

# Machiavelli

## HET DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen hun eigen stad te vergroten door de bouw van 8 zo waardevol mogelijke gebouwen. Om dit te bereiken, kruipen ze iedere ronde in de huid van een ander karakter, om op slinkse wijze van hun voordelen gebruik te maken.

## DE VOORBEREIDING

De koningskaart wordt op het voetstuk geplaatst. De oudste speler wordt de eerste ronde Koning en plaatst de kaart op het voetstuk voor zich. De spelers schudden in gescheiden stapels de karakter- en gebouwenkaarten. Beide stapels worden gedekt op tafel gelegd, met daarnaast de 30 goudstukken.

Elke speler trekt/krijgt :

- 4 gebouwenkaarten van de gedekte stapel
- 2 goudstukken
- 1 overzichtskaart

## DE SPEELKAARTEN

### 1. De gebouwenkaarten

Het doel van het spel is, om door het uitleggen van gebouwenkaarten zoveel mogelijk punten te vergaren. Een gebouwenkaart spelen kost geld en levert punten op.

De kosten en de punten van een gebouw zijn hetzelfde en worden linksboven op de gebouwenkaarten door het opgedrukte aantal goudstukken weergegeven.

Iedere gebouwenkaart heeft linksonder een kleursymbool :

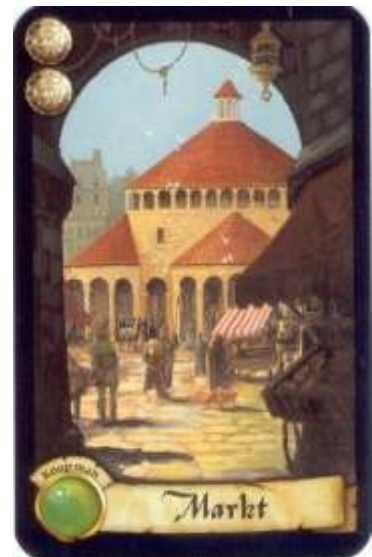
*Geel* - brengt extra goud op voor de Koning

*Blauw* - brengt extra goud op voor de prediker

*Groen* - brengt extra goud op voor de koopman

*Rood* - brengt extra goud op voor de condottiere

*Lila* - brengt geen extra inkomsten voor een karakter. De lila gebouwenkaarten zijn gemiddeld duurder en waardevoller dan de gebouwenkaarten van de vier andere kleuren. De opgedrukte tekst geeft de speler, die de kaart heeft gespeeld, een bijzonder voordeel. Dit voordeel kan, iedere keer dat de speler aan de beurt is, benut worden.



### 2. De karakterkaarten

Elk van de 8 karakterkaarten heeft een bijzondere eigenschap, die verderop uitgelegd wordt.

## HET VERLOOP VAN EEN SPEELBEURT VOOR 2 SPELERS

De Koning is startspeler. Hij schudt de 8 karakterkaarten, bekijkt de bovenste en legt die gedekt midden op tafel. Van de 7 overgebleven kaarten kiest hij er 1 en geeft er 6 door aan de andere speler. Deze kiest 1 kaart en legt er ook 1 gedekt op tafel. De 4 overgebleven kaarten geeft hij terug aan de koning, die er weer 1 kiest en 1 aflegt. Hij geeft de 2 laatste kaarten aan de andere speler die er 1 kiest en de andere aflegt. Beide spelers hebben nu 2 karakters.

Nu roept de Koning achtereenvolgens de karakters op, in de op de overzichtskaarten aangegeven volgorde. Als een speler het opgeroepen karakter is, dan legt hij de kaart open voor zich neer en is aan de beurt. De kaart wordt na de beurt midden op tafel afgelegd. Als geen speler zich meldt, doordat de karakterkaart gedekt op tafel ligt, of doordat de karakterkaart door de moordenaar uit het spel is geraakt, roept de Koning gewoon het volgende karakter.

Als alle 8 karakters zijn opgeroepen, begint de volgende ronde.

## HET VERLOOP VAN EEN SPEELBEURT VOOR 3 SPELERS

De Koning is startspeler. Hij schudt de 8 karakterkaarten, bekijkt de bovenste en legt die gedekt midden op tafel. Van de 7 overgebleven kaarten kiest hij er 1 en geeft er 6 door aan de speler links van hem. Deze kiest 1 kaart en geeft 5 kaarten aan de speler links van hem. Deze kiest 1 kaart en geeft 4 kaarten aan de speler links van hem. Dit gaat door tot iedere speler 2 karakter kaarten gekozen heeft. De twee overige kaarten blijven (dicht) op tafel liggen.

Nu roept de Koning achtereenvolgens de karakters op, in de op de overzichtskaarten aangegeven volgorde. Als een speler het opgeroepen karakter is, dan legt hij de kaart open voor zich neer en is aan de beurt. De kaart wordt na de beurt midden op tafel afgelegd. Als geen speler zich meldt, doordat de karakterkaart gedekt op tafel ligt, of doordat de karakterkaart door de moordenaar uit het spel is geraakt, roept de Koning gewoon het volgende karakter.

Als alle 8 karakters zijn opgeroepen, begint de volgende ronde.

## DE BEURT VAN EEN KARAKTER

Als een karakter is opgeroepen, begint zijn beurt :

- Hij kiest tussen de volgende twee:
  - Hij ontvangt 2 goudstukken
  - Hij trekt 2 gebouwenkaarten van de gedekte trekstapel. Hij houdt er 1 en neemt die in de hand en legt de andere op de aflegstapel
- Dan mag hij 1 gebouwenkaart uit zijn hand open voor zich neerleggen en daarmee zijn stad uitbreiden. Hij betaalt het linksboven op de kaart aangegeven aantal goudstukken aan de bank
- Hij mag op elk moment tijdens zijn beurt zijn karaktereigenschap gebruiken. Hij mag elke eigenschap per beurt maar 1 keer gebruiken.

## DE 8 KARAKTEREIGENSCHAPPEN

### 1) De moordenaar

Hij kiest een karakter die hij deze ronde wil vermoorden. Als het gekozen karakter wordt genoemd, geeft deze zich niet bloot en komt hij deze ronde ook niet aan de beurt. Voorbeeld : als de moordenaar deze ronde de koopman aanwijst, dan slaat deze in stilte zijn beurt over.

## **2) De dief**

Hij kiest een karakter, die hij deze ronde wil bestelen. Hij mag de moordenaar of diens slachtoffer niet aanwijzen. Als een karakter door de dief is gekozen, dan geeft deze zich pas bloot als hij aan de beurt is. Het bestolen karakter geeft zich niet in de beurt van de dief bloot! Hij geeft al het goud dat hij bezit pas aan het begin van zijn eigen beurt aan de dief. Het goud dat het bestolen karakter tijdens zijn beurt ontvangt mag hij houden.

## **3) De magiër**

Hij mag of:

- al zijn handkaarten (ook als dit 0 is) voor alle handkaarten van een andere speler omruilen of
- naar keuze een aantal handkaarten afleggen en een gelijk aantal gebouwenkaarten trekken

## **4) De Koning**

Hij krijgt de koningskaart en wordt de volgende ronde startspeler. Na zijn beurt roept hij de overige karakters op. De Koning ontvangt 1 goudstuk voor elk geel gebouw dat hij voor zich heeft liggen. Als er geen nieuwe Koning is (omdat dit karakter is afgelegd of vermoord), dan blijft de huidige Koning in ambt en verricht hij ook deze beurt de genoemde handelingen.

Bijzondere gevallen :

- Als de Koning vermoord wordt blijft deze tot het einde van de ronde de bij zijn ambt horende handelingen verrichten. Aan het begin van de volgende ronde krijgt de in de vorige ronde vermoorde Koning de koningskaart.
- Als de koningskaart is afgelegd, blijft de zittende Koning ook de volgende ronde in ambt.

## **5) De prediker**

Zijn gebouwenkaarten mogen door de condotierre niet verwijderd worden. De prediker ontvangt 1 goudstuk voor elk blauw gebouw dat hij voor zich heeft liggen.

## **6) De koopman**

Hij ontvangt 1 goudstuk. Bovendien ontvangt hij 1 goudstuk voor elk groen gebouw dat hij voor zich heeft liggen.

## **7) De bouwmeester**

Hij trekt 2 gebouwenkaarten. De bouwmeester mag in zijn beurt tot 3 gebouwenkaarten uitleggen. De bouwmeester kan derhalve aan het einde van het spel als enige meer dan 8 gebouwen bezitten.

## **8) De condotierre**

Hij mag een gebouw bij een andere speler weghalen. Gebouwen die maar 1 goudstuk waard zijn mag hij kosteloos verwijderen. Voor andere gebouwen moet hij 1 goudstuk minder betalen dan ze hun eigenaar gekost hebben. Het goud wordt aan de bank betaald. Het verwijderde gebouw gaat op de aflegstapel. De condotierre mag ook gebouwen van vermoorde karakters verwijderen. Hij mag echter geen gebouwen verwijderen uit steden die al uit 8 of meer gebouwen bestaan. De condotierre ontvangt 1 goudstuk voor elk rood gebouw dat hij voor zich heeft liggen.

**Opgelet: naast het uitoefenen van zijn eigenschappen mag elk karakter goud nemen of kaarten trekken en een gebouw bouwen.**

### 3 VOORBEELDEN VERDUIDELIJKEN HET GEBRUIK VAN KARAKTEREIGENSCHAPPEN

- 1) De koopman heeft aan het begin van zijn beurt geen goud, 1 handelshuis (groen, kosten 3 goud) in de hand en onder andere nog 2 groene gebouwen voor zich. Hij speelt als volgt : hij ontvangt 1 goud (daar heeft de koopman recht op) plus 2 goud (het inkomen waar iedere speler voor kan kiezen). Dan legt hij voor 3 goud het handelshuis neer. Als laatste ontvangt hij voor zijn 3 groene gebouwen 3 goud.
- 2) De koopman kan als alternatief ook 1 goud ontvangen, dan 2 goud nemen voor zijn bestaande groene gebouwen, dan een gebouwenkaart trekken in plaats van inkomen nemen en dan het handelshuis bouwen. Aldus besluit hij zijn beurt met 1 nieuwe gebouwenkaart en zonder goud.
- 3) De magiër heeft aan het begin van zijn beurt 2 goudstukken en een kasteel in de hand (kosten 4 goud). Hij ontvangt 2 goudstukken als inkomen en bouwt dan voor 4 goudstukken het kasteel. Daarna gebruikt hij zijn karaktereigenschap en ruilt zijn hand (0 kaarten) met die van een speler die bijvoorbeeld 3 kaarten in de hand heeft. Aan het einde van zijn beurt heeft hij 3 kaarten in de hand en de speler met wie hij ruilde, 0.

### HET EINDE VAN HET SPEL EN DE WINNAAR

Het spel eindigt als een speler 8 (of in het geval van de bouwmeester 8 of meer) gebouwen heeft.

De ronde wordt echter nog uitgespeeld. Iedere speler scoort na de laatste ronde als volgt punten :

- Alle punten voor de gebouwen in zijn stad
- 3 punten als de speler gebouwen van alle 5 kleuren bezit
- 4 punten voor de speler die als eerste 8 gebouwen bezit
- 2 punten voor elke speler die na de laatste ronde ook 8 gebouwen heeft

Goudstukken en handkaarten leveren geen punten op.

De speler, die de meeste punten heeft, is winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die uitsluitend met zijn gebouwen de meeste punten heeft.

