

BRUNO FAIDUTTI

# MACHIAVELLI

## SPELREGELS

Iedere speler probeert de volgende bouwmeester van het koninkrijk te worden door de meest indrukwekkende middeleeuwse stad te bouwen. Daartoe moet hij zoveel mogelijk goud verzamelen en de voordelen van verschillende karakters gebruiken.

## KORT SPELOVERZICHT

Elke ronde kiest iedere speler een karakter, waardoor hij in die ronde een speciale eigenschap heeft. Om zijn eigen stad te bouwen, moet hij gebouwenkaarten uit zijn hand spelen. Deze leveren aan het einde zoveel punten op als de kosten ervan.

Het spel is afgelopen als een speler zijn 7<sup>e</sup> gebouw heeft gebouwd. De betreffende ronde wordt dan nog uitgespeeld. De speler met de meeste punten wint het spel en wordt tot bouwmeester van de Koning bevorderd.



### SPEELMATERIAAL



27 KARAKTERS



8 OVERZICHTSKAARTEN



87 GEBOUWEN

(12 ADELRIJKE ♀, 11 RELIGIEUZE ♂, 20 HANDELS- ♀, 11 MILITAIRE ♂ EN 33 UNIEKE ♀ GEBOUWEN)



27 HERINNERINGSKAARTEN



3 ONTEIGENINGEN EN  
2 DREIGEMENTEN



1 KROON EN  
25 GOUDKLEURIGE MUNTEN

## HET EERSTE SPEL

Zoek eerst de 54 basisgebouwen. Deze zijn elk in de linkeronderhoek met 1 van de 4 volgende symbolen gemarkeerd:



Zoek dan de 8 karakters en 14 **UNIEKE GEBOUWEN** die in onderstaande tabel zijn aangegeven. Die vormen het basisscenario. Deze karakters en unieke gebouwen zijn voor de overzichtelijkheid met dit symbolen gemarkeerd.

Doe alle andere kaarten in de doos. Die zijn voor het eerste spel niet nodig.

KARAKTERS	
1. Moordenaars	6. Koopvrouw
2. Dief	7. Bouwmeester
3. Tovenares	8. Condottiere
4. Koning	(9. Kunstenaars) <sup>1</sup>
5. Bisschop	

UNIEKE GEBOUWEN	
1. Bibliotheek	8. Smederij
2. Drakenpoort	9. Gewelven
3. Fabriek	10. Standbeeld
4. Spookstad	11. Steengroeve
5. Kaartenkamer	12. Wensput
6. Laboratorium	13. School der Magie
7. Schatkamer	14. Citadel

### 2, 3 OF 8 SPELERS

We leggen hier het spel voor 4-7 spelers uit. Doen er **2, 3 of 8 spelers** mee, lees dan ook de aanvullende spelregels op blz. 7.

<sup>1</sup> **Opmerking:** het karakter met nummer 9 is uitsluitend vereist in een spel met 3 of 8 spelers. Doe het anders ook in de doos.

**Opmerking:** kennen de spelers Machiavelli al, dan kunnen ze direct naar de aanbevelingen op blz. 9 of de spelregels voor variabele voorbereiding op blz. 8 bladeren.

## SPELVERLOOP

**Machiavelli** verloopt over een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit 2 fasen. In de eerste fase, de kiesfase, geven de spelers de karakterkaarten aan elkaar door en kiezen ze er elk 1. Elk karakter heeft speciale vaardigheden.

Na de kiesfase volgt de actiefase. In deze fase krijgt iedere speler inkomen en kan hij nieuwe gebouwen in zijn stad bouwen.

De speler met de kroon is startspeler. Hij is ervoor verantwoordelijk dat de verschillende stappen in de juiste volgorde worden doorlopen. Daarnaast roept hij één voor één de karakters op die in de actiefase hun beurt uitvoeren.

## STARTOPSTELLING

De rechts afgebeelde startopstelling is uitsluitend voor het eerste spel bedoeld. Op blz 8 van de spelregels staat een overzicht van de voorbereidingen voor volgende spellen.

1. Neem de 8 herinneringskaarten van de in de tabel links aangegeven 8 karakters en leg deze in nummervolgorde naast elkaar op tafel. Deze kaarten dienen als overzicht van de in dit spel beschikbare karakters.
2. Neem de in de tabel links aangegeven 14 **UNIEKE GEBOUWEN** en schud deze door de 54 basisgebouwen. Geef iedere speler gedekt 4 gebouwenkaarten als startkaarten.
3. Leg de resterende gebouwenkaarten als gedekte stapel op tafel. Deze noemen we de gebouwenstapel.
4. Leg al het goud als bank op tafel. Iedere speler krijgt 2 goud als persoonlijke voorraad. Iedere speler krijgt 1 overzichtskaart.
5. Bepaal door loting wie de kroon krijgt. Deze speler neemt ook alle 8 karakterkaarten.

## STARTOPSTELLING (5 SPELERS)



### KIESFASE

De speler met de kroon schudt de stapel karakterkaarten.

Hij trekt er een bepaald aantal en legt deze **open** midden op tafel. Het aantal te trekken kaarten hangt van het aantal spelers af (zie de tabel hieronder). Daarna trekt hij nog 1 karakter van de stapel en legt het **gedekt** midden op tafel. De afgelegde kaarten zijn deze ronde niet in het spel.

Spelers	Open kaarten	Gedekte kaarten
4	2	1
5	1	1
6	0	1
7	0	1 <sup>2</sup>

**Belangrijk:** het karakter met nummer 4 mag niet open op tafel liggen. Is dat het geval, trek dan een nieuw open karakter van de stapel en schud het karakter met nummer 4 weer door de stapel.

De startspeler bekijkt nu de karakters in de karakterstapel en kiest er in het **geheim** 1, dat hij **gedekt** voor zich neerlegt. Geen andere speler mag zien welke kaart hij heeft gekozen.

Daarna geeft hij de karakterstapel aan zijn **linkerbuurman** door. Die kiest ook 1 karakter en geeft de stapel naar links door, enzovoort. Dit gaat zo door totdat iedere speler **1 karakterkaart gedekt** voor zich heeft.

Nadat de laatste speler een karakter heeft gekozen, legt hij de overgebleven karakterkaart **gedekt** bij de andere karakterkaarten die midden op tafel liggen.

<sup>2</sup> **Speciale spelregel bij 7 spelers:** nadat de 6<sup>e</sup> speler de laatste karakterkaart aan de 7<sup>e</sup> speler heeft doorgegeven, neemt de 7<sup>e</sup> speler ook de karakterkaart die **aan het begin van de kiesfase gedekt midden op tafel is gelegd**. Hij kiest nu uit deze 2 kaarten zijn karakter. De niet gekozen karakterkaart legt hij gedekt midden op tafel.

### ACTIEFASE

In tegenstelling tot de kiesfase zijn de spelers in de actiefase **niet met de klok mee** aan de beurt, maar in oplopende nummervolgorde. Het nummer van een karakter staat linksboven op de kaart.

De speler met de kroon roept één voor één de karakters in oplopende nummervolgorde op, te beginnen bij het karakter met nummer 1 (MOORDENARES). Heeft een speler de opgeroepen karakterkaart, dan draait hij deze om. Hij voert dan direct zijn beurt uit.

Nadat het opgeroepen karakter zijn beurt heeft uitgevoerd of niemand zich meldt, roept de speler met de kroon het volgende karakter op. Dit gaat zo door totdat de startspeler alle karakters heeft opgeroepen en de bijbehorende beurten zijn uitgevoerd. Daarna start een nieuwe ronde, te beginnen met de kiesfase.




NUMMER  
VAN DE  
MOORDENARES

## VERLOOP VAN EEN BEURT

De speler die aan de beurt is **moet** eerst inkomen nemen. Hij mag daarbij uit 2 mogelijkheden kiezen:

- Hij neemt **2 goud** uit de bank; of
- Hij trekt **2 kaarten** van de gebouwenstapel. Hij kiest er **1 van** en neemt deze in zijn hand. Hij schuift de andere kaart gedekt onder de gebouwenstapel.

Daarna **mag** de speler 1 gebouw in zijn stad bouwen. Daartoe speelt de speler 1 gebouwenkaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Hij moet daarvoor zoveel goud betalen als linksboven op de kaart (in munten ) is afgebeeld.

Een speler mag per beurt maar 1 gebouw bouwen (dat noemen we bouwlimiet van 1) en mag geen gelijke gebouwen (met dezelfde naam) in zijn stad bouwen.

*Heeft de speler bijvoorbeeld al een Taveerne in zijn stad, dan mag hij niet nog een Taveerne bouwen.*

## KARAKTEREIGENSCHAP

De speciale eigenschap van een karakter is onderaan de betreffende kaart beschreven. De speler **mag** zijn karaktereigenschap **eenmaal** per eigen beurt op een bepaald moment gebruiken.

4

Is er geen tijdstip aangegeven, dan mag hij de eigenschap op een moment naar keuze tijdens zijn beurt gebruiken.


Deze karaktereigenschappen vormen het hart van het spel. De spelers doen er daarom goed aan om zich voor het begin van het spel met de verschillende eigenschappen vertrouwd te maken. Op blz. 10-14 worden deze in detail verduidelijkt. Voor zover niet anders vermeld, zijn karaktereigenschappen altijd optioneel.

Noem een karakter dat je wilt vermoorden. Het vermoorde karakter doet deze ronde niet mee.

EIGENSCHAP VAN DE  
MOORDENARES

*Opmerking: sommige karakters geven extra inkomen (goud of kaarten) voor een bepaalde gebouwensoort in je stad. Ter herinnering heeft de edelsteen linksboven in de hoek dezelfde kleur als de betreffende gebouwensoort.*



DE KOOPVROUW  
GEEFT INKOMEN VOOR  
HANDELSGEBOUWEN 

## GEBOUWENSOORTEN

Er zijn 5 gebouwensoorten, die aan hun kleur en symbool (zie hieronder) te herkennen zijn.



ADELIJK



RELIGIEUS



HANDEL




MILITAIR



UNIEK

Sommige karaktereigenschappen en functies van kaarten die aan het einde van het spel punten opleveren, hebben betrekking op de verschillende gebouwensoorten.

Elk **UNIEK GEBOUW**  heeft een **functie**, die op de kaart is beschreven. Deze functies zijn variabel en geven bijvoorbeeld meer inkomen of extra punten aan het einde van het spel. Functies van kaarten zijn **vrijwillig**, tenzij de woorden "moet" of "mag niet" worden gebruikt.

**Opmerking:** zie blz. 10-14 voor de volledige spelregels van de afzonderlijke karakters. Op blz. 15 staat een gedetailleerd overzicht van afzonderlijke gebouwen.

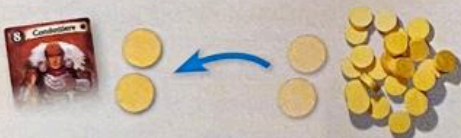
## VOORBEELD VAN EEN SPEELBEURT

Martin heeft net zijn beurt als **BOUWMEESTER** (7) afgerond. Het volgende opgeroepen karakter is de **CONDOTTIERE** (8). Jij hebt in de kiesfase de **CONDOTTIERE** genomen. Je draait je karakterkaart dus om en bent aan de beurt.

1. Helena heeft eerder deze ronde de **DIEF** (2) omgedraaid. De Dief heeft de vaardigheid om een ander karakter te bestelen. Helena had besloten om de **CONDOTTIERE** te bestelen. Omdat jij nu de **CONDOTTIERE** omdraait, neemt Helena al het goud uit jouw voorraad.



2. Daarna neem je **inkomen**. Je kiest **Goud nemen** en neemt **2 goud** uit de bank.



3. Als één van de vaardigheden van de **CONDOTTIERE** neem je goud voor je **MILITAIRE GEBOUWEN** (5). Je hebt **2 MILITAIRE GEBOUWEN** (5) in je stad. Je krijgt dus **2 goud** uit de bank en hebt nu in totaal **4 goud**.



4. Met de tweede vaardigheid kun je 1 gebouw van een andere speler vernietigen. Je betaalt 1 goud en vernietigt de Markt van Martin, die deze moet afleggen.



5. Dan betaal je 3 goud om een **Toernooiveld** (5) te **bouwen**, dat je in je stad legt. Omdat je de eigenschap om voor **MILITAIRE GEBOUWEN** (5) goud te ontvangen al hebt gebruikt, krijg je deze ronde geen goud voor het Toernooiveld. Je beurt is nu voorbij.









De Condottiere was het laatste karakter in deze ronde, die nu is afgelopen. De speler met de kroon neemt alle karakterkaarten, schudt deze en bereidt alles voor de volgende ronde voor.


## EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn 7<sup>e</sup> gebouw in zijn stad bouwt, is zijn stad **voltooid** en is het spel bijna afgelopen. De huidige ronde wordt nog uitgespeeld, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest.

**Opmerking:** een speler mag meer dan 7 gebouwen in zijn stad hebben.

Iedere speler telt nu zijn punten:

- Hij krijgt 1 punt voor elke goudkleurige munt die op zijn gebouwen is afgebeeld.
- Heeft hij in zijn stad ten minste 1 gebouw van elke gebouwsoort      , dan krijgt hij 3 punten.
- Heeft hij zijn stad als eerste voltooid, dan krijgt hij 4 punten.

- Heeft hij zijn stad voltooid, maar niet als eerste, dan krijgt hij 2 punten.
- Hij krijgt extra punten voor zijn **UNIEKE GEBOUWEN** .

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in de laatste ronde de karakterkaart met het **hoogste nummer** heeft omgedraaid.

## OVERIGE SPELREGELS

De hoeveelheid goud en het aantal handkaarten van een speler moeten voor alle spelers op elk moment zichtbaar zijn. Dit is **open informatie**.

**Goud** is onbeperkt beschikbaar. Blijkt de voorraad niet voldoende te zijn, gebruik dan vervangend materiaal.

Er is **geen handkaartenlimiet**.

## VOORBEELD VAN EEN EINDTELLING

### DE STAD VAN MARTIN



$$4 + 1 + 2 + 3 + 5 + 4 + 2 = 21$$

Ten minste 1 gebouw van elke gebouwsoort (de Spookstad geldt aan het einde van het spel als 1 gebouwsoort naar keuze. Hier als **MILITAIR GEBOUW** ).

$$3 + 4 = 28$$

Heeft als eerste zijn stad voltooid.

Stad voltooid, maar niet als eerste.

### DE STAD VAN HELENA



$$3 + 2 + 3 + 3 + 2 + 6 + 6 = 25$$

2 extra punten voor de Drakenpoort

## WIJZIGINGEN BIJ 2 OF 3 SPELERS

In een spel met 2 of 3 spelers spelen beide spelers met **2 karakters**. De spelregels zijn verder gelijk aan die van het basisspel met dit verschil dat iedere speler in een ronde 2 keer aan de beurt is (eenmaal per karakterkaart).

Een speler heeft echter maar **1 voorraad goud**, **1 kaartenhand** en **1 stad**. Hij kan een karaktereigenschap uitsluitend in de beurt van **dat betreffende karakter** gebruiken.

*Voorbeeld: de speler heeft in de kiesfase de **BOUWMEESTER** en de **CONDOTTIERE** gekozen. Hij kan een gebouw dat hij in de beurt van de Bouwmeester heeft getrokken in zijn hand nemen om het in de beurt van de Condottiere te bouwen. Hij mag in de beurt van de Condottiere de eigenschap van de Bouwmeester echter **niet** gebruiken om meer dan 1 gebouw te bouwen.*

### EINDE VAN HET SPEL

Zodra een stad uit **8 gebouwen** bestaat, geldt deze als voltooid en is het spel bijna afgelopen. Het spel is voorbij, nadat de huidige ronde is uitgespeeld.

## WIJZIGINGEN BIJ 2 SPELERS

### VOORBEREIDING

De stapel karakters bestaat uit die met de nummers 1-8. Gebruik de **KEIZER** en de **KONINGIN** in een spel met 2 spelers **niet**.

### KIESFASE

De speler met de kroon schudt de stapel karakterkaarten. Hij trekt er 1 en legt deze gedekt midden op tafel. Daarna neemt hij de resterende 7 karakterkaarten, kiest hij er in het geheim 1 en legt hij deze gedekt voor zich neer.

Hij geeft nu de overige 6 karakterkaarten aan de andere speler. Deze kiest nu op zijn beurt 1 karakterkaart, die hij gedekt voor zich neerlegt. Vervolgens kiest hij nog 1 kaart, die hij gedekt midden op tafel legt. Hij geeft de 4 resterende karakterkaarten aan de startspeler, die weer 1 kaart voor zichzelf kiest en er 1 gedekt

midden op tafel legt. Hij geeft de overgebleven 2 karakterkaarten weer aan de andere speler. Die kiest er weer 1 uit en legt de laatste kaart gedekt midden op tafel. Beide spelers hebben nu 2 karakters.

## WIJZIGINGEN BIJ 3 SPELERS

### VOORBEREIDING

De stapel karakters bestaat uit die met de nummers 1-9.

### KIESFASE

De speler met de kroon schudt de stapel karakterkaarten. Hij trekt er 1 en legt deze gedekt op tafel. Daarna neemt hij de resterende 8 karakterkaarten, kiest hij er in het geheim 1 en legt hij deze gedekt voor zich neer. Hij geeft nu de overige 7 karakterkaarten aan zijn linkerbuurman. Deze speler kiest nu op zijn beurt 1 karakterkaart, die hij gedekt voor zich neerlegt. Hij geeft de 6 resterende karakterkaarten aan zijn linkerbuurman. Ook die kiest 1 karakterkaart. Hij legt er daarna 1 gedekt midden op tafel.

Nu geeft hij de 4 overgebleven karakterkaarten weer aan de startspeler. Met de klok mee kiest iedere speler nu zijn 2<sup>e</sup> karakterkaart. Leg de laatste niet gekozen karakterkaart gedekt midden op tafel.

## WIJZIGINGEN BIJ 8 SPELERS

### VOORBEREIDING

De stapel karakters bestaat uit die met de nummers 1-9.

### KIESFASE

Nadat de 7<sup>e</sup> speler de laatste karakterkaart aan de 8<sup>e</sup> speler heeft doorgegeven, neemt de 8<sup>e</sup> speler ook de karakterkaart die aan het begin van de kiesfase gedekt midden op tafel is gelegd. Hij kiest nu uit deze 2 kaarten zijn karakter. De niet gekozen karakterkaart legt hij gedekt midden op tafel.

## VARIABELE VOORBEREIDING

Na het spelen van het basisscenario ● kunnen de spelers meer variatie in het spel brengen door verschillende karakterkaarten en andere **UNIEKE GEBOUWEN** te kiezen. Op de volgende bladzijde staan een paar aanbevelingen.

De spelers kunnen ook zelf een combinatie van karakters en **UNIEKE GEBOUWEN** samenstellen. Daarbij moeten ze zich aan de volgende spelregels houden:

- De spelers kiezen vóór elk spel 8 / 9 karakters, altijd **1 van elk nummer** (1-8 / 9). Leg alle andere karakters in de doos terug.
- De spelers kiezen 14 **UNIEKE GEBOUWEN** en leggen de overige in de doos terug. Zorg ervoor dat de gebouwen uiteenlopende bouwkosten (2-6 goud) hebben. Schud deze kaarten door de 54 basisgebouwen. Deze vormen voor dit spel de gebouwenstapel.

## HET SPEL MET 9 KARAKTERS

Het karakter met nummer 9 moet in een spel met 3 of 8 spelers in alle gevallen worden gebruikt. Bij 4-7 spelers kunnen de spelers kiezen of ze al dan niet met 9 karakters willen spelen.

In een spel met 2 spelers is het niet mogelijk om het karakter met nummer 9 te gebruiken.

*Let op: het karakter **KONINGIN** (9) kunnen de spelers pas vanaf 5 spelers gebruiken.*

## KORT OVERZICHT:

### KIESFASE MET 9 KARAKTERS

Spelers	Open kaarten	Gedekte kaarten
4	3	1
5	2	1
6	1	1
7	0	1
8	0	1

## VOLLEDIGE VOORBEREIDING

1. Kies de in het spel te gebruiken karakters.
2. Leg de herinneringskaarten van de gekozen karakters midden op tafel.
3. Kies 14 **UNIEKE GEBOUWEN** en schud die door de 54 basisgebouwen.
4. Leg alle gebouwen als gedekte stapel (gebouwenstapel) en het goud als bank midden op tafel.
5. Geef iedere speler **gedekt 4 gebouwen, 2 goud** uit de bank en **1 overzichtskaart**.
6. De oudste speler neemt de kroon en de karakterkaarten. De spelers beginnen het spel met de kiesfase (zie blz. 3).

## BELANGRIJKE TREFWOORDEN

**Afleggen:** gebouwen worden uit de hand gedekt onder de gebouwenstapel gelegd. Karakterkaarten worden tijdens de kiesfase gedekt midden op tafel gelegd.

**Vernietigen:** een speler kan een gebouw in een stad vernietigen. Hij legt dat dan zoals hierboven beschreven af.

**Trekken:** als een speler kaarten trekt, trekt hij steeds de bovenste van de gebouwenstapel en neemt die in zijn hand.

**Inkomen:** er zijn 2 soorten inkomen waaruit een speler kan kiezen: *Goud nemen* en *Kaarten trekken*.

**Eenmaal per beurt:** een speler mag de aangegeven functie precies éénmaal in elk van zijn beurten gebruiken.

## SCENARIO'S

Er zijn veel mogelijkheden om een spel samen te stellen. We laten hieronder een paar aanbevelingen zien, die verschillende strategieën mogelijk maken. (Gebruik het karakter met nummer 9 hoe dan ook in spellen met 3 of 8 spelers, anders is het optioneel).

### KRONKELENDE HOOGWAARDIGHEIDSBEKLEDERS

Bluf en weer de intriges van de andere spelers met handige acties af.

KARAKTERS	
1. Magistraat	6. Alchemist
2. Chanteuse	7. Kapitein
3. Magiër	8. Maarschalk
4. Koning	(9. Koningin) <sup>3</sup>
5. Aflaatprediker	

UNIEKE GEBOUWEN	
1. Armenhuis	8. Park
2. Drakenpoort	9. Smederij
3. Fabriek	10. Gewelven
4. Geheime kamer	11. Stallen
5. Spookstad	12. Theater
6. Stellage	13. Stad der Doden
7. Laboratorium	14. Wensput

### ILLUSTERE GEZANTEN

Verdedig je bezit en genereer inkomen uit ongebruikelijke bronnen.

KARAKTERS	
1. Heks	6. Koopvrouw
2. Spion	7. Geleerde
3. Zieneres	8. Diplomaat
4. Keizer <sup>4</sup>	(9. Kunstenares)
5. Bisschop	

UNIEKE GEBOUWEN	
1. Armenhuis	8. Museum
2. Bibliotheek	9. Park
3. Ivoren toren	10. Smederij
4. Fabriek	11. Steengroeve
5. Spookstad	12. Sterrenwacht
6. Stellage	13. School der Magie
7. Grote muur	14: Citadel

### KWAADAARDIGE EDELLIEDEN

Een gewetenloze strijd met brute intriges en wrede agressie. Niet voor zwakke zielen...

KARAKTERS	
1. Moordenaars	6. Koopman
2. Dief	7. Bouwmeester
3. Tovenaars	8. Condottiere
4. Patriciër	(9. Belastinginner)
5. Kardinaal	

UNIEKE GEBOUWEN	
1. Basiliek	8. Museum
2. Ivoren toren	9. Schatkamer
3. Goudmijn	10. Standbeeld
4. Ziekenhuis	11. Troonzaal
5. Kaartenkamer	12. Wapenkamer
6. Laboratorium	13. Wensput
7. Monument	14. School der Magie

<sup>3</sup> Vervang de KONINGIN (9) in een spel met 3 of 4 spelers door de KUNSTENARES (9).

<sup>4</sup> Vervang de KEIZER (4) in een spel met 2 spelers door de PATRICIËR (4).

## OVERZICHT VAN DE KARAKTEREIGENSCHAPPEN

Op de volgende bladzijden verduidelijken we de afzonderlijke karaktereigenschappen. **Ter herinnering:** karaktereigenschappen zijn altijd optioneel, tenzij de woorden "moet" of "mag niet" zijn gebruikt. Een speler kan elke eigenschap eenmaal per beurt op het aangegeven moment gebruiken. Is er geen tijdstip aangegeven, dan mag hij deze op een moment naar keuze tijdens zijn beurt gebruiken. Dit geldt ook voor eigenschappen die inkomen voor gebouwen in zijn stad genereren.

### 1 Moordenares

Noem de naam van een ander karakter dat je wilt vermoorden. Wordt het genoemde karakter opgeroepen om zijn beurt uit te voeren, dan moet hij zich **stil houden** en zijn beurt overslaan. Hij draait zijn karakterkaart ook niet om.

### 1 Heks

Je moet eerst inkomen nemen. Daarna moet je de naam van een ander karakter noemen dat je wilt beheksen. Je onderbreekt dan je beurt. Tot dat moment mag je niet bouwen. De enige functies van gebouwen die je kunt gebruiken zijn die waarmee je je inkomen kunt verbeteren (Goudmijn, Bibliotheek of Sterrenwacht).

Wordt het behekste karakter opgeroepen om zijn beurt uit te voeren, dan neemt het zijn inkomen, maar daarna eindigt zijn beurt direct. Het mag geen gebouwen bouwen of zijn karaktereigenschap gebruiken, ook niet die extra inkomen geven. De enige functies van gebouwen die het behekste karakter kan gebruiken zijn die waarmee hij zijn inkomen kan verbeteren (Goudmijn, Bibliotheek of Sterrenwacht).

Nu ben jij aan de beurt **alsof je het behekste karakter bent**. Je gebruikt de karaktereigenschap van het behekste karakter, ook die extra inkomen geven, passieve eigenschappen (zoals de bescherming van de

Bisschop tegen het karakter met nummer 8) en beperkingen (bijvoorbeeld dat de Kapitein geen gebouw mag bouwen).

Je speelt met **je eigen** handkaarten, betaalt met **je eigen** goud, krijgt inkomen van gebouwen uit **je eigen** stad en bouwt gebouwen ook in **je eigen** stad. Je mag de gebouwen van het behekste karakter **niet** gebruiken.

**Als het behekste karakter deze ronde niet in het spel is, zet je je beurt niet voort.**

### 1 Magistraat

Neem de 3 onteigeningen en ken deze gedekt aan 3 verschillende herinneringskaarten naar keuze toe. Eén van de onteigeningen toont een zegel op de voorkant. Alleen de speler met deze onteigening is het doel.




ACHTERKANT VAN  
DE ONTEIGENINGEN



ONTEIGENING  
MET ZEGEL



ONTEIGENING  
ZONDER ZEGEL

Bouwt de speler waaraan je de onteigening met het zegel  hebt toegekend zijn **1<sup>e</sup> gebouw** waarvoor hij goud betaalt, dan mag je de onteigening omdraaien. Doe je dat, dan pak je het gebouw van hem af en bouw je het kosteloos in je eigen stad.

De speler waarvan je het gebouw hebt afgepakt, krijgt al het goud dat hij er voor heeft uitgegeven terug. Het gebouw geldt wel als de bouw van 1 gebouw in zijn beurt. Mag hij meer dan 1 gebouw in zijn beurt bouwen, dan mag je niet nog een gebouw van hem afpakken.

**Opmerking:** het is **niet toegestaan om een gebouw af te pakken met dezelfde naam als een gebouw in je eigen stad**. Er vindt dan geen onteigening plaats.

2

## Dief



Noem de naam van een ander karakter dat je wilt bestellen. Op het moment dat een speler het genoemde karakter omdraait om zijn beurt uit te voeren, neem je direct al zijn goud.

*Opmerking: je mag niet het karakter met nummer 1, het vermoorde karakter of het behekste karakter bestellen.*

2

## Spion



Kies één van de andere spelers en **noem 1 van de 5 gebouwsoorten**. Daarna bekijk je de handkaarten van deze speler. Voor elk van zijn handkaarten van de genoemde soort krijg je **1 goud uit zijn voorraad** en trek je 1 kaart van de gebouwenstapel.

Heeft de speler meer handkaarten van de genoemde soort dan hij goud heeft, dan neem je al zijn goud, maar je trekt alsnog voor elk gebouw van de betreffende soort 1 kaart van de gebouwenstapel.

2

## Chanteuse



Neem de 2 dreigementen en ken deze gedekt aan 2 verschillende herinneringskaarten naar keuze toe. Eén van de dreigementen toont een roos op de voorkant. Beide spelers worden bedreigd, maar alleen de speler met het dreigement met de roos is het doel.



ACHTERKANT VAN DE DREIGEMENTEN



DREIGEMENT MET ROOS



DREIGEMENT ZONDER ROOS

Wordt een bedreigde speler opgeroepen om zijn beurt uit te voeren, dan moet hij **eerst** zijn inkomen nemen en dan kiezen:

- Hij kan jou omkopen door jou de helft van zijn goud (naar beneden afgerond) te geven. Hij mag het aan hem toegekende dreigement dan verwijderen zonder het om te draaien.

**Belangrijk:** een bedreigde speler met 0 of 1 goud in voorraad mag jou met 0 goud omkopen.

- Koopt de speler jou niet om, dan mag je het aan hem toegekende dreigement omdraaien. Toont het omgedraaide dreigement een roos, dan neem je direct al zijn goud.

Een bedreigde speler moet het aan hem toegekende dreigement afhandelen voordat hij zijn karaktereigenschappen gebruikt of gebouwen bouwt. De enige functies van gebouwen die hij kan gebruiken voordat hij het aan hem toegekende dreigement afhandelt zijn die waarmee hij zijn inkomen kan verbeteren (Goudmijn, Bibliotheek of Sterrenwacht).

*Uitzondering: je mag een dreigement niet toekennen aan het karakter met nummer 1, het vermoorde karakter of het behekste karakter. Het is toegestaan om een dreigement aan een karakter met een onteigening toe te kennen.*

3

## Tovenares



Je mag **1** van de volgende acties uitvoeren:

- Ruil al je handkaarten tegen alle handkaarten van een andere speler. Heb je geen handkaarten, dan neem je simpelweg de handkaarten van de andere speler; of
- Leg een aantal handkaarten naar keuze gedekt af en trek zoveel kaarten van de gebouwenstapel als het aantal afgelegde kaarten.

3

## Zieneres



Trek **1 handkaart** van elk van de andere spelers en neem deze in je hand. **Daarna** geef je iedere andere speler waarvan je een handkaart hebt getrokken 1 van je handkaarten.

Heeft een speler geen handkaarten, dan trek je van hem geen kaart en je geeft hem er ook geen.

Het is toegestaan om een getrokken kaart aan een andere speler door te geven of deze zelfs weer aan dezelfde speler terug te geven.

Je mag in deze beurt **ten hoogste 2** gebouwen bouwen.



## Magiër




Bekijk de handkaarten van een andere speler naar keuze en kies er **1 kaart** van. Je mag de kaart in je hand nemen of, als het een gebouw is, direct de kosten ervan betalen en het in je stad bouwen. Bouw je de kaart direct, dan geldt deze niet als één van de in je beurt gebouwde gebouwen.

In deze beurt **mag** je ook een gebouw bouwen met een naam die **gelijk** is aan een gebouw dat zich al in je stad bevindt.



## Koning



Neem **1 goud** voor elk **ADELIJK GEBOUW**  in je stad.

Op een moment naar keuze in je beurt **moet** je de **kroon** nemen. Je bent **vanaf dat moment direct startspeler**. Dat betekent dat:


- je de rest van de ronde de karakters oproept.
- je in de kiesfase van de volgende ronde als eerste een karakter kiest (tot een andere speler de **KONING** kiest).

***Bijzondere situaties:** als je wordt vermoord, ben je net als elk ander karakter uitgeschakeld. Aan het einde van de ronde draai je je karakterkaart om en neem je de kroon als erfenis van de Koning. Als je wordt behekst, neem je alsnog de kroon.*



## Keizer



Neem **1 goud** voor elk **ADELIJK GEBOUW**  in je stad.

Op een moment naar keuze in je beurt **moet** je de **kroon** nemen van de speler die hem op dat moment heeft. Daarna geef je de kroon aan een **andere speler**, maar **niet aan jezelf**. Je neemt dan **1 goud** uit zijn voorraad of je trekt **1 kaart uit zijn hand**. Heeft hij geen goud en geen kaarten, dan krijg je niets.


***Bijzondere situatie:** als je wordt vermoord, ben je uitgeschakeld. Aan het einde van de ronde draai je je karakterkaart om. Je neemt dan alsnog de kroon van de speler die hem heeft en geeft deze zoals hiervoor beschreven door. Je mag in dat geval **niets** van de nieuwe startspeler nemen.*

Gebruik de **KEIZER** bij 2 spelers **niet**.



## Patriciër



Trek **1 kaart** voor elk **ADELIJK GEBOUW**  in je stad.


Op een moment naar keuze in je beurt **moet** je de **kroon** nemen. Je bent **vanaf dat moment direct startspeler**. Dat heeft dezelfde gevolgen als bij de **KONING** (zie daar).

***Bijzondere situaties:** als je wordt vermoord, ben je uitgeschakeld. Aan het einde van de ronde draai je je karakterkaart om en neem je de kroon als erfenis van de Koning. Als je wordt behekst, neem je alsnog de kroon.*



## Bisschop



Neem **1 goud** voor elk **RELIGIEUS GEBOUW**  in je stad.

In deze ronde mag het karakter met **nummer 8** zijn eigenschap **niet** tegen een gebouw uit jouw stad gebruiken.


***Bijzondere situaties:** als je wordt vermoord, mag het karakter met nummer 8 zijn eigenschap tegen een gebouw uit jouw stad gebruiken.*

*Als je wordt behekst, mag het karakter met nummer 8 zijn eigenschap **niet** tegen een gebouw uit de stad van de **HEKS** gebruiken, maar hij mag zijn eigenschap wel tegen een gebouw uit **jouw stad** gebruiken.*



## Aflaatprediker



Neem **1 goud** of trek **1 kaart** voor elk **RELIGIEUS GEBOUW**  in je stad.

Je mag een **combinatie** van beide inkomens nemen. Je moet voordat je het inkomen neemt aangeven voor welke combinatie je kiest.

Ben je op een moment tijdens je beurt niet de speler met het meeste goud, dan moet de **rijkste speler** jou 1 goud uit zijn voorraad geven.

Bij een **gelijke stand** met betrekking tot de rijkste speler kies jij wie van die spelers jou 1 goud moet geven. Ben je zelf gedeeld de rijkste speler, dan krijg je geen goud.

## 5 Kardinaal

Trek 1 kaart voor elk **RELIGIEUS GEBOUW** in je stad.

Wil je een gebouw bouwen waar je **niet voldoende** goud voor hebt, dan mag je het ontbrekende goud van 1 andere speler nemen. Voor elk goud dat je van hem neemt, **moet** je hem 1 van je **handkaarten** geven. Daarna **moet** je het goud betalen om het gebouw in je stad te bouwen.

Een speler mag **niet** weigeren jou het gevraagde goud te geven en je **mag niet** meer goud van hem nemen dan je voor de bouw van het gebouw nodig hebt.

## 6 Koopvrouw

Neem 1 goud voor elk **HANDELSGEBOUW** in je stad.

Neem 1 goud extra. Deze eigenschap staat los van het andere inkomen dat je deze ronde neemt.

## 6 Alchemist

Aan het einde van je beurt krijg je al het goud dat je deze beurt voor de bouw van gebouwen hebt uitgegeven terug. Goud dat je om andere redenen hebt uitgegeven (voor bijvoorbeeld de *Smederij* of *als gevolg van de Belastinginner*), krijg je niet terug. Dit betekent in feite dat je deze beurt een gebouw "kosteloos" kunt bouwen, mits je er daarvoor voldoende goud voor had.

## 6 Koopman

Neem 1 goud voor elk **HANDELSGEBOUW** in je stad.

**HANDELSGEBOUWEN** tellen deze ronde niet mee met betrekking tot jouw bouwlimiet.

## 7 Bouwmeester

Trek 2 kaarten extra. Deze eigenschap staat los van het andere inkomen dat je deze beurt neemt.

Je mag deze beurt **ten hoogste 3 gebouwen** bouwen.

## 7 Kapitein

Neem 4 goud of trek 4 kaarten extra. Je mag geen combinatie van kaarten of goud kiezen. Deze eigenschap staat los van het andere inkomen dat je deze beurt neemt.

Je mag deze beurt **geen gebouwen** bouwen, ook geen gebouwen die niet voor je bouwlimiet meetellen.

## 7 Geleerde

Trek 7 kaarten van de gebouwenstapel, kies er 1 van en neem deze in je hand. Schud de andere 6 kaarten weer door de gebouwenstapel.

Je mag deze beurt **ten hoogste 2 gebouwen** bouwen.

## 8 Condottiere

Neem 1 goud voor elk **MILITAIR GEBOUW** in je stad.

Je mag 1 gebouw naar keuze vernietigen. Daarvoor **moet** je 1 goud minder betalen dan de kosten van het te vernietigen gebouw. Je kunt een gebouw dat 1 kost dus gratis vernietigen. Een gebouw dat 2 kost voor 1 goud, een gebouw dat 3 kost voor 2 goud, enzovoort.

Je mag geen gebouw vernietigen dat zich in een **voltooid stad** bevindt. Het is echter toegestaan om een gebouw uit je eigen stad te vernietigen. Leg vernietigde gebouwen op de gebruikelijke manier af (gedekt onder de gebouwenstapel).

## 8 Diplomaat

Neem **1 goud** voor elk **MILITAIR GEBOUW** in je stad.

Je mag **1** gebouw uit jouw stad tegen **1** gebouw uit de stad van een andere speler **ruilen**. Zijn de kosten van het gebouw van de andere speler hoger, dan moet je hem het verschil in kosten tussen de betreffende gebouwen in goud uit jouw voorraad betalen. Zijn de kosten gelijk of zijn de kosten van jouw gebouw hoger, dan betaal je hem geen goud.

Je mag **niet** ruilen met een speler die een **voltooid stad** heeft. Het is **niet** toegestaan om zo te ruilen dat je gebouwen met een **identieke naam** in je stad krijgt. Het is toegestaan om te ruilen als je zelf een voltooid stad hebt.

## 8 Maarschalk

Neem **1 goud** voor elk **MILITAIR GEBOUW** in je stad.

Je mag **1** gebouw dat **3 of minder goud** kost uit de stad van een andere speler veroveren en in je stad leggen. Je **moet** die speler dan zoveel goud geven als de kosten van het veroverde gebouw. Je mag **geen** gebouw uit een **voltooid stad** veroveren. Je mag **geen** gebouw veroveren als je daardoor meer gebouwen met een **identieke naam** in je stad krijgt.

## 9 Kunstenaar

Je mag **ten hoogste 2 gebouwen** in je stad opwaarderen door er **per gebouw 1 goud** uit jouw voorraad op te leggen.

De bouwkosten van een opgewaarderd gebouw zijn daarmee duurzaam **1 hoger**. Dat betekent dat een opgewaarderd gebouw aan het einde

van het spel **1 punt** meer waard is, dat de **CONDOTTIERE** **1 goud** meer moet betalen om het te vernietigen, enzovoort (laat het goud ter herinnering op het gebouw liggen).

Je kunt elk gebouw ten hoogste **eenmaal opwaarderen**.

## 9 Koningin

Zit je **naast** de speler die het **karakter met nummer 4** heeft omgedraaid, dan krijg je **3 goud**.

*Bijzondere situaties: zit je naast de betreffende speler, maar is deze door de **MOORDENARES** vermoord, dan neem je het **3 goud** op het moment dat de karakterkaart aan het einde van de ronde wordt omgedraaid.*

*Is de betreffende speler **behekst**, dan moet je toch naast de speler met het **karakter met nummer 4** zitten (en dus niet naast de **HEKS**) om het **3 goud** te mogen nemen.*

*Ter herinnering: gebruik de **KONINGIN** niet in een spel met minder dan **5 spelers**.*

## 9 Belastinginner

Als de **BELASTINGINNER** in het spel is, moeten de spelers belasting voor het bouwen van gebouwen betalen.

**Direct** nadat een speler **1** gebouw bouwt, **moet** hij **1 goud** uit zijn voorraad op de herinneringskaart van de **BELASTINGINNER** leggen. Een speler **moet** dat ook doen als hij voor de bouw van het gebouw niets hoeft te betalen.

Bouwt een speler **meer dan 1** gebouw, dan moet hij na **elk** van zijn gebouwde gebouwen belasting betalen.

Heeft een speler na de bouw van een gebouw **geen goud** in zijn voorraad, dan hoeft hij **geen belasting** te betalen. De **BELASTINGINNER** zelf **hoeft geen** belasting te betalen.

De spelers **moeten altijd** belasting betalen, ook als de **BELASTINGINNER** niet is gekozen. Al het goud dat op de Belastinginnerskaart is gelegd, blijft daar voor de volgende ronde liggen.

Je mag op een moment naar keuze tijdens je beurt al het goud van de herinneringskaart van de Belastinginnehmer in je voorraad leggen.

*Bijzondere situaties: in een spel met 2 of 3 spelers moet een speler die de BELASTINGINNEHER als één van zijn karakters heeft gekozen bij het bouwen met zijn andere karakter toch belasting betalen.*

*Pakt de MAGISTRAAT een gebouw van een speler af, dan moet de MAGISTRAAT (en niet het slachtoffer) de belasting betalen.*

## VERDUIDELIJKING VAN SPECIALE GEBOUWEN

In dit deel van de spelregels leggen we de bijzondere functies van bepaalde gebouwenkaarten uit.

De functies van gebouwen zijn optioneel, tenzij de woorden "moet" of "mag niet" zijn gebruikt. Functies die tot "eenmaal per beurt" zijn beperkt, mag je op 1 moment naar keuze tijdens je beurt gebruiken.

### ARMENHUIS

Ben je als **HEKS** in het bezit van het Armenhuis en kun je je beurt niet voortzetten, dan kun je geen gebruik van het Armenhuis maken.

Ben je als **ALCHEMIST** in het bezit van het Armenhuis en heb je aan het einde van je beurt geen goud, dan gebruik je de functie van het Armenhuis voordat je de eigenschap van de **ALCHEMIST** gebruikt.

### BIBLIOTHEEK

Bevindt naast de Bibliotheek ook de Sterrenwacht zich in je stad, dan mag je alle 3 kaarten houden.

### CAPITOOL

Met het Capitool kun je ten hoogste 3 punten extra verdienen.

### GEWELVEN

Worden de Gewelven door de **MAGISTRAAT** afgepakt, dan krijg je alleen het betaalde goud terug, geen kaarten.

### GROTE MUUR

Ben je de **DIPLOMAAT** en heb je de Grote muur, dan mag je alsnog de functie ervan gebruiken om een gebouw uit je stad te ruilen.

### IVOREN TOREN

Zijn de Ivoren toren en de Spookstad de enige **UNIEKE GEBOUWEN** in je stad, dan krijg je de punten voor de Ivoren toren uitsluitend als je voor de Spookstad een andere gebouwsoort dan **UNIEK** kiest.

### KERKHOF

Gebruik het Kerkhof uitsluitend als de **CONDOTTIERE** een van de karakters in het spel is.

### MUSEUM

Wordt het Museum geruild of veroverd, dan blijven de eraan toegekende kaarten bij het Museum liggen. Wordt het Museum vernietigd, leg dan ook alle eraan toegekende kaarten af.

### PARK

Ben je als **HEKS** in het bezit van het Park en kun je je beurt niet voortzetten, dan mag je de functie van het Park niet gebruiken.

### SCHOOL DER MAGIE

De School der Magie geldt bij het nemen van inkomen als gebouwsoort naar keuze.

### SPOOKSTAD

Kies je als eigenaar van de Spookstad aan het einde van het spel niet de gebouwsoort **UNIEK**, dan geldt de Spookstad ook niet als **UNIEK GEBOUW**.

## STAD DER DODEN

De **MAGISTRAAT** mag geen gebouw afpakken dat kosteloos wordt gebouwd. De **MAGISTRAAT** mag echter het volgende gebouw afpakken waarvoor de gekozen speler bouwkosten betaalt.

## STALLEN

Worden de Stallen door de **MAGISTRAAT** afgepakt, dan mag je in je beurt alsnog een ander gebouw bouwen.

## STEENGROEVE

Als bezitter van de Steengroeve mag je zoveel identieke gebouwen in je stad bouwen als je wilt. Je mag niet de eigenschappen van de **MAGISTRAAT**, **DIPLOMAAT** of **MAARSCHALK** gebruiken om identieke gebouwen te bouwen.

## STELLAGE

De **MAGISTRAAT** mag geen gebouw afpakken dat door het vernietigen van de Stellage wordt gebouwd. De **MAGISTRAAT** mag echter het volgende gebouw afpakken waarvoor de gekozen speler bouwkosten betaalt.

## THEATER

Als bezitter van het Theater beslis je met wie je jouw gekozen karakterkaart ruilt. Je moet echter beslissen voordat je de karakterkaart van de andere speler ziet.

Geruilde karakterkaarten werken op de gebruikelijke manier. Ze worden pas omgedraaid als ze tijdens de actiefase worden opgeroepen.

De bij de ruil betrokken spelers mogen hun nieuwe karakterkaart daarna direct bekijken.

In een spel met 2 of 3 spelers beslis je als bezitter van het theater welke van je 2 karakters je wilt ruilen. Je trekt dan 1 van beide karakters uit de hand van de andere speler.

## WAPENKAMER

Je mag geen gebouw in een voltooide stad vernietigen.

## ZIEKENHUIS

Gebruik het Ziekenhuis uitsluitend als de **MOORDENARES** een van de karakters in het spel is.

**Auteur:** Bruno Faidutti

**Spelontwikkeling (versie 2016):** Bruno Faidutti, Steven Kimball en Alexandar Ortloff

**Illustraties verpakking:** Simon Eckert

**Illustraties karakters:** Andrew Bosley

**Illustraties gebouwen:** Jeff Brown, James Combridge, Amit Dutta, Tyler Edlin, Felipe Escobar, Marcko Fiedler, Tomasz Jedruszek, Yogesh C. Joshi, Alex Kim, William Koh, Pavel Kolomeyets, Yong Yi Lee, Mateusz Lenart, Ward Lindhout, Eddie Mendoza, Mark Molnar, Veli Nystrom, Fernando Olmedo, Meg Owenson, Gracjana Zielinska

**Overige grafische vormgeving:** Jasmine Radue



© 2016, © 2022 Hans im Glück

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



330012967 - NL

MAC04-03380-2404