

# JEANNE D'ARC 1429

Auteur: Pascal Bernard

Uitgegeven door Tilsit Editions (of Truant Verlag), 1998

Beleef de honderdjarige oorlog in Frankrijk.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Richard van Vugt](#).

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

---

# JEANNE D'ARC 1429

## ROOF EN VERRAAD IN FRANKRIJK

Het spel over de Honderdjarige Oorlog

Uitgegeven door Mario Truant Verlag, Mainz/Rhein, onder licentie van Edition Tilsit

Auteur: Pascale Bernard

Copyright 1998 Tilsit Editions, Frankrijk

*Tussen de jaren 1337 en 1453 was Frankrijk het toneel van veel ambitieuze krijgsheren: meer dan honderd jaar gebeurtenissen, welke het einde van de Middeleeuwen aankondigden.*

*Van slagveld naar slagveld, van Vlaanderen tot Bretagne, van Normandië tot Gascogne, de oorlog veranderde van aard en snelheid alnaargelang het seizoen; alle deelnemers probeerden de overhand te krijgen, maar niemand lukte het in z'n eentje.*

*Aanvaard u deze opdracht, om Frankrijk onder uw leiding te verenigen?*

## DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk Troonpunten te verzamelen, om zodoende aan het eind van de Honderjarige Oorlog de onomstreden koning van Frankrijk te worden.

De spelers, in een van de rollen van de zes grote landen die bij dit conflict betrokken waren (Engeland, Frankrijk, Navarra, Bretagne, Vlaanderen en Bourgondië) proberen aan het eind van elke ronde zoveel mogelijk provincies in hun macht te hebben. Voor elke provincie krijg je 1 Troonpunt (TP), voor de Parijse provincie Ile-de-France zelfs 2 Troonpunten.

1.

## VERLOOP VAN HET SPEL

Elke speler probeert provincies te veroveren door alle steden van die provincie te bezetten. Wanneer aan het eind van een ronde alle steden van een provincie in de handen van een speler zijn, dan heeft deze speler de macht in deze provincie.

De veroverde steden betalen belasting in de vorm van Louis d'Or. Het aantal goudstukken wordt meer als de stad een burcht of een vesting heeft. Met de ontvangen belasting kan een burcht of vesting worden gebouwd, of er kunnen gevechtskaarten mee worden gekocht.

Elke speler beweegt in z'n beurt zijn troepen en valt aan, om nieuwe steden te veroveren.

## INHOUD

- spelregels
  - 1 speelbord
  - 2 dobbelstenen
  - 1 dek kaarten met 74 gevechtskaarten en 6 heldenkaarten
  - 20 burchten
  - 10 vestingen
  - 4 kartonnen platen met uitgestanste speelstukjes: 120 garnizoensmarkers (20 per land), 6 landmarkers, 36 invloedspunten (6 voor elk land), 12 gebeurteniskaartjes, 10 plunderingsmarkers, verschillende andere markers en een hoeveelheid Louis d'Or (goud, zilver en brons, die elk verschillende waarden hebben)
1. Elk land onderscheidt zich door z'n wapen en z'n kleur: rood voor Engeland, blauw voor Frankrijk, groen voor Navarra, wit voor Bretagne, geel voor Vlaanderen en zwart voor Bourgondië.

## HET SPEELBORD

Het speelbord toont Frankrijk rond het midden van de 14e eeuw, aan het begin van de Honderdjarige Oorlog. Frankrijk bestaat uit provincies met 1, 2 of 3 steden (roodomrand), die door straten met elkaar zijn verbonden.

Er zijn twee soorten landschappen: vlakten, en bergen (*noot RvV: blijkbaar de donkergekleurde gebieden*)

op de kaart); door bergen beweeg je moeilijker, maar ze zijn beter in de verdediging (*noot RvV: dat je moeilijker door berglandschappen beweegt, wordt nergens verder meer behandeld*).

Enkele steden liggen aan de kust en hebben havens (met een schip aangegeven). Vanuit deze steden kun je in andere havens landen.

Nadat het speelbord is opgezet, leg je de rondenteller, de kaart met de spelersvolgorde, en de kaart met de politieke status op z'n plaats.

## VOORBEREIDING

De spelers kunnen kiezen welk land ze willen spelen. Is er geen overeenstemming dan wordt er geloot.

Elke speler krijgt de speelmarkers van z'n kleur uitgereikt: 20 garnizoensmarkers (de ronde met het wapen), de 6 invloedsmarkers (driehoekig, met twee gekruiste degens) en 2 politiekmarkers (*Krieg*, oorlog; en *Frieden*, vrede)

Elke speler krijgt de heldenkaart die bij zijn land hoort; eventueel overgebleven heldenkaarten worden terzijde gelegd en niet gebruikt. De heldenkaarten worden pas door het ingrijpen van een ambassadeur geactiveerd. (zie 6.0 fase 3)

De overige kaarten worden geschud en op de daarvoor bestemde plaats op het speelbord gelegd.

Aan het begin van het spel ligt de volgorde van de spelers vast, ze verandert echter per ronde. De zes landmarkers worden op het daarvoor bestemde kaartje *Reihenfolge der Spieler* gelegd, en wel in deze volgorde:

- Navarra
- Frankrijk
- Engeland
- Bretagne
- Bourgondië
- Vlaanderen

Elke speler zet twee van zijn garnizoensmarkers op de startposities, afhankelijk van het land dat hij vertegenwoordigt, in de spelersvolgorde:

- Navarra: 1 garnizoen in Pampelone en 1 garnizoen in Ruoen of Caen
- Frankrijk: 1 garnizoen in Bourges en 1 garnizoen in Clermont of Montpellier
- Engeland: 1 garnizoen in Calais en 1 garnizoen in Bordeaux of Bayonne
- Bretagne: 1 garnizoen in Brest en 1 garnizoen in Rennes of Nantes
- Bourgondië: 1 garnizoen in Besançon en 1 garnizoen in Dijon of Mâcon
- Vlaanderen: 2 garnizoenen in Brugge of Gent of Brussel

Als alle garnizoenen geplaatst zijn, kunnen de spelers volgens dezelfde volgorde nog een garnizoen in een stad naar keuze zetten, zolang deze stad via een straat met een van zijn garnizoenssteden direct verbonden is - niet over zee.

Het spel kan nu beginnen.

# DE SPEELRONDE

Een ronde bestaat uit 8 fasen:

Fase 1: inkomen

Fase 2: politieke status

Fase 3: uitdelen van de kaarten

Fase 4: kopen

Fase 5: de spelersvolgorde wordt bepaald

Fase 6: gebeurtenissen en buitenlandse interventies

1. gebeurtenissen
2. buitenlandse interventies

Fase 7: speelzet

1. uitbreiding
2. strijd

Fase 8: Troon- en invloedspunten

1. Troonpunten
2. Invloedspunten

Het is belangrijk dat deze volgorde wordt aangehouden.

## FASE 1: INKOMEN

Elke speler krijgt 1 Louis d'Or voor elk garnizoen, 2 Louis d'Or voor elke burcht en 3 Louis d'Or voor elke vesting die hij in zijn bezit heeft.

Uitzondering: een geplunderde stad kan geen belasting betalen. Geplunderde steden zijn met een plunderingsmarker gemarkeerd. Deze marker wordt na de inkomensfase verwijderd.

## FASE 2: POLITIEKE STATUS

In elke ronde wordt de politieke status in Frankrijk opnieuw vastgesteld. De spelers bepalen in het geheim, hoe hun land zich in deze ronde gedraagt, door een van de twee politiekmarkers (*Krieg* of *Frieden*) te kiezen. Deze keuze is geheim, en alle spelers laten tegelijkertijd hun gekozen marker zien.

De politieke status van het gehele koninkrijk wordt door deze keuze bepaald, oorlog (*Krieg*) of vrede (*Frieden*). Frankrijk is in oorlog wanneer tenminste de helft van de spelers voor oorlog heeft gestemd,

anders heerst er een (onzekere) vrede. De politieke status wordt met de desbetreffende marker in het veld *politischer Status* aangegeven.

**Oorlog:** elke speler krijgt 6 gevechtskaarten, er worden twee gebeurteniskaartjes getrokken, het buitenland zal een keer in het spelverloop ingrijpen, en de spelers kunnen zo vaak aanvallen als hun kaarten het toestaat.

**Vrede:** elke speler krijgt 4 gevechtskaarten, er wordt een gebeurteniskaart getrokken, er zal een buitenlandse aanval plaatsvinden, en de spelers kunnen maar een keer aanvallen.

### **FASE 3: UITDELEN VAN DE GEVECHTSKAARTEN**

Elke speler krijgt 4 of 6 kaarten, alnaargelang de status van Frankrijk. De kaarten zijn zowel aanvallend als verdedigend te gebruiken. Een speler kan verschillende kaarten voor een gevecht combineren.

Er zijn twee soorten gevechtskaarten, gele en rode.

#### **De gele kaarten:**

De kaarten op het gele perkament vertegenwoordigen belegeringstechnieken en uitrusting, en zijn gevechtspunten waard

- de belegeringsladders hebben een waarde van 3 gevechtspunten
- de stormram heeft een waarde van 4 gevechtspunten
- de pioniers hebben een waarde van 5 gevechtspunten
- het kanon heeft een waarde van 6 gevechtspunten

Tijdens een gevecht worden de gevechtspunten van de gele kaarten bij de dobbelsteenworp geteld (en bij de verdediging bij de verdedigingswerken van een stad), om de gevechtskracht van de speler vast te stellen.

#### **De rode kaarten:**

De kaarten op het rode perkament geven speciale kracht (terugtocht, ingenieur, verrader, koerier, plundersaars, teken Gods) aan diegene die deze kaart uitspeelt. Hieronder een lijst van de rode kaarten met hun betekenis.

*Op de kaart staat rechtsboven een ikoon van 3 aaneengesloten kaartjes; dit zijn rode kaarten die TIJDENS EEN GEVECHT gespeeld mogen worden:*

- ingenieur:** deze brengt de verdediging van een vijandelijke stad met 1 stap terug. Een vesting wordt een

burcht, een burcht wordt een garnizoen, en een garnizoen verliest zijn verdedigingswaarde voor de duur van dit gevecht. De ingenieurskaart wordt samen met de gele kaarten uitgespeeld. Per gevecht kan maar een ingenieur gespeeld worden. Echter, een vijandelijke ingenieur kan het effect van de eigen ingenieur teniet doen.

•**verrader**: de verrader opent in het geheim de poorten en schakelt daarmee alle gevechtspunten voor de verdediging van de stad uit. De verrader wordt samen met de gele kaarten gespeeld.

*Op de kaart staat rechtsboven een ikoon met 2+1 kaartjes; dit zijn rode kaarten die NA EEN GEVECHT gespeeld worden:*

•**teken Gods**: verdubbelt de waarde van een gele kaart die door een speler gespeeld is. Elke speler mag maar een teken Gods kaart per gevecht gebruiken. De kaart wordt gespeeld, als geen andere kaarten meer gespeeld worden.

•**terugtocht**: hiermee kan een speler een kaart die hij in het gevecht gebruikt heeft, weer terug in zijn hand nemen, voordat ze wordt afgelegd. Er kunnen meerdere terugtochtkaarten na een gevecht worden gespeeld. Er mogen alleen gele kaarten worden teruggenomen.

*Op de kaart staat rechtsoven een ikoon van 1 kaartje; dit zijn rode kaarten die TIJDENS EEN ZET worden gespeeld:*

•**plunderaars**: een stad naar keuze kan worden geplunderd. De speler zoekt een stad uit, een vrije stad of een van zijn tegenstander, ergens op het bord. Hij rolt een dobbelsteen. Is de worp hoger dan de verdediging van de stad, dan is de plundering een feit. Een vesting kan nooit geplunderd worden. De speler die de stad heeft geplunderd, krijgt direct 1 (bij een garnizoen) of 2 (bij een burcht) Louis d'Or uitbetaald, en hij zet een plunderingsmarker op de stad. In de volgende beurt kan deze stad geen belasting betalen (zie fase 1). Deze kaart kan op elk moment tijdens de beurt van een speler worden gespeeld.

•**ambassadeur**: de speler die deze kaart speelt werpt 2 dobbelstenen, om het resultaat van zijn missie vast te stellen:

#### 2 tot 5: opstand

- De speler kiest een stad die door een tegenstander wordt bezet. Hij gooit een dobbelsteen. Als het resultaat hoger is dan de verdediging van de stad, breekt er een opstand uit. De speler kan in dit geval het garnizoen van de stad vervangen door een eigen garnizoen; hij heeft de stad nu onder controle. Een vesting kan niet opgezet worden tot een opstand.

#### 6 tot 8: hulp van buiten

De speler krijgt meteen twee gevechtskaarten erbij

#### 9 tot 10: held

- De speler neemt zijn heldenkaart in de hand. Een held geeft een bonus van 2 gevechtspunten in alle gevechten waaraan hij deelneemt. De speler kan beslissen of de held in het gevecht ingrijpt of niet. Een held kan in het gevecht gedood worden als het gevecht verloren wordt of er een gelijkspel is (hij wordt dan inactief). Een held is slechts een ronde lang actief. Na deze ronde wordt hij terzijde gelegd en is inactief. Een inactieve held kan later weer actief worden.

11 tot 12: hofintriges

De speler kiest een tegenstander, die een willekeurig gekozen kaart af moet leggen (*noot RvV: doet hij dat zelf, of degene die de ambassadeurskaart speelt? Onderling afspreken!*) (of een gele, als de tegenstander geen rode kaart meer heeft). Deze kaart kan op elk moment tijdens de zet van een speler worden gespeeld.

•

#### **FASE 4: KOPEN**

Tijdens de koopfase hoeven de spelers niet hun hele vermogen op te maken. De overige Louis d'Or kunnen voor een volgende ronde bewaard worden. Met Louis d'Or kunnen de spelers extra gevechtskaarten kopen of verdedigingswerken bouwen of uitbreiden. De aankopen worden gedaan in de volgorde waarin de spelers aan de beurt zijn.

1 gevechtskaart kost 2 Louis d'Or

1 burcht kost 6 Louis d'Or (bij 3 of 4 spelers 8 Louis d'Or)

1 vesting kost 8 Louis d'Or (bij 3 of 4 spelers 10 Louis d'Or)

Belangrijk: aan het eind van de koopfase mag een speler nooit meer dan 12 gevechtskaarten in de hand hebben.

#### **Verdedigingswerken:**

Een speler kan een van zijn garnizoenen tot een burcht, en een burcht tot een vesting opwaarderen. Elke speler kan per ronde maar een burcht bouwen. Een burcht wordt gebouwd door een toren op de stad te zetten en het garnizoen er bovenop te leggen. Het aantal burchten wat een speler kan bouwen is door het aantal rondes, en door de beschikbaarheid van markers (20) begrensd.

Een vesting wordt gebouwd door de vesting onder de burcht te plaatsen. Het aantal vestingen wordt door het aantal vestingmarkers (10) begrensd.

Een speler mag niet direct een vesting op een garnizoen plaatsen. Hij moet eerst een burcht bouwen, om deze daarna in de volgende beurt tot een vesting op te waarderen. Natuurlijk kunnen de spelers burchten en vestingen veroveren die door andere spelers zijn gebouwd.

De gevechtswaarden van een verdedigingswerk zijn verschillend:

-een garnizoen is 2 punten

-een burcht 4 punten

-en een vesting 6 gevechtspunten.

Dit zijn ook de verdedigingswaarden bij een opstand of plundering.

## FASE 5: VASTSTELLEN VAN DE SPELERSVOLGORDE

De omgedraaide landsmarkers worden met de beeldzijde naar onderen door elkaar gehaald. Alle markers worden vervolgens na elkaar getrokken (*noot RvV: beter is de markers uit een beker of katoenen (knikker)zakje te trekken*) en op de velden van de spelersvolgorde gelegd, de eerste op het eerste veld, de tweede op het tweede, en zo verder. De speler wiens land als eerste getrokken werd, krijgt een invloedspunt en trekt de gebeurtenissen.

Een speler kan niet twee keer achter elkaar de eerste speler zijn. In een dergelijk geval wordt opnieuw getrokken.

## FASE 6: GEBEURTENISSEN EN BUITENLANDSE INTERVENTIE

De eerste speler trekt de gebeurtenissen en bepaalt de buitenlandse interventie voor deze ronde.

### Gebeurtenis

De eerste speler van een ronde trekt blindelings een gebeurtenis (bij vrede) of twee gebeurtenissen (in geval van oorlog) en bepaalt dan, in welke volgorde de gebeurtenissen worden afgehandeld.

Er zijn 11 verschillende gebeurtenissen, die alle een ander effect te weeg brengen:

**opstand:** Gooi met 1 dobbelsteen, om het aantal steden te bepalen,

- **(Aufstand)** die in opstand komen. De eerste speler kiest de steden uit, de een na de ander, en gooit een dobbelsteen voor elke stad, om vast te stellen of de opstand succesvol is (een worp hoger dan de verdedigingswaarde van de stad). De steden die in opstand komen, verliezen 1 stap van hun verdediging (bij een garnizoen wordt de stad een vrije stad).

**huurlingen:** Vrije huurlingen verwoesten de steden. Dezelfde

(**Söldnerkompanien**) procedure als bij een opstand met dit verschil, dat de steden bovendien geplunderd worden en dus in de volgende ronde geen inkomen genereren. Leg een plunderingsmarker op elke door de huurlingen verwoeste stad.

**pest:** De zwarte pest maakt elke oorlog onmogelijk: plaats de rondewijzer op de volgende ronde, en ga vandaar verder, zonder tussenstappen (zonder inkomen etc.). De zwarte pest kan maar een keer in het spel opduiken; vergeet niet, deze gebeurtenis weg te leggen als ze gebeurd is.

**lange afstandsaanval:** Met deze gebeurtenis mag de eerste speler een vijandelijk

(**Fernangriff**) bezette stad aanvallen, zonder rekening te hoeven houden met terrein of afstand. Dit telt als een aanval, en de eerste speler bepaalt vanuit welke stad wordt aangevallen; deze kan later in deze ronde niet meer aanvallen.

**verdrag:** De eerste speler krijgt direct een stad terug, die hem in de

(**Vertrag**) afgelopen beurt was afgepakt (in zoverre hij er een verloren heeft).



**wapenstilstand:** Er is onderhandeld en men is eens over een staakt het

(**Waffenstilstand**) vuren. De politieke status voor de volgende ronde is vrede.

**inbeslagname:** De eerste speler kiest een andere speler uit; heeft deze

(**konfiszert**) meer dan 6 handkaarten dan moet hij twee willekeurig gekozen kaarten afleggen; heeft hij er minder dan 6 dan moet hij er een afleggen.

**pauselijke tussenkomst:** De eerste speler kiest een provincie of stad uit, waar deze

(**Päpstliche Intervention**) ronde niet om gestreden mag worden. De speelmarker '*Päpstliche Intervention*' wordt in de provincie, of naast de stad gelegd.

**slecht weer:** De volgende ronde wordt het inkomen gehalveerd (naar

(**schlechtes Wetter**) boven afgerond).

**zeeslag** De twee spelers met het grootste aantal havens in hun

(**Seegefecht**) bezit strijden om de heerschappij op zee (bij een gelijk aantal wordt geloot). Ieder kiest een van zijn gevechtskaarten, zet tot 5 invloedspunten in en gooit een dobbelsteen. Degene met het hoogste aantal is de winnaar, en hij krijgt direct een Troonpunt. De gevechtskaart van de verliezer wordt afgelegd, de winnaar mag zijn kaart houden.

Als heerser over de zee kan deze speler elke landing gedurende deze ronde verbieden. Hij doet dit, nadat een andere speler zijn voorgenomen landing heeft aangekondigd, en voordat er een gevecht heeft plaatsgevonden. Een dergelijke mislukte landing geldt als een aanval.

**veldslag:** Er vindt een grote veldslag plaats. De spelers verdelen

(**Schlacht**) zich in twee kampen (wordt geloot), en strijden in duellen tegen elkaar (2 tegen 2 geeft 2 duellen, 3 tegen 3 geeft 3 duellen). Er wordt geloot wie tegen wie strijdt. De duellen worden beslist zoals bij een zeeslag (zie boven) met dit verschil, dat elke winnaar een Troonpunt krijgt, en elk lid van het winnende team een extra Troonpunt (*noot RvV: dus bij 2 duellen krijgt de winnaar 1 Troonpunt, en als zijn teamgenoot in het 2e duel ook een aanval heeft gewonnen, aan het eind nog een extra Troonpunt*) (behalve bij een gelijke uitslag, dan is er geen extra Troonpunt) .

Bij een oneven aantal spelers blijft er eentje buiten de strijd (wordt door het lot bepaald).

## **Buitenlandse interventie**

Aanvullend op de gebeurtenissen grijpen elke ronde buitenlandse machten in in het spelgebeuren.

De eerste speler gooit een dobbelsteen en bepaalt de omvang van de interventie(*RvV: dit valt af te lezen op het kaartje Krieg/Frieden wat bij het begin van het spel op het bord is gelegd*). Soms moet nog een tweede keer worden gegooid.

Als een buitenlandse macht ingrijpt, is haar gevechtswaarde 3 plus de dobbelsteenworp.

-als de stad in het bezit van een speler is, verdedigt zij zich normaal (fase7, zet 2)

-is het een vrije stad, dan verdedigt de militie zich met een dobbelsteenworp

Als de stad veroverd wordt, wordt ze door de buitenlandse macht bezet & leg er een

vreemd-legioenmarker op (de marker met de ridder te paard). De stad is niet meer vrij en verdedigt zich met een gevechtswaarde van 3 plus de dobbelsteenworp.

## **FASE 7: DE SPELERSFASE**

Om de beurt, volgens de spelersvolgorde, speelt elke speler zijn 2 zetten.

De spelers kunnen ten allen tijde diplomatiek overleg voeren. Ze kunnen steden ruilen, zo lang ze dezelfde verdedigingswaarde hebben. Ze kunnen zich natuurlijk ook door anderen laten betalen voor acties die zij ondernemen.

### **Zet 1: uitbreiding**

Een speler kan zijn gebied tot twee steden per zet uitbreiden, onder de volgende voorwaarden:

-het moeten vrije steden zijn (er is geen garnizoen in de stad)

-de steden zijn door een straat met een van zijn steden verbonden.

De speler legt vervolgens een van zijn garnizoenen in de stad.

Een speler kan niet van een pas veroverde stad naar een tweede stad uitbreiden. De speler kan ook over zee uitbreiden (maar dan alleen 1 stad), als hij maar een havenstad heeft en er nog een andere havenstad vrij is. Als alle steden bezet zijn is geen uitbreiding meer mogelijk. (*RvV: dus als iemand een stad over zee wil annexeren, is dat het enige wat hij in zijn uitbreidingsbeurt mag doen*)

### **Zet 2: strijd**

Een speler is nooit verplicht om aan te vallen, hij is echter wel verplicht zich te verdedigen als hij nog gele kaarten in de hand heeft.

Om aan te vallen moet de speler minstens 2 gele kaarten in de hand hebben. Hij moet bovendien een gebied bezitten van waaruit hij toegang tot de stad heeft die hij wil aanvallen. Hij kan via een havenstad door een landingspoging te doen elke andere havenstad aanvallen.

**Verloop van de strijd:**

-aankondiging van de aanval:

- De speler geeft aan vanuit welke stad wordt aangevallen. Een speler kan vanuit een stad per ronde maar één aanval doen. Een stad kan per speler maar een keer per ronde worden aangevallen.

### -de aanval:

De twee spelers kiezen de kaarten uit hun hand die ze voor het gevecht willen gebruiken.

De aanvaller kiest twee gevechtskaarten en telt er to 5 invloedspunten bij; elk punt is een gevechtspunt waard. Hij kan bovendien zijn heldenkaart erbij leggen, als deze in deze ronde actief is, of een speciale rode kaart (ingenieur, verrader).

De verdediger kiest een gele kaart uit en kan net zoals de aanvaller tot 5 invloedspunten gebruiken om zijn gevechtswaarde op te vijzelen. Hij kan ook een rode kaart inzetten (ingenieur), of zijn held erbij leggen.

Elke speler gooit een dobbelsteen, en beide spelers leggen gelijktijdig hun kaarten op tafel om te zien, hoeveel kracht ze in de strijd hebben geworpen.

Dan wordt de gevechtswaarde vergeleken:

-de aanvaller telt zijn gevechtskaarten, zijn invloedspunten, zijn dobbelsteenworp, en speciale kaarten bij elkaar op

-de verdediger telt zijn gevechtskaart, zijn invloedspunten, zijn verdedigingswerken (die eventueel door een kaart van de tegenstander wordt veranderd), en zijn dobbelsteenworp bij elkaar op

-in het gebergte telt de verdediger er een gevechtspunt bij

-een speler die zich tegen een landingspoging teweerstelt, krijgt ook een extra gevechtspunt

-deze laatste bonussen zijn cumulatief

Nadat het resultaat bekend is, kunnen beide spelers rode kaarten uitspelen (terugtocht of teken Gods).

Wanneer de verdediger geen gele kaarten meer heeft, telt hij alleen nog zijn verdedigingswerken bij zijn dobbelsteenworp (en zijn invloedspunten, en zijn held, als hij dat wil).

### -resultaat:

De speler met de hoogste gevechtswaarde wint. Hij bezet de stad (inclusief zijn verdedigingswerken). Verdedigingswerken worden nooit door een aanval vernietigd.

De gebruikte rode kaarten worden afgelegd. De overwinnaar houdt de gele kaarten, maar gedurende deze ronde kan hij ze alleen nog voor de verdediging inzetten. Hij legt ze voor zich neer met de beeldzijde naar beneden om aan te geven dat dit 'gebruikte' kaarten zijn. Aan het eind van de ronde pakt hij ze dan weer op, als hij ze niet bij de verdediging verliest. *(RvV: dit is in tegenspraak met de regel verderop dat aan het eind van een ronde alle kaarten worden ingenomen &mdash;dit laatste heeft overigens mijn voorkeur omdat anders alle 'sterke' kaarten bij een persoon blijven en niet meer in het spel rouleren)*

Overwonnen helden worden weggelegd, ze kunnen later in het spel weer opduiken. De verliezer legt zijn gele kaarten af.

Belangrijk:

-bij een gelijkspel verliezen beide spelers alle kaarten, en de helden worden allebei gedood (inactief); de verdediger behoudt zijn stad

-vergeet niet, dat de kaarten zowel bij de aanval als de verdediging gebruikt worden. Speel niet alle kaarten bij de aanval uit, anders heb je geen verdediging meer.

Spelers die geen kaarten meer in de hand hebben of niet meer willen aanvallen, sluiten hun beurt af. De volgende speler is aan de beurt. Op het moment dat de laatste speler zijn beurt heeft beëindigd, worden alle kaarten, ook die van de spelers, ingenomen en opnieuw geschud om een nieuwe stapel voor de volgende ronde te vormen. (*RvV: zie opmerking hierboven*)

•

## **FASE 8: TROONPUNTEN EN INVLOEDSPUNTEN**

### **Troonpunten**

Elke speler telt zijn provincies die hij volledig beheerst. Voor elke provincie krijgt hij 1 Troonpunt, behalve Parijs, dat 2 Troonpunten oplevert. Noteer de verkregen punten op een lijst. Troonpunten worden opgeteld, en de speler met de meeste Troonpunten aan het eind van het spel is de winnaar.

### **Invloedspunten**

Deze worden door de riehokige markers in de kleur van het desbetreffende land weergegeven. Elke speler krijgt een aantal invloedspunten, evenveel als het aantal Troonpunten die hij in deze ronde heeft gekregen, gedeeld door twee, en afgerond naar beneden.

Voorbeeld: Frankrijk heeft deze ronde 7 TP gekregen (6 provincies, en 1 overwinning na een gevecht) en krijgt daarvoor 4 invloedspunten. (*RvV: het Troonpunt voor een gevecht in dit voorbeeld is toegekend na de overwinning van een duel bij een buitenlandse interventie; het is dus niet zo dat er na elk gevecht een Troonpunt zou worden uitgedeeld*)

Een invloedspunt is gelijk aan een gevechtspunt. Er kunnen maximaal 5 invloedspunten bij een strijd worden ingezet. Zet wijs in, dit zijn de troefkaarten van het spel.

Elke speler kan niet meer dan 6 invloedspunten in zijn bezit hebben; het surplus gaat verloren. Ingezette invloedspunten gaan ook verloren.

Beweeg de rondenteller een veld naar rechts.

## **EEN SPELER IS UITGESCHAKELD**

Het kan voorkomen dat een speler helemaal van de kaart verdwijnt. In dit geval komt de speler aan het begin van de volgende ronde weer terug en neemt een van de drie steden over, waar hij het spel mee begon. Hij mag de stad zelf uitkiezen.

# EINDE VAN HET SPEL

In elke ronde gaan ongeveer twaalf jaar voorbij. Het spel wordt in maximaal 10 rondes gespeeld, maar kan ook eerder afgelopen zijn; op z'n vroegst echter na de achtste ronde.

Na de achtste ronde wordt een dobbelsteen gegooid: bij een 1 of 2 is het spel afgelopen. Na de negende ronde is het spel afgelopen bij een 1 tot 4, en na de tiende ronde is het spel in ieder geval afgelopen.

## SPEL MET 3, 4 OF 5 SPELERS

De markers van de landen die niet meedoen worden niet gebruikt.

Bij 3 of 4 spelers zij de kosten voor een burcht 8 Lois d'Or, en voor een vesting 10 Louis d'Or.

## VARIANTEN

Om meer in de lijn van de geschiedenis te spelen, kunnen de volgende variaties worden gespeeld:

- Navarra: deze speler kan zich van een hofintrige per zet bedienen. Hij kiest een tegenstander uit, en deze moet een rode kaart afleggen (of een gele, als hij geen rode meer heeft)
- Vlaanderen: verdubbelt het inkomen van een door hem gekozen stad
- Bourgondië: krijgt elke ronde een extra gevechtskaart
- Frankrijk: kan elke ronde eenmaal de mogelijkheden van een terugtochtkaart inzetten
- Engeland: krijgt een minimum van 3 invloedspunten per ronde (geen bonus!)



[pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be)

Date Last Modified: 07-11-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief