint met een paar 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

500 Kaarten

130 Geldkaarten

60 Koperkaarten

40 Zilverkaarten

30 Goudkaarten

48 Overwinningskaarten

24 Landgoederen

12 Hertogdommen

12 Provincies

252 Koninkrijkkaarten

10 elk van: Avonturier, Bureaucraat, Kelder, Raadsheer, Kapel, Raadszaal, Feest, Festival, Laboratorium, Bibliotheek, Markt, Militie, Mijn, Slotgracht, Geldschietter, Verbouwing, Smidse, Spion, Dief, Troonzaal, Dorp, Heks, Houthakker en Werkplaats.

12 Tuinen

30 Vloekkaarten

33 Locatiekaarten (met blauw kader op achterzijde; één voor elke kaartsoort en de kaart 'Vernietigde kaarten')

7 Blanco kaarten

Bouw je eigen kaartenstapel met overwinningspunten, acties en geldkaarten. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste punten in zijn stapel.

Denk eraan dat tijdens het spel de overwinningskaarten op zichzelf vrijwel geen nut hebben. Het gaat om de combinatie: het is belangrijk om de juiste balans te vinden tussen alle kaarten!

In het spel zijn 25 sets koninkrijkkaarten, maar er worden er tijdens het spelen maar 10 gebruikt. Omdat je elke keer 10 andere kunt kiezen, is elk spel altijd weer verrassend anders.

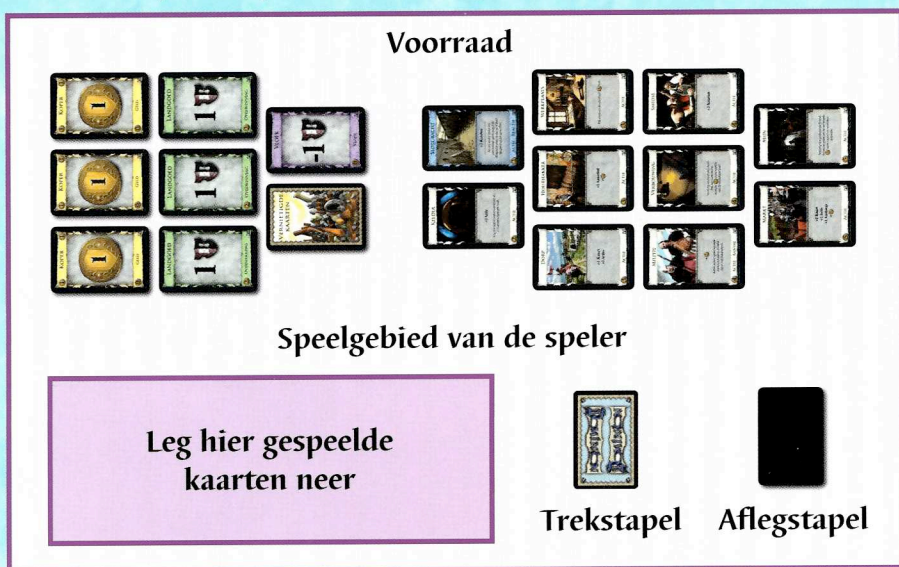
De tekst in de zijlijn is een samenvatting van de regels en geeft informatie over bijzondere situaties en uitzonderingen. Dit is vooral handig voor mensen die het spel al kennen en een beknopt overzicht van de regels zoeken.

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 25 verschillende koninkrijkaarten, van elke soort 10 stuks. Elk spel wordt door de spelers in goed overleg bepaald met welke 10 van de 25 soorten wordt gespeeld. 15 soorten worden niet gebruikt. Leg deze in de doos. Als de kaart 'Tuinen' 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 10 van elk.

Als je voor het eerst speelt, wordt de volgende combinatie aangeraden: Kelder, Markt, Militie, Mijn, Slotgracht, Verbouwing, Smidse, Dorp, Houthakker en Werkplaats.

- Leg de 10 gekozen stapels van 10 koninkrijkaarten op tafel, zodat iedereen erbij kan. Onderaan elke stapel wordt een locatiekaart geplaatst, zodat het goed zichtbaar is als een stapel uitgeput is. Locatiekaarten herkennen men aan het blauwe kader op de achterkant.
- Sorteert de geldkaarten in 3 stapels (Koper, Zilver en Goud).
- Sorteert de overwinningskaarten in 3 stapels (Landgoederen, Hertogdommen en Provincies): bij 2 spelers zijn er 8 en bij 3 of 4 spelers 12 van elke soort.
- Maak een stapel vloekkaarten: bij 2 spelers zijn er 10, bij 3 spelers 20 en bij 4 spelers 30.
- Leg de locatiekaart 'Vernietigde kaarten' neer.
- Geef iedere speler 7 koperkaarten en 3 landgoederen.



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 de aflegstapel. Als zijn trekstapel leeg is, schudt hij zijn aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

Voorraad: Alle in de voorbereiding neergelegde geldkaarten, overwinningskaarten, vloekkaarten en koninkrijkaarten vormen samen de voorraad. De vernietigingskaart is geen onderdeel van 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.

De startspeler voor het eerste spel wordt in goed overleg gekozen. De nieuwe startspeler is degene links van de winnaar van het vorige spel.

Iedere speler begint met 7 Koperkaarten en 3 Landgoederen. Schud deze en trek 5 kaarten als beginhand.

Overzicht startopstelling. De stapels kaarten van de spelers zijn niet afgebeeld.

Voorraad



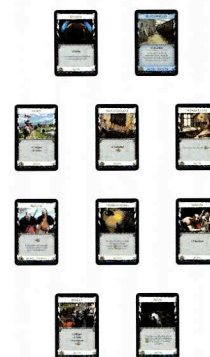
Geldkaarten



Overwinningskaarten



Vernietigingskaart/Vloekkaarten



Koninkrijkaarten

12 van elke overwinningskaart bij 3 of 4 spelers. 8 van elke overwinningskaart bij 2 spelers.

Elk spel heeft stapels voor Koper, Zilver, Goud, Landgoederen, Hertogdommen, Provincies en Vloeken.

Elk spel kies je 10 sets koninkrijkaarten.

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) **Aanschaffase** – 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 opraukt, 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.

De beurten volgen elkaar in de richting van de klok op. Elke beurt voert de actieve speler zijn fase A, B en C in die volgorde uit.

- A) Actiefase
- B) Aanschaffase
- C) Opschoonfase

Actiekaarten geven een speler extra mogelijkheden. De speler mag een actiekaart spelen als hij er een heeft. Dit is optioneel. Zelfs als hij actiekaarten heeft, hoeft hij ze niet te spelen.

Omdat spelers soms meerdere acties per beurt kunnen uitvoeren, is het handig om de gespeelde actiekaarten van links naar rechts op tafel te leggen. Op die manier blijft het overzichtelijk welke extra mogelijkheden een speler allemaal krijgt. Deze kaarten worden in de opschoonfase allemaal op de aflegstapel gelegd.

+X Actie(s): Geeft het recht om in de actiefase X extra actiekaarten te spelen.

+X Kaart(en): Trek direct X extra kaarten.

+X Geld: Geeft je X extra geld om in de aanschaffase uit te geven.

+1 Aanschaf: Geeft het recht om in de aanschaffase een extra kaart te kopen.

Afleggen: Leg kaarten open op je aflegstapel.

“**Trekken**” - De bovenste kaart(en) van de trekstapel in je hand nemen.

“**Vernietigen**” - Als een speler een kaart vernietigt, legt hij deze op de stapel ‘Vernietigde kaarten’ 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 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.

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. Reactiekaarten zijn een uitzondering op deze regel. Reactiekaarten geven zelf aan wanneer ze gespeeld mogen worden.



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 aanschafffase een extra kaart te kopen
- Geeft je 1 extra geld om in de aanschafffase uit te geven
- Kosten om de kaart te kopen

B) AANSCHAFFFASE

In de aanschafffase 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 kopen van de stapel ‘vernietigde kaarten’. 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, meerdere 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 meerdere 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.

Trekken: De bovenste kaart(en) van de trekstapel in je hand nemen.

Vernietigen: Leg kaart(en) op de stapel ‘Vernietigde kaarten’.

Pakken: Een kaart uit de voorraad op je aflegstapel leggen.

Tonen: Laat kaart(en) zien en leg deze terug op de plek waar ze vandaan komen.

Apart leggen: Leg kaart(en) apart totdat de instructies aangeven waar ze heen gaan.

Er zijn 3 soorten actiekaarten:

Actie: gewone actiekaart

Actie - Aanval: aanvalkaart, waarmee een speler andere spelers direct met nadelen opzadelt

Actie - Reactie: reactiekaart, waarmee een speler een aanvalkaart van een andere speler (gedeeltelijk) onschadelijk kan maken

De speler kan een kaart uit de voorraad pakken als hij deze koopt door de kosten (staat linksonder op de kaart) te betalen.

De speler mag elke combinatie van geldkaarten en geldwaarde op actiekaarten gebruiken om te betalen.

Gespeelde geldkaarten worden van links naar rechts op tafel gelegd, naast eerder gespeelde kaarten.

Al deze kaarten worden aan het einde van de beurt afgelegd.

Dit afleggen gebeurt in de opschoonfase, zie hierna.

C) OPSCHOONFASE

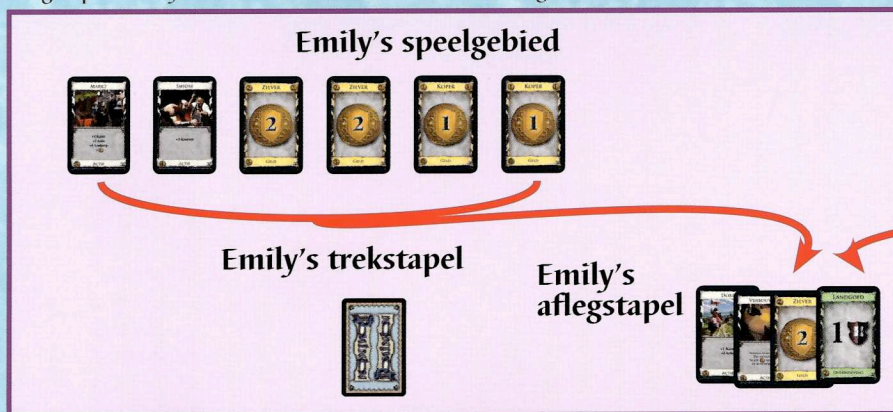
Alle kaarten die een speler deze beurt gekocht en gepakt heeft, zijn direct op de aflegstapel gelegd. Ze rouleren via de aflegstapel naar de nieuwe trekstapel en komen dan pas in het spel. Alle gespeelde actiekaarten en geldkaarten worden nu samen met alle handkaarten op de aflegstapel gelegd. Spelers 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 voltooit. 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.

VOORBEELD VAN EEN BEURT

Emily bekijkt haar hand van 5 kaarten. Ze heeft een Markt, een Smidse, een Zilver en 2 Landgoederen in haar hand. Tijdens haar Actiefase speelt ze eerst de Markt en trekt direct een kaart. Ze trekt een Zilver. Omdat de Markt haar een extra actie heeft gegeven, kan ze nu de Smidse spelen. Ze trekt direct 3 nieuwe kaarten. Omdat ze slechts 2 kaarten in haar trekstapel heeft, trekt ze allebei de kaarten en schudt daarna haar aflegstapel, legt deze als trekstapel neer en trekt de 3^e kaart. Ze trekt nog een Markt en 2 Koperkaarten. Ze heeft geen acties meer, dus de nieuwe Markt kan ze niet spelen. In haar aanschaffase speelt Emily 2 Zilverkaarten en 2 Koperkaarten. Hier telt ze de geldwaarde van de eerder gespeelde Markt bij op voor een totale waarde van 7. Emily mag 2 kaarten uit de voorraad kopen en heeft hier in totaal een waarde van 7 geld voor. Ze koopt een Dorp voor 3 en legt deze open op haar aflegstapel. Daarna koopt ze met haar 4 overige geld een Verbouwing en legt ook deze open op haar aflegstapel. In haar opschoonfase legt ze alle gespeelde kaarten (Markt, Smidse, 2 Zilver, 2 Koper) op haar aflegstapel. Vervolgens legt ze al haar overgebleven handkaarten (Markt, 2 Landgoederen) op de aflegstapel. Emily trekt 5 nieuwe kaarten en beëindigt zo haar beurt.



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 koninkrijkaarten zijn uitgeput.

Elke speler telt zijn overwinningspunten op de kaarten in zijn gehele stapel (inclusief zijn handkaarten en aflegstapel). Vergeet niet eventuele vloekkaarten mee te tellen (negatieve waarde).

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.

De speler heeft alle door hem gekochte kaarten op de aflegstapel gelegd. Hij legt nu alle gespeelde kaarten op zijn aflegstapel. Dat zijn alle actie- en geldkaarten die tijdens zijn beurt zijn gespeeld. Hij legt ook alle overgebleven handkaarten op zijn aflegstapel.

Hij trekt 5 kaarten van zijn trekstapel.

Zijn beurt is voorbij. De volgende speler (met de klok mee) is aan de beurt.

Emily's hand:



Zij speelt de Markt en trekt een kaart.



Zij speelt vervolgens de Smidse en trekt 3 kaarten.



Dan koopt zij het Dorp en de Verbouwing en legt beide op haar aflegstapel.



Tot slot legt zij alle gespeelde kaarten op haar aflegstapel en legt vervolgens ook haar overgebleven handkaarten af.

Het spel eindigt als:
de provinciekaarten op zijn;
of
3 willekeurige soorten
voorraadkaarten op zijn.

Wie wint?

De speler met de meeste punten!

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 in de stapel 'Vernietigde kaarten' 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

Avonturier – Als je trekstapel uitgeput raakt, schud dan je aflegstapel. Schud de omgedraaide kaarten niet. Deze komen pas op de aflegstapel, nadat je het omdraaien helemaal hebt voltooid. Als je na het omdraaien van alle kaarten maar één geldkaart hebt, krijg je uitsluitend deze.

Bureaucraat – Als je geen kaarten in je trekstapel hebt op het moment dat je de Bureaucraat speelt, wordt de zilverkaart die je ontvangt, de enige kaart in je trekstapel. Hetzelfde geldt voor een andere speler zonder kaarten in zijn trekstapel. De overwinningskaart die hij bovenop legt, wordt de enige kaart in zijn trekstapel.

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.

Raadsheer – Je moet de Raadsheer uitvoeren (beslissen of je je hele trekstapel op de aflegstapel legt), voordat je iets anders in je beurt doet (zoals een andere kaart spelen of kopen). Je mag je trekstapel niet tijdens het afleggen doorkijken.

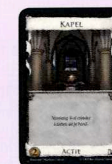
Kapel – Je kunt de Kapel zelf niet afleggen, omdat deze na het spelen ervan niet in je hand is. Je mag wel een andere Kapelkaart afleggen als je deze in je hand hebt.

Raadszaal – De andere spelers moeten een kaart trekken, of ze willen of niet. Indien nodig, schudden ze hun aflegstapel.

Feest – Je moet de kaart uit de voorraad kiezen. Leg de gekozen kaart op je aflegstapel. Je kunt geen geld van geldkaarten of gespeelde acties gebruiken om de waarde van de gekozen kaart te verhogen. Als je de Troonzaal in combinatie met het Feest gebruikt, mag je twee kaarten kiezen, hoewel je het Feest maar één keer kunt vernietigen. Het is niet verplicht om een kaart te kiezen, nadat je het Feest hebt vernietigd.

Festival – Als je meerdere Festivals speelt, houd dan hardop bij hoeveel acties je nog hebt. Voorbeeld: "Ik speel het Festival en heb nog 2 acties over. Ik speel een Markt en heb nog 2 acties over. Ik speel weer een Festival en heb 3 acties over, enzovoort."

Schud je aflegstapel op het moment dat je kaarten moet trekken of tonen en je trekstapel uitgeput is. Om te bewijzen dat er eerlijk wordt geschud, kun je na het schudden je trekstapel laten couperen.



Tuinen – Dit is een overwinningskaart, die pas aan het einde van het spel actief wordt. Deze kaart is per 10 kaarten in je trekstapel, hand en aflegstapel samen 1 overwinningspunt waard. Rond naar beneden af (als je 39 kaarten hebt, is de kaart 3 overwinningspunten waard). Gebruik in een spel met 3 of 4 spelers 12 Tuinen en in een spel met 2 spelers 8 Tuinen.

Laboratorium – Trek twee kaarten. Je mag tijdens je Actiefase een extra actiekaart spelen.

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.

Markt – Trek een kaart. Je mag tijdens je Actiefase een extra actiekaart spelen. Je mag tijdens je Aankoopfase 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.

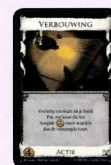
Slotgracht – Een aanvalkaart is een kaart met de aanduiding “Aanval” (meestal Actie – Aanval). Als een andere speler een aanvalkaart speelt, mag je de Slotgracht aan de andere spelers tonen en deze daarna terug in je hand doen (voordat de gevolgen van de aanvalkaart zijn uitgevoerd). Je wordt in dat geval niet door de aanvalkaart getroffen. De andere spelers hebben geen voordeel van jouw Slotgracht. Voorbeeld: als een speler een Heks speelt en alle andere spelers laten een Slotgracht zien, moet de speler die de Heks speelde, alsnog 2 kaarten trekken. Je mag de Slotgracht ook in je eigen beurt spelen om 2 kaarten te trekken.

Geldschietster – Als je geen koperkaart kunt vernietigen, krijg je ook de 3 extra geld niet.

Verbouwing – Je kunt de Verbouwing 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.

Smidse – Trek 3 kaarten.

Spion – De Spion dwingt iedere speler (ook de speler die de kaart speelt) om de bovenste kaart van zijn trekstapel aan de andere spelers te laten zien. Let op dat je de kaart voor het spelen van de Spion trekt, voordat je de bovenste kaart van je trekstapel toont. Een speler die geen kaarten in zijn trekstapel heeft, moet zijn aflegstapel schudden om een kaart te kunnen tonen. Een speler die ook geen aflegstapel heeft, hoeft ook niets te tonen. Als een speler belang heeft bij de volgorde waarin dit gebeurt, begint de speler die aan de beurt is. Daarna gaat het in beurtvolgorde verder. Getoonde kaarten die niet worden afgelegd, worden weer gedekt op de trekstapel gelegd.



Dief – Een speler die maar één kaart in zijn trekstapel heeft, toont deze en schudt daarna zijn aflegstapel (zonder de getoonde kaart) om de tweede kaart te kunnen tonen. Een speler zonder kaarten schudt direct zijn aflegstapel om beide kaarten te kunnen tonen. Een speler die ook na het schudden niet genoeg kaarten kan tonen, toont alles wat hij heeft. Iedere speler vernietigt maximaal één geldkaart. De speler die de Dief speelde, mag kiezen welke. Vervolgens mag hij zoveel van de vernietigde geldkaarten pakken als hij wil (geen, meerdere of allemaal). Hij mag geen geldkaarten pakken die in eerdere beurten zijn vernietigd. Hij legt de gekozen geldkaarten op zijn aflegstapel. De niet gekozen kaarten blijven op de stapel 'Vernietigde kaarten' liggen.

Troonzaal – Kies een actiekaart uit je hand, speel deze en speel deze daarna nog een keer. Dit kost geen extra acties. Handel alles wat bij het spelen van de kaart hoort af, voordat je de kaart voor de tweede keer speelt. Als je de Troonzaal op een andere Troonzaal speelt, kies je een actie, die je twee keer speelt, en daarna een andere actie, die je twee keer speelt. Je mag niet een actie viermaal uitvoeren. Je kunt tussen het spelen van de dubbele actie geen andere acties spelen.

Dorp – Als je meerdere Dorpen speelt, houd het aantal extra acties dan hardop bij. Dit werkt altijd.

Heks – Als er niet voldoende Vloekkaarten zijn op het moment dat je de Heks speelt, deel ze dan in beurtvolgorde uit, te beginnen met de speler direct na jou. Als er geen Vloekkaarten meer zijn, mag je alsnog 2 kaarten trekken. Een speler die een Vloekkaart krijgt, legt deze open op zijn aflegstapel.

Houthakker – Je mag tijdens je Aankoopfase een extra actiekaart uit de voorraad kopen. Je hebt in deze beurt 2 geld meer tot je beschikking.

Werkplaats – Kies de kaart uit de voorraad. Leg de gekozen kaart op je aflegstapel. Je kunt geen geld van geldkaarten of gespeelde acties gebruiken om de waarde van de gekozen kaart te verhogen.

GANBEVOLEN COMBINATIES VAN KONINKRIJKKAARTEN

Je kunt Dominion met elke combinatie van 10 koninkrijkkaarten spelen, maar de volgende combinaties zijn bij uitstek geschikt om interessante kaartinteracties en strategieën uit te lokken.

Eerste spel: Kelder, Markt, Militie, Mijn, Slotgracht, Verbouwing, Smidse, Dorp, Houthakker, Werkplaats.

Veel geld: Avonturier, Bureaucaat, Raadsheer, Kapel, Feest, Laboratorium, Markt, Mijn, Geldschieder, Troonzaal.

Interactie: Bureaucaat, Raadsheer, Raadszaal, Festival, Bibliotheek, Militie, Slotgracht, Spion, Dief, Dorp.

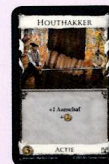
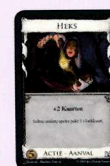
Vertekend beeld: Kelder, Kapel, Feest, Tuinen, Laboratorium, Dief, Dorp, Heks, Houthakker, Werkplaats.

Dorpsplein: Bureaucaat, Kelder, Festival, Bibliotheek, Markt, Verbouwing, Smidse, Troonzaal, Dorp, Houthakker.



Rio Grande Games © 2008
Auteur: Donald X. Vaccarino
Grafische vormgeving:
Matthias Catrein
Vertaling: Wim de Boer,
Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000



De spelers kunnen er ook voor kiezen om de 10 soorten koninkrijkkaarten op een andere manier te bepalen. We geven vast twee mogelijkheden.

Draft: Geef alle 25 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 10 koninkrijkkaarten hebben gekozen.

Random: Schud alle 25 koninkrijkkaarten en trek er willekeurig 10.

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.