

Sechsstädtebund

Auteur: Vladimir Suchy

CGE 2007

Een spel voor 3 – 5 spelers vanaf 12jaar

Tijdsduur: 60 – 90 min

Vrij vertaald door Peter Vosters

Inleiding

Men schrijve het jaar 1430. In Bohémien wordt op dat ogenblik de Hussietenoorlog gevoerd. De pauselijke scheuring loopt ten einde en de Turken rukken op in de Balkan. In het heilige Romeinse rijk regeert de ene keizer na de andere in de Duitse natie. Overal in Europa heerst onrust en twist. Enkel “Boven lusatia” kan, niettegenstaande de Hussietenoorlog, zijn rijkdom bewaren. Bijna honderd jaar geleden ontstond immers het zesstedenverbond. Een verbond van zes rijke “Lusatia” steden die samenwerken, om zich tegen roofzuchtige ridders te beschermen en zo stabiliteit en evenwicht in het gebied te behouden.

Het is net in dit, met de Hussieten vechtend, zesstedenverbond dat men de rol van belastinginner op zich neemt. Als jonge en eerezuchtige edelheer streef je naar aanzien en een goede plaats aan het hof van Sigismund, de koning van Duitsland en Hongarije, heerser over de landen van de Bohemische kroon, een van de invloedrijkste machthebbers van Europa en wanneer God het wil, ook de toekomstige Romeinse keizer

De edelheer die zich ontpopt als beste belastinginner voor de koning en die tegelijkertijd de steun van de volksleiders voor zich weet te winnen, heeft de grootste kans om aan de zijde van Koning Sigismund de geschiedenis in gans Europa mee te beïnvloeden. Het zesstedenverbond is de toegangspoort tot de geheimen van de Europese politiek.

Doel van het spel

Het spel bestaat uit zes rondes, die zes jaar voorstellen. In elke ronde bezoekt de speler in de rol van belastinginner een van de steden. De opgevorderde waren worden ofwel in de koninklijke of in de volks opslagplaatsen gelegd waardoor men de gunst van Koning Sigismund bekommt (ofwel onmiddellijk of met behulp van de volksgroepen waarbij hun steun pas bij het einde van het spel gewaardeerd wordt)

De speler met de hoogste gunst wint het spel

Vorbereiding van het spel.

Men legt het landschapsdeel in het midden van de tafel. De zes steden worden in een willekeurige volgorde aan de zijden van dit landschapsdeel aangelegd (zie fig. pag2 Duitse spelregels)

Men kiest wel die zijde van de steden waar, bovenaan in het midden, een getal op een witte achtergrond staat afgebeeld.

De opslagplaatsen worden voor iedereen goed bereikbaar uitgesteld.

Iedere speler ontvangt een figuur en beide telstenen van zijn kleur. Een van de telstenen komt op het veld 10 van de gunstentabel te liggen. In het begin heeft iedere speler al 10 gunstpunten. De andere telstenen worden geschud en willekeurig op het veld in het midden

van het landschapsdeel verdeeld. Telkens één steen per veld, beginnend bij het veld met de meeste soldaatsymbolen.

Men neemt uit de stapel met volksgroepkaarten, welke geestelijken, edelheren en burgers voorstellen, die kaarten waar de personen op een grijze achtergrond staan en legt deze kaarten verdekt opzij. De overige volksgroepkaarten worden, volgens het aantal personen op de kaarten, in vier stapels van elk zes kaarten verdeeld. Elk van deze vier stapels wordt goed geschud en verdekt op de betreffende plaatsen van het opslagplaatsenbord gelegd.

Iedere speler ontvangt drie soldaten in de hand (ofwel drie soldatenkaarten met telkens een soldaat ofwel een kaart met drie soldaten) Zowel het aantal soldaten als het aantal kaarten in de hand blijven gedurende het ganse spel geheim.

Iedere speler ontvangt nog een tegel met een wagen in zijn speelkleur, die hij open voor zich neerlegt.

Alle zes kaarten met een opslagplaats worden met die zijde naar boven neergelegd waarop in de rechter onderhoek een 1 staat. Ze worden geschud en als twee stapels van elk drie kaarten op de overeenkomende velden op het opslagplaatsenbord geplaatst.

De zeshoekige belastingsmerkers worden goed geschud en als een verdekte stapel naast het speelbord gelegd.

De overige soldatenkaarten en de blokjes handelswaar worden eveneens klaargelegd.

Verloop van het spel

Het spel loopt over zes rondes, die zes jaar voorstellen. Ieder jaar bestaat uit zes fasen die, in het midden van het landschapsspeelbord, afgebeeld staan.

1. Voorbereiding van een ronde
De volksgroepkaarten worden omgedraaid, men kiest de belegerde stad en men plaatst de belastingsmerktekens
2. Het kiezen van een stad
De spelers bepalen in welke stad ze hun belasting willen innen (de volgorde van bepalen is volgens de richting van de pijl die afgebeeld staat op het landschapsspeelbord in fase 2)
3. Het vastleggen van de volgorde
De plaats van de telstenen op de soldatenvelden wordt volgens het aantal ingezette soldaten, bij de keuze van de stad, bepaald.
4. Het innen van de belastingen
Om beurt bekijken de spelers onder welke vorm ze hun belastingen willen innen (de pijl in fase 4 op het landschapsspeelbord bepaalt de volgorde)
5. Het plaatsen van de waren in de opslagplaatsen
Na het bekomen van de paarden kiezen de spelers in welke volgorde de opslagplaatsen gevuld worden en bekomen hiervoor gunstpunten en eventuele bonussen
6. Het opruimen na een ronde
De belastingsmerktekens en de gevulde opslagplaatsen worden weggenomen.

FASE 1: Voorbereiding van een ronde

- De bovenste kaart van elk van de vier volksgroepen, op het opslagplaatsenbord, wordt omgedraaid.
- Van de zes steden wordt door het trekken van een stadskaart die stad gekozen, die in deze ronde door de Hussieten belegerd wordt en hierdoor niet in

aanmerking komt voor het innen van belastingen. Het aantal niet belegerde steden komt overeen met het aantal spelers. Bij vijf spelers is er dus één stad, bij vier spelers twee steden en bij drie spelers drie steden die belegerd worden. De getrokken kaarten worden (met de Hussietenzijde naar boven) op de betreffende stad gelegd.

- In het midden van elke niet belegerde stad wordt een zeshoekig belastingsmarkteken van de verdeckte stapel geplaatst. (is de stapel opgebruikt dan worden de al gebruikte belastingsmarktekens geschud en vormen ze een nieuwe stapel)

FASE 2: Het kiezen van een stad.

In deze fase kiezen de spelers om beurt in welke stad ze hun belastingen willen innen. De volgorde wordt bepaald door de telstenen, die op de soldatenvelden in het midden van het landschapsspeelbord liggen. De speler wiens telsteen op het soldatenveld met de minste soldaten ligt (aangegeven door de pijl bij fase 2) begint. In de eerste ronde is dit toevallig omdat er nog geen figuren op het speelbord staan. De eerste speler kiest een niet bezette stad en plaatst zijn speelfiguur op het veld 0 van de soldaterij van deze stad.

Vervolgens kiezen de andere spelers na elkaar, zoals hierboven beschreven, een stad.

Wanneer een speler een niet bezette stad kiest, plaatst hij zijn speelfiguur op het veld 0 van de soldaterij. Kiest hij echter een stad die al bezet is dan moet hij de al aanwezige speler, eigen soldaten aanbieden om hem naar een andere stad te “begeleiden”. Hij plaatst zijn speelfiguur op een willekeurig hoger getal op de soldaterij in deze stad, hiermee geeft hij aan hoeveel soldaten hij de medespeler aanbiedt.

Deze medespeler heeft nu twee mogelijkheden: ofwel aanvaardt hij het aanbod ofwel biedt hij de “indringer” meer soldaten aan, door zijn speelfiguur op een nog hoger getal te plaatsen. Op deze wijze kunnen de spelers elkaar zolang overbieden tot een aanbod aanvaard wordt.

Het hoogste aanbod (12 soldaten) mag men niet meer afwijzen.

Vanaf het ogenblik dat een speler een bod aanvaardt, moet de tegenstander het aantal aangeboden soldaten uitbetalen. Indien hij er niet genoeg heeft moet hij er lenen bij de Koning, wat betekent dat hij ze uit de voorraad neemt. Voor elke soldaat die men leent, betaalt men 2 gunstpunten (men verschuift zijn telsteen met 2 punten achteruit op de gunsttabel, waarbij men niet onder de 0 gunstpunten mag komen) Geen enkele speler mag meer soldaten aanbieden dan wat hij (inclusief deze bij de Koning geleend) kan betalen.

De speler die het aanbod aanvaardt heeft moet nu met zijn speelfiguur over de weg naar een andere stad trekken. De steden die belegerd worden door de Hussieten kan hij niet kiezen maar mag hij wel voorbij gaan. Voor elk wegdeel dat men hierbij betreedt moet de speler een soldaat afgeven aan de bank (dit betekent dat wanneer men in een aangrenzende stad trekt men een soldaat betaalt en hoogstens drie als men in de tegenoverliggende stad wil staan) Ook hier mag de speler elke ontbrekende soldaat vervangen door het inleveren van 2 gunstpunten. In deze nieuwe stad gaat het er net zo aan toe als in de vorige. Is ze onbezet dan plaatst men zijn speelfiguur op het veld 0 van de soldaterij. Staat er echter al iemand anders dan wordt het conflict onmiddellijk opgelost. De nieuwkomer plaatst zijn speelfiguur op een hoger getal dan waarop de aanwezige figuur staat (deze laatste staat niet noodzakelijk op het veld 0 indien er in deze stad al vroegere conflicten hebben plaatsgevonden) De spelers verhogen hun aanbod tot iemand het bod aanvaardt en met zijn speelfiguur vertrekt enz...

Pas wanneer de vertrokken speler in een lege stad aankomt, is de volgende speler aan zet, die eveneens een stad kiest.

Bij het einde hebben dus alle spelers hun speelfiguur geplaatst. In elke niet belegerde stad staat op de soldaterij een speelfiguur.

Gedurende fase 2 kan een speler een bepaalde stad ook meermaals bezoeken. Bijvoorbeeld kan hij in een stad het bod van een medespeler aanvaarden en naar een aangrenzende stad trekken. In deze nieuwe stad wordt zijn bod geweigerd door de al aanwezige speler. Hierdoor kan hij terugkeren naar zijn oorspronkelijke stad. Vergeet echter niet dat wanneer men van stad naar stad trekt men voor elk wegdeel een soldaat dient te betalen aan de bank!

In de tweede en volgende ronden is de situatie gelijkaardig. Bij het begin van de ronde staan de figuren op de weg voor de stad, waar ze in de vorige ronde belastingen hebben verzameld. De figuren op de weg behoren tot geen enkele stad en kunnen dus geen conflicten oplossen. Het zijn enkel de speelfiguren die op de soldaterij staan die dit kunnen.

Wanneer een speler een stad kiest, kan hij zijn figuur niet onmiddellijk in deze stad plaatsen, zonder dat hij over de weg naar daar trekt en hiervoor soldaten moet betalen. Hij betaalt een soldaat per veld dat hij betreedt. Kiest een speler dezelfde stad, waar hij in de vorige ronde belastingen heeft geïnd, dan plaatst hij zijn speelfiguur van de weg op de soldaterij, maar betaalt hij toch een soldaat alsof hij een aangrenzende stad zou gekozen hebben. Een speler, die als eerste een lege stad betreedt moet zijn speelfiguur op het veld 0 van de soldaterij plaatsen.

Het kiezen van de steden verloopt net zoals in de eerste ronde.

In het uitzonderlijke geval dat een speler over onvoldoende soldaten beschikt of kan lenen bij de Koning om een stad te bereiken en daar een bod uit te brengen wordt bij uitzondering geen wegentaks opgelegd (hierdoor kan hij in een vrije stad op het veld 0 staan) dit geldt natuurlijk net zolang tot hij de wegentaks opnieuw kan betalen.

Voorbeeld pag. 4 Duitse spelregels

De rode speler begint en vindt de stad “Lauban” interessant. Hij plaatst zijn speelfiguur op het veld 0 van de soldaterij in deze stad. De gele speler heeft geen zin om te twisten en gaat liever naar de volgende interessante stad “Bautzen”, waar hij eveneens zijn speelfiguur op het veld 0 van de soldaterij plaatst. Als derde is de groene speler aan beurt, bij hem valt de stad “Lauban” eveneens in de smaak en biedt de rode speler 2 soldaten aan om in deze stad belastingen te kunnen innen. (Hij plaatst zijn speelfiguur op veld 2 van de soldaterij) De rode speler aanvaardt het bod en krijgt van de groene speler twee soldaten en trekt naar het aangrenzende “Bautzen” Hij betaalt een soldaat aan de bank voor het gebruik van de weg en biedt de gele speler een soldaat aan. De gele speler slaat het aanbod af en biedt zelf twee soldaten. De rode speler neemt dit bod aan en gaat terug naar “Lauban” en betaalt onderweg een soldaat. In “Lauban” biedt hij de groene speler 3 soldaten aan. Groen gaat akkoord en vertrekt naar “Bautzen” betaalt onderweg een soldaat en biedt ginder 3 soldaten aan geel. Geel neemt deze aan en gaat onmiddellijk naar het niet bezette “Kamenz” Hij moet hiervoor wel 2 soldaten betalen als wegentaks. De laatste blauwe speler heeft nu de mogelijkheid om naar “Lauban” of “Bautzen” te gaan en daar telkens 4 soldaten aan te bieden. Hierdoor verliest hij wel 2 gunstpunten daar hij over slechts 3 soldaten beschikt en deze 4^{de} bij de Koning moet lenen. In de plaats daarvan kan hij naar “Kamenz” trekken om de speler ginds minstens 1 soldaat aan te bieden of naar het nog niet bezette “Zittau” stappen.

FASE 3: het vastleggen van de volgorde

Nu verandert de speelvolgorde op de soldatenvelden in het midden van het landschapsbord. De speler wiens figuur op het hoogste veld van de soldatenrijen staat (hij die de meeste

soldaten heeft betaald) plaatst zijn telsteen op het veld met de meeste soldaten. De speler wiens figuur op het tweede hoogste veld van een soldaterij staat legt zijn telsteen op het veld met het op een na hoogste soldatenveld enz...

Bij gelijkheid plaatst die speler zijn telsteen als eerste die in de stad met het hoogste getal staat.

Voorbeeld pag.5 Duitse spelregels

De groene en rode spelers hebben ieder drie soldaten betaald, de blauwe speler één en de gele speler geen enkele. Speler groen staat in de stad met het getal 3 en de rode in de stad met het getal 1. De groene speler plaatst zijn telsteen op het veld, in het midden van het landsschapsbord, waar de meeste soldaten staan afgebeeld. De rode speler plaatst zich ernaast op het veld met het tweedemeeste soldaten. Vervolgens komt blauw aan beurt en uiteindelijk geel op het veld met het minste aantal soldaten. Groen mag nu beginnen met het innen van belastingen (het zeshoekige belastingmerkteken vastleggen)

FASE 4: het innen van de belastingen

Bij het innen van de belastingen begint men bij de speler wiens telsteen, in het midden van het landsschapsbord, op het veld met de meeste soldaten staat (aangegeven door een pijl bij fase4)

In het midden van elke stad ligt een zeshoekige tegel, waar goederen, paarden en soldaten op staan afgebeeld. Dit zijn de mogelijke zaken die men kan innen.

Op deze belastingssymboolt, die bij het begin van de ronde in de steden worden gelegd, staan pijlen afgebeeld. De speler aan beurt kan het belastingssymboolt, in de door hem gekozen stad, in een van de zes mogelijke richtingen draaien en op deze wijze die goederen aanwijzen die hij in die stad als belasting wil innen.

De soldatensymbolen geven aan hoeveel soldaten de speler in deze stad heeft aangeworven. Deze bekomt men uit de algemene voorraad. In plaats van drie afzonderlijke soldatenkaarten kan men ook één kaart met drie soldaten nemen, die men op gelijk welk ogenblik tijdens het spel kan ruilen tegen afzonderlijke soldatenkaarten.

Voor de zilveren paardensymbolen ontvangt de speler in de huidige fase niets. Anderzijds bepaalt het aantal paarden welke speler in de volgende fase met zijn span het snelst bij de opslagplaatsen komt en daar als eerste goederen kan opslaan.

De andere symbolen stellen de belastingen in goederen voor die een speler in deze ronde kan innen. Voor iedere goederensymbool ontvangt de speler een overeenkomstig goederenblokje van dezelfde kleur. Deze goederen legt men open op zijn wagen.

De speler ontvangt eveneens die goederen, soldaten of paarden die in het midden van het zeshoekige belastingssymboolt staan afgebeeld.

In plaats daarvan kunnen er ook twee personen afgebeeld staan, die de volksgroepen (geestelijken, edelen of burgers) vertegenwoordigen. In dat geval bekomt de speler de overeenkomende, bij het begin van het spel opzij gelegde, volksgroepkaart met een grijze achtergrond in de hand.

De bekomen volksgroepkaarten en soldatenkaarten houden de spelers steeds verdekt in de hand, zodanig dat de medespelers geen weet hebben van het aantal kaarten dat men bezit.

Na de eerste speler krijgen in speelvolgorde, volgens de telstenen in het midden van het landsschapsbord, ook de andere spelers hun belastingen. De laatste speler kan dus bij zijn keuze van belastingssinning zich laten leiden door datgene wat de spelers voor hem hebben geïnd.

Voorbeeld pag.5 Duitse spelregels

De blauwe speler heeft bij het bepalen van de belasting de belastingssymboolt zo geplaatst als staat afgebeeld (zie fig.)

Hij bekommt 2 soldaten en telkens een groen en een geel goederenblokje . Wegens de 2 burgersymbolen in het midden van zijn merkteken bekommt hij eveneens de volksgroepkaart met een grijze achtergrond waarop 2 burgers staan afgebeeld. De zilveren paarden krijgt hij niet onmiddellijk maar na de telling van zijn paarden krijgt hij bij het begin van de volgende fase het overeenkomende paardenspan voor zijn wagen.

FASE 5: Het plaatsen van de goederen in de opslagplaatsen

Vooraleer de goederen in de opslagplaatsen worden geplaatst, wordt de volgorde van plaatsen bepaald. De speler die bij het innen van de belastingen de meeste paardensymbolen bekomen heeft krijgt het kaartje met het vijfspan en legt dit voor zijn wagen neer. De speler met het tweedemeeste aantal paarden krijgt het kaartje met het vierspan enz...

Bij gelijkheid krijgt de speler, die in de stad met het hoogste getal belastingen heeft geïnd, het kaartje met het hogere span.

Men vult enkel die opslagplaatsen, die op het bord met opslagplaatsen, telkens gans bovenaan liggen. De speler met het vijfspan kiest een rij ofwel uit de koninklijke opslagplaats (links aangeduid met een kroon) of de opslagplaats van de volksgroepen (rechts aangeduid met het symbool van de volksgroepen)

Wanneer de speler goederenstenen bezit, die in de gekozen rij afgebeeld staan, moet hij deze op het betreffende veld plaatsen in deze rij. Hij ontvangt hiervoor de op deze velden afgebeelde gunstpunten (zijn telsteen wordt verplaatst op de gunsttabel) De speler moet alle velden van de gekozen rij vullen, als hij over de nodige grondstoffen beschikt.

Kan hij de volledige rij niet vullen dan moet de speler links van hem deze taak verder zetten. Ook hij moet nu de nog vrije velden in dezelfde rij vullen met zijn passende goederen. Hij krijgt hier eveneens gunstpunten voor. Indien de rij nog steeds niet volledig gevuld is komt zijn linker buur aan de beurt enz...

Lukt het de spelers om alle velden van de gekozen rij te vullen dan ontvangt de speler die deze rij heeft gekozen een bonus. Deze bonus ontvangt hij steeds, zelfs al heeft hij niet bijgedragen tot het vullen van deze rij en werd dit enkel door zijn medespelers gedaan.

In de linker koninklijke opslagplaats krijgt de speler als bonus onmiddellijk een aantal gunstpunten dat overeenkomt met het getal dat links van de rij staat aangegeven.

In de rechter volksgroep opslagplaats geeft het getal dat links van de rij staat aan hoeveel symbolen van een volksgroep de speler hoogstens kan bekomen. Hij kiest één volksgroepkaart uit de openliggende volksgroepkaarten, die op het opslagplaatsenbord liggen. Deze gekozen kaart mag hoogstens evenveel personen tonen als het getal links van de volledige gevulde rij in de volksgroep opslagplaats. Men mag niet meerdere kaarten combineren, ook niet wanneer het aantal symbolen kleiner of gelijk aan de bonus is. Is er een dergelijke kaart niet meer ter beschikking dan heeft de speler pech en ontvangt hij niets.

Als tweede kiest die speler een rij uit die het vierspan bezit, vervolgens met het driespan enz.

De speler kiest telkens één (nog niet gekozen) rij uit een opslagplaats en vult, indien mogelijk, de velden op met passende goederen. Vervolgens vult de linker buur verder aan enz

Slaagt men erin de rij volledig te vullen dan ontvangt de speler die de keuze van de rij heeft gemaakt de bonus, zo niet dan vervalt de bonus.

Wanneer alle spelers een rij hebben gekozen en ze nog steeds over goederen beschikken, dan kiest de speler met het vijfspan opnieuw een rij enz. Dit gaat zo verder tot iedereen geen goederen meer bezit die hij kan opslaan.

Indien alle velden van een bepaalde soort goederen bezet zijn en de speler heeft nog zo'n goederen in zijn bezit dan worden deze terug in de voorraad gelegd. De speler kan geen goederen meenemen naar de volgende ronde dit in tegenstelling tot de soldatenkaarten.

De groene speler bezit het vijfspan en mag als eerste kiezen welke opslagplaats het eerst moet gevuld worden. Hij bezit twee rode, een groene en een gele goederensteen. Hij kiest voor de koninklijke opslagplaats en voor de rij met bonus 4. Hij legt een groene en een gele steen af en gaat daarvoor 4 gunstpunten vooruit op de gunstabel. De speler links van hem bezit enkel een groene en een gele steen en dient daarom een groene steen in het nog vrije groene veld te leggen, hiervoor ontvangt hij een gunstpunt. De volgende speler bezit van elke kleur minstens een steen en moet nu de blauwe steen afleggen waarvoor hij eveneens een gunstpunt bekommt. Omdat men erin geslaagd is om de volledige rij van de opslagplaats te vullen, bekommt de groene speler, die deze rij gekozen heeft, een bonus van 4 gunstpunten.

FASE 6: Het opruimen na een ronde

- De kaarten van de door de Hussieten belegerde steden worden bij de overige Hussitenkaarten gelegd. De belastingsmerktekens uit de niet belegerde steden worden verzameld en op een aflegstapel gelegd.
- De speelfiguren van de spelers worden van de soldatenrijen in de steden, op de weg voor de betreffende stad geplaatst.
- Op het opslagplaatsenbord worden de zichtbare volksgroepkaarten, die in de laatste ronde niet verworven werden, verwijderd. Deze kaarten heeft men gedurende het verdere verloop van het spel niet meer nodig en komen daarom terug in de doos te liggen.
- Iedere speler legt zijn paardenspan terug in de voorraad.
- Alle goederen uit de beide opslagplaatsen worden terug in de algemene voorraad gelegd. De beide bovenste opslagplaatskaarten worden verwijderd en vervangen door de beide daaronder liggende opslagplaatsen. Na de derde ronde worden de opslagplaatsen geschud en worden er opnieuw twee stapels van elk drie kaarten op de betreffende plaatsen op het opslagplaatsenbord gelegd maar nu wel met die zijde naar boven waar in de rechter onderhoek de II staat aangegeven. Na de zesde ronde zijn de kaarten terug opgebruikt en dit betekent eveneens het einde van het spel.

Speleinde

Het spel eindigt na de zesde ronde. Dit herkent men doordat de laatste volksgroepkaarten op het opslagplaatsenbord worden omgedraaid, en op het einde worden ook de laatste kaarten van beide opslagplaatsen met de II gebruikt.

De waardering van de steun door de volksgroepen.

Na de laatste ronde draaien de spelers hun kaarten van de volksgroepen om, die zij tijdens het spel verworven hebben.

De speler met de meeste geestelijken op de kaarten bekommt 9 gunstpunten, de tweede 6 punten enz (zie de tabel in de linker bovenhoek van het opslagplaatsenbord)

Uitzondering: bij drie spelers worden de punten voor de eerste plaats niet gegeven. De speler met de meeste symbolen ontvangt dus 6 punten, de tweede 4 en de derde 2

Wanneer twee of meerdere spelers een gelijk aantal geestelijken hebben, beslist het aantal soldaten, dat men nog in de hand heeft. Is er dan nog steeds gelijkheid dan ontvangen alle betrokken spelers enkel die punten van de laagste rang dat ze delen (voorbeeld: wanneer er twee spelers de eerste plaats betrekken, krijgen ze beiden enkel de punten van de tweede plaats, wanneer er drie spelers de tweede plaats delen bekommen allen de punten van de vierde plaats) De kaarten met soldaten worden nog niet afgegeven, daar ze eventueel nog kunnen gebruikt worden!

Een speler die geen enkel symbool van een geestelijke heeft verzameld ontvangt voor deze volksgroep ook geen gunstpunten onafhankelijk hoeveel de andere spelers verzameld hebben. Op dezelfde wijze worden de edelen en de burgers gewaardeerd.

Het bepalen van de winnaar

De belastinginner, die de meeste gunstpunten en hiermee de hoogste plaats in het hof van Koning Sigismund verworven heeft, wint het spel.

Bij een gelijke stand wint die speler de na de laatste ronde de meeste soldatenkaarten in de hand heeft.

Voor de eerste spelletjes raden we aan om die zijden van de steden te gebruiken waar het getal in het midden bovenaan op een witte achtergrond staat afgebeeld. Later kan men de andere zijde (gele) van de steden uitproberen.

Een alternatieve versie van het spel

Op beide zijden zijn de goederen telkens goed afgewogen verdeeld. Na meerdere spelletjes kan men kiezen om de zijden van de steden willekeurig te combineren (dus met een niet goed afgewogen goederenverdeling te spelen)

Bij de kennismaking van het spel wordt dit niet aanbevolen.

Nvdr pag8 heb ik niet vertaald omdat dit enkel achtergrondinformatie geeft over het tijds kader waarin dit spel zich afspeelt. Deze interessante info over de streek, het zesstedenverbond en de steden op zich komt er misschien wel op een later tijdstip wanneer ik over meer tijd zal beschikken.