

Donald X. Vaccarino

DOMINION

Intrige!

SPELREGELS

Er is iets aan de hand. De lakei glimlacht naar je alsof hij een geheim met zich meedraagt, of alsof hij denkt dat jij iets achterhoudt, of alsof jij denkt dat hij denkt dat je een geheim bewaart. Je bent er zeker van dat er complotten worden gesmeed. Maar hopelijk alleen door jou. Een dienaar zegt in het voorbijgaan: "Uw omelet is klaar." Je zoekt koortsachtig in je codeboek wat hiermee wordt bedoeld totdat je je realiseert dat het ontbijt op je wacht. Uitstekend. Alles loopt volgens plan.

Dit is de eerste uitbreiding op Dominion en bevat 300 kaarten. Er zijn overwinningskaarten die dingen voor je doen, onderdanen die je laten kiezen wat ze moeten doen, en nog veel meer nieuwe personen en locaties.

Dominion Intrige! kan uitsluitend in combinatie met het basisspel Dominion worden gespeeld. Dominion Intrige! kan uitstekend met alle andere uitbreidingen van Dominion worden gecombineerd.

300 kaarten

268 koninkrijkkaarten

10 elk van Baron, Brug, Samenzweerder, Makelaar, Binnenplaats, Diplomaat, Uzergietery, Voyeur, Maskerade, Mijndorp, Dienaar, Patrouille, Pion, Vervanging, Geheime doorgang, Sloppenwijk, Lakei, Oplichter, Folteraar, Handelspost, Opwaardering en Wensput

12 elk van Hertog, Harem, Molen en Adel

26 locatiekaarten (1 van elke koninkrijkkaart, met een blauw kader)

6 blanco kaarten (reserve)

1 kunststoffen kaartenhouder

1 sorteerstrook

De spelregels

DOORBEREIDING

Intrige! bevat 26 koninkrijkkaarten met 26 corresponderende locatiekaarten. Om het spel te kunnen spelen hebben de spelers de geldkaarten, overwinningskaarten, vloekkaarten en de kaart/mat "Vernietigde kaarten" uit het basisspel nodig. Willen de spelers de 10 koninkrijkkaarten voor het spel willekeurig bepalen, dan kunnen ze de locatiekaarten uit deze uitbreiding door die van het basisspel (en/of eventuele andere uitbreidingen) schudden.

Bij 2 spelers bevatten de stapels overwinningskaarten 8 exemplaren, bij 3-6 spelers 12 exemplaren. Dat geldt dus ook voor de kaarten Hertog, Harem, Molen en Adel uit deze uitbreiding.

EXTRA SPELREGELS VOOR INTRIGE!

Sommige kaarten in deze uitbreiding geven een speler de keuze uit verschillende opties. De speler mag vrij kiezen, ook als hij een bepaalde optie niet volledig kan uitvoeren of gebruiken. Hij is echter verplicht om de aanwijzingen die bij zijn keuze horen zoveel mogelijk op te volgen. **Voorbeeld:** Michael speelt de Lakei terwijl hij daarna nog maar één kaart in zijn hand heeft. Hij kan de optie "Vernietig 2 handkaarten" kiezen, ook al heeft hij er maar 1. Kiest hij deze optie, dan vernietigt hij uitsluitend die ene kaart. Soms is één van de opties het creëren van +1. Om dit bij te houden, kunnen de spelers de kaart iets omhoog schuiven.

Intrige! bevat 3 overwinningskaarten die ook bij een andere soort horen: Harem, Molen en Adel. Deze kaarten behoren tot beide soorten voor alle doeleinden.

Voorbeeld: omdat Adel een actiekaart is, mag deze in de actiefase worden gespeeld, worden vernietigd in de voorraad door de Voyeur, enzovoort. Omdat het een overwinningskaart is, komt de kaart in de hand van een speler als gevolg van Patrouille, is de kaart aan het einde van het spel 2 waard enzovoort.



Michael is aan de beurt in een spel tegen Erik. Zijn hand bestaat uit Mijndorp, Sloppenwijk, Folteraar, Pion, Koper.

Michael speelt het Mijndorp, trekt een Landgoed en krijgt +1 Actie. Hij kiest ervoor om het Mijndorp niet te vernietigen. Hij speelt dan de Folteraar en trekt Zilver, Landgoed en Sloppenwijk. Erik kiest ervoor om een Vloek in zijn hand te nemen. Daarna speelt Michael de Sloppenwijk, waarbij hij +2 Acties krijgt. Hij toont zijn hand, die acties bevat, waardoor hij geen kaarten trekt.

Michael speelt nu de Pion en kiest +1 Kaart en +1. Hij trekt een Zilver. Hij speelt opnieuw een Sloppenwijk voor +2 Acties en toont nu wel een hand zonder Acties. Hij trekt Folteraar en Brug. Hij speelt de Folteraar en trekt Sloppenwijk, Brug en Koper. Erik legt een Vloek en een Koper af.

Michael speelt nu zijn laatste Sloppenwijk voor +2 Acties en toont een hand met Acties. Nu speelt hij zijn 2 Bruggen, die hem +2 en +2 Aanschaffen geven.

Michael start nu met de aanschaffase. Hij speelt 2 Koper en 2 Zilver. Hij heeft zo 9 en 3 Aanschaffen (de standaard plus de 2 van de Bruggen). Kaarten zijn 2 goedkoper als gevolg van de Bruggen. Hij koopt 2 Folteraars voor 3 per stuk en een Mijndorp voor 2. Michael heeft 1 over, maar geen Aanschaffen meer. Hij legt alles wat hij gespeeld heeft en zijn handkaarten af en trekt een nieuwe hand van 5 kaarten.

VERDUIDELIJKINGEN KONINKRIJKAARTEN

Baron: je bent nooit verplicht om een Landgoed af te leggen. Maar, als je er voor kiest om geen Landgoed af te leggen, **moet** je er één pakken (indien voorradig).

Brug: alle kaarten, met inbegrip van kaarten in de voorraad, in het spel, in trekstapels en in handen, kosten de rest van deze beurt 1 minder, maar nooit minder dan 0. **Voorbeelden:** na het spelen van een Brug kun je een Goud voor 5 kopen, omdat Goud maar 5 kost. Je kunt met een Opwaardering van een Koper een Landgoed maken, omdat Koper nog steeds 0 kost en het Landgoed 1. Je kunt de Uzergieterij gebruiken om een Hertogdom te pakken, omdat die laatste nu 4 kost. De kortingen zijn cumulatief. Speel je 2 Bruggen (of dezelfde Brug tweemaal met een Troonzaal), dan kost elke kaart 2 minder.

Samenzweerder: tel het aantal gespeelde Acties in je beurt en niet het aantal gespeelde actiekaarten. **Voorbeeld:** je begint je beurt met het spelen van de Troonzaal op een Samenzweerder. Voor de eerste keer dat je Samenzweerder speelt, krijg je +2, maar voor de tweede keer +2, +1 Kaart en +1 Actie. Hoewel je maar 2 actiekaarten in het spel hebt, is de tweede keer dat je Samenzweerder speelt de derde Actie die je in je beurt uitvoert.

Makelaar: toon eerst een kaart uit je hand en tel dan het aantal soorten. Als soorten gelden de woorden op de onderste regel, zoals Actie, Aanval, Vloek, Reactie, Geld en Overwinning (uitbreidingen kunnen andere soorten bevatten). Kies dan per soort die op de kaart staat 1 verschillend ding. **Voorbeelden:** je toont een Koper (1 soort) en kiest "pak een Goud". Je toont een Molen (2 soorten) en kiest "+1 Actie" en "+3". Pak je een Goud, leg dat dan op je aflegstapel.



Binnenplaats: de kaart die je op de trekstapel legt, hoeft niet één van de zojuist getrokken kaarten te zijn.

Diplomaat: bij het spelen van deze kaart krijg je +2 Kaarten. Daarna tel je het aantal kaarten in je hand. Heb je er 5 of minder, dan krijg je +2 Acties. **Voorbeeld:** je hebt 5 kaarten in je hand. Je speelt de Diplomaat, waardoor je 4 handkaarten hebt. Je trekt 2 kaarten en hebt er nu 6 in je hand. Dat is meer dan 5, dus krijg je de +2 Acties niet. Een Diplomaat kan ook gebruikt worden als een andere speler een aanvalskaart speelt en je ten minste 5 kaarten in je hand hebt. Voordat de aanvalskaart iets doet, kun je de Diplomaat uit je hand tonen. Doe je dat, dan trek je 2 kaarten en legt er 3 af (de Diplomaat mag daar één van zijn). Heb je dan nog steeds 5 kaarten in je hand (mogelijk als gevolg van een Raadszaal), dan mag je de Diplomaat opnieuw tonen en hetzelfde doen. Je toont Reacties altijd één voor één, je kunt dus niet 2 Diplomaten tegelijkertijd tonen. Je mag een Slotgracht uit je hand voor of na het tonen en uitvoeren van een Diplomaat tonen (om de gevolgen van de aanvalskaart teniet te doen), zelfs als je de Slotgracht pas in je hand kreeg na het uitvoeren van de Diplomaat.

Hertog: **voorbeeld:** heb je 5 Hertogdommen, dan is elk van je Hertogen 5  waard. Gebruik 8 Hertogen in een spel met 2 spelers en 12 Hertogen in een spel met 3 of meer spelers.

Harem: deze kaart kun je net als elke andere geldkaart in je aanschaffase spelen en is aan het einde van het spel 2  waard. Gebruik 8 Harems in een spel met 2 spelers en 12 Harems in een spel met 3 of meer spelers.

Izergieterij: je moet de kaart uit de voorraad pakken en op je aflegstapel leggen. Je krijgt bonussen, afhankelijk van de soorten op de gekozen kaart. Voor een kaart die bij twee soorten hoort, krijg je beide bonussen. **Voorbeeld:** je gebruikt de Izergieterij om een Molen te pakken. Je mag nu een kaart trekken en je krijgt +1 Actie.

Voyeur: de vernietigde of gepakte kaart moet een actiekaart zijn, maar deze mag daarnaast ook bij een andere soort horen. **Voorbeeld:** de Voyeur kan Adel uit de voorraad vernietigen en Adel uit de stapel "Vernietigde kaarten" pakken. Pak je een kaart met de Voyeur, leg de gepakte kaart dan op je aflegstapel.

Maskerade: je trekt eerst 2 kaarten. Daarna kiest iedere speler (tegelijk) één kaart uit zijn hand en legt deze gedekt tussen hemzelf en zijn linkerbuurman. Pas als iedereen de kaart heeft neergelegd, neemt iedere speler zijn nieuwe kaart in zijn hand. Sla spelers zonder kaarten over (als gevolg van bijvoorbeeld de Folteraar). Deze geven en krijgen geen kaart. Daarna mag alleen jij een kaart uit je hand vernietigen. Dit geldt niet als een aanval, waardoor er niet met een Slotgracht of een Diplomaat op kan worden gereageerd. Doorgegeven kaarten gelden niet als "gepakt" (wat van belang kan zijn voor kaarten in andere uitbreidingen).



Molen: je mag ervoor kiezen om 2 kaarten af te leggen, ook al heb je er maar 1 in je hand. Je krijgt de +2 echter alleen als je daadwerkelijk 2 kaarten aflegt. Gebruik 8 Molens in een spel met 2 spelers en 12 Molens in een spel met 3 of meer spelers.

Mijndorp: je trekt eerst een kaart en krijgt +2 Acties. Dan beslis je direct of je het Mijndorp al dan niet vernietigt. Doe je dat, dan krijg je +2. Je mag het Mijndorp niet later in je beurt alsnog vernietigen. Als je de Troonzaal op een Mijndorp speelt, kun je het Mijndorp niet tweemaal vernietigen (en dus niet tweemaal +2 verdienen).

Dienaar: spelers die met bijvoorbeeld een Slotgracht of een Diplomaat willen reageren, moeten dat doen voordat jij je optie kiest. Een speler die de Slotgracht toont, hoeft niets af te leggen, maar mag ook geen kaarten trekken.

Adel: gebruik 8 adelkaarten in een spel met 2 spelers en 12 adelkaarten in een spel met 3 of meer spelers.

Patrouille: trek eerst 3 kaarten. Toon dan de bovenste 4 kaarten van je trekstapel. Doe **alle** getoonde overwinnings- en vloekkaarten in je hand. Leg de resterende getoonde kaarten in een volgorde naar keuze op je trekstapel terug.

Pion: kies eerst je 2 opties, voordat je deze uitvoert. Je moet **verschillende** opties kiezen.

Vervanging: net als bij de Verbouwing vernietig je eerst een kaart. Daarna pak je een kaart uit de voorraad die ten hoogste 2 meer kost dan de vernietigde kaart. Leg de gepakte kaart op je aflegstapel. Vervanging geeft je een extra bonus, afhankelijk van de soorten op de gepakte kaart. Gaat het om een actie- of geldkaart, leg de kaart dan op je trekstapel. Gaat het om een overwinningskaart, dan pakt iedere andere speler een Vloek. Het is mogelijk om beide bonussen te ontvangen. Pak je bijvoorbeeld Harem, Molen of Adel met Vervanging, dan gaat de kaart naar je trekstapel en pakt iedere andere speler een Vloek.

Geheime doorgang: je trekt eerst 2 kaarten en krijgt +1 Actie. Doe daarna een kaart uit je hand ergens in je trekstapel. Dit mag ook een net getrokken kaart zijn. Je mag de kaart bovenop of onderaan je trekstapel doen, maar ook ergens daar tussenin. Je mag een specifieke locatie uittellen (bijvoorbeeld 4 kaarten van onder). Is je trekstapel leeg, dan wordt deze kaart de enige in je trekstapel.

Sloppenwijk: je krijgt +2 Acties en toont dan je volledige hand. Bevat je hand geen actiekaarten (met inbegrip van actiekaarten die ook bij andere soorten horen), dan mag je 2 kaarten trekken.

Lakei: kies eerst 1 van de 3 opties en voer deze uit. Als je voor de optie "2 kaarten uit je hand vernietigen" kiest en je hebt maar 1 kaart in je hand, dan vernietig je uitsluitend die ene kaart. Kies je die optie en heb je 2 of meer kaarten in je hand, dan moet je er 2 vernietigen.



Oplichter: begin indien nodig (bijvoorbeeld als stapels bijna op zijn) bij je linkerbuurman en vervolg met de klok mee. Iedere andere speler vernietigt de bovenste kaart van zijn trekstapel en pakt een vervangende kaart met dezelfde kosten naar jouw keuze. De gepakte kaart komt uit de voorraad en gaat naar de aflegstapel.

Voorbeeld: een speler vernietigt Koper. Hij mag hem dan een Vloek geven, omdat die net als Koper 0 kost. Je mag een speler een zelfde exemplaar van de kaart die hij net heeft vernietigd, teruggeven. Bevat de voorraad geen kaarten met dezelfde kosten als de vernietigde kaart, dan pakt de betreffende speler geen kaart.

Folteraar: indien van toepassing kiezen de andere spelers in beurtvolgorde, te beginnen met je linkerbuurman, wat er met hen gebeurt (en voeren dat uit). Een speler mag kiezen voor de optie "een Vloek pakken", ook al zijn er geen Vloeken meer in voorraad (en hij er dus geen pakt) of voor de optie "2 kaarten afleggen", ook al heeft hij er 0 of 1 in zijn hand (heeft hij er 1, dan moet hij uitsluitend die afleggen). Gepakte Vloeken gaan naar de hand van de speler (in plaats van naar de aflegstapel).

Handelspost: heb je maar 1 kaart in je hand, vernietig deze dan. Er gebeurt verder niets. Heb je 2 of meer kaarten in je hand, vernietig er dan 2 en pak een Zilver, die je in je hand neemt.

Opwaardering: je trekt eerst een kaart en krijgt +1 Actie. Daarna moet je een kaart uit je hand vernietigen en een kaart pakken die precies 1 meer kost dan de vernietigde kaart. Pak de kaart uit de voorraad en leg deze op je aflegstapel. Als er geen kaarten met deze kosten beschikbaar zijn, krijg je niets. **Voorbeeld:** je speelt Opwaardering en vernietigt een Koper in een spel waarin niets 1 kost. Je mag dan geen kaart pakken.

Wensput: je trekt eerst een kaart en krijgt +1 Actie. Noem daarna een kaart (een naam, geen soort), zoals bijvoorbeeld "Koper", niet "Geld". Toon de bovenste kaart van je trekstapel. Als je de juiste kaart hebt genoemd, neem je de getoonde kaart in je hand. Anders leg je de kaart gedekt terug op je trekstapel.



AANBEVOLEN COMBINATIES VAN 10 KONINKRIJKKAARTEN

De spelers kunnen Dominion met elke combinatie van 10 koninkrijkskaarten spelen, maar de volgende combinaties zijn bij uitstek geschikt om interessante kaartinteracties en strategieën uit te lokken.

Intrige!:

Overwinningsdans: Baron, Makelaar, Hertog, Harem, IJzergieterij, Maskerade, Molen, Adel, Patrouille, Vervanging

Geheime plannen: Samenzweerder, IJzergieterij, Voyeur, Pion, Mijndorp, Geheime doorgang, Lakei, Oplichter, Folteraar, Handelspost

Beste wensen: Baron, Samenzweerder, Binnenplaats, Diplomaat, Hertog, Geheime doorgang, Sloppenwijk, Folteraar, Opwaardering, Wensput

Intrige! & Dominion basisspel:

Onderdanen: Makelaar, Diplomaat, Dienaar, Adel, Pion • Kelder, Festival, Bibliotheek, Cipier, Vazal

Handwerkgekte: Brug, Molen, Mijndorp, Patrouille, Sloppenwijk • Ambachtsman, Raadszaal, Markt, Militie, Werkplaats

Deconstructie: Diplomaat, Harem, Voyeur, Vervanging, Oplichter • Bandiet, Mijn, Verbouwing, Troonzaal, Dorp

Intrige! & Hijs de Zeilen!:

Pad naar de sterren: Geheime doorgang, Diplomaat, Oplichter, Wensput, Makelaar • Uitkijk, Schatkaart, De Vliegende Hollander, Haven, Voorpost

Kustpatrouille: Patrouille, Vervanging, Sloppenwijk, Handelspost, Pion • Eiland, Scheepswerf, Beurzensnijder, Vuurtoren, Pakhuis

Brug oversteken: Voyeur, Adel, Hertog, Samenzweerder, Brug • Afvalverwerker, Embargo, Smokkelaar, Inheems dorp, Schatkamer

Intrige! & De Alchemisten:

Dienaren: Samenzweerder, Molen, Dienaar, Pion, Lakei • Golem, Bezeten, Visioen, Transformatie, Wijnberg

Geheim onderzoek: Brug, Maskerade, Dienaar, Adel, Sloppenwijk, Folteraar • Oude bekende, Kruidenexpert, Steen der Wijzen, Universiteit

Gekke trekken: Baron, IJzergieterij, Voyeur, Adel, Handelspost, Wensput • Apotheker, Leerling, Golem, Visioen

Intrige! & Welvaart:

Pad naar de zege: Baron, Harem, Pion, Sloppenwijk, Opwaardering • Bisschop, Monument, Domkoppen, Venter, Boekhouding

All along the watchtower: Brug, Molen, Mijndorp, Pion, Folteraar • Spaargeld, Talisman, Handelsroute, Uitkijktoren, Schatkelder

Geluksvogels: Brug, Voyeur, Patrouille, Oplichter, Wensput • Bank, Uitbreiden, Vervalsen, Koningshof, Schatkelder

Intrige! & Overvloed/De Gilden:

Wie het laatst lacht...: Dienaar, Adel, Pion, Lakei, Oplichter • Boerendorp, Oogst, Paardenhandelaars, Jachtgezelschap, Nar

De specerijen van het leven: Makelaar, Binnenplaats, Diplomaat, Mijndorp, Vervanging • Kermisterrein, Hoorn des overvloeds, Nieuwe versie, Toernooi, Jonge heks • Ban: Wensput

Kleine zeges: Samenzweerder, Maskerade, Molen, Adel, Geheime doorgang • Waarzegster, Gehucht, Jachtgezelschap, Nieuwe versie, Toernooi

Noem die kaart: Binnenplaats, Harem, Adel, Vervanging, Wensput • Bakker, Arts, Plaza, Adviseur, Meesterwerk

De kneepjes van het handelsvak: Samenzweerder, Maskerade, Molen, Adel, Geheime doorgang • Steenhouwer, Heraut, Helderziende, Gezel, Slager

Keuzes, keuzes: Brug, Pion, Mijndorp, Opwaardering, Hertog • Koopmansgilde, Kandelaarmaker, Meesterwerk, Belastinginner, Slager

Intrige! & Het Achterland:

Money for Nothing: Vervanging, Patrouille, Pion, Sloppenwijk, Folteraar • Bewaarplaats, Cartograaf, Manusje-van-alles, Zijderoute, Tunnel

Bal van de Hertog: Samenzweerder, Hertog, Harem, Maskerade, Opwaardering • Hertogin, Sjacheraar, Herberg, Nobe bandiet, Gekonkel

Intrige! & De Donkere Middeleeuwen:

Profetie: Baron, Samenzweerder, Adel, Geheime doorgang, Wensput • Wapenkamer, Metaalhandelaar, Toverfeeks, Wederopbouw, Landloper

Invasie: Diplomaat, Harem, Oplichter, Folteraar, Opwaardering • Bedelaar, Stroper, Schurk, Schildknaap, Straatjongen

Intrige! & Avonturen:

Royaltyfabriek: Bedevaart • Samenzweerder, Makelaar, Harem, Adel, Oplichter • Brugtrol, Duplicaat, Wapenknecht, Afbraak, Koninklijke koets

Meesters der financiën: Bal, Lenen • Brug, Pion, Sloppenwijk, Lakei, Opwaardering • Kanonnengieter, Verre landen, Uitrusting, Metamorfose, Wijnhandelaar

Intrige! & Keizerrijken:

Heerlijke marteling: Arena, Banket • Baron, Brug, Harem, IJzergieterij, Folteraar • Kastelen, Kroon, Tovenares, Offer, Kolonisten/Levendig dorp

Buddysysteem: Zout der Aarde, Wolvenhol • Maskerade, Mijndorp, Adel, Pion, Handelspost • Archief, Kapitaal, Katapult/Rotsblokken, Ingenieur, Forum



© 2009, 2016 Rio Grande Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Donald X. Vaccarino
Illustraties verpakking: Joshua Stewart
Illustraties: Matthias Catrein
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

