

Donald X. Vaccarino



GEEF ME EEN SCHIP EN EEN STER DIE ME LEIDT... EN IEMAND DIE WEET HOE MEN ZICH DOOR STERREN KAN LATEN LEIDEN. EINDELIJK KAN JE VERTREKKEN. VER WEG OP ZEE, WAAR HET VOL PIRATEN ZIT, STUUR JE SCHEPEN DIE VOL MET RATTEN ZITTEN NAAR HAVENS VOL HANDELAARS OM NIEUWE HANDELSROUTES TE BEGINNEN. EERST MOET JE STEUNPUNTEN OPRICHTEN OP VERRE EILANDEN. DE INBOORLINGEN LIJKEN JE GOED GEZIND; JE KAN HUN VREDESROEP AL VAN VER HOREN. OOK AL VAN VER WERPEN ZE HUN SPEREN EN SCHIETEN ZE HUN GIFPIJLEN ALS WELKOMSTGESCHENKEN. OOIIT ZAL DIT ALLES VAN JOU ZIJN.

DOMINION - SEASIDE

Vertaling: Benny Eckert

DOMINION - SEASIDE

Deze uitbreiding is combineerbaar met eender welke uitgave van Dominion. De basisregels van de uitgave blijven ongewijzigd. In deze spelregels zijn enkel de nieuw bijgekomen of gewijzigde regels beschreven.

SPELVOORBEREIDING

Voor het begin van het eerste spel worden de kaarten gesorteerd en in de doosinzet gestopt. De spelvoorbereiding gebeurt op dezelfde wijze als beschreven in de basisregels. Bovenop de nieuwe koninkrijkskaarten zijn ook de geld-, punten-, en vloekkaarten evenals de kaart voor de "vernietigde kaarten" uit een Dominion-editie nodig.

SPELMATERIAAL

18 tableaux

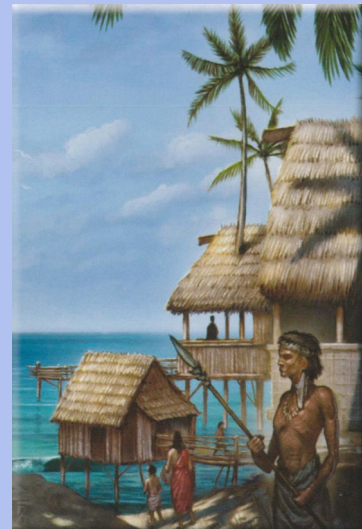
6 eilanden



6 piratenschepen



6 inboorlingendorpen



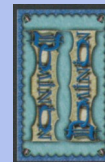
30 geldmarkers



20 embargomarkers

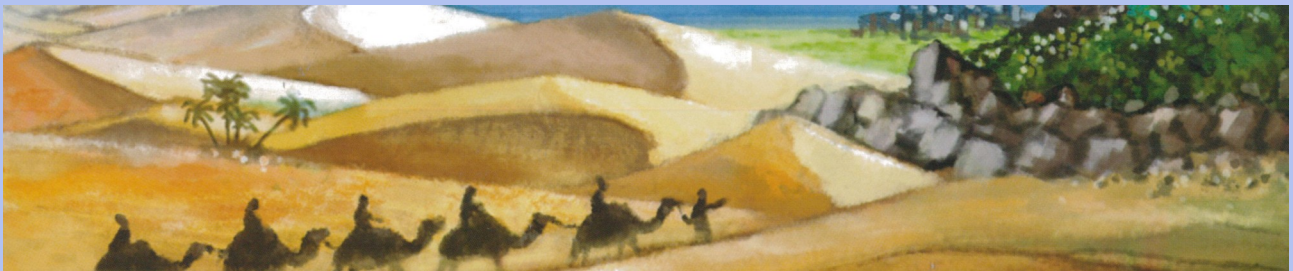


26 plaatskaarten



Voor elke koninkrijkkaart is er een plaatskaart (blauwe rand op de achterzijde)

12 lege kaarten (11 met een bruine rand, 1 met een blauwe rand op de achterzijde)



De bestemming is in zicht...

262 koninkrijkskaarten

De 25 actiekaarten (10 stuks van elk)



Nieuw kaarttype: duur-kaart



naam

instructies
onmiddellijk
en
bij het begin van je
volgende beurt

kaarttype
(duur-kaart, oranje)

Kosten (3 geld)

De gecombineerde kaart (12 x)

De meeste koninkrijkskaarten zijn zuivere actiekaarten. Deze koninkrijkskaart heeft 2 gecombineerde kaarttypes. Deze gecombineerde kaart is **steeds gelijktijdig** actie- en puntenkaart.



naam

1 instructie

waarde (2 punten)

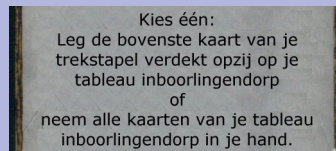
gecombineerd
kaarttype (actie, wit
en puntenkaart,
groen)

kosten (4 geld)

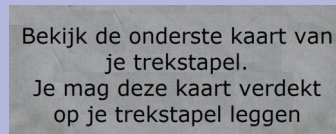
Kaarten zoals actie-aanval of actie-duur zijn geen gecombineerde kaarten zoals actie-punten. Aanval en duur zijn geen aparte types zoals punten, maar een ondergroep van acties.

Nieuwe instructies op de actiekaarten:

"Kies één" - De speler moet exact één van de op de kaart aangegeven instructies uitkiezen en uitvoeren. Die niet gekozen instructie heeft geen effect. De speler mag ook een instructie kiezen die hij niet kan uitvoeren



"Bekijk" - De speler neemt een kaart, bekijkt ze en legt ze daarna gedekt terug op plaats waar hij ze heeft genomen. Hij toont de kaart niet aan de andere spelers.



"In het spel" - Actie- en geldkaarten die een speler open voor zich heeft gelegd zijn "in het spel" tot ze opgeruimd worden (gewoonlijk in de opruimfase). Niet "in het spel" zijn: opzij gelegde en vernietigde kaarten evenals kaarten die de spelers in hun hand hebben, kaarten in de voorraad en in de trek- en aflegstapels van de spelers. Het tonen van een reactiekaart brengt deze niet "in het spel". In principe worden de instructies van kaarten pas geldig wanneer de kaart "in het spel" is, tenzij wanneer de kaarttekst iets anders zegt, bv. bij reactiekaarten.

Duur-kaarten

Dominion Seaside introduceert de duur-kaarten. Een duur-kaart bevat instructies die in de eerste beurt geldig zijn en instructies die pas uitgevoerd worden bij het begin van de volgende beurt. De kaart blijft in het spel tot in de opruimfase van je volgende beurt.



Duur-kaarten hebben een oranje basiskleur en zijn bij het kaarttype als "actie-duur" aangeduid.

Wanneer een duur-kaart door een andere kaart werd gewijzigd, blijft deze andere kaart eveneens in het spel tot aan de opruimfase van je volgende beurt. Wanneer je bv. het Handelsschip op de Troonzaal speelt, blijven beide kaarten in het spel tot aan de opruimfase van je volgende beurt. Wanneer de instructies van meerdere kaarten gelijktijdig uitgevoerd moeten worden (bv. bij meerdere duur-kaarten) kies je zelf de volgorde. Wanneer de kaart betrekking heeft op meerdere spelers, dan wordt ze afgehandeld in de normale spelersvolgorde, beginnende bij de actieve speler.

Duur-kaarten worden boven de overige gespeelde actie- en geldkaarten in een eigen rij gelegd om te tonen dat ze in deze opruimfase nog niet afgelegd worden.

Bij het begin van de volgende beurt legt de speler ze bij de juist gespeelde kaarten.

Gecombineerde kaarttypes

De meeste koninkrijkskaarten hebben een eenduidig kaarttype (actie, geld of punten). Koninkrijkskaarten kunnen echter ook

Kaarten met "kies één":



Kaarten met "Bekijk":



Kaarten met "In het spel":



Duur-kaarten:



Gecombineerde kaarttypes:



Gecombineerde kaarttypes zijn. De gecombineerde koninkrijkkaarten zijn steeds beide types tegelijkertijd. Het Eiland is bv. een gecombineerde actie- en puntenkaart, dwz. dat ze tijdens het spel uitgespeeld en gebruikt kan worden en dat ze bij de punten bijgeteld wordt op het einde van het spel.

ⒸINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de beurt van een speler waarin één van de volgende voorwaarden zich voordoet:

De provinciестapel is leeg of

3 stapels naar keuze uit de voorraad zijn leeg.

Het spel eindigt ook wanneer een stapel die eerst leeg was (bv. door de boodschapper) in dezelfde beurt weer gevuld wordt.

AANBEVOLEN SETS

Seaside:

In volle zee: Uitkijkpost, Bazaar, Embargo, Ontdekker, Haven, Eiland, Karavaan, Piratenschip, Smokkelaar, Werf.

Begraven schatten: Buitenpost, Beurzensnijder, Boodschapper, Vissersdorp, Pakhuis, Vuurtoren, Parelduiker, Schatkaart, Tacticus, Werf.

Scheepswrak: Inboorlingendorp, Spookschip, Handelsschip, Pakhuis, Afvalverzamelaar, Navigator, Parelduiker, Schatkamer, Smokkelaar, Zeeheks.

Seaside en Dominion-Basisspel / Intrigue:

Greep naar de sterren: Avonturier, Uitkijkpost, Beurzensnijder, Dorp, Spookschip, Kelder, Raadkamer, Schatkaart, Zeeheks, Spion

Herhalingen: Buitenpost, Ontdekker, Jaarmarkt, Kanselier, Karavaan, Militie, Parelduiker, Piratenschip, Schatkamer, Werkplaats.

Geven en nemen: Bibliotheek, Boodschapper, Vissersdorp, Geldschietter, Haven, Heks, Eiland, Markt, Afvalverzamelaar, Smokkelaar.



Het spel eindigt na de beurt waarin aan één de de voorwaarden voor het beëindigen van het spel werd voldaan (ook wanneer deze voorwaarde aan het einde van de beurt niet meer vervuld is)

In volle zee:



*Hij's de zeilen,
Landratten !*

ALGEMENE SPELREGELS

De speler dienen volgende algemene regels in het achterhoofd te houden:

- Iedere speler speelt met zijn eigen set kaarten. Hij heeft een eigen trekstapel en een eigen aflegstapel. Hij trekt enkel kaarten van zijn eigen trekstapel en legt enkel kaarten af op zijn eigen aflegstapel.
- De speler schudt de kaarten van zijn aflegstapel niet automatisch van zodra de trekstapel opgebruikt is, maar pas wanneer hij kaarten moet bijnemen.
- Wanneer een speler kaarten van zijn trekstapel moet nemen, tonen of bekijken en zijn trekstapel heeft niet genoeg kaarten meer, dan neemt hij eerst de overgebleven kaarten. Daarna schudt hij zijn trekstapel, laat ze couperen door zijn linkerbuur (aanbeveling) en legt de kaarten gedekt als nieuwe trekstapel klaar. Nu trekt hij de resterende kaarten na.
- Kaarten die een speler koopt of op een andere manier krijgt, legt hij op de eigen aflegstapel. Deze kaarten heeft hij pas ter beschikking wanneer zijn aflegstapel een nieuwe trekstapel wordt.
- Op het einde van zijn beurt legt de speler alle gespeelde en niet gespeelde kaarten op zijn aflegstapel. Hij mag geen handkaarten voor zijn volgende beurt bijhouden.
- Elke speler mag in beurt steeds 1 actie en 1 aankoop doen, dwz. hij kan steeds tenminste 1 actiekaart uitspelen en 1 kaart kopen.
- Een op het eerste zicht verwarrende regel gaat als volgt: "De speler moet de instructies op de uitgespeelde actiekaart volledig uitvoeren voor hij een volgende actiekaart uitspeelt". Hoe kan een speler bv. "+ 1 Aankoop" uitvoeren voor hij de volgende actiekaart uitspeelt? De aankoop vindt pas plaats in de koopfase. Deze regel is als volgt te verstaan: De instructies "+ X Actie(s)", "+ 1 Aankoop" en "+ ②" zijn te zien als een tegoed op een virtuele rekening. De speler gebruikt zijn saldo echter pas in de volgende fase op. Krijgt de speler bv. door een actiekaart "+ 1 Aankoop" en "+ ②", komen beide onmiddellijk op zijn saldo. Dan doet hij verder met de overige instructies resp. speelt hij verdere actiekaarten uit. Pas in de aankoopfase gebruikt hij dan de saldi van "+ 1 aankoop" en "+ ②".
- Belangrijk onderscheid tussen "nemen" en "kopen":
"Nemen" gebeurt in de actiefase. Je kan geen geldkaarten of virtueel geld inzetten om een duurdere kaart te "nemen" dan aangegeven in de instructie. "Nemen" verbruikt de vrije aankoop van de speler niet.
"Kopen" gebeurt in de koopfase. Je moet de kosten van de kaart betalen met geldkaarten en/of virtueel geld om een kaart te "kopen"
- Het is mogelijk een kaart te kopen die ② kost. De speler verbruikt daarvoor geen geld maar wel 1 aankoop.
- Sommige kaarten laten de speler toe te kiezen tussen verschillende instructies op één kaart (Edelman, Handlanger, Cipier, Lakei, Rentmeester). De speler kan ook instructies kiezen die hij niet of slechts gedeeltelijk kan uitvoeren.
- Sommige kaarten zijn tegelijkertijd puntenkaarten en nog een ander kaarttype (bv. Eiland). Het Eiland kan tijdens het spel als actiekaart gespeeld worden, de Harem als geldkaart. Deze kaarten zijn steeds beide kaarttypes. Wanneer een andere kaart op een bepaald kaarttype effect heeft, gelden deze als beide types. Op het einde van het spel geven deze kaarten punten.
- Een speler mag op elke aanval ook met meerdere reactiekaarten reageren. De verschillende reactiekaarten mag de speler in willekeurige volgorde uit zijn handkaarten tonen.

En om af te sluiten de belangrijkste regel:

- **Vrijwel alle regels kunnen gedeeltelijk opgeheven of gewijzigd worden door instructies op de actiekaarten. Instructies op actiekaarten hebben steeds voorrang. Daarbij 2 voorbeelden:**

Buitenpost



Kaartinstructie: "Neem in de volgende opruimfase slechts 3 kaarten"
Spelregels: "Opruimfase" - Daarna trekt iedere speler 5 kaarten van zijn trekstapel en neemt deze in zijn hand

Schatkaart



Kaartinstructie: "Neem 4 goud en leg deze verdeckt op je trekstapel"
Spelregels: "Nemen" - de speler neemt een kaart (normaal gezien uit de voorraad) en legt ze op zijn eigen aflegstapel