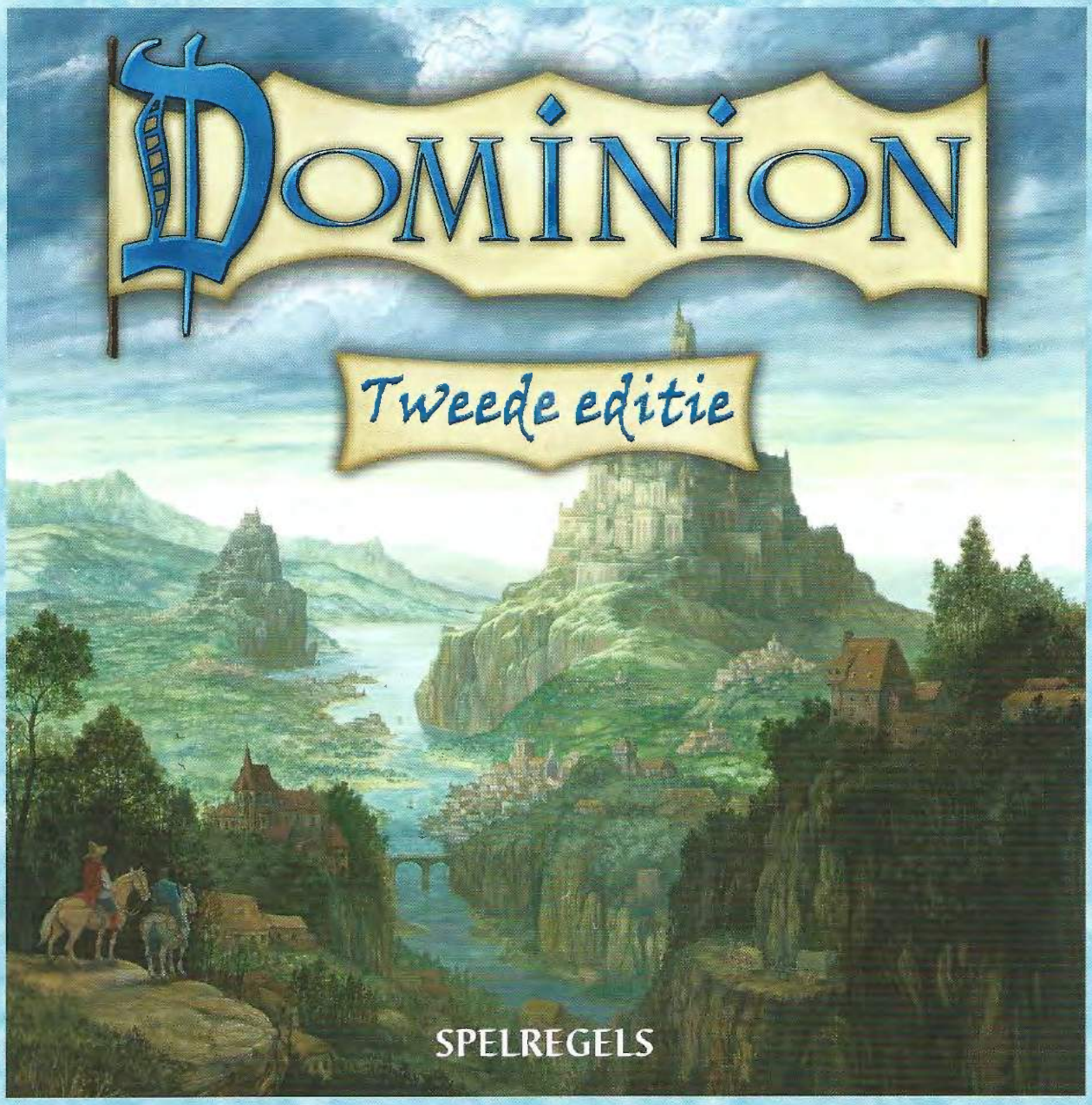


Je bent een vorst, net als je ouders dat vóór jou waren, een heerser over een klein, vredig koninkrijk vol rivieren en groenblijvend natuurschoon. Maar in tegenstelling tot je ouders heb je verwachtingen ... dromen! Je wilt een groter en nog fraaier koninkrijk, met meer rivieren en een grotere variëteit aan bomen. Je wilt een dominion! In alle richtingen liggen allerlei stukken land, in het bezit van kneuterige landheren en grenzend aan anarchie. Jij gaat deze ongelukkigen aan beschaving helpen door ze onder jouw vlag te verenigen.

Maar wacht. Het moet iets in de lucht zijn; een paar andere vorsten hebben precies hetzelfde plan. Je moet je haasten om zoveel mogelijk land te bemachtigen, terwijl je hen ervan weg probeert te houden. Je neemt dienaren aan, zet gebouwen neer, knapt je kasteel op en zorgt ervoor dat je schatkisten uitpuilen. Je ouders zouden niet trots zijn geweest, maar je grootouders van je moeders kant zeker wel.

In dit spel stel je een eigen stapel (deck) kaarten samen. Dit deck stelt je dominion voor. Het bevat je middelen, overwinningspunten en de zaken die je kunt doen. Het begint met een trieste verzameling landgoederen en koper, maar je hoopt dat het aan het einde van het spel bulkt van het goud, provincies en de inwoners en gebouwen van je kasteel en koninkrijk. De speler met de meeste in zijn deck aan het einde van het spel wint.

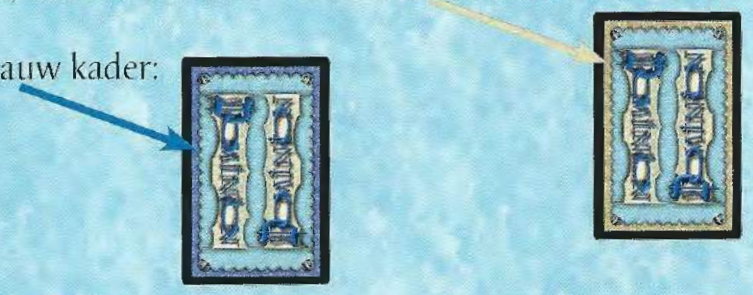
Speelmateriaal

500 kaarten
- **130 standaard geldkaarten - 60 Koper, 40 Zilver, 30 Goud**
- **48 standaard overwinningskaarten - 24 Landgoed, 12 Hertogdom, 12 Provincie**
- **30 vloekkaarten**
- **262 koninkrijkkaarten**
  - **10 elk van Ambachtsman, Bandiet, Bureaucraat, Kelder, Kapel, Raadszaal, Festival, Voorbode, Laboratorium, Bibliotheek, Markt, Koopman, Militie, Mijn, Slotgracht, Geldschieter, Wilddief, Verbouwing, Cipier, Smidse, Troonzaal, Vazal, Dorp, Heks, Werkplaats**
  - **12 tuinen**
- **26 locatiekaarten (1 per soort koninkrijkkaart, met een andere achterkant)**
- **4 blanco kaarten (reserve)**

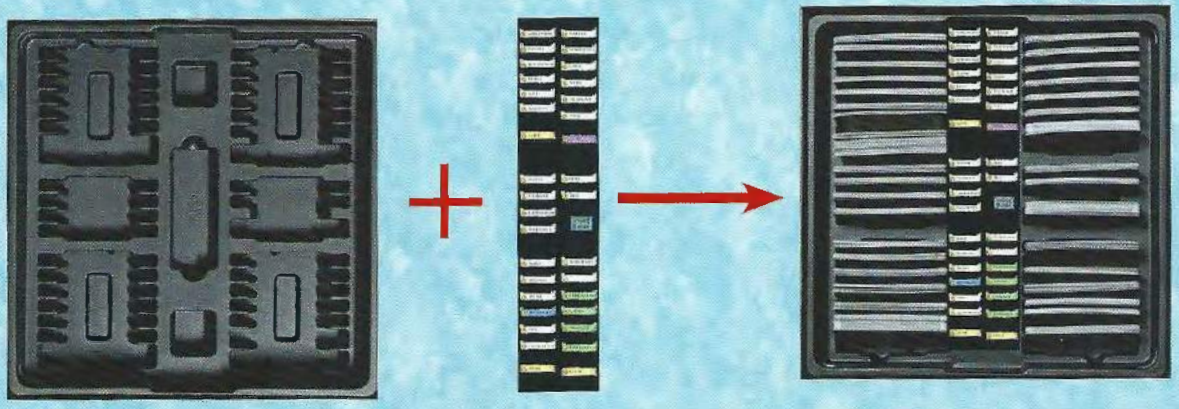
1 "Vernietigde kaarten"-mat
1 kunststoffen kaartenhouder
1 sorteerstrook
De spelregels

Doe de kaarten vóór het eerste spel overzichtelijk in de kaartenhouder; **schud ze niet!**
Sommige kaarten hebben verschillende achterkanten. De speelkaarten (geldkaarten, overwinningskaarten, vloekkaarten en koninkrijkkaarten) hebben een achterkant met een lichtbruin kader.

De locatiekaarten hebben allemaal een blauw kader:



Houd de locatie- en de speelkaarten gescheiden. Leg de sorteerstrook in het midden van de kaartenhouder (die zo in de doos ligt dat de grootste opbergruimte aan de linkerkant ligt) met de Ambachtsman bovenaan.



Open nu de pakjes kaarten en doe de kaarten in de vakjes van de kaartenhouder naast de corresponderende namen op de sorteerstrook. Neem aan het begin van het spel uitsluitend de te gebruiken kaarten uit de houder en doe ze na afloop weer op hun eigen plek terug. Zo kunnen de spelers het spel altijd eenvoudig en snel opzetten.

Voorbereiding

Iedere speler neemt 3 Landgoederen en 7 Koper, schudt deze en legt de stapel gedekt als startdeck voor zich op tafel.

Leg 17 open stapels op tafel: de 7 stapels standaard kaarten, die altijd worden gebruikt, en 10 stapels koninkrijkkaarten, die elk spel anders zijn. De volledige set kaarten die in een spel beschikbaar zijn, noemen we de voorraad.

De standaard kaarten zijn Koper, Zilver, Goud, Landgoed, Hertogdom, Provincie en Vloek.

- Koper, Zilver, Goud: gebruik alle exemplaren uit het spel (met uitzondering van de koperkaarten in de startdecks van de spelers).
- Landgoed, Hertogdom, Provincie: gebruik van elk 8 exemplaren in een spel met 2 spelers, 12 exemplaren van elk bij 3 of 4 spelers.
- Vloek: gebruik er 10 bij 2 spelers, 20 bij 3 spelers en alle 30 bij 4 spelers.

Er zijn 26 soorten koninkrijkkaarten. Zijn er uitbreidingen beschikbaar, dan kunnen de spelers koninkrijkkaarten daaruit ook gebruiken. Kies 10 verschillende koninkrijkkaarten op een manier naar keuze. Alle andere koninkrijkkaarten worden dit spel niet gebruikt. De spelers kunnen bijvoorbeeld alle locatiekaarten (met de blauwe kaders op de achterkant) schudden en er zo 10 willekeurig trekken. Ze kunnen er ook voor kiezen om één van de aanbevolen sets aan het einde van de spelregels te gebruiken. We raden aan om in het eerste spel de volgende koninkrijkkaarten te gebruiken: Kelder, Markt, Koopman, Militie, Mijn, Slotgracht, Verbouwing, Smidse, Dorp, Werkplaats.

Leg van de 10 gekozen koninkrijkkaarten de volledige stapel van 10 exemplaren (de locatiekaart niet) open op tafel. Wordt er een koninkrijkkaart met de aanduiding "Overwinning" gebruikt (bijvoorbeeld Tuinen), gebruik daarvan dan 8 exemplaren bij 2 spelers en 12 exemplaren bij 3 of 4 spelers.

Leg de "Vernietigde kaarten"-mat naast de stapels kaarten.

Bepaal een startspeler door loting. Hebben de spelers net een spel Dominion afgerond en was het geen gelijke stand, dan begint de speler links van de winnaar.

Iedere speler trekt 5 kaarten van zijn startdeck en neemt deze in zijn hand.

Overzicht

In Dominion stelt iedere speler een deck kaarten samen. Iedere speler heeft zijn eigen trekstapel, zijn eigen aflegstapel, zijn eigen handkaarten en speelgebied. De spelers starten met een zwak startdeck en verkrijgen in de loop van het spel steeds betere kaarten.

De spelers voeren na elkaar hun beurt uit. Elke beurt bestaat uit 3 fasen: actiefase, dan de aanschaffase en tot slot de opschoonfase. In de actiefase mag een speler 1 actiekaart uit zijn hand spelen. In de aanschaffase mag hij zoveel geldkaarten spelen als hij wil en daarmee 1 kaart kopen, die hij aan zijn deck toevoegt. In de opschoonfase legt hij alle gespeelde en handkaarten af. Daarna trekt hij een hand van 5 nieuwe kaarten, waarbij hij indien nodig zijn aflegstapel schudt.

Het spel is afgelopen als 3 stapels kaarten in de voorraad leeg zijn of de stapel Provincies leeg is. Iedere speler telt dan de VP op de kaarten in zijn deck. De speler met de meeste VP wint.

Actiefase

In zijn actiefase mag een speler 1 actiekaart uit zijn hand spelen. Dit zijn kaarten met de aanduiding "Actie" aan de onderkant en hebben meestal een wit kader (sommige hebben andere kleuren als het om een kaart met meer soorten gaat). Het spelen van een actiekaart bestaat uit 3 stappen: de speler meldt dat hij de kaart speelt, daarna legt hij deze "in het spel" (het speelgebied voor zich) en tot slot voert hij de aanwijzingen erop van boven naar beneden uit. Bevat de kaart een scheidingslijn (zie bijvoorbeeld de Slotgracht), dan stopt de speler daar. Instructies onder de lijn vinden op een ander (op de kaart aangegeven) moment plaats. Kan een speler niet alles uitvoeren wat een kaart aangeeft, dan doet hij zoveel mogelijk. Hij mag een kaart spelen, ook al weet hij dat hij niet alles kan uitvoeren.

Sommige kaarten geven "+1 Actie". Dit verhoogt het aantal actiekaarten dat een speler in zijn actiefase mag spelen. Deze verhoging vindt direct plaats, maar de speler mag zijn volgende actiekaart pas spelen nadat hij de huidige heeft afgehandeld. Sommige kaarten geven "+2 Acties". Dit betekent dat de speler in zijn actiefase 2 actiekaarten meer mag spelen.

Voorbeeld: *de speler speelt Militie. Deze geeft geen extra Acties. Hij handelt de Militie af en is daarna klaar met zijn actiefase. Hij had in plaats daarvan ook een Markt kunnen spelen en daarna een Militie. Elke Markt geeft hem namelijk "+1 Actie", waardoor hij actiekaarten kan blijven spelen.*

Het gebruik van Acties is optioneel. Het is toegestaan om een actiekaart niet te spelen, ook al zou de speler dat mogen op basis van het aantal beschikbare Acties.

Aanschaffase

De speler mag eerst, in een volgorde naar keuze, zoveel geldkaarten uit zijn hand spelen als hij wil. Geldkaarten bevatten de aanduiding "Geld" onderaan en hebben een geel kader. De speler speelt een geldkaart door deze "in het spel" te leggen. Het is niet verplicht om geldkaarten te melden, maar het mag als de speler dat wil. Geldkaarten tonen geen tekst, alleen een grote munt met een cijfer erin. Dit geeft aan hoeveel munten de speler deze beurt kan besteden: 1 munt voor Koper, 2 voor Zilver en 3 voor Goud, aangegeven met 1, 2, 3. Deze hoeveelheden staan ook in de bovenhoeken van de geldkaarten. De speler hoeft niet alle geldkaarten in zijn hand te spelen (maar hij krijgt deze beurt alleen voor de geldkaarten die hij speelt).

Daarna mag hij 1 kaart kopen, die ten hoogste zoveel kost als de speler heeft. De kosten van een kaart staan in de linkeronderhoek ervan. De speler koopt een kaart door er één uit de voorraad te kiezen en deze te "pakken". Het "pakken" van een kaart betekent dat de speler een kaart uit de voorraad op zijn aflegstapel legt. Het aantal te besteden munten wordt dan verlaagd met de kosten van de net gepakte kaart.
Voorbeeld: *de speler speelt 4 Koper en een Zilver. Hij heeft 6 te besteden. Hij koopt een Markt. Deze kost 5. Hij legt een Markt uit de voorraad op zijn aflegstapel. Nu heeft hij nog 1 over.*

Het kopen van kaarten kost je geen geldkaarten. Deze houdt de speler. Geldkaarten produceren elke keer dat hij ze trekt inkomen. Het kopen van kaarten verbruikt alleen de die hij deze beurt ter beschikking heeft.

Sommige kaarten geven "+1 Aanschaf". Dit verhoogt het aantal kaarten dat de speler in zijn aanschaffase mag kopen. ***Voorbeeld:*** *de speler heeft 6 en +1 Aanschaf. Hij zou 2 Zilver kunnen kopen, die elk 3 kosten.* Het gebruik van Aanschaffen is optioneel. Een speler met 2 Aanschaffen mag beslissen om er maar 1 te kopen of zelfs helemaal van het aanschaffen van een kaart af te zien. Omdat Koper 0 kost, kan een speler zonder een Aanschaf gebruiken om een Koper te kopen.

Een speler mag na het kopen van een kaart niet nog meer geldkaarten spelen. Hij moet altijd eerst al zijn geldkaarten spelen en dan aanschaffen.

Opschoonfase

De speler neemt alle kaarten die hij "in het spel" heeft (actie- en geldkaarten) en al zijn resterende handkaarten, en legt deze op zijn aflegstapel. De volgorde van de kaarten is niet van belang. Als hij wil, mag hij de kaarten uit zijn hand onder de gespeelde kaarten verborgen houden.

Hij trekt een hand van 5 nieuwe kaarten van zijn trekstapel. Bevat zijn trekstapel minder dan 5 kaarten, dan schudt hij eerst zijn aflegstapel en doet deze gedekt onder zijn trekstapel. Daarna trekt hij 5 kaarten.

Nu is de speler links van hem aan de beurt. Ongebruikte Acties en Aanschaffen en gaan verloren.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen aan het einde van een beurt waarin de stapel Provincies leeg raakt of 3 of meer stapels in de voorraad leeg zijn (het is niet van belang welke stapels dat zijn, het kan om koninkrijkkaarten, Koper, Vloeken, enzovoort, gaan).

Iedere speler neemt alle kaarten van zijn deck (handkaarten, trekstapel, aflegstapel, kaarten "in het spel" en zelfs opzij gelegde kaarten) en sorteert deze, zodat hij ze weer georganiseerd kan opbergen. Ondertussen telt hij hoeveel hij heeft.

De speler met de meeste wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de minste beurten heeft gehad. Is dat ook gelijk, dan delen de betreffende spelers de overwinning.

Kaartsoorten

Elke kaart toont 1 of meer soorten, die aan de onderkant genoemd zijn, een kleur, die helpt om bepaalde soorten snel te herkennen, en kosten, die in de linkeronderhoek staan. Actiekaarten hebben allemaal een tekstvak met aanwijzingen, andere kaarten hebben dat soms ook.

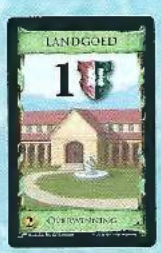
Kaarten kunnen bij meerdere soorten horen. Een kaart hoort bij een soort voor alle doeleinden.
Voorbeeld: *de Troonzaal geeft een speler de mogelijkheid om een actiekaart tweemaal te spelen. Dat zou bijvoorbeeld een Heks (Actie - Aanval), een Slotgracht (Actie - Reactie) of een Smidse (Actie) kunnen zijn.*

Deze kaartsoorten bevinden zich in het basisspel (uitbreidingen kunnen daar soorten aan toevoegen):

- **Actie:** een speler mag deze in zijn actiefase spelen en de aanwijzingen in het tekstvak opvolgen.
- **Geld:** een speler mag deze in zijn aanschaffase spelen om te produceren voor het kopen van kaarten. De hoeveelheid is in de bovenhoeken aangegeven en in een groot -symbool. Uitbreidingen kunnen geldkaarten met tekstvakken bevatten.
- **Overwinning:** deze kaarten zijn meestal niet nuttig tijdens het spel, maar zijn aan het einde van het spel waard, aangegeven door een cijfer naast een groot -symbool.
- **Vloek:** dit zijn slechte kaarten, die -1 waard zijn. Normaal gesproken hebben ze geen functie en een speler zal ze niet kopen, maar hij kan ze van andere spelers krijgen als gevolg van de Heks.
- **Aanval:** deze kaarten kunnen andere spelers op een bepaalde manier hinderen.
- **Reactie:** een speler mag deze kaarten op een ongebruikelijk moment gebruiken. De details daarvoor staan op de kaart.
  Voorbeeld: *de Slotgracht geeft aan dat de speler de kaart mag tonen als een andere speler een aanvalskaart speelt.*
  Reacties worden één voor één gespeeld (is van belang voor reactiekaarten die zich in uitbreidingen bevinden).

Actie

Geld



Overwinning

Vloek

Actie & Aanval

Actie & Reactie

Terminologie

De kaarttekst bevat regelmatig speciale termen.

In vier termen bevindt zich een cijfer na een +-symbool. +2 is gelijk aan tweemaal +1, enzovoort.

"+1 Actie": de speler mag deze beurt 1 extra actiekaart spelen.
- Als dit gebeurt, wordt het aantal actiekaarten dat de speler mag spelen met 1 verhoogd. Hij moet echter de huidige actiekaart afhandelen, voordat hij een nieuwe speelt.
- Acties zijn uitsluitend in de actiefase te gebruiken.
- Heeft een speler meerdere acties tot zijn beschikking, dan kan het helpen om het aantal resterende acties steeds duidelijk te zeggen om het beter te onthouden.

Sommige spelers prefereren om een "boom" op tafel te vormen door 2 gespeelde Acties op bijvoorbeeld een Dorp of een Festival te leggen en zo aan te geven dat de betreffende Acties zijn gebruikt.

"+1 Aanschaf": de speler mag in de aanschaffase van zijn beurt 1 extra kaart kopen.
- De speler hoeft de extra Aanschaf niet te gebruiken.
- De speler verdeelt zijn beschikbare over zijn Aanschaffen.

"+1 Kaart": de speler trekt 1 kaart.
- Hij trekt de kaart direct.
- Moet de speler meer kaarten trekken dan hij in zijn trekstapel heeft, dan schudt hij zijn aflegstapel, doet het gedekt onder zijn trekstapel en trekt dan zijn kaart(en). Bevat de trekstapel nog steeds niet voldoende kaarten, dan trekt de speler zoveel kaarten als hij kan.

"+ ": de speler heeft een extra om deze beurt in zijn aanschaffase te besteden.
- + geeft de speler geen koperkaart. Het verhoogt uitsluitend het bedrag dat hij deze beurt mag besteden.

Andere termen hebben betrekking op het verplaatsen, het bekijken en de locatie van kaarten.

"Een kaart afleggen": leg een kaart uit je hand op de aflegstapel.
- Soms geeft een kaart aan dat de speler een kaart van een andere locatie moet afleggen, maar meestal komen af te leggen kaarten uit zijn hand.
- Hij legt een af te leggen kaart open op zijn aflegstapel.
- Legt de speler meerdere kaarten ineens af, dan hoeft hij uitsluitend de bovenste ervan te tonen.

"Een kaart pakken": neem een kaart uit de voorraad en leg deze op je aflegstapel.
- Soms geeft een kaart aan dat de speler een kaart van een andere locatie dan de voorraad mag pakken, maar meestal komen te pakken kaarten uit de voorraad.
- Soms geeft een kaart aan dat de speler een gepakte kaart op een andere locatie moet leggen, maar meestal gaan gepakte kaarten naar zijn aflegstapel.
- De speler speelt een gepakte kaart niet. Deze gaat zonder verdere gevolgen naar zijn aflegstapel.

"In het spel": de kaart bevindt zich in het speelgebied van de speler.
- Kaarten komen "in het spel" als ze worden gespeeld en blijven daar normaal gesproken totdat ze in de opschoonfase worden afgelegd.
- Uitsluitend gespeelde kaarten zijn "in het spel". Opzij gelegde kaarten, vernietigde kaarten, kaarten in de voorraad, handkaarten, enzovoort, zijn niet "in het spel".

"Een kaart bekijken": de speler ziet de kaart, de andere spelers niet.

- De speler legt de kaart na het bekijken ervan op de plek terug waar deze zich bevond (tenzij anders aangegeven).

"Een kaart spelen": de speler brengt een kaart in het spel en volgt de aanwijzingen op.

- Geeft een kaart aan dat de speler een kaart mag spelen, dan verbruikt dat geen Actie in deze beurt.
- Zoals gebruikelijk bij het spelen van een kaart, volgt de speler de aanwijzingen erop in volgorde op en stopt bij een eventuele scheidingslijn.
- Zoals gebruikelijk legt hij gespeelde kaarten "in het spel", niet direct op de aflegstapel.

"Een kaart tonen": alle spelers zien de kaart.

- Na het tonen van de kaart legt de speler de kaart weer terug waar deze zich bevond (tenzij anders aangegeven).

"Een kaart opzij leggen": de speler legt de kaart buiten zijn speelgebied op tafel.

- Opzij gelegde kaarten zijn niet "in het spel".
- Opzij gelegde kaarten liggen open, tenzij anders aangegeven.
- Een kaart die een andere kaart opzij legt geeft aan wanneer deze mag worden verplaatst en waar naartoe.

"Een kaart vernietigen": leg een kaart op de stapel "Vernietigde kaarten".

- Dit is een manier om van een kaart af te komen. Een vernietigde kaart is niet langer in bezit van een speler.
- De stapel "Vernietigde kaarten" ligt open op de "Vernietigde kaarten"-mat. De spelers mogen deze stapel op elk moment doorkijken.
- De volgorde binnen de stapel "Vernietigde kaarten" is niet van belang. De spelers mogen deze herordenen.
- Kaarten in de stapel "Vernietigde kaarten" zijn in principe uit het spel, maar sommige uitbreidingen bevatten kaarten die er kaarten uit kunnen terughalen.

Tot slot worden er 3 symbolen in tekstvakken gebruikt.

- Overwinningspunten. De speler met de meeste wint.
- Het geldsymbool. Dit geeft de kosten van een kaart aan en het aantal munten dat deze produceert.
- Scheidingslijn - Op sommige kaarten is het tekstvak door middel van een scheidingslijn in stukken verdeeld (bijvoorbeeld de Slotgracht). Deze lijn scheidt eigenschappen die op verschillende momenten plaatsvinden. Bij het spelen van een kaart, volgt de speler uitsluitend de aanwijzingen boven de lijn. De tekst onder de lijn geeft aan wanneer de betreffende aanwijzing van toepassing is.

Schudden

Moet een speler iets met zijn trekstapel doen (bijvoorbeeld kaarten trekken, bekijken, tonen, opzij leggen, afleggen of vernietigen) en hij heeft meer kaarten nodig dan er in zijn trekstapel over zijn, dan schudt hij eerst zijn aflegstapel en schuift deze gedekt onder zijn trekstapel. Daarna voert hij uit wat hij moet doen. Zijn er nog steeds niet voldoende kaarten, dan voert hij de actie uit met zoveel kaarten als hij kan. Is de trekstapel leeg als de aflegstapel wordt geschud, dan wordt de aflegstapel eenvoudigweg de nieuwe trekstapel.

Een speler schudt zijn aflegstapel niet direct als zijn trekstapel leeg is. Dat doet hij pas als hij daadwerkelijk kaarten van de trekstapel nodig heeft. Moet een speler een kaart op de trekstapel leggen en is deze leeg, dan wordt de betreffende kaart de enige kaart in zijn trekstapel.

Extra spelregels

Een speler mag het aantal kaarten in zijn trekstapel op elk moment tellen (zonder de voorkanten ervan te bekijken), maar niet de kaarten in zijn aflegstapel of de trek- en aflegstapel van een andere speler tellen of doorkijken. Het aantal handkaarten van iedere speler is openbaar, evenals de bovenste kaart van elke aflegstapel. Alle kaarten die "in het spel" zijn, zijn openbaar. Opzijgelegde kaarten zijn meestal openbaar, maar soms gedekt. De spelers mogen op elk moment de stapel "Vernietigde kaarten" doorkijken.

Doet een speler iets met zijn aflegstapel (bijvoorbeeld met de Voorbode), dan hoeft hij de volgorde ervan niet gelijk te houden. Het enige van belang is dat de bovenste kaart van die stapel openbaar is. Het is ook nooit nodig om de volgorde van de stapel "Vernietigde kaarten" gelijk te houden.

Gebeuren er 2 dingen tegelijkertijd bij verschillende spelers, voer de acties dan met de klok mee uit, te beginnen bij de speler die aan de beurt is.
Voorbeeld: *een speler speelt een Heks. De andere spelers krijgen met de klok mee een Vloek. Dit kan van belang zijn als de stapel vloekkaarten bijna leeg is.*

Gebeuren er 2 dingen tegelijkertijd bij 1 speler, dan mag hij zelf de volgorde ervan bepalen, ook als het ene verplicht is en het andere niet. Dit kan bij het gebruik van uitbreidingen voorkomen.

Geeft een kaart een speler een keuze ("Kies één ..."), dan mag hij vrij kiezen zonder in ogenschouw te nemen of hij de actie al dan niet kan uitvoeren. Dit kan bij gebruik van uitbreidingen voorkomen.

Spelregels voor 5-6 spelers

Om met 5 of 6 personen te kunnen spelen, hebben de spelers een tweede set standaard kaarten nodig, bijvoorbeeld door 2 basisspellen Dominion te gebruiken.

De meeste stapels overwinningskaarten bestaan nog altijd uit 12 kaarten, maar gebruik in een spel met 5 spelers 15 Provincies en in een spel met 6 spelers 18 Provincies. Gebruik bij 5 spelers 40 Vloeken en bij 6 Spelers 50 Vloeken.

Voeg alle extra Koper, Zilver en Goud (uit bijvoorbeeld het tweede basisspel Dominion) aan de betreffende stapels toe.

De voorwaarden voor het einde van het spel bij 5-6 spelers: 4 willekeurige stapels zijn leeg of de stapel Provinciekaarten is leeg.

Voorbeelden

Vóór het spel

Schud je 10 startkaarten (7 Koper & 3 Landgoederen) en leg deze gedekt als trekstapel voor je. Trek de bovenste 5 kaarten. Deze vormen je starthand. In dit voorbeeld heb je 1 Landgoed en 4 Koper. De resterende kaarten blijven als trekstapel liggen.

1e beurt

Aanschaffase

Omdat je aan het begin van het spel geen actiekaarten hebt, sla je de actiefase over. In de aanschaffase speel je 4 Koper uit je hand om een Verbouwing uit de voorraad te kopen (kosten = 4) en deze op je aflegstapel te leggen.

Uit de voorraad

Aflegstapel

Trekstapel

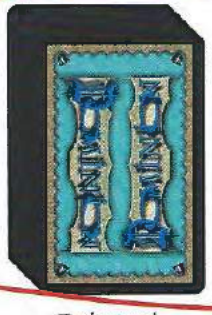
Hand

Gespeelde kaarten

Opschoonfase

Na het afronden van je aanschaffase ga je naar de opschoonfase.
Je legt al je gespeelde kaarten en de kaarten die je nog in je hand hebt op de aflegstapel.

Aflegstapel



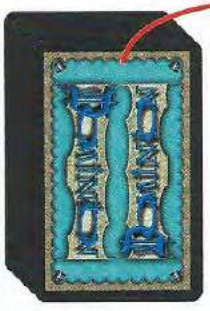
Trekstapel

Hand

Gespeelde kaarten

Tot slot trek je 5 kaarten van je trekstapel voor je volgende beurt.
Deze keer krijg je 2 Landgoederen en 3 Koper. Je eerste beurt is voorbij en de speler links van je is aan de beurt.

Aflegstapel



Trekstapel

Hand

Leeg

Gespeelde kaarten

2e beurt

Aanschaffase

Nadat alle andere spelers hun eerste beurt hebben afgerond, ben jij weer aan de beurt. Je hebt nog steeds geen actiekaarten, dus je gaat direct naar de aanschaffase. Je speelt 3 Koper om een Zilver te kopen en op je aflegstapel te leggen.

Uit de voorraad

Aflegstapel

Leeg

Trekstapel

Hand

Gespeelde kaarten

Opschoonfase

In de opschoonfase leg je de gespeelde koperkaarten en de 2 Landgoederen uit je hand op je aflegstapel.

Aflegstapel *Trekstapel* *Hand* *Gespeelde kaarten*

Tot slot trek je 5 kaarten van je trekstapel. Omdat deze leeg is, schud je je aflegstapel en leg je deze als nieuwe gedekte trekstapel voor je. Nu trek je 5 kaarten. Je trekt 1 Landgoed, 1 Zilver, 2 Koper en 1 Verbouwing. Je beurt is voor bij. De speler links van je is aan de beurt.

Aflegstapel *Trekstapel* *Hand* *Gespeelde kaarten*

3e beurt

Actiefase

Nadat de andere spelers hun tweede beurt hebben afgerond, ben jij weer aan de beurt. In je actiefase speel je de Verbouwing. Je vernietigt het Landgoed uit je hand en pakt een Smidse uit de voorraad (kosten = 4 = kosten van Landgoed + 2), die je op je aflegstapel legt.

Aflegstapel *Trekstapel* *Hand* *Gespeelde kaarten*

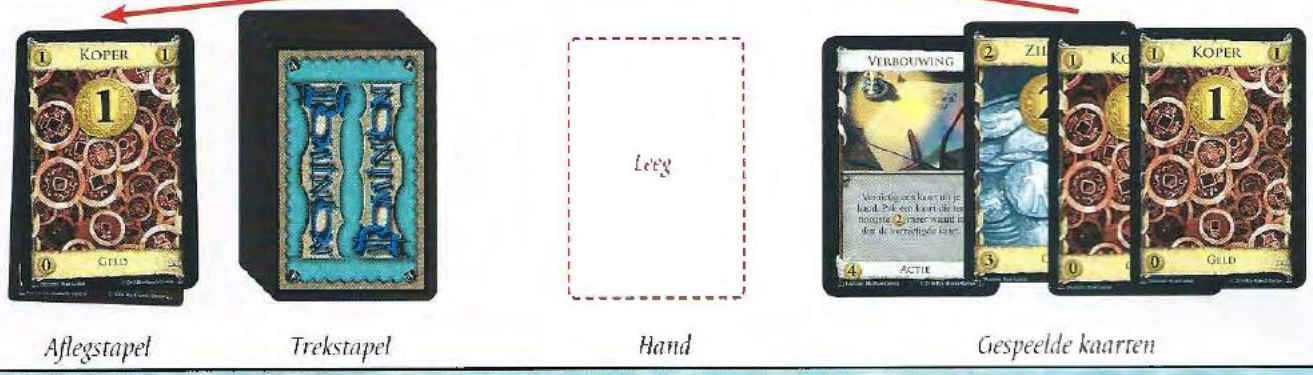
Aanschaffase

Je speelt 2 Koper en 1 Zilver en hebt dus 4 om te besteden. Je besluit een Militie uit de voorraad te kopen, die je op je aflegstapel legt.

Aflegstapel *Trekstapel* *Hand* *Gespeelde kaarten*

Opschoonfase

In je opschoonfase leg je zoals gebruikelijk je gespeelde en je handkaarten af. Daarna trek je 5 kaarten om je beurt af te sluiten.



Aflegstapel *Trekstapel* *Hand* *Gespeelde kaarten*

Verduidelijking van de koninkrijkkaarten

Ambachtsman: de kaart die je pakt, komt uit de voorraad en gaat naar je hand. Je mag geen gebruiken om de kosten van de te pakken kaart te verhogen; de kaart kost altijd ten minste 0 en ten hoogste 5. Na het pakken van de kaart leg je een kaart uit je hand op je trekstapel. Dat mag ook de juist gepakte kaart zijn.

Bandiet: eerst pak je een Goud uit de voorraad, die je op je aflegstapel legt. Daarna toont iedere andere speler, met de klok mee, de bovenste 2 kaarten van zijn trekstapel en vernietigt er één naar zijn keuze van als het een andere geldkaart dan Koper is (bijvoorbeeld Zilver of Goud). Daarna legt hij de andere kaart af. Een speler die geen geldkaarten anders dan Koper toont, legt beide kaarten af.

Bureaucraat: heeft een speler geen kaarten in zijn trekstapel, dan wordt de kaart die hij bovenop legt de enige kaart in zijn trekstapel.

Kelder: je kiest zelf welke kaarten je aflegt en legt ze allemaal tegelijk af. Je mag pas nieuwe kaarten trekken nadat je alle kaarten hebt afgelegd. Als je tijdens het trekken van nieuwe kaarten de aflegstapel moet schudden, worden de door de Kelder afgelegde kaarten meegeschud. Je hoeft de andere spelers uitsluitend de bovenste van de afgelegde kaarten te laten zien. Het aantal kaarten dat je aflegt is echter openbaar.

Kapel: je kunt de Kapel zelf niet vernietigen, omdat deze na het spelen ervan niet in je hand is.

Raadszaal: de andere spelers moeten een kaart trekken, of ze willen of niet.

Festival: je krijgt +2 Acties, +1 Aanschaf en +2.

Tuinen: ***voorbeeld:*** *als je aan het einde van het spel 37 kaarten hebt, is elk exemplaar van Tuinen 3 waard. Gebruik in een spel met 3 of meer spelers 12 Tuinen en in een spel met 2 spelers 8 Tuinen.*

Voorbode: trek eerst een kaart en ontvang +1 Actie. Kijk daarna door je aflegstapel en leg er, als je dat wilt, een kaart van op je trekstapel.

Laboratorium: je trekt 2 kaarten en krijgt +1 Actie.

Bibliotheek: je bekijkt de kaarten één voor één, waarbij je voor elke kaart kiest of je deze in je hand doet of opzij legt, totdat je 7 handkaarten hebt. Daarna leg je de opzij gelegde kaarten af. Als je tijdens het trekken van kaarten moet schudden, schud dan de opzij gelegde kaarten niet mee. Het is niet verplicht om acties opzij te leggen. Als je 7 of meer kaarten in je hand hebt op het moment dat je de Bibliotheek speelt, mag je geen kaarten trekken.

Markt: je trekt 1 kaart en krijgt +1 Actie, +1 en +1 Aanschaf.

Koopman: als je de Koopman speelt, trek je 1 kaart en krijg je +1 Actie. Speel je later in je beurt een Zilver, dan geeft deze +1. Speel je meer dan 1 Koopman in je beurt, dan geeft elk van hen voor je eerste gespeelde Zilver +1. Speel je echter meer dan 1 Zilver, dan krijgt alleen de eerste ervan +1.

Militie: spelers die 3 of minder kaarten in hun hand hebben, leggen geen kaarten af. Spelers met meer kaarten leggen kaarten af totdat ze er nog 3 hebben.

Mijn: je kunt bijvoorbeeld een Koper vernietigen om een Zilver te pakken, of een Zilver vernietigen om een Goud te pakken. De gepakte geldkaart komt in je hand en mag je direct uitgeven. Als je geen geldkaart in je hand hebt, kun je niets vernietigen en ook niets pakken.

Slotgracht: een aanvalskaart is een kaart met de aanduiding "Aanval" op de onderste regel (in deze set zijn dat Bandiet, Bureaucraat, Militie en Heks). Als een andere speler een aanvalskaart speelt, mag je de Slotgracht tonen (voordat de gevolgen van de aanvalskaart zijn uitgevoerd). Je wordt in dat geval niet door de aanvalskaart getroffen (je hoeft geen kaarten aan de Bandiet te tonen of een overwinningskaart op je trekstapel te doen bij de Bureaucraat of kaarten af te leggen bij een Militie of een Vloek te pakken bij de Heks). De Slotgracht blijft in je hand en kan in je volgende beurt gewoon worden gespeeld. De andere spelers hebben geen voordeel van jouw Slotgracht. Je mag de Slotgracht ook in je eigen beurt spelen om 2 kaarten te trekken. Worden meerdere aanvalskaarten in een ronde gespeeld, dan mag je de Slotgracht zo vaak tonen als je wilt.

Geldschieter: je krijgt de +3 uitsluitend als je daadwerkelijk een Koper vernietigt.

Wilddief: je trekt je kaart voordat je gaat afleggen. Zijn er geen lege stapels, dan leg je niets af. Is er 1 lege stapel, dan leg je 1 kaart af. Zijn er 2 lege stapels, dan leg je 2 kaarten af, enzovoort. Alle stapels in de voorraad tellen mee, met inbegrip van Vloeken, Koper, Wilddief zelf, enzovoort. Heb je niet voldoende kaarten om af te leggen, leg dan de rest van je hand af.

Verbouwing: je kunt de Verbouwing zelf niet vernietigen, omdat deze na het spelen ervan niet in je hand is. Als je geen kaart kunt vernietigen, mag je ook geen andere kaart pakken. Pak de gekozen kaart uit de voorraad en leg deze op je aflegstapel. De kosten van de gekozen kaart hoeven niet precies 2 hoger te zijn dan die van de vernietigde kaart. Dit verschil mag ook lager zijn. Je mag zelfs een nieuw exemplaar van de vernietigde kaart pakken als je dat wilt. Je kunt geen geld van geldkaarten of gespeelde acties gebruiken om de waarde van de gekozen kaart te verhogen.

Cipier: je trekt eerst 1 kaart en krijgt +1 Actie. Dan bekijk je de bovenste 2 kaarten van je trekstapel. Je mag beide vernietigen, beide afleggen, beide terugleggen in een volgorde naar keuze, 1 kaart vernietigen en 1 afleggen, 1 kaart vernietigen en 1 terugleggen, of 1 kaart afleggen en 1 kaart terugleggen.

Smidse: je trekt 3 kaarten.

Troonzaal: het spelen van een actiekaart uit je hand is optioneel. Speel je er één, voer deze dan volledig uit en speel de kaart daarna nog een keer. Je kunt tussendoor geen andere kaarten spelen (tenzij de kaart zelf dat aangeeft, zoals bijvoorbeeld een Troonzaal of een Vazal). Het spelen van actiekaarten met de Troonzaal werkt identiek aan het zoals gebruikelijk spelen van actiekaarten, maar het kost je geen Acties.
Voorbeeld: *je start je beurt met het spelen van Troonzaal op een Dorp. Je trekt 1 kaart en krijgt +2 Acties. Daarna trek je nog een kaart en krijg je weer +2 Acties. Je hebt daarna dus nog 4 Acties over.*
Speel je een Troonzaal op een Troonzaal, dan mag je een actiekaart tweemaal spelen en daarna een andere actiekaart tweemaal spelen. Het is niet toegestaan om 1 actiekaart viermaal te spelen.

Vazal: is de kaart een actiekaart, dan mag je deze spelen, maar dat is niet verplicht. Speel je de kaart, leg deze dan zoals gebruikelijk "in het spel" en volg de aanwijzingen erop. Dit kost je geen Acties.

Dorp: je trekt een kaart en krijgt +2 Acties.

Heks: de Vloeken komen uit de voorraad en worden op de aflegstapels van de spelers gelegd. Ze worden in beurtvolgorde verdeeld, wat van belang is als de stapel bijna leeg is. Is de stapel Vloeken leeg, dan kun je de Heks nog steeds voor +2 Kaarten spelen.

Werkplaats: kies de kaart uit de voorraad en leg deze op je aflegstapel. Je kunt geen gebruiken om de waarde van de gekozen kaart te verhogen. De kosten van de kaart zijn altijd ten minste 0 en ten hoogste 4.

Aanbevolen combinaties van koninkrijkkaarten

De spelers kunnen Dominion met elke combinatie van 10 koninkrijkkaarten spelen, maar de volgende combinaties zijn bij uitstek geschikt om interessante kaartinteracties en strategieën uit te lokken. Er zijn vele uitbreidingen voor Dominion verkrijgbaar, die het spel nog leuker en gevarieerder maken. We hebben ook combinaties daarvoor bijgevoegd.

Dominion basisspel:
Eerste spel: Kelder, Markt, Koopman, Militie, Mijn, Slotgracht, Verbouwing, Smidse, Dorp, Werkplaats
Ontwrichting: Ambachtsman, Bandiet, Bureaucraat, Kapel, Festival, Tuinen, Cipier, Troonzaal, Heks, Werkplaats
Imperiaal: Ambachtsman, Bureaucraat, Raadszaal, Festival, Voorbode, Laboratorium, Geldschieter, Cipier, Vazal, Dorp
Vingervlugheid: Kelder, Raadszaal, Festival, Tuinen, Bibliotheek, Voorbode, Militie, Wilddief, Smidse, Troonzaal
Verbeteringen: Ambachtsman, Kelder, Markt, Koopman, Mijn, Slotgracht, Geldschieter, Wilddief, Verbouwing, Heks
Zilver & Goud: Bandiet, Bureaucraat, Kapel, Voorbode, Laboratorium, Koopman, Mijn, Geldschieter, Troonzaal, Vazal

Dominion & Intrige:
Onderdanen: Kelder, Festival, Bibliotheek, Cipier, Vazal • Makelaar, Diplomaat, Dienaar, Adel, Pion
Handwerkgekte: Ambachtsman, Raadszaal, Markt, Militie, Werkplaats • Brug, Molen, Mijndorp, Patrouille, Sloppenwijk
Deconstructie: Bandiet, Mijn, Verbouwing, Troonzaal, Dorp • Diplomaat, Harem, Voyeur, Vervanging, Oplichter

Dominion & Hijs de Zeilen!:
Morgen is er weer een dag: Ambachtsman, Kelder, Raadszaal, Vazal, Dorp • Beurzensnijder, De Vliegende Hollander, Uitkijk, Zeeheks, Schatkaart
Herhaling: Festival, Voorbode, Militie, Werkplaats • Karavaan, Ontdekkingsreiziger, Voorpost, Pareduiker, Piratenschip, Schatkamer
Geven en nemen: Bibliotheek, Markt, Geldschieter, Heks • Boodschapper, Vissersdorp, Haven, Eiland, Afvalverwerker, Smokkelaar

Dominion & De Alchemisten:
Verboden kunst: Bandiet, Kelder, Raadszaal, Tuinen, Laboratorium, Troonzaal • Leerling, Oude bekende, Bezeten, Universiteit,
Toverdrankenmengers: Kelder, Festival, Militie, Wilddief, Smidse • Alchemist, Apotheker, Golem, Kruidenexpert, Transformatie.
Scheikundeles: Bureaucraat, Markt, Slotgracht, Verbouwing, Vazal, Heks • Alchemist, Golem, Steen der Wijzen, Universiteit

Dominion & Welvaart:
Ontzettend veel geld: Ambachtsman, Voorbode, Laboratorium, Mijn, Geldschieter • Bank, Grote markt, Aanmunten, Koninklijk zegel, Waagstuk
Het leger van de Koning: Bureaucraat, Raadszaal, Koopman, Slotgracht, Dorp • Uitbreiden, Gespuis, Schatkelder, Domkoppen, Koningshof
Een goed leven: Ambachtsman, Bureaucraat, Kelder, Tuinen, Dorp • Monument, Spaargeld, Boekhouding, Charlatan, Smokkelwaar

Dominion & Overvloed/De gilden:
Opbrengst van de jacht: Kelder, Festival, Militie, Geldschieter, Smidse • Oogst, Hoorn des overvloeds, Jachtgezelschap, Menagerie, Toernooi
Slechte omens: Bureaucraat, Laboratorium, Koopman, Wilddief, Troonzaal • Waarzegster, Gehucht, Hoorn des overvloeds, Nar, Nieuwe versie
Het werkterrein van de nar: Ambachtsman, Laboratorium, Markt, Verbouwing, Werkplaats • Kermisterrein, Boerendorp, Paardenhandelaars, Nar, Jonge heks • Ban: Koopman
Kunst en ambacht: Laboratorium, Kelder, Werkplaats, Festival, Geldschieter • Steenhouwer, Adviseur, Bakker, Gezel, Koopmansgilde
Gezond leven: Bandiet, Militie, Geldschieter, Tuinen, Dorp • Slager, Bakker, Kandelaarmaker, Arts, Helderziende
Overdreven decoratie: Bibliotheek, Koopman, Verbouwing, Markt, Cipier • Plaza, Meesterwerk, Kandelaarmaker, Belastinginner, Heraut

Dominion & Het Achterland:
Hoofdwegoverval: Kelder, Bibliotheek, Geldschieter, Troonzaal, Werkplaats • Hoofdweg, Herberg, Markgraaf, Nobele bandiet, Oase.
Buitenlandse avonturen: Festival, Laboratorium, Verbouwing, Cipier, Vazal • Splitsing, Landbouwgrond, Klatergoud, Orakel, Specerijenkoopman.

Dominion & De Donkere Middeleeuwen:
Hoog en laag: Kelder, Geldschieter, Troonzaal, Heks, Werkplaats • Kluizenaar, Jachtvelden, Toverfeeks, Armenhuis, Reizende minstreel
Ridderlijk en vrolijk: Festival, Tuinen, Laboratorium, Bibliotheek, Verbouwing • Altaar, Ridders, Ratten, Scharrelaar, Schildknaap

Dominion & Avonturen:
Nivelleren: Training • Markt, Koopman, Militie, Troonzaal, Werkplaats • Kerker, Uitrusting, Gids, Verloren stad, Vrek
Vertekend beeld: Vreugdevuur, Overval • Bandiet, Bureaucraat, Tuinen, Geldschieter, Heks • Amulet, Duplicaat, Reus, Koerier, Verloren schat

Dominion & Keizerrijken:
Alles wat minder: Boomgaard, Meevaller • Kelder, Bibliotheek, Verbouwing, Dorp, Werkplaats • Tovenares, Forum, Legioensoldaat, Despoot, Tempel
Zilveren kogels: Aquaduct, Verovering • Bureaucraat, Tuinen, Laboratorium, Markt, Geldschieter • Katapult/Rotsblokken, Geluksbrenger, Boerenmarkt, Kasteelhovenier, Patriciër/Emporium

NL-22045961

© 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: Julien Delval
Illustraties: Matthias Catrein
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

DOMNIN-01844-1708