

Zauberer & Drachen

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Kosmos 1999

Het betreft hier een themaset dat enkel kan gespeeld worden met het basiskaartspel van de Siedler.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



Tovenaars & draken

Toveren is in Catan werkelijk een elementaire nieuwigheid!

De kern van het toveren is het oprichten van een citadel.

De citadel is een uitbreiding van een nederzetting, die plaats geeft aan 4 tovenaars.

Van zodra een tovenaars over toverkracht beschikt kan hij spreuken uit de aangelegde toverboeken uitspreken en toveractiekaarten uitspelen.

De set "tovenaars & draken" brengt een totaal nieuw element in het Siedler kaartspel.

Deze set is ontworpen voor hen die het basisspel zeer goed kennen en in staat zijn om de voordelen van deze set optimaal te benutten.

Het uitgebreide basisspel

1. De startopstelling.

Beide spelers bouwen hun vorstendom met de kaarten van het basisspel (dit volgens de gangbare regels).

Uit de set worden de 5 kaarten "citadel" alsook de 3 gebeurteniskaarten gesorteerd.

De overige kaarten van het basisspel worden geschud. Nadien maakt men vier even grote uitbouwstapels. Deze vier stapels worden in een rij tussen beide spelers gelegd.

De 5 kaarten "citadel" worden nu met de zijde "tovenaar afwezig" naast de vier stapels van het basisspel gelegd.

De overige kaarten van de themaset, uitgezonderd de gebeurteniskaarten, worden nu goed geschud en in twee even grote stapels naast de reeds 5 klaar liggende "citadel-kaarten" gelegd.

De gebeurteniskaarten uit het basisspel en uit de themaset worden goed geschud en als bijkomende stapel naast de anderen gelegd. Aansluitend wordt de rij met bouwkaarten voor straten, nederzettingen, steden en landschappen aangevuld. De startopstelling is nu volledig wanneer iedere speler een vorstendom voor zich liggen heeft en in het midden elf verdeckte stapels liggen samen met de 5 citadellen.

2. De voorbereiding.

Is onveranderd met dat van het basisspel! De beide dobbelstenen alsook de molen- en ridderfiguur worden klaargelegd. Iedere speler kiest uit één van de zes uitbouwstapels 3 kaarten welke men in de hand neemt. De overige kaarten in deze stapel mag men niet meer van plaats veranderen. De stapels worden verdekt op hun plaats teruggelegd.

3. De magie.

De kleur van de magie is paars. De kaarten van deze set vormen in het Siedler - speelkaarten - systeem een groep op zich.

De "toverkracht" in het spel voorgesteld door een witte rand telt NIET als grondstof!

3a. De citadel van de tovenaars.

De "citadel" is de centrale kaart in deze set. Net zoals een stad wordt de citadel op een nederzetting geplaatst nadat men voor de bouw ervan de nodige grondstoffen heeft betaald. Eerst wordt de citadel met de zijde "tovenaars afwezig" naar boven uitgespeeld, daar er nog geen tovenaars aanwezig zijn. De citadel is nu een zegepunt waard. De citadel zorgt ook zonder tovenaars voor 4 uitbouwplaatsen en dit voor gebiedsuitbreidingen (groen) en "magische uitbreidingen". Gelijktijdig biedt de citadel plaats voor 4 tovenaars (zie tek. pag. 4)

Het is niet toegelaten om in een citadel stadsuitbreidingen op te richten.

Gebeurtenissen of acties die gericht zijn op een stad zijn niet geldig voor citadellen. Belangrijk : Twee citadellen mogen niet in elkaars onmiddellijke omgeving gebouwd worden. Er moet minstens één nederzetting of één stad tussen beide citadellen liggen.

Van zodra er een tovenaars uitgespeeld wordt (zie verder) wordt de citadel omgedraaid. Dit betekent dat er nu een tovenaars aanwezig is en de citadel is dan 2 zegepunten waard. Wanneer in het spelverloop de citadel zijn laatste tovenaars zou verliezen dan moet ze terug omgedraaid worden (1 zegepunt).

3 b. De tovenaars

- Toveraars worden uit de hand in het eigen vorstendom geplaatst nadat men de kosten betaald heeft (goud + 1 afgebeelde grondstof respectievelijk 3 grondstoffen goud)
- Een tovenaars mag enkel boven of onder de landschappen van een citadel aangelegd worden. Daar een citadel net zoals een stad door 4 landschappen omgeven is kunnen er ook maar max. 4 tovenaars aan 1 citadel aangelegd worden.
- Niet elke tovenaars kan aan het om het even welk landschap aangelegd worden. Het landschap op de kaart van de tovenaars moet overeenkomen met het landschap waar hij wordt aangelegd. Enkel Ari de meestertovenaar mag aan het om het even welk landschap aangelegd worden (ook aan een goudlandschap)
- Iedere tovenaars begint met 2 eenheden aan toverkracht. De kaart moet steeds zo aangelegd worden dat de zijde met de 2 toverkrachten steeds onderaan komt te liggen.
- Wanneer een tovenaars een toverkracht verbruikt dan moet de kaart gelijktijdig naar een lagere waarde gedraaid worden.
- Nieuwe toverkracht bekommt de tovenaars uit de landschappen waaraan hij ligt.

Hij kan deze grondstof ruilen voor toverkracht! De speler draait het aangrenzende landschap met bv. 1 grondstof naar beneden en mag daarvoor zijn tovenaars met één eenheid toverkracht omhoog draaien.

Vb. De tovenaars Arsa ligt aan een leemveld met twee grondstoffen leem. De speler kan nu bv. het landschap naar nul grondstoffen draaien en daarvoor zijn tovenaars Arsa met twee eenheden toverkracht naar boven draaien.

Belangrijk : verhoogt een speler in zijn beurt de toverkracht van een van zijn tovenaars, dan kan deze tovenaars slechts in de volgende beurt van de tegenstander toveren.

3 c. De toverboeken

- Toverboeken worden uit de hand gespeeld en op een van de vier bouwplaatsen van de citadel geplaatst. Het uitspelen kost niets.
- In elke citadel mogen er meerdere toverboeken uitgespeeld worden en dit naargelang er bouwplaatsen voorhanden zijn.
- Is een speler aan beurt, dan mag hij zijn tovenaars(s) gelijk wanneer een toverspreuk laten gebruiken. De speler betaalt de daarvoor dienende hoeveelheid toverkracht (door een of meerdere tovenaars) en de spreuk is van kracht. De tovenaars die betalen hoeven niet tot de citadel te behoren waarin het toverboek ligt.
- Wil een speler plaats maken voor andere kaarten, dan kan hij een toverboek laten verdwijnen. Hij moet het betreffende toverboek op de aflegstapel leggen. Het wegnemen kost niets.

3 d. Tover- actiekaarten

- Toverspreuken op actiekaarten worden uit de hand gespeeld nadat men er een eenheid toverkracht heeft voor betaald.
- Toverspreuken op actiekaarten kunnen slechts eenmaal uitgesproken worden nadien moet de kaart, zoals bij de andere actiekaarten, op de aflegstapel gelegd worden.

4. Het spelverloop in het kort.

Onveranderd zoals in het basisspel!

De spelers zijn afwisselend aan beurt. Wie aan beurt is moet

- dobbelen

beide spelers moeten dan

- de gebeurtenis uitvoeren
- de opbrengst boeken

wie aan beurt is kan in een willekeurige volgorde de volgende acties uitvoeren:

- bouwen
- grondstoffen wisselen
- actiekaarten uitspelen

Wie aan beurt is vult zijn handkaarten terug aan. Nadien is de medespeler aan beurt. De regels van het basisspel gelden met uitzondering van de hierna volgende veranderingen van de spelregels. Het spel eindigt van zodra er iemand 13 zegepunten heeft.

4. De veranderingen van de spelregels

- In de beide eerste ronden heeft de dobbelsteengebeurtenis "rover" geen uitwerking!
- Met uitzondering van de "verkenner" mogen actiekaarten dan pas worden uitgespeeld als beide spelers minstens drie zegepunten hebben. Van zodra deze voorwaarde eenmaal is vervuld (beide spelers hebben gelijktijdig drie zegepunten) mag men actiekaarten uitspelen. Dit mag ook wanneer een speler later in het spel minder dan drie zegepunten zou hebben.
- Gebouwen zijn veilig voor spionnen! Met een spion kan een tegenstander enkel actiekaarten en eenheden (ridders en vloten) afnemen. Toveraars, toveractiekaarten en toverboeken mogen enkel verwijderd worden als men zelf over een citadel beschikt.
- Het is toegestaan om gebouwen of eenheden uit je eigen vorstendom te verwijderen om bv. plaats te maken voor belangrijkere kaarten. Dit afbreken kost niets maar de speler moet de weggenomen kaart op de aflegstapel leggen! Het is niet toegestaan om een weggenomen kaart in de hand te nemen of ze onder een uitbouwstapel te schuiven. Een vrij gekomen bouwplaats kan in dezelfde ronde opnieuw bebouwd worden men hoeft dit echter niet te doen.
- Het uitspelen van sommige kaarten in het vorstendom is verbonden aan andere kaarten. Zo kan men slechts een "grote bazaar" bouwen wanneer men voordien reeds een handelskantoor heeft gebouwd. Wanneer zo'n "voorwaardekaart" (handelskantoor) in een vorstendom zou verdwijnen dan moet de daaraan verbonden kaart (bv. jeneverstokerij) NIET weggenomen worden.
- Handelskantoor.
Heeft een speler de nodige grondstoffen om een handelskantoor te bouwen dan betaalt hij deze grondstoffen, neemt een "handelskantoor"-kaart en legt deze zoals een normale stadsuitbouw boven of onder een van zijn steden.
Belangrijk: Iedere speler mag slechts één handelskantoor bouwen. Men mag wel zijn handelskantoor afbreken (kaart open terug leggen in de rij van de uitbouwkaarten dit betekent dat de kaart in het spel blijft). Wordt er met succes een vuurduivel tegen een handelskantoor uitgespeeld dan legt men deze kaart open in de rij van de uitbouwkaarten terug. Dit betekent dat men de kaart niet in de hand neemt.

5. Einde van het spel.

Het spel eindigt van zodra er iemand 13 zegepunten heeft.

Het toernooispel

Iedere speler heeft een eigen basisspel en ieder minstens één themaset nodig!!

Iedere speler mag een bepaalde themaset slechts eenmaal inzetten. Het is dus niet toegelaten om met de kaarten van 2 sets "Tovenaars & Draken" te spelen.

1. De startopstelling.

Eén speler (de gastheer) levert uit zijn basisspel de voor de startopstelling noodzakelijke kaarten :

- de 18 wapenkaarten
- de 7 straten
- de 5 nederzettingen
- de 7 steden
- de 11 landschappen

Iedere speler legt (zoals in het basisspel) de 9 kaarten van zijn wapenkleur als een vorstendom voor zich neer. De straten, nederzettingen, steden en landschappen worden zoals gewoonlijk in het midden tussen de beide vorstendommen geplaatst. Hierbij komt ook de stapel met de gebeurteniskaarten waarvan de samenstelling verder wordt beschreven. Wanneer het bij een tornooiset om de themaset "tovenaars & draken " gaat worden de 5 citadelkaarten als een eigen stapel in het midden gelegd. De speler geeft aan dat hij de thema "tovenaars & draken" gebruikt. Alle andere speciale kaarten zoals "handelskantoor" moet de speler in zijn eigen dek integreren! Dit geldt tevens voor de andere centrale kaarten van andere themasets zoals het vb. universiteit in de set "wetenschap & onderzoek".

Zie fig. pag.5

2. Het samenstellen van de gebeurteniskaarten-stapel.

De stapel met gebeurteniskaarten moet uit 13 kaarten bestaan.

- Iedere speler zoekt een kaart "burgeroorlog" en een "epidemie" uit zijn kaarten. De gastheer voegt hierbij nog een kaart "jaarwissel" toe.
- Iedere speler moet nu nog 4 gebeurteniskaarten toevoegen die hij uit zijn basisspel en zijn themaset kiest. Een tweede kaart "jaarwissel" is hierbij niet toegelaten! De uitgekozen gebeurteniskaarten worden verdekt samengevoegd geschud en als een verdekte stapel in het midden gelegd.
- Het kiezen zal in het geheim gebeuren waardoor de medespeler niet weet wat hem te wachten staat.

3. De samenstelling van een eigen dek.

Iedere speler stelt als volgt zijn eigen "dek" uit zijn basisspel en zijn themasets samen.

- In een eigen dek vind je enkel kaarten die op de rugzijde geen symbool dragen, dus de uitbouw- en de actiekaarten.
- In de keuzekaarten kunnen alle uitbouw- en actiekaarten die in een basisspel als in de themasets gebruikt worden.
- Iedere speler kiest in het geheim 33 kaarten uit die zijn dek vormen waarmee hij de tegenstander wil bestrijden.
- De keuze is volledig vrij, de enige beperking bestaat erin dat alle kaarten

slechts in die hoeveelheid mogen gebruikt worden als wat er aanwezig zijn in het basisspel en de themaset. Zo is het bv. niet toegelaten om uit een tweede basisspel een vierde spion in zijn dek te gebruiken.

- Is de keuze gemaakt dan kiest elke speler uit zijn dek 3 kaarten die hij in de hand neemt en waarmee hij het spel begint.
- Elke speler moet dan de overige 30 kaarten van zijn dek schudden en hiermee 4 stapels (2 stapels van 7 kaarten en 2 met 8 kaarten) samenstellen.
- Iedere speler legt deze 4 persoonlijke uitbouwstapels verdekt links of rechts van zijn vorstendom.

4. Verloop van het spel.

1. Iedere speler vormt in het spelverloop zijn eigen (persoonlijke) aflegstapel!
2. Telkens wanneer er, bij een toernooispeel, kaarten moeten worden afgelegd of onder een stapel geschoven moet worden bedoelt men daarmee de eigen (persoonlijke) stapels van de speler. De stapels van de tegenstander zijn over het algemeen verboden. In andere sets (bv. Politiek & Intrige) zijn er echter uitzonderingen op deze regel. Deze uitzonderingen worden bij het uitleggen van de themaset aangegeven bij de detailbeschrijving van de kaarten.

Hierna vind je de veranderingen van de spelregels voor het toernooispeel!

De veranderingen van de spelregels.

1) Hier gelden ook de veranderde spelregels bij het uitgebreide basisspel:

- In de beide eerste ronden heeft de dobbelsteengebeurtenis "rover" geen uitwerking!
- Met uitzondering van de "verkenner" mogen actiekaarten dan pas worden uitgespeeld als beide spelers minstens drie zegepunten hebben. Van zodra deze voorwaarde eenmaal is vervuld (beide spelers hebben gelijktijdig drie zegepunten) mag men actiekaarten uitspelen. Dit mag ook wanneer een speler later in het spel minder dan drie zegepunten zou hebben.
- Het is toegestaan om gebouwen of eenheden uit je eigen vorstendom te verwijderen om bv. plaats te maken voor belangrijkere kaarten. Dit afbreken kost niets maar de speler moet de weggenomen kaart op zijn aflegstapel leggen! Het is niet toegestaan om een weggenomen kaart in de hand te nemen of ze onder een uitbouwstapel te schuiven. Een vrij gekomen bouwplaats kan in dezelfde ronde opnieuw bebouwd worden, men moet dit echter niet.
- Het uitspelen van sommige kaarten in het vorstendom is verbonden aan andere kaarten. Sommige bouwwerken kunnen dan pas geplaatst worden wanneer de hiervoor als voorwaarde gestelde kaart in je eigen vorstendom ligt.

2) Verder gelden de volgende veranderingen:

- Iedere ridder, tovenaer, draak is eenmalig!
Alle eenheden die een eigenaam dragen zijn individueel!
Heeft je medespeler zo'n eenheid in zijn vorstendom opgesteld, dan mag zo'n zelfde eenheid niet in je eigen vorstendom opgesteld worden. Kanonnen zijn niet eenmalig!

vb. Je tegenspeler heeft de ridder "Konrad de flinke" opgesteld. Hierdoor kun je eigen "Konrad" niet in je vorstendom plaatsen zelfs wanneer je hem in je hand hebt. Natuurlijk mag je de "Konrad" van de tegenpartij door middel van een zwarte ridder verdrijven en aansluitend je eigen "Konrad" in je eigen vorstendom opstellen.

- Wordt een spion gespeeld dan wordt de kaart die de tegenstander wegneemt genoteerd. Na het spel krijgt de speler zijn genoteerde kaart terug.
- Wie op het einde van zijn beurt een kaart omruilt moet de afgelegde kaart onder die stapel schuiven waarvan men een kaart neemt.

Einde van het spel.

Net zoals bij de uitbreiding van het basiskaartspel eindigt het toernooispeel eveneens van zodra een speler 13 zegepunten bereikt heeft en daarmee de winnaar is.

Bijvoegsel : de kaarten in detail

De centrale kaart "Citadel"

1 Citadel (5x)

- Slechts met het bouwen van een citadel is toveren mogelijk.
- Wie een citadel wil bouwen, betaalt de afgebeelde grondstoffen, neemt de kaart van de uitbouwstapel en legt hem op een nederzetting.
- De citadel wordt eerst met de zijde "tovenaars afwezig" naar boven gelegd en is alzo één zegepunt waard.
- De citadel kan enkel maar op de andere zijde gedraaid worden wanneer er minstens één tovenaars, aan één van de 4 landschappen van de citadel, aangelegd wordt. Deze citadel is dan 2 zegepunten waard.
- Toverboeken, magische uitbreidingen en tovenaars kunnen slechts in een citadel uitgespeeld worden. In een nederzetting of in een stad zijn ze niet toegelaten.
- Verliest een citadel zijn laatste tovenaars dan moet ze terug omgedraaid worden naar de zijde met één zegepunt.
- Stadsuitbouwen zijn niet toegelaten aan een citadel.
- Men mag geen twee citadellen in elkaars onmiddellijke omgeving bouwen. Er moet minstens een nederzetting / stad tussen liggen.
- Na het oprichten van een citadel kan men toverboeken uitspelen, magische uitbreidingen oprichten en tovenaars aanstellen.
- Gebiedsuitbreidingen kunnen verder aan die citadel gebouwd worden. Zoals in een stad zijn er nu 4 uitbouwplaatsen voorhanden zie afb. pag.4. Dit is ook mogelijk wanneer er nog geen tovenaars aan die citadel liggen.

De magische uitbreidingskaarten

2 Ismai, de groene draak (1x)

- De sterktepunten (= ijzeren handschoen) van de draken vormen samen met die van andere eenheden de gezamenlijke sterkte van een speler.
- De kaarten "burcht", "bordeel", "smidse", "jonkvrouw Imelda" en "tornooiplaats" hebben geen uitwerking op de draken.
- De draak kan net zoals een normale ridder door een "zwarte ridder" aangevallen worden en door middel van een "kruidenheks" beschermd worden.

3 Samsor, de zwarte draak (1x)

- De sterktepunten van de draken vormen samen met die van andere eenheden de gezamenlijke sterkte van een speler.
- De kaarten "burcht", "bordeel", "smidse", "jonkvrouw Imelda" en "tornooiplaats" hebben geen uitwerking op de draken.
- De draak kan net zoals een normale ridder door een "zwarte ridder" aangevallen worden en door middel van een "kruidenheks" beschermd worden.

4 Steen der wijzen (1x)

- Beschermkaart voor beide spelers.
- Deze kaart kan men enkel spelen wanneer je in je vorstendom reeds 2 citadellen gebouwd hebt.
- De "steen der wijzen" beschermt eenheden, grondstoffen en gebouwen van beide spelers.
- Actiekaarten, tover - actiekaarten en toverspreuken, die een directe invloed hebben op grondstoffen, eenheden of gebouwen en daardoor schade veroorzaken, mogen niet meer uitgespeeld worden ofwel hebben ze geen uitwerking .
- Men spreekt van schade wanneer er uit een vijandelijk vorstendom landschappen, grondstoffen of uitbreidingen verwijderd worden (bv. door "handelaar" of "toverduel") of onbruikbaar worden (bv. "heks")

5 Toverkeuken (2x)

- Kans op een bijkomende grondstof.
- Wanneer je aan de beurt bent mag je jou geluk ook meermaals beproeven. Je moet wel telkens een eenheid "toverkracht" betalen.
- Bij een 3,4,5 of 6 krijg je een willekeurige grondstof.
- Dobbel je een "1" dan ontploft de toverkeuken en komt de kaart op de aflegstapel te liggen.

6 Tovermolen (2x)

- Verandert goud in toverkracht.
- Deze kaart kan men slechts eenmaal gebruiken per beurt.
- Wanneer je aan de beurt bent geef je 1 goud af. Je krijgt daarvoor een eenheid toverkracht in de plaats die je aan een willekeurige eigen tovenaar kunt schenken.
- De tovermolen hoeft niet aan een goudlandschap te grenzen om werkzaam te zijn.

Tovenaars.

Voor alle 6 de tovenaars geldt :

- Tovenaars worden uit de hand gespeeld, nadat men de kosten betaald heeft.
- Tovenaars kunnen slechts geplaatst worden nadat er minstens 1 citadel in je vorstendom ligt.
- Tovenaars starten steeds met 2 eenheden toverkracht .
- Tovenaars kunnen slechts door andere tovenaars aangevallen worden. Kaarten waarmee ridders worden aangevallen (burgeroorlog, zwarte ridder enz...) hebben op de tovenaars geen uitwerking.
- Alle tovenaars zijn eenmalig (zie tornooi - variante).
- Tovenaars gelden ook als landschapsuitbreidingen.
- Krijgt een tovenaar nieuwe toverkracht, wanneer hij grondstof van zijn aanliggend landschap ruilt, dan kan hij in de volgende beurt terug toveren (wanneer de tegenstander aan beurt is).
- De toverkracht voor een spreuk uit een toverboek of de schepping van een draak of magische gebouwen kan ook van verschillende tovenaars komen.

7 Ari (1x)

- De hoofdtovenaars "Ari" kan aan alle landschappen geplaatst worden (ook aan goudvelden)
- Ari ruilt de grondstoffen van de aangrenzende landschappen in de verhouding 1:1 in toverkracht om .

8 Arsa (1x)

- De tovenaars Arsa kan enkel aan een heuvel geplaatst worden.
- Arsa ruilt de grondstof "leem" van de aangrenzende heuvel in de verhouding 1:1 in toverkracht om.

9 Hafli (1x)

- De tovenaars "Hafli" kan enkel aan een bos geplaatst worden.
- Hafli ruilt de grondstof "hout" van het aangrenzende bos in de verhouding 1:1 in toverkracht om.

10 Hor (1x)

- De tovenaars "Hor" kan enkel aan een weide aangelegd worden.
- Hor ruilt de grondstof "wol" van de aangrenzende weide in de verhouding 1:1 in toverkracht om.

11 Ira (1x)

- De tovenaars "Ira" kan enkel aan een gebergte aangelegd worden.
- Ira ruilt de grondstof "erts" van het aangrenzende gebergte in de verhouding 1:1 in toverkracht om.

12 Tali (1x)

- De tovenaar "Tali" kan enkel aan een graanveld aangelegd worden.
- Tali ruilt de grondstof "graan" van het aangrenzende graanveld in de verhouding 1:1 in toverkracht om.

Toverboeken.

Voor alle toverboeken geldt :

- Toverboeken worden uit de hand in het vorstendom gelegd en dit op een vrije bouwplaats (zie fig. pag. 4). Het uitspelen in het vorstendom kost niets.
- Toverboeken mogen uitgespeeld worden van zodra er een citadel is gebouwd. Er hoeft nog geen tovenaar aanwezig te zijn.
- Het gebruik van een toverspreuk uit een boek kost het aangegeven aantal eenheden toverkracht.
- Wanneer het niet anders beschreven staat mogen toverspreuken uit toverboeken slechts na het uitvoeren van de gebeurtenis aangewend worden (net zoals actiekaarten).
- Iedere spreuk uit een toverboek mag tijdens een speelbeurt slechts eenmaal gebruikt worden.
- Spreuken uit toverboeken kunnen slechts gebruikt worden wanneer de speler over een tovenaar beschikt. Deze tovenaar hoeft niet tot de zelfde citadel te behoren als waar het toverboek ligt.
- In een citadel mogen meerdere toverboeken geplaatst worden . Elk boek neemt een eigen bouwplaats in.

13 Bewaker van het noodlot (1x)

- Je mag de 3 bovenste kaarten van de gebeurtenisstapel bekijken en ze in een willekeurige volgorde terugleggen.
- Wanneer je dit wenst kan je daarvan 1, 2 of alle 3 de kaarten onder de gebeurtenisstapel schuiven.

14 Inspiratie (1x)

- Je mag van 2 van je eigen uitbouwstapels (het moeten wel verschillende zijn) de 2 bovenste kaarten bekijken.
- Heb je 4 nieuwe kaarten genomen dan mag je deze ook onmiddellijk inzetten voor zover de regels het toelaten.
- Zorg wel op het einde van je beurt voor het juiste aantal toegelaten handkaarten. Overtollige handkaarten moet je op het einde van je beurt terugleggen.

15 Toverland (1x)

- Je mag een landschap met de tegenstander ruilen.
- Je mag slechts landschappen ruilen die in beide vorstendommen (minstens) dubbel voorhanden zijn.
- Maar : landschappen die boven of onder een landschapsuitbreiding grenzen (bv.

tovenaars, kunstsmidse, jeneverstokerij, ververij) zijn beschermd en mogen niet geruild worden.

- De grondstoffen op de geruide landschappen blijven behouden dit betekent dat de grondstoffen in deze landschappen eveneens van bezitter wisselen. Vb. Je bezit 2 graanvelden waarvan 1 met een enkel graan. Je tegenstander bezit 2 goudlandschappen waarvan 1 met 3 goud. Je gebruikt de kaart "toverland" en geeft je tegenstander het graanveld zonder graan . Jezelf neemt het goudlandschap met de 3 goudstukken.

16 Magische oog (1x)

- Maakt het ruilen van een kaart mogelijk.
- Je mag uit een uitbouwstapel 1 kaart kiezen . De volgorde van de andere kaarten mag niet veranderd worden. Je schuift hiervoor 1 willekeurige andere kaart onder deze stapel.
- De nieuwe kaart mag, als de regels het toelaten, onmiddellijk gebruikt worden.

17 Oord verplaats je! (1x)

- Je mag de plaats van gebouwen of eenheden in je vorstendom wisselen.
- Kies een gebouw uit en wissel van plaats met een ander gebouw
- of kies een eenheid en wissel van plaats met een andere eenheid.
- Je mag bij het ruilen niet meer dan 2 gebouwen (of 2 eenheden) verplaatsen.
- Wees bij het ruilen attent op de naleving van de uitbouwregels. Een stadsuitbouw kan bv. niet in een nederzetting geplaatst worden.

18 Tijdsrad (1x)

- Bepaal zelf de gebeurtenis van de gebeurtenisdobbelsteen.
- Men moet deze spreuk wel voor je dobbelsteenworp inzetten.

19 Waarzeggerij (1x)

- Je mag van 4 uitbouwstapels telkens de bovenste kaart bekijken.
- Je mag slechts de bovenste kaart van de 4 willekeurige uitbouwstapels bekijken en terugleggen.
- In de tornooi - variante mag je ook de kaarten van de persoonlijke stapels van je tegenstander bekijken.

20 Toverdrank (1x)

- De sterktepunten van één van je eigen eenheden verdubbelen.
- De spreuk kan enkel gebruikt worden bij ridders of draken.
- De werking van de spreuk eindigt van zodra je tegenstander zijn volgende beurt beëindigd heeft.

21 Toverveto (1x)

- Verhindert "acties" van je tegenstander.
- Je mag deze kaart ook gebruiken wanneer je niet aan beurt bent.

- Wil je deze kaart gebruiken dan geef je dit aan en betaal je de kosten van de spreuk. Deze spreuk geldt tegen elke actiekaart van de tegenstander, alsook tegen alle toveractiekaarten en tegen vreedzame acties zoals verkenner of karavaan.
- Na een veto moet de tegenstander zijn actiekaart onder een uitbouwstapel schuiven.
- Deze spreuk verhindert echter geen spreuken uit toverboeken.

22 Tijdsprong (1x)

- Je kan een gebeurtenis ongeldig verklaren.
- Voor het geval er een vraagteken gedubbeld wordt kan men deze kaart ook nog uitspelen nadat de gebeurtenis is bekend gemaakt.
- De gebeurteniskaart die ongeldig verklaard wordt komt onder de gebeurtenisstapel te liggen.

Gebeurteniskaarten

23 Komeet (1x)

- Gedwongen wissel van de handkaarten.
- In de "uitbreiding van het basisspel" kiest de speler die aan beurt is zijn ruilstapel uit. Zijn tegenstander moet dan een andere stapel kiezen.
- De komeet heeft slechts uitwerking bij de spelers die meer als 3 zegepunten hebben. Deze moeten hun handkaarten onder een stapel schuiven en van bovenaan nieuwe kaarten nemen.

24 Dans van de eenhoorns (2x)

- Een bijkomende toverkracht voor elke tovenaar.
- Heeft een speler geen plaats meer voor deze toverkracht dan vervalt deze.

Tover - actiekaarten

25 Betere wereld (2x)

- Je mag de stapel met gebeurteniskaarten bekijken en een gebeurteniskaart nemen (behalve jaarwissel).
- De gekozen kaart moet je aan de tegenstander tonen.
- De gekozen kaart verdwijnt volledig uit het spel.
- De volgorde van de gebeurteniskaarten mag niet veranderd worden.

26 Duel tussen de tovenaars (2x)

- Je kan tegen een tovenaar van je tegenstander strijden.
- Je kan het duel met een ander tovenaar voeren dan met diegene die het "duel" heeft uitgesproken.
- De speler die het duel start, duidt ook de 2 tovenaars aan die moeten duelleren. Beide spelers dobbelen en maken de som van de toverkracht van

hun tovenaars.

Vb. Je tovenaar beschikt over 3 eenheden toverkracht, de tovenaar van je tegenstander beschikt over 1 toverkracht. Je gooit een 4 , je tegenstander een 5. De som geeft 7 punten voor jou en 6 punten voor de tegenstander. Je wint en je tegenstander moet zijn tovenaar onder een stapel schuiven . Bij gelijkheid wordt er opnieuw gedobbeld.

27 Heks (2x)

- Zorgt ervoor dat een gebouw van de tegenstander niet werkzaam is. Je legt daarvoor deze kaart op een vijandelijk gebouw.
- Je mag deze kaart slechts uitspelen wanneer je over 2 tovenaars in je vorstendom beschikt.
- Zolang de heks op een gebouw ligt, tellen ook de eventuele voor handen zijnde zege- en handelspunten van dit gebouw niet mee.
- De "heks" wordt slechts door het gooien van een "?" verwijderd nadat de gebeurtenis eerst uitgevoerd werd.

28 Land verplaats je! (1x)

- Je mag een dubbel aanwezig landschap in je vorstendom tegen een willekeurig kaart van de stapel met landschapskaarten wisselen.
 - Je mag de stapel met landschappen doorzoeken maar je behoudt wel de volgorde van de kaarten. De gekozen kaart schuif je onder de stapel.
 - Het aantal grondstoffen van de oude landschapskaart mag naar het nieuwe landschap overgebracht worden.
 - Landschappen, die aan een landschapsuitbreiding (tovenaar, kunstmidse, jeneverstokerij, ververij) grenzen, mogen niet geruild worden.
- Vb. Je bezit 2 graanvelden waarvan één met 2 grondstoffen. Je zoekt uit de stapel een goudlandschap en schuift het graanveld onder de stapel . Het goudlandschap mag je met 2 goudstukken inzetten daar het aantal grondstoffen behouden blijft.

29 Materialisatie (1x)

- Nadat je een eenheid toverkracht betaald hebt mag je zonder verdere kosten een nederzetting naar een stad omzetten.
- Je mag deze kaart slechts spelen wanneer je over 2 tovenaars in je vorstendom beschikt.

30 Wervelstorm (1x)

- Ze vernietigt alle grondstoffen van de tegenstander in het door jou gekozen landschap.
- In deze actie is slechts één landschapskaart betrokken en niet alle landschappen van deze soort.

31 Kennis van vermoedens (2x)

- Je kan een uitgespeelde actiekaart terugnemen.
- Je kan enkel normale actiekaarten en toveractiekaarten terugnemen niet gebouwen, eenheden, toverboeken enz...
- In de tornooi - variante mag je slechts uitgespeelde actiekaarten van je eigen aflegstapel terugnemen. De aflegstapel van je tegenstander is taboe.
- Teruggenomen kaarten kan je dadelijk terug inzetten voor zover de regels dit toelaten.

32 Toverhand (3x)

- Je mag een toverboek van je tegenstander stelen.
- Je mag een toverboek enkel dan stelen wanneer je in je vorstendom aan een citadel plaats voor uitbreiding hebt of door het verwijderen van een uitbouw hiervoor plaats maakt.



Date Last Modified: 14-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief