



Bekijk de spelregelvideo!

FOR A CROWN

Al zolang ze het zich kunnen herinneren, voeren verschillende families oorlog, maar nu besluiten ze dat het hoog tijd is om één koninkrijk te vormen. Maar wie zal als eerste gekroond worden? De concurrentie is groot, ben je klaar om te doen wat nodig is om de troon te bestijgen?

Je hebt vier rondes de tijd om huurlingen te rekruteren, gemaskerde wasberen op je rivalen af te sturen, je invloed te vergroten of magie te gebruiken zodat je tegenstanders robijnen verliezen en jij aan het einde van deze strijd de kroon kunt bemachtigen!

INHOUD



×55

Huurlingenkaarten



×7

Gebeurteniskaarten



×32

Kaarthoesjes*



×7

Kisten



×1

Bord



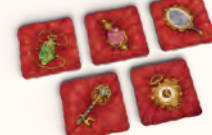
×6

Tegels met rekruteringskosten



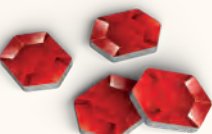
×5

Portretpionnen



×5

Erfstuktegels



×60

Robijnfiches



×30

Muntfiches



×25

Gemaskerde wasberen-fiches



×1

Magische dobbelsteen

*We hebben extra exemplaren van elk kaarthoesje voorzien in geval van schade.



Om aan elk type kleurenblindheid tegemoet te komen, is elk spelersonderdeel in het spel gekenmerkt door een bijbehorend familiewapen.



VOORBEREIDING

VOOR ELKE SPELER AFZONDERLIJK

- 1 Kies een **familie** , neem de bijbehorende **kist** en de **5 kaarthoesjes**, en leg ze voor je neer.
- 2 Neem het **erfstuk** van je familie en **10 robijnen**, en leg ze in je kist. Houd tijdens het spel geheim wat er in je kist zit.

VOOR ALLE SPELERS SAMEN (IN HET MIDDEN VAN DE TAFEL)

- 3 Plaats de voorraadkist met fiches op tafel (met hierin de **voorraad** gemaskerde wasberen, munten en robijnen).
- 4 Leg het **bord** op tafel en schuif de **tegels met rekruteringskosten 1, 3 en 5** in het inlegspoor. Leg de **tegels met rekruteringskosten 0** in de buurt.
- 5 Vorm het **Koninklijke Plein** boven het bord:
 - ◆ Sorteert de **huurlingenkaarten** in 5 stapels volgens hun niveau (**1**, **2**, **3**, **4** en **5**).
 - ◆ **Niveau 1**: Sorteert de kaarten volgens hun effecten en leg ze in 3 open stapels boven .
 - ◆ **Niveau 2, 3, 4 en 5**: Schud elke stapel afzonderlijk en leg ze gedekt boven respectievelijk ,  en . Draai vervolgens 2 kaarten van elke stapel om en leg ze eronder.
- 6 Neem de **2 startgebeurteniskaarten**  en maak er een **gedeelde stapel** van, met de afbeelding naar beneden.
- 7 Schud de andere **gebeurteniskaarten** en maak er een gedekte **stapel** van.

Stop de 7 gebeurteniskaarten tijdens het eerste spel in neutrale kaarthoesjes (zonder een familiewapen erop) met het oog op je volgende spellen.





8 Neem alle **portretpien** van de families in dit spel en plaats ze willekeurig in de **galerij**. Begin met het veld en plaats de andere pionnen ernaast, op de velden meteen links.



INVLOED

De galerij toont de invloed van elke speler. Het portret dat het meest rechts staat, toont de speler met de meeste invloed. Het portret dat het meest links staat, toont de speler met de minste invloed.

9 Raadpleeg de tabel hieronder: afhankelijk van je invloed neem je het aangegeven aantal **munten** uit de voorraad. Leg ze in je kist.

Meeste invloed	Minste invloed	Alle anderen
3 ×	5 ×	4 ×

10 Leg tot slot de **magische dobbelsteen** naast de voorraad.



Voorbeeld:
Jij bent Gravin Konijn. Je portret bevindt zich het verst naar rechts in de galerij, dus je hebt de meeste invloed en begint het spel met 3 munten.

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld over **4 rondes**, bestaande uit telkens **3 fases: rekruteren, onthullen** en **einde van de ronde**. Na 4 rondes wint de speler die **de meeste robijnen** in zijn kist heeft.

1. Rekruteren

In volgorde van invloed, dus van meeste naar minste invloed, rekruteer je een huurling van het Koninklijke Plein door deze stappen te volgen:

- 1 Kies een huurling **in een kolom met een rekruteringskost**. Je mag een open kaart nemen of de bovenste kaart van de stapel gedekte kaarten.
- 2 Betaal aan de voorraad de rekruteringskost van de gekozen huurling **in munten** (en/of robijnen) uit je kist. Je mag altijd **1 robijn in plaats van 1 munt** betalen.
- 3 Stop dan je net gerekruteerde huurling in een van je kaarthoesjes. De huurling draagt nu je familiewapen. Leg deze met de afbeelding naar beneden op de gedeelde stapel. Als je de bovenste kaart van een stapel hebt gekozen, bekijk deze dan eerst in het geheim voordat je deze in een van je kaarthoesjes stopt en op de gedeelde stapel legt.

Als **alle spelers** een huurling hebben gerekruteerd, vul het Koninklijke Plein dan opnieuw aan. Als een stapel leeg is en er niet genoeg kaarten zijn om een kolom aan te vullen, laat je deze velden leeg.

BELANGRIJK: VOLTOOI DEZE FASE TWEEMAAL TIJDENS DE EERSTE RONDE!

Voorbeeld:

- 1 *Tijdens de eerste ronde kies je ervoor om een huurling te rekruteren die 5 munten kost.*



- 2 *Omdat je geen 5 munten hebt, betaal je voor deze huurling 3 munten en 2 robijnen, die je in de voorraad legt.*



- 3 *Je stopt de gerekruteerde huurling in een van je kaarthoesjes en legt deze daarna met de afbeelding naar beneden op de gedeelde stapel.*





2. Onthullen


Schud de gedeelde stapel, onthul de bovenste kaart en pas meteen het effect toe. Onthul de volgende kaarten één voor één en pas elk effect toe tot alle kaarten van de gedeelde stapel op zijn.


- Als een **huurling** wordt onthuld, moet de speler die hem gerekruteerd heeft het effect ervan toepassen.
- Als een **gebeurtenis** wordt onthuld, moeten alle spelers die beïnvloed worden door de gebeurtenis het effect ervan toepassen.


Effecten van huurlingen en de magische dobbelsteen

 **Neem 1 robijn** uit de voorraad en leg die in je kist.

 Kies een andere speler. Hij neemt **1 gemaskerde wasbeer** uit de voorraad en legt die voor zich neer.

 Kies een andere speler. Hij **verliest 1 robijn** uit zijn kist en legt die terug in de voorraad.

 Gooi de **magische dobbelsteen** en pas het getoonde effect toe.

 **Neem 1 munt** uit de voorraad en leg die in je kist.

 **Verplaats een portret naar keuze**, naar het volgende vrije veld, in een richting naar keuze (zie onderstaand voorbeeld).

Kaarten van niveau 1 hebben twee effecten die gescheiden zijn door een /. Je kunt elke ronde kiezen welk effect je wil toepassen.

Voorbeeld:

① *Je huurling wordt onthuld. Je mag 2 velden verplaatsen in de galerij.*

② *Voor je eerste zet verplaats je het portret van Burggraaf Pinguin naar links.*

③ *Voor je tweede zet, verplaats je je portret naar rechts, waardoor je meer invloed krijgt.*



Gebeurteniseffecten

Inbraak



De speler(s) met de meeste gemaskerde wasberen voor zich verliezen **2 robijnen** en leggen ze in de voorraad. Daarna leggen ze ook al hun gemaskerde wasberen terug in de voorraad.

Omkoping



In volgorde van invloed mag elke speler **zoveel munten** (en/of robijnen) betalen als hij wil om hetzelfde aantal gemaskerde wasberen terug in de voorraad te leggen.

Magische helpende hand



De speler met de minste invloed gooit met de magische dobbelsteen en past het getoonde effect toe.

Huurling-tovenaars



In volgorde van invloed mag elke speler **1 munt** (of 1 robijn) betalen om de magische dobbelsteen te gooien en het getoonde effect meteen toe te passen.

Schandaal



Afhankelijk van de positie van elk portret in de galerij verliest elke speler **2, 1 of 0 robijnen**, die ze terugleggen in de voorraad (zie onderstaand voorbeeld).

In plaats van een munt mag je altijd een robijn betalen, maar let op: het omgekeerde mag niet!

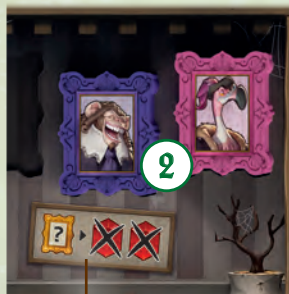


Voorbeeld:

① Het schandaal wordt onthuld.



② Baron Aap en Graaf Flamingo bevinden zich in de linkerzone van de galerij: ze verliezen elk 2 robijnen.



③ Burggraaf Pinguin bevindt zich in het midden van de galerij: hij verliest 1 robijn.



④ Markiezin Krok en jij bevinden zich in de rechterzone van de galerij: jullie verliezen niets!



Aantal robijnen dat je verliest

Erfstuk

Als je geen robijnen in je kist hebt en je moet er één of meer teruggeven aan de voorraad, dan zijn er twee situaties mogelijk:

JE HEBT JE ERFSTUK NOG STEEDS

Laat je tegenstanders weten dat je je erfstuk verkoopt en leg het ter herinnering voor je neer (je kunt het nooit terugkrijgen).

Neem 10 robijnen van de voorraad en leg ze in je kist. Ga verder met het normale spelverloop en betaal de vereiste robijnen.

JE HEBT JE ERFSTUK AL VERKOCHT

Je bent uitgeschakeld voor de rest van het spel.

Laat je tegenstanders dit weten, verwijder je portret uit de galerij en leg alle gemaskerde wasberen voor je terug in de voorraad.

Je tegenstanders beëindigen de huidige ronde, waarna het spel eindigt. Als hierbij kaarten van jouw familie worden onthuld, negeer je die.



Voorbeeld:

① Je moet 1 robijn betalen, maar je hebt er geen in je kist.



② Je vertelt dat je je erfstuk verkoopt en je legt 10 robijnen in je kist.



③ Je betaalt de vereiste robijn en speelt het spel verder met 9 robijnen in je kist.



3. Einde van de ronde

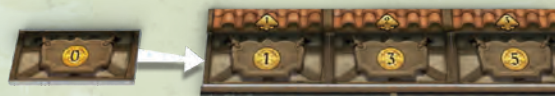
Volg deze 3 stappen om de volgende ronde voor te bereiden:

- ◆ Begin een nieuwe gedeelde stapel door alle kaarten die tijdens de ronde zijn gespeeld om te draaien, zodat de afbeelding naar beneden ligt.
- ◆ Trek een **nieuwe gebeurteniskaart** en leg deze, zonder deze te onthullen, bovenop de nieuwe gedeelde stapel.
- ◆ Schuif een **tegeltje met rekruteringskosten 0** in het inlegspoor op het bord om de andere tegeltjes naar rechts te verschuiven. Op die manier veranderen de rekruteringskosten en zijn er nieuwe hurlingen beschikbaar.

Aan het einde van de 4^{de} ronde negeer je deze fase en ga je meteen door naar het einde van het spel.

Voorbeeld:

- ① Aan het einde van de 1^{ste} ronde schuif je een tegeltje met rekruteringskosten 0 in het inlegspoor.



- ② Je hebt nu de rekruteringskosten voor de 2^{de} ronde veranderd.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de 4^{de} ronde, of eerder als een speler uit het spel is.

Je wint of verliest nog robijnen in de onderstaande volgorde:

- ◆ De speler met de **meeste invloed** krijgt 1 robijn.
- ◆ De speler(s) met de **meeste munten** krijgen 1 robijn.
- ◆ De speler(s) met de **meeste gemaskerde wasberen** verliezen 1 robijn.

Onthul tot slot het aantal robijnen in je kist.
Je erfstuk telt als 10 robijnen.

De speler met de **meeste robijnen** wint het spel en krijgt als eerste de kroon van het koninkrijk.
Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste invloed.



Ontwerper: **Maxime Rambourg**

Illustrator: **Paul Mafayon**

Credits en dankwoord: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België • www.rprod.com
Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privédoeleinden.

