



# Machiavelli

Door Bruno Faidutti. Voor 2-7 spelers vanaf 10 jaar



**65 Gebouwenkaarten**  
20 groene, 12 gele, van elk 11 rode, blauwe en lila



**8 Karakterkaarten**



**1 Koningskaart met voet**



**7 Overzichtskaarten**



**30 Goudstukken**

*De mist ligt als een enorme deken over het door ochtenddauw doordrenkte landschap, de zon komt al op aan de horizon en verlicht de vruchtbare akkers. Door de mistflarden heen ziet men ze al, de dappere helden, die zich gereed maken om het land in volle schoonheid te laten opbloeien en de mensen tevreden te stellen. Niemand kent echter de ware achtergronden en complotten, die tot deze activiteiten leiden. De edellieden van het land worden als marionetten misbruikt om de plannen van de tweeslachtige helden waar te maken ...*

*(Boek 3 van de stadsschrijver Junan, op de 13e dag van de sprokkelmaand, 1478)*



## Het doel van het spel

De spelers proberen hun eigen stad te vergroten door de bouw van acht 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:

- 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 4 tot 7 spelers

*(De uitleg voor 2 of 3 spelers staat achteraan de spelregels).* De Koning is startspeler. Hij schudt de karakterkaarten en legt afhankelijk van het aantal spelers 0 tot 2 kaarten open op tafel:

Aantal spelers	Open kaarten
4	2
5	1
6-7	0

Bevindt de Koning zich onder de open kaarten, dan wordt in zijn plaats een andere kaart getrokken, waarna de Koning weer door de stapel geschud wordt. Na het omdraaien kijkt de Koning naar de bovenste karakterkaart en legt die gedekt op tafel.

Uit de overgebleven kaarten zoekt hij een karakterkaart en legt die gedekt voor zich neer. De resterende kaarten geeft hij gedekt door naar de speler links, die op zijn beurt een kaart uitzoekt en gedekt voor zich neerlegt. Dan geeft hij de rest door naar links, enzovoort. Voor de laatste speler blijven twee kaarten over; hij kiest er een en legt de andere gedekt op tafel.

(Bijzonder geval: bij 7 spelers krijgt de laatste speler slechts 1 kaart van zijn voorganger. Hij neemt nu ook de kaart die door de Koning gedekt op tafel is gelegd, en heeft er nu 2. Hij kiest er vervolgens één uit. De andere legt hij gedekt op tafel.)

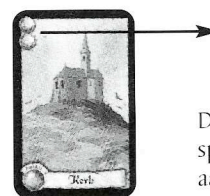
Daarna roept de Koning achtereenvolgens de karakters op, in de **op de overzichtskaarten aangegeven volgorde**. Als een speler het opgeroepen karakter is, dan legt hij de kaart open voor zich neer en is aan de beurt. De kaart wordt na de beurt midden op tafel afgelegd. Als geen speler zich meldt, doordat de karakterkaart gedekt op tafel ligt, of doordat de 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 ontvangt 2 goudstukken, **óf**
- Hij trekt 2 gebouwenkaarten van de gedekte trekstapel. Hij houdt er één en neemt die in de hand, en legt de andere op de aflegstapel.
- Dan mag hij één 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.

Voorbeeld:



De kerk wordt neergelegd. De speler moet 2 goudstukken aan de bank betalen.

- Hij mag op elk moment tijdens zijn beurt zijn karaktereigenschap gebruiken. Hij mag elke eigenschap per beurt maar één keer gebruiken (zie verderop de voorbeelden voor het gebruiken van karaktereigenschappen).

## 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. 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 bestellen. 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 óf  
– al zijn handkaarten (ook als dit 0 is) voor alle handkaarten van een andere speler omruilen, óf  
– naar keuze een aantal handkaarten afleggen, en een gelijk aantal gebouwenkaarten trekken.

### 4) De Koning



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

Bijzondere gevallen:

- a) 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.
- b) Als de koningskaart is afgelegd, blijft de zittende Koning ook de volgende ronde in ambt.

### 5) De prediker



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

### 6) De koopman



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

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 méér) 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 bezit.
- Goudstukken en handkaarten leveren géén punten op.

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

**Spelregels voor 2 spelers:** Hylke (de oudste speler) wordt Koning en ontvangt de koningskaart. Hij schudt de 8 karakterkaarten, bekijkt de bovenste en legt die gedekt midden op tafel. Van de 7 overgebleven kaarten kiest Hylke er één en geeft er 6 naar links door aan Markus. Deze kiest een kaart en legt er ook een gedekt op tafel. De 4 overgebleven kaarten geeft hij terug aan Hylke, die er weer een kiest en een aflegt. Hij geeft de 2 laatste kaarten aan Markus, die er een kiest en de andere aflegt. Beide spelers hebben nu 2 karakters. Hylke begint als Koning de karakters op te roepen.

**Spelregels voor 3 spelers:** René (de oudste speler) wordt Koning en ontvangt de koningskaart. Hij schudt de 8 karakterkaarten, bekijkt de bovenste en legt die gedekt midden op tafel. Van de 7 overgebleven kaarten kiest hij er een, en geeft er 6 naar links door aan Boudewijn. Deze kiest er een, en geeft 5 kaarten naar links door aan Frank. Frank geeft er na zijn keuze 4 aan René, enz.

**Het spelverloop met 2 of 3 spelers:** Het spel loopt precies zoals bij 4 tot en met 7 spelers. De Koning roept de karakters in de aangegeven volgorde op. Elke speler is nu per ronde tweemaal aan de beurt en kan daar tactisch mee omgaan. Hij kan bijvoorbeeld met beide karakters goud sparen, om vervolgens een duurder gebouw neer te zetten.



## 7) De bouwmeester



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

## 8) De condottiere



Hij mag een gebouw bij een andere speler weghalen. Gebouwen, die maar één goudstuk waard zijn, mag hij kosteloos verwijderen. Voor andere gebouwen moet hij één goudstuk minder betalen, dan ze hun eigenaar gekost hebben. Het goud wordt aan de bank betaald. Het verwijderde gebouw gaat op de aflegstapel. De condottiere mag ook gebouwen van vermoorde karakters verwijderen. Hij mag echter geen gebouwen verwijderen uit steden, die al uit 8 of meer gebouwen bestaan. De condottiere ontvangt één 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. Zie verder de overzichtskaarten.

### Drie voorbeelden verduidelijken het gebruik van karaktereigenschappen:

- De koopman heeft aan het begin van zijn beurt geen goud, één 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.
- 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 één nieuwe gebouwenkaart en zonder goud.
- 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 (want ieder karakter mag één gebouw bouwen). Daarna gebruikt hij zijn karaktereigenschap en ruilt zijn hand (0 kaarten) met die van een speler, die bijvoorbeeld 3 kaarten in

De auteur bedankt voor ontelbare testronden, adviezen en ideeën: Nadine Bernard, Pascal Bernard, Maud Bissonnet, Scarlett Bocchi, Frank Branham, David Calvo & Muriel Sitruk, Brent & Maryann Carter, Fabienne Cazalis, Pitt Crandlemire, Isabelle Duvaux, Thierry Fau, Nathalie Grégoire, Philippe Keyaerts, David Kuznik, Serge Laget, Myriam Lemaire, Pierre Lemoigne, Tristan Lhomme, Hervé Marly, Bernard Mendiburu, Hélène Michaux, Steffan O'Sullivan, Philippe des Pallieres, Jean-Marc Pauty, Pierre Rosenthal, Fred Savart, Mik Svellov, Irène Villa, Alan Moon und den Teilnehmern seines 10. Gathering of friends.

De auteur en de uitgever bedanken de firma Adlung-Spiele (Remseck) en auteur Marcel-André Casasola Merkle voor hun vriendelijke toestemming, om de mechaniek aangaande de verdeling van kaarten uit het spel VERRÄTER (© 1998) in dit spel te mogen toepassen.

Illustraties: Julien Deval, Florence Magnin, Jean-Louis Mourier.

Grafische vormgeving: Cyrille Daujean

Vertaling: Michael Bruinsma, Daniël Hogetoorn



Uitgever: 999 Games B.V.

Flevolaan 70

NL 1382 JZ Weesp

Klantenservice: 0900 - 9990000

Website: [www.999games.nl](http://www.999games.nl)

© 2000 Hans im Glück Verlags GmbH

Dit spel bevat kleine onderdelen. Laat ze niet slingeren in de buurt van kleine kinderen.

Bezoek het jaarlijkse Spellenspektakel, waar u kunt kijken, spelen en kopen! 10.000 m2 spellenplezier voor jong en oud! Onze klantenservice verstrekt hierover alle informatie.

T.Nr. 2838780