# Kaarten volgens hun acties

## Intro

Omdat veel van de kaarten eenzelfde functionaliteit bevatten is het waarschijnlijk makkelijk om deze al onder te verdelen in 2 groepen. Degene met gelijke, deels gelijke en degene met uitzonderlijke acties. De terminologie werd overgenomen uit het document “Dominion\_basis\_game\_rules.pdf”

## Kaarten met gelijke acties

De kaarten:

* Festival
* Laboratorium (Laboratory)
* Markt (Market)
* Smit (Smith)
* Dorp (Village)
* Houthakker (WoodCutter)
* Geldkaarten (Koper 1, Zilver 3, Goud 5)

Deze acties:

* Extra kaarten van trekstapel in hand
* Extra koopvermogen
* Extra acties
* Extra aankopen

## Kaarten deels gelijke acties

## Kaarten met enkel uitzonderlijke acties

Kaarten met hun uitzonderlijke acties:

* Adventurer: Neem kaarten van het dek tot je 2 geldkaarten hebt. De genomen kaarten gaan op de aflegstapel.
* Bureaucrat: Neem een zilveren geldkaart en plaats deze bovenaan het dek. Elke andere speler neemt een overwinningskaart en plaatst deze bovenaan zijn dek.
* Cellar: Leg zoveel kaarten uit je hand weg, 1 extra kaart van je stap per verwijderde kaart.