GOETIA

Nine Kings of Solomon

DEMONIC GAMES GOTHENBURG

Spelregels

Video spelregels zijn beschikbaar op: http://goetia.demonicgames.com

Inhoudsopgave

Doel van het spel 2

Lijst van onderdelen 3

Voorbereiding – Sorteer Kaarten 4

Voorbereiding – Bouwen van de Wereld 5-7

Het spel spelen 8-9
- Structuur van een beurt 8
- Voor de eerste beurt 8
- Volgelingen plaatsen – Grondstoffen 8
- Witte en Zwarte Blokjes 8
- Terugkrijgen Volgelingen 9
- Als alle volgelingen vastzitten in de Wereld 9
- Gelijkspel 9
- Voorraad Beperkingen 9

Definitie van Gebieden 10-15
- De Wereld (Grondstoffen krijgen) 10
- Ziener borden (Contact met Demonen en Aandacht krijgen) 10
- De Rand van de Wereled (Meer Volgelingen recruteren) 11
- Demonen Aanbidden (Demoon Kaarten Ontvangen) 12
- Duistere Borden 13
- Verkrijgen van Pact Kaarten 14
- Spelers Gebied 15

Einde van een Beurt 16-18
- 1. Kaarten van Demonen 16
- 2. Aandacht van Demonen 16
- 3. Demonen Oproepen 17
- 4. Nieuwe Wereld Kaarten trekken 17
- 5. Volgelingen terugnemen 18
- 6. Controleer Eind van het Spel condities 18
- 7. Startspeler Schedel doorgeven 18

Einde van het Spel en Puntentelling 19

Kaarten 20-21
- Anatomie van een Kaart 20
- Demonische Krachten 20
- Relieken 20
- Schatten 20
- Pacten 20

Hoe kaart effecten werken 21
- Bedekken van bestaande kaarten 21
- Wat is een Gebeurtenis 21
- Voorbeeld van het effect van een Kaart 21

Definities 22

Vraag en Antwoord 23

Doel van het Spel

*In **Goetia: Nine Kings of Solomon** strijden de spelers om de grondstoffen die nodig zijn om te communiceren met de 9 Goetische Demoon Koningen, die elk specifieke eigenschappen en krachten hebben.*

Door deze Demonen op te roepen en te aanbidden, krijgen de spelers Aandacht, Demonische Krachten, Schatten en Relieken. Uiteindelijk kunnen spelers Pacts vormen met Demonen, voor een voorsprong op de andere spelers. Dit alles geeft spelers 'Worship Punten' (WP).

De winnaar van het spel is de speler met de meeste Worship Punten aan het einde van het spel.

Lijst van Onderdelen

Voorbeelden van de voorkant van kaarten

Voorbeelden van achterkant van kaarten

Demoon Kaarten

63 kaarten (67x44mm) - 9 Demoon Stapels van 7 kaarten per Demoon, en op de achterkant Krachten, Relieken en Schatten

Pact Kaarten

14x Kaarten (67x44 mm)

Schedel van de Ram

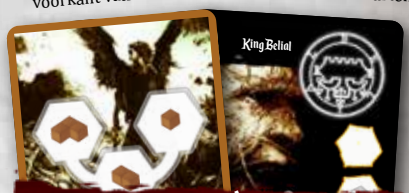
1x Startspeler Schedel

Scoreblok

50x Scorekaart

Voorbeelden van de voorkant van kaarten

Voorbeelden van achterkant van kaarten

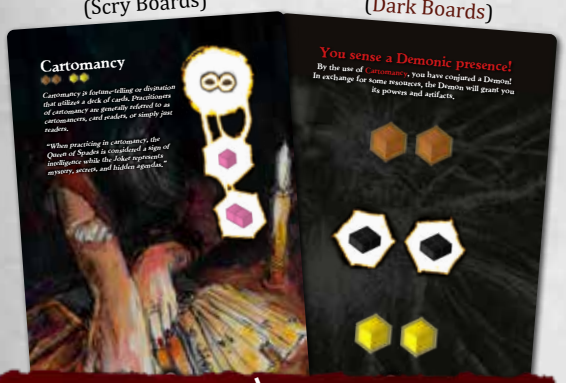


Wereldkaarten \ Demonen

27x Dubbelzijdige kaarten (80x80 mm)
Hexagonalen voorop en Demonen achterop.

Board front example
(Scry Boards)

Board back example
(Dark Boards)



Ziener Borden \ Duistere Borden

12 Kartonnen Borden (4 van elke klasse)
Om contact te maken met Demonen via
Ziener Borden (voorop) en Duistere Borden (achterop)

Zwarte Schijven

18x Schijven om de rand van de wereld te bedekken

Volgelingen

40x Houten Speler stukken (10 per kleur)

Grondstoffen

100x houten blokjes van 8mm (20 per kleur)

Voorbeelden van de voorkant van kaarten

Voorbeelden van achterkant van kaarten

Nieuwe Wereld Kaarten

27x Kaarten (80x80 mm)
Met hexagonalen achterop.

Voorbeelden van de voorkant van kaarten

Voorbeelden van achterkant van kaarten

Rand van de Wereld Kaarten

12x dubbelzijdige kaarten
(80x80 mm) met pion voorop
en hexagonaal achterop.

Spelerhulp / Snelstart

7 Kaarten (148x105 mm)

Demoon Kaarten Overzicht

10x Kaarten (148x105 mm) met samenvatting van alle Demonen en alle Pact Kaarten.

Aandacht

30x Kleine Metalen Munten van 1
15x Grote Metalen Munten van 5

Voorbereiding – Sorteren van Kaarten

De eerste stap is het organiseren en sorteren van alle kaarten in de verschillende maten

Sorteer Wereld Kaarten

Neem alle Wereld Kaarten (met Demoon op de achterkant), met de Demoon kant naar boven en sorteer ze in 3 aparte stapels van 4, 3 of 2 hexagonalen.

Figuur 1a. Een stapel van 9 wereld kaarten met 4 Hexagonalen.

Figuur 1b. Een stapel van 9 wereld kaarten met 3 Hexagonalen.

Figuur 1c. Een stapel van 9 wereld kaarten met 2 Hexagonalen

Voorbereiden van de Nieuwe Wereld Kaarten

Figuur 2: Nieuwe Wereld Kaarten

Neem alle Nieuwe Wereld Kaarten met Hexagonalen naar boven en sorteer ze in vier stapels op basis van het aantal hexagonalen op de kaarten.

Figuur 3: Nieuwe Wereld Kaarten hebben nul, een, twee of drie hexagonalen

Afhankelijk van het aantal spelers, gaan bepaalde Nieuwe Wereld Kaarten terug in de doos.

Aantal Spelers	Nieuwe Wereld Kaarten te verwijderen
4 Spelers	Verwijder kaarten met 1 hexagonaal
3 Spelers	Verwijder kaarten met 1 & 3 hexagonalen
2 Spelers	Verwijder kaarten met 2 & 3 hexagonalen

Na het verwijderen van de kaarten, schud de resterende Nieuwe Wereld Kaarten, maak een stapel van 9 Nieuwe Wereld Kaarten en leg ze zo dat je de hexagonalen niet kunt zien.

Deze 9 kaarten zijn nu de stapel Nieuwe Wereld Kaarten leg deze stapel op tafel bij de Wereld Kaarten.

Snelle Voorbereiding

Verwijder een aantal kaarten uit het spel, afhankelijk van het aantal spelers, en gebruik een specifieke set kaarten bij het opbouwen van de Wereld.

In volgende spellen, raadpleeg de Snelle Voorbereiding (Quick Setup) kaart om het spel snel klaar te leggen.

Voorbereiden van Pact Kaarten

Trek het hieronder genoemde aantal Pact Kaarten. Stop de overige Pact Kaarten terug in de doos, deze worden niet gebruikt.

Aantal Spelers	Pact Kaarten
4 Spelers	12 Kaarten
3 Spelers	9 Kaarten
2 Spelers	6 Kaarten

Klasse Symbolen op Kaarten

Op Demoon en Ziener Borden staan pentagrammen. Het aantal Pentagrammen bepaalt hoe sterk de kaart is. Sterke kaarten komen later in het spel. Er wordt verwezen naar kaarten en borden met verschillende Klasse Symbolen tijdens de voorbereidingen.

Klasse 1

Klasse 2

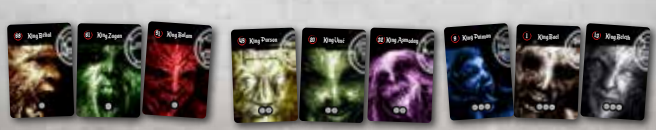
Klasse 3

Sorteren van Demoon Kaarten

Maak van elk van de 9 kleuren Demoon kaarten stapels van evenveel kaarten als er spelers zijn:

Aantal Spelers	Kaarten in elke Demoon Stapel
4 Spelers	4 Kaarten
3 Spelers	3 Kaarten
2 Spelers	2 Kaarten

Doe de rest van de Demoon Kaarten terug in de doos.



Figuur 4: Sorteer alle Demonen in aparte stapels en verwijder kaarten tot elke stapel bestaat uit evenveel kaarten als er spelers zijn.

Voorbereiding – Bouwen van de Wereld

1. Ziener Bord
2. Wereld Kaarten
3. Rand van de Wereld Kaarten
4. Nieuwe Wereld Kaarten
5. Pact Kaarten
6. Demoon Kaarten
7. Grondstoffen

Zorg voor voldoende ruimte

Goetia: Nine Kings of Solomon gebruikt circa 100 cm (39 “) ruimte, het speelveld wordt groter tijdens het spelen. Zorg bij de voorbereiding voor genoeg ruimte voor 2 extra Ziener Borden aan de rechterkant.

Figuur 5: Voorbeeld van voorbereiding voor 4 spelers

1 Voorbereiden Ziener Borden

Maak **drie** stapels Ziener Borden (Figuur 8). Elke stapel met een Klasse 3 Bord onderop, een Klasse 2 Bord in het midden en een Klasse 1 Bord bovenop. (Figuur 6).

Plaats alle 3 de stapels aan de rechterkant van de tafel.

Figuur 6: Voorbeeld van een van de drie stapels

Leg de overgebleven 3 Ziener Borden terug in de doos.

Leg Aandacht op de bovenste Ziener Borden. Bovenaan elk Bord is een circelvormige ruimte voor het bewaren van Aandacht. Plaats de aangegeven hoeveelheid Aandacht op het Ziener Bord. (Figuur 7).

Figuur 7: Leg Aandacht op elk van de 3 zichtbare Ziener Borden

Figuur 8: Voorbeeld van Ziener Borden na de voorbereidingen.

2 Bouwen van de Wereld

De Wereld bestaat uit 9 kaarten in een patroon van 3 rijen x 3 kolommen. Deze Wereld Kaarten komen links van de 3 stapels Ziener Borden.

Afhankelijk van het aantal spelers wordt een specifiek aantal kaarten van elk van de Wereld stapels gebruikt. Zorg bij het trekken van kaarten dat elke kaart een Unieke Demoon is (dubbele Demonen gaan naar de aflegstapel).

Aantal Spelers	Demon	Demon	Demon
4 Spelers	3 Kaarten	4 Kaarten	2 Kaarten
3 Spelers	2 Kaarten	3 Kaarten	4 Kaarten
2 Spelers	1 Kaarten	2 Kaarten	6 Kaarten

Organiseren van de Wereld Kaarten

Je hebt nu Wereld Kaarten van 9 unieke Demonen. Plaats de Demonen in een 3x3 patroon op basis van hun Klasse.

Als de kaart 3 Klasse Symbolen heeft
Plaats de Demoon in de linkse kolom

Als de kaart 2 Klasse Symbolen heeft
Plaats de Demoon in de middelste kolom

Als de kaart 1 Klasse Symbolen heeft
Plaats de Demoon in de rechtse kolom

Figuur 9. De Wereld Kaart wordt gelegd in een 3x3 patroon. Klasse 1 kaarten tegen de Ziener Borden. Klasse 2 kaarten in de middelste kolom en uiteindelijk Klasse 3 kaarten het verst verwijderd van de Ziener Borden.

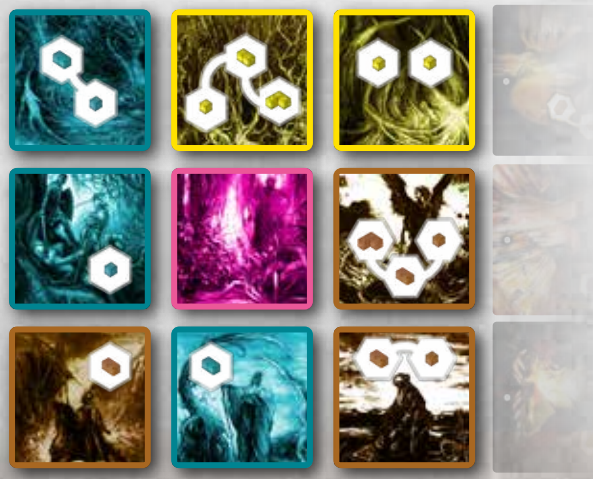
Geen dubbele kaarten toegestaan!

No duplicate Demons are allowed to exist on the grid. If you would draw a Demon already present in the grid, simply discard that card and draw another card from the deck.

Omdraaien van Demonen

Als het 3x3 patroon vol ligt met unieke Demonen. Draai dan alle Wereld Kaarten zodat de Demoon naar de tafel ligt en de hexagonalen met grondstoffen zichtbaar zijn.

Figuur 10: in dit 2 spelers voorbeeld liggen 9 verschilllende Demonen in het 3x3 Patroon (klasse 1, 2 en 3).

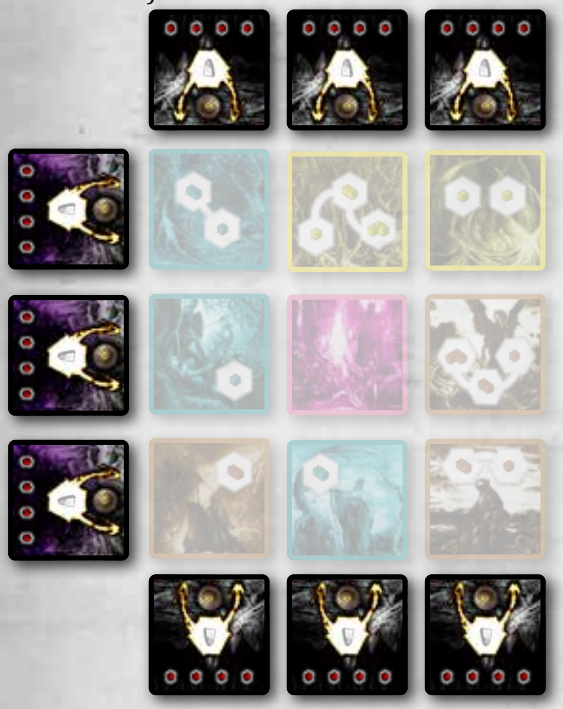


Figuur 11: Alle Demonen zijn omgedraaid. Dit is nu de Wereld.

3 Voorbereiden van Paarse Rand van de Wereld Kaarten

Zoek de 3 Rand van de Wereld Kaarten met een Paarse achtergrond. Plaats deze kaarten links van de Wereld Kaarten (Het verst van de Ziener Borden) zodat de volgelingen met de afbeelding naar boven liggen.

Trek zes willekeurige Rand van de Wereld Kaarten en plaats ze rondom de rand van de wereld (Boven en Onder).



Figuur 12: 9 Rand van de Wereld Kaarten rondom de Wereld.

Zet volgelingen op de Rand van de Wereld

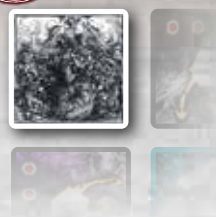
Elke speler plaatst 1 volgeling op elke van de Rand van de Wereld Kaart, zodat het symbool bedekt is (Figuur 13).

Figuur 13: In een spel voor 4 spelers, zijn alle symbolen bedekt door volgelingen.

Figuur 14: In een spel voor 2 spelers, worden 2 symbolen bedekt met zwarte plastic schijfjes.

Als je speelt met minder dan 4 spelers, blijven er symbolen zichtbaar nadat alle volgelingen zijn geplaatst. Bedek deze Symbolen met een zwart schijfje (Figuur 14).

4 Voorbereiden van Nieuwe Wereld Kaarten



Schud de stapel Nieuwe Wereld kaarten en verwijder kaarten tot je een stapel hebt van 9 Nieuwe Wereld kaarten. Plaats deze met de afbeelding omlaag in de linkerbovenhoek van de Wereld.

5 Voorbereiden van Pact Kaarten

Plaats de Pact Kaarten afbeelding omhoog naast de Rand van de Wereld op één lijn met de Ziener Borden. (Figuur 15). Zorg dat elke rij Pact Kaarten hetzelfde aantal kaarten heeft.

Figuur 15. In dit voorbeeld voor 4 spelers zijn er 12 Pact Kaarten, 4 in elke rij naast de paarse Rand van de Wereld Kaarten.

6 Voorbereiden van de Demoon Kaarten

Plaats alle 9 stapels Demoon Kaarten naast het speelveld. Deze kaarten heb je nodig als de Demonen tijdens het spel worden opgeroepen.

7 Voorbereiden van de Grondstoffen

Plaats alle blokjes en Aandacht binnen bereik voor alle spelers. Dit is de algemene voorraad.

Plaats ook één volgeling van elke speler in de algemene voorraad. (Deze volgelingen kunnen opstaan uit de dood.)

Je bent nu klaar om te spelen!

Hoe te spelen

Goetia: Nine Kings of Solomon wordt met de klok mee gespeeld. De speler die het laatst een Demoon heeft aanbeden begint (of selecteer willekeurige een speler). De startspeler krijgt de Schedel van de Ram.

Doel van het spel

Het doel van het spel is zoveel mogelijk Demonische Aandacht en Worship Points (WP) te verzamelen.

Structuur van een spelronde

Start van een ronde
De spelers plaatsen om beurten een volgeling op een beschikbare hexagonaal.

Spelers kunnen volgelingen in verschillende gebieden zetten. Het centrale gebied bestaande uit de 9 Wereld Kaarten is 'De Wereld' en is altijd gratis. Een gratis hexagonaal kun je herkennen aan de schone rand. (Fig. 15)

Figuur 15. Schone Rand
Gratis hexagonaal (Zonder kosten).

Figuur 16. Brandende Rand
Hexagonaal met kosten.

Andere gebieden hebben hexagonalen met brandende randen, dit geeft aan dat er kosten aan verbonden zijn. De meeste van deze gebieden activeren aan het einde van de ronde, en belonen spelers met kaarten en Aandacht. (Fig. 16)

Einde van een Ronde
Een speler bereikt het einde van zijn ronde als geen volgelingen meer kunnen worden geplaatst.

Aan het einde van de Ronde worden spelers beloond:
☑ Met Aandacht voor volgelingen op Ziener Borden
☑ Met Demoon Kaarten voor volgelingen op Demonen

Daarna gaan alle volgelingen terug naar de spelers, de startspeler (Schedel van de Ram) wordt met de klok mee doorgegeven aan de volgende speler en een nieuwe ronde begint.

Dit gaat door todat een van de twee (of beide) condities voor het eind van het spel zijn bereikt.

Voor de eerste Ronde

Te beginnen met de startspeler, neemt elke speler een volgeling van de Rand van de Wereld tot alle spelers 3 volgelingen voor zich hebben in hun persoonlijke voorraad (het gebied voor je met jouw grondstoffen, volgelingen en kaarten). (Figuur 18).

Figuur 18: De spelers nemen om de beurt een volgeling van de Rand van de Wereld zonder hiervoor te betalen.

Als een Rand van de Wereld kaart geen volgelingen meer bevat, draai je deze kaart om. De spelers starten nu het spel met 3 volgelingen en zonder grondstoffen, Aandacht of Kaarten.

Volgelingen Plaatsen – Ontvangen van Grondstoffen

Spelers plaatsen om de beurt één van hun volgelingen van hun Persoonlijke Voorraad op een beschikbare Hexagonaal. Elke hexagonaal kan normaal gesproken maar 1 volgeling bevatten.

Als een volgeling is geplaatst, wordt deze speler direct beloond met datgene afgebeeld in de hexagonaal.

Neem 1 roze blokje uit de voorraad.

Neem 2 blokjes van dezelfde kleur uit de voorraad

Neem één volgeling van deze Rand van de Wereld

Nadat een speler een volgeling heeft geplaatst, plaatst de speler links van hem een volgeling. Als een speler geen volgelingen meer heeft, slaat deze speler een beurt over en wacht tot alle andere spelers hun volgelingen hebben geplaatst.

Witte en Zwarte Blokjes

Zwarte blokjes staan voor de Duisternis, dit zijn jokers die gebruikt kunnen worden als elke kleur.

Witte blokjes zijn "Alle Grondstoffen" en staan voor elke kleur blokje (niet zwart). Als je twee of meer witte blokjes ontvangt krijg je altijd blokjes van dezelfde kleur.

Volgelingen terugkrijgen

Volgelingen gaan terug naar de spelers aan het einde van elke ronde. Echter, sommige volgelingen kunnen vast komen te staan op gekoppelde hexagonalen.

Figuur 19: Twee gekoppelde hexagonalen. Beide velden horen bij elkaar.

Volgelingen op een enkele hexagonaal
Volgelingen op enkele hexagonalen gaan terug naar de spelers aan het einde van een ronde. (Figuur 20).

Figure 20. *The yellow follower is on a single space and will be returned to the yellow player at the end of the current round.*

Volgelingen op gedeeltelijk volle gekoppelde velden.
Als spelers volgelingen hebben gezet op gekoppelde velden en er is ten minste één veld niet bezet, blijven deze volgelingen staan aan het einde van de ronde. (Figuur 21).

Figuur 21. Deze 2 volgelingen staan op gekoppelde velden en staan vast. Deze volgelingen gaan niet terug naar de rode speler aan het einde van de ronde.

Volgelingen op volle gelinkte velden.
Als alle gekoppelde velden zijn bezet door volgelingen, gaan alle volgelingen aan het einde van de ronde terug naar de spelers. (Figuur 22).

Figuur 22. Omdat alle volgelingen staan op volle velden gaan alle volgelingen terug naar hun spelers aan het eind van de ronde.

Als alle volgelingen vast staan in de Wereld

In het onwaarschijnlijke geval kan een speler al zijn volgelingen op gekoppelde velden plaatsen zodat ze (waarschijnlijk) nooit terugkomen.

Deze speler mag dan aan het begin van zijn ronde al zijn grondstoffen / blokjes betalen aan de algemene voorraad om al zijn volgelingen van de Wereld terug te nemen in zijn persoonlijke voorraad. Deze speler start dan de volgende ronde zonder grondstoffen / blokjes en met al zijn volgelingen.

Figuur 23: Zorg dat niet al je volgelingen vast komen te staan in de Wereld.

Omgedraaide kaarten met volgelingen

Soms staan volgelingen op een Wereld Kaart, Ziener Bord of Demoon die wordt omgedraaid; deze volgelingen gaan terug naar de persoonlijke voorraad van de betrokken spelers.

Als het omdraaien gebeurt tijdens een ronde, krijgen spelers volgelingen terug in hun voorraad. Deze kunnen dezelfde ronde worden gebruikt als volgende actie van de spelers.

Beperkte Algemene Voorraad

De voorraad is beperkt. Als een speler grondstoffen zou ontvangen en deze grondstof is op, neem dan van de speler die op dat moment de grootste hoeveelheid bezit van die specifieke grondstof.

Bijvoorbeeld, een hexagonaal geeft een speler 3 roze blokjes, er is nog 1 roze blokje in de voorraad. De speler neemt het roze blokje uit de voorraad, het tweede roze blokje neemt hij van de speler met de meeste roze blokjes (voor gelijkspel zie onder). Als deze speler daarna nog steeds de meeste roze blokjes heeft neemt hij het derde roze blokje ook van deze speler. Als een andere speler nu de meeste roze blokjes heeft neemt hij het derde blokje van hem.

Als een speler meerdere blokjes ontvangt die niet op voorraad zijn, neemt deze speler steeds één blokje per keer van de speler met de meeste blokjes van die kleur.

Gelijkspel – Bij onvoldoende voorraad

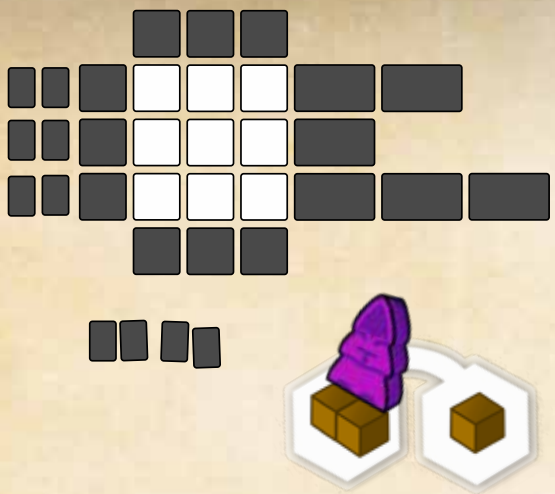
Bij gelijkspel, wint de speler met de minste volgelingen. Is het dan nog steeds gelijkspel, de speler met de minste WP. Als het dan nog steeds gelijkspel is, wint degene die het eerst aan beurt is (met de klok mee vanaf de startspeler).

Grondstoffen worden gestolen van de verliezer van het gelijkspel. Let op voor het bepalen van de winnaar aan het einde van het spel gelden andere regels (Zie Pagina 19).

De Wereld – Ontvang Grondstoffen

De Wereld is het gebied waar spelers grondstoffen kunnen krijgen. Wereld Kaarten hebben een groenblauwe, bruine, roze of gele rand en achtergrond. (Figuur 24).

Figuur 24: Wereld Kaarten zijn groenblauw, roze, geel, bruin of wit en bevatten hexagonalen, waarop spelers hun volgelingen kunnen plaatsen om grondstoffen te ontvangen.



Figuur 25. Paars zet een volgeling op een hexagonaal met "twee bruine grondstoffen." Dit kost paars niets (schone randen) en paars ontvangt 2 bruine blokjes.

Ziener Borden – Contact met Demonen – Ontvang Aandacht, Grondstoffen en Duisternis

Op de Ziener Borden zet je volgelingen om Contact te maken met Demonen en Aandacht te ontvangen.

Aan het plaatsen van een volgeling op een Ziener Bord, zijn kosten verbonden. Dit is altijd één gekleurd blokje in de kleur van de Wereld Kaart direct grenzend aan het Ziener Bord (Figuur 26).

De volgeling kan worden geplaatst op elke beschikbare hexagonaal op het Ziener Bord, direct na het plaatsen krijgt de speler wat er op de gekozen hexagonaal staat afgebeeld.

De aandacht opgeslagen op het Ziener Bord gaat naar de spelers die op het Ziener Bord staan aan het einde van een Ronde.

Figuur 26: Als de rode speler een volgeling plaatst op het Ziener Bord, moet hij een blauwgroen blokje betalen aan de voorraad (de Wereld Kaart direct links van het Ziener Bord heeft een Blauwgroene rand.) Hij ontvangt ook twee roze blokjes voor het plaatsen van een volgeling op een hexagonaal met daarop 2 roze blokjes als beloning.

Plaatsen met een enkele Hexagonaal op Ziener Borden

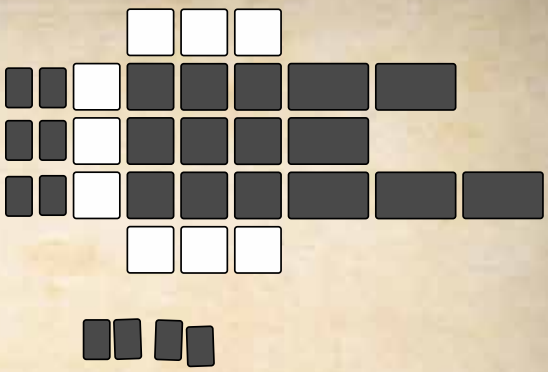
Sommige Ziener Borden hebben enkele hexagonalen (niet gekoppeld). Bij het plaatsen van volgelingen op deze plaatsen, ontvangt deze volgeling geen Aandacht. Deze volgelingen gaan wel terug naar de speler aan het einde van de ronde.

Plan vooruit ...

Onder de titel van het Ziener Bord, kunnen spelers zien wat de kosten zijn op het aankomende Duistere Bord. (Het Duistere Bord is de achterkant van het Ziener Bord).

De rand van de Wereld – Ontvang Volgelingen, Grondstoffen en Pact Kaarten

De Rand van de Wereld wordt gevormd door de kaarten die om de Wereld Kaarten heen liggen. Hier kunnen de spelers meer volgelingen recruteren.



Kosten van recruteren van volgelingen

Om een extra volgeling te rekruteren, moet een volgeling worden geplaatst op een hexagonaal op een Rand van de Wereld kaart, waar nog een volgeling in jouw kleur beschikbaar is.

De kosten om een volgeling te rekruteren is altijd één Aandacht plus alle zichtbare grondstoffen in die kolom of rij. Je krijgt ook korting voor elk symbool zichtbaar op die Rand van de Wereld kaart. Kortingen worden zichtbaar als spelers volgelingen recruteren (Figuur 27).

De kosten worden bepaald door de hexagonalen in die rij of kolom. Hexagonalen bezet door volgelingen zijn niet zichtbaar en tellen daarom niet mee bij het bepalen van de kosten. Het is mogelijk dat je rekruteert voor één enkele Aandacht.

Figuur 27. De paarse speler recruteert een extra volgeling, door een volgeling te plaatsen op een van de hexagonalen van de Rand van de Wereld waarop een volgeling staat afgebeeld. Als de volgeling is geplaatst telt Paars alle zichtbare grondstoffen in de Wereld Kaarten op die rij, en betaalt deze kosten plus één aandacht aan de voorraad. Omdat twee andere splers al volgelingen hebben gerekruteerd in voorgaande rondes zijn er twee symbolen zichtbaar dit geeft Paars 2 blokjes korting.

De paarse speler kiest ervoor 1 Geel blokje en 1 Blauwgroen blokje niet te betalen. Paars betaalt dan nog één Aandacht, 1 roze blokje, 2 gele blokjes en 1 blauwgroen blokje. Paars neemt direct de nieuwe paarse volgeling van de Rand van de Wereld en kan deze zodra hij weer aan de beurt is gebruiken.

Volgelingen ontvangen

De speler plaatst de nieuwe volgeling in zijn persoonlijke voorraad, en kan deze plaatsen in deze ronde als zijn volgende actie.

Als gevolg van jouw recruterings actie, worden de kosten om volgelingen te recruteren voor je tegenstanders lager.

Korting ontvangen door later te rekruteren

Als andere spelers volgelingen hebben gerekruteerd van de Rand van de Wereld in vorige rondes, gaan de kosten voor de resterende volgelingen in die rij of kolom omlaag. Dit is zichtbaar door het doorgekruiste zwarte blokje .

Voor elk - symbool zichtbaar op de Rand van de Wereld Kaart, betaalt de speler die rekruteert van die specifieke Rand van de Wereld kaart 1 blokje minder (speler kiest welk blokje).

Een Rand van de Wereld kaart heeft geen Volgelingen

Als een speler de laatste volgeling pakt van een Rand van de Wereld Kaart, wordt die Rand van de Wereld Kaart omgedraaid aan het einde van de ronde (als spelers hun volgelingen terugpakken).

Omgedraaide kaarten onthullen een nieuwe hexagonaal (Figuur 28), die spelers kunnen gebruiken door de kosten te betalen (alsof je de kosten betaalt om een volgeling te rekruteren).

Figuur 28. We zijn bij het einde van de beurt. Op Deze Rand van de Wereld kaart is de laatste volgeling verwijderd. De paarse speler draait de kaart om, en onthult een nieuwe hexagonaal waar spelers vanaf nu volgelingen heen kunnen sturen om 4 blauwgroene blokjes te krijgen na betaling van de kosten van alle zichtbare blokjes in die rij / kolom.

Aanbidden van Demonen – Ontvang Demonische Krachten, Relieken en Schatten

Een opgeroepen Demoon is beschikbaar nadat alle Aandacht is verdwenen van een Ziener Bord. Zie pg. 17 Demonen oproepen.

Door Demonen te aanbidden, kunnen spelers kaarten krijgen:Demonische Krachten, Schatten en Relieken (Figuur 29).

Figuur 29. Drie types kaarten kunnen verkregen worden door Demonen te aanbidden. Rode Demonische Krachten; Gele Schatten en Zwarte Relieken.

Kosten voor verkrijgen van Kaarten

Om een volgeling op een hexagonaal op een Demoon Kaart te zetten, betaalt een speler alle zichtbare grondstoffen op het Duistere Bord (Figuur 31).

Kaarten Krijgen

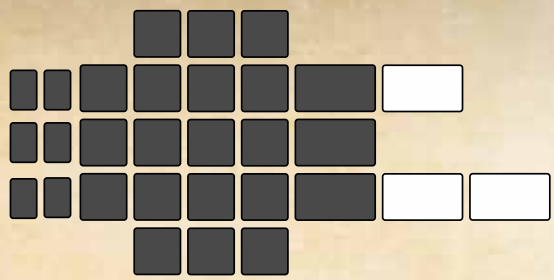
Demoon Kaarten worden verdeeld aan het eind van de ronde. Spelers met volgelingen het dichtst bij de bovenkant van de gekoppelde hexagonalen op de Demoon ontvangen het eerst Demoon Kaarten.

Volgorde van Verdelen van Kaarten

Als een speler volgelingen heeft geplaatst op meerdere Demonen, wordt de volgorde waarin Kaarten worden verdeeld bepaald door het nummer in de linkerbovenhoek van de Demoon Kaart.

Demoon Kaarten met een hoger nummer worden getrokken voor Kaarten met lagere nummers.

Figuur 30. Als de volgelingen van de spelers meerdere Demonen tegelijk aanbidden begin je altijd Demoon Kaarten te trekken van de stapel met het hoogste nummer.

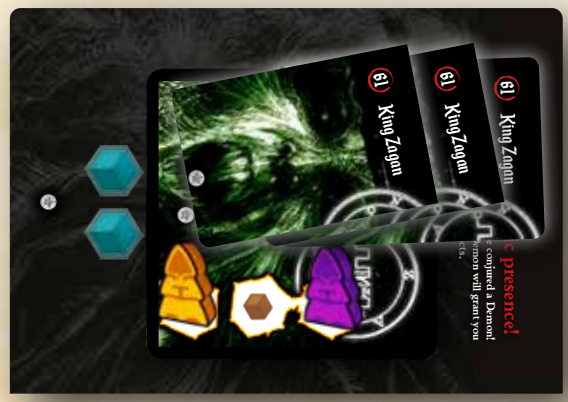


Meerdere Aanbidders op een Demoon

De speler aan de bovenkant van de Demoon trekt evenveel kaarten als er volgelingen zijn die deze Demoon aanbidden.

Die speler kijkt naar de getrokken kaarten en kiest één kaart.
De speler die dan het dichtst bovenaan staat kiest de volgende kaart uit de kaarten die overblijven.

De spelers doen dit tot alle aanbiddende volgelingen een kaart hebben ontvangen. (Of de kaarten op zijn).



Figuur 31. Een Demoon bedekt een Duister Bord. De gele speler heeft al een volgeling die Koning Zagan aanbid. Als de paarse speler zijn volgeling plaatst betaalt hij twee blauwgroene blokjes en plaatst zijn volgeling in een beschikbare hexagonaal op de Demoon.
Aan het eind van de ronde: Omdat de paarse speler het dichtst bij de bovenkant van de kaart staat, aanbidt hij eerst en trekt twee King Zagan kaarten (je trekt zoveel kaarten als het aantal volgelingen op de Demoon).
Paars kijkt naar de twee getrokken kaarten, kiest er één, en geeft de andere kaart aan de gele speler.

Omdat er nog steeds kaarten liggen op de Demoon, en de gekoppelde hexagonalen niet allemaal bezet zijn, blijft de paarse volgeling staan om opnieuw Koning Zagan te aanbidden. (De gele volgeling staat op een enkel hexagonaal en gaat terug naar de gele speler aan het eind van de ronde).

Als alle Kaarten Verdeeld zijn

Als alle Demoon Kaarten op zijn, wordt aan het eind van de ronde de Demoon (achterkant van een Wereld Kaart) verwijderd. Dan komt het Duister Bord met zijn hexagonalen beschikbaar.

Duistere Borden

Een Duister Bord komt beschikbaar zodra een opgeroepen Demoon wordt verwijderd. (aan het eind van een ronde als alle kaarten van deze Demoon zijn verdeeld).

Er zijn speciale hexagonalen die alleen op Duistere Borden te vinden zijn. Om een volgeling te plaatsen op deze speciale hexagonalen moeten alle zichtbare grondstoffen op dat Duister Bord worden betaald. (Figuur 32).

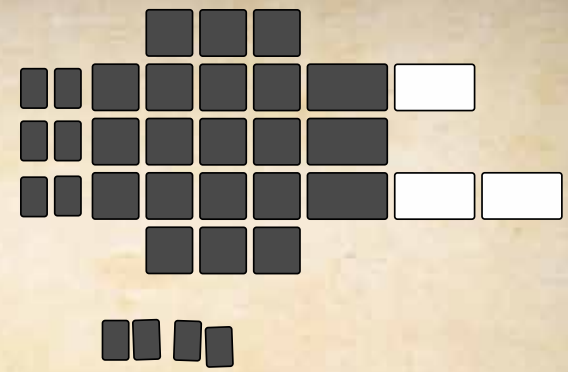
Figuur 32. Dit Duister Bord heeft een speciale hexagonaal. Om hier een volgeling te plaatsen, moet de speler de zichtbare blokjes betalen en één van zijn volgelingen opofferen. (De opgeofferde volgeling gaat naar de algemene voorraad).

Om een volgeling te plaatsen op een Duister Bord met een gebroken volgeling, moet de speler alle zichtbare grondstoffen betalen, en één van zijn volgelingen uit de individuele voorraad gaat naar de algemene voorraad. (Deze volgeling is opgeofferd).

Dus, om een volgeling te plaatsen op een dergelijk Duister Bord, heeft de speler twee volgelingen nodig: een wordt opgeofferd, de andere komt op de hexagonaal te staan. De opgeofferde volgeling wordt altijd genomen uit de persoonlijke voorraad, van de nog niet gespeelde volgelingen.

Herrijzen van een Opgeofferde Volgeling

Wanneer een volgeling op deze hexagonaal is gezet, mag de speler één van zijn opgeofferde volgelingen terugpakken en deze plaatsen in zijn persoonlijke voorraad. De speler ontvangt ook 3 Aandacht.



Kies een Demoon Kaart

Wanneer een volgeling is geplaatst op deze hexagonaal, mag de speler de bovenste kaart van een Demoon Stapel naar keuze pakken (van een op dit moment opgeroepen Demoon) van Klasse 2/3 of lager.

De kaart wordt direct gepakt en geplaatst in je persoonlijke Tableau. Spelers die een Demoon aanbidden kunnen op deze manier eindigen zonder kaart aan het eind van de ronde.

Kies een Pact Kaart

Wanneer een volgeling is geplaatst op deze hexagonaal, mag de speler een keuze maken uit alle beschikbare Pact Kaarten (niet uit de doos).

Pak 4 zwarte blokjes

Wanneer een volgeling is geplaatst op deze hexagonaal, mag de speler 4 zwarte blokjes(Duisternis) pakken van de algemene voorraad.

Blokjes omruilen voor Aandacht

Wanneer een volgeling is geplaatst op deze hexagonaal, mag de speler maximaal 10 gele blokjes omruilen voor Aandacht. De gele blokjes gaan naar de algemene voorraad.

Zwarte blokjes mogen worden geruild voor elke kleur.

Demonische Krachten en Relieken mogen worden gebruikt om blokjes om te ruilen die anders de verkeerde kleur zouden zijn.

Demonische Krachten met korting kunnen niet worden gebruikt om blokjes om te ruilen voor Aandacht.

Hoe Pact Kaarten Ontvangen

Een Pact Kaart kiezen van een Duister Bord

Spelers kunnen een Pact Kaart ontvangen door alle zichtbare grondstoffen op een Duister Bord te betalen, en een volgeling te plaatsen op het afgebeelde symbool voor: “Kies elke Pact Kaart” (meerdere kaarten). De speler kan kiezen uit alle beschikbare Pact Kaarten links van de Wereld.

Figuur 33. De paarse speler heeft een volgeling geplaatst op een Duister Bord, en betaalt alle zichtbare blokjes op het Duister Bord en een volgeling. Omdat de volgeling is geplaatst op een hexagonaal met “Kies elke Pact Kaart” – mag paars kiezen uit alle beschikbare Pact Kaarten.

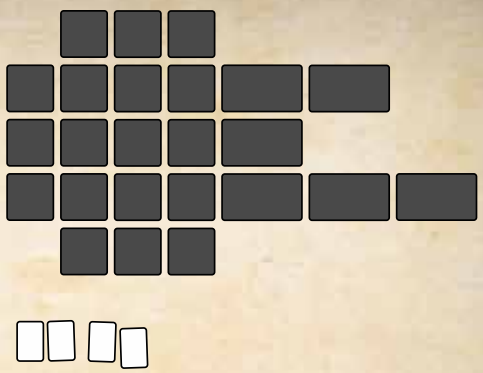
Ontvangen van Pact Kaarten van de Rand van de Wereld

Als een speler een volgeling plaatst op de Rand van de Wereld op een hexagonaal met een enkele pact kaart “kies een Pact Kaart” betaalt deze speler 4 zwarte blokjes en alle zichtbare grondstoffen in die rij / kolom. De speler kiest een Pact Kaart uit de rij aangrenzend aan de Rand van de Wereld waar zijn volgeling staat.

Figuur 34. Paars heeft een volgeling geplaatst op een van de Rand van de Wereld kaarten en betaalt alle zichtbare blokjes in die rij en 4 zwarte blokjes (zoals aangegeven op de Rand van de Wereld kaart) Paars betaalt dus vier zwart, een geel en 2 blauwgroen. Omdat de beloning “Kies een Pact Kaart” is mag Paars kiezen uit een van de drie resterende Pact Kaarten die nog beschikbaar zijn in de rij (in dit voorbeeld, de middelste rij).

Spelers Gebied – Opslaan van Volgelingen, Grondstoffen en Kaarten

Het spelers gebied is het gebied waar elke speler de eigen grondstoffen, volgelingen en ontvangen kaarten bewaart.



Het spelers gebied is zichtbaar voor alle spelers.

Elke speler kan alleen zijn eigen kaarten en effecten gebruiken.

Tableau van Kaarten
Kaarten worden geplaatst in een tableau bestaande uit 4 kolommen. Er is geen limiet aan het aantal kaarten dat een speler mag hebben. Echter, elke speler heeft op elk moment maximaal 4 actieve kaarten.

Wanneer een speler zijn 5e kaart ontvangt, komt deze bovenop een van de vorige kaarten, die wordt overschreven.

Figuur 35. Deze speler heeft vier actieve kaarten. Een van de kaarten is een Pact Kaart, Deze is alleen WP waard aan het eind van het spel als hij bovenop de stapel ligt.

Einde van een Spelronde

Als geen van de spelers meer volgelingen kan plaatsen gebeurt het volgende in deze volgorde:

1. Kaarten ontvangen van Demonen
2. Aandacht ontvangen van Ziener Borden
3. Oproepen van Demonen
4. Trekken van Nieuwe Wereld Kaarten
5. Volgelingen terugpakken
6. Controleren of het spel is afgelopen
7. Doorgeven Startspeler Schedel

1 Kaarten ontvangen van Demonen

Zo ontvang je Demonische Krachten, Relieken en Schatten. Aan het einde van een ronde, krijg je voor elke volgeling die een Demoon aanbidt, een Demoon kaart (van de Demoon die de volgeling aanbidt).

1. Trek zoveel kaarten als er Volgelingen zijn die deze Demoon aanbidden. (De stapel kan op raken, dit betekent dat mogelijk niet iedereen kaarten ontvangt).

2. De speler met de volgeling in de bovenste hexagonaal kiest als eerste één kaart uit alle getrokken kaarten.

3. De speler met de volgeling in het tweede hexagonaal van boven kiest de volgende kaart.

Enzovoort tot alle kaarten uit stap 1 zijn verdeeld. Er is een kans dat de Demonen Stapel op is voordat alle spelers kaarten hebben ontvangen.

Als de Demonen Stapel leeg is, gaan de volgelingen op deze Demoon terug naar de spelers, en de Demoon wordt verwijderd uit het spel, waardoor het Duistere Bord en bijbehorende hexagonalen zichtbaar worden.

Figuur 36. Deze stapel Koning Zagan kaarten bevat vier kaarten. Aan het eind van de ronde ontvangt de paarse speler 2 kaarten en de gele speler 1 kaart.

De paarse speler trekt drie kaarten van de Koning Zagan stapel. Hij kiest een van deze kaarten en geeft de overige twee kaarten door aan de gele speler, geel kiest ook een kaart en geeft de overgebleven kaart terug aan paars. De Koning Zagan stapel heeft nu nog maar een kaart, deze ligt voor het oprapen voor elke speler, de hexagonalen zijn niet gekoppeld, en alle volgelingen op Koning Zagan gaan terug naar de spelers.

2 Aandacht ontvangen van Ziener Borden

Aan het einde van een ronde, als je volgelingen hebt op een Ziener Bord, krijg je één Aandacht per volgeling.

De volgorde waarin de Aandacht wordt toegekend aan de spelers wordt bepaald door de positie op het Ziener Bord. De volgeling het dichtst bij de bovenkant van de kaart mag het eerst een Aandacht pakken. Dan krijgt de volgende volgeling in de rij de volgende Aandacht enzovoort.

Als alle Aandacht op het Ziener Bord op is, wordt direct een Demoon opgeroepen door de speler het dichtst bij de bovenkant. (Pagina 17 – Demonen Oproepen).

Figuur 37. De paarse en gele spelers krijgen elk één Aandacht.

Als er drie aandacht had gelegen op dit Ziener Bord, had de paarse speler nog een extra Aandacht ontvangen.

De Aandacht wordt verdeeld over de volgelingen op deze kaart. De paarse speler heeft een volgeling het dichtst bij de bovenkant, paars krijgt een aandacht. De gele speler krijgt vervolgens een aandacht. Nu is alle aandacht op, en de paarse speler krijgt geen aandacht voor zijn voor zijn volgeling onderaan het Ziener Bord.

Omdat er geen Aandacht meer ligt op dit Ziener Bord, wordt direct een Demoon opgeroepen.

3 Demonen Oproepen

Aan het einde van een ronde, als er geen Aandacht meer is op een Ziener Bord, wordt een Demoon opgeroepen. (figuur 38, 39).

I. Controleer welke speler een volgeling (1) het dichtst bij de bovenkant van het Ziener Bord (1, 3a) heeft. Deze speler gaat door met:

II. Alle volgelingen (2) op het Ziener Bord (3a) gaan terug naar de spelers.

III. Schuif het Ziener Bord (3a) naar rechts, zodat een nieuw Ziener Bord zichtbaar wordt (4).

IV. Draai het rechtse Ziener Bord (3a) om zodat het Duister Bord (3b) zichtbaar wordt.

V. Pak de Wereld Kaart grenzend aan het Ziener Bord (5a) en draai deze om. Alle volgelingen op deze Wereld Kaart gaan terug naar hun spelers. De Wereld Kaart (5a) is nu een Demoon geworden (5b). Plaats de Demoon (5b) op het Duister Bord (3b).

De speler plaatst de Demoon (5b) zo dat deze de bovenste of de onderste rij grondstoffen bedekt op het Duister Bord (3b).

VI. Elke speler die deze Demoon aan het aanbidden was mag kijken naar de stapel Demoon Kaarten (6). Voor het aantal Demoon kaarten zie pagina 4. Kaarten voorbereiden.

VII. Leg de Demoon Kaarten (6) zo op de Demoon (5b) dat de illustratie op de kaarten goed aansluit.

VIII. Beweeg de overige Wereld Kaarten (7) naar rechts.

Figuur 38. Status van een rij op het bord aan het einde van een Ronde – voordat een Demoon is opgeroepen. Een Demoon wordt opgeroepen omdat er geen Aandacht meer ligt op dit Ziener Bord. Let op de paarse volgeling op de gele Wereld Kaart, deze staat op het punt terug te gaan naar de paarse speler omdat de gele Wereld Kaart bijna wordt omgedraaid en een Demoon Kaart wordt.

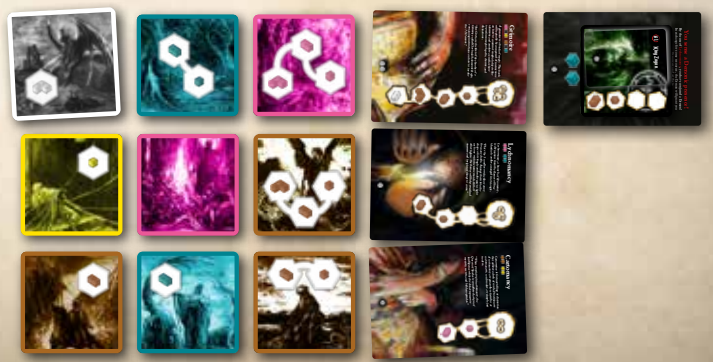
Figuur 39. Status van een rij op het bord nadat een Demoon is opgeroepen: Het Ziener Bord is omgedraaid en is nu een Duister Bord en geplaatst aan de rechterkant. De twee paarse volgelingen die op het Ziener Bord stonden gaan terug naar de paarse speler. De paarse volgeling op de gele Wereld Kaart gaat terug naar de paarse speler als de Wereld Kaart wordt omgedraaid naar Demoon Zagan. Demoon Koning Zagan wordt op het Duister Bord gelegd over de hexagonalen op het Duister Bord. De Demoon Kaarten mogen nu worden bekeken door de paarse speler (omdat alleen paars de Demoon aan het oproepen was), dan worden de Demoon Kaarten geplaatst op de Demoon. Ten slotte gaan alle kaarten in de rij naar rechts zodat er een nieuwe kaart komt te liggen naast het nieuwe Ziener Bord.

4 Trek Nieuwe Wereld Kaart(en)

Als er één of meer Demonen opgeroepen zijn deze ronde, vallen er gaten in De Wereld.

Vergeet niet dat de gaten altijd aan de meest linkse kant van de Wereld zitten (de kaarten zijn naar rechts geschoven toen de Demoon opgeroepen werd).

Trek (een) Witte Kaart(en) en plaats deze met de afbeelding omhoog in De Wereld tot alle gaten zijn gevuld (Figuur 40).



Figuur 40. Zorg dat alle Wereld Kaarten naar rechts zijn geschoven zodat de Ziener Borden nieuwe aangrenzende gekleurde Wereld Kaarten krijgen. Trek dan Nieuwe Wereld Kaarten en vul de gaten in de Wereld hiermee op.

5 Volgelingen terugkrijgen

Aan het einde van de ronde staan volgelingen van de spelers op verschillende hexagonalen. Sommige van deze hexagonalen zijn gekoppeld, andere niet. (Zie figuren 20, 21 en 22, op pagina 9).

Volgelingen terugkrijgen van gekoppelde hexagonalen
Volgelingen op niet gekoppelde hexagonalen, of op gekoppelde hexagonalen die allen zijn gevuld met volgelingen, gaan terug naar de spelers. Dit betekent dat volgelingen die Demonen aanbidden of Demonen oproepen naar de spelers terug kunnen gaan (zelfs als spelers ze liever willen laten staan om nog een ronde te aanbidden).

Zie pagina 9 voor meer details over hoe gekoppelde hexagonalen werken.

Figuur 41. Als dit het einde is van een ronde: De rode volgeling blijft staan omdat er gekoppelde hexagonalen niet bezet zijn. De paarse volgeling gaat wel terug omdat deze staat op een niet-gekopplde hexagonaal.

Volgelingen terugkrijgen door het omdraaien of verwijderen van kaarten en borden:
Als, door welke reden dan ook, een kaart met volgelingen erop wordt omgedraaid of verwijderd. Gaan de volgelingen op deze kaart terug naar de individuele voorraad van de spelers.

Voorbeelden wanneer kaarten/borden omgedraaid worden:
Wanneer alle Aandacht op is van een Ziener Bord, gaan alle volgelingen op dat Ziener Bord terug naar de spelers. De volgelingen op de Wereld kaart links van het Ziener Bord gaan ook terug naar de spelers (omdat dat Ziener Bord wordt omgedraaid tot een Duister Bord waar de Demoon op komt te liggen).

Wanneer alle kaarten van een Demoon op zijn, wordt deze Demoon verwijderd uit het spel en gaan alle volgelingen die op de Demoon staan terug naar de spelers.

Aan het einde van de Ronde, als een Rand van de Wereld kaart geen volgelingen meer bevat, wordt deze Rand van de Wereld kaart omgedraaid.

Volgelingen terugkrijgen tijdens een Ronde
Als een kaart met volgelingen erop wordt omgedraaid tijdens de ronde, gaan deze volgelingen terug naar de spelers en kunnen ze worden gebruikt tijdens dezelfde ronde (zelfs als spelers eerder hebben gepast vanwege het niet meer hebben van volgelingen).

6 Controleer of het Einde van het Spel is bereikt

Controleer het aantal beschikbare Pact Kaarten op het speelveld. Als het aantal Pact Kaarten gelijk of minder is aan het aantal spelers, eindigt het spel. (Figuur 43).

Als een speler 4 actieve Pact Kaarten in zijn tableau heeft eindigt het spel (Figuur 44).

Zodra één, of beide van deze condities wordt voldaan, ga verder naar de puntentelling.

7 Doorgeven van de Startspeler Schedel

Als geen Einde van het Spel conditie is bereikt, geef je de startspeler schedel door met de klok mee en start een nieuwe ronde.

Figuur 42. De Startspeler Schedel wordt met de klok mee doorgegeven aan de volgende speler.

Einde van het Spel

Het spel eindigt aan het einde van de huidige ronde wanneer één van de volgende condities is ingevuld:

- Als het aantal Pact Kaarten gelijk of minder is aan het aantal spelers (Figuur 43).
- Als een speler 4 actieve Pact Kaarten in zijn tableau heeft (Figuur 44).

Figuur 43. In een spel voor drie spelers: Het spel eindigt aan het eind van de ronde omdat er nog maar 3 Pact Kaarten zijn.

Figuur 44. Het spel eindigt aan het eind van de ronde omdat een speler 4 Pact Kaarten heeft in zijn Tableau.

Puntentelling

- Tel het totaal van alle Aandachts punten (Munten)
- Tel het totaal van alle WP op alle kaarten
- Tel het totaal van alle zichtbare Pact Kaarten
- Tel het totaal van alle blokjes, elk 4e blokje is 1 WP

De speler met de meeste punten is de winnaar van Goetia: Nine Kings of Solomon.

Wat als het gelijkspel is?
In het geval van gelijkspel – de speler met de meeste zwarte blokjes is de winnaar. Is het dan nog steeds gelijkspel, de speler met de meeste gekleurde blokjes. Mocht het dan nog steeds gelijkspel zijn (hoe is het mogelijk), de speler met de meeste Aandacht is de winnaar. Als er dan nog gelijkspel is, de speler met de meeste kaarten is de winnaar. Is het dan nog gelijkspel, dan delen de spelers de overwinning.

Figuur 45. Het is deze speler gelukt twee paarse Pact Kaarten te verkrijgen, welke uiteindelijk 12 WP waard zijn. 6 WP voor het hebben van 3 blokjes op Schatten, plus 6 WP voor het hebben van 3 Demonische Krachten (Rood).

Kaarten

Kaarten worden voornamelijk verkregen door Demonen te aanbidden. De meest krachtige kaarten worden verkregen door van Klasse 3 Demonen (Bael, Beleth en Paimon). Kaarten worden altijd bewaard in je Tableau.

Relieken, Schatten en Demonische Krachten zijn altijd WP waard aan het einde van het spel (zelfs als ze bedekt zijn door andere kaarten).

Pact Kaarten, zijn te krijgen van Duistere Borden of de Rand van de Wereld. Deze kaarten zijn alleen WP waard als ze zichtbaar zijn (bovenop een stapel) aan het eind van het spel.

Tableau
Elk Tableau met kaarten kan maximaal 4 stapels kaarten bevatten. Zodra een speler een kaart ontvangt, gaat deze direct naar het Tableau. Als een speler vier zichtbare kaarten in het spel heeft en een vijfde ontvangt, moet deze speler een van zijn bestaande kaarten bedekken. Alleen de kaarten bovenaan de stapel kunnen worden gebruikt tijdens het spel (Figuur 46). Alle Relieken, Schatten en Demonische Krachten zijn wel WP waard aan het einde van het spel.

Figuur 46. Deze speler heeft 6 kaarten ontvangen. Sommigen zijn overschreven. Alleen de bovenste kaarten zijn actief.

Er zijn vier type kaarten
Demonische Krachten (rood), Relieken (zwart), Schatten (geel)en Pacts (paars).

Demonische Krachten

Demonische Krachten zijn passieve effecten die altijd actief zijn. Een speler kan het effect nooit negeren. Het effect van de Demonische Kracht is alleen actief als de kaart volledig zichtbaar is in het Tableau van de speler.

Relieken

Aan Relieken kunnen kosten verbonden zijn. Het effect vereist dat een volgeling wordt gebruikt om actief te worden. Relieken moeten volledig zichtbaar zijn in het Tableau van de speler om gebruikt te worden.

Anatomie van een Kaart

Een kaart bevat sommige of alle onderstaande kenmerken:

a) Titel
b) Achtergrond Tekst
c) Type Kaart
d) Hexagonaal
e) Effect
f) Kosten (betaal dit om een volgeling te plaatsen op deze kaart)
g) Klasse en bron van de Kaart
h) Worship Punten (WP)

Gebruiken van Relieken tijdens je beurt
Schatten en kaarten waarop staat "Start van een Ronde" kunnen alleen worden gebruikt aan het begin van een ronde.

Gebruiken van Relieken tijdens je beurt
Als een speler een Reliek wil activeren tijdens een ronde, dan mag dit tijdens zijn beurt. De speler spendeert dan zijn actie door een volgeling te plaatsen op het hexagonaal van de Reliek kaart.

Sommige Reliek kaarten hebben een gloeiende rode rand. Dit is een indicatie voor andere spelers dat zodra deze Reliek geactiveerd is, andere spelers ook een voordeel hiervan krijgen.

Schatten

Schatten hebben grondstoffen op de kaart. Aan het begin van elke ronde mogen spelers één grondstof van elke Schatten pakken. Als een Schatten kaart wordt overschreven, gaan alle grondstoffen op die kaart terug naar de algemene voorraad.

Pacts

Pact Kaarten kunnen worden verkregen op Duistere Borden of de Rand van de Wereld. Ze geven extra WP aan het einde van het spel gebaseerd op hoe het spel is gespeeld. Een Pact Kaart geeft alleen WP als deze bovenop ligt in je tableau aan het einde van het spel.

Hoe de effecten van kaarten werken

Bedek bestaande kaarten

Als een speler al 4 kaarten heeft en hij ontvangt de 5e kaart, dan moet deze nieuwe 5e kaart boven op een bestaande kaart worden geplaatst (de bedekte kaart is meestal nog steeds WP waard aan het einde van het spel, maar het effect op de kaart wordt overschreven door de nieuwe kaart).

Bedekken van Schatten
Als een Schatten Kaart wordt bedekt, gaan alle grondstoffen op de kaart terug naar de voorraad. De kaart is WP waard aan het einde van het spel.

Bedekken van Pacts
Als een Pact Kaart wordt bedekt, is deze kaart niet langer actief, de speler krijgt geen WP van bedekte Pact Kaarten aan het einde van het spel.

Bedekken van Demonische Krachten
Als een Demonische Kracht Kaart wordt bedekt, kan de bedekte kracht niet meer worden gebruikt. De kaart blijft wel WP waard aan het einde van het spel.

Bedekken van Relieken
Als een Relieken Kaart wordt bedekt, kunnen ze niet langer worden gebruikt. De kaart blijft wel WP waard aan het einde van het spel.

Volgelingen die staan op een bedekte Reliek kaart (figuur 47a, 47b) worden geofferd en gaan terug naar de algemene voorraad.

Figuur 47a: Wit heeft een Reliek kaart met Volgeling erop.

Figuur 47b: Wit ontvangt een extra kaart om bij zijn tableau te leggen. Hij kiest ervoor de Reliek kaart met Volgeling te bedekken. Deze volgeling wordt nu opgeofferd.

Uitleg van wat een gebeurtenis is

Gebeurtenissen moeten worden gedefinieerd om uit te leggen hoe de effecten van de kaarten werken. Elke kaart heeft een effect dat meerdere malen kan worden gebruikt tijdens een beurt en ronde, maar slechts één keer per gebeurtenis. (Effectief betekent dit ook dat een oneindige lus van effecten niet mogelijk is. Bijvoorbeeld door “als je een aandacht ontvangt, ontvang een grondstof” en “als je een grondstof ontvangt, ontvang een aandacht”).

Een kaart wordt slechts één keer geactiveerd voor elke keer dat een gebeurtenis plaasvindt.

Hier zijn de gebeurtenissen die kunnen plaatsvinden:

- ☑ Ontvang één of meer kaarten voor Demonen aanbidden.
- ☑ Ontvang één of meer aandacht voor Demonen oproepen.
- ☑ Betaal de kosten omdat je een volgeling hebt geplaatst.
- ☑ Doe iets op een hexagonaal.
- ☑ Ontvang grondstoffen door de actie van een tegenstander.
- ☑ Ontvang één of meer grondstoffen vanwege je eigen actie.

Voorbeeld van een Kaart effect in actie

Kaarten ontvangen door Demonen te aanbidden kunnen worden gezien als een aparte gebeurtenissen. De effecten van een kaart kunnen slechts eenmaal worden toegepast voor elke Demoon waar je kaarten van ontvangt.

Bijvoorbeeld, Geel heeft twee volgelingen die Koning Belial aanbidden en één volgeling die Koning Zagan aanbidt.

Aan het einde van de ronde, als de kaarten voor het aanbidden van Demonen worden verdeeld, krijgt Geel 2 kaarten voor Koning Belial. En door de Demonische Kracht ‘Parseltongue’ krijgt de Gele speler ook 2 gekleurde blokjes. De speler krijgt dan een kaart van Koning Zagan en 1 gekleurd blokje. (Figuur 48).

Figuur 48. Elke gebeurtenis triggert eventuele kaarten 1 keer per gebeurtenis. Ontvangen van 2 kaarten van Belial kan worden gezien als 1 gebeurtenis. Ontvangen van 1 kaart van Zagan is een andere gebeurtenis.

Definities

Lege Hexagonaal
Er gebeurt niets

Ontvang een volgeling van de Rand van de Wereld
Kosten: Alle zichtbare blokjes in de Wereld Rij of Kolom en één Aandacht.

Ontvang een Demoon Kaart van Klasse 2 of lager
Ontvang een Demoon Kaart naar keuze van de beschikbare Demoon stapels in het spel van Klasse 2 of lager. Kosten: Alle grondstoffen zichtbaar op dat Duister Bord.

Ontvang een Demoon Kaart van Klasse 3 of lager
Ontvang een Demoon Kaart naar keuze van de beschikbare Demoon stapels in het spel van Klasse 3 of lager. Kosten: Alle grondstoffen zichtbaar op dat Duister Bord.

Ontvang een Pact Kaart
van de Pact Kaarten aangrenzend aan deze Rand van de Wereld Kaart. Kosten: 4 zwarte blokjes en alle zichtbare grondstoffen in die rij / kolom.

Wissel blokjes om voor Aandacht
Als je hier een volgeling plaatst, wissel tot maximaal 10 gele blokjes om voor maximaal 10 Aandacht. Kosten: Betaal de kosten genoteerd op het Duister Bord voor het omwisselen.

Ontvang een Pact Kaart en 3 Aandacht
Als je hier een volgeling plaatst, krijg je 3 Aandacht en mag je een beschikbare Pact Kaart kiezen. Als alle Pact Kaarten op zijn krijgt de speler alleen Aandacht. Kosten: Betaal alle grondstoffen zichtbaar op het Duister Bord.

Korting Symbool
Betaal een grondstof blokje minder (gekleurt of zwart).

2 Gekleurde Blokjes
Deze blokjes moeten van dezelfde kleur zijn.

Aandacht
Een munt die 1 WP waard is aan het eind van het spel.

Klasse Symbool
Geeft aan welke klasse een kaart is (pag. 4)

Actie
Plaats een volgeling op een hexagonaal.

Grondstoffen
Gekleurde blokjes (Niet Duisternis of Aandacht)

Blokje
Een roze, groenblauw, geel, bruin of zwart blokje.

Gekleurd Blokje
Een roze, groenblauw, geel of bruin blokje (niet zwart).

Duisternis
Een zwart blokje (niet gekleurd).

Elke grondstof
Elk gekleurd blokje (niet zwart).

Contact maken met Demonen
Volgelingen die staan op Ziener Borden.

Oproepen van Demonen
Wanneer alle Aandacht munten op zijn op een Ziener Bord wordt een Demoon opgeroepen.

Aanbidden van Demonen
Volgelingen staan op Demonen en ontvangen aan het eind van de ronde een Demoon Kaart.

Ziener Borden
De grote borden waar je voornamelijk Aandacht munten ontvangt. B.v. 'Séance', 'Ouija Board' en 'Exorcism'.

Duistere Borden
De achterkant van een Ziener Bord (heeft een donkere achtergrond).

Demoon Stapel
Een stapel Demoon Kaarten.

Voorraad
Alle blokjes en Aandacht die niet in het spel zijn. (Grondstoffen op Schatten zitten niet in de voorraad).

Offers
Wanneer een volgeling naar de voorraad gaat, door het bedekken van een Reliek Kaart of door het betalen van kosten (aangegeven op Duistere Borden of Demoon Kaarten).

Vraag en Antwoord

Moet ik een volgeling plaatsen? Mag ik niet passen?
Je moet een volgeling plaatsen als je kan.

Ik heb nog volgelingen, maar kan ze niet plaatsen.
Als je een volgeling niet kunt plaatsen tijdens je beurt, wordt je beurt overgeslagen. Blijf proberen om je volgeling te spelen in een volgende beurt of blijft je beurt overslaan tot alle spelers hun volgelingen hebben geplaatst.

Als je de laatste speler bent met volgelingen in je hand en je kunt nog steeds geen volgeling plaatsen, blijft de volgeling ongespeeld in je hand, en iedereen gaat door naar het einde van de ronde.

Kan ik kiezen een grondstof niet te pakken?
Nee. Als je een volgeling plaatst op een 'ontvang grondstoffen' hexagonaal, dan moet je deze grondstof pakken.

Is er een limiet aan het aantal grondstoffen dat ik kan hebben in mijn persoonlijke voorraad?
Nee. Je mag zoveel grondstoffen hebben als je wil. Maar de algemene voorraad is beperkt door het aantal grondstoffen in het spel.

Wat als een grondstof op is in de de algemene voorraad?
Als in de algemene voorraad een bepaalde grondstof op is, dan pak (steel) je deze grondstof van de speler met de meeste van deze grondstof. Als je dit zelf bent 'steel' je van jezelf (en krijgt geen extra grondstoffen).

Zie voor gelijkspel (meerdere spelers met dezelfde voorraad) de regels op pg. 9.

Voorbeeld van grondstoffen stelen
Je mag 8 blauwgroene blokjes pakken en er zijn er nog maar 5 in de algemene voorraad. Neem eerst deze 5 blokjes uit de voorraad.

Controleer welke speler de meeste blauwgroene blokjes heeft. Steel 1 blokje van deze speler. Doe dit zolang tot je 8 blokjes in totaal hebt, of tot je zelf de speler bent met de meeste blauwgroene blokjes.

Je doet het volgende voor elk blokje dat je nog krijgt: Je krijgt nog 2 blokjes – controleer welke speler de meeste blauwgroene blokjes heeft en neem 1 blauwgroen blokje van deze speler.
Je krijgt nog 1 blokje – controleer welke speler de meeste blauwgroene blokjes heeft en neem 1 blauwgroen blokje van deze speler.

Sommige kaarten laten me blokjes / aandacht op hexagonalen zetten tijdens mijn beurt – Wat doe ik hiermee aan het eind van de ronde?
Doe ze terug in de algemene voorraad.

Waar mogen nog niet gerekruteerde volgelingen staan?
Volgelingen mogen alleen worden gezet op Rand van de Wereld Kaarten als ze een symbool bedekken. Je mag volgelingen niet zetten op een omgedraaide Rand van de Wereld Kaart. Dit betekent ook dat een Rand van de Wereld Kaart slechts zoveel volgelingen kan bevatten als er spelers zijn.

Wat zijn de kleine blokjes onder de Ziener Bord Titels?
Deze laten de kosten zien op het aankomende Duistere Bord (de andere kant van het Ziener Bord).

Hoe krijg ik Aandacht?
De belangrijkste manier om Aandacht te krijgen zijn de Ziener Borden. Een volgeling plaatsen op een Ziener Bord kost één gekleurd blokje. De kleur van dit blokje wordt bepaald door de kleur van de Wereld Kaart direct naast het Ziener Bord.

Hoe worden Demonen opgeroepen?
Ziener Borden hebben 3-5 Aandacht op zich liggen. Als spelers volgelingen sturen om Demonen op te roepen wordt er aandacht verwijderd van het Ziener Bord. Als een Ziener Bord geen Aandacht meer heeft, wordt een Demoon opgeroepen.

Hoe krijg ik Kaarten?
Door volgelingen Demonen te laten aanbidden. Demonen moeten eerst worden opgeroepen voordat spelers volgelingen kunnen sturen om ze te aanbidden.

Tijdens hun beurt, kunnen spelers de blokjes betalen die op het Duistere Bord staan afgebeeld om een volgeling op een hexagonaal te plaatsen op de Demoon kaart. Aan het eind van de ronde gaan de kaarten naar deze aanbiddende volgelingen.

Is er een limiet voor het aantal kaarten dat ik mag hebben?
Je mag zoveel kaarten hebben als je wil. Maar slechts 4 kaarten mogen volledig zichtbaar zijn op elk moment tijdens het spel. Als je meer dan 4 kaarten hebt wordt je gedwongen een van je bestaande kaarten te bedekken.

Mag ik mijn tableau kaarten opnieuw ordenen?
Nee. (Tenzij je een kaart hebt die zegt dat dit mag).

Op sommige Ziener Borden or Relieken kun je een volgeling krijgen. Waar pak ik deze volgeling vandaan?
Je mag kiezen van welke Rand van de Wereld Kaart je deze volgeling wilt pakken. De nieuwe volgeling kan worden gebruikt in de volgende beurt van de speler.

Waar vind ik de laatste versie van deze spelregels?
Errata, en de laatste versie van de spelregels, zijn te vinden op: http://goetia.demonicgames.com

Dankbetuiging

Ontwerper
Kristian Karlberg

Illustrator:
Andrzej Masianis

Nederlandse Vertaling:
Bart van Eijl

Speciale Dank voor:
Maria Karlberg, Johan Säwing, Martin Johansson, Esbjörn Rundbom, Stephanie Pitel, Jonatan Karlberg, Henrik Karlberg, Amanda Hellberg, Tobias Hellberg, Niklas Björkbacka, Linnea Björkbacka, Thomas Strand, Mia Strand, Joppe Widstam, Shawn Sieben, Zabdiel Rodriguez, Bart van Eijl, Board Game Design Lab, e a tutti coloro che hanno testato il gioco a GoBo, GothCon, LinCon, Troll-Con, CalCon e Sthlm Tabletop Game Expo.

Dit spel zou niet hebben bestaan zonder jullie.

Copyright © 2020 door Demonic Games
Alle rechten gereserveerd. Dit boek of enig deel ervan mag niet worden gereproduceerd of gebruikt op welke manier dan ook zonder expliciete geschreven toestemming van de uitgever met uitzondering van korte citaten in een recensie.

Demonic Games
www.DemonicGames.com