

Handel & Wandel

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Kosmos

Het betreft hier een themaset dat enkel kan gespeeld worden met een basiskaartspel

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Handel & verkeer.

Handel & verkeer bestaat uit 30 nieuwe kaarten.

Men kan deze set samen met het basisspel "Het Siedler kaartspel" als een uitbreiding van het basisspel spelen ofwel kan men een tornooi spelen waarbij beide spelers met hun basisspel spelen en ieder met minstens één themaset speelt.

De set "Handel & Verkeer".

Daar de handel centraal staat in deze set is het handelskantoor het centrale gebouw in deze set.

De nieuwe kaarten Färberei (ververij), Kunstschmiede (smidse), Schnapsbrennerei (jeneverstokerij) zijn nieuwe elementen in het spel waarbij men dadelijk grondstoffen kan ruilen in handelspunten. Veel kaarten met handel en tornooipunten verhogen de kans om naast de gebeurtenisdobbelsteen grondstoffen te bekomen. Het inzetten van handelsvloten wint aan kracht door het juist inzetten van ondersteunende kaarten.

Het uitgebreide basisspel

1. De startopstelling.

Beide spelers bouwen hun vorstendom met de kaarten van het basisspel (dit volgens de gangbare regels).

Uit het basisspel en de set worden de 2 kaarten "handelskantoor" alsook alle gebeurteniskaarten gesorteerd.

De overige kaarten van het basisspel worden geschud. Nadien maakt men vier even grote uitbouwstapels. Deze vier stapels worden in een rij tussen beide spelers gelegd.

Bij het gebruik van de themaset : "Handel & Verkeer" worden de twee kaarten "handelskantoor" uit de set genomen en worden ze beiden open naast de vier stapels van het basisspel gelegd.

De overige kaarten van de themaset, uitgezonderd de gebeurteniskaarten, worden nu goed geschud en in twee even grote stapels naast de reeds klaar liggende stapels gelegd.

De gebeurteniskaarten uit het basisspel en uit de themaset worden goed geschud en als bijkomende stapel naast de andere gelegd. Aansluitend wordt de rij met

bouwkaarten voor straten, nederzettingen, steden en landschappen aangevuld. De startopstelling is nu volledig wanneer iedere speler een vorstendom voor zich liggen heeft en in het midden elf verdeckte stapels liggen

2. De voorbereiding.

Is onveranderd met dat van het basisspel! De beide dobbelstenen alsook de molen- en ridderfiguur worden klaargelegd. Iedere speler kiest uit één van de zes uitbouwstapels 3 kaarten welke men in de hand neemt. De overige kaarten in deze stapel mag men niet meer van plaats veranderen. De stapels worden verdeckt op hun plaats teruggelegd.

3. Het spelverloop in het kort.

Onveranderd zoals in het basisspel!

De spelers zijn afwisselend aan beurt. Wie aan beurt is moet

- dobbelen

beide spelers moeten dan

- de gebeurtenis uitvoeren
- de opbrengst boeken

wie aan beurt is kan in een willekeurige volgorde de volgende acties uitvoeren:

- bouwen
- grondstoffen wisselen
- actiekaarten uitspelen

Wie aan beurt is vult zijn handkaarten terug aan. Nadien is de medespeler aan beurt. De regels van het basisspel gelden met uitzondering van de hierna volgende veranderingen van de spelregels. Het spel eindigt van zodra er iemand 13 zegepunten heeft.

4. De veranderingen van de spelregels

- In de beide eerste ronden heeft de dobbelsteengebeurtenis "rover" geen uitwerking!
- Met uitzondering van de "verkenner" mogen actiekaarten dan pas worden uitgespeeld als beide spelers minstens drie zegepunten hebben. Van zodra deze voorwaarde eenmaal is vervuld (beide spelers hebben gelijktijdig drie zegepunten) mag men actiekaarten uitspelen. Dit mag ook wanneer een speler later in het spel minder dan drie zegepunten zou hebben.
- Gebouwen zijn veilig voor spionnen! Met een spion kan een tegenstander enkel actiekaarten en eenheden (ridders en vloten) afnemen.
- Het is toegestaan om gebouwen of eenheden uit je eigen vorstendom te verwijderen om bv. plaats te maken voor belangrijkere kaarten. Dit afbreken kost niets maar de speler moet de weggenomen kaart op de aflegstapel leggen! Het is niet toegestaan om een weggenomen kaart in de hand te nemen of ze onder een uitbouwstapel te schuiven. Een vrij gekomen bouwplaats kan in

dezelfde ronde opnieuw bebouwd worden men hoeft dit echter niet te doen.

- Het uitspelen van sommige kaarten in het vorstendom is verbonden aan andere kaarten. Zo kan men slechts een "grote bazaar" bouwen wanneer men voordien reeds een handelskantoor heeft gebouwd. Wanneer zo'n "voorwaardekaart" (handelskantoor) in een vorstendom zou verdwijnen dan moet de daaraan verbonden kaart (bv. jeneverstokerij) NIET weggenomen worden.

- Handelskantoor.

Heeft een speler de nodige grondstoffen om een handelskantoor te bouwen dan betaalt hij deze grondstoffen, neemt een "handelskantoor"-kaart en legt deze zoals een normale stadsuitbouw boven of onder een van zijn steden.

Belangrijk: Iedere speler mag slechts één handelskantoor bouwen. Men mag wel zijn handelskantoor afbreken (kaart open terug leggen in de rij van de uitbouwkaarten dit betekent dat de kaart in het spel blijft). Wordt er met succes een vuurduivel tegen een handelskantoor uitgespeeld dan legt men deze kaart open in de rij van de uitbouwkaarten terug. Dit betekent dat men de kaart niet in de hand neemt.

5. Einde van het spel.

Het spel eindigt van zodra er iemand 13 zegepunten heeft.

Het toernooispiel

Iedere speler heeft een eigen basisspel en ieder minstens één themaset nodig!!

Iedere speler mag een bepaalde themaset slechts eenmaal inzetten. Het is dus niet toegelaten om met de kaarten van 2 sets "Handel & Verkeer" te spelen.

1. De startopstelling.

Eén speler (de gastheer) levert uit zijn basisspel de voor de startopstelling noodzakelijke kaarten :

- de 18 wapenkaarten
- de 7 straten
- de 5 nederzettingen
- de 7 steden
- de 11 landschappen

Iedere speler legt (zoals in het basisspel) de 9 kaarten van zijn wapenkleur als een vorstendom voor zich neer. De straten, nederzettingen, steden en landschappen worden zoals gewoonlijk in het midden tussen de beide vorstendommen geplaatst. Hierbij komt ook de stapel met de gebeurteniskaarten waarvan de samenstelling verder wordt beschreven. Wanneer het bij een toernooiset om de themaset "tovenaars & draken " gaat worden de 5 citadelkaarten als een eigen stapel in het midden gelegd. De speler geeft aan dat hij de thema "tovenaars & draken" gebruikt. Alle andere speciale kaarten zoals "handelskantoor" moet de speler in zijn eigen dek integreren! Dit geldt tevens voor de andere centrale kaarten van andere themasets zoals het vb. universiteit in de set "wetenschap & onderzoek".

Zie fig. pag.5

2. Het samenstellen van de gebeurteniskaarten-stapel.

De stapel met gebeurteniskaarten moet uit 13 kaarten bestaan.

- Iedere speler zoekt een kaart "burgeroorlog" en een "epidemie" uit zijn kaarten. De gastheer voegt hierbij nog een kaart "jaarwissel" toe.
- Iedere speler moet nu nog 4 gebeurteniskaarten toevoegen die hij uit zijn basisspel en zijn themaset kiest. Een tweede kaart "jaarwissel" is hierbij niet toegelaten! De uitgekozen gebeurteniskaarten worden verdekt samengevoegd geschud en als een verdekte stapel in het midden gelegd.
- Het kiezen zal in het geheim gebeuren waardoor de medespeler niet weet wat hem te wachten staat.

3. De samenstelling van een eigen dek.

Iedere speler stelt als volgt zijn eigen "dek" uit zijn basisspel en zijn themasets samen.

- In een eigen dek vind je enkel kaarten die op de rugzijde geen symbool dragen, dus de uitbouw- en de actiekaarten.
- In de keuzekaarten kunnen alle uitbouw- en actiekaarten die in een basisspel als in de themasets gebruikt worden.
- Iedere speler kiest in het geheim 33 kaarten uit die zijn dek vormen waarmee hij de tegenstander wil bestrijden.
- De keuze is volledig vrij, de enige beperking bestaat erin dat alle kaarten slechts in die hoeveelheid mogen gebruikt worden als wat er aanwezig zijn in het basisspel en de themaset. Zo is het bv. niet toegelaten om uit een tweede basisspel een vierde spion in zijn dek te gebruiken.
- Is de keuze gemaakt dan kiest elke speler uit zijn dek 3 kaarten die hij in de hand neemt en waarmee hij het spel begint.
- Elke speler moet dan de overige 30 kaarten van zijn dek schudden en hiermee 4 stapels (2 stapels van 7 kaarten en 2 met 8 kaarten) samenstellen.
- Iedere speler legt deze 4 persoonlijke uitbouwstapels verdekt links of rechts van zijn vorstendom.

4. Verloop van het spel.

1. Iedere speler vormt in het spelverloop zijn eigen (persoonlijke) aflegstapel!
2. Telkens wanneer er, bij een toernooispel, kaarten moeten worden afgelegd of onder een stapel geschoven moet worden bedoelt men daarmee de eigen (persoonlijke) stapels van de speler. De stapels van de tegenstander zijn over het algemeen verboden. In andere sets (bv. Politiek & Intrige) zijn er echter uitzonderingen op deze regel. Deze uitzonderingen worden bij het uitleggen van de themaset aangegeven bij de detailbeschrijving van de kaarten.

Hierna vind je de veranderingen van de spelregels voor het toernooispel!

De veranderingen van de spelregels.

- 1) Hier gelden ook de veranderde spelregels bij het uitgebreide basisspel:

- In de beide eerste ronden heeft de dobbelsteengebeurtenis "rover" geen uitwerking!
- Met uitzondering van de "verkenner" mogen actiekaarten dan pas worden uitgespeeld als beide spelers minstens drie zegepunten hebben. Van zodra deze voorwaarde eenmaal is vervuld (beide spelers hebben gelijktijdig drie zegepunten) mag men actiekaarten uitspelen. Dit mag ook wanneer een speler later in het spel minder dan drie zegepunten zou hebben.
- Het is toegestaan om gebouwen of eenheden uit je eigen vorstendom te verwijderen om bv. plaats te maken voor belangrijkere kaarten. Dit afbreken kost niets maar de speler moet de weggenomen kaart op zijn aflegstapel leggen! Het is niet toegestaan om een weggenomen kaart in de hand te nemen of ze onder een uitbouwstapel te schuiven. Een vrij gekomen bouwplaats kan in dezelfde ronde opnieuw bebouwd worden, men moet dit echter niet.
- Het uitspelen van sommige kaarten in het vorstendom is verbonden aan andere kaarten. Sommige bouwwerken kunnen dan pas geplaatst worden wanneer de hiervoor als voorwaarde gestelde kaart in je eigen vorstendom ligt.

2) Verder gelden de volgende veranderingen:

- Iedere ridder, tovenaars, draak is eenmalig!
Alle eenheden die een eigenaam dragen zijn individueel!
Heeft je medespeler zo'n eenheid in zijn vorstendom opgesteld, dan mag zo'n zelfde eenheid niet in je eigen vorstendom opgesteld worden. Kanonnen zijn niet eenmalig!

vb. Je tegenspeler heeft de ridder "Konrad de flinke" opgesteld. Hierdoor kun je eigen "Konrad" niet in je vorstendom plaatsen zelfs wanneer je hem in je hand hebt. Natuurlijk mag je de "Konrad" van de tegenpartij door middel van een zwarte ridder verdrijven en aansluitend je eigen "Konrad" in je eigen vorstendom opstellen.

- Gebouwen zijn veilig voor spionnen! Met een spion kan een tegenstander enkel actiekaarten en eenheden (ridders, kanonnen, draken en vloten) afnemen. Toveraars, tover-actiekaarten en toverboeken mogen dan pas verwijderen worden als men "tovenaars & draken" inzet en over een citadel beschikt.
- Wordt een spion gespeeld dan wordt de kaart die de tegenstander wegneemt genoteerd. Na het spel krijgt de speler zijn genoteerde kaart terug.
- Wie op het einde van zijn beurt een kaart omruilt moet de afgelegde kaart onder die stapel schuiven waarvan men een kaart neemt.

Einde van het spel.

Net zoals bij de uitbreiding van het basiskaartspel eindigt het toernooispel eveneens van zodra een speler 13 zegepunten bereikt heeft en daarmee de winnaar is.

Bijvoegsel :de kaarten in detail

Gebiedsuitbreidingen zie pag.7

1) Stoeterij (1x)

- Je mag je ridders en je kanonnen in je vorstendom willekeurig verplaatsen op voorwaarde dat je aan beurt bent en je 1 graan hebt afgegeven. Dit alles gebeurt echter na je dobbelsteenworp.
- Deze kaart heeft geen uitwerking op draken.
- Wil je in een latere ronde nogmaals je ridders verplaatsen dan moet je opnieuw 1 graan betalen.

2) Goudsmid (1x)

- Verhoogt je goudopbrengst.
- Deze kaart verdubbelt de opbrengst van je goud-landschappen maar enkel wanneer deze gebieden direct rechts of links aanliggen.

3) Handelspost (2x)

- Verbeterd je ruilmogelijkheden.
- Deze kaart moet je op een reeds aangelegde straat leggen! Je mag dan telkens je aan beurt bent eenmaal een soort grondstof in de verhouding 1:1 ruilen tussen het landschap erboven en het landschap daaronder.

4) Lothar de drinker (1x)

- Bij elke dobbelsteenworp, bij het bepalen van de grondstofbijdrage, wordt de tornooisterkte van "Lothar" bepaald. Toont de dobbelsteen een "1" dan heeft "Lothar" in deze ronde een tornooisterkte van "1"
- Onafhankelijk daarvan kunnen andere kaarten waaronder bv. "de tornooiplaats" Lothars tornooisterkte verhogen.

5) Roofridderburcht (1x)

- Hiermee neem je de handelspunten van je tegenstander weg.
- Je mag deze kaart enkel in het vorstendom van je tegenstander leggen en dit op een vrije plaats in een nederzetting of stad.
- Je mag deze kaart slechts inzetten wanneer de gezamenlijke sterkte van alle ridders, draken en kanonnen minder dan 4 bedraagt. Het gevolg is dat alle handelspunten van gebouwen of eenheden (schepen) die in een nederzetting of in een stad waar de roofridderburcht geplaatst is niet meer meetellen.
- Is de voorwaarde niet meer vervuld (omdat de tegenstander 4 of meer sterktepunten bezit) moet de kaart op de aflegstapel gelegd worden.

6) Richard de wreker (1x)

- Voor één goudstuk wordt hij een "zwarte ridder"
- Zolang Richard in je vorstendom ligt wordt hij behandeld als een normale ridder. Hij kan dus zelf door een zwarte ridder aangevallen worden of door de jonkvrouw Imelda verleid worden.
- In de ronde waarin Richard uitgespeeld wordt mag hij nog niet in een zwarte ridder omgezet worden. Dit is ten vroegste in de volgende ronde mogelijk en dan nog enkel wanneer je zelf aan beurt bent. Nadat men Richard als zwarte

ridder heeft ingezet komt hij op de aflegstapel terecht.

7) Wagenmaker (1x)

- Je mag een grondstofsoort verschuiven
- Je kiest een grondstofsoort uit - voor het dobbelen. Grondstoffen van deze soort mag je willekeurig tussen twee gelijke landschappen verschuiven.

8) Herberg (1x)

- Ruilmogelijkheid goud tegen grondstof.
- Telkens je aan beurt bent mag je je geluk beproeven. Je mag ook meermaals dobbelen, maar dan moet je ook voor elke worp een goudstuk betalen.
- Gooi je 4, 5 of 6 dan krijg je een willekeurige grondstof.

Stadsuitbreidingen

De 3 volgende kaarten : "ververij", "smeedkunst" en "jeneverstokerij" laten je een onmiddellijke ruil van grondstoffen van aangrenzende landschappen in handelspunten maar ook het omgekeerde een ruil van handelspunten tegen grondstoffen toe.

Elk van deze kaarten wordt boven of onder een landschapskaart van een gelijke soort aangelegd. De zijde met de tekst (dus zonder handelspunt) naar beneden. Deze kaarten mogen slechts aan landschapskaarten aangelegd worden die minstens door een stad begrensd zijn

Elk van deze drie kaarten mag slechts dan aangelegd worden wanneer je over een handelskantoor beschikt.

9) Ververij (1x)

- Leg deze kaart aan de bovenzijde of de onderzijde van een weidelandschap aan.
- Wanneer je aan de beurt bent, kan je de aangrenzende weidelandschap met twee grondstoffen verminderen en in de plaats daarvan de ververij met één handelspunt omhoogdraaien (naar rechts)
of
- Je geeft één of meerdere handelspunten van deze kaart af en je mag hiervoor van je tegenstander per handelspunt één willekeurige grondstof nemen op voorwaarde dat je hiervoor wel plaats in je landschappen hebt.

10) Smidse(1x)

- Leg deze kaart aan de bovenzijde of de onderzijde van een ertslandschap aan.
- Wanneer je aan de beurt bent, kan je de aangrenzende ertslandschap met twee grondstoffen verminderen en in de plaats daarvan de smidse met één handelspunt omhoogdraaien (naar rechts)
of

- Je geeft één of meerdere handelspunten van deze kaart af en je mag hiervoor van je tegenstander per handelspunt één willekeurige grondstof nemen op voorwaarde dat je hiervoor wel plaats in je landschappen hebt.

11) Jeneverstokerij (1x)

- Leg deze kaart aan de bovenzijde of de onderzijde van een graanlandschap aan.
- Wanneer je aan de beurt bent, kan je de aangrenzende graanlandschap met twee grondstoffen verminderen en in de plaats daarvan de jeneverstokerij met één handelspunt omhoogdraaien (naar rechts) of
- Je geeft één of meerdere handelspunten van deze kaart af en je mag hiervoor van je tegenstander per handelspunt één willekeurige grondstof nemen op voorwaarde dat je hiervoor wel plaats in je landschappen hebt.

De "schatkamer" en de "voorraadschuur" zijn opslagplaatsen van grondstoffen.

Deze 2 pakhuisen kan men slechts dan bouwen wanneer men in zijn vorstendom over een handelskantoor beschikt.

12) Voorraadschuur (1x)

- In dit pakhuis kan men ofwel 2 eenheden hout of 2 eenheden graan of 2 eenheden wol onderbrengen.

13) Schatkamer (1x)

- In dit pakhuis kan men ofwel 2 eenheden leem of 2 eenheden erts of 2 eenheden goud onderbrengen.
- Wanneer men een opslagplaats opricht plaatst men die kaart met de tekst naar onderen in zijn vorstendom
 - In de opslagplaats is er slechts plaats voor maximaal 2 grondstoffen van eenzelfde soort.
 - Wanneer je over twee grondstoffen beschikt van eenzelfde soort (uit één of twee landschappen) en je beschikt eveneens over een passende opslagplaats dan mag je deze beide grondstoffen naar deze opslagplaats overbrengen
 - Deze opslagplaats wordt dan zo gedraaid dat de betreffende grondstoffen onderaan komen te liggen .
 - Wanneer je grondstoffen uit een opslagplaats nodig hebt dan moet je de opslagplaats volledig leegmaken. Heb je bv. een grondstof nodig om te kunnen bouwen dan moet je de tweede grondstof op een passende landschap plaatsen of hem laten vallen. Het is niet toegelaten om grondstoffen uit een opslagplaats te halen wanneer er daar geen reden voor is (bouwen , wisselen).
 - Je mag deze grondstoffen slechts gebruiken wanneer je aan de beurt bent.
 - De grondstoffen in deze opslagplaatsen zijn beschermd tegen alle aanvallen van je medespeler (Handelaar, roofoverval enz.) evenals tegen gebeurtenissen zoals de rover (knots) en handelsvoordeel (molen)

- Bij de dobbelsteengebeurtenis "rover" worden de grondstoffen in een opslagplaats niet meegeteld.

14) Grote Bazaar (1x)

- Je kan je tegenstander tot een grondstofwissel dwingen.
- Telkens wanneer je aan de beurt bent mag je de tegenstander een enkele grondstof aanbieden (uitgenomen goud). Je tegenstander moet wel plaats hebben in zijn landschappen voor deze grondstof.
- Als tegenprestatie geeft de tegenstander je een grondstof van zijn keuze aan jou waarvoor je eveneens plaats moet hebben in je landschap. Heeft een speler geen geschikte grondstof dan kan de "grote bazaar " niet gebruikt worden.

15) Grote tornooiplaats (1x)

- Telkens wanneer de gebeurtenis "riddertornooi" gegooid wordt, bekom je in plaats van één steeds twee willekeurige grondstoffen voor het geval je met je ridders over de meeste tornooipunten beschikt.

16) Handelskantoor (1x)

- Het handelskantoor is de centrale kaart van deze set. Het bouwen van vele andere gebouwen is slechts mogelijk na het oprichten van een handelskantoor.
- Deze kaart is reeds eenmaal aanwezig in het basisspel.

17) Handelsbeurs (1x)

- De handelsbeurs heeft als voorwaarde dat er reeds een handelskantoor is opgericht.
- Hierbij moeten drie handelspunten uit de kaarten smeedkunst, ververij of jeneverstokerij voor handen zijn.
- Deze handelspunten moet je niet afgeven, ze moeten enkel aanwezig zijn.

18) Hanzeverbond (1x)

- Met behulp van deze kaart kan je ook over de handelsvloten die je tegenstander gebouwd heeft beschikken.
- vb.: Je tegenstander beschikt over een goud- en een ertshandelsvloot je zelf beschikt over een houthandelsvloot. Je mag de grondstof hout, erts en goud in de verhouding 2:1 ruilen
- De handelspunten van de handelsvloten van de tegenstander worden echter niet gebruikt.
- De voorwaarde -een eigen handelsvloot - geldt enkel voor de bouw van een "hanzeverbond". Wanneer je de eigen handelsvloot verliest (burgeroorlog, kapersvloot) mag je niettegenstaande dit verlies toch over de handelsvloten van je tegenstander beschikken.

19) Vuurtoren (1x)

- Verbeterd de wisselkoers van een boven- of onderliggende vloot waardoor je

kan wisselen 1:1.

- Deze vloot is beschermd tegen de gebeurtenis "burgeroorlog".

20) Werf (1x)

- Maakt het bouwen van vloten goedkoper. Je betaalt 1 grondstof minder.

Gebeurteniskaarten

21) Boerenopstand (1x)

- Deze gebeurtenis treft enkel die landschappen die aan een opslagplaats grenzen.
- Ze verliezen 1 grondstof.

22) Grote riddertornooi (1x)

- Goudopbrengst voor de speler met de meeste tornooipunten.
- Je mag één goudlandschap tot drie goud aanvullen.

23) Kalme zee (1x)

- Deze gebeurtenis zorgt ervoor dat elke speler voor elke handelsvloot (ook de grote handelsvloot) een willekeurige grondstof krijgt.
- Kapervloten zijn geen handelsvloten en tellen dus niet mee.
- Voor vloten van de tegenstander waarover men beschikt door de kaart "hanzeverbond" krijgt deze speler geen grondstof.

Actiekaarten

24) Grote burgemeester (2x)

- Voor elke stad in je vorstendom krijg je één willekeurige grondstof.
- Heb je een metropool opgericht (themaset politiek & intrige) dan krijg je hiervoor één grondstof. Deze grondstof krijg je in de plaats van de stad die door de metropool is bedekt.
- Voor een citadel (themaset tovenaars & draken) krijg je echter geen grondstof.

25) Handelsmonopoly (2x)

- Neem van je tegenstander drie gelijke grondstoffen van jou keuze en geef hem daarvoor 1 willekeurige grondstof terug.
- De drie gelijke grondstoffen die je neemt kan je over verschillende landschappen verdelen.
- Indien voorhanden mag het ook in een opslagplaats.

26) Pandjesbaas (2x)

- Draai één van je gebouwen om. Je krijgt, met uitzondering van één willekeurige grondstof, de bouwkosten terug. Om het gebouw terug te activeren

- moet men de bouwkosten opnieuw betalen.
- De grondstoffen die men terugkrijgt (alle of een enkele) moet je in je landschappen onderbrengen
 - zolang het gebouw in pand is (omgedraaid) verliest het al zijn functies, zege- en handelspunten
 - een gebouw dat in pand is gegeven is mag niet verwijderd worden.
 - De uitbouw van de tegenstander in je eigen vorstendom mag natuurlijk niet in pand gegeven worden.
-

Date Last Modified: 02-10-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief