

Queen's Necklace (Days of Wonder, Inc. - 2003)

In de jaren voorafgaand aan de Franse Revolutie, waren de juweliers van Place Vendôme in Parijs, de meest ervaren in heel de wereld. Hun enorme vaardigheden, gecombineerd met de schijnbaar oneindige rijkdom van hun beschermheren, lieten hen toe de meest uitzonderlijke juwelen te maken voor de koningen en koninginnen van Europa, en hun Hoven.

Om hun vege clientele tevreden te houden (en winstgevend te blijven), schuimden de juweliers heel Parijs af om kostbare edelstenen te verwerven die nodig waren voor hun creaties, intussen nauwlettend toekijkend op de steeds wijzigende mode-trend. En wanneer het nodig was, deinsden deze gekwiekste ambachtslieden er niet voor terug om een aantal gunsten te kopen teneinde alzo een bevoordeelde positie veilig te stellen in het Hof van de Koning.

DOEL VAN HET SPEL

Kruipend in de rol van juwelier van de koning, strijdt elke speler gedurende drie jaren van leertijd, om de meest gewenste juwelen in het rijk te ontwerpen en te verkopen.

Op het einde van ieder jaar, kondigt de Koopman een verkoop aan, waarop de juweliers beslissen welke van hun creaties zij willen verkopen. Aan de juwelier die de meeste winst uit zijn juweelverkoop haalt na drie jaren, wordt een adellijke titel uitgereikt, en wordt een plaats gegeven in het Hof van de Koning !

Om te slagen, moet iedere juwelier een evenwicht vinden tussen het gebruik van hun beperkte fondsen en de aankoop van dure, nieuwe edelstenen; gunsten kopen van de Koning, Koningin en andere belangrijke leden van het Hof, dan wel een dief inhuren of een vervalsing gebruiken.

BESTANDDELEN

*110 kaarten van tarot-grootte:

- 59 edelsteen-kaarten
- 7 ring-kaarten
- 1 kaart met de halsband van de Koningin
- 33 karakterkaarten
- 3 koopman-kaarten
- 4 overzichtskaarten (voor elke speler 1)
- 3 blanco kaarten (voor jezelf om je eigen karakters en edelstenen te creëren)

*De halsband van de koningin

*12 speelfiches:

- 4 fiches met edelstenen (diamant, robijn, emerald en amber)
- 4 fiches m.b.t. de mode-trend (+30, +20, +10, 0)
- 4 fiches m.b.t. het zeldzaam karakter (van de edelstenen) (+30, +20, +10, 0)

*een webcard van Days of Wonder voor een gratis toegang om online te spelen

*5 gouden ring-markeeders, om de huidige koopwaarde van de kaarten weer te geven, tijdens de fase van de kaart-verkoop

OPBOUW VAN HET SPEL

- geef elke speler een overzichtskaart. Nieuwe spelers zouden zich vertrouwd moeten maken met de rollen en mogelijkheden van elk karakter. Meer ervaren spelers kunnen ook de kaarten gebruiken om te verwijzen naar de respectieve hoeveelheid van elke soort edelsteen.
- leg de vier rode fiches m.b.t. de mode-trend (hierna **mode-fiches** genoemd) tussen de spelers in, in het midden van de tafel, in een volgorde van links naar rechts, als volgt: +30, +20, +10, 0.

- Schud de 4 fiches met edelstenen (hierna **edelsteen-fiches** genoemd) achter jouw rug door elkaar en leg ze willekeurig, met de afbeelding naar boven, onder elk van de 4 mode-fiches.
- Leg de 4 blauwe fiches m.b.t. het zeldzaam karakter (van de edelstenen) (hierna **zeldzaamheid-fiches** genoemd) in een stapel, en leg ze opzij tot de eerste verkoop.
De mode-fiches tonen aan welke edelstenen het meest in trek zijn, en welke niet in de gunst vallen in het begin van het spel.
- Neem de stapel met kaarten. Leg de 3 koopman-kaarten opzij en schud de overblijvende kaarten grondig door elkaar.
- Deel 4 kaarten uit aan elke speler. De hand van elke speler blijft verborgen voor de anderen gedurende het spel.
Noot: als aan een speler een astroloog uitgedeeld is, verwijdert hij deze kaart en trekt hij een nieuwe kaart ter vervanging. De astroloog wordt vervolgens weer tussen de overige kaarten geschud.
- Steek de 3 koopman-kaarten terug in de stapel, de eerste ongeveer 1/3 van de stapel, de tweede 2/3 van de stapel en de derde in de laatste vijf kaarten.
- Trek de 5 bovenste kaarten van de stapel en leg deze met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel. Plaats een gouden ring op het cijfer in de rechterbovenhoek van elke kaart. Het aangeduide cijfer met de ring is de kost, in dukaten, van de kaart. Leg de rest van de stapel als een trek-stapel opzij, naast de 5 kaarten.
- Kies op willekeurige wijze de startspeler (bijvoorbeeld de persoon die de mooiste juwelen draagt).

EEN SPELBEURT

- elke speler speelt om beurt, conform de richting van de klok.
- de beurt van een speler bestaat uit 3 opeenvolgende fases:
 - 1) invloedfase
 - 2) fase van het aankopen van kaarten
 - 3) fase van de devaluatie
- wanneer een koopman-kaart getrokken wordt, meestal tijdens de devaluatie-fase, vindt onmiddellijk een juwelen-verkoop plaats.

1) INVLOEDFASE

De speler mag van zijn handkaarten zoveel "invloed"-karakters (= de blauwe kaarten) spelen als hij wenst. Een speler kan wel enkel kaarten spelen die hij in het begin van zijn beurt in zijn hand had.

Wanneer een kaart gespeeld wordt, sorteert zij onmiddellijk gevolg en wordt de kaart vervolgens verwijderd. Voor meer gedetailleerde informatie over de gevolgen van de verschillende kaarten, zie hierna, in de kaart-sectie.

2) FASE VAN HET AANKOPEN VAN KAARTEN

Elke speler heeft 10 dukaten die hij kan spenderen om kaarten te kopen uit de 5 kaarten die met hun afbeelding naar boven in het midden van de tafel liggen. De prijs voor aankoop van een kaart, is het cijfer op de kaart dat omringd wordt door een gouden ring.

Een speler **moet minstens één kaart kopen** tijdens zijn beurt. Als een speler niet al zijn 10 dukaten spendeert, is het overgebleven geld verloren aangezien het niet kan worden bewaard voor de volgende beurt.

*Voorbeeld (zoals afgebeeld in de originele spelregels):
met zijn 10 dukaten kan de speler volgende zaken kopen:*

- de kaart met de ring
- de biechtvader (confessor) en de bankier (banker)
- de kaart met de emerald en hetzij de kaart met 2 robijnen hetzij de bankier
- de kaart met 2 robijnen en de bankier

3) FASE VAN DE DEVALUATIE

De gouden ring op elke kaart die nog op tafel uitgestald ligt, wordt 1 plaats naar beneden geschoven. Deze kaarten zullen hierdoor voor de volgende speler minder kosten om aan te kopen. Als een ring naar de laagste positie verschoven werd (met name op het kaart-symbool in het rood gekruist), wordt de kaart verwijderd.

Kaarten die werden gekocht of verwijderd, worden vervangen door nieuwe kaarten, getrokken van bovenop de stapel. Een gouden ring wordt geplaatst op het bovenste cijfer, rechts, van elk van deze nieuwe kaarten.

Als een koopman-kaart getrokken wordt, vindt onmiddellijk een juwelen-verkoop plaats (zie hierna). Na een verkoop, gaat het spel verder waar het onderbroken werd, en wordt een nieuwe kaart getrokken om de koopman-kaart te vervangen.

Voorbeeld (zoals afgebeeld in de originele spelregels):

De kaarten met de biechtvader (confessor) en de bankier (banker) zijn vervangen door twee nieuwe kaarten: een kaart met drie diamanten en een tweede kaart met een ring.

JUWELENVERKOOP

Er zijn 3 juwelenverkoop, één voor elk jaar van de leertijd. Het spel eindigt na de derde juwelenverkoop. Tijdens elke verkoop, trachten de spelers om juwelen die zij tijdens het jaar hebben geproduceerd, te verkopen aan het Hof van de Koning.

Tijdens een juwelenverkoop, zullen spelers de juwelen van hun keuze tentoon spreiden in rijen van edelstenen-kaarten en verbonden kaarten, zoals in het voorbeeld hierna.

Voorbeeld (zoals afgebeeld in de originele spelregels):

Barnaby kiest ervoor om 1 diamant en een koning, 4 robijnen en 4 amber-stenen tentoon te spreiden (er worden geen emerald-stenen tentoon gespreid).

De basisregel van een verkoop is: *enkel de juwelier die de meeste edelsteen-kaarten van een specifieke soort edelsteen tentoon spreidt, wint de verkoop van deze edelsteen en incasseert al het geld.*

De 3 stappen van een verkoop zijn:

1 – de juwelen tentoon spreiden

- elke speler kiest in het geheim de grijze “verkoop”-kaarten (edelstenen en extra juwelen zoals ringen en halsband, plus de bankier of de koning) die zij voor de verkoop tentoon wil spreiden.
- een speler is niet verplicht om al zijn edelstenen en andere grijze kaarten te selecteren, en kan zelfs kiezen om niets tentoon te spreiden.

Tip: wanneer een speler kaarten kiest om tentoon te spreiden voor een verkoop, zou een speler het aantal kaarten moeten verborgen houden evenals het aantal verschillende soorten edelstenen dat hij zal uitspelen. Spelers kunnen hun soorten edelstenen sorteren onder hun hand, de een op de ander, met de meest modieuze soort edelsteen bovenaan (zie mode-fiches). Door het afwisselen van de ene soort (met zicht naar boven) en de andere soort (op zijn kop), zal het duidelijk zijn welke speciale kaarten met welke soort edelsteen tezamen worden gespeeld.

- Als een speler een kaart met een ring of een koning wil spelen, moet hij ze minstens met 1 kaart met een edelsteen van een bepaalde soort tezamen uitspelen, zodat het duidelijk is dat de ring of de koning wordt gespeeld tezamen met die specifieke soort edelsteen.
- De bankier kan worden gespeeld met elke soort edelsteen-kaarten, aangezien het alle verkopen bij deze speler beïnvloedt.
- Alle spelers leggen tegelijkertijd de kaarten die zij willen tentoonspreads voor zich uit, met de zichtbare kant naar boven, waarbij elke soort edelsteen in een verschillende rij wordt gelegd, van de meest modieuze naar de minst modieuze (zie mode-fiches). Ringen en koningen worden in dezelfde rij geplaatst als de edelsteen (of edelstenen) waarmee ze tezamen worden uitgespeeld.

Tip: om verder de 'dramatische spanning' van elke juwelenverkoop op te voeren, kunnen spelers hun reeksen edelstenen, verborgen onder hun hand, telkenmale uitspelen per soort, van meest modieuze naar minst modieuze, in plaats van alle reeksen ineens. In ieder geval, de inhoud van de reeksen moet identiek blijven aan de reeksen die de spelers op voorhand hebben uitgezocht.

(Bijvoorbeeld: Amy kan de inhoud van haar Emerald-kaarten voor het tentoonspreads niet wijzigen, zich baserend op de inhoud van de diamanten en ermee verbonden karakters die juist werden onthuld).

2 – zeldzaamheid

- Nadat alle gespeelde kaarten bekend zijn, telt men het totaal aantal edelstenen van elke soort die door alle spelers werden gespeeld.
- De zeldzaamheid-fiches worden onder de edelsteen-fiches geplaatst. De +30 zeldzaamheid-fiche wordt geplaatst onder de meest zeldzame edelsteen (dit is: het soort edelsteen waarvan het laagste aantal edelstenen werd uitgespeeld door alle spelers tezamen). De +20 zeldzaamheid-fiche wordt geplaatst onder de op één na meest zeldzame soort edelsteen, en zo verder. Als twee edelstenen in dezelfde hoeveelheden werden uitgespeeld, wordt de meest modieuze als de meest zeldzame aanzien.

3 – verkopen van juwelen

Voor elke soort edelsteen, is de speler die hiervan het grootste aantal edelstenen heeft uitgespeeld, de enige die deze soort mag verkopen en het geld van de verkoop kan incasseren (ponden = overwinningspunten). Ingeval van een gelijke stand tussen 2 of meer spelers bij een specifieke soort edelsteen, mogen al deze spelers hun juwelen verkopen.

De verkoopprijs voor elk soort juweel, tussen 0 en 60 ponden, bestaat uit de som van de waardes (+30, +20, +10, 0) op de mode-fiches en de zeldzaamheid-fiches, die te vinden zijn boven en onder de edelsteen-fiche van elke soort.

Voor elke kaart met een ring die door de winnaar van een specifieke soort edelsteen werd gespeeld, in combinatie met edelsteen-kaarten van die soort, zal de speler een extra verkoop van dat juweel mogen doen (bijvoorbeeld: als de winnaar van de diamant-verkoop twee ring-kaarten speelde tezamen met zijn diamant-kaarten, zal hij 3 diamanten verkopen, voor driemaal de normale verkoopprijs).

Scores voor elke speler worden opgeschreven. Een score-blad kan u downloaden van www.queens-necklace.com, maar je kan ook een blad papier gebruiken.

Na de verkoop, worden alle gespeelde kaarten verwijderd, en worden de zeldzaamheid-fiches opzij gelegd tot de volgende verkoop, en het spel gaat weer verder waar het onderbroken werd door de Koopman.

EINDE VAN HET SPEL

De speler met de meeste ponden (hoogste score) na de derde en laatste verkoop, wint het spel.

DE KAARTEN

Invloed van de (blauwe) karakter-kaarten

Blauwe karakter-kaarten zijn te herkennen aan hun blauwe aanduidingen en titel. Deze kaarten moeten worden gespeeld in de beurt van diens eigenaar tijdens de invloedfase.

Biechtvader (confessor) (4 kaarten)

Voor hem zou je niets moeten verbergen ...

→ kijk naar al de kaarten in de hand van een andere speler van jouw keuze

Makelaar (courtier) (3 kaarten)

De makelaar kan je helpen om invloed te krijgen in het Hof – als hij er heeft.

→ Je hebt deze beurt drie extra dukaten om kaarten te kopen. Je kan dus kaarten kopen voor een totaal van maximum 13 dukaten (16 dukaten ingeval van twee makelaars en 19 als je er drie speelt).

Valsmunter (forger) (3 kaarten)

Let op: sommige stenen zien er te goed uit om waar te zijn.

→ kies een andere speler en een soort edelsteen. Die speler moet een kaart van deze edelsteen-soort verwijderen. Als hij er geen van heeft, moet hij zijn hand tonen om het te bewijzen.

Favoriet (favorite) (3 kaarten)

Zij beslist wat in (en uit) de mode is aan het Hof van de Koning.

→ Kies 1 van de 4 edelsteen-fiches en plaats ze op de eerste plaats, onder de eerste mode-fiche (= meest modieuze). Schuif de overige edelsteen-fiches naar rechts (van de gekozen edelsteen-fiche) zonder hun onderlinge volgorde te veranderen. Alzo komt er onder elke mode-fiche weer een edelsteen-fiche te liggen.

Dief (thief) (4 kaarten)

Mis je iets? Misschien is het nog niet te laat, schakel de dief in...

→ Kies een tegenspeler uit en trek willekeurig een kaart uit zijn hand. Je behoudt deze kaart, tenzij het de muskietier is (zie hierna). Als je de kaart met de Halsband van de Koningin steelt, moet de eigenaar ervan je zowel de halsband als de kaart geven.

Paarse karakter-kaarten

Deze kaarten zijn te herkennen aan hun paarse aanduidingen en titel, en kunnen tijdens het spel op verschillende tijdstippen gespeeld worden.

Alchemist (1 kaart)

Hoewel de alchemist er nog niet in slaagde om lood in goud te veranderen, heeft hij al enkele interessante resultaten met edelstenen bereikt...

→ De alchemist moet worden gespeeld tijdens een verkoop, onmiddellijk nadat de gespeelde kaarten van alle spelers kenbaar zijn. De alchemist laat je toe om één van jouw echte edelstenen (robijn, emerald of diamant) te muteren in een andere soort edelsteen van jouw keuze, zodat je een kaart met een edelsteen van één rij naar een andere rij mag verplaatsen. De alchemist kan echter amber niet beïnvloeden, noch kan hij een edelsteen in amber muteren.

Als een alchemist wordt gespeeld tijdens een verkoop, wordt de zeldzaamheid van de edelsteen dus pas berekend nadat de alchemist zijn mutatie van edelstenen heeft uitgevoerd.

Astroloog (astrologer) (3 kaarten)

Ieder in het Hof van de Koning wil weten wat in de sterren staat geschreven – jij zou ook graag je onmiddellijke toekomst kennen ...

→ Verwijder deze kaart onmiddellijk nadat ze werd verkregen. Vervolgens trek je de bovenste kaart van de trekstapel. Laat ze niet zien aan de andere spelers en houd ze bij in je hand.

Noot: als je een koopman trekt, vindt onmiddellijk een verkoop plaats. Na de verkoop, zal je de volgende kaart van de trekstapel trekken en in je hand bijhouden. Als je nog een astroloog trekt, verwijder je deze en trek je de volgende kaart van de stapel om deze in je hand bij te houden.

Kardinaal (cardinal) (2 kaarten)

De invloed van de Kerk – geen verkopen op een heilige dag

→ De kardinaal kan worden gespeeld wanneer een koopman is getrokken tijdens de beurt van een andere speler en een koop zou moeten plaatsvinden. De beslissing om een kardinaal al dan niet te gebruiken, wordt kloksgewijs aangekondigd, te beginnen met de eerste speler links van de huidige speler. De verkoop wordt uitgesteld en zal plaatsvinden op het einde van jouw volgende beurt. Plaats de Koopman links van jou, om je eraan te herinneren.

Noot: Als een kardinaal wordt gespeeld op de laatste Koopman, is het mogelijk dat de trekstapel is uitgeput alvorens het spel is afgelopen. In dit geval, gaat het spel gewoon verder als gewoonlijk tot de derde verkoop, maar de kaarten die door spelers worden gekocht worden niet (meer) vervangen wanneer de trekstapel op is.

Als twee spelers een kardinaal spelen, wordt de verkoop uitgesteld tot de persoon die (kloksgewijs) het verst van de huidige speler is, bereikt wordt en speelt.

Musketier (Musketeer) (4 kaarten)

Allen voor één en één voor allen !

→ De musketier kan worden gebruikt op drie verschillende manieren:

1° als een speler een dief speelt en een musketier uit jouw hand trekt, wordt de dief gegrepen tijdens de diefstal. De dief en de musketier worden beiden verwijderd, en je kan vervolgens willekeurig een kaart trekken uit de hand van de speler die jou trachtte te beroven (maar als jij op jouw beurt een musketier trekt, geldt opnieuw dezelfde regel).

2° als een speler een valsmunter tegen jou speelt, kan je dit tegenhouden door een musketier. Beide kaarten worden verwijderd.

3° Tijdens de invloedfase van zijn beurt, kan een speler drie musketiers tegelijkertijd spelen om de Halsband en de kaart met de Halsband te transfereren van de huidige eigenaar naar hemzelf.

Koningin (Queen) (1 kaart)

Het is beter om niet te weerstaan aan de eigenzinnigheid van de Koningin.

→ Speel deze kaart wanneer een edelsteen-kaart (let op: ENKEL een edelsteen-kaart) getrokken wordt van de trekstapel tijdens de fase van devaluatie. Je neemt deze kaart in jouw hand, en de volgende kaart van de trekstapel wordt ervoor in de plaats getrokken.

Verkoop (grijze) karakter-kaarten

Deze kaarten zijn te herkennen aan hun grijze aanduidingen en titel, en worden met hun afbeelding naar beneden geplaatst tijdens een verkoop. Edelsteen-kaarten die door een speler worden gespeeld tijdens een verkoop moeten per soort edelsteen gerangschikt zijn (diamant, emerald, robijn, amber).

Edelsteen-kaarten:

Robijn

(2 kaarten met 3x robijn, 5 kaarten met 2x robijnen, 7 kaarten met 1x robijn)

Emerald

(2 kaarten met 3x emerald, 5 kaarten met 2x emerald, 7 kaarten met 1x emerald)

Diamant

(2 kaarten met 3x diamant, 5 kaarten met 2x diamant, 7 kaarten met 1x diamant)

Amber

(17 kaarten met 1x amber)

→ Deze kaarten duiden de verschillende soorten edelstenen aan die je kan gebruiken om juwelen te maken. Hoe meer edelstenen van een bepaalde soort op jouw uitgespeelde kaarten zijn afgebeeld, hoe mooier het juweel dat je met deze edelstenen kan maken. Anderzijds, hoe meer edelstenen van een bepaalde soort in de verkoop worden tentoon gespreid, hoe minder zeldzaam (en hoe minder waardevol) deze edelsteen is. Het is dus wenselijk om de meerderheid van edelstenen te hebben in een welbepaalde soort, waarvan in het algemeen het laagste aantal edelstenen zijn uitgespeeld door alle spelers tezamen.

Ring-kaarten (7 kaarten)

→ Ieder speler is erop gericht om als enige het meest waardevolle juweel te ontwerpen voor iedere uitgespeelde edelsteen-soort. Als je één of meer ring-kaarten uitspeelt tezamen met enkele van jouw edelsteen-kaarten, heb je een manier gevonden om bijkomende juwelenstukken van deze soort te ontwerpen. Dit is enkel van belang als je ze kan verkopen, dus enkel als je de meeste edelstenen van deze soort hebt op de door jou gespeelde kaarten. Anders is de extra ring-kaart verspild. Voor elke ring-kaart die verbonden is met een edelsteen-soort waarin je de meerderheid hebt, kan je een bijkomend juweel van dat type edelsteen verkopen. 1 ring-kaart, tezamen uitgespeeld met een winnende verkoop verdubbelt dus het bedrag van het ontvangen geld, 2 kaarten verdriedubbelt het bedrag, enz.

Koning (king) (3 kaarten)

De koning betaalt nooit

→ De koning annuleert de verkoop van een bepaalde soort edelsteen als het tezamen met deze soort werd gespeeld. De speler die de meeste edelstenen van deze soort op zijn kaarten heeft, kan zijn juwelen dus niet verkopen en incasseert dus geen geld. Wanneer de verkoop is beëindigd, worden de edelsteen-kaarten verwijderd zoals elke andere edelsteen-kaart die tijdens de verkoop werd gespeeld. Elke speler kan maximum 1 koning-kaart spelen in een welbepaalde verkoop.

Halsband van de Koningin (Queen's Necklace) (1 kaart)

Enkel de halsband van de koningin zal de koning sussen.

De speler die deze kaart verwerft of ontvangt, moet de Halsband van de Koningin dragen en ze rond zijn nek dragen om het kenbaar te maken aan alle spelers.

De kaart van de Halsband van de Koningin, wanneer het tezamen met een edelsteenkaart tijdens een verkoop wordt uitgespeeld, beschermt deze edelstenen tegen de koningkaarten.

Als de Halsband van de Koningin en 1 of meer Koningen werden uitgespeeld op hetzelfde soort edelsteen, worden de volgende twee voordelen toegekend:

1 – de invloed van de koningen worden ongedaan gemaakt en de speler die de meeste edelstenen van dit type heeft tentoon gespreid (ongeacht of deze speler de eigenaar is van de Halsband van de Koningin) wint de verkoop en incasseert de overeenkomstige overwinningspunten.

2 – verder moeten de eigenaars van de Koning(en) een tributie van 50 ponden betalen aan de houder van de Halsband van de Koningin. 50 punten worden afgetrokken van zijn huidige score en gegeven aan de eigenaar van de Halsband van de Koningin. Het is mogelijk dat een speler van de Koning zich hierdoor geconfronteerd ziet met een negatieve score als resultaat.

Bankier (banker) (2 kaarten)

→ Ongeacht met welke edelsteen-soort hij gespeeld wordt, voegt de bankier 10 ponden toe aan de verkoopprijs van elk juweel dat hij zal verkopen in deze verkoop.

Koopman (3 kaarten)

Wanneer een koopman getrokken wordt, vindt onmiddellijk een verkoop plaats. De kaart van de koopman wordt vervangen door de volgende kaart in de trekstapel.

Blanco kaarten.

Gebruik de blauw- en paarsgemarkeerde blanco kaarten om zelf karakters van jouw keuze te creëren. Gebruik de grijsgemarkeerde blanco kaart om het karakter, voorwerp of edelsteen van jouw keuze te creëren. Aarzel niet om je beste suggesties te posten op ons forum op www.queens-necklace.com.

Als je vragen of opmerkingen hebt over de *Queen's Necklace*, gelieve ons te e-mailen op info@queens-necklace.com.

QUEEN'S NECKLACE ONLINE

(zie spelregels voor verdere informatie)

