

CARDIA WACHTERS VAN DE WILDERNIS

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL



12 wachters
(3 per fractie)



5 scènes

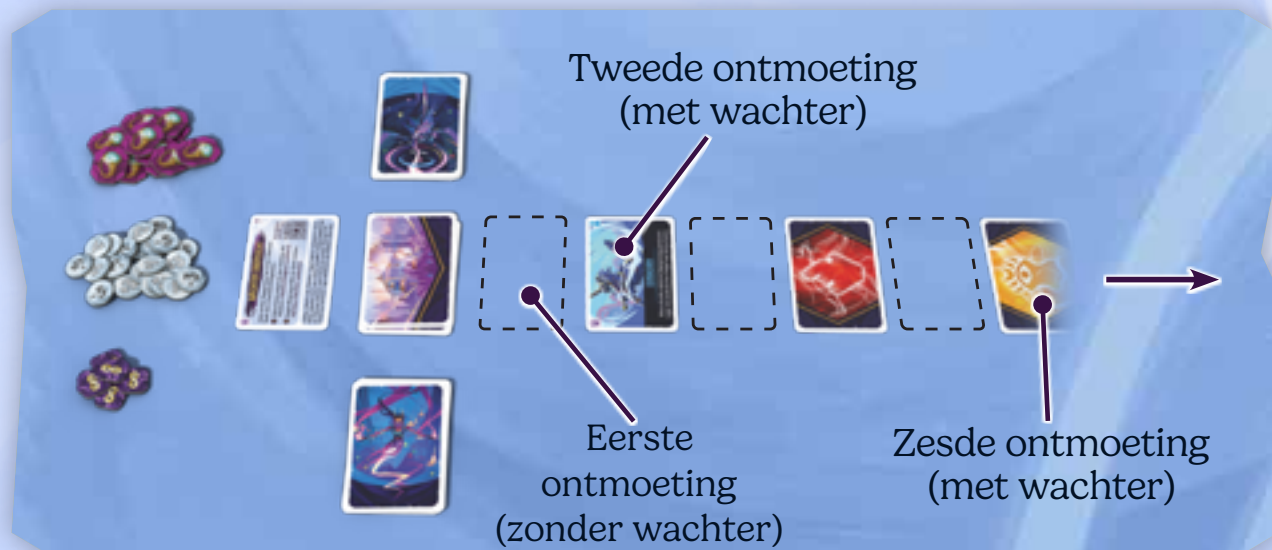


1 overzichtskaart

VOORBEREIDING

- 1 Bereid Cardia zoals gebruikelijk voor (zie spelregels basisspel blz. 2-3).
- 2 Leg de overzichtskaart uit deze uitbreiding voor beiden goed leesbaar op tafel.
- 3 Schud alle **12 wachters** en negeer daarbij de verschillende achterkanten. Leg er dan **6 van gedekt** in een rij met de stapel scènes neer. Laat tussen de stapel scènes en de wachter en tussen elke 2 wachters ruimte voor 1 kaart. Nu ligt op de **locatie van elke tweede ontmoeting** een wachter.

Draai nu de **eerste** wachter om (die het dichtst bij de stapel scènes ligt).



- 4 Leg de overige wachters terug in de doos.
- 5 Optioneel: speel je met scène, kies er dan 1 en leg die zoals gebruikelijk op de stapel scènes (zie ook blz. 4).

STRATEGISCHE VARIANT

Heb je al een paar keer met wachters gespeeld en wil je verder vooruit kunnen plannen? Leg dan bij de voorbereiding **alle** 6 wachters **open** neer.


DE WACHTERS

Er ligt uitsluitend in elke tweede ontmoeting een wachter.
Bij ontmoetingen **zonder** wachters verandert er niets.

Elke wachter hoort bij **één fractie**    .

Dat herken je aan het fractiesymbool op de voor- en achterkant. verder heeft elke wachter een **vaardigheid**.



De eenhoorn hoort bij de fractie **dynastie** 

1. KAARTEN SPELEN

Speel net als in het basisspel een kaart. Het is niet van belang of er zich een wachter in de ontmoeting bevindt.

2. VAARDIGHEID ACTIVEREN

Activeer karaktervaardigheden zoals gebruikelijk en handel die eerst volledig af. **Daarna** activeer je de vaardigheid van de wachter.


Je voert de vaardigheid van de wachter uitsluitend uit als je in **deze ontmoeting** een **kaart van zijn fractie** hebt gespeeld.

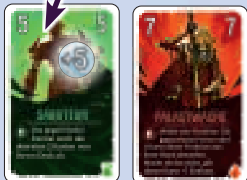
Je moet de vaardigheid van de wachter zo volledig mogelijk uitvoeren.
Hebben **beide** spelers een kaart van de fractie van de wachter gespeeld, dan voeren jullie **ieder** de vaardigheid uit. De volgorde is niet van belang.



Jij hebt de **PALEISWACHTER** gespeeld, die bij het **gilde**  hoort. Omdat de **OLIFANT** ook van het **gilde**  is, activeer je zijn vaardigheid: Geef jouw kaart in de vorige ontmoeting +5 invloed.

Je legt  op je **SABOTEUR (5)**, waardoor je die ontmoeting wint.

Je tegenstander heeft geen **gilde** -kaart gespeeld en activeert de vaardigheid van de **OLIFANT** niet.



Uitzondering: in elke fractie bevindt zich 1 wachter waarvan de vaardigheid uitsluitend wordt geactiveerd als **maar 1 speler** een passende kaart heeft gespeeld. Hebben jullie **beiden** een kaart van deze fractie gespeeld, dan gebeurt er **niets**.



Jij hebt de **RECHTER** en daarmee de enige **dynastie** -kaart in deze ontmoeting gespeeld. Daardoor activeer je de **KAT**: Is jouw kaart de enige **dynastie** -kaart in deze ontmoeting: draai alle **aanpassingsfiches** (?) op 1 kaart naar keuze naar de andere kant.

Je draait de **+3** op de **WAARZEGGER (6)** van je tegenstander naar een **-3**. Nu heeft jouw **PALEISWACHTER (7)** meer invloed en win jij de ontmoeting.

Zouden jullie beiden een **dynastie** -kaart hebben gespeeld, dan had geen van jullie de vaardigheid van de **KAT** geactiveerd.

3. EINDE VAN DE RONDE

Draai de **volgende wachter** in de spelrichting om.

Voer dan fase 3 van het basisspel zoals gebruikelijk uit.

Zijn alle wachters omgedraaid, dan speel je de resterende ontmoetingen zonder wachters.

SPECIALE SITUATIES

- Wordt de huidige ontmoeting (bijvoorbeeld door de **MOORDENARES (1)**) in fase 2 afgelegd, dan wordt de wachter in deze ronde **niet** geactiveerd. In plaats daarvan speel je zoals gebruikelijk een nieuwe ontmoeting op **diezelfde** locatie. Je kunt nu opnieuw proberen om de wachter te activeren.
- Wordt een vorige ontmoeting (bijvoorbeeld met de **MOERASWACHTER (13)**) afgelegd, dan **schuif** je zoals gebruikelijk **alle ontmoetingen op** en sluit je de gaten (zie spelregels basisspel, blz. 17). Het kan zo voorkomen dat de wachter van de huidige ontmoeting weer "vrij" wordt en je hem **nogmaals** kunt activeren. Bij voorgaande ontmoetingen (met of zonder wachter) verandert er niets.
- Een door de **POPPENSPELER (10)** getrokken kaart geldt als gespeeld en activeert een wachter van de betreffende fractie.

KAARTENVERDUIDELIJKINGEN



EENHOORN: je legt een extra zegel op **jouw kaart in de volgende ontmoeting** als die zijn ontmoeting wint. Wordt de kaart met het extra zegel afgelegd, dan is het effect niet meer actief. Wint de tegenstander de ontmoeting later alsnog, dan leg je het extra zegel terug in de voorraad.



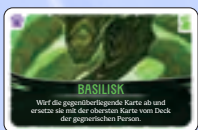
PAPEGAAI: je activeert de vaardigheid van de kaart waarmee je de **PAPEGAAI** hebt geactiveerd. Het maakt niet uit of je die vaardigheid al had geactiveerd. Activeer je een duurvaardigheid, dan leg je zoals gebruikelijk een (extra) duurfiche op de kaart.



FENIKS: je mag duurfiches ook op kaarten met een eenmalige vaardigheid leggen (zie FAQ, blz. 2). Speel je een kaart met een duurvaardigheid en activeer je die extra in fase 2, dan liggen er 2 duurfiches op deze kaart.



SCHORPIOEN: je legt de getrokken kaart op de aflegstapel van de tegenstander.



BASILISK: heeft de tegenstander geen kaart meer in het deck, dan kan hij niet spelen en verliest hij direct.



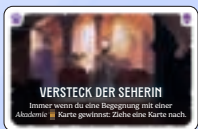
PAD: je mag uitsluitend **2 van jouw kaarten in direct op elkaar volgende ontmoetingen** met elkaar ruilen. Alle duuren aanpassingsfiches die op de kaarten liggen, worden mee verplaatst.


SCÈNES

De scènes uit de uitbreiding breiden het basisspel uit. Je kunt deze ook zonder de wachters spelen.



SENAAT: Je legt het aanpassingsfiche direct na het omdraaien (in fase 1) op de kaart.



SCHUILPLAATS VAN DE ZIENERES: je kaart moet van de *academie*  zijn en de ontmoeting winnen. Het maakt niet uit of je de huidige of een voorgaande ontmoeting wint.



© 2026 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Mathieu Rivero en Faouzi Boughida
Lay-out: Franz-Georg Stämmele en Alena Rolinski
Illustraties: Jonas Schmutzler, Ingram Schell,
Qistina Khalidah, Florian Herold
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

