

Speloverzicht

Vier spelers kruipen in de rol van feodale leenheren in het Engeland en Wales van de turbulente jaren 1450 - 1500, waarin veel gevechten plaatsvonden, die bekend staan als de Wars of the Roses (1455-1487). Ze proberen de machtsinvloed van hun factie, House of Lancaster of House of York, in zoveel mogelijk gebieden uit te breiden met de steun van grote steden, invloedrijke adel en lokale bisschoppen. Daarnaast strijden ze om de controle over machtige Koninklijke kastelen en de plaatselijke zeehandel.

An het begin van het spel hebben de spelers nog niets. Elke ronde trekken de spelers kaarten met locaties of personen, waaruit ze hun bezittingen kiezen. Steden, havens, schepen en bisschoppen leveren inkomen op, dat nodig is voor het ronselen van troepen, die bezittingen verdedigen of de vestingen van andere spelers aanvallen. Geld betekent ook macht, omdat "loyaliteit" gekocht kan worden en spelers op cruciale momenten edellieden, bisschoppen en kapiteins omkopen in een poging hen voor hun factie te winnen.

An het einde van elke ronde, die ongeveer 10 jaar beslaat, komt het parlement bijeen. Elke locatie en iedere persoon genereert een aantal invloeds punten (IP) in een gebied op het speelbord. De spelers verdienen overwinningspunten (OP) als ze in een gebied de meeste of de op één na meeste IP hebben. Elk gebied heeft verder een aantal stemmen, dat bepalen welk huis, Lancaster of York, de nieuwe koning levert. De betreffende spelers ontvangen daarvoor OP van hun dankbare koning. Daarnaast kunnen spelers speciale onderscheidingen verdienen, die ook OP opleveren: Admiraal van Engeland (voor de meeste schepen), Wachter van de Cinque Ports (voor de meeste havens), Aartsbisschop van Canterbury (voor de meeste bisschoppen), Gouverneur van de Toren van London (voor de meeste Koninklijke kastelen) en Kapitein van Calais (voor de speler die het meeste geld biedt). De laatste manier waarop OP kunnen worden verdiend, zijn de handelsbonus (voor het bezit van een haven en het bijbehorende schip) en de kerkbonus (voor het bezit van een kathedraal en de bijbehorende bisschop). Het spel is afgelopen na de 5^e ronde. De speler met de meeste OP is de winnaar.

Inhoud

Speloverzicht	2
Spelmateriaal	3
Het speelbord	4
Terminologie	5
Vorbereiding	5
Kort speloverzicht	6
Spelverloop	6
De 8 spelfasen	6
1. Beurtvolgorde bepalen	6
2. Kaarten trekken	7
3. Inkomen ontvangen	9
4. Planning	9
5. Opstellen	12
6. Omkoping	13
7. Gevechten	13
8. Parlement	15
Einde van een ronde	18
Bijzondere spelregels voor schepen	18
Spelregels voor 2 en 3 spelers	18
Belangrijke spelregels	18
Tactische tips	19
Historisch perspectief	20
Credits	23

Speelmateriaal

- 1 speelbord
- 1 overzichtskaart
- 4 zichtschermen
- 4 planningsborden
- 54 speelkaarten:
 - 6 bisschoppen
 - 6 kapiteins
 - 6 huursoldaten
 - 6 Koninklijke kastelen
 - 6 grote steden
 - 6 kleine steden
 - 6 havens
 - 12 edellieden



"Franse steun"-tegels



Speciale onderscheidingstegels



Adelfiches

- 4 "Franse steun"-tegels
- 5 speciale onderscheidingstegels
- 4 koningshuistegels
- 11 koningshuisfiches
- 24 adelfiches
- 12 schipfiches
- 17 huursoldatenfiches
- 80 troepenfiches (20 per kleur)
- 68 munten (met waarden £1, £3 en £10)



Koningshuistegels

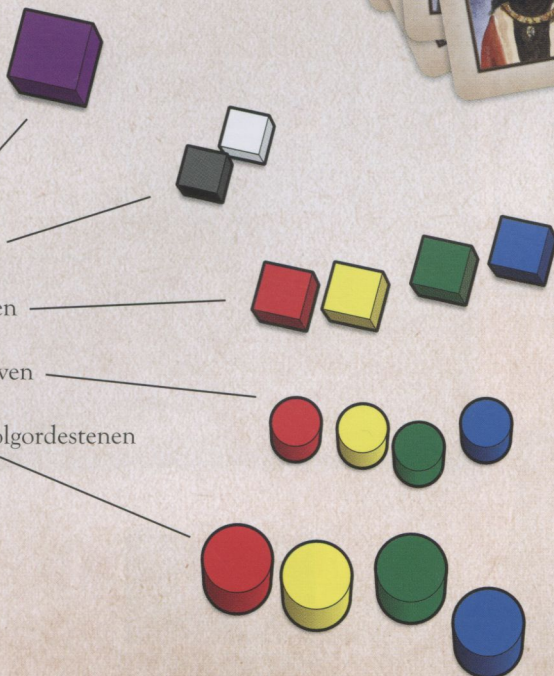


Koningshuisfiches



Schipfiches

- 1 rondeteller
- 48 omkoopstenen (24 zwart, 24 wit)
- 60 eigendomsstenen (15 per kleur)
- 60 eigendomsschijven (15 per kleur)
- 8 score- en beurtvolgordestenen (2 per kleur)



Huursoldatenfiches



Troepenfiches



Munten

Het speelbord

Het speelbord toont een kaart van Engeland en Wales. Deze is in 6 gebieden verdeeld. Omdat deze gebieden een combinatie van verschillende regio's en landgoederen van die tijd voorstellen, hebben ze algemene namen gekregen. De grenzen van elk gebied lopen door in het water (blauwe lijnen), zodat elk gebied ten minste één aangrenzend zeegebied heeft. De Noordelijke moerassen en Noord-Engeland hebben elk 2 aangrenzende zeegebieden, één aan de west- en één aan de oostkust. Het is niet mogelijk om om Schotland heen te varen.

Ieder landgebied bevat 6 verschillende symbolen, die belangrijke bezittingen voorstellen. Het eigendom van deze symbolen levert de eigenaar een aantal invloedspunten (IP) op: een Koninklijk kasteel 6 IP, een grote stad 4 IP, een bisschop 3 IP, een kleine stad 3 IP, een haven 2 IP en een kapitein 2 IP. In het zeegebied naast een landgebied bevinden zich twee symbolen, die aangeven welke edellieden het spel in dit landgebied kunnen binnenkomen. Edellieden leveren ook verschillende hoeveelheden invloedspunten op (zie de getallen in de schilden op de fiches). Al deze symbolen en de bijbehorende IP staan ook in de tabel "Invloedspunten". Deze tabel wordt gebruikt als de controle over een gebied onbeslist is: als 2 of meer spelers hetzelfde aantal IP in een gebied hebben, wint de speler die het item bezit dat het meest links in deze tabel staat. Adel heeft prioriteit boven alles. Als meerdere spelers een edelman hebben, wint de speler met de edelman met de hoogste waarde. Als de edellieden gelijk zijn, wordt gekeken naar respectievelijk de tweede of de derde edelman van de spelers. Daarna heeft een Koninklijk kasteel prioriteit boven een grote stad, boven een bisschop, boven een kleine stad, enzovoort. Als de tabel "Invloedspunten" geen eenduidige winnaar oplevert, wint de speler die in de beurtvolgordetabel het meest links staat.

- ❁ Onder elk symbool bevindt zich een perkamentrol met de naam van de locatie. Sommige bevatten een kruis, dat aangeeft dat het om een stad met een kathedraal gaat, of een anker, dat aangeeft dat het om een haven gaat. Bisschopsymbolen bevinden zich altijd naast steden met een kathedraal. Kapiteinssymbolen bevinden zich altijd naast havens.



- ❁ Elk gebied bevat een roosymbool, dat half wit en half rood is. Op deze symbolen komen de koningshuisfiches, die aangeven welk huis de stemmen voor dit gebied heeft gewonnen (rode zijde naar boven voor Lancaster, witte zijde naar boven voor York). Elk gebied heeft een vast aantal stemmen in het parlement en een vast aantal OP voor de spelers met de meeste en op één na meeste invloedspunten.
- ❁ Het beurtvolgordespoor geeft de beurtvolgorde van de spelers in een ronde aan.
- ❁ De tabel "Troepen" laat de kosten van troepen en de beschikbaarheid van huursoldaten in een ronde zien.
- ❁ Het rondespoor geeft aan in welke ronde het spel zich bevindt.





Terminologie

- ❖ Koninklijke kastelen, grote steden, kleine steden en havens worden in deze spelregels "locaties" genoemd. De bijbehorende kaarten noemen we "locatiekaarten".
- ❖ Edellieden, bisschoppen en kapiteins zijn "personen". De bijbehorende kaarten noemen we "personenkaarten".
- ❖ Kapiteins worden met scheepssymbolen aangeduid en worden naar de haven van waaruit ze varen, vernoemd (bijvoorbeeld "Schip uit Berwick"). Onthoud dat het desondanks over personen (kapiteins) gaat, die dus kunnen worden omgekocht.
- ❖ Schepen die op hun startsymbool liggen, bevinden zich in hun "thuishaven".
- ❖ Onder "speelkaarten" vallen zowel locatie- als personenkaarten. Deze worden door elkaar geschud en vormen de gedekte stapel.
- ❖ Onder "steden" vallen zowel grote als kleine steden.
- ❖ Een "garnizoen" is het aantal troepenfiches dat een locatie ontvangt als deze wordt aangevallen. Dit wordt aangegeven door een aantal grijze troepensymbolen naast een locatie.

Vorbereiding

We beschrijven hier de voorbereiding van een spel voor 4 spelers. De wijzigingen voor een spel met 2 of 3 spelers zijn te vinden op blz. 18.

- 1 Schud alle speelkaarten en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.
- 2 Er zijn 2 exemplaren van elk adelfiche en elk schipfiche. Leg deze op de corresponderende symbolen op het speelbord.
- 3 Sorteert alle munten en leg deze als bank naast het speelbord.
- 4 Iedere speler ontvangt een planningsbord, £6, en 6 witte en 6 zwarte omkoopstenen. Verder krijgt hij in één kleur een zichtschermbord, 20 troepenfiches, 15 eigendomsstenen, 15 eigendomsschijven en een "Franse steun"-tegel. Hij legt zijn omkoopstenen, geld en troepenfiches op zijn planningsbord. De rest van zijn speelmateriaal legt hij ernaast.
- 5 Iedere speler legt één van zijn score- en beurtvolgordestenen op veld "00" van het scorespoor en de ander naast het beurtvolgordespoor op het speelbord.
- 6 Leg de 5 speciale onderscheidingstegels op de corresponderende symbolen in de tabel "Onderscheidingen & bonussen".
- 7 Leg de stapel huursoldatenfiches op het corresponderende symbool in de tabel "Troepen" op het speelbord.
- 8 Leg op het roossymbool bij elk van de 6 gebieden 1 koningshuisfiche met de rode zijde naar boven (Lancaster). Leg de 5 overgebleven koningshuisfiches op het roossymbool bij het rondespoor.
- 9 Leg de rondeteller op veld 1 van het rondespoor.
- 10 Schud de 4 koningshuistegels en geef er willekeurig één aan iedere speler. De spelers draaien hun tegel nu open en laten deze voor zich liggen om aan te geven bij welk huis ze horen.



Kort speloverzicht

Elke ronde wordt een aantal kaarten getrokken en open naast het speelbord gelegd. De spelers kiezen om beurten één kaart totdat de kaarten op zijn. Vervolgens geven de spelers met eigendomschijven en -stenen hun nieuwe bezittingen op het speelbord aan. Sommige kaarten (grote steden, bisschoppen, kleine steden, havens en schepen) leveren inkomen op (aangegeven op de kaart), dat in de inkomensfase aan de spelers wordt uitgekeerd.

Daarna zet iedere speler zijn zichtscherf om zijn planningsbord. De geheime planningsfase begint, waarin de spelers alle acties voor de aankomende beurt plannen. Zo kunnen ze geld spenderen om op de Kapitein van Calais te bieden. Vervolgens leggen ze troepenfiches op hun planningsbord om aan te geven hoeveel troepen ze aanschaffen en waar ze deze, zowel offensief als defensief, inzetten. Verder geven ze met hun fiches aan of en waarheen edellieden en schepen verplaatst worden. Tot slot leggen ze omkoopstenen op personen die ze willen omkopen of die ze daartegen willen verdedigen.

Nadat iedereen klaar is, verwijderen de spelers hun zichtscherf en worden hun plannen zichtbaar. Daarna handelen de spelers in volgorde hun acties af: iedere speler meldt zijn bod voor de Kapitein van Calais; hij betaalt voor zijn omkoopogingen/verdedigingen en troepen; hij verplaatst edellieden en schepen; en hij zet zijn troepen en huursoldaten op het speelbord. Daarna worden alle personen die met een omkoopoging zijn geconfronteerd, gecontroleerd. Is een omkoopoging succesvol, dan wisselt de bijbehorende personenkaart en de eigendomsschijf van eigenaar. Vervolgens worden eventuele gevechten afgehandeld. Als een locatie wordt veroverd, wisselen de bijbehorende eigendomskaart en de eigendomssteen van eigenaar.

In de laatste fase van een ronde komt het parlement bijeen en ontvangen de spelers met de meeste en de op één na meeste invloedspunten in een gebied de daarbij horende overwinningspunten. Elk gebied levert daarnaast een aantal stemmen voor het koningshuis. De 2 Lancaster-spelers tellen hun invloedspunten bij elkaar op en de 2 York-spelers doen hetzelfde om te bepalen wie in het betreffende gebied de stemmen krijgt. Op basis daarvan wordt de kleur van het koningshuis bepaald. De 2 spelers die bij dit koningshuis horen, ontvangen overwinningspunten. De spelers ontvangen verder overwinningspunten voor speciale onderscheidingen en de handels- en kerkbonus.

Volgende ronden worden op dezelfde manier gespeeld, waarbij behaalde overwinningspunten steeds bij elkaar worden opgeteld. Het spel eindigt na 5 ronden. De speler met de meeste OP wint. Hoewel de twee spelerskoppels als geallieerd worden beschouwd, speelt iedere speler voor zich en zullen ze elkaar van tijd tot tijd aanvallen. Dit soort bedrog was zeer gebruikelijk in die tijd.



Overwinningspunten



Invloedspunten

Belangrijk: expliciet strategisch en tactisch overleg tijdens het spel zijn strikt verboden. Voorbeeld: teksten als “Blauw is aan het winnen, dus als jij hem in London aanvalt, zorg ik dat hij uit York verdwijnt.”, zijn niet toegestaan. Dit is vooral belangrijk in een spel met 4 spelers, waarin de spelers bondgenoten zijn.

Spelverloop

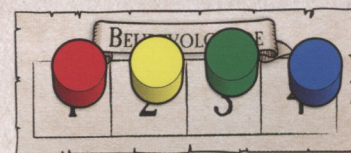
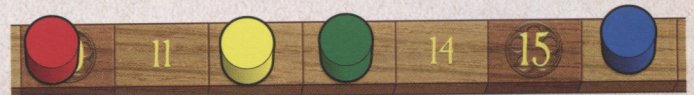
Het spel duurt 5 ronden, die elk 10 jaar representeren. Elke ronde bestaat uit 8 fasen. Elke fase wordt compleet afgehandeld, voordat de volgende begint. De speler die aan de beurt is, noemen we de actieve speler. De nu volgende spelregels gelden voor een spel met 4 spelers. Aanpassingen voor een spel met 2 en 3 spelers zijn te vinden op blz. 18.

De 8 spelphasen

1. Beurtvolgorde bepalen
2. Kaarten trekken
3. Inkomen ontvangen
4. Planning
5. Opstellen
6. Omkoping
7. Gevechten
8. Parlement

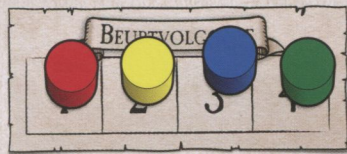
1. Beurtvolgorde bepalen

- ❖ In ronde 1: doe van elke kleur één score- en beurtvolgordesteen in een bakje of een zakje en trek er steeds willekeurig één en leg deze van links naar rechts op het beurtvolgordespoor.
- ❖ In ronden 2-5: de beurtvolgorde wordt bepaald door de posities van de stenen op het scorespoor. De speler die laatste staat is als eerste aan de beurt, de speler die op één na laatste staat is als tweede aan de beurt, enzovoort.



Voorbeeld: aan het einde van ronde 1 heeft Rood 10 OP, Geel 12 OP, Groen 13 OP en Blauw 16 OP. De beurtvolgorde in ronde 2 is: Rood, Geel, Groen, Blauw.

Bij een gelijke stand behouden de betrokken spelers hun positie op het beurtvolgordespoor ten opzichte van elkaar.



Voorbeeld: aan het einde van ronde 2 hebben zowel Rood als Geel 30 OP. In ronde 3 blijft Rood daarom voor Geel aan de beurt, omdat de beurtvolgorde ten opzichte van elkaar uit ronde 2 wordt overgenomen.

2. Kaarten trekken

Aan het begin van elke ronde trekken de spelers een aantal kaarten van de gedekte stapel en leggen deze open naast het speelbord. Het aantal kaarten hangt af van de huidige ronde:

- ❖ Ronde 1: 12 kaarten
- ❖ Ronden 2-5: 8 kaarten

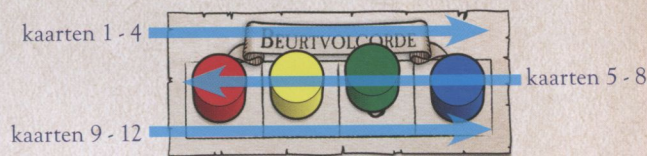
Extra kaarten in een ronde

Tijdens de fase "Gevechten" is het mogelijk dat Koninklijke kastelen, steden en/of havens neutraal worden. In dat geval worden de bijbehorende locatiekaarten open op de gedekte stapel gelegd. Leg deze aan het begin van de volgende ronde eerst naast het speelbord en trek daarna het gebruikelijke aantal nieuwe kaarten. De spelers kiezen het gebruikelijke aantal kaarten voor deze ronde. Leg overgebleven kaarten terug in de doos.

Voorbeeld: aan het begin van ronde 2 liggen er 2 locatiekaarten open op de gedekte stapel. De spelers leggen deze 2 open naast het speelbord en trekken daarna 8 kaarten en leggen deze er open naast. Iedere speler kiest zoals gebruikelijk 2 kaarten (8 in totaal). De overgebleven 2 kaarten gaan uit het spel (in de doos).

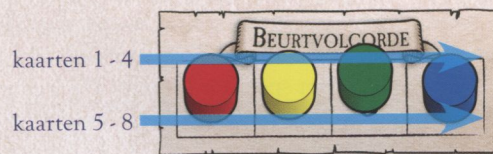
Nu mogen de spelers kaarten kiezen. Speler 1 begint. Hij kiest één van de naast het speelbord gelegde kaarten en legt deze voor zich neer. Daarna doet de volgende speler hetzelfde, enzovoort, totdat alle spelers hun kaarten gekozen hebben.

In ronde 1 is de volgorde waarin de spelers hun kaarten mogen kiezen als volgt:

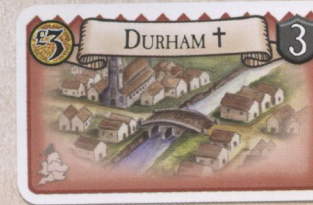
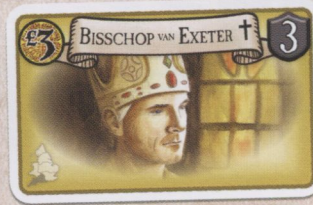
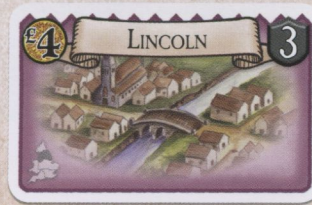


Voorbeeld: Rood mag als 1^e, als 8^e en als 9^e een kaart kiezen.

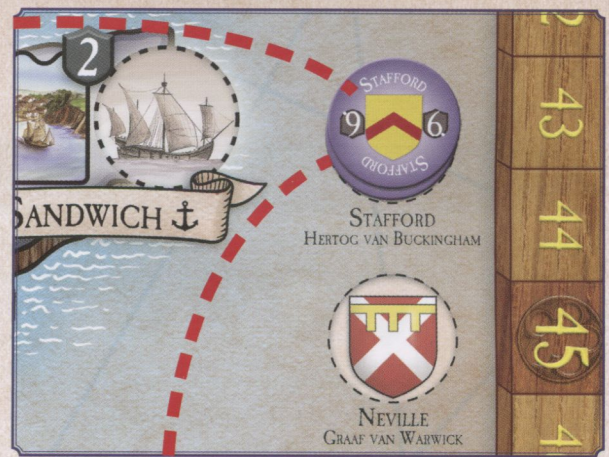
In ronde 2-5 is de volgorde waarin de spelers hun kaarten mogen kiezen als volgt:



Voorbeeld: Rood mag als 1^e en als 5^e een kaart kiezen.



Een voorbeeld van een aantal kaarten naast het speelbord



Nadat een speler een kaart heeft gekozen, claimt hij zijn nieuwe bezit op het speelbord door één van zijn eigendomsstenen of -schijven op het bijbehorende symbool te leggen. Hij gebruikt stenen voor locaties en schijven voor personen.

Heeft hij een edelman gekozen, dan neemt hij de twee bijbehorende fiches, die op het speelbord liggen. Hij legt er één in het startgebied van deze edelman (maakt niet uit waar precies in dit gebied, maar niet op een symbool) en legt er één van zijn eigendomsschijven op. Hij legt het andere fiche op het gelijke symbool op zijn planningsbord.

Heeft hij een schip gekozen, dan neemt hij het bovenste bijbehorende schipfiche van het speelbord en legt deze op het gelijke symbool op zijn planningsbord. Leg een eigendomsschip op het andere schipfiche. Deze blijft op zijn startpositie liggen.

Voorbeeld: Rood kiest Stafford, Bisschop van Winchester en Windsor. Hij legt het adelfiche "Stafford" ergens in Zuidoost-Engeland. Vervolgens legt hij een rode eigendomsschip op dit fiche en op het symbool van de Bisschop van Winchester op het speelbord. Hij legt een rode eigendomssteen op het kasteel van Windsor op het speelbord. Het tweede adelfiche "Stafford" legt hij op het Stafford-symbool op zijn planningsbord. Merk op dat Geel Neville, Winchester en Carisbrooke bezit.

Heeft hij een huursoldatenkaart gekozen, dan neemt de speler een aantal huursoldatenfiches, afhankelijk van de huidige ronde (zie de tabel "Troepen" op het speelbord). Hij legt deze op zijn planningsbord. Huursoldaten kunnen direct gebruikt worden in de ronde dat ze zijn gekocht, maar de speler mag ze ook voor een volgende ronde bewaren. Ze kunnen op dezelfde manier worden ingezet als gewone troepen, maar de speler hoeft niet voor huursoldaten te betalen. Aan het einde van een ronde waarin ze op het planningsbord (en daarna op het speelbord) zijn ingezet, worden ze teruggelegd op de tabel "Troepen" op het speelbord.

TROEPEN	
	=
	=
	2 IN RONDE 1
	3 IN RONDE 2
	4 IN RONDES 3 - 5

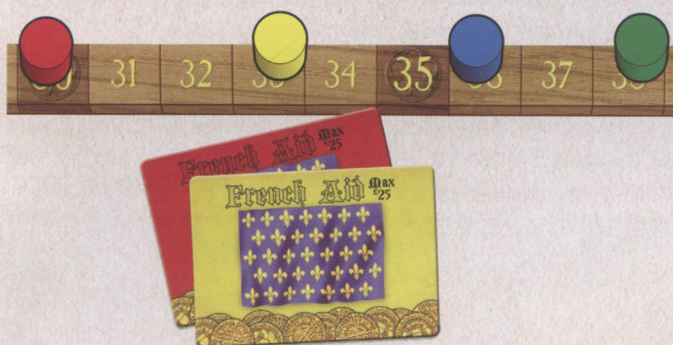
3. Inkomen ontvangen



Steden, bisschoppen, havens en schepen genereren inkomsten. Deze zijn op de betreffende kaarten in Engelse ponden aangegeven. In beurtvolgorde telt iedere speler alle op zijn kaarten aangegeven inkomsten bij elkaar op en neemt het totaal uit de bank.

Franse steun

In rondens 2-5 mogen de spelers tijdens deze fase in hun beurt beslissen om Frankrijk om financiële steun te vragen. Als een speler dat wil, levert hij zijn tegel "Franse steun" in (doe deze in de doos) en ontvangt hij een bedrag in ponden, gelijk aan het verschil in overwinningspunten tussen de leidende speler en hemzelf. De steun kan echter nooit meer bedragen dan £25. Een speler kan niet meer dan één keer per spel Franse steun ontvangen.



Voorbeeld: Rood kan zijn tegel "Franse steun" inleveren voor £8 (38 minus 30). Geel zou £5 kunnen vragen.

4. Planning

In deze fase doen alle spelers tegelijk hun acties. De spelers zetten hun zichtscherm om hun planningsbord en bepalen hun strategie voor de komende ronde. Met behulp van hun stenen en fiches geven ze hun acties op het planningsbord aan. Iedere speler neemt de volgende beslissingen:

- ❁ Hoeveel biedt hij voor de Kapitein van Calais?
- ❁ Welke schepen en edellieden verplaatst hij?
- ❁ Welke locaties valt hij aan of verdedigt hij, en hoeveel troepen schaft hij daarbij aan?
- ❁ Hoeveel geld besteedt hij aan het omkopen van edellieden, bisschoppen en kapiteins?

Dit gebeurt allemaal in het geheim. Iedere speler verplaatst zijn adel- en schipfiches, en zet zijn troepenfiches en omkoopstenen op zijn planningsbord. In deze fase doen de spelers alles op hun planningsbord, er gebeurt dus niets op het speelbord zelf.

Bieden voor Kapitein van Calais

In de fase "Planning" kunnen de spelers geld leggen op één van de symbolen "Kapitein van Calais", die zich op het planningsbord in de Middenlanden en Zuidoost-Engeland bevinden. Daarmee probeert hij de koning "over te halen" hem deze titel te geven. De speler die het meeste geld biedt, ontvangt deze ronde de tegel "Kapitein van Calais". Al het geboden geld, ook dat van de spelers die de titel niet hebben ontvangen, gaat naar de bank.

Bij gelijke biedingen is de beurtvolgorde bepalend. Speler 1 wint van speler 2, speler 2 van speler 3, enzovoort. De winnende speler ontvangt de titel voor één ronde en kan deze tijdens de fase "Omkoping" niet verliezen. De titel levert hem tijdens de fase "Parlement" 4 IP op (en geldt als een edelman bij gelijke stand) en bij het afhandelen van speciale onderscheidingen krijgt hij 4 OP. Leg de tegel aan het einde van de ronde weer terug op zijn veld op het speelbord om in de volgende ronde weer geveild te kunnen worden. Als in een ronde niemand biedt, wordt de tegel in die ronde niet vergeven.



De spelers leggen geld op één van de twee symbolen "Kapitein van Calais". De winnaar van de veiling legt de tegel ergens in het gekozen gebied (maar niet op een symbool) en legt er één van zijn eigendomsschijven op.



Voorbeeld: Rood won de veiling en had zijn geld op het symbool in Zuidoost-Engeland gelegd. Hij legt de tegel "Kapitein van Calais" daarom in dat gebied. Rood heeft daardoor 4 IP meer in Zuidoost-Engeland. Merk op dat Geel, die London bezit, ook 4 IP heeft. In de fase "Parlement" zou Rood toch winnen, omdat de Kapitein van Calais als een edelman geldt (en die wordt bij een gelijke stand hoger aangeslagen dan een grote stad).

Schepen verplaatsen

Alle schepen beginnen in hun thuishaven, maar mogen elke ronde maximaal 2 zeegebieden verplaatst worden.

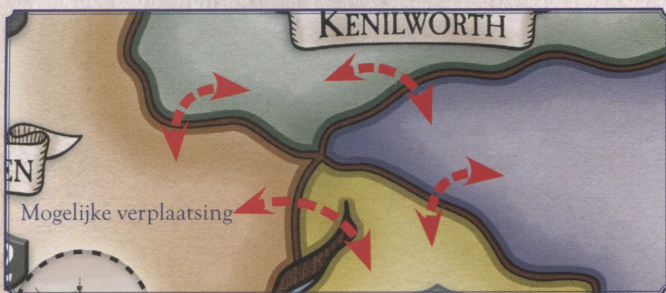
Als een speler zijn schip wil verplaatsen, moet hij dat in deze fase op zijn planningsbord aangeven. Hij legt zijn schip ergens in het gebied (niet op een symbool) waarnaartoe hij het schip verplaatst.



Voorbeeld: de speler wil het "Schip uit King's Lynn" van Middenlanden naar Noord-Engeland verplaatsen. In de fase "Planning" legt hij het fiche "Schip uit King's Lynn" daarom aan de rechterkant van Noord-Engeland op zijn planningsbord. In de fase "Opstellen" heeft dit tot gevolg dat het corresponderende fiche op het speelbord naar Noord-Engeland wordt verplaatst. Merk op dat de speler er ook voor had kunnen kiezen om het schip naar Noordelijke moerassen of Westland te verplaatsen (op 2 zeegebieden afstand).

Edellieden verplaatsen

Edellieden mogen in een ronde naar een verticaal of horizontaal aangrenzend landgebied worden verplaatst. Deze verplaatsing wordt op dezelfde manier op het planningsbord aangegeven als bij schepen. De speler legt zijn edelman ergens in het gebied (niet op een symbool) waarnaartoe hij de edelman verplaatst.



Opmerking: diagonale verplaatsing is niet toegestaan. Een speler kan zijn edelman bijvoorbeeld niet direct van Wales naar Zuidoost-Engeland verplaatsen.

Troepen inzetten

Aangeschafte troepen kunnen gebruikt worden om eigen locaties te verdedigen of locaties van andere spelers aan te vallen. Troepen kunnen uitsluitend op Koninklijke kastelen, steden en havens worden ingezet.

Het is niet mogelijk om met troepen neutrale locaties (locaties zonder eigendomssteen) aan te vallen. Om een locatie van een andere speler te mogen aanvallen, moet de speler in het betreffende gebied aanwezig zijn. Dit betekent dat hij ten minste één eigendomssteen of eigendomsschip op een edelman, Koninklijk kasteel, stad, bisschop en/of haven moet hebben (een eigendomsschip op een schip geldt niet als aanwezigheid in het gebied).

Omdat edellieden tijdens de fase "Opstellen" naar een aangrenzend gebied kunnen worden verplaatst, mogen spelers troepen aanschaffen in zowel het gebied waar een edelman zich aan het begin van de ronde bevindt als in het gebied waar de edelman naartoe wordt verplaatst. Ter verduidelijking: edellieden zijn in deze ronde dus in beide gebieden "aanwezig".

Opmerking: locaties kunnen uitsluitend door troepen en huursoldaten worden aangevallen, nooit door edellieden. Edellieden blijven eenvoudigweg op hun plek liggen en leveren aan het einde van de ronde IP op. Ze worden nooit naar een aangevallen locatie verplaatst.



Voorbeeld: alleen Rood (Windsor en Stafford) en Geel (Bisschop van Winchester) zijn in Zuidoost-Engeland aanwezig. Er is maar één legale aanval mogelijk, een aanval van Geel op Windsor (de stad Winchester kan niet aangevallen worden omdat deze neutraal is en bisschoppen en edellieden kunnen ook niet aangevallen worden). Tijdens de fase "Planning" zou Blauw ervoor kunnen kiezen om Neville van Westland naar Zuidoost-Engeland te verplaatsen. Daarmee zou hij aanwezigheid in Zuidoost-Engeland kunnen creëren, waardoor hij troepen in Windsor mag inzetten en het kasteel legaal mag aanvallen. Ondanks de verplaatsing van Neville, zou Blauw ook in Westland locaties van andere spelers (bijvoorbeeld Carisbrooke) mogen aanvallen, omdat Neville daar aan het begin van de ronde aanwezig was.

Troepen ronselen

Om een locatie aan te vallen of te verdedigen, legt de speler in zijn fase "Planning" een aantal troepen op de betreffende locatie op zijn planningsbord. Dit kost hem £3 per troepenfiche.

Als een speler huursoldatenfiches heeft, mag hij deze ook op locaties op zijn planningsbord leggen om deze te verdedigen of aan te vallen. Huursoldaten mogen opgesplitst worden en kunnen zowel alleen als in combinaties met troepenfiches ingezet worden. Het inzetten van huursoldaten is kosteloos.

Edellieden omkopen



Het is niet mogelijk om edellieden aan te vallen, maar een speler mag wel proberen om een edelman van een andere speler om te kopen en deze naar zijn eigen factie te halen. Daartoe legt hij 1 zwarte omkoopsteen op het symbool van de betreffende edelman op zijn planningsbord. Dit kost hem tweemaal het aantal invloedspunten van deze edelman in Engelse ponden.



Een speler kan zich tegen mogelijke omkoop pogingen verdedigen en een edelman geld geven om hem loyaal te houden. Daartoe legt hij 1 witte omkoopsteen op het symbool van de betreffende eigen edelman op zijn planningsbord. Dit kost hem één keer het aantal invloedspunten van deze edelman in Engelse ponden.

Bisschoppen omkopen



Bisschoppen kunnen, net als edellieden, niet worden aangevallen, maar wel worden omgekocht. Dit gaat op dezelfde manier als in "Edellieden omkopen" is beschreven, met één verschil: de kosten voor een zwarte omkoopsteen (omkopen) bedragen tweemaal het inkomen van de bisschop, die van een witte omkoopsteen (loyaal houden) één keer het inkomen van de bisschop in Engelse ponden.

Kapiteins (schepen) omkopen



Ook voor kapiteins (schepen) geldt dat ze niet kunnen worden aangevallen, maar wel kunnen worden omgekocht. Dit gaat op dezelfde manier als bij bisschoppen. De kosten voor een zwarte omkoopsteen (omkopen) bedragen tweemaal het inkomen van het schip, die van een witte omkoopsteen (loyaal houden) één keer het inkomen van het schip in Engelse ponden. Het inkomen van een schip staat op de planningsborden.

Opmerking: om een persoon om te kopen, hoeft de speler niet in het betreffende gebied aanwezig te zijn (in tegenstelling tot het aanvallen van locaties).

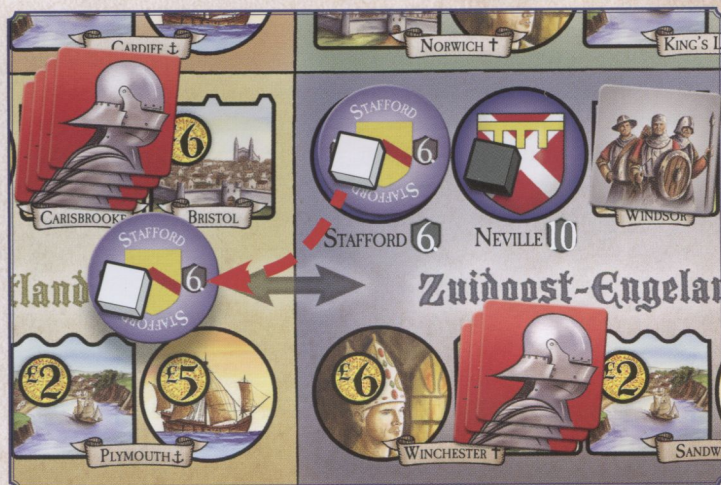
Tip: leg het geld op de aangeschafte troepenfiches en de om te kopen personen. Zo hoef je niet te rekenen en ben je er zeker van dat je al je geplande acties kunt betalen.

Einde van de fase "Planning"

Als een speler al zijn acties op zijn planningsbord heeft afgerond, draait hij zijn koningshuisfiche om. Zijn alle spelers klaar, dan draaien ze hun koningshuisfiche weer om en gaan ze door naar de volgende fase.



Voorbeeld van het gebruik van het planningsbord: we gaan uit van de situatie in het laatste voorbeeld met dit verschil dat Geel nu Winchester bezit. Rood wil Winchester met 3 troepen aanvallen. Hij wil Stafford naar Westland verplaatsen om daar aanwezig te zijn en Carisbrooke met 4 troepen te kunnen aanvallen. Hij wil Windsor met 1 troep verdedigen, Stafford betalen om loyaal te blijven en Neville omkopen in de hoop dat deze zich bij zijn factie aansluit.



Voorbeeld: de afbeelding hierboven laat zien hoe hij zijn geplande acties op zijn planningsbord aangeeft. Hij legt 3 troepenfiches op Winchester (kosten: £9), verplaatst zijn fiche "Stafford" naar Westland en legt 4 troepenfiches op Carisbrooke (£12). Hij legt 1 huursoldatenfiche op Windsor (kosteloos) en een witte omkoopsteen op Stafford (£6). Vervolgens legt hij een zwarte omkoopsteen op Neville (2 x 10 = £20). De totale kosten bedragen £47.

Opmerking: Stafford wordt naar Westland verplaatst, maar de aanval op Carisbrooke wordt uitsluitend door de troepenfiches uitgevoerd. Stafford brengt zijn 6 IP naar het gebied om te helpen bij het verdienen van OP later in de ronde, maar zijn "invloed" is niet van belang voor de aanval op Carisbrooke.



5. Opstellen

Aankopen

Alle spelers tillen tegelijkertijd hun zichtscherf op en laten hun planningsborden zien. Leg de zichtscherf even opzij tot de volgende fase "Planning". De spelers maken hun biedingen op de Kapitein van Calais bekend en doen het geboden geld in de bank. De speler met het hoogste bod neemt de tegel "Kapitein van Calais". Hij legt deze ergens in Middenlanden of Zuidoost-Engeland, afhankelijk van de locatie op het planningsbord waarop hij zijn bod heeft gelegd en legt één van zijn eigendomsschijven er op. Dit representeert het garnizoen uit Calais, dat per schip in Middenlanden of Zuidoost-Engeland aanmeert.

De rest van deze fase wordt in omgekeerde beurtvolgorde (eerst speler 4 op het beurtvolgordespoor, dan speler 3, dan speler 2 en ten slotte speler 1) gespeeld. De spelers berekenen eerst de kosten van hun geplande acties (kosten van omkoopstenen plus £3 voor elk aangeschaft troepenfiche). Ze betalen dit bedrag aan de bank.

Niet voldoende geld

Als een speler niet voldoende geld heeft om al zijn acties te betalen, moet hij er zoveel mogelijk betalen, in onderstaande volgorde:

1. Bod op Kapitein van Calais
2. Witte omkoopstenen
3. Zwarte omkoopstenen
4. Troepen

Binnen de categorieën 2, 3 en 4 wordt de volgorde bepaald door de tabel "Invloeds punten" (edellieden eerst, schepen als laatste). Als er een beslissing nodig is omtrent dezelfde soort aankoop, maar in verschillende gebieden, dan gaan gebieden die meer stemmen genereren voor gebieden met minder stemmen. In het geval van omgekochte edellieden gaan die met een hogere waarde voor. Mocht dat geen beslissing brengen, gebruik dan de hierboven genoemde gebiedenregeling.

Voorbeeld: Rood heeft 2 troepen op Pontefract en 2 op Kenilworth ingezet. Omdat hij niet voldoende geld heeft om beide sets te betalen, moet hij die op Pontefract kopen (Noord-Engeland heeft 9 stemmen, Middenlanden 8).

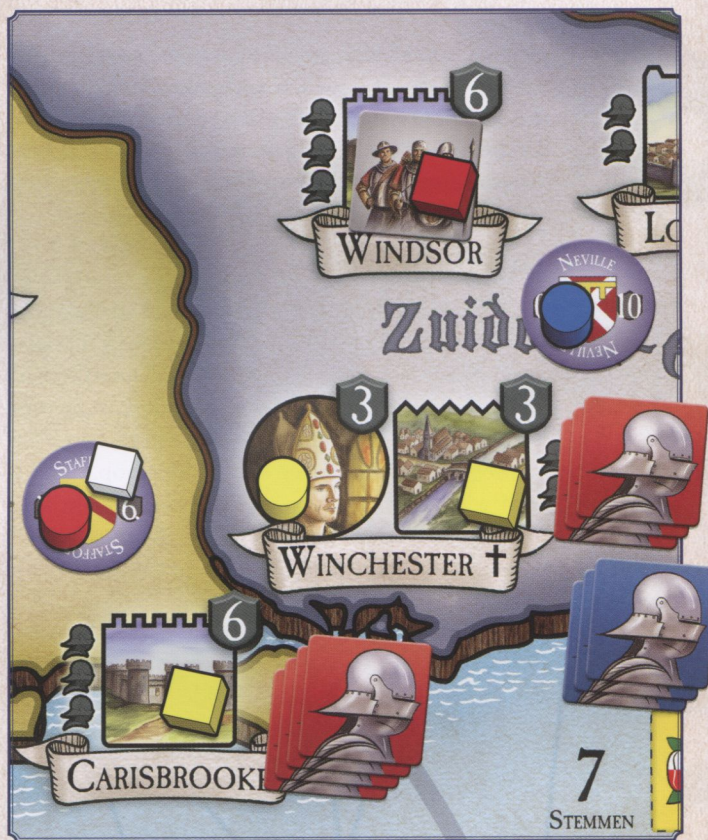
"Illegale" aankopen en verplaatsingen

Als een speler aankopen of verplaatsingen doet die niet logisch/regelconform zijn, hoeft hij er niet voor te betalen. Voorbeelden hiervan zijn: omkoopstenen op neutrale personen, troepen op neutrale locaties, witte omkoopstenen op edellieden van andere spelers, zwarte omkoopstenen op eigen edellieden. Als een edelman of een schip een bevel krijgt om naar een gebied te worden verplaatst dat hij niet regelconform kan bereiken, blijft deze staan.

Op het speelbord verwerken

Een speler die op zijn planningsbord heeft aangegeven dat hij een edelman of een schip naar een ander gebied wil verplaatsen, verplaatst het corresponderende adel- of schipfiche op het speelbord naar het betreffende gebied. Hij legt troepenfiches en huursoldatenfiches op de locaties op het speelbord die overeenkomen met de locaties van deze fiches op zijn planningsbord. Als hij de locatie zelf bezit, schuift hij de fiches onder zijn eigendomssteen als verdedigend leger. Is de locatie van een andere speler, dan legt hij zijn fiches naast deze locatie ten teken dat hij deze wil aanvallen. Als hij met uitsluitend huursoldaten aanvalt, moet hij er een eigendomssteen op leggen.

Spelers die witte omkoopstenen hebben aangeschaft, leggen deze op de corresponderende adel-, schip- of bisschopfiches op het speelbord.



Voorbeeld: deze afbeelding laat het speelbord zien als gevolg van de geplande acties in het vorige voorbeeld. Rood neemt de 3 troepenfiches van Winchester op het planningsbord en legt deze bij Winchester op het speelbord. Hij legt de witte omkoopsteen op het Stafford-fiche en verplaatst deze naar Westland. Hij legt 4 troepenfiches bij Carisbrooke en het huursoldatenfiche op Windsor.

Merk op dat Blauw Neville naar Zuidoost-Engeland verplaatst en ook Winchester aanvalt. Omdat Blauw volgens de beurtvolgorde na Rood aan de beurt is, legt hij zijn troepenfiches onder die van Rood. Hij valt Winchester aan, nadat Rood dat heeft gedaan.

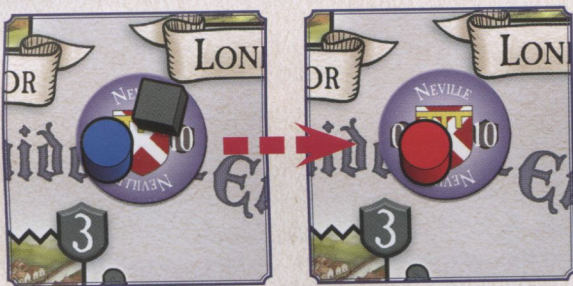
6. Omkoping



Deze fase wordt in omgekeerde beurtvolgorde (eerst speler 4 op het beurtvolgordespoor, dan speler 3, dan speler 2 en ten slotte speler 1) gespeeld. De actieve speler neemt zijn zwarte omkoopstenen van zijn planningsbord en legt deze op de corresponderende personenfiches op het speelbord. Handel vervolgens alle omkoopogingen één voor één af. Als er een witte omkoopsteen op een omgekochte persoon ligt, is de poging mislukt. Geef de zwarte en de witte omkoopstenen terug aan de eigenaars. Als er geen witte omkoopsteen op een omgekochte persoon ligt, is de poging geslaagd. De eigenaar van de betreffende persoon neemt zijn eigendomsschijf die erop lag terug en de actieve speler legt zijn eigendomsschijf op het betreffende adel-, schip- of bisschopfiche. De nieuwe eigenaar ontvangt tevens de bijbehorende personenkaart en in het geval van een edelman of een kapitein ook het adel- of schipfiche voor op zijn planningsbord, die hij op het gebied legt waar de persoon zich op dit moment op het speelbord bevindt. Hij neemt zijn zwarte omkoopsteen ook terug. Het kan voorkomen dat een persoon tijdens deze fase meermaals van eigenaar wisselt als hij door meer spelers wordt omgekocht.

Merk op dat nadat één van de spelers met een zwarte omkoopsteen een witte heeft verwijderd, elke omkoopoging op deze persoon slaagt. Als een persoon geen witte omkoopsteen heeft, wordt de speler die in omgekeerde beurtvolgorde als laatste een zwarte omkoopsteen op deze persoon speelt dus de nieuwe eigenaar ervan.

Opmerking: als een speler een edelman verliest als gevolg van een omkoopactie en deze vormde zijn enige aanwezigheid in het betreffende gebied, verliest hij niet het recht om zijn geplande aanvallen in het gebied uit te voeren. Het is voldoende om tijdens de fase "Opstellen" in het gebied aanwezig te zijn.



Aan het einde van deze fase nemen alle spelers hun ingezette witte omkoopstenen terug.

Voorbeeld: Geel heeft zijn eigendomsstenen door garnizoenen vervangen: 3 troepen op Carisbrooke en 2 troepen op Winchester.

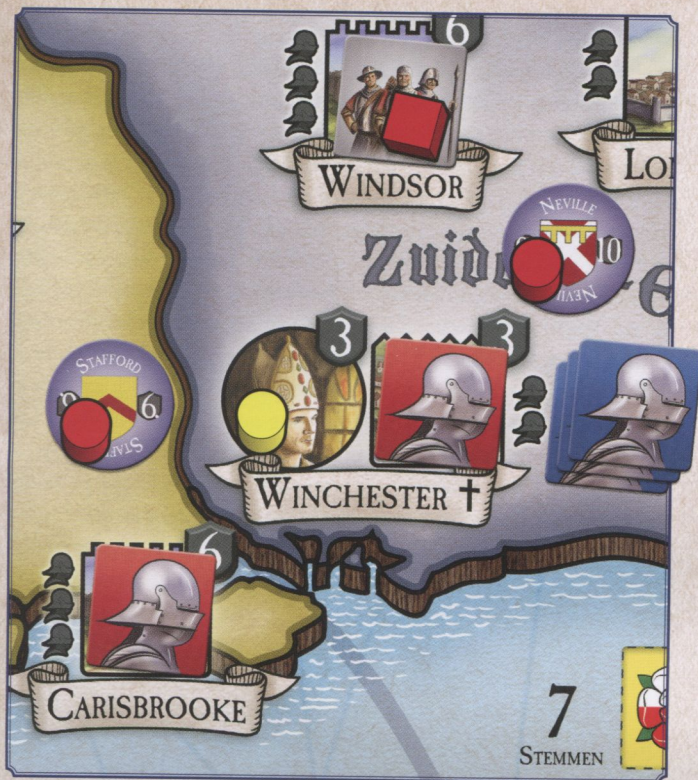
7. Gevechten



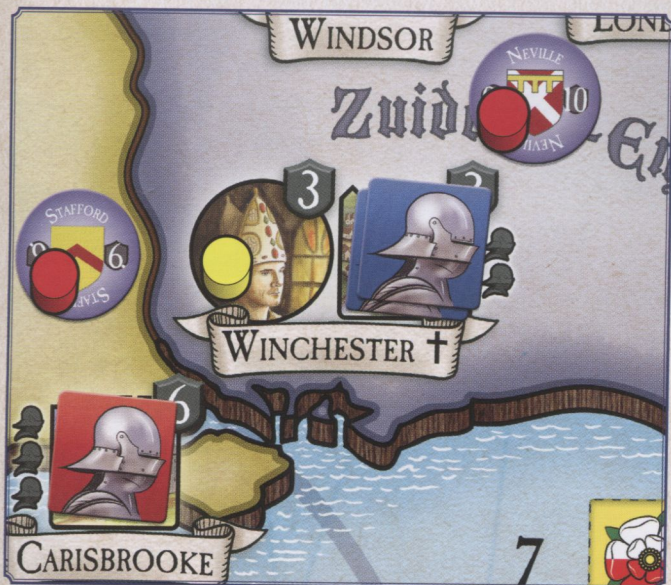
Deze fase wordt in omgekeerde beurtvolgorde (eerst speler 4 op het beurtvolgordespoor, dan speler 3, dan speler 2 en ten slotte speler 1) gespeeld. Op elke locatie van een andere speler waar de actieve speler troepen bij heeft gelegd, vindt een veldslag plaats. Vervang de eigendomssteen van de verdediger door een "garnizoen" van zijn troepenfiches. Het aantal hangt van de locatie af: een Koninklijk kasteel 3 troepenfiches, een stad 2 troepenfiches en een haven 1 troepenfiche. De actieve en de verdedigende speler verwijderen nu steeds tegelijk één van hun troepenfiches. De veldslag is voorbij zodra ten minste één van beiden geen troepenfiches meer bij deze locatie heeft. Als de verdediger als eerste zijn troepen kwijt is, wint de aanvallende speler. Hij legt zijn overgebleven troepen op het symbool van de aangevallen locatie. Hij ontvangt ook de locatietaart van de vorige eigenaar. Hij legt er nog geen eigendomssteen op. Als de verdediger wint, laat hij zijn overgebleven troepen op de locatie liggen. Als beide partijen tegelijk hun laatste troepen verliezen, wordt de locatie neutraal. Leg deze in dat geval open op de gedekte stapel locatiekaarten. Als de locatie in deze beurt nog door een andere speler wordt aangevallen, mag deze de locatietaart van de stapel pakken.

Herhaal deze procedure voor alle aanvallen van de actieve speler. Daarna voert de volgende speler zijn fase "Gevechten" uit, enzovoort. Het is mogelijk dat een locatie tijdens deze fase meermaals van eigenaar wisselt, als meerdere spelers dezelfde locatie aanvallen en winnen. Overgebleven troepen van een vorige veldslag verdedigen tegen een eventuele nieuwe aanval. Merk op dat uitsluitend een eigendomssteen op een locatie door een "garnizoen" kan worden vervangen. Omdat er na een aanval niet direct een nieuwe eigendomssteen op de locatie wordt gelegd, hebben volgende "eigenaars" van deze locatie gedurende deze fase "Gevechten" geen voordeel van een garnizoen. Aanvallers hoeven uitsluitend de nog op de locatie aanwezige troepen te verslaan.



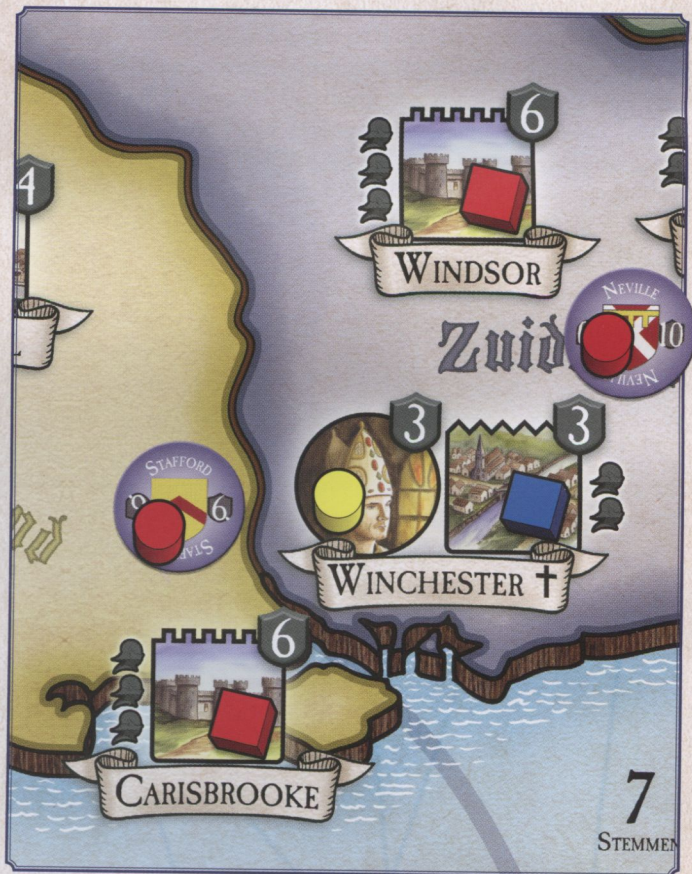


Voorbeeld: Rood valt met 3 troepen Winchester aan. Geel verliest zijn 2 troepen en Rood houdt er 1 over. Geel verliest ook zijn 3 troepen op Carisbrooke en Rood houdt er ook daar 1 over. Rood krijgt de locatiekaarten Winchester en Carisbrooke van Geel.



Voorbeeld: Blauw valt, als hij aan de beurt is, met 3 troepen Winchester aan. Rood verliest zijn troepenfiche en Blauw houdt er 2 over, die hij op Winchester legt. Hij ontvangt de locatiekaart Winchester van Rood.

Aan het einde van deze fase vervangen de spelers de troepenfiches op een locatie door een eigen eigendomssteen. Ze nemen hun troepenfiches van het speelbord en leggen deze weer op hun planningsbord voor later gebruik (deze moeten opnieuw aangeschaft worden). Leg huursoldatenfiches terug op de stapel bij de tabel "Troepen" op het speelbord. Nu de spelers hun eigendomsstenen op het speelbord hebben gelegd, ontvangen ze de volgende ronde bij een aanval voordeel van een garnizoen.



Voorbeeld: aan het einde van de fase "Gevechten" verwijdert Rood een huursoldatenfiche van Windsor en zijn troepenfiche van Carisbrooke en legt één van zijn eigendomsstenen op Carisbrooke (de locatiekaart heeft hij al gekregen). Blauw verwijdert zijn 2 troepen van Winchester en legt één van zijn eigendomsstenen op de locatie (de locatiekaart heeft hij al gekregen).

8. Parlement

Overwinningspunten voor gebieden toekennen

In deze fase ontvangen de spelers met de meeste en de op één na meeste invloedspunten in een gebied OP. Gebruik bij een gelijke stand de tabel "Invloedspunten", waarbij symbolen die meer naar links op de tabel staan prioriteit hebben: edellieden winnen van Koninklijke kastelen, Koninklijke kastelen winnen van grote steden, enzovoort. Als beide spelers edellieden hebben, wint de edelman met de hoogste waarde. Als ook dat gelijk is, kijk dan naar de tweede of derde edelman van de betrokken spelers. Als het gelijk is op basis van schepen, wint de speler die op het beurtvolgordespoor meer naar links staat.

Handel elk gebied apart af, te beginnen in Noordelijke moerassen. Iedere speler telt al zijn invloedspunten in het gebied bij elkaar op (zowel die voor zijn locaties als die voor zijn personen). De nummers 1 en 2 krijgen de OP die op het speelbord naast het koningshuisfiche van dat gebied zijn aangegeven. Verwerk deze op het scorespoor.



Voorbeeld: Rood heeft 12 IP (Percy 9, Bisschop van York 3) en Geel heeft ook 12 IP (Plantagenet 9, Lincoln 3). Rood wint, omdat de bisschop meer naar links staat in de tabel "Invloedspunten" dan de stad.



Voorbeeld: Noord-Engeland wordt geteld. Geel heeft 10 IP (Neville 8, Kingston 2). Rood heeft ook 10 IP (Pontefract 6, York 4). Geel wint, omdat de edelman prioriteit heeft. Geel krijgt 9 OP, Rood 6 OP.



Voorbeeld: Rood heeft 13 IP (Percy 9, York 4), net als Geel (Plantagenet 9, Herbert 4). Geel wint. Ze hebben weliswaar beiden een edelman van waarde 9, maar de tweede edelman van Geel staat meer naar links in de tabel "Invloedspunten" dan de grote stad van Rood.



Stemmen in het parlement bepalen

Nadat alle overwinningpunten in een gebied zijn verwerkt, wordt voor dit gebied bepaald naar welk koningshuis de stemmen gaan. De twee Lancaster-spelers tellen hun IP in dit gebied bij elkaar op. De York-spelers doen hetzelfde. Een gelijke stand wordt, net als bij het toekennen van OP in het gebied, met behulp van de tabel "Invloedspunten" beslecht. De winnende factie krijgt het bij dit gebied aangegeven aantal stemmen. Draai, indien nodig, het koningshuisfiche van dit gebied om, zodat de betreffende zijde zichtbaar is. Als geen van de spelers in het gebied aanwezig is, verwijder het koningshuisfiche dan even van het speelbord. In deze ronde levert dit gebied geen stemmen in het parlement op.



Voorbeeld: Rood en Blauw horen bij Lancaster. Zij hebben samen 13 IP (Pontefract 6, York 4, Lincoln 3). Geel en Groen horen bij York. Zij hebben ook 13 IP (Neville 8, Bisschop van York 3, Kingston 2). De York-spelers winnen, omdat ze met Neville de gelijke stand beslechten. Het koningshuisfiche van Noord-Engeland wordt met de witte zijde naar boven gelegd.

Nadat de spelers in Noordelijke moerassen OP hebben verdeeld en de "kleur" van de stemmen hebben bepaald, doen ze dat ook in Noord-Engeland, Middenlanden, Zuidoost-Engeland, Westland en Wales.

Nadat alle gebieden zijn geteld, tellen beide facties hun gewonnen stemmen bij elkaar op. De koningshuisfiches bij de gebieden geven aan welke factie de stemmen daar krijgt. Het koningshuis met de meeste stemmen wint (dit huis levert als het ware de koning). De 2 spelers die bij dit huis horen, krijgen ieder 5 OP. Leg een koningshuisfiche van deze factie op het veld dat de huidige ronde op het rondespoor aangeeft.

Voorbeeld: we zien dat de Lancaster-spelers Noordelijke moerassen (4 stemmen), Noord-Engeland (9 stemmen) en Zuidoost-Engeland (7 stemmen) controleren. De York-spelers hebben de overhand in Middenlanden (8 stemmen), Westland (6 stemmen) en Wales (5 stemmen). Lancaster wint (20 tegen 19) en levert deze ronde de koning. De spelers leggen een koningshuisfiche van Lancaster op het rondespoor en beide Lancaster-spelers krijgen ieder 5 OP.



Speciale onderscheidingen toekennen

Zodra een speler aan de benodigde voorwaarden voldoet, mag hij een speciale onderscheidingstegel pakken, maar hij krijgt hier pas aan het einde van de fase "Parlement" OP voor. Voor elke speciale onderscheidingstegel krijgt de eigenaar ervan 4 OP.

Admiraal van Engeland

De eerste speler die 2 schepen bezit, neemt de tegel "Admiraal van Engeland" en legt deze voor zich. Hij houdt deze tegel totdat een andere speler meer schepen heeft dan hij, of totdat hij minder dan 2 schepen heeft. Als de eigenaar van deze tegel een schip verliest (en er daardoor minder dan 2 heeft of minder schepen heeft dan een andere speler), dan ontvangt de speler met de meeste schepen (maar ten minste 2) die het meest links op het beurtvolgordespoor staat, de speciale onderscheidingstegel. Heeft niemand 2 of meer schepen, leg de tegel dan weer op diens plek op het speelbord.

Aartsbisschop van Canterbury

Voor deze speciale onderscheiding gelden dezelfde spelregels als bij de "Admiraal van Engeland", met dit verschil dat het nu om bisschoppen gaat (de eerste speler die 2 bisschoppen heeft krijgt de tegel, daarna de speler die er meer heeft). De Aartsbisschop van York wordt ook als één bisschop gezien.

Gouverneur van de Toren van London

Voor deze speciale onderscheiding gelden dezelfde spelregels als bij de "Admiraal van Engeland", met dit verschil dat het nu om Koninklijke kastelen gaat (de eerste speler die 2 Koninklijke kastelen heeft krijgt de tegel, daarna de speler die er meer heeft).

Wachter van de Cinque Ports

Voor deze speciale onderscheiding gelden dezelfde spelregels als bij de "Admiraal van Engeland", met dit verschil dat het nu om havens gaat (de eerste speler die 2 havens heeft krijgt de tegel, daarna de speler die er meer heeft).

Kapitein van Calais

Deze speciale onderscheiding wordt elke beurt vergeven aan de speler die er tijdens de fase "Planning" het meest voor biedt. De Kapitein van Calais wordt tijdens het spel nooit als schip of kapitein beschouwd en kan dus niet worden omgekocht of worden meegeteld voor de speciale onderscheiding "Admiraal van Engeland".

Bonussen toekennen

Aan het einde van de fase "Parlement" worden ook bepaalde bonussen toegekend.

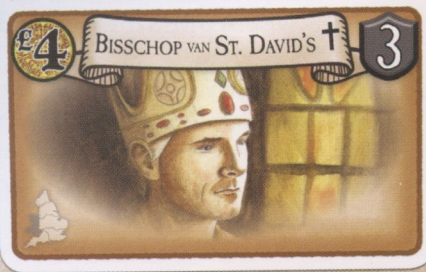
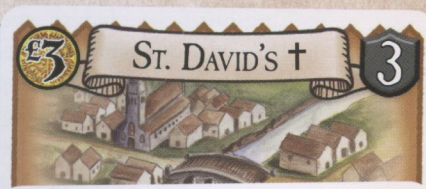
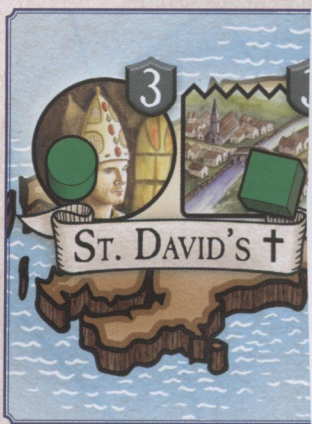
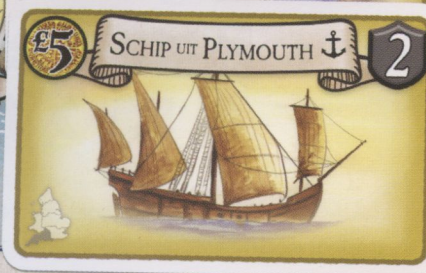
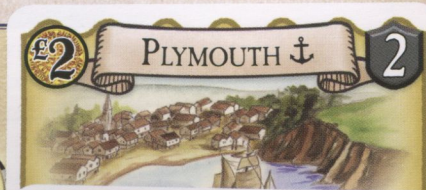
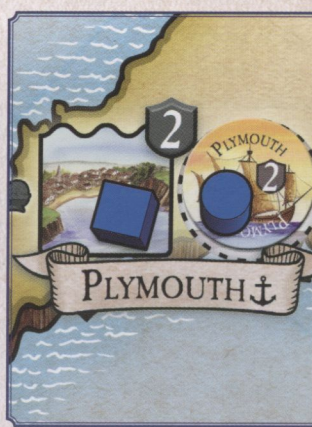
Handelsbonus

Bezit een speler een haven en het schip van dezelfde haven, dan krijgt hij 2 OP. Heeft hij meer van deze combinaties, dan ontvangt hij voor elk 2 OP.

Opmerking: het schip hoeft zich niet in de thuishaven op te houden.

Kerkbonus

Bezit een speler een stad met een kathedraal en de bijbehorende bisschop, dan krijgt hij 3 OP. Heeft hij meer van deze combinaties, dan ontvangt hij voor elk 3 OP.

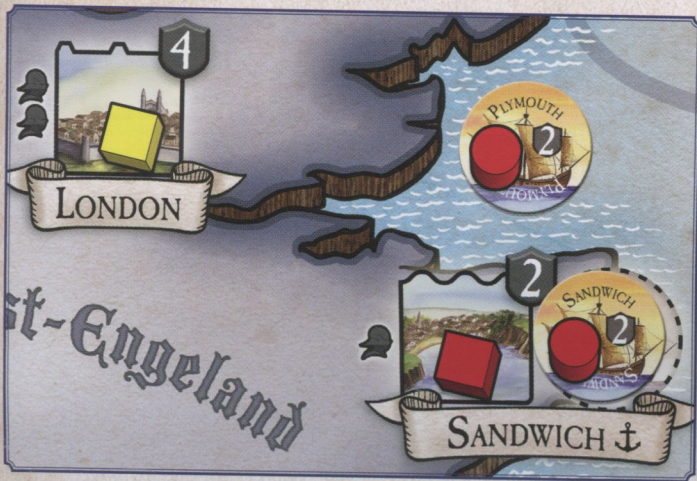


Einde van een ronde

Na de fase "Parlement" is een ronde afgelopen. Leg de tegel "Kapitein van Calais" terug op diens plek op het speelbord. Verplaats de rondeteller één veld naar rechts op het rondespoor en start de volgende ronde weer bij fase 1.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen na ronde 5. De speler met de meeste OP wint. Bij een gelijke stand wint de speler wiens koningshuis de meeste keren de "koning" leverde (zie de koningshuisfiches op het rondespoor). Als het om 2 spelers van hetzelfde koningshuis gaat, bepaalt de tabel "Invloedspunten" de winnaar: sterkste edelman, één na sterkste edelman, enzovoort, vervolgens de meeste Koninklijke kastelen, de meeste grote steden, enzovoort.



Speciale spelregels voor schepen

1. Schepen mogen maximaal 2 zeegebieden verplaatst worden. Zeegebieden zijn op het speelbord door blauwe lijnen in zee van elkaar gescheiden. Het is niet van belang of een schip zich in de thuishaven of in het zeegebied bevindt. Een schip in Plymouth kan bijvoorbeeld noordwaarts naar Wales of Noord-Engeland, of zuidwaarts naar Zuidoost-Engeland of Middenlanden worden verplaatst.
2. Zodra een schip diens thuishaven verlaat, wordt deze ergens in het zeegebied gelegd waar het naartoe is verplaatst (ze handelen als het ware met havens die niet op het speelbord staan). Wordt het schip later in het spel naar het zeegebied naast de thuishaven verplaatst, leg het schip dan weer op diens thuishaven.
3. Schepen tellen niet als aanwezig in een gebied. Een speler die uitsluitend een schip in een gebied heeft (en dus geen andere eigendomsstenen of -schijven), kan in dit gebied geen locaties aanvallen.
4. Schepen in thuishavens kunnen niet worden aangevallen. De kapitein van het schip kan wel worden omgekocht.
5. Schepen die zich in zeegebieden bevinden, leveren in de fase "Parlement" 2 IP aan het aangrenzende gebied (ook als ze zich aan de westkust van Noordelijke Moerassen of Noord-Engeland bevinden).

Voorbeeld: Rood heeft 6 IP in Zuidoost-Engeland (Haven van Sandwich 2, Schip van Sandwich 2, Schip van Plymouth 2). Geel heeft 4 IP (London). Rood krijgt 7 OP, Geel 4 OP.

Spelregels voor 2 en 3 spelers

Alle spelregels van een spel met 4 spelers zijn van kracht, met uitzondering van de volgende:

1. De spelers krijgen aan het begin van het spel geen koningshuisfiche. Iedere speler representeert een eigen familie en is dus niet aan een koningshuis gekoppeld.
2. Leg geen koningshuisfiches op het speelbord. Deze doen in een spel met 2 of 3 spelers niet mee.
3. Het aantal kaarten dat in de fase "Kaarten trekken" naast het speelbord wordt gelegd, hangt van het aantal spelers af.
2 spelers: 12 kaarten in ronde 1, 8 kaarten in de rondes 2 - 5.
3 spelers: 9 kaarten per ronde.
4. In de fase "Parlement" vervalt het deel "Stemmen in parlement toekennen". Er is geen winnend koningshuis in een gebied, er wordt geen koning gekroond en spelers krijgen geen 5 OP.

Belangrijke spelregels

- ❖ De spelers kunnen uitsluitend locaties en personen van andere spelers aanvallen of omkopen, nooit neutrale locaties of personen.
- ❖ Een speler moet in een gebied aanwezig zijn om een locatie te mogen aanvallen.
- ❖ Een schip in een gebied geldt niet als aanwezig en is daardoor niet voldoende om in dat gebied te mogen aanvallen.
- ❖ Een edelman die in een ronde wordt verplaatst, geldt als aanwezig in zowel het gebied waar hij vandaan komt als het gebied waar hij naartoe wordt verplaatst. Daarom kan de eigenaar van de edelman in beide gebieden locaties aanvallen, zelfs als de edelman tijdens deze ronde wordt omgekocht en verloren. Een edelman zelf vecht niet mee en wordt nooit op locaties gelegd.
- ❖ Spelers mogen personen van andere spelers altijd omkopen, ook al zijn ze niet in het betreffende gebied aanwezig.
- ❖ De uitkomst van het trekken en kiezen van kaarten, omkoping, gevechten en het toekennen van speciale onderscheidingen is erg afhankelijk van de beurtvolgorde. Houd deze strikt aan!

Pactische tips

Geld is erg belangrijk in het spel. Daarmee maak je een goede kans om Kapitein van Calais te worden. Geld heb je ook nodig om troepen te ronselen, die locaties van andere spelers kunnen veroveren, of om edellieden, bisschoppen en kapiteins van andere spelers om te kopen of die van jezelf daartegen te beschermen. Al deze zaken leveren weer meer geld, meer invloeds punten en daarmee meer overwinningspunten op. Dit heeft een sterk sneeuwbaaleffect, dus pas op voor een speler die in een ronde £10-£12 meer ontvangt dan de anderen. Ook al is hij lid van hetzelfde koningshuis, doe je er goed aan om hem als de vijand te beschouwen en hem aan te vallen om daarmee zijn inkomen te reduceren. Het scorespoor geeft het hele spel de actuele situatie goed aan, dus zorg ervoor dat niemand meer dan 10 OP voorsprong krijgt.

Edellieden zijn om 2 redenen vooral belangrijk in de eerste beurten. Ten eerste kan een edelman als Neville (10 IP) of Percy (8 IP) in zijn eentje een heel gebied winnen, waardoor je veel OP binnenhaalt. Een andere speler zal het pas in ronde 2 of 3 durven om zo'n dure edelman pogen om te kopen.

Ten tweede zijn edellieden mobiel, waardoor je in staat bent om gebieden aan te vallen waar je nog niet aanwezig bent. Dit is vooral belangrijk in de eerste beurten, omdat er dan maar weinig kaarten in het spel zijn. Twee centraal gepositioneerde edellieden geven je veel verplaatsingsmogelijkheden, waardoor je tegenstanders alleen maar kunnen gokken waar je naartoe gaat.

Maar, edellieden genereren geen inkomen. Daardoor is het mogelijk dat hun politieke invloed verloren gaat als gevolg van omkooptogingen van spelers die een economische strategie volgen. Het is daarom erg belangrijk om een balans te vinden tussen edellieden en inkomen.

Franse steun is van vitaal belang voor een speler die van zijn inkomen beroofd is. Dit geeft hem een uitstekende kans om vanuit een verzwakte positie terug te komen. Maar besteed het geld verstandig. Als het je in de ronde dat je de Franse steun gebruikt, niet lukt om in de buurt van de leider te komen, wordt het erg moeilijk. Timing is cruciaal, maar wie weet precies wanneer hij zijn inkomensdieptepunt heeft bereikt? Het beurtvolgordespoor bevoordeelt de spelers die achter staan bij het kiezen van kaarten en bij omkoping en gevechten. Als je bijvoorbeeld laatste of één na laatste staat en 15 OP achterstand op de leider hebt, kan het een goed moment zijn om Franse steun aan te vragen. Omdat de maximale steun £25 bedraagt, wordt de keuze steeds gemakkelijker als je de 25 OP achterstand nadert.

Omdat het aantal eigen locaties en personen tijdens het spel stijgt, is het verleidelijk om alles te verdedigen. Dit is vaak geldverspilling. Je kunt beter aanvallend spelen en proberen om locaties en personen van andere spelers af te pakken. Verdedig uitsluitend zaken die strategisch of financieel van vitaal belang zijn (en je helpen om belangrijke gebieden als Noord-Engeland, Middenlanden of Zuidoost-Engeland te controleren).

De spelmechanismen zorgen ervoor dat een leider er niet rap vandoor kan gaan. Het is dus niet aan te raden om aan het begin van het spel een te grote voorsprong te nemen en daar tot schietschijf gebombardeerd te worden. Een grote voorsprong levert de andere spelers tevens een groter bedrag aan Franse steun op. Daardoor kun je beter de sterkere spelers aanvallen. Het is namelijk niet fijn als geïrriteerde edellieden met een groot bedrag aan Franse steun achter je aan komen.

Een stevig inkomen en een groep centraal gepositioneerde edellieden in 1 of 2 gebieden is waarschijnlijk de beste strategie. In ronden 4 en 5 kun je gebruik maken van het verdiende geld en in de aanval gaan. Drie sterke edellieden in Middenlanden of Noord-Engeland hebben kans om de 3 aangrenzende gebieden te veroveren.

Speciale onderscheidingen en bonussen kunnen gedurende 5 ronden behoorlijk wat OP opleveren. Onderschat deze niet.



Overwinningspunten



Invloedspunten

De 8 spelphasen

1. Beurtvolgorde bepalen
2. Kaarten trekken
3. Inkomen ontvangen
4. Planning
5. Opstellen
6. Omkoping
7. Gevechten
8. Parlement

