

DE KONINKRIJKKAARTEN

Uitkijkpost— Bekijk alle drie de kaarten alvorens te beslissen welke kaart je gaat vernietigen, welke je aflegt en welke je terug op de aflegstapel legt. Wanneer je minder dan 3 kaarten in de trekstapel hebt (ook na het eventueel noodzakelijke schudden van je aflegstapel), voer je de instructies uit in de volgende op de kaart, dwz eerst vernietig je een kaart, dan leg je een kaart af.

Buitenpost—De extra beurt is hetzelfde als een normale beurt. Het enige verschil is dat je deze beurt maar met 3 kaarten uitvoert. Je trekt dus in de opruimfase van de beurt waarin je de Buitenpost speelt slechts 3 in plaats van de gebruikelijke 5 kaarten. Laat de Buitenpost open voor je liggen tot het einde van de extra beurt. Wanneer je de Buitenpost samen met een "bij het begin van je volgende beurt"-kaart speelt, zoals bv. het Handelsschip, is de extra beurt van het Handelsschip de volgende beurt waarin je + ② krijgt. Wanneer je de Buitenpost meer dan één keer speelt, krijg je toch maar één extra beurt. Wanneer je tijdens de extra beurt een Buitenpost speelt, krijg je geen bijkomende extra beurt. Aan het einde van je extra beurt trek je terug 5 kaarten.

Bazaar—Je trekt een extra kaart en je mag twee bijkomende acties uitvoeren. Je krijgt tijdens de aankoopfase + ①.

Beurzensnijder—Je medespelers moeten 1 koperkaart uit hun hand afleggen. Wanneer een medespeler geen koperkaart in zijn hand heeft, moet hij zijn kaartenhand tonen.

Boodschapper—Je kiest 1 kaart uit je hand, toont ze aan je medespelers en neemt ze terug in je hand. Dan mag je tot 2 van deze kaarten uit je hand terug in de voorraad leggen. Je mag echter ook beslissen om geen kaart terug in de voorraad te leggen.

Daarna moet elke medespeler, beginnen met de speler aan je linkerkant eenzelfde kaart uit de voorraad nemen. Wanneer de stapel leeg is, worden geen kaarten meer genomen. Wanneer je na het spelen van de Boodschapper geen kaarten meer in je hand hebt, leg je niets terug in de voorraad en de medespelers nemen ook geen kaarten. Wanneer op eender welk tijdstip tijdens de beurt ofwel de derde stapel of de provinciestedelap leeg is, eindigt het spel na deze beurt, ook wanneer de stapel later terug aangevuld wordt.

Embargo—Je kan elke stapel van de voorraad uitkiezen. Wanneer er meerdere embargomarkers op een stapel liggen, moet je voor elke marker een vloekkaart nemen wanneer je een kaart van deze stapel koopt. Je neemt enkel een vloekkaart wanneer je een kaart van deze stapel koopt. Wanneer je op een andere wijze een kaart van de stapel neemt (bv. door de smokkelaar), neem je geen Vloek. Wanneer je het Embargo op een Troonzaal speelt, leg je 2 embargomarkers. De beide embargomarkers mag je ook op verschillende stapels leggen. Wanneer er geen embargomarkers in voorraad zijn, gebruik dan een passende vervanging. Wanneer er geen vloekkaarten meer in voorraad zijn, hebben de embargomarkers geen effect.

Ontdekker—Wanneer je een Provincie uit je hand toont, neem je onmiddellijk een goudkaart in je hand. Wanneer je geen Provincie in je hand hebt, of je wil ze niet tonen, neem je onmiddellijk een zilver in je hand.



Inboorlingendorp— Van zodra je een inboorlingendorp neemt of koopt, neem je ook een tableau Inboorlingendorp bij je. Wanneer je het Inboorlingendorp uitspeelt, moet je één van de volgende mogelijkheden uitkiezen: Ofwel bekijk je de bovenste kaart van je trekstapel en legt die dan gedekt opzij op het tableau Inboorlingendorp, ofwel neem je alle opzij gelegde kaarten van je tableau Inboorlingendorp in je hand. Je kan elk van beide mogelijkheden kiezen, ook wanneer je ze niet kan uitvoeren. Je mag de opzij gelegde kaarten altijd bekijken. Het uitgespeelde Inboorlingendorp zelf leg je niet opzij, maar je legt het af in de opruimfase. Op het einde van het spel voeg je alle kaarten die nog op je tableau Inboorlingendorp liggen bij je overige kaarten.

Visserdorp—Je krijgt + 2 Acties en + ① in deze beurt. Bij het begin van je volgende beurt krijg je nogmaals + 1 Actie en + ①. Het Visserdorp blijft tot aan de opruimfase van je volgende beurt in het spel.

Spookschip—Je medespelers beslissen welke kaarten ze uit hun hand terug op de trekstapel leggen en in welke volgorde ze die kaarten terugleggen. Spelers die 3 of minder kaarten in de hand hebben, worden niet getroffen.

Haven—Je trekt eerst een kaart bij, dan kies je een kaart uit je hand en legt die gedekt opzij op de uitgespeelde haven. Je moet de opzij gelegde kaart niet aan je medespelers tonen. Je moet een kaart uit je hand opzij leggen wanneer je de haven speelt. De Haven en de opzij gelegde kaarten blijven tot aan het begin van je volgende beurt liggen. Bij het begin van je volgende beurt neem je de opzij gelegde kaart in je hand. De Haven leg je in de opruimfase van deze volgende beurt af.

Handelsschip - Je krijgt + ② voor de koopfase in deze beurt en nog eens + ② voor de koopfase in je volgende beurt. Het Handelsschip blijft tot de opruimfase van deze volgende beurt in het spel.

Eiland—Het eiland is tegelijk een actie- en een puntenkaart. Van zodra je je eerste Eiland neemt of koopt, neem je ook een tableau Eiland bij je. Wanneer je de kaart Eiland uitspeelt, leg je het uitgespeelde Eiland en nog een andere kaart uit je hand open opzij op het tableau Eiland, waar ze tot het einde van het spel blijven liggen. Wanneer je geen kaarten meer in je hand hebt nadat je het Eiland uitgespeeld hebt, leg je enkel het Eiland opzij. Wanneer je een Eiland op een Troonzaal speelt, leg je eerst het Eiland en nog een kaart opzij, daarna leg je nog een kaart uit je hand opzij op het tableau Eiland. Jij en je medespelers mogen de opzij gelegde kaarten op het tableau Eiland steeds bekijken. Op het einde van het spel voeg je alle kaarten die nog op je tableau Eiland liggen bij je overige kaarten. Op het einde van het spel is het Eiland 2 waard. Bij een spel met 3 of 4 spelers worden 12 Eilanden gebruikt, in een spel met 2 spelers slechts 8.

Karavaan—Trek een kaart aan het begin van je volgende beurt. De karavaan blijft tot de opruimfase van deze volgende beurt in het spel.

Pakhuis—Wanneer je (ook na het eventueel noodzakelijke schudden van je aflegstapel) niet meer genoeg kaarten kan bijnemen, trek je zoveel kaarten als mogelijk is. Je moet dan 3 kaarten afleggen, ook wanneer je minder kaarten hebt bijgenomen. Wanneer je minder dan 3 kaarten in je hand hebt, leg je alle handkaarten af.



tableau



tableau



Vuurtoren—Je krijgt +1 Actie en + ① in je volgende beurt. Bij het begin van je volgende beurt krijg je nogmaals + ①. Zolang de Vuurtoren open voor je ligt, hebben de aanvalskaarten van je medespelers geen effect, zelfs wanneer je dat zelf wel zou willen. Je kan ondanks de openliggende Vuurtoren ook met de Geheime Kamer of andere reactiekaarten op aanvallen reageren om hieruit voordeel te halen

Aanvalskaarten die je zelf uitspeelt, worden door de Vuurtoren niet afgeweerd. De vuurtoren blijft in het spel tot de opruimfase van je volgende beurt.

Afvalverwerker—Je moet een kaart vernietigen wanneer je er nog één in je hand hebt. Wanneer je geen kaarten meer in je hand hebt krijg je enkel nog + 1 Aankoop, echter geen virtueel geld.

Navigator—Je legt ofwel alle kaarten af, ofwel geen enkele. Wanneer je je kaarten niet aflegt, mag je ze in een volgorde naar keuze terug op je trekstapel leggen. Wanneer je (ook na het eventueel nodige schudden van je aflegstapel) niet meer genoeg kaarten kan bekijken, bekijk je zoveel mogelijk kaarten en beslist dan of je ze aflegt of terug op je trekstapel legt.

Parelduiker—Je trekt eerst een kaart bij alvorens je de onderste kaart van je trekstapel bekijkt. Neem de onderste kaart zo van de stapel dat je de volgende kaart niet kan zien.

Piratenschip—Van zodra je je eerste Piratenschip neemt of koopt, neem je ook een tableau Piratenschip bij je. Wanneer je het Piratenschip uitspeelt, kies je vervolgens voor één van de instructies. Ofwel kies je voor de mogelijkheid om geldkaarten van je medespeler te vernietigen ofwel + ⊗. Kies je voor de eerste mogelijkheid, dan moet elke medespeler maximum één geldkaart vernietigen. Wanneer een medespeler meerdere geldkaarten toont, kies jij uit welke hij moet vernietigen. Wanneer minstens één medespeler een geldkaart vernietigt, krijg je een geldmarker die je op je tableau Piratenschip legt. Je krijgt maximum 1 geldmarker, ook wanneer meerdere medespelers geldkaarten moeten vernietigen. Kies je de tweede mogelijkheid, dan krijg je + ① voor elke geldmarker op je tableau Piratenschip. De geldmarkers blijven tot het einde van het spel op het tableau liggen. Wanneer je het Piratenschip bv. 3 keer (met succes) hebt gebruikt om geldkaarten van je medespelers te vernietigen, heb je 3 geldmarkers op je tableau Piratenschip. Daarmee kan je elke keer wanneer je het Piratenschip uitspeelt + ③ krijgen. Het Piratenschip is een aanvalskaart. Je medespelers kunnen dus bv. met een Geheime Kamer reageren, ook wanneer je + ⊗ kiest.

Schatkamer—Wanneer je één of meerdere kaarten koopt en minstens één daarvan een puntenkaart is, mag je de Schatkamer niet terug op de trekstapel leggen. Heb je meerdere Schatkamers uitgespeeld en in deze beurt geen puntenkaart gekocht, mag je in de opruimfase een willekeurig aantal uitgespeelde Schatkamers terug op je trekstapel leggen. Wanneer je vergeet de Schatkamer terug op je trekstapel te leggen, heb je ervoor gekozen de kaart af te leggen. Je mag de Schatkamer niet achteraf uit de aflegstapel uitzoeken om ze nog terug op de trekstapel te leggen. Wanneer je een puntenkaart neemt, maar niet koopt (bv. door de Smokkelaar), mag je de Schatkamer terug op je trekstapel leggen.



tableau



Schatkaart—Je kan deze kaart uitspelen, ook wanneer je geen andere Schatkaart meer in je hand hebt. In dit geval vernietig je de uitgespeelde schatkaart, je krijgt hier echter niets voor. Je moet werkelijk 2 Schatkaarten spelen om de 4 goud te mogen nemen. Wanneer je bv. een Schatkaart op een Troonzaal speelt en je nog 2 Schatkaarten in je hand hebt, vernietig je eerst de uitgespeelde Schatkaart en nog een andere Schatkaart uit je hand. Bij de tweede keer uitspelen vernietig je de andere Schatkaart uit je hand, maar je krijgt niets aangezien je slechts één Schatkaart vernietigd hebt. De uitgespeelde Schatkaart heb je reeds bij de eerste keer uitspelen vernietigd. Wanneer er minder dan 4 goud in voorraad zijn, neem je het overgebleven goud. De kaarten leg je gedekt op je trekstapel.

Smokkelaar—Het blijft gelijk op welke manier de speler rechts van jou de kaart genomen of gekocht heeft (bv. eventueel zelfs door de Smokkelaar). Wanneer de speler rechts van jou meerdere kaarten genomen of gekocht heeft, mag je kiezen welke kaart je zelf neemt. Is er geen overeenstemmende kaart meer in voorraad, krijg je niets. De Smokkelaar is geen aanvalskaart, ze kunnen dus niet door de Vuurtoren of de Burggraaf afgeweerd worden. Deze kaart heeft geen betrekking op je eigen vorige beurt. Wanneer de speler rechts van jou in de vorige beurt geen kaart genomen of gekocht heeft, die 6 of minder gekost heeft, heeft de Smokkelaar geen effect.

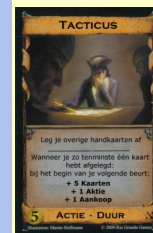
Zeeheks—Een speler wiens trekstapel leeg is, schudt eerst zijn aflegstapel en legt dan de bovenste kaart van zijn nieuwe trekstapel af. Daarna moeten alle medespelers, beginnend bij de speler links van de aanvaller, een Vloek uit de voorraad nemen en deze gedekt op hun trekstapel leggen. Wanneer er niet genoeg vloekkaarten meer in voorraad zijn, worden de overige in spelersvolgorde verdeeld.

Tacticus—Je trekt de 5 kaarten pas bij het begin van je volgende beurt. Je trekt de kaarten niet in de opruimfase van de beurt waarin je de Tacticus uitgespeeld hebt. De Tacticus blijft tot de opruimfase van je volgende beurt open voor je liggen. Wanneer je een Tacticus na een Troonzaal speelt, krijg je de bonus maar één keer aangezien je ook bij de tweede keer minstens één kaart zou moeten afleggen. Je kan echter na de eerste keer uitspelen geen kaarten meer in je hand hebben.

Werf—Je trekt eerst 2 kaarten bij en krijgt een extra aankoop voor deze beurt. Bij het begin van je volgende beurt trek je nog eens 2 kaarten en krijg je nogmaals een extra aankoop. Je trekt de beide kaarten niet voordat je volgende beurt begonnen is. De Werf blijft tot de opruimfase van je volgende beurt in het spel.

Voor vele testrondes, tips en voorstellen bedanken de auteur en de uitgeverij Ted Alspach, Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Mas Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, de 6am Gamers, De Cincygamers en de Columbus Area Boardgaming Society.

Ontwikkeling: Valerie Putman & Dale Yu
Vertaling: Benny Eckert



© 2009
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Hebt u vragen,
opmerkingen, of kritiek?

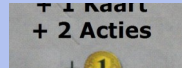
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.dominion-spiel.de

VERKLARENDE WOORDENLIJST

Deze verklarende woordenlijst is in eerste instantie bedoeld voor beginnende spelers en geeft een samenvatting van de basisbegrippen. Door het grote aantal combinaties van de verschillende kaarten kunnen er zich veel uitzonderingen voordoen die we hier niet allemaal in detail kunnen verklaren. Bijkomende uitleg kun je ook in de spelregels terugvinden.

Aanval—Het uitspelen van een kaart van het type “Actie-Aanval” is een aanval. De aangevallen medespelers kunnen op een aanval reageren met een *reactiekaart*.

Actie—Het begrip actie betekent dat een speler een *actiekaart* mag uitspelen. Een actie is “opgebruikt” na het uitspelen van een actiekaart. Elke speler heeft in zijn beurt recht op 1 gratis actie, dwz. Hij mag in elk van zijn beurten een *actiekaart* uitspelen. Hij mag pas meerdere actiekaarten uitspelen wanneer dit de instructie is van een eerder gespeelde actiekaart. “+2 Acties” betekent bv. dat de speler nog 2 *actiekaarten* mag uitspelen. Een Actie betekent niet hetzelfde als een *instructie*!



Actiekaarten—Actiekaarten geven tijdens het spel bepaalde voordelen en mogelijkheden voor de speler. Actiekaarten hebben wit als basiskleur.

Afleggen—Het begrip afleggen betekent dat een speler een kaart op zijn aflegstapel legt.

Aflegstapel—Elke speler heeft zijn eigen aflegstapel. In de opruimfase op het einde van zijn beurt legt de speler al zijn kaarten daarop. Wanneer de *trekstapel* leeg is, mengt de speler zijn aflegstapel en legt hem als nieuwe *trekstapel* klaar. Op deze manier komen ook de afgelegde kaarten opnieuw in het spel.

Bekijken—Het begrip bekijken betekent dat een speler een kaart neemt, ze bekijkt en ze dan teruglegt waar hij ze genomen heeft. Hij toont de kaart daarbij niet aan zijn medespelers. De *instructie* die de speler zegt dat hij een kaart moet bekijken, zegt ook waar hij die kaart moet nemen.

Duur-kaarten—Wanneer een speler een duur-kaart speelt, blijft die tot de opruimfase van zijn volgende beurt in het spel. Duur-kaarten hebben oranje als basiskleur.



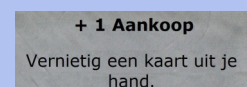
Gecombineerde kaarttypes—Enkele kaarten hebben meerdere *kaarttypes* (punten, geld, punten-actie,...) Deze gecombineerde kaarten zijn steeds beide types tegelijkertijd. Gecombineerde kaarten hebben 2 kleuren.



Geldkaarten—Geldkaarten dienen om kaarten te *kopen*. Geldkaarten hebben geel als basiskleur.

In het spel—Een kaart die een speler open voor zich legt, is in het spel. In principe worden de *instructies* van een kaart pas van kracht wanneer de kaart in het spel is. Een kaart blijft in het spel tot ze *afgelegd* wordt.

Instructie—Op elke *actiekaart* zijn één of meerdere instructies weergegeven, bv. 1 Aankoop, vernietig een kaart uit je hand, enz. De instructies worden in volgorde van boven naar onder uitgevoerd (zie ook bij de regels op blz. 6, algemene spelregels) Instructie betekent niet hetzelfde als *actie*!



Kaarten bijnemen—Het begrip bijnemen wil zeggen dat de speler de bovenste kaart van zijn *trekstapel* in de hand neemt. “+ 2 kaarten” betekent dat hij onmiddellijk 2 kaarten van zijn *trekstapel* in de hand moet nemen.



Kaarttype—Het kaarttype is onderaan op elke kaart aangegeven (geld, punten, actie, actie-aanval, actie-reactie, actie-duur,...) De kaarttypes hebben elk een bepaalde kleur. Kaarten kunnen meerdere kaarttypes hebben: *gecombineerde kaarttypes*.

Kiezen—De instructie “kies één/twee” betekent dat de speler één of twee van de volgende *instructies* op de *actiekaart* moet uitkiezen en enkel deze kan uitvoeren.

Koninkrijkkaarten—De kaarten waaruit de spelers bij het begin van het spel de 10 te gebruiken kaarten uitkiezen, zijn de koninkrijkkaarten. De meeste koninkrijkkaarten zijn actiekaarten, maar er zijn ook enkele geld- en puntenkaarten, evenals *gecombineerde kaarten*. Koper, Zilver, Goud, evenals Landgoed, Hertogdom en Provincie zijn geen koninkrijkkaarten.

Kopen—Het begrip kopen betekent dat de speler een kaart uit de voorraad koopt. De speler speelt daartoe *geldkaarten* uit en/of gebruikt *virtueel geld* met de waarde van de kosten van de kaart (meer betalen is toegelaten). De gekochte kaart wordt door de speler uit de voorraad genomen en onmiddellijk op zijn eigen *aflegstapel* gelegd. Elke speler heeft in zijn beurt recht op één vrije aankoop, dwz. Hij mag in zijn beurt één kaart kopen. Hij mag pas meerdere aankopen doen wanneer dit toegelaten wordt door een instructie op een uitgespeelde actiekaart. “+ 1 Aankoop” betekent bv. dat er nog een kaart gekocht mag worden (bv. een Koper van Ⓢ). Het kopen is een speciale vorm van *nemen*.

+ 1 Aankoop

Naam—De naam van de kaart is boven op iedere kaart aangegeven. Enkel identieke kaarten hebben dezelfde naam (bv. Koper, Provincie, Markt)

Nemen—Het begrip nemen betekent dat de speler een kaart uit de voorraad neemt. De speler mag hiervoor betalen met *geldkaarten* of met *virtueel geld*. De speler neemt de kaart uit de *voorraad* en legt ze onmiddellijk op zijn eigen *aflegstapel*. Het *kopen* is een speciale vorm van nemen.

Opzij leggen—De speler legt een kaart open op tafel zonder de instructies op de kaart uit te voeren. De instructie een kaart opzij te leggen zegt hem ook hoe hij deze kaart moet gebruiken.

Puntenkaarten—Puntenkaarten hebben normaal gezien geen functie tijdens het spel. Op het einde van het spel geven de puntenkaarten de behaalde punten weer en beslissen ze wie de winnaar is. Puntenkaarten hebben groen als basiskleur.

Tonen—Het begrip tonen betekent dat de speler een kaart neemt, ze aan alle spelers toont en ze daarna daar teruglegt waar hij ze genomen heeft. De *instructie* die de speler zegt dat hij een kaart moet tonen zegt ook van waar hij de kaart moet tonen.

Vernietigen—Het begrip vernietigen betekent dat de speler een kaart op de stapel “Vernietigde Kaarten” legt. De stapel “Vernietigde Kaarten” behoort niet tot de *voorraad*.

Reactiekaarten—Reactiekaarten zijn tegelijkertijd ook actiekaarten. Bijkomend kunnen ze gebruikt worden om te reageren op *aanvallen* van medespelers. Reactiekaarten hebben blauw als basiskleur.

Trekstapel—Elke speler heeft zijn eigen trekstapel. Telkens wanneer de speler kaart *moet bijnemen* en zijn trekstapel is leeg, schudt de speler de *aflegstapel* en legt hem klaar als nieuwe *trekstapel*. Op deze manier komen ook alle afgelegde kaarten opnieuw in het spel.

Verder geven—De speler geeft een kaart gedekt door aan een medespeler. De medespeler neemt deze kaart in de hand. De *instructies* op de kaart worden daarbij niet uitgevoerd.

Virtueel geld—Het begrip virtueel geld betekent dat de speler voor de koopfase de aangegeven hoeveelheid geld ter beschikking heeft. De speler krijgt geen geldkaarten voor virtueel geld. “+Ⓢ” betekent bv. dat hij 2 virtueel geld ter beschikking heeft. Virtueel geld dat de speler in zijn ronde niet gebruikt, vervalt na de koopfase.



Voorraad—De voorraad bestaat uit de kaartenstapels van volgende kaarten: Koper, Zilver, Goud, Landgoed, Hertogdom, Provincie, Vloek, evenals de 10 voor dit spel uitgekozen *koninkrijkkaarten*.