



Doel

- o 4,5,6 spelers: controleer 5 willekeurige regio's of 3 aangrenzende
- o 2,3 spelers: controleer 6 willekeurige regio's of 4 aangrenzende

Start

- o elke speler krijgt 10 kaarten
- o startspeler plaatst Condottiere in een regio naar keuze

Spelverloop

- o iedereen speelt om beurt een kaart op tafel **of** past (je zegt luidop hoe groot je strijdkracht momenteel is)
- o als iedereen past, wint de speler met de grootste troepenmacht deze speler plaatst een eigen blok in de regio en verplaatst de Condottiere naar een vrije regio
- o UITZ: de speler met de meeste Courtisanes bepaalt de nieuwe regio
- o alle uitgespeelde kaarten gaan naar aflegstapel
- o een speler die geen soldatenkaarten meer heeft **mag** na een gevecht al zijn kaarten inleveren

Einde ronde

- o zodra slechts één (of geen) speler nog kaarten heeft, eindigt de ronde (deze speler mag wel twee handkaarten naar keuze behouden)
- o alle kaarten worden terug gemengd
- o elke speler krijgt terug tot 10 kaarten + 1 extra kaart per regio in bezit

De kaarten

- o **soldaten** (58x: 10 van 1p en 8 van 2, 3, 4, 5, 6 en 10p)
 - o tijdens de strijd is je strijdkracht de som van deze uitgespeelde kaarten
 - o herkenbaar door een grijs schild met wit cijfer
- o **winter** (3x)
 - o heft de werking van de lentekaart op
 - o de strijdkracht van alle soldatenkaarten wordt herleid tot 1p per soldatenkaart
- o **lente** (3x)
 - o heft de werking van de winterkaart op
 - o de hoogste soldatenkaart op tafel krijgt +3p bij elke speler
- o **trommelaar (tamboer)** (6x)
 - o de eigen soldatenkaarten verdubbelen in waarde
 - o slechts één kaart werkt (meerdere geen zin)
 - o bij een winterkaart telt elke eigen soldatenkaart dus 2p
- o **vogelverschrikker** (16x)
 - o als je deze kaart uitspeelt, mag je een al eerder gespeelde soldatenkaart terugnemen
- o **heldin** (3x - rode 10)
 - o deze kaart telt steeds voor 10p
 - o ze kan niet beïnvloed worden door de andere kaarten
- o **overgave** (3x)
 - o de strijd wordt direct gestaakt (want de stad geeft zich over)
 - o de stad wordt veroverd door de op dat ogenblik grootste strijdmacht
- o **bisschop** (6x)
 - o alle gespeelde soldatenkaarten met de hoogste waarde verdwijnen, samen met de bisschop, uit het spel
 - o de speler mag de bisschop (witte pion) in een niet bezette regio plaatsen
 - o gevolg: deze regio kan niet aangevallen worden
- o **Courtisane** (12x - rode 1)
 - o de speler met de meest Courtisanes mag de Condottiere plaatsen in een regio naar keuze
 - o de normale winnaar van de strijd plaatst een eigen blokje in de veroverde regio
 - o de Courtisane heeft steeds een kracht van 1 (en is niet beïnvloedbaar door andere kaarten)

Interessante variant

- o **Een bezette regio mag toch opnieuw aangevallen worden.**
 - o in dat geval mag de eigenaar wachten om kaarten uit te spelen
 - o maar eenmaal hij deelneemt aan de strijd, gelden voor hem de normale spelregels