

# Lang lebe der König!

Auteur: Günter Burkhardt

Uitgegeven door FX Schmid, 1997

Een spannende wedstrijd om de Engelse kroon (3 t/m 5 spelers, vanaf 10 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door [Rob & Det](#) (Meppel, Nederland).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

---

Engeland kort voor het einde van 1000 na Christus. Een land in fundamentele verandering, een rijk zonder heerser.

Er staan echter al enkele machtshongerige mannen van hoge adel klaar om zich tot nieuwe koning te laten kiezen. Maar daartoe moeten ze eerst een keer genoeg graafschappen als stemmengers achter zich brengen, want alleen degene die minstens de helft van alle stemmen voor zich kan winnen, zal de koningskeuze winnen.

De spelers kruipen in de rol van deze koningskandidaten en proberen met hulp van hun hovelingen zoveel mogelijk graafschappen onder hun invloed te krijgen en te houden. Dat het hierbij altijd weer tot diplomatieke ruzies onder de adellijken komt, ligt voor de hand. Maar wie zal deze winnen? Wie heeft de betere kaarten, wie maakt de grootste invloed geldend?

Hoe meer kaarten de spelers inzetten, des te groter is hun kans om een diplomatieke twist te winnen. Maar de ingezette kaarten zijn verloren en wie geen kaarten meer heeft, lokt niet alleen een koningskeuze uit, maar verliest ook een aantal stemmen, wat hem de winst kan kosten.

Voldoen de stemmen bij geen enkele speler aan een succesvolle koningskeuze, dan wordt het spel - na het verdelen van nieuwe kaarten - voortgezet. Maar al snel wordt er weer een keuze uitgelokt. Zijn de stemmen ditmaal voldoende voor de winst?

Degene die uiteindelijk bij een koningskeuze de meerderheid van alle stemmen op zich kan verenigen, wint.

## De Speeluitrusting

- 1 Speelbord

Deze laat het Engelse eiland zien. Het is in 13 gebieden onderverdeeld (geel-oranje grenzen), die zich weer uit meerdere graafschappen samenstellen (die echter voor het spel geen verdere betekenis hebben, maar slechts de historische achtergrond leveren).

Ieder gebied laat een hoofdstad zien met naam, evenals een wapen met een getal van 2-4. Dit getal geeft het aantal stemmen weer, die het gebied bij een koningskeuze bijdraagt.

In totaal zijn er 39 stemmen - dus zijn er minstens 20 stemmen nodig voor de speelwinst.

Let op! Bij drie spelers speelt het eiland Man niet mee, dat wil zeggen dat

men met zijn speelfiguur noch daarop, noch erover heen kan zetten.

Daardoor vermindert het totale stemmenaantal naar 37 - en dus is bij drie spelers 19 stemmen al voldoende voor de speelwinst.

- 5 Grote speelfiguren  
Deze stellen de machthongerige adellijken voor, die graag tot koning willen worden gekozen.
- 90 Kleine speelfiguren  
Er zijn er telkens 18 per kleur. Deze symboliseren de volgelingen, aanhangers en hovelingen van de afzonderlijke adellijken. Ze worden vanaf nu hovelingen genoemd.
- 100 Speelkaarten  
Deze hebben de waarden: x1, x2 en x3. Deze kaarten (= invloedskarten) symboliseren de invloed die de spelers bij diplomatieke ruzie uitoefenen. Per kaartsoort neemt hij toe van eenvoudige afkomst (perkament), via het erbij nemen van financiële middelen (geldbuidel) tot aan bedreigingen met het slechte (dolk).
- 12 Startkaarten  
Deze laten op de voorzijde de gebieden zien, waarin de spelers het spel beginnen.
- 2 Gele speelfiguren  
Deze dienen als aangiftestenen (= markeringen) en worden op de tellijsten (0-9, 10-60) rechtsonder op het speelbord geplaatst.
- 5 Houten dobbelstenen  
Deze hebben ogen van 1 t/m 6. Middels deze dobbelstenen worden de diplomatieke twisten uitgevochten.

## Speelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel uitgelegd. De twee gele markeerders worden op de onderste tellijst geplaatst en de vijf dobbelstenen worden naast het bord gelegd.
- De startkaarten worden overeenkomstig het aantal spelers uitgekozen, geschud en vervolgens wordt er aan iedere speler één uitgedeeld.
- Bij drie spelers worden de drie kaarten met de groene 3-wapens op de achterkant, bij vier overeenkomstig de vier 4-wapens en bij vijf spelers de vijf 5-wapens verdeeld.
- Iedere speler krijgt:
  - 1 grote speelfiguur in de kleur van zijn keuze, die hij in het gebied plaatst dat zijn startkaart aangeeft.
  - 18 hovelingen in dezelfde kleur. Twee daarvan zet hij naast het speelfiguur in zijn startgebied. Een andere plaatst hij op het eerste veld (= pijl) van de bonusstemmentabel (1-15) in de rechter bovenhoek van het speelbord. De overige vijftien zet hij voor zich neer op de tafel (= voorraad).
  - Ten behoeve van een betere overzichtelijkheid moeten de hovelingen in een gebied altijd dicht bij elkaar worden geplaatst. Bovendien moet zo'n groep in de buurt van het wapen worden geplaatst, zodat men steeds bij de eerste blik kan herkennen welke speler welke gebieden onder zijn invloed heeft.
  - 20 invloedskarten in de volgende verdeling: 12x "x1", 7x "x2", 1x "x3". De invloedskarten moeten gedurende het verdere spelverloop zoveel

mogelijk geheim worden gehouden voor de andere spelers.  
Als er minder dan vijf spelers meespelen, dan worden de overige invloedskaarten en speelfiguren/hovelingen evenals alle startkaarten terug in de doos gelegd; ze zijn voor de rest van het spel niet meer nodig.

## **Speelverloop**

Bij drie spelers begint de speler in Rouecestre, bij vier spelers degene in Tateshale en bij vijf spelers, de speler in Stadford (er staat een rondje met een kruis erdoor op de startkaart; zie plaatje blz. 5).

Daarna gaat het met de klok mee verder.

Wie aan de beurt is, verzet normaal gesproken zijn figuur naar een buurgebied. Nu zijn er drie mogelijkheden:

- a) het buurgebied is volkomen leeg;
- b) er bevinden zich eigen hovelingen in het buurgebied;
- c) er bevinden zich vreemde hovelingen in het buurgebied.

Telkens naar ligging heeft een gebied tussen twee (alle 2-gebieden) en zes (alle 4-gebieden) buurgebieden. Wigemor bijvoorbeeld heeft Man (gestreepte grens), Lancastre, Tateshale, Stadford, Oxeneford en Lideforde (gestreepte grens) als burenen. Sarisberie heeft daarentegen slechts Oxeneford en Lideforde.

### **A) trekt een speler in een leeg gebied...**

... dan kan hij meteen één van zijn hovelingen uit zijn voorraad in dit gebied plaatsen - en als hij dat wil, verder "nadobbelen".

Om een hoveling na te kunnen dobbelen, moet de speler één van zijn invloedskaarten (als het kan een "x1"-kaart) op het aflegvlak leggen in de linkerbovenhoek van het speelbord. Daardoor krijgt hij het recht om met een dobbelsteen te gooien. Lukt het hem daarbij om een 3 t/m 6 te gooien, dan mag hij een hoveling plaatsen, bij een 1 of 2 niet. De invloedskaart is in ieder geval verbruikt.

Een speler heeft willekeurig veel dobbelpogingen (moet echter natuurlijk voor iedere worp een kaart afgeven), tot hij of het maximum aan hovelingen kon plaatsen of voor die tijd opgeeft. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

In een gebied mogen zich maximaal zoveel hovelingen bevinden, dat hun aantal niet het getal in het wapen overschrijdt (de speelfiguur wordt daarbij niet meegeteld). In Tateshale kunnen dus bijvoorbeeld hooguit vier hovelingen, en Sedberouie hooguit twee hovelingen staan, onafhankelijk van de speelfiguur.

### **B) trekt een speler in een eigen gebied...**

... dus in een gebied waarin zich minstens al één hoveling van hem bevindt, dan kan hij op dezelfde wijze handelen als onder A) stond beschreven: hij plaatst één van zijn hovelingen "gratis" en kan verder door nadobbelen enkele toevoegen. Ook hier moet je - zoals altijd en overal - op de maximale grens van hovelingen letten.

Wie wil, kan ook helemaal van het verzetten van zijn speelfiguur afzien. In dit geval mag de speler in het gebied waarin zijn speelfiguur is blijven staan, een hoveling gratis en verder door nadobbelen plaatsen, voordat de volgende speler aan de beurt komt.

In plaats van in een leeg of een eigen gebied hovelingen te plaatsen, kan een speler ook door zo'n gebied heen in een ander buurgebied zetten. In dit geval mag hij echter in het doorkruiste gebied geen enkele hovelingen plaatsen - noch gratis, noch door nadobbelen.

Het plaatsen van hovelingen beëindigt dus altijd de beurt van een speler.

Om in een verder gebied te kunnen zetten, moet een speler eveneens dobbelen. Lukt de worp niet (1 of 2), dan kan hij of ophouden (zijn beurt eindigt daarmee; hij mag nu ook geen hovelingen meer plaatsen!) of het opnieuw proberen, doordat hij een nieuwe invloedskaart afgeeft, dobbelt, enz.

Lukt het, zet hij zijn speelfiguur in het volgende gebied. Hier treedt nu weer de mogelijkheid A), B) of C) in werking.

Op deze manier kan een speler dus zijn figuur ook meerdere gebieden verder bewegen, minstens zolang als hij lege of eigen gebieden doorkruist en bij het dobbelen succesvol is.

### **C) trekt een speler in een vreemd gebied...**

... dat wil zeggen dat er zich hier minstens één vreemde hoveling bevindt of een vreemde speelfiguur, dan komt het hier onvermijdelijk tot een diplomatieke twist.

Let op! Beschikt een speler slechts over één gebied, dan mag hier niet ingetrokken worden!

## **Diplomatieke twisten**

Aan een diplomatieke twist nemen altijd alle spelers deel, dus niet alleen de indringer en diegene die al in het gebied zit.

Iedere speler moet minstens één en hooguit vijf willekeurige invloedskaarten van zichzelf - dicht voor zijn medespelers! - in de hand nemen en deze op de tafel leggen. Hebben alle spelers dit gedaan, dan worden de ingezette kaarten opgedraaid en uitgevoerd.

De indringer begint en gooit met zoveel dobbelstenen als hij kaarten heeft ingezet. Aansluitend plaatst hij op iedere kaart een dobbelsteen en berekent het

totale puntenaantal.

De dobbelsteenogen op een blauwe "x1"-kaart tellen enkel, op een paarse "x2"-kaart dubbel en op een rode "x3"-kaart drievoudig. Alles draait om de grotere invloed!

Bij deze dobbeluitkomst telt hij nu nog twee punten voor zijn speelfiguur, die immers in het omstreden gebied staat. Middels de beide gele markeerders markeert hij zijn totaalstand aan invloedspunten op de tellijst.

Op dezelfde manier bepalen nu om de beurt ook alle andere spelers hun invloedspunten, waarbij de verdediger van het omstreden gebied bij zijn dobbeluitkomst nog telkens twee punten voor iedere hoveling in dit gebied optelt - en eveneens twee punten voor zijn speelfiguur, als deze zich ook daar bevindt.

Iedere speler, die daarbij meer invloedspunten als een voorganger behaalt, verzet overeenkomstig de beide markeerders.

Zie voorbeeld blz. 7.

De speler met het hoogste puntentotaal aan invloedspunten, heeft de grootste invloed uitgeoefend en de diplomatieke twist gewonnen.

Hij mag in het omstreden gebied per omgaande gratis één hoveling plaatsen en voor eventuele extra hovelingen, nadobbelen (maximale grens in de gaten houden!).

Is het de verdediger, dan verzet hij bovendien de vreemde speelfiguur in een gebied, waarin hovelingen van die speler staan (= verbannen). Zijn eigen speelfiguur verzet hij niet.

Is het de indringer, dan geeft hij de hovelingen van de tegenpartij terug aan hun bezitter (in diens voorraad) en verbant de speelfiguur van de tegenpartij, als deze zich ook in dit gebied bevindt, in een ander gebied van die speler.

Is het een andere speler, dan handelt hij precies zo: hovelingen van een tegenpartij teruggeven en speelfiguren van tegenpartij(en) verbannen.

Ook deze speler mag zijn speelfiguur niet naar dit gebied verplaatsen!

In een gebied kunnen zich aan het eind van een beurt altijd alleen hovelingen en/of de speelfiguur van één enkele speler bevinden, nooit die van meerdere spelers.

Alle ingezette kaarten van alle spelers worden op de aflegstapel gelegd.

Behalve als een speler enen heeft gegooid. Voor iedere 1 mag hij weer één van de ingezette kaarten terugnemen (= vrijwillig). Daarbij moet hij echter van "onderen" beginnen, dat wil zeggen, hij moet eerst de "x1"-kaarten pakken, voordat hij de "x2"-kaarten of zelfs de "x3"-kaarten kan nemen, onafhankelijk van waarop hij de enen had geplaatst. Op deze regel kunnen alleen die spelers aanspraak maken, die minstens twee kaarten hebben ingezet.

Voorbeeld: Een speler zette tweemaal "x1", tweemaal "x2" en eenmaal "x3" in. Hij dobbelde 1, 1, 3, 4, 6. Voor de beide enen mag hij nu de beide "x1"-kaarten weer in de hand nemen. Had hij drie enen gegooid, dan had hij ook een "x2"-kaart kunnen opnemen.

De beurt is nu beëindigd en de volgende speler (de linkerbuurman van de indringer) is aan de beurt.

## **De Koningskeuze**

Heeft een speler na zijn beurt of na de beurt van een medespeler geen enkele invloedkaart meer (hetzij door een twist, en/of nadobbelen), dan moet hij dit meteen meedelen. Het spel wordt onderbroken en het komt tot de eerste koningskeuze:

Iedere speler telt alle stemmen in de gebieden op (= gebiedsstemmen), waarin hij hovelingen en/of zijn speelfiguur heeft geplaatst, dat wil zeggen, hij telt eenvoudig alle getallen in de wapens van de door hem beïnvloede gebieden.

Let op! De speler(s) die geen kaarten meer hebben, moeten - als straf voor hun overmatig gebruik van invloed - een derde van hun gebiedsstemmen aftrekken (afgerond).

Voorbeeld: Speler C heeft geen invloedkaarten meer en lokt daarmee een koningskeuze uit. Hij telt de stemmen van alle gebieden op, waar hij door zijn hovelingen invloed uitoefent: Tateshale, Lincolia, Grentebrige en Lundonia = 14. Een derde van zijn stemmen ( $14 : 3 = 4,6$ ; afgerond = 4) moet hij aftrekken, dan blijven er dus nog tien stemmen ( $14-4$ ) over.

Mocht een speler nu de meerderheid van alle stemmen voor een koningskeuze op zich kunnen verenigen, dat zijn:

- bij drie spelers: 19 stemmen;
- bij vier of vijf spelers: 20 stemmen,

eindigt daarmee het spel en de winnaar staat vast.

In het andere geval echter - en dat zal zo goed als altijd het geval zijn bij de eerste beide en vaak ook nog bij de derde of zelfs vierde keuze - worden bonusstemmen vergeven en aansluitend wordt het spel voortgezet.

Bij vier spelers bijvoorbeeld, krijgt de speler die over de meeste gebiedsstemmen beschikt, vier bonusstemmen, dat wil zeggen, hij verzet zijn hoveling uit de bonusstemmen-tabel vier velden naar boven.

De speler met de op één na de meeste gebiedsstemmen, krijgt drie bonusstemmen, de volgende twee en de laatste één.

Bij drie spelers worden overeenkomstig 3, 2 en 1 bonusstemmen verdeeld, en bij vijf spelers, 5, 4, 3, 2 en 1.

Heerst er tussen twee spelers een gelijkstand bij de gebiedsstemmen, dan krijgt die speler het hogere bonusstemmen-aantal, die nog meer invloedkaarten bezit.

Omdat de spelers nu alleen nog minder of helemaal geen invloedskarten meer bezitten, worden alle karten van de aflegstapel goed geschud en om de beurt - per stuk en dicht - aan de spelers uitgedeeld, die ze bij hun overige karten nemen. In ieder geval worden hooguit 15 karten aan iedere speler uitgedeeld. Eventueel overblijvende karten worden - dicht - weer op de aflegstapel teruggelegd.

Na het uitdelen van de karten, gaat het spel met de volgende speler verder. Er wordt zolang verder gespeeld, totdat weer een of meerdere spelers geen invloedskarten meer hebben; opnieuw komt het tot een koningskeuze.

De tweede koningskeuze en alle verdere koningskeuzes, verlopen op dezelfde wijze als de eerste - net zolang, totdat een speler de voor de winst noodzakelijke stemmen in totaal heeft.

Iedere speler telt om te beginnen zijn gebiedsstemmen, trekt hiervan een derde af, als hij geen invloedskarten meer heeft, en telt dan zijn huidige bonusstemmen erbij op, die zijn hoveling op de bonusstemmen-tabel aangeeft.

Komt op deze manier geen speler aan het voor de winst benodigde aantal stemmen, wordt er als bij de eerste koningskeuze gehandeld: degene die de meeste gebiedsstemmen - zonder zijn bonusstemmen tot nu toe! - kan laten zien, krijgt zoals bekend het hoogste aantal bonusstemmen bij zijn huidige stemmen, door zijn hoveling op de tabel een overeenkomend aantal vakjes naar boven te verplaatsen. Daarna krijgt degene met de op één na meeste gebiedsstemmen het volgende lagere bonusstemmen-aantal, enz.

Ter bepaling van de nieuwe bonusstemmen worden dus niet de bonusstemmen tot dan toe bij de gebiedsstemmen opgeteld, maar worden altijd alleen de gebiedsstemmen gewaardeerd.

Aansluitend worden weer hooguit vijftien invloedskarten van de goed geschudde aflegstapel aan iedere speler uitgedeeld, en het spel wordt voortgezet, enz.

## **Speeleinde**

Het spel eindigt als bij een koningskeuze - en alleen dan! - een speler met zijn actuele gebiedsstemmen en bonusstemmen het vereiste aantal stemmen krijgt in totaal. Deze speler is de winnaar.

Mocht dit meerdere spelers lukken, dan wint van deze spelers diegene die over meer gebiedsstemmen beschikt. Alle verdere plaatsen laten zich eveneens uit de actuele som van de gebieds- en bonusstemmen bepalen.

Het spel kan beginnen! Lang leve de koning!

## **HET HANDVAT VOOR DE BIJZONDERE REGELS**

Hoewel het bij "Lang leve de koning!" om een eenvoudig en licht te overzien strategiespel gaat, kunnen altijd weer bijzondere speelsituaties vragen oproepen, waarop je in dit gedeelte het antwoord kunt vinden. Het is voldoende om dan dit gedeelte erop na te slaan.

## Zetten van de speelfiguren en plaatsen van hovelingen

- Een speler kan alleen met zijn speelfiguur zetten. Hovelingen op het speelbord kunnen noch naar andere gebieden worden verzet, noch terug in de voorraad worden genomen (tenzij ze bij een twist "eruit worden gegooid").
- Er kan alleen door lege of eigen gebieden heen worden getrokken; in een vreemd gebied eindigt de zet van een speelfiguur principieel - en het komt altijd tot een twist - zelfs als beide hoofdbetrokkenen dit helemaal niet willen.
- De gestreepte zeevaartslijnen duiden een burenelatie aan van deze gebieden. Natuurlijk gelden ze in beide richtingen.
- Een speler mag ook "helemaal niets doen". Dat wil zeggen dat hij noch zijn speelfiguur verzet, noch een hoveling plaatst. Uit speeltactische gronden is een indringen in een vreemd gebied echter zinvoller, want wat heeft men te verliezen? Zelfs als men bij de twist aan het kortste eind trekt, kan men hooguit weer naar een eigen gebied worden verbannen. Anderzijds heeft men echter misschien bij andere spelers veel kaarten "uit de reserve gelokt" - en zelf natuurlijk maar een "x1"-kaart ingezet.
- Een speler mag in een speelbeurt een gebied niet meer dan eenmaal betreden.
- Een speler mag niet in een vreemd gebied trekken, als hij daarvoor zijn laatste invloedskaart moet inzetten, dat wil zeggen dat men altijd een kaart moet hebben, als men aan een twist begint.
- Bij het nadobbelen moeten in de eerste plaats de "x1"-kaarten worden gebruikt. Wie wil, mag echter ook één van de waardevollere "x2"- of zelfs "x3"- kaarten gebruiken - natuurlijk wordt de dobbeluitkomst dan ook vertwee- of verdrievoudigd, zodat dus bijvoorbeeld een gegooid 2 bij x2 al een vier geeft en daarmee succesvol is.
- In uitzonderlijke gevallen kan het gebeuren dat een speler al zijn hovelingen op het speelbord heeft geplaatst. Hij kan echter desondanks nog steeds met zijn speelfiguur een verder gebied onder zijn invloed brengen. Zet hij echter later uit dit gebied, dan is het weer onbeheerd, omdat daar immers geen enkele hoveling staat - en iedere speler kan het, zoals ook andere lege gebieden, weer onder zijn invloed brengen.
- Op geen enkel tijdstip in het spel kunnen in een gebied meer hovelingen staan dan dat het gebied aan stemmen oplevert. Er kunnen ook nooit hovelingen van meerdere kleuren in een gebied staan. Alleen een kleurenvreemde speelfiguur in een gebied is - bij een diplomatieke twist - mogelijk. Echter slechts zo lang, totdat de twist geklaard is.

## Diplomatieke twisten

- Geen enkele speler kan een twist uit de weg gaan; iedereen moet minstens één kaart inzetten.
- Heeft een speler per abuis meer dan vijf kaarten ingezet, dan neemt hij simpelweg de overtollige - beginnend met "x1"-kaarten - terug.
- Zet een speler in een gebied, waarin slechts de speelfiguur, maar geen hovelingen van een andere speler staan, dan komt het desondanks toch tot een twist.
- Hebben bij een twist twee of meerdere spelers evenveel invloedspunten, dan herhalen deze spelers nog eenmaal hun dobbelsteenwerpen. (Daarom wordt ook aangeraden om de kaarten tot de definitieve uitkomst van een twist te



- laten liggen).
- Het terugnemen van een kaart bij een gedobbelde één is vrijwillig. Wie wil, kan er ook van afzien en de kaart afgeven.
- Na de eerste koningskeuze kunnen spelers meer dan één "x3"-kaart bezitten. Natuurlijk mag een speler in een twist dan ook meerdere van deze kaarten inzetten.

## Koningskeuzes

- Vereist een gelijkstand van gebiedsstemmen dat deze spelers het aantal van hun invloedskarten moet vergelijken, dan wordt er op de volgende manier gehandeld:  
ieder van de deelnemende spelers legt - met de rugzijde naar boven - één kaart voor iedereen zichtbaar op de tafel, dan de volgende speler, enz., net zolang totdat nog slechts één speler een kaart kan leggen en zo als winnaar uit deze vergelijking te voorschijn komt. Aansluitend nemen de spelers hun kaarten weer in de hand.
- Om de bonusstemmen te bepalen - zoals ook om de koning/winnaar te bepalen - moeten de spelers die geen invloedskarten meer hebben, bij een keuze altijd eerst een derde van hun gebiedsstemmen aftrekken, pas daarna wordt de volgorde bepaald. Ontstaat hierdoor een gelijkstand (speler A heeft twaalf stemmen en moet er vier aftrekken, speler B heeft er elf en moet er drie aftrekken, speler C heeft er acht), bepaalt ook hier zoals beschreven het hogere kaartenaantal van deze spelers en in geen geval de oorspronkelijke hoogte van de gebiedsstemmen.
- Heerst er echter ook bij het kaartenaantal gelijkstand, dan bepaalt het geluk. Alle betreffende spelers gooien telkens met vijf dobbelstenen; de hoogste som wint.
- Deze regeling geldt ook bij het speeleinde, als meerdere spelers over evenveel winstbrengende stemmen beschikken - en ook het vergelijken van hun actuele gebiedsstemmen gelijk uitvalt. In dit geval wordt eveneens het kaartenaantal van de spelers vergeleken en, als ook hier gelijkstand heerst, aansluitend gedobbeld.
- Het aantal hovelingen in een gebied heeft geen uitwerking op de hoogte van de stemmen in dit gebied. Of er nu nul hovelingen en alleen de speelfiguur, of tot vier hovelingen in Oxeneford staan, de betreffende speler krijgt altijd vier stemmen.  
Alleen een volledig leeg gebied levert voor geen enkele speler stemmen op.
- Zijn er niet genoeg kaarten bij het verdelen na een koningskeuze, om er aan iedere speler vijftien uit te delen, worden er minder verdeeld, maar evenveel aan iedere speler. Eventueel overblijvende kaarten worden weer terug op de aflegstapel gelegd.
- Nog eenmaal ter verduidelijking: een speler kan alleen bij een koningskeuze winnen, als hij het vereiste stemmenaantal bij elkaar krijgt. Tijdens het verdere spelverloop zijn 20 of meer stemmen niet van nut.

---

## VERKORTE SPELREGELS

### Speelvoorbereiding

Iedere speler krijgt 1 grote speelfiguur, die hij in zijn startgebied zet, 18 hovelingen in dezelfde kleur (2 in het startgebied, 1 op de pijl in de bonusstemmen-tabel, 15 in de voorraad), en 20 invloedskarten (12 "x1"-kaarten, 7 "x2"-kaarten en 1 "x3"-kaart).

## Speelverloop

Wie aan de beurt is, heeft vier zet-mogelijkheden:

1. verzetten van de speelfiguur in een leeg buurgebied;
2. in een eigen gebied;
3. in een vreemd buurgebied;
4. blijven staan.

Wie blijft staan of in een leeg of eigen gebied zet, kan aansluitend een hoveling gratis plaatsen en voor meerdere nadobbelen (maximaal grens in de gaten houden: nooit meer hovelingen dan het getal in het wapen).

Nadobbelen betekent: een invloedskart afgeven (indien mogelijk een "x1"-kaart); eenmaal dobbelen: bij een 3 t/m 6 een hoveling plaatsen; bij een 1 of 2 geen hoveling.

Men kan ook lege of eigen gebieden doorkruisen; maar moet eveneens nadobbelen, om verder te komen.

Wie in een vreemd gebied zet, lokt een diplomatieke twist uit. Hieraan nemen altijd alle spelers deel. Iedere speler moet minstens één en maximaal vijf kaarten uitkiezen en vervolgens dobbelen. Bij de dobbelsteenworp nog +2 punten per speelfiguur/hoveling in het omstreden gebied optellen.

De hoogste totaalsom wint. De winnaar plaatst een eigen hoveling, geeft vreemde terug en verbant vreemde speelfiguren.

Een speler zonder invloedskarten lokt een koningskeuze uit.

Spelers tellen hun stemmen. Zijn het er niet genoeg voor de speelwinst - bij drie speler 19, bij 4/5 spelers 20 stemmen - dan worden bonusstemmen verdeeld. De speler met de meeste gebiedsstemmen krijgt de meeste bonusstemmen, enz.

Iedere speler krijgt weer 15 invloedskarten. Het spel wordt verder voortgezet; weer een speler zonder invloedskarten: nieuwe koningskeuze, enz.

## Speeleinde

Degene die bij een koningskeuze het vereiste stemmenaantal (gebiedsstemmen + huidige bonusstemmen) bij elkaar krijgt, wint.



[piet.notebaert@pandora.be](mailto:piet.notebaert@pandora.be)

Date Last Modified: 16-11-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief