

DONALD X. VACCARINO

DOMINION

Menagerie

SPELREGELS

Overheersing, dat probeer je te bereiken. Deze keer met dieren! Die kunnen jou allemaal iets leren, ofwel hoe je écht ver kunt spugen of welke soort gras het beste smaakt. Het is veel om bij te houden, maar je bent als een olifant: je onthoudt alles, en je bent bang voor muizen. Je bent ook met paardrijden begonnen. Paarden zijn intimiderend: ze zeggen dat je hen naar water kunt leiden, maar dat is jou nog niet gelukt. Dus jij bouwt het rustig op en begint bij honden. Tot nu toe met succes, de hond heeft je nog niet weggejaagd. Je menagerie start armzalig met alleen maar een geit, twee ratten en de adviseur die voorstelt om een menagerie te beginnen. Je kon de vos die je wilde niet krijgen, maar die was waarschijnlijk toch slecht. Nu heb je wat kamelen, waarvan de wol net zo nutteloos is als waar je voor was gewaarschuwd, en een schildpad die zijn adem zo lang kan inhouden dat niemand meer geïnteresseerd is. Het dierenkoninkrijk zal spoedig het jouwe zijn.

Dominion®: Menagerie is een uitbreiding en kan uitsluitend gespeeld worden in combinatie met een opzichzelfstaande versie van Dominion®. Dominion®: Menagerie kan met alle andere Dominion®-uitbreidingen worden gecombineerd!

♣ SPEELMATERIAAL

400 kaarten

300 koninkrijkkaarten

10 elk van Aak, Besneeuwd dorp, Cavalerie, Dierenmarkt, Dorpsweide, Geitenhoeder, Gewijde plek, Heksenkring, Herdershond, Jachthuis, Kamelenkaravaan, Kardinaal, Krijgsros, Meesterbrein, Omheind veld, Oven, Pension, Poortwachter, Premiejager, Reserve, Rijknecht, Schroot, Slede, Stalhouderij, Valkenier, Verplaatsing, Visser, Voetreiziger, Voorraden, Zwarte kat

30 Paarden

20 Gebeurtenissen

20 Spoorkaarten

30 locatiekaarten (1 van elke koninkrijkkaart, met een blauw kader op de achterkant)

1 kunststof inlay, 1 sorteerstrook

6 verbanningstableaus

De spelregels

♣ VOORBEREIDING

Menagerie bevat 30 locatiekaarten (1 voor elke koninkrijkkaart). De spelers hebben de geldkaarten, overwinningkaarten, vloekkaarten, de/het kaart/tableau "Vernietigde kaarten" en de spelregels uit een zelfstandige editie van Dominion nodig om met deze uitbreiding te kunnen spelen. Net als in voorgaande edities kiezen de spelers elk spel 10 sets koninkrijkkaarten. Willen de spelers de koninkrijkkaarten willekeurig trekken, dan schudden ze de locatiekaarten van deze uitbreiding door die van de andere Dominionsspellen die ze willen gebruiken.

De spelers kunnen de gebeurtenissen en spoorkaarten door de locatiekaarten schudden (ook al hebben ze een andere achterkant). Wordt een gebeurtenis- of spoorkaart getrokken, dan is die geen onderdeel van de 10 koninkrijkkaarten die in het spel worden gebruikt: leg de gebeurtenis of spoorkaart open op tafel en ga door met kaarten trekken totdat er 10 koninkrijkkaarten liggen. We adviseren om niet meer dan 2 van dit soort kaarten per spel te gebruiken, met inbegrip van eventuele gebeurtenissen, spoorkaarten, bezienwaardigheden en projecten uit andere uitbreidingen. We raden ook aan om ten hoogste 1 spoorkaart per spel te gebruiken. Sla daarna getrokken niet-koninkrijkkaarten eenvoudigweg over. Gebeurtenissen en spoorkaarten tellen niet mee bij het bepalen van het gebruik van Platina/Kolonie (uit Welvaart) of onderdakkaarten (uit De Donkere Middeleeuwen). Gebeurtenissen en sporen kunnen niet de ban van de Jonge Heks (uit Overvloed) zijn. De spelers kunnen er ook voor kiezen om projecten, gebeurtenissen, spoorkaarten en bezienwaardigheden in een aparte stapel te verzamelen en te schudden. Zo kunnen ze besluiten om altijd met 1 of 2 ervan te spelen.

In spellen met kaarten die naar verbanning verwijzen krijgt iedere speler een verbanningstableau. In spellen met kaarten die naar Paarden verwijzen leggen de spelers de stapel Paarden klaar voor gebruik. In spellen met het Spoor van de muis leggen de spelers een ongebruikte actie-koninkrijkkaart die 2 of 3 kost opzij en voeren ze de voorbereiding uit die erbij hoort.

♣ DUURZAME KAARTEN

Menagerie bevat 4 duurzame kaarten. Deze zijn oranje en hebben eigenschappen die latere beurten beïnvloeden. Duurzame kaarten worden in de opschoonfase niet afgelegd als ze nog iets te doen hebben; ze blijven in het spel tot de opschoonfase van de laatste beurt dat ze iets doen. Wordt een duurzame kaart vaker gespeeld door een kaart zoals Meesterbrein, dan blijft die kaart ook in het spel tot de duurzame kaart is afgelegd om aan te geven dat de duurzame kaart vaker is gespeeld. Houd bij of een duurzame kaart al dan niet deze beurt is gespeeld door kaarten bijvoorbeeld in 2 rijen te leggen.

♣ VERBANNING

Menagerie bevat verbanningstableaus, waar kaarten op kunnen liggen. Iedere speler krijgt er één.

- "Verban een kaart" betekent dat je deze op jouw verbanningstableau legt.
 - "Verbannen kaarten" zijn de kaarten op je verbanningstableau.
 - Kaarten op je verbanningstableau zijn van jou; tel ze aan het einde van het spel mee.
 - De kaarten op je verbanningstableau zijn open en openbaar.
 - Als je een kaart pakt, mag je alle andere exemplaren ervan die op je verbanningstableau liggen, afleggen.
- Voorbeeld:** heb je 2 Zilver op je verbanningstableau en pak je een Zilver, dan mag je de 2 Zilver van je verbanningstableau afleggen (op je aflegstapel). Je mag ervoor kiezen om ze op het tableau te laten liggen. Je mag er niet slechts één van afleggen.
- Het verbannen van een kaart uit de voorraad geldt niet als het "pakken" van de kaart en activeert dus geen eigenschappen die reageren op "als je een kaart pakt". Het afleggen van een kaart van je verbanningstableau geldt ook niet als het pakken ervan.
 - Het afleggen van een kaart van je verbanningstableau geldt als "afleggen". Gebeurt dit op een ander moment dan tijdens de opschoonfase, dan zou deze Tunnel (uit Het Achterland) of Dorpsweide kunnen activeren.

♣ SPOORKAARTEN

Menagerie bevat spoorkaarten. Elk spoor geeft actiekaarten een extra optie: je kunt de actiekaart op de gebruikelijke manier spelen of spelen om uit te voeren wat het spoor zegt. Het spelen van een actiekaart als spoor betekent dat je bij het spelen ervan niets mag doen wat er op de actiekaart staat. **Voorbeeld:** Spoor van het schaap is in het spel en zegt "+2". Je zou een Paard kunnen spelen om +2 te krijgen. Doe je dat, dan krijg je niet +2 Kaarten en +1 Actie en je legt het Paard ook niet terug op diens stapel.

- Spoorkaarten zijn geen koninkrijkkaarten en kunnen niet worden gekocht. Ze liggen op tafel en veranderen uitsluitend de spelregels.
- Tekst onder een scheidslijn blijft onveranderd en vindt plaats als deze aangeeft dat er iets gebeurt. **Voorbeeld:** speel je een Hoofdweg (uit Het Achterland) en gebruik je Spoor van het schaap, dan krijg je +2 en, omdat Hoofdweg in het spel is, diens eigenschap om kaarten goedkoper te maken.
- Draai een kaart die je als spoor hebt gebruikt een halve slag, zodat je dat niet vergeet.
- Sommige spoorkaarten verwijzen naar "deze kaart". Dat is de kaart die wordt gebruikt om de eigenschap van het spoor uit te voeren. **Voorbeeld:** Spoor van de schildpad geeft aan: "Leg deze kaart opzij...". Als je een Markt speelt om als Spoor van de schildpad te gebruiken, leg je de Markt opzij.
- Tovenares uit Keizerrijken verandert ook wat een actiekaart doet als deze wordt gespeeld. Als je door een Tovenares wordt getroffen, mag je een spoor gebruiken in plaats van de +1 Kaart en +1 Actie te ontvangen die de Tovenares je zou geven.
- Kan een actiekaart op een ongebruikelijk moment worden gespeeld, zoals de Herdershond, dan mag deze ook als spoor worden gebruikt.
- Speel je een actiekaart meermaals met een kaart zoals Meesterbrein, dan mag je elke keer opnieuw beslissen of je de kaart als spoor inzet of niet. Gaat het om een duurzame kaart, dan blijft deze uitsluitend in het spel als de kaart ten minste 1 keer voor diens eigen eigenschappen is gespeeld. Blijft de kaart in het spel, dan moet je onthouden hoe vaak je de kaart voor diens eigen eigenschappen hebt gespeeld.
- De keuze om een kaart al dan niet als spoor te gebruiken gebeurt nadat de "eerste" eigenschappen op bijvoorbeeld Oven of Slotgracht hebben plaatsgevonden.
- De fiches uit Avonturen worden ook toegepast als een kaart als spoor wordt gespeeld.

PAARDEN

Menagerie voegt de stapel Paarden toe en manieren om die te krijgen. Speel je een Paard, dan krijg je +2 Kaarten, +1 Actie en je legt het Paard terug op diens stapel.

- “Pak een Paard” geeft aan dat je een Paard van de stapel pakt.
- Deze stapel is geen onderdeel van de voorraad. Je kunt hier uitsluitend een kaart van pakken als een kaart je zegt dat je een Paard mag pakken, niet met kaarten zoals Valkenier of Verplaatsing.
- Mag je een Paard pakken, maar is er geen in voorraad, dan pak je niets.
- Gebruik je een kaart zoals Meesterbrein om een Paard meermaals te spelen, dan krijg je voor elke keer +2 Kaarten en +1 Actie, ook al kun je het Paard maar één keer terugleggen.



GEBEURTENISSEN

Menagerie bevat gebeurtenissen, die in Avonturen voor het eerst verschenen. In je aanschaffase mag je als je een aanschaf mag doen in plaats daarvan een gebeurtenis kopen. Je betaalt de op de gebeurtenis aangegeven kosten en voert diens functie uit.

- Gebeurtenissen zijn geen koninkrijkskaarten. Ze liggen op tafel en bieden een functie die je kunt kopen. Ze kunnen niet gepakt worden of in je deck terechtkomen.
- Het kopen van een gebeurtenis kost een Aanschaf. Standaard kun je of een aanschaf doen of een gebeurtenis kopen. Heb je 2 Aanschaffen, zoals na het spelen van een Gewijde plek, dan mag je 2 kaarten aanschaffen, 2 gebeurtenissen kopen, of 1 kaart aanschaffen en 1 gebeurtenis kopen (in een volgorde naar keuze).
- Je kunt dezelfde gebeurtenis meermaals per beurt kopen als je voldoende Aanschaffen en hebt.
- Je kunt na het kopen van een gebeurtenis in die beurt geen geldkaarten meer spelen.
- Het kopen van een gebeurtenis geldt niet als de aanschaf van een kaart en activeert dus geen kaarten zoals Sjacheraar (uit Het Achterland).
- De kosten van gebeurtenissen worden niet beïnvloed door kaarten zoals Brug (uit Intrige).

REACTIES

Menagerie bevat 5 reactiekaarten. 4 ervan kunnen op ongebruikelijke momenten worden gespeeld: Dorpsweide, Herdershond, Valkenier en Zwarte kat.

- Het spelen van één van deze Reacties om diens eigenschap te gebruiken (de tekst onder de scheidslijn) brengt de kaart in het spel, net als bij het gebruikelijke spelen ervan, maar verbruikt geen Actie.
- Speel je een kaart in de beurt van iemand anders, dan leg je de kaart af in de opschoonfase van die beurt, tenzij het om een duurzame kaart gaat die nog iets te doen heeft.
- Als je door het spelen van één van deze Reacties een nieuwe Reactie trekt die je op hetzelfde moment kunt gebruiken, dan mag je dat doen, enzovoort. **Voorbeeld:** je speelt een Zwarte kat uit je hand als een andere speler een Provincie pakt, je trekt een nieuwe die je meteen weer speelt, je trekt een nieuwe en speelt die weer.
- Speel je één van deze Reacties, dan mag je die als spoor gebruiken als er een is.
- Willen meerdere spelers tegelijk iets doen, zoals het spelen van Reacties, dan gaat de speler die met de klok mee volgt (te beginnen bij de speler die aan de beurt is) als eerste. Dit zou kunnen veranderen wat anderen willen doen. Begin na elk issue opnieuw vanaf de startspeler en kijk wie er nog iets wil doen.
- Soms ontstaat een situatie die toestaat dat een Reactie mag worden gespeeld, waarop die Reactie een tweede situatie creëert die toestaat dat Reacties mogen worden gespeeld. Handel alle Reactie op de tweede situatie af voordat je teruggaat naar de Reacties op de eerste situatie. **Voorbeeld:** een speler pakt een Provincie en een andere speler speelt een Zwarte kat. Het pakken van een Vloek van de Zwarte kat staat spelers toe om Herdershonden te spelen. Na het afhandelen daarvan gaan de spelers terug om te zien of er nog spelers zijn die een Zwarte kat willen spelen.

ONGEBRUIKELIJKE KOSTEN

Sommige kaarten in Menagerie hebben kosten die met een * zijn gemarkeerd. Deze * is slechts een herinnering. Een Paard heeft bijvoorbeeld een * naast zijn kosten, maar kost en zou met een Verbouwing in een Hertogdom kunnen worden omgezet, enzovoort. Voor eigenschappen die kosten vergelijken heeft een paard “dezelfde kosten” als andere kaarten die kosten. De * op Paarden dient alleen ter herinnering dat je een Paard niet kunt kopen, omdat het geen onderdeel van de voorraad is. Dierenmarkt gebruikt het symbool als herinnering dat je de kaart op een andere manier kunt kopen. Krijgsros, Visser en Voetreiziger gebruiken de *, omdat ze kosten hebben die tijdens een beurt kunnen veranderen. Dit kan soms lastige situaties creëren.

- Als de kosten van deze kaarten veranderen, geldt dat voor alle exemplaren ervan waar dan ook, voor alle doeleinden.
Voorbeeld: als je Verbouwing op één van die kaarten speelt, gelden de aangepaste kosten, niet de op de kaart gedrukte. Als een andere speler een functie heeft die verwijst naar de kosten van zijn kaarten in jouw beurt, dan mag hij dezelfde kosten ervan gebruiken als jij.
- Kosten kunnen nooit lager worden dan .
- Krijgsros en Visser worden ook beïnvloed door andere zaken die kosten veranderen, zoals Brug (uit Intrige).
- Kosten kunnen tijdens het afhandelen van zaken veranderen. Het is daardoor van belang om de volgorde van de instructies op een kaart strikt aan te houden.
- **Voorbeeld:** je koopt Steenhouwer (uit De Gilden). Betaal je over en heb je een lege aflegstapel, dan zou je een Visser kunnen pakken, maar niet 2 exemplaren ervan, omdat Visser na het pakken ervan kost. Betaal je over, dan zou je een Slede en dan een Voetreiziger kunnen pakken, omdat de kosten van de Voetreiziger dan zouden zijn. Je kunt niet 2 Voetreizigers pakken, omdat je de Steenhouwer nog niet hebt gepakt (onthoud dat zaken die reageren op “als je koopt” plaatsvinden voordat je de kaart werkelijk hebt gepakt. Betaal je over, dan zou je Krijgsros kunnen pakken, maar geen tweede, omdat Krijgsros dan zou kosten.
- **Voorbeeld:** je speelt Steenhouwer om een kaart te vernietigen. Vernietig je Goud, dan zou je een Hertogdom kunnen pakken en dan een Krijgsros, omdat dat dan zou kosten. Op dezelfde manier zou je een Hertogdom en dan een Voetreiziger kunnen pakken. Vernietig je een Zilver en heb je een lege aflegstapel, dan zou je een Visser kunnen pakken, maar geen tweede, omdat je aflegstapel dan een kaart zou bevatten, namelijk de Visser die je net hebt gepakt. Vernietig je een Krijgsros, dan zou je eerst een Hertogdom kunnen pakken, dat minder dan kost. Daarna zou je een kaart moeten pakken die ten hoogste kost, omdat Krijgsros nu kost.
- **Voorbeeld:** gebruik je Handelaar (uit Het Achterland) om een Krijgsros te vernietigen, dan pak je 6 Zilver; eerst bereken je de kosten, daarna pak je het betreffende aantal zilverkaarten. Op dezelfde manier kun je een Voetreiziger voor 6 Zilver vernietigen of een Visser voor 2 of 5 Zilver, afhankelijk van of je aflegstapel al dan niet leeg was op het moment dat je de Visser vernietigde.
- Deze voorbeelden gaan er vanuit dat je eerder in de beurt niets hebt gepakt. Vernietig je met een Steenhouwer een Landgoed, dan zou je 2 Krijgsrossen kunnen pakken als je daarvoor al 5 andere kaarten hebt gepakt. Pak je een kaart die kost en je vernietigt dan met de Handelaar een Voetreiziger, dan pak je 4 Zilver, omdat de Voetreiziger dan kost, enzovoort.

VOORBEELD VAN EEN SPEELBEURT

Aan het begin van Simons beurt in een spel met Kees en Jaap bestaat zijn hand uit een Herdershond, 3 Paarden en een Reserve. Hij speelt een Paard, trekt 2 kaarten (een Goud en een Provincie) en krijgt +1 Actie. Hij legt het Paard op diens stapel terug en speelt een tweede Paard, trekt 2 kaarten (een Koper en een Provincie) en krijgt +1 Actie. Hij legt het Paard op diens stapel terug en speelt zijn derde Paard als Spoor van de os, waardoor hij +2 Acties krijgt en het Paard in het spel blijft. Hij speelt Herdershond en trekt 2 kaarten (een Koper en een Reserve). Hij gaat dan naar de aanschaffase.

Simon speelt 2 Reserves, die hij verbant, en 1 Goud en 2 Koper. Hij koopt een Provincie. Dit geeft Kees de kans om zijn Zwarte kat te spelen. Hij trekt 2 kaarten en Simon en Jaap pakken ieder een Vloek. Het pakken van een Vloek geeft Jaap de kans om Herdershond te spelen. Hij trekt 2 kaarten, waaronder weer een Herdershond, die hij ook direct speelt. Hij trekt weer 2 kaarten, waaronder een Zwarte kat. Na het afhandelen van de Herdershond speelt hij zijn Zwarte kat, waardoor hij weer 2 kaarten trekt, en Simon en Kees ieder een Vloek pakken. Iedereen is klaar met reageren. Simon koopt een Reserve en legt de 2 Reserves van zijn verbanningstableau af. Simon legt zijn hand en zijn kaarten in het spel af. Kees legt zijn Zwarte kat af en Jaap zijn Zwarte kat en 2 Herdershonden. Simon trekt 5 kaarten voor zijn volgende beurt en is klaar.



VERDUIDELIJKINGEN KONINKRIJKKAARTEN



Aak: speel je de Aak, kies dan of je direct +3 Kaarten en +1 Aanschaf neemt of aan het begin van je volgende beurt. Kies je "direct", dan leg je de Aak af in de opschoonfase van deze beurt. Kies je "volgende beurt", dan leg je de Aak af in de opschoonfase van je volgende beurt. Speel je de Aak meermaals, zoals met Meesterbrein, dan kies je voor elke keer of je direct +3 Kaarten en +1 Aanschaf neemt of de volgende beurt. Is ten minste eenmaal de keuze "volgende beurt", dan blijft de Aak voor die beurt liggen (net als het Meesterbrein).



Besneeuwd dorp: eventuele extra acties die je hebt voordat je Besneeuwd dorp speelt, verlies je niet. **Voorbeeld:** speel je eerst een Dorp en daarna Besneeuwd Dorp, dan mag je daarna nog 5 Acties spelen. +Acties die je daarna in deze beurt krijgt, ontvang je niet, met inbegrip van een ander Besneeuwd dorp of het omzetten van Dorpsbewoners (uit Renaissance). Dit houdt je niet tegen om meer kaarten te spelen als gevolg van kaarten die je dat vertellen, zoals Troonzaal.



Cavalerie: als je Cavalerie in je aanschaffase pakt, krijg je +2 Kaarten, +1 Aanschaf en je gaat terug naar je actiefase. Pak je Cavalerie in een andere fase of de beurt van een ander, dan krijg je +2 Kaarten en +1 Aanschaf. +1 Aanschaf is niet nuttig als het niet jouw beurt is. Deze eigenschap van Cavalerie geldt niet als het spelen van Cavalerie of het in het spel brengen ervan. Teruggaan naar je actiefase activeert geen "aan het begin van je beurt"-eigenschappen, maar als je aanschaffase weer start, kunnen "aan het begin van je aanschaffase"-eigenschappen wel opnieuw worden gebruikt. Teruggaan naar je actiefase geeft je geen +Acties; je houdt er zoveel als je had.



Dierenmarkt: deze kaart controleert uitsluitend op het moment van spelen hoeveel stapels er leeg zijn. Het aantal +Aanschaffen dat je krijgt, verandert niet als een stapel later in de beurt leegraakt (of juist niet leeg door bijvoorbeeld Boodschapper uit Hijs de Zeilen!). Het gaat uitsluitend om voorraadstapels, niet om niet-voorraadstapels zoals Paard. Koop je deze kaart, dan mag je een actiekaart uit je hand vernietigen in plaats van 7 te betalen. Dit kun je uitsluitend doen als je een actiekaart in je hand hebt om te vernietigen. Je mag dit zelfs doen als je geen 7 hebt. Koop je Dierenmarkt op die manier, dan besteed je geen 7, maar je verbruikt wel een Aanschaf. De kosten van Dierenmarkt blijven 7, ongeacht hoe je betaalt.



Dorpsweide: als je Dorpsweide speelt, kies je of je direct +1 Kaart en +2 Acties neemt of aan het begin van je volgende beurt. Kies je "direct", dan wordt Dorpsweide in de opschoonfase van dezelfde beurt afgelegd; kies je "volgende beurt", dan wordt Dorpsweide in die beurt afgelegd. Speel je Dorpsweide meermaals, zoals met Meesterbrein, dan kies je voor elke keer of je direct +1 Kaart en +2 Acties neemt of je volgende beurt. De Dorpsweide blijft uitsluitend in het spel als je ten minste 1 keer voor "volgende beurt" hebt gekozen (in dat geval blijft Meesterbrein ook in het spel). Je mag Dorpsweide ook spelen als je deze op een ander tijdstip dan in de opschoonfase aflegt. Je mag Dorpsweide uitsluitend afleggen als iets dat veroorzaakt of jou dat toelaat. Afleggen staat je toe om de kaart eenmaal te spelen (elke keer dat je de kaart aflegt). Deze kaart werkt zowel in jouw beurt als die van een ander, en bij afleggen uit je hand, je trekstapel (zoals met Kardinaal), van opzijgelegde kaarten of van je verbanningstableau. Deze eigenschap is niet van toepassing als je de kaart op je aflegstapel legt zonder deze af te leggen, zoals bij het kopen ervan of als gevolg van Scharrelaar (uit De Donkere Middeleeuwen). Kijk simpelweg of een kaart je vertelt om kaarten "af te leggen". Speel je Dorpsweide in een beurt van een ander en kies je om +1 Kaart en +2 Acties direct te nemen, dan zijn de +2 Acties niet bruikbaar. Zie blz. 4, Reacties.



Geitenhoeder: je trekt ook kaarten als je geen kaart vernietigt. Om bij te houden hoeveel kaarten je hebt vernietigd, kun je ze een halve slag draaien voordat je ze op de stapel "Vernietigde kaarten" legt.



Gewijde plek: het verbannen van een kaart is optioneel.



Heksenkring: Vloeken worden in beurtvolgorde verbannen; het is mogelijk dat de ene speler een Vloek verbant, terwijl een andere Vloeken van zijn tableau aflegt.



Herdershond: je kunt deze kaart gebruiken als je een kaart pakt door die te kopen, op een andere manier te pakken, zoals met een Valkenier, en zelfs als je een kaart in de beurt van een ander pakt, zoals bij een Zwarte kat. Onthoud dat als je een kaart koopt je in de aanschaffase geen geldkaarten meer mag spelen. Pak je een Herdershond en neem je die direct in je hand, zoals met een Valkenier, dan mag je daar direct op reageren en de Herdershond spelen. Zie blz. 4, Reacties.



Jachthuis: als je deze kaart speelt, trek je eerst een kaart en krijg je +2 Acties. Daarna besluit je of je je hand wilt afleggen (inclusief de net getrokken kaart). Leg je je hand af, trek dan 5 kaarten (wat kan betekenen dat je de net afgelegde kaarten weer moet terugschudden).



Kamelenkaravaan: als je deze kaart speelt, verban je een niet-overwinningskaart uit de voorraad. Als je deze kaart pakt, verban je een Goud uit de voorraad.



Kardinaal: als een aangevallen speler 2 kaarten toont die elk 3, 4, 5 of 6 kosten, kiest die speler welke kaart hij verbant.



Krijgsros: Krijgsros kost 1 minder per kaart die de speler die aan de beurt is die beurt heeft gepakt.
Voorbeeld: je kunt een Slede spelen om 2 Paarden te pakken en dan een Werkplaats gebruiken om een Krijgsros te pakken, omdat dat dan 4 zou kosten. Krijgsros kijkt alleen naar kaarten die door de speler die aan de beurt is, zijn gepakt.

Voorbeeld: het spelen van een Heks om andere spelers Vloeken te laten pakken, verlaagt de kosten van het Krijgsros niet. Zie blz. 5, Ongebruikelijke kosten.



Meesterbrein: het is niet verplicht om hier een actiekaart mee te spelen. Speel je er één, handel die kaart dan volledig af, speel de kaart nogmaals, en daarna een derde keer zonder tussendoor een andere kaart te spelen (tenzij je dat door een kaart wordt verteld). Het spelen van deze Acties verbruikt geen Acties.
Voorbeeld: je speelt Premiejager met Meesterbrein. Je krijgt in totaal +3 Acties en kunt daarna dus 4 actiekaarten spelen: je standaard Actie en de 3 extra Acties. Speel je een Duurzame kaart met Meesterbrein, dan blijft Meesterbrein in het spel zolang de Duurzame kaart dat doet. Speel je een ander Meesterbrein met Meesterbrein, dan blijven beide kaarten in het spel en kun je de beurt erna 3 verschillende actiekaarten uit je hand elk driemaal spelen. Speel je een Paard met Meesterbrein, dan krijg je +2 Kaarten en +1 Actie, je legt het Paard op diens stapel, je krijgt +2 Kaarten en +1 Actie, je kunt het Paard niet terugleggen, want dat heb je al gedaan, en je krijgt een derde keer +2 Kaarten en +1 Actie, waarbij je het Paard weer niet kunt terugleggen.



Omheind veld: deze kaart controleert uitsluitend op het moment van spelen hoeveel stapels er leeg zijn. Het aantal +Acties dat je krijgt, verandert niet als een stapel later in de beurt leegraakt (of juist niet leeg door bijvoorbeeld Boodschapper uit Hijs de Zeilen!). Het gaat uitsluitend om voorraadstapels, niet om niet-voorraadstapels zoals Paard.



Oven: Oven kan elke soort kaart pakken, zolang de kaart direct na de Oven is gespeeld. De Oven kan uitsluitend kaarten uit de voorraad pakken. Je pakt (optioneel) een exemplaar van de kaart, voordat je de aanwijzingen op de kaart opvolgt. Is de kaart een Aanval en willen andere spelers kaarten zoals Slotgracht gebruiken, dan pak je de kaart, voordat zij al dan niet de Slotgracht gebruiken. Als je de Troonzaal op een Oven gebruikt, dan speel je de Oven, speel je de Oven weer, pak je (optioneel) een Oven en kun je daarna nog steeds een exemplaar pakken van de volgende kaart die je speelt. Is de volgende kaart een Actie waarvoor je een spoor gebruikt, dan mag je alsnog een exemplaar van die kaart pakken.



Pensioen: als je deze kaart pakt, mag je zoveel geldkaarten uit je hand afleggen als je wilt om hetzelfde aantal Paarden te pakken. Toon de afgelegde geldkaarten. Het is niet verplicht om kaarten af te leggen en je mag niets anders dan geldkaarten afleggen.



Poortwachter: zolang je door deze aanval bent getroffen, moet je elke keer dat je een actie- of geldkaart pakt waarvan je nog geen exemplaar op je verbanningstableau hebt, deze verbannen. Het pakken van een kaart waarvan je een exemplaar op je verbanningstableau hebt, wordt niet beïnvloed, en laat je zoals gebruikelijk exemplaren die op je verbanningstableau liggen, afleggen. Andere eigenschappen die bij het pakken van een kaart gebeuren, vinden op hetzelfde moment plaats. Je kunt de kaart uitsluitend op het verbanningstableau leggen als deze sinds het pakken ervan niet ergens anders naartoe verplaatst is. Je kunt bijvoorbeeld de Slede gebruiken om de gepakte kaart in je hand te nemen, waardoor je die niet op je verbanningstableau kunt leggen. Poortwachter verbant uitsluitend Acties en Geld en bijvoorbeeld geen Provincies. Het gaat uitsluitend om kaarten die op het verbanningstableau liggen, niet hoe ze daar zijn gekomen.



Premiejager: je krijgt eerst +1 Actie en verbant dan een kaart uit je hand; dit is niet optioneel. Is dat daarna het enige exemplaar van die kaart dat je op je verbanningstableau hebt, dan krijg je +3.



Reserve: dit is een geldkaart van waarde 3, net als Goud. Je speelt deze in de aanschaffase. Bij het spelen ervan krijg je ook +1 Aanschaf, waarna je deze op je verbanningstableau legt. Speel je deze kaart tweemaal met een kaart zoals Kroon (uit Keizerrijk), dan krijg je in totaal +6 en +2 Aanschaffen, ook al kun je Reserve maar één keer verbannen.



Rijknecht: pak eerst een kaart en pas dan de bonussen in de aangegeven volgorde toe. Een kaart kan meerdere bonussen geven. **Voorbeeld:** als je een Molen (uit Intrige) pakt, pak je een Paard en krijg je dan +1 Kaart en +1 Actie.



Schroot: vernietig eerst een kaart. Kies dan een verschillende bonus per 1 dat de kaart kost en voer ze in de aangegeven volgorde uit. Je zou een Landgoed kunnen vernietigen en +1 Kaart en "pak een Paard" kunnen kiezen. Je trekt dan een kaart en pakt daarna het Paard.



Slede: je mag de gepakte kaart van de aflegstapel in je hand nemen, ook al heb je net de Slede erop afgelegd. Gaat een gepakte kaart ergens anders naartoe (bijvoorbeeld het Zilver van de Bureaucraat), dan kan de Slede deze alsnog naar je hand of je trekstapel verplaatsen. Heeft een andere kaart de gepakte kaart sinds het pakken ervan verplaatst, dan kan de Slede deze niet meer verplaatsen.



Stalhouderij: deze kaart werkt cumulatief.

Voorbeeld: speel je Meesterbrein om Stalhouderij driemaal te spelen, dan pak je voor elke kaart die je pakt die 4 of meer kost 3 Paarden. Stalhouderij geldt voor gekochte kaarten en op andere manieren gepakte kaarten.



Valkenier: deze kaart kan uitsluitend kaarten uit de voorraad pakken. Je kunt op elke gepakte kaart met 2 of meer soorten reageren: het kan een gekochte kaart zijn of een op een andere manier gepakte kaart, zoals met de Valkenier. Het is niet van belang wie (jij of een ander) de kaart pakt of wie er aan de beurt is. De soorten zijn de woorden aan de onderkant, zoals Actie, Aanval, Duurzaam, Geld, Overwinning, Reactie en Vloek. Pak je een Valkenier die je direct in je hand neemt, zoals via de Ambachtsman, kun je daarop reageren door deze direct te spelen, want de Valkenier heeft zelf ook 2 soorten. Zie blz. 4, Reacties.



Verplaatsing: de kaart die je pakt, hoeft niet duurder te zijn dan de kaart die je verbant.

Voorbeeld: je kunt een Provincie verbannen en een Goud pakken.



Visser: deze kaart kost standaard 5, maar 2 als de speler die aan de beurt is een lege aflegstapel heeft. Heb je 4 en 2 Aanschaffen met een lege aflegstapel, dan kun je Visser voor 2 kopen, maar omdat je dan geen lege aflegstapel meer hebt, kun je geen tweede voor 2 kopen. Zie blz. 5, Ongebruikelijke kosten.



Voetreiziger: Voetreiziger kost standaard 6. Als iemand een andere kaart dan Voetreiziger pakt, verandert de prijs van Voetreiziger de rest van de beurt (of totdat een andere kaart wordt gepakt) naar de prijs van die kaart. **Voorbeeld:** je speelt een Voetreiziger en kiest om Zilver te pakken. Voetreiziger kost dan 3, gelijk aan Zilver. Speel je een Heks, dan pakt iedere andere speler een Vloek en Voetreiziger kost 0, gelijk aan een Vloek. Kaarten die kosten verlagen, zoals uit Intrige, gelden alleen voor de andere kaart, niet ook nog op Voetreiziger (hoewel de kaart voor Voetreiziger geldt als er nog geen kaarten zijn gepakt). **Voorbeeld:** speel je Brug, dan kost Voetreiziger 5. Koop je dan een Zilver, dan kost Voetreiziger 2, gelijk aan Zilver. Voetreiziger kan kosten hebben met een (uit De Alchemisten) of (uit Keizerrijken) erin. Het kopen van Dierenmarkt als gevolg van het vernietigen van een actiekaart, verandert de kosten van Voetreiziger naar 7, de kosten van Dierenmarkt, niet die van de vernietigde actiekaart. Zie blz. 5, Ongebruikelijke kosten.



Voorraden: dit is een geldkaart van waarde 1, net als Koper. Je speelt deze in je aanschaffase. Bij het spelen ervan pak je een Paard, dat je direct op je trekstapel legt.



Zwarte kat: als je deze kaart in jouw beurt speelt, trek je 2 kaarten. Speel je deze in de beurt van een ander, normaal gesproken alleen mogelijk als Reactie, dan trek je 2 kaarten en iedere andere speler pakt een Vloek, in beurtvolgorde te beginnen met de speler die aan de beurt is. Als een andere speler een overwinningskaart pakt, ongeacht wiens beurt het is, mag je deze kaart uit je hand spelen. Zie blz. 4, Reacties.

VERDUIDELIJKINGEN GEBEURTENISKAARTEN



Bevolken: je pakt van elke voorraadstapel actiekaarten de bovenste kaart. Je pakt geen kaart van niet-voorraadstapels, zoals Paard, of niet-actiekaarten, zoals Reserve. Bevat een stapel actiekaarten verschillende kaarten, zoals Ridders (uit De Donkere Middeleeuwen), dan krijg je uitsluitend de bovenste. Is een stapel leeg, dan krijg je er daar geen van. Je kiest zelf de volgorde waarin je ze pakt, wat soms kan uitmaken. Normaal gesproken kun je er van elke stapel één afhalen en dan bepalen in welke volgorde je ze werkelijk pakt. Voor stapels met verschillende kaarten geldt dat de stapel een stapel actiekaarten is als de locatiekaart een Actie is. Dus, de stapel Kastelen (uit Keizerrijken) geldt niet als stapel actiekaarten. Pak je Cavalerie of Villa (uit Keizerrijken) met Bevolken, dan ga je direct daarna terug naar je actiefase, maar je moet eerst het pakken van kaarten met Bevolken helemaal afhandelen voordat je andere dingen doet.



Bondgenootschap: je pakt elk van die kaarten die in de voorraad aanwezig is. Je mag er niet voor kiezen om iets niet te pakken. Je pakt ze in de aangegeven volgorde.



Commercie: tel eerst hoeveel kaarten met een verschillende naam je deze beurt hebt gepakt en pak daarna dat aantal Goud. **Voorbeeld:** je hebt deze beurt 2 Provincies, 1 Zilver en 1 Paard gepakt. Je pakt dan 3 Goud.



Enclave: het Hertogdom gaat direct van de stapel Hertogdommen naar je verbanningstableau.



Gezwoeg: het op deze manier spelen van een actiekaart verbruikt geen Actie.



Gokken: het spelen van de kaart is optioneel en verbruikt geen Actie. Speel je de kaart niet, leg deze dan af (het is niet van belang of het om een actie- of geldkaart gaat).



Investeren: het is uitsluitend van belang dat de kaart die je verbant een Actie is, niet de hele stapel hoeft dat te zijn. Zolang de kaart verbannen is, trek je elke keer dat een andere speler er een exemplaar van pakt of Investeren gebruikt om er een exemplaar van te pakken, 2 kaarten. Dit is niet optioneel. Dit is cumulatief: investeer je tweemaal in dezelfde kaart, dan krijg je elke keer dat een andere speler een exemplaar pakt of erin investeert, +4 Kaarten. Bevat het spel andere manieren om kaarten te verbannen, hou de kaarten waarin je investeert dan gescheiden van de andere, bijvoorbeeld door ze half onder het tableau te schuiven. Deze andere verbannen kaarten gelden niet als kaarten waarin je hebt geïnvesteerd en leveren je geen extra kaarten op. Met Investeren verbannen kaarten kun je op de gebruikelijke manier van je tableau afleggen door een nieuw exemplaar van de kaart te pakken. In dat geval trek je geen kaarten meer voor spelers die in de betreffende kaart investeren of er een pakken.



Koopje: de andere spelers pakken hun Paarden in beurtvolgorde. Ze mogen er niet van afzien om er een te pakken.



Maaien: dit betekent dat je je volgende beurt begint met een Goud in het spel en +3 ervan. Je legt het Goud die beurt op de gebruikelijke manier af. Gebeuren er meer dingen aan het begin van je beurt, dan kies je zelf de volgorde. Je actiefase wordt hierdoor niet overgeslagen.



Mars: je mag normaal gesproken niet door je aflegstapel kijken, dus je mag niet kijken of je al dan niet Mars wilt kopen. Nadat je Mars hebt gekocht, mag je door je aflegstapel kijken en heb je de optie om er een actiekaart uit te spelen. Dit verbruikt geen Actie.



Nastreven: je kunt een kaart noemen die niet in het spel is. Alle 4 kaarten worden dan afgelegd.



Pluk de dag: de extra beurt is gelijk aan een normale beurt, maar hij telt niet mee als tiebreaker aan het einde van het spel.



Rit: je pakt eenvoudigweg een Paard.



Stormloop: het maakt niet uit hoeveel kaarten je die beurt hebt gespeeld, het gaat uitsluitend om het aantal kaarten dat je in het spel hebt op het moment dat je Stormloop koopt. Zijn er minder dan 5 Paarden in de stapel, dan pak je er zoveel als je kunt.



Transport: het is uitsluitend van belang dat de kaart een Actie is, niet dat de hele stapel dat is. Deze gebeurtenis kan actiekaarten van je verbanningstapleau nemen die daar door andere kaarten zijn gelegd.



Verbannen: je zou bijvoorbeeld 3 Landgoederen uit je hand kunnen verbannen.



Verhoging: vernietig je een kaart, dan moet je een kaart pakken die ten hoogste 2 meer kost dan de vernietigde kaart.



Vertraging: als je de actiekaart eenmaal opzij hebt gelegd, moet je die aan het begin van je volgende beurt spelen. Doe je meer dingen aan het begin van je beurt, dan kies je zelf de volgorde. Het spelen van de actiekaart aan het begin van je beurt verbruikt geen Actie.



Vraag: het Paard gaat eerst op de trekstapel, daarna de kaart die ten hoogste 4 kost.



Wanhoop: is de stapel Vloeken leeg, dan kun je er geen pakken en krijg je ook niet +1 Aanschaf en +2.

VERDUIDELIJKINGEN SPOORKAARTEN

Sommige spoorkaarten zijn zeer eenvoudig. Hieronder volgen de verduidelijkingen van de andere.



Spoor van de eekhoorn: normaal gesproken krijg je de 2 kaarten na het trekken van je nieuwe hand in de opschoonfase. Gebruik je deze kaart als het niet jouw beurt is (zoals bij een Zwarte kat), dan trek je aan het einde van die beurt 2 kaarten.



Spoor van de kameleon: Voorbeeld: je speelt Herdershond en gebruikt Spoor van de kameleon. Je krijgt +2 in plaats van +2 Kaarten. Speel je een Duurzame kaart en gebruik je Spoor van de kameleon, dan worden uitsluitend de + en +Kaarten die je deze beurt krijgt beïnvloed. **Voorbeeld:** je speelt Handelsschip

(uit Hijs de Zeilen!) en gebruikt Spoor van de kameleon. Je krijgt deze beurt +2 Kaarten, maar de volgende beurt de gebruikelijke +2. Dit verandert "+Kaarten" in "+ en omgekeerd, maar het wijzigt andere manieren om kaarten te trekken niet, zoals "trek kaarten totdat je er 6 in je hand hebt". Speelt de kaart die je als Spoor van de kameleon gebruikt een andere kaart, dan doet die kaart het gebruikelijke (tenzij je ook daarvoor Spoor van de kameleon gebruikt).



Spoor van de muis: leg aan het begin van het spel een ongebruikte actiekaart die 2 of 3 kost opzij. Voer eventuele voorbereidingen die op die kaart staan uit. Als je Spoor van de muis gebruikt, speel je de opzijgelegde kaart, maar je laat deze opzij liggen.

Voorbeeld: als je Slede opzij hebt gelegd, kun je elke actiekaart gebruiken om 2 Paarden te pakken. De opzijgelegde kaart kan zichzelf niet verplaatsen, omdat hij niet in het spel is.

Voorbeeld: als de kaart Embargo (uit Hijs de Zeilen!) is, kan deze niet worden vernietigd. Tekst onder een scheidslijn doet niets (tenzij die de voorbereiding betreft).



Spoor van de mol: je trekt 3 kaarten, ook al heb je geen kaarten meer om af te leggen.



Spoor van de rat: deze kaart kan uitsluitend kaarten uit de voorraad pakken.



Spoor van de schildpad: als je de kaart aan het begin van je volgende beurt speelt, kun je Spoor van de schildpad opnieuw gebruiken om het spelen van die kaart nog een beurt uit te stellen.

Je kunt dat blijven doen. Het spelen van de kaart in de volgende beurt verbruikt dan geen Actie. Gebruik je een kaart als de Troonzaal om een kaart tweemaal te spelen en dan Spoor van de schildpad te gebruiken, dan zorgt dat er niet voor dat de Troonzaal opzij wordt gelegd of in het spel blijft, zoals bij Duurzame kaarten.



Spoor van de uil: heb je al 6 of meer kaarten in je hand, dan trek je geen kaarten.



Spoor van de vlinder: je mag uitsluitend een kaart pakken als je erin slaagt om de kaart op diens stapel terug te leggen. Een niet-voorraadkaart (zoals Paard) kan naar diens stapel terug. Een kaart zonder stapel, zoals Necropolis (uit De Donkere Middeleeuwen) kan niet naar diens stapel. De kaart die je pakt, komt uit de voorraad en kan van welke soort dan ook zijn. Is er geen kaart in de voorraad die precies 1 meer kost dan de teruggelegde kaart, dan pak je er geen.



Spoor van de zeehond: deze kaart heeft betrekking op alle gepakte kaarten, ongeacht of deze gekocht of op een andere manier gepakt zijn. De kaart gaat eerst naar de plek waar deze normaal gesproken naartoe zou gaan. Daarna mag je de kaart naar je trekstapel verplaatsen. Gaat de kaart in de tussentijd ergens anders naartoe (hij wordt bijvoorbeeld vernietigd door Uitkijktoren uit Welvaart), dan kun je deze niet verplaatsen.



Spoor van het paard: de kaart gaat terug naar diens stapel, ook al is deze een niet-voorraadstapel. Een kaart zonder stapel, zoals Necropolis (uit De Donkere Middeleeuwen) kan niet terug naar diens stapel.



ANBEVOLEN SETS KONINKRIJKKAARTEN

De spelers kunnen Dominion met iedere combinatie van 10 koninkrijkkaarten spelen, maar onderstaande combinaties laten bepaalde strategieën en kaartinteracties eruit springen.

Menagerie:

Introductie van Paarden: Spoor van het schaap, Verhoging • Aak, Dierenmarkt, Geitenhoeder, Herdershond, Krijgsros, Omheind veld, Pension, Schroot, Stalhouderij, Voorraden

Introductie van verbanning: Spoor van de worm, Mars • Besneeuwd dorp, Gewijde plek, Kamelenkaravaan, Kardinaal, Meesterbrein, Premiejager, Reserve, Valkenier, Voetreiziger, Zwarte kat

Menagerie & Dominion tweede editie:

Pony-Express: Spoor van de zeehond, Stormloop • Aak, Krijgsros, Omheind veld, Reserve, Voorraden • Ambachtsman, Dorp, Kelder, Markt, Mijn

Tuin der katten: Spoor van de mol, Gezwoeg • Besneeuwd dorp, Gewijde plek, Schroot, Verplaatsing, Zwarte kat • Bandiet, Koopman, Slotgracht, Tuinen, Voorbode

Menagerie & Intrige tweede editie:

Honden- & Ponyshow: Spoor van het paard, Commercie • Cavalerie, Geitenhoeder, Herdershond, Kamelenkaravaan, Omheind veld • Adel, Folteraar, Molen, Opwaardering, Pion

Explosies: Spoor van de eekhoorn, Bevolken • Dierenmarkt, Heksenkring, Jachthuis, Premiejager, Schroot • Binnenplaats, Diplomaat, Vervanging, Voyeur, Wensput

Menagerie & Hijs de Zeilen!:

Innsmouth: Spoor van de geit, Investeren • Aak, Dierenmarkt, Heksenkring, Herdershond, Visser • Haven, Karavaan, Ontdekkingsreiziger, Schatkaart, Vissersdorp

Ruritania: Spoor van de aap, Bondgenootschap • Cavalerie, Dorpsweide, Premiejager, Slede, Valkenier • Pakhuis, Smokkelaar, Strateeg, Uitkijk, Voorpost

Menagerie & De Alchemisten:

Klas van '20: Spoor van de uil, Vertraging • Besneeuwd dorp, Cavalerie, Heksenkring, Jachthuis, Oven, Stalhouderij, Voetreiziger • Transformatie, Universiteit, Wijnberg

Menagerie & Welvaart: [gebruik Platina/Kolonie]

Aanbod van beperkte duur: Spoor van de kikker, Wanhoop • Krijgsros, Verplaatsing, Visser, Voetreiziger, Voorraden • Aanmunten, Arbeidersdorp, Grote markt, Talisman, Venter

Geboorte van een natie: Spoor van de otter, Maaien • Dierenmarkt, Kamelenkaravaan, Meesterbrein, Omheind veld, Reserve • Gespuis, Handelsroute, Monument, Stad, Steengroeve

Menagerie & Overvloed / De Gilden:

In ballingschap leven: Spoor van de ezel, Enclave • Pension, Poortwachter, Reserve, Schroot, Stalhouderij • Belastinginner, Gehucht, Gezel, Kermisterrein, Nar

Spanning van de jacht: Spoor van de rat, Nastreven • Dorpsweide, Kamelenkaravaan, Meesterbrein, Premiejager, Zwarte kat • Jachtgezelschap, Menagerie, Paardenhandelaars, Slager, Toernooi

Menagerie & Het Achterland:

Big Blue: Spoor van de schildpad, Verbannen • Dorpsweide, Herdershond, Slede, Valkenier, Zwarte kat • Cartograaf, Handelaar, Klatergoud, Markgraaf, Tunnel

Knooppunt: Spoor van de muis-Splitsing, Gokken • Kardinaal, Meesterbrein, Pension, Stalhouderij, Voorraden • Landbouwgrond, Nomadenkamp, Ontwikkelen, Sjacheraar, Stallen

Menagerie & De Donkere Middeleeuwen: [gebruik onderdakkaarten]

Vriendelijke slachting: Spoor van de kameel, Rit • Dierenmarkt, Geitenhoeder, Jachthuis, Kardinaal, Valkenier • Altaar, Bedelaar, Gewelven, Marktplein, Vesting

Gegeven paarden: Spoor van de vlinder, Koopje • Kamelenkaravaan, Krijgsros, Omheind veld, Schroot, Verplaatsing • Jachtvelden, Plundering, Ratten, Schildknaap, Wijsgeer

Menagerie & Avonturen:

Complete nonsens: Spoor van de os, Bedevaart • Krijgsros, Reserve, Slede, Valkenier, Verplaatsing • Ekster, Koninklijke koets, Rattenvanger, Relikwie, Woudloper

Vroeger of later: Gezwoeg, Missie • Aak, Dorpsweide, Meesterbrein, Poortwachter, Rijknecht • Afbraak, Amulet, Karavaanescorte, Kerker, Reus

Menagerie & Keizerrijken:

Geen geld op zak: Spoor van het varken, Promotie • Cavalerie, Dierenmarkt, Reserve, Slede, Voetreiziger • Ingenieur, Katapult/Rotsblokken, Kroon, Stadswijk, Villa

Omleidingen en sluiproutes: Transport, Triomfboog • Besneeuwd dorp, Gewijde plek, Kamelenkaravaan, Poortwachter, Visser • Despoot, Kolonisten/Levendig dorp, Offer, Tovenares, Wilde jacht

Menagerie & Nocturne:

Pluk de nacht: Spoor van het schaap, Pluk de dag • Aak, Herdershond, Pension, Valkenier, Voorraden • Atelier van de duivel, Exorcist, Klooster, Schoenmaker, Skulk

Animal Crackers: Spoor van de kameleon, Verhoging • Geitenhoeder, Jachthuis, Oven, Rijknecht, Zwarte kat • Elfje, Heilig kreupelbos, Pooka, Schaapsherder, Trouwe hond

Menagerie & Renaissance:

Voorgescreven tijd: Spoor van de schildpad, Duistere samenzwering • Cavalerie, Geitenhoeder, Heksenkring, Verplaatsing, Visser • Dukaat, Priester, Ronselaar, Scepter, IJzervreter

Dorpsgekte: Vraag, Academie • Kardinaal, Oven, Rijknecht, Stalhouderij, Voetreiziger • Beschermheer, Grenswacht, Specerijen, Vaandeldrager, Zijdekoopman



© 2020 Rio Grande Games
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

Auteur:

Donald X. Vaccarino

Ontwerp cover:

Marcel-Andre Casasola Merkle

Illustraties:

Jay Tummelson & Matthias Catrein

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.