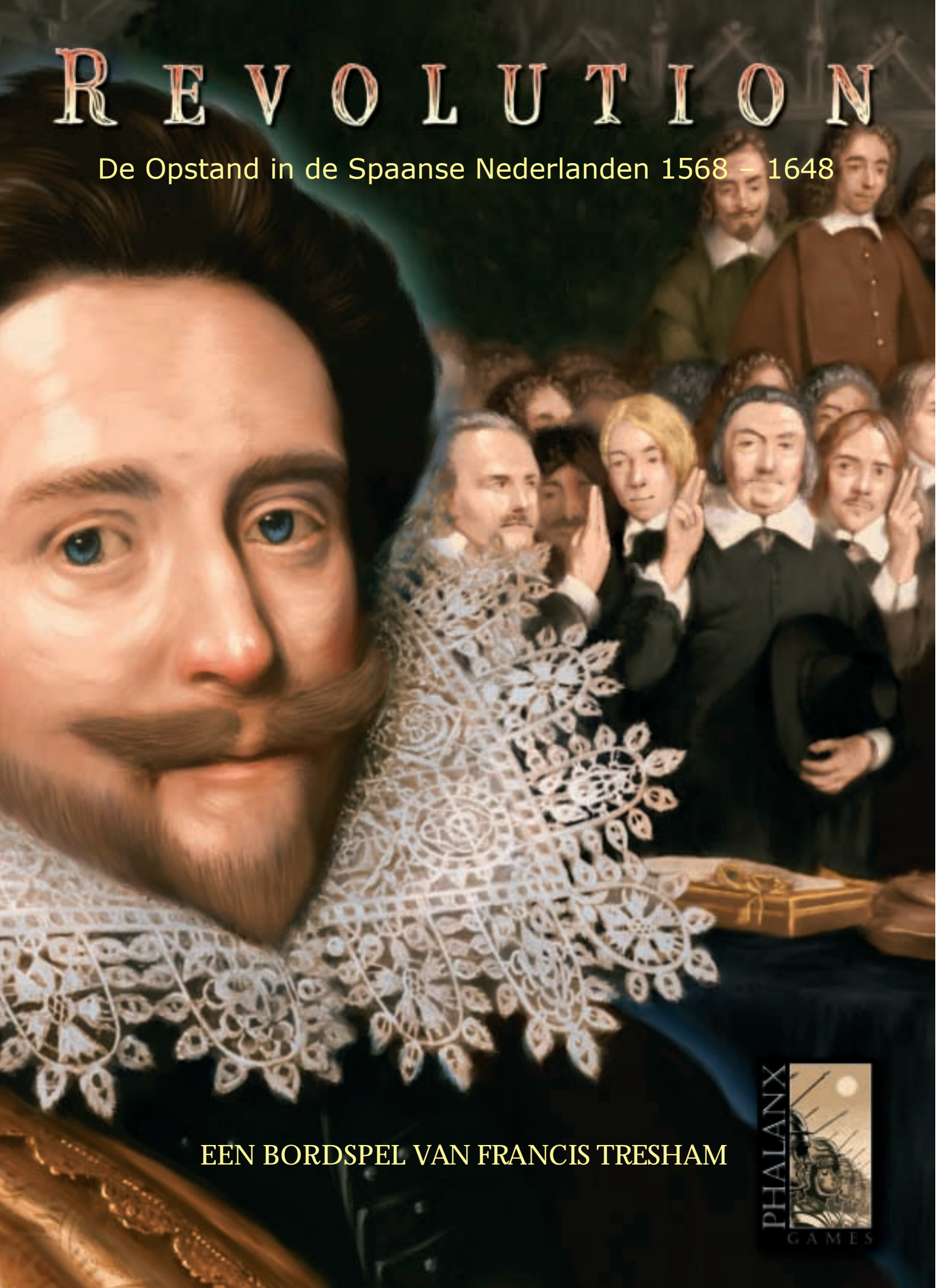


REVOLUTION

De Opstand in de Spaanse Nederlanden 1568 – 1648



EEN BORDSPEL VAN FRANCIS TRESHAM



GAMES

Inhoud

1.0 Inleiding	2
2.0 Speelmateriaal	2
3.0 Begin van Het Spel	4
4.0 Algemeen Spelverloop	5
5.0 Speelronde "0"	6
6.0 Standaard Speelronden	8

1.0 INLEIDING

Revolutie: De Opstand in de Spaanse Nederlanden 1568-1648 is een spel met als onderwerp de onafhankelijkheidsstrijd in de Spaanse Nederlanden in de 16^e en 17^e eeuw. Gedurende deze strijd, die bekend kwam te staan als "de tachtigjarige oorlog", werden de noordelijke provincies onafhankelijk en vormden het huidige Nederland. In het zuiden was de opstand minder succesvol. België werd pas onafhankelijk na de Napoleontische tijd.

Revolutie: De Opstand in de Spaanse Nederlanden 1568-1648 is een strategisch spel voor 2 tot 5 spelers. Het is een strijd om macht waarbij iedere speler één van de voornaamste betrokken facties vertegenwoordigt: Katholieken, Habsburgers, Adel, Poorters en Gereformeerden. Sommige facties lijken dezelfde opvattingen te hebben, maar zijn géén bondgenoten - elke factie heeft haar eigen beweegredenen en belangen. Deze kunnen -in het kort- als volgt worden samengevat:

De *Katholieken* willen de status quo handhaven: de suprematie van het Katholieke geloof en het wereldlijke gezag van de Spaanse (Habsburgse) heersers.

De *Habsburgers* (die Katholiek zijn) zijn vastbesloten de provincies met militaire macht te regeren en elke opstand te onderdrukken.

De *Adel* bestaat uit Nederlandse edelen die hun positie oorspronkelijk te danken hebben aan de Habsburgers en uiteraard hun macht en bezittingen willen behouden.

De *Poorters* willen zich bevrijden van de uitwassen van belastingen en centralisatie, opdat handel en industrie kunnen gedijen. In religieuze tolerantie zien zij een middel om dat doel te bereiken.

De *Gereformeerden* willen religieuze vrijheid, waarbij in de praktijk velen Protestant zullen worden, in de hoop dat dit de vrede in het gebied zal bevorderen.

Aanvankelijk zijn de Katholieken en de Habsburgers zeer machtig, maar de andere facties worden belangrijker naarmate de opstand beter georganiseerd raakt. De feitelijke strijd kende perioden van openlijke oorlog en van betrekkelijke vrede waarin de gereformeerde facties geleidelijk hun positie consolideerden, met name in het noorden en langs de kust. De eens zo machtige Habsburgse legers werden langzaam uit deze gebieden verdreven, hoewel het de Katholieken werd toegestaan iets van hun invloed te behouden. De plaatselijke Adel, die aanvankelijk Katholiek was, maar met lokale sympathieën, faalde of slaagde, al naar gelang de bereidheid zich neer te leggen bij de gewijzigde omstandigheden.

Dit spel is uiteraard geen getrouwe weergave van de 80-jarige Oorlog, wat immers een uitermate complexe situatie was, maar het probeert wel de sfeer te treffen van die historisch interessante periode. De verschuivende machtsbalans, de tijdelijke bondgenootschappen en het aanboren van hulpbronnen, inclusief die van buitenlandse sympathisanten en bondgenoten, en de noodzaak deze inspanningen te concentreren op doelen van doorslaggevend belang, zijn alle goed vertegenwoordigd.

Het spel bevat een element van oorlogvoering, in de vorm van veldslagen en belegeringen, maar het belangrijkste thema is de combinatie van economische en politieke invloed.

2.0 SPEELMATERIAAL

Een spel **Revolutie: De Opstand in de Spaanse Nederlanden 1568-1648** bevat:

- 1 speelbord
- 41 speelkaarten
- 416 speelstukken
- 1 *Speloverzicht*
- de spelregels

Opmerking: de speelkaarten bevatten 4 kaarten voor *The Prince/Borgia*. Deze worden *niet* gebruikt in **Revolutie** maar kunnen worden toegevoegd aan *The Prince/Borgia*. Kijk op www.phalanxgames.nl voor dit fraaie spel.

Als één of meerdere onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, verzoeken wij u om **rechtstreeks** contact met ons op te nemen. In de regel sturen wij u de vervangende onderdelen nog dezelfde dag toe.

Phalanx Games b.v.
T.a.v.: Klantenservice

Eemmeerlaan 11

NL 1382 KA Weesp

klantenservice@phalanxgames.nl

Telefoon: 0900 - 9990000

2.1 Het Speelbord

Het speelbord beslaat een groter gebied dan het huidige Nederland en België. De Rijn vormt de oostelijke grens, hoewel de staten aan de linkeroever van deze rivier deel uitmaakten van het Heilige Roomse Rijk en niet direct betrokken waren bij de opstand. Er is geen duidelijke zuidelijke grens, omdat de Fransen zich rond deze tijd meester maakten van Artois (*Artesië*) en andere gebieden.

Het speelbord toont provincies, provinciesteden en hoofdsteden. Het spelpotentieel van iedere provincie wordt getoond als een nummer in een schild, genaamd de Provincielimiet. Dit is het maximale aantal speelstukken dat de provincie kan bevatten.

Meerdere provincies (in de meeste gevallen) vormen samen een regio. Om het tempo te bevorderen, spelen militaire operaties zich af in regio's in plaats van provincies. Sommige provincies waren niet erg belangrijk. De meeste regio's bevatten meerdere provincies, hoewel de provincies Holland en Utrecht ieder een eigen regio vertegenwoordigen. Elke regio bevat een Legerblok: vierkante velden waarin de legers worden geplaatst die zich in de regio bevinden. Een regio wordt gemarkeerd door een dikke lijn en de provincies in de regio worden getoond in tinten van eenzelfde kleur.

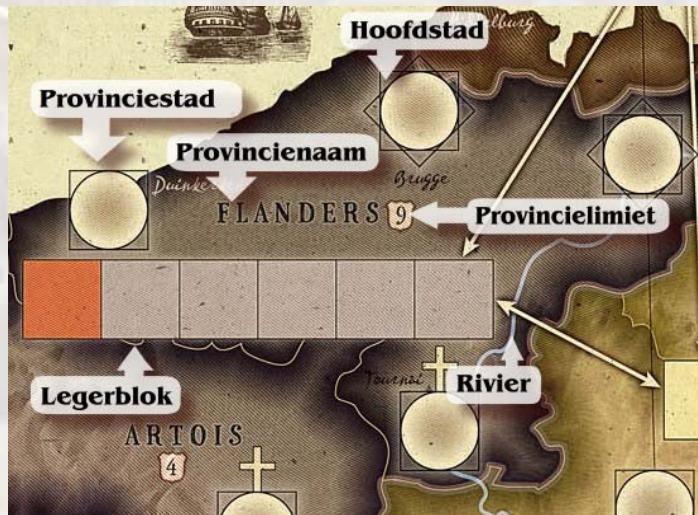
Noot van de vertaler: Op het speelbord wordt gebruik gemaakt van Engelse termen. In deze spelregels wordt soms de Nederlandse vertaling gebruikt, gevolgd door de Engelse term (in *contour*). Van steden en provincies wordt de "bordnaam" gebruikt, met -indien van toepassing- de Nederlandse vertaling erachter (*schuingedrukt*).

Provinciesteden zijn gemarkeerd met een vierkant, hoofdsteden met een dubbel vierkant. Provinciesteden zijn ondergeschikt en kunnen gemakkelijk worden bezet, terwijl hoofdsteden alleen kunnen worden ingenomen door belegering.

Opmerking: het spel maakt verschil tussen grote en kleine steden. Dit heeft soms geleid tot een willekeurig onderscheid. In deze spelregels (niet op het speelbord) worden sommige stadnamen altijd geschreven in HOOFDLETTERS om verwarring te voorkomen met provincies van dezelfde naam.

Noot van de vertaler: Het onderscheid tussen 'town' en 'city' is in het Nederlands onbekend, maar vormt een wezenlijk onderdeel van dit spel. Aangezien het in beide gevallen om steden gaat, is in deze vertaling gekozen voor de termen 'provinciestad' en 'hoofdstad', waarbij de laatste term los wordt gezien van de gebruikelijke betekenis van hoofdstad van een provincie of land.

Rivieren worden afgebeeld als blauwe lijnen op het speelbord. Ze zijn belangrijk voor verplaatsing (zie 6.13).



Een bijzonder onderdeel van **Revolutie: De Opstand in de Spaanse Nederlanden 1568-1648** is het concept Steun. Bepaalde facties genieten steun van sympathisanten als de Calvinisten (Calvinists) en de Londense Handelaren (London Merchants), die zich buiten het betwiste gebied bevinden. Deze steun wordt weergegeven in *steunkaders* aan de randen van het speelbord, samen met de namen van de facties die er gebruik van kunnen maken. Elk kader biedt plaats aan twee of meer speelstukken, al naar gelang de omvang van de geboden steun. Speelstukken mogen alleen uit het steunkader worden genomen volgens de regels in dat kader.



Het speelbord bevat ook verschillende statustabellen, met de volgende informatie:

- ◆ Gezindheid Bisdommen (Katholiek of gereformeerd) (Bishoprics)
- ◆ Status van gevestigde Universiteiten (Katholiek of gereformeerd)
- ◆ Puntentotaal (Score) aan het einde van een speelronde
- ◆ Speelvolgorde in de huidige speelronde (game turn order)
- ◆ Aantal gespeelde speelronden
- ◆ Gezindheid Stedelingen (Allegiance of Citizens)

2.2 Speelstukken

De kartonnen speelstukken hebben verschillende functies. Het aantal stukken per speler is afhankelijk van het aantal spelers (zie onder). Elke speler ontvangt een set speelstukken van een bepaalde kleur, Katholiek - geel, Habsburg - rood, Adel - groen, Poorters - blauw en Gereformeerden - oranje.



2.2.1 Legers

Elke factie beschikt over leger-speelstukken in de eigen kleur. Legers worden geplaatst in de Legerblokken van een regio.

2.2.2 Middelen



Elke factie beschikt over Middelen in de eigen kleur. Een middelenstuk kan in een provincie, stad of steunkader geplaatst worden met de portretzijde naar boven. De achterkant dient als "geld" en kan gebruikt worden in steunkaders of naast het speelbord op de tafel, als schatkist.

Opmerking: het portret op de voorkant van een middelen-speelstuk toont niet per definitie een leider van de betreffende factie.



2.2.3 Neutrale stukken

Het spel bevat 47 grijze *neutrale* speelstukken die op het speelbord geplaatst kunnen worden. Zij vertegenwoordigen de bevolking die geen partij heeft gekozen.

2.2.4 Watergeuzen (Water Beggars)

Gedurende het spel mogen één of meer van de drie Watergeuzen aan het spel deelnemen.

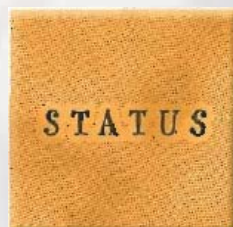


2.2.5 Puntenmarker

Elke speler markeert zijn score met behulp van de puntenmarker in zijn kleur, op de puntentabel (Score) op het speelbord.

2.2.6 Speelrondemarker

De huidige speelronde wordt aangegeven met de speelrondemarker op de Speelrondetabel (game turn order) op het speelbord.



2.2.7 Statusmarkers

Elke speler heeft verschillende Statusmarkers die worden gebruikt voor verschillende spelfuncties. Er zijn ook enkele zwarte statusmarkers. De achterkant van de statusmarkers is afwijkend van kleur.

2.3 De Speelkaarten

Er zijn 41 speelkaarten in het spel. Deze zijn onderverdeeld in Provincie-, Stad- en Factiekaarten.



2.3.1 Provinciekaarten

De speler/factie die een provincie beheerst, ontvangt de bijbehorende provinciekaart. Een provinciekaart toont de hoeveelheid belasting die in die provincie mag worden geheven, de Provincielimiet en het puntenaantal of -voor provincies die te klein zijn om belasting te betalen- het puntenaantal aan het einde van het spel.

2.3.2 Stadskaarten

Stadskaarten behoren aan de factie die de betreffende hoofdstad beheerst. De speler/factie die een stadkaart in handen heeft, ontvangt in elke speelronde nieuwe speelstukken. Daarnaast worden op sommige stadskarten andere steden genoemd. Indien deze beheerst worden door dezelfde factie, leveren die ook weer nieuwe speelstukken op.

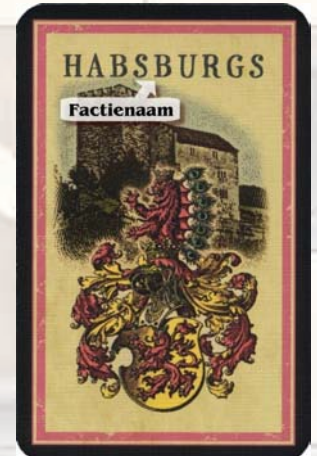
Opmerking: dit symboliseert de voordelen van handel langs erkende handelsroutes zoals bijvoorbeeld rivieren.

Sommige stadskarten bevatten ook symbolen die aangeven dat het een domstad is (kerkelijke hoofdstad van een diocesis of bisdom) en/of een universiteitsstad.



2.3.3 Factiekaarten

Elke speler/factie ontvangt een factiekaart. Deze kaarten worden op de vakken 1 t/m 5 ("First" tot en met "Fifth") op het speelbord geplaatst en geven de speelvolgorde aan, die in elke speelronde verandert.



2.4 Het Speloverzicht

Het *speloverzicht* dient naast het speelbord te worden geplaatst. Het houdt de spelaflopen bij.

3.0 BEGIN VAN HET SPEL

Revolutie: De Opstand in de Spaanse Nederlanden 1568-1648 is een spel voor 2 tot en met 5 personen. Er is geen *ideaal* spelersaantal, omdat iedere spelsituatie andere karakteristieken en uitdagingen biedt. Als er minder dan 5 spelers zijn, is het nodig het aantal meespelende facties te beperken.

Manieren om facties te selecteren: de deelnemers kunnen de jongste speler als eerste factie(s) laten kiezen, waarna de andere spelers volgen. Men kan ook de factiekaarten schudden en tussen de spelers verdelen.

3.1 Twee spelers

Bij een spel met 2 spelers, kiest één speler de Katholieken én de Habsburgers, terwijl de andere speler de Poorters én de Gereformeerden kiest. De punten van beide facties van een speler worden bij elkaar opgeteld om de winnaar te bepalen. Het spreekt vanzelf dat "bondgenoten" elkaar steunen en dat het wenselijk is voor beide facties van een speler om een goede score te behalen, in plaats van dat er één overwint ten koste van de ander. De Adel speelt niet mee in een spel met 2 personen.

3.2 Drie spelers

Een spel met 3 spelers geeft meer keuzemogelijkheden. De Katholieken dienen altijd mee te spelen, maar de andere twee facties kunnen vrijelijk worden gekozen. Als spelers moeite hebben met kiezen, wordt geadviseerd om met Katholieken, Adel en Gereformeerden te spelen.

3.3 Vier spelers

Bij een spel met 4 spelers worden Katholieken, Habsburgers, Poorters en Gereformeerden gebruikt. De Adel speelt niet mee.

3.4 Vijf spelers

Bij een spel met 5 spelers kiest iedere speler een factie.

3.5 Aantal Speelstukken

Bij *twee spelers* krijgt iedere factie 40 Middelen en 6 Legers. Elke speler leidt twee facties.

Bij *drie spelers* krijgt iedere factie 56 Middelen en 8 Legers.

Bij *vier spelers* krijgt iedere factie 40 Middelen en 6 Legers.

Bij *vijf spelers* krijgt iedere factie 32 Middelen en 6 Legers.

Niet gebruikte stukken worden terzijde gelegd en niet gebruikt. Alle neutrale speelstukken worden naast het speelbord gelegd.

3.6 Opzetten van het spel

De speelrondemarker wordt op vak "0" geplaatst van de Speelrondetabel. De puntenmarkers worden in het "score"-vak

van de Scoretabel geplaatst. De 3 Watergeuzen worden in hun steunkader op het speelbord geplaatst (*Water Beggars*).

Nu plaatsen de spelers hun stukken, in deze volgorde:

1. **Katholieken:** 8 gele middenstukken worden op het speelbord geplaatst, 1 op Arras, KÖLN (*Keulen*), Leuven, Mons, LIÈGE (*Luik*), Tournai (*Doornik*), Trier en UTRECHT. De Katholieke speler draait ook 4 Middelen op hun "geld"-kant. Deze vormen zijn schatkist.
2. **Habsburgers:** 7 rode middenstukken worden op het speelbord geplaatst, twee op ANTWERPEN, twee op LUXEMBOURG en 1 op Duinkerken, Nijmegen en Valenciennes. De Habsburgers beginnen tevens met twee staande legers. Deze mogen worden geplaatst op een *oranje* vak van een Legerblok naar keuze (één leger per oranje vak).
3. **Adel:** 6 groene middenstukken worden op het speelbord geplaatst, 1 op AACHEN, AMSTERDAM, Breda, BRUXELLES (*Brussel*), Cleve (*Kleef*) en Delft. De Adel plaatst tevens twee Middelen in het steunkader "Franse steun" (*French Support*) en twee in het steunkader "Steun van de Keizer" (*Support from the Emperor*).
4. **Poorters:** 5 blauwe middenstukken worden op het speelbord geplaatst, 1 op Arnhem, Dordrecht, HAARLEM, Middelburg en Rotterdam. 3 extra Middelen worden in het steunkader van de Londense Handelaren (*London Merchants*) geplaatst en 1 in het steunkader van de Hugenoten (*Huguenots*).
5. **Gereformeerden:** 4 oranje middenstukken worden op het speelbord geplaatst, 1 op Alkmaar, BRUGGE, GENT en LEIDEN, 4 in het steunkader van de Calvinisten (*Calvinists*), op de diagonaal verdeelde vakken.
Opmerking: uitsluitend *stukken van aan het spel deelnemende facties mogen worden geplaatst.*

Vervolgens worden er 2 grijze neutrale stukken op elke onbezette hoofdstad en 1 grijs stuk op elke onbezette provinciestad geplaatst.

Opmerking: *bij een spel met 5 spelers zijn er geen onbezette steden.*

Spelers dienen hun schatkist en hun ongebruikte Middelen gescheiden en duidelijk zichtbaar voor hun medespelers naast het speelbord te bewaren.

4.0 ALGEMEEN SPELVERLOOP

Revolutie: De Opstand in de Spaanse Nederlanden 1568-1648 wordt gespeeld in speelronden. De openingsronde (speelronde "0") is enigszins ingekort, in verband met de beperkte bezetting van het speelbord op dat moment. Deze speelronde wordt gevolgd door 5 volledige speelronden. Speelronde "0" bestaat uit 8 fasen. Een volledige speelronde kan uit 20 fasen bestaan, hoewel sommige fasen niet altijd relevant zijn en overgeslagen worden.

4.1 Fasen

Elke fase wordt om de beurt door elke factie afzonderlijk uitgevoerd. Elke factie voert een fase helemaal uit voordat de volgende factie aan de beurt is. Facties en fasen die niet aanwezig of relevant zijn, worden overgeslagen.

Als alle facties een bepaalde fase hebben uitgespeeld, wordt de volgende fase ingezet. Als alle fasen van een speelronde zijn uitgespeeld, begint de volgende speelronde. Aan het einde van de laatste speelronde bepalen de spelers de winnaar.

4.2 Speelvolgorde

4.2.1 Speelronde "0"

Na het uitspelen van de eerste speelronde zullen de spelers een idee hebben hoe het spel werkt. Eerst wordt de speelrondemarker op het vakje "0" van de speelrondetabel op het speelbord (*Game Turn*) geplaatst.

Speelronde "0" wordt gespeeld in de volgende speelvolgorde:

- ♦ Katholieken
- ♦ Habsburgers
- ♦ Adel
- ♦ Poorters
- ♦ Gereformeerden

Neutrale facties worden overgeslagen.

De fasen in de openingsronde:

- ♦ Steun Verplaatsen: uit de steunvakken
- ♦ Nieuwe Stukken: nieuwe eenheden op het bord plaatsen
- ♦ Conflict: waar Provinciaalimieten zijn overschreden
- ♦ Neutrale Stukken: neutrale eenheden op het bord plaatsen
- ♦ Overloop: waar nodig
- ♦ Verplaatsen: binnen provincies
- ♦ Benoeming: steden, provincies, bisdommen en universiteiten
- ♦ Eindfase: punten toekennen; speelvolgorde bepalen

Vervolgens wordt de speelrondemarker op het speelbord op "1" gezet.

4.2.2 Speelronden 1 - 5

Speelronden 1 t/m 5 worden gespeeld in de speelvolgorde zoals bepaald in de Eindfase van de vorige speelronde.

De fasen in deze ronden zijn:

- ♦ Belasting heffen in provincies en steden
- ♦ Steun Verplaatsen: uit de steunkaders
- ♦ Legers Onderhouden (bestaande legers)
- ♦ Legers Werven (nieuwe legers)
- ♦ Veldslagen tussen legers
- ♦ Belegeren
- ♦ Watergeuzen
- ♦ Troepenverplaatsing
- ♦ Militaire Invloed
- ♦ Nieuwe Stukken: nieuwe stukken op het bord plaatsen
- ♦ Conflict: waar Provinciaalimieten zijn overschreden
- ♦ Neutrale Stukken: neutrale stukken op het bord plaatsen
- ♦ Overloop: waar nodig
- ♦ Verplaatsen: binnen provincies
- ♦ Belegeringen beëindigen
- ♦ Invloed: beïnvloeden van de gezindheid van stedelingen (plus de resulterende aanpassingen)
- ♦ Benoeming: provincies en steden
- ♦ Benoeming: bisdommen
- ♦ Benoeming: universiteiten
- ♦ Eindfase: punten toekennen; speelvolgorde bepalen

Hierna gaan de spelers verder met de volgende speelronde, tenzij dit de laatste was, in welk geval de winnaar wordt bepaald.

4.3 Doelstellingen

Alle spelers/facties trachten punten te verzamelen. Ze ontvangen punten voor het beheersen van hoofdsteden en provincies. Daarnaast heeft elke factie een bijzondere doelstelling.

4.3.1 Steden en Provincies



Hoofdsteden leveren ieder 1 punt op. De belangrijkste provincies leveren elk 1 of 0,5 punt op, zoals aangegeven op de provinciekaart. Kleine provincies leveren alleen de punten op die op de provinciekaart wordt aangegeven aan het einde van het spel, nooit in een eerdere speelronde.

4.3.2 Bijzondere doelstellingen

De bijzondere doelstellingen per factie zijn:

- ♦ **Katholieken:** *Bisdommen* - de Katholieken verdienen 1 punt voor elk bisdom dat ongereformeerd blijft. Er zijn 6 bisdommen op het speelbord.
- ♦ **Habsburgers:** *Garnizoenen* - de Habsburgers verdienen 1 punt voor elke *regio* waar zich een leger van de Habsburgers bevindt. Er wordt slechts 1 punt *per regio* toegekend, ongeacht het aantal Habsburgse legers in die regio.
- ♦ **Adel:** aan de Adel getrouwe bevolking levert 1 punt op voor elke 5 Middelen in een spel met 3 spelers en 1 punt voor elke 3 Middelen in een spel met 5 spelers. Relevante bevolking is bevolking die aanwezig is in provincies of provinciesteden, maar *niet* die in hoofdsteden of steunkaders
- ♦ **Poorters:** *Provinciesteden* - handelssteden (naam is in wit op het speelbord geprint) die in handen zijn van de Poorters, leveren elk 1 punt op. Er zijn 7 van deze steden.



- ♦ **Gereformeerden:** *Universiteiten* - de Gereformeerden verdienen 1 punt voor elke gereformeerde universiteit. Er zijn zeven universiteiten.

4.4 Punten

Aan het eind van elke speelronde tellen de spelers al hun punten (provincies, steden en de bijzondere doelstelling) bij elkaar op. De puntenmarkers worden vervolgens in het corresponderende vakje van de puntentabel op het speelbord geplaatst.

Belangrijk: de spelers tellen hun punten *niet* op bij de punten van de vorige speelronde (**voorbeeld:** eerste speelronde: 10 punten, tweede speelronde: 8 punten = 18 punten). In plaats daarvan worden de punten in elke speelronde opnieuw berekend.

Facties met minder punten hebben een voordeel bij het kiezen van de speelvolgorde in de volgende speelronde, zie 5.8.

4.5 De Winnaar

De speler wiens factie aan het eind van de vijfde speelronde de meeste punten heeft, is de winnaar. In het onwaarschijnlijke geval dat twee (of meer) spelers hetzelfde puntenaantal hebben, winnen ze allebei (of allemaal).

4.6 Onderhandelingen

Buiten hetgeen in de spelregels wordt behandeld, mogen spelers op elke denkbare manier met elkaar onderhandelen: bedreigingen, beloften, bedrog en omkoperij mogen vrijelijk worden toegepast. Alleen geheime onderhandelingen zijn niet toegestaan.

5.0 SPEELRONDE "0"

5.1 Steun Verplaatsen

Adel, Poorters en Gereformeerden beschikken over Middelen in steunkaders die ze nu in het spel mogen brengen, indien gewenst.

- ♦ Middelen uit omliggende vakken (zonder kleur) worden op het speelbord geplaatst.
- ♦ Middelen uit gekleurde vakken mogen uitsluitend aan de schatkist worden toegevoegd. Deze worden naast het speelbord geplaatst, met de achter(geld)zijde boven.
- ♦ Middelen uit diagonaal verdeelde vakken mogen zowel op het speelbord worden geplaatst als aan de schatkist worden toegevoegd.

Verplaatsing is niet verplicht. Middelen die op het speelbord worden geplaatst, komen terecht in de provincies die in het betreffende steunkader worden genoemd. Ze kunnen later op specifieke steden en hoofdsteden worden geplaatst. De *Provincielimieten* worden op dit moment echter genegeerd, zie 5.3 en 5.5.

5.2 Nieuwe Stukken

Nieuwe Middelen worden in het spel gebracht. In deze speelronde ontvangen de facties de volgende stukken:

- ♦ Katholieken: 7
- ♦ Habsburgers: 6
- ♦ Adel: 5
- ♦ Poorters: 4
- ♦ Gereformeerden: 3

Deze nieuwe Middelen **mogen** aan provincies of steunkaders worden toegevoegd. Echter, de facties mogen alleen stukken toevoegen aan provincies waar zij al aanwezig zijn. Bovendien is het hen niet toegestaan meer dan het dubbele aantal stukken in een provincie te plaatsen.

Voorbeeld: de Adel heeft 1 speelstuk in Jülich (*Gulik*). Zij mogen maximaal 2 nieuwe stukken in deze provincie plaatsen. Op dit moment is het nog niet nodig de stukken in een stad te plaatsen.

Eventuele lege vakken in steunkaders mogen worden opgevuld, indien de factie daartoe is gerechtigd (zie speelbord).

Een steunkader mag maximaal 1 stuk per vak bevatten.

Opmerking: het *Hugenoten*-steunkader (*Huguenots*) mag zowel Poorter- als Gereformeerdenstukken bevatten, maar *niet* allebei tegelijk. *De Hugenoten waren een Franse anti-Katholieke factie die, onder meer, aasden op Spaanse geldschepen, die goud en zilver vervoerden om de campagne in de Nederlanden te bekostigen.*

5.3 Conflict

Als het aantal Middelen in een provincie (inclusief stukken in provincie- en hoofdsteden) de *Provincielimiet overstijgt*, én er is

meer dan 1 factie aanwezig, dan moet het overtollige aantal worden verwijderd door middel van *Conflict*.

Dit wordt gedaan door het verwijderen van stukken uit de provincie, één tegelijk, tot de noodzakelijke vermindering is bereikt. Elke aanwezige factie verwijdert om beurten 1 stuk, te beginnen met de factie die de *minste* stukken in de provincie heeft, gevolgd door de volgende grootste factie enz. Facties met hetzelfde aantal stukken, verliezen tegelijkertijd stukken. In dergelijke gevallen kan het aantal overgebleven stukken feitelijk *minder* zijn dan de Provincielimiet.

Deze procedure wordt herhaald zo vaak als nodig is om de Provincielimiet te bereiken of tot er slechts één factie over is.

Tijdens Conflict worden neutrale stukken beschouwd als een afzonderlijke factie.

5.4 Neutrale Stukken

Nu worden er meer neutrale stukken aan de provincies toegevoegd om, waar nodig, het aantal stukken per provincie uit te breiden tot 1 minder dan de Provincielimiet.

5.5 Overloop

Noot van de ontwerper: *Het is onwaarschijnlijk dat Overloop nodig zal zijn in dit stadium van het spel, omdat in de meeste gevallen Conflict het aantal stukken zal hebben teruggebracht tot de toegestane Provincielimiet.*

Als een factie echter, nadat Conflict alle stukken heeft verwijderd van de andere facties, toch nog meer stukken in een provincie heeft dan de Provincielimiet toestaat, mag het overschot naar andere provincies stromen, indien mogelijk. Zie 6.13 voor een gedetailleerde uitleg.

5.6 Verplaatsing binnen Provincies

Facties mogen nu binnen de provincies hun stukken verplaatsen. Het maakt niet uit met welke provincie wordt begonnen. Als verplaatsing aan de orde is, mag de factie met de *meeste* stukken (uitgezonderd de Neutrale factie) beginnen. Tijdens het verplaatsen van zijn stukken negeert de speler de locaties van de andere stukken. Hij mag stukken van andere facties uit de steden naar het platteland verplaatsen. Deze procedure wordt vervolgd in aflopende volgorde van factiegrootte, waarbij spelers de reeds bezette posities eerbiedigen.

Als twee of meer facties even groot zijn, spelen ze in de volgorde zoals beschreven in 4.2.1.

Opmerking: een provinciestad mag bezet worden door slechts 1 middelenstuk. Het aantal stukken dat in een hoofdstad mag worden geplaatst, is onbeperkt. Meerdere facties mogen tegelijkertijd een hoofdstad bezetten.

Neutrale stukken mogen door iedere factie worden verplaatst, ongeacht het aantal neutrale stukken in de provincie. Aan het einde van het proces *moeten* er neutrale stukken worden geplaatst in elke lege hoofdstad (2) en provinciestad (1), waar mogelijk. Andere neutrale stukken worden niet verplaatst.

5.7 Benoeming

Nu worden er speelkaarten aan de spelers uitgedeeld. Stads- en provinciekaarten worden uitgedeeld aan de factie met een absolute meerderheid in een bepaalde hoofdstad of provincie (meer Middelen dan alle andere facties bij elkaar). Als geen enkele factie een absolute meerderheid heeft -waarbij de neutrale stukken als afzonderlijke factie gelden- wordt de kaart niet uitgedeeld.

Opmerking: in dit stadium tellen Middelen in hoofdsteden *niet* mee voor de absolute meerderheid in een provincie, uitsluitend Middelen in provinciesteden en op het platteland (in de provincie, maar niet die in een stadsvak).

Voorbeeld: er staan 4 stukken in KÖLN (*Keulen*) - 2 Katholiek, 1 Adel en 1 Habsburg. De stadskaart van Keulen gaat niet naar de Katholieken, want 2 van 4 is geen absolute meerderheid.

Kaarten die naar de neutrale "factie" zouden gaan, worden niet uitgedeeld.

De status van een bisdom of diocees, is afhankelijk van het overwicht van een factie in de betreffende provincie, *niet* in de domstad.

Als de provinciekaart in handen is van de Katholieken, is het diocees *streng Katholiek*, als de provinciekaart in handen is van de Poorters, is het *gereformeerd* en indien hij in handen is van de Gereformeerden *streng gereformeerd*. In alle andere gevallen is het bisdom *Katholiek*.

De gezindheid van Bisdommen wordt weergegeven in de Bisdommentabel (*Bishoprics*) op het speelbord, met gekleurde statusmarkers in de kleur van de factie die de provincie beheerst. Een zwarte statusmarker wordt in het Katholieke vak (niet het *streng* Katholieke vak) geplaatst als geen enkele factie de macht in handen heeft of de neutrale stukken in de meerderheid zijn.

De status van universiteiten is afhankelijk van de factie die de provinciestad bezet of hoofdstad beheerst. De universiteiten van Keulen en Leuven zijn altijd Katholiek, tenzij de stad in handen is van Poorters of Gereformeerden, in welk geval ze gereformeerd zijn. De andere universiteiten bestaan uitsluitend als de stad in handen is van de Gereformeerden (niet de Poorters), in welk geval ze gereformeerd zijn.

Als KÖLN en Leuven Katholiek zijn, wordt een gele statusmarker in de Universiteitentabel op het speelbord (*Universities*) geplaatst. Als ze gereformeerd zijn, wordt een oranje statusmarker in het betreffende vak geplaatst.

Tenslotte worden er statusmarkers geplaatst op de volgende vakken van het *Gezindheid van Stedelingen*-spoor (*Allegiance of Citizens*), geteld van links: Aachen (*Aken*): 3^e vakje, Amsterdam: 2^e, Antwerpen: 4^e, Brugge: 5^e, Bruxelles (*Brussel*): 2^e, Gent: 5^e, Haarlem: 4^e, Köln (*Keulen*): 2^e, Leiden: 5^e, Liège (*Luik*): 3^e, Luxembourg: 3^e, Utrecht: 4^e.

De kleur van de statusmarker is gelijk aan de kleur van de factie die de stad beheerst. Als niemand de stad beheerst, wordt een zwarte statusmarker geplaatst.

5.8 Eindfase

In deze fase telt iedere factie zijn punten en markeert het puntental op de Scoretabel (zie ook 4.4).

- ◆ Iedere stadskaart is één punt waard.
- ◆ Iedere provinciekaart heeft een waarde van 0, 0.5 of 1 punt, als aangegeven op de kaart.

Bovendien ontvangen de facties de volgende punten:

- ◆ **Katholieken:** 1 punt voor elk Katholiek of streng Katholiek bisdom.
- ◆ **Habsburgers:** 1 punt voor elk Legerblok waar zij een leger hebben. Dat houdt in dat ze twee punten krijgen, omdat ze met twee legers zijn gestart.
- ◆ **Adel:** krijgt punten voor ieder middelenstuk dat op het speelbord staat, behalve die in hoofdsteden en steunkaders. Deel het totaal door drie bij 5 spelers en door 5 bij drie spelers en rond af naar boven.
- ◆ **Poorters:** 1 punt voor elke provinciestad met witgedrukte naam die zij bezetten.
- ◆ **Gereformeerden:** 1 punt voor elke gereformeerde universiteit.

Tenslotte wordt de speelvolgorde voor de volgende speelronde bepaald. Deze volgorde wordt gehanteerd tijdens alle fasen van de volgende speelronde.

De speler met de meeste punten plaatst als eerste zijn factiekaart op tafel. Hij kan geen invloed uitoefenen op zijn eigen positie in de speelvolgorde. Vervolgens kiest de speler die daarna de meeste punten heeft, of hij voor of na de eerste speler wil gaan (en plaatst zijn factiekaart voor of achter de

factiekaart van de eerste speler). De speler die dáárna de meeste punten heeft, plaatst naar wens zijn factiekaart voor, na of tussen de beide andere kaarten. Dit gaat zo door tot alle spelers hun factiekaarten hebben geplaatst. Vervolgens worden de factiekaarten in de gekozen volgorde op het speelbord geplaatst, in de speelvolgordetabel.

Als twee (of meer) spelers hetzelfde aantal punten hebben, wordt de volgorde gehanteerd zoals beschreven in 4.2.1.

Opmerking: in een spel met 2 personen wordt iedere factie afzonderlijk behandeld bij het vaststellen van de speelvolgorde.

6.0 STANDAARD SPEELRONDEN

Nu volgen 5 speelronden die allemaal dezelfde fasen doorlopen, zie 4.2.2. De fasen van een speelronde worden gespeeld in *speelvolgorde* (zie 5.8) waarbij elke speler de fase uitspeelt voordat de volgende speler aan de beurt is. Niet alle fasen zijn altijd relevant. De fasen die niet van toepassing zijn, worden overgeslagen.

6.1 Belasting heffen

Elke speler/factie heft belasting in de provincies en steden waarvan hij de kaart in bezit heeft. Provincies worden getaxeerd op een vast bedrag dat op de kaart wordt getoond. De taxaties van alle provincies van een speler worden bij elkaar opgeteld en indien nodig naar beneden afgerond.

Hoofdsteden mogen getaxeerd worden op elke waarde tussen 1 en 3 geldstukken elk (de speler beslist), maar *alle* hoofdsteden die door een bepaalde factie worden beheerd, moeten *gelijk* worden getaxeerd. Een tekort aan beschikbare speelstukken beperkt het bedrag dat kan worden geheven.

De spelers plaatsen de geheven belasting in hun schatkist.



6.2 Steun Verplaatsen

6.2.1 Verplaatsen uit Steunkaders

Nu mogen speelstukken uit de steunkaders in het spel gebracht worden of aan de schatkisten van de spelers worden toegevoegd. Verplaatsing uit steunkaders is optioneel. Het aantal stukken dat mag worden verplaatst is vrij, maar facties mogen uitsluitend eigen stukken verplaatsen.

Stukken in niet-ingekleurde vakken van steunkaders (Middelen) mogen allen worden verplaatst naar de aangegeven provincies. Stukken op ingekleurde vakken van steunkaders (geldstukken) mogen uitsluitend aan de schatkist van een factie worden toegevoegd. Stukken op diagonaal gescheiden vakken mogen op beide manieren worden gebruikt (en met de toepasselijke zijde naar boven).

Middelen die in een provincie komen, mogen de *Provincielimiet* overschrijden. Eventuele overbevolking wordt later opgelost, zie 6.11.

6.2.2 Onderschepping van Spaanse Gelden door Hugenoten

Speelstukken die uit het *Spaanse Gelden* (Spanish Treasury)-steunkader worden gespeeld, mogen onderschept worden door "de Hugenoten"; dat wil zeggen, speelstukken uit het *Hugenoten*-steunkader mogen 1 stuk uit het *Spaanse Gelden*-steunkader onderscheppen als een poging wordt ondernomen om het uit het kader te spelen. Op deze wijze veroverde stukken worden in de schatkist geplaatst van de onder-

scheppende factie, in plaats van dat ze naar de schatkist van de beoogde eigenaar gaan.

Dit wordt gedaan door het stuk te wisselen met een stuk uit de voorraad van de onderscheppende factie, waarna het originele stuk naar de oorspronkelijke eigenaar teruggaat. Het is spelers niet toegestaan elkaars stukken te behouden. *Het stuk in het Hugenoten-steunkader blijft dus op zijn plaats!*

Voorbeeld: de Katholieken hebben 5 speelstukken in het *Spaanse Gelden*-steunkader die ze willen verplaatsen naar hun eigen schatkist. De Poorters hebben 1 stuk in het *Hugenoten*-steunkader en besluiten 1 stuk op de Katholieken te veroveren. De Katholieken verplaatsen dus 4 stukken naar hun eigen schatkist en plaatsen de vijfde in hun "voorraad". Tegelijkertijd nemen de Poorters een eigen stuk uit de voorraad en voegen dat toe aan hun schatkist.

Als zowel de Katholieken als de Habsburgers stukken hebben in het *Spaanse Gelden*-steunkader en beide facties beslissen deze stukken aan hun respectieve schatkisten toe te voegen, is het van belang dat ieder stuk in het *Hugenoten*-steunkader maar 1 stuk per spelronde mag onderscheppen. Dat betekent dat wanneer de Hugenoten al actie hebben gevoerd tegen de eerste factie, de tweede factie in staat is er zonder kleerscheuren tussendoor te glijpen. Stukken in het *Hugenoten*-steunkader mogen natuurlijk op de andere factie wachten of zelfs hun krachten verdelen (als er twee stukken in het kader zijn) om 1 geldstuk van elke factie te nemen.

Opmerking: het is zelden de moeite waard om stukken uit het *Spaanse Gelden*-steunkader te verplaatsen, indien de Hugenoten er op deze manier van zullen profiteren.

6.3 Legers Onderhouden

Legers mogen worden onderhouden, ontbonden of verlaten. Onderhouden of ontbinden kost elke factie 1 geldstuk uit de schatkist per leger (**uitzondering:** Het onderhouden van *Katholieke* legers kost 2 geldstukken per leger).

- ♦ Legers die onderhouden worden, blijven op hun plaats.
- ♦ Ontbonden legers worden van het speelbord gehaald en mogen opnieuw worden geworven, zie 6.4.
- ♦ Verlaten legers "plunderen" een provinciestad of middenstuk in de *regio* (de speler kiest). In het eerste geval kondigt de speler aan dat het leger "een provinciestad plundert" en plaatst hij een neutraal stuk in de provincie van die stad. In het tweede geval neemt hij een middenstuk uit de regio en vervangt het door een neutraal stuk. Een verlaten leger kan geen stukken beïnvloeden in een hoofdstad. Het legerstuk wordt omgedraaid, ten teken dat het geen verdere actie meer kan ondernemen en aan het einde van de speelronde van het bord moet worden genomen.

Opmerking: *legers opzettelijk verlaten is een toegestane tactiek.*

Geldstukken die gebruikt worden om legers te onderhouden of te ontbinden, worden naar de "voorraad" van de betreffende factie verplaatst.

6.4 Werven Nieuwe Legers

Elke factie mag nu maximaal 3 legers werven. Deze worden betaald uit de schatkist, waarbij de stukken terugkeren naar de "voorraad". De kosten voor het werven van legers zijn als volgt:

	1 leger	2 legers	3 legers
Katholieken	3	7	11
Habsburgers	3	6	10
Adel	2	5	8
Poorters	2	4	7
Gereformeerden	2	4	6

Nieuwe legers worden op het speelbord geplaatst in een leeg vak van een *Legerblok*. Een Legerblok beheerst meestal

verschillende provincies; de invloedssfeer van een Legerblok wordt een regio genoemd. Legers mogen alleen in een regio worden geplaatst waar de betreffende factie reeds aanwezig is met 1 of meer legers of Middelen.

Alle toevoegingen worden gedaan in lege vakken van een Legerblok, van links naar rechts.

In een spel met 2 personen, werven allevier de facties hun legers op de gebruikelijke manier, maar legers die aan dezelfde kant staan, zijn "geallieerd" en bevechten elkaar niet. Niettemin tellen ze als verschillende facties vanuit het gezichtspunt van "patstelling" tijdens veldslagen (zie 6.5) en Militaire Invloed (zie 6.9).

6.5 Veldslagen

Veldslagen vinden plaats als verschillende facties samen een Legerblok bezetten, tenzij er maar 2 legers aanwezig zijn, in welk geval er sprake is van een "patstelling". De legers blijven op hun plaats en wisselen beledigingen uit. Tijdens een 2-persoonsspel zijn legers van dezelfde speler geallieerd en vechten niet met elkaar.

Als er meer dan 2 facties (of meer dan 2 legers van 2 facties) aanwezig zijn, raken de meest *tegengestelde* facties (uit oogpunt van doel en gezindheid) het eerst slaags. De volgorde van de facties is: Katholiek - Habsburg - Adel - Poorters - Gereformeerd. Katholieken en Gereformeerden zijn dus meer tegengesteld dan Adel en Poorters.

De overlevenden kunnen vervolgens aan een nieuwe veldslag meedoen, zo vaak als nodig.

Als meerdere facties in een Legerblok vertegenwoordigd zijn, dienen ze te worden opgesteld naar hun "tegenstellingsvolgorde" (als beschreven). Legers worden nu tegelijkertijd weggenomen van de uiteinden van het Legerblok tot:

- ◆ Er nog maar 1 factie over is
- ◆ Er twee legers overblijven in "patstelling" zoals beschreven.
- ◆ Alle overgebleven legers zijn geallieerd (alleen bij spel met 2 personen).

Voorbeeld 1: een Legerblok bevat 1 leger elk van Adel, Poorters en Gereformeerden. Adel en Gereformeerden, zijnde de meest tegengestelde, elimineren elkaar, de Poorters ongedeerd achterlatend.

Voorbeeld 2: in een spel met 4 personen bevat een Legerblok 1 Katholiek, 2 Habsburgse en 2 Poorterslegers. De Katholieken en 1 leger van de Poorters elimineren elkaar, het Habsburgse leger ongedeerd achterlatend.

Voorbeeld 3: 2 Katholieke legers en 2 Adellijke legers staan tegen elkaar opgesteld. Beide zijden verliezen een leger en het overgebleven paar ligt in patstelling.

"Overlevende" legers worden verplaatst naar de linkerkant van het Legerblok.

6.6 Belegeringen

Als alle veldslagen gestreden zijn, mogen de overgebleven legers hoofdsteden in de regio belegeren. Om aan te geven dat een hoofdstad wordt belegerd, wordt er een leger bovenop geplaatst. Er mogen *geen* Middelen worden toegevoegd of onttrokken aan belegerde hoofdsteden. Belegerde hoofdsteden worden ingenomen tijdens de *Belegeringen Beëindigen*-fase (zie 6.15), maar in bepaalde gevallen is het mogelijk een hoofdstad te laten ontzetten door de Watergeuzen, zie 6.7.

- ◆ Een leger mag geen hoofdstad belegeren die wordt beheerst door de eigen factie of, bij een 2-persoonsspel, door een geallieerde factie.
- ◆ Legers mogen een hoofdstad belegeren die Middelen bevat van de eigen factie, maar die niet door de eigen factie beheerst wordt (omdat er ook Middelen zijn van andere facties).
- ◆ Hoofdsteden die niet door een factie worden beheerst, mogen worden belegerd door iedere factie.
- ◆ Legers in "patstelling" mogen geen beleg slaan.

- ◆ Provinciesteden mogen niet belegerd worden, maar kunnen worden ingenomen via *Militaire Invloed*, zie 6.9.



6.7 Watergeuzen

De *Watergeuzen* zijn neutrale, onafhankelijke eenheden met eigen speelstukken.

Ze mogen alleen "ingehuurd" of gebruikt worden door Poorters en Gereformeerden. Hun acties zijn beperkt tot de provincies Gelderland, Holland,

Overijssel, Utrecht, Zeeland en de landen van de Generaliteit (gebieden onder direct bestuur van de Staten-Generaal, op het speelbord *Generality*).

Maximaal drie Watergeuzen mogen tegen een prijs van 2 geldstukken per Watergeuzen worden ingehuurd. Per speelronde mag slechts één factie gebruik maken van de Watergeuzen, waarbij de facties op speelvolgorde de kans krijgen hen in te huren. Hun diensten kunnen niet worden gereserveerd voor een volgende speelronde, maar ze mogen wel opnieuw worden ingehuurd.

Een Watergeuzen mag worden gebruikt om een vijandig leger te verslaan, een hoofdstad te ontzetten, zelf beleg te slaan, een provinciested te plunderen of het uitoefenen van *Militaire Invloed* te verhinderen, al naar gelang hun aantal, het aantal legers in de regio en de beschikbare mogelijkheden. Als meerdere Watergeuzen worden ingehuurd, mogen ze naar keuze worden ingezet in één of meerdere regio's.

6.7.1 Legers Verslaan

Als de Watergeuzen het totale aantal legers in een regio *overtreffen*, verslaan ze het meest Katholieke leger. Een Katholiek leger is katholieker dan een Habsburgs leger, dat op zijn beurt weer katholieker is dan een Adellijk leger. Watergeuzen vallen geen legers aan van Poorters of Gereformeerden.

Daarna worden de Watergeuzen ontbonden en keren ze terug naar het *Watergeuzen*-steunkader op het speelbord.

6.7.2 Een Hoofdstad Ontzetten

Watergeuzen kunnen elke hoofdstad ontzetten, ongeacht de betrokken facties, als zij het totaal aantal legers in de regio *evenaren of overtreffen*. Het leger of de legers van de belegerende factie worden dan teruggelegd in het Legerblok, alle stukken in de hoofdstad of -steden die werden belegerd, ongedeerd achterlatend. Alle betrokken Watergeuzen worden vervolgens ontbonden als boven.

6.7.3 Een Provinciested Plunderen of een Hoofdstad Belegeren

Als er geen legers in de regio zijn, mag een Watergeuzen een provinciested plunderen of mogen twee Watergeuzen een hoofdstad belegeren, ongeacht wie de hoofdstad beheerst. In de *Belegeringen Beëindigen*-fase worden de stukken in een hoofdstad die wordt belegerd door de Watergeuzen, vervangen door neutrale stukken (indien voorradig) of gewoon verwijderd. Als een provinciested wordt geplunderd, plaatst men een neutraal stuk in de provincie waar de stad zich bevindt. De betrokken Watergeuzen worden vervolgens ontbonden als boven.

6.7.4 Verplaatsen van Legers Verhinderen

De aanwezigheid van Watergeuzen in een regio weerhoudt "vijandige" legers (Katholieken, Habsburgers of Adel) ervan die regio te verlaten tijdens de *Legers Verplaatsen*-fase (zie 6.8) en verhindert het uitoefenen van *Militaire Invloed* (zie 6.9).

Alle actieve Watergeuzen worden automatisch ontbonden aan het einde van de *Belegingen Beëindigen*-fase, zie 6.15. Ontbonden Watergeuzen keren terug naar hun steunkader op het speelbord.

6.8 Legers Verplaatsen

Elk leger mag nu verplaatst worden naar een open plek in een *aangrenzend* Legerblok, volgens de verbindinglijnen op het speelbord. Hier zijn geen kosten aan verbonden.

Legers in "patstelling" mogen het Legerblok verlaten, maar de aanwezigheid van een Watergeus (in de regio!) zal het eerste leger ervan weerhouden de regio te verlaten.

Provincielimieten en Middelen op het speelbord hebben geen invloed op het verplaatsen van legers.

6.9 Militaire Invloed

Een leger in een Legerblok mag *Militaire Invloed* aanwenden om 1 middelenstuk van een andere factie (of een neutraal stuk) te bekeren naar de eigen kleur. Militaire Invloed mag alleen gebruikt worden bij stukken "op het platteland" of in een provinciestad, maar *niet* die in een hoofdstad. De speler vervangt het stuk in kwestie door een middelenstuk van de eigen kleur. Militaire Invloed mag niet uitgeoefend worden door legers in een Legerblok dat andere -vijandige- legers bevat. Elke Watergeus in de regio verhindert één leger Militaire Invloed uit te oefenen en wordt vervolgens ontbonden.

6.10 Nieuwe Stukken

Tijdens elke speelronde ontvangt iedere factie nieuwe stukken. Deze stukken worden uit de "voorraad" genomen en op het speelbord geplaatst, in speelvolgorde. Het aantal stukken berekent men als volgt:

Hoofdsteden:

- ♦ 1 stuk per stadskaart, plus een extra stuk voor elke hoofdstad en provinciestad, vermeld op de kaart *en* in bezit van de factie. (Een hoofdstad is in bezit als de factie de stadskaart heeft. Een provinciestad is in bezit als deze bezet wordt door de factie.)

Provinciesteden:

- ♦ 1 stuk per provinciestad in bezit.

Platteland:

- ♦ 1 stuk voor elke 5 stukken in een provincie, maar niet in een hoofd- of provinciestad. Het totaal wordt afgerond naar beneden, indien nodig.

Steunkaders:

- ♦ 1 stuk voor elk stuk in een steunkader.

Voorbeeld: de Katholieken beheersen de hoofdsteden KÖLN en UTRECHT. Ook hebben ze een middelenstuk in LEIDEN, maar ze beheersen deze hoofdstad niet, zodat het stuk niet geteld wordt. Ze bezetten ook -en beheersen daardoor- Cleve. Ze hebben ook stukken in de provincies Artois (1), Cleve (2), Köln (3) en Utrecht (2). Tot slot hebben ze twee stukken in het *Jezuïeten*-steunkader.

Ze krijgen 1 stuk voor KÖLN. Omdat ze Dordrecht, LEIDEN en Nijmegen niet bezitten, krijgen ze geen extra voordeel voor KÖLN. Ze krijgen 1 stuk voor UTRECHT plus 2 extra stukken voor Cleve en KÖLN, die genoemd worden op de stadskaart van UTRECHT. Ze krijgen het volgende aantal stukken:

$1 + 3 = 4$ voor de hoofdsteden, 1 voor de provinciesteden, $8/5=1$ voor stukken in provincies/platteland plus 2 voor stukken in steunkaders. Dit levert een totaal op van 8 nieuwe stukken.

Belangrijk: iedere factie heeft recht op 7 nieuwe stukken, ook als de voorgaande berekening lager uitvalt.

Echter, als een factie niet voldoende stukken "in voorraad" heeft, kan dat totaal lager uitvallen. In dat geval krijgt de factie alle stukken die nog "in voorraad" zijn.

Opmerking: het is van belang welke factie een hoofdstad beheerst. Individuele stukken in een hoofdstad tellen niet.

Nieuwe stukken worden toegevoegd aan provincies waar een factie al Middelen heeft of aan steunkaders. Als een factie een provincie beheerst, mag zij daar een willekeurig aantal stukken plaatsen, anders mag de factie niet meer stukken toevoegen dan zij reeds heeft in die provincie. Nieuwe stukken kunnen gewoon in de provincie (op het platteland) worden geplaatst. Hun uiteindelijke positie wordt vastgesteld tijdens de *Verplaatsing binnen Provincies*-fase, zie 6.14.

Stukken die worden toegevoegd aan steunkaders mogen op elk leeg vak worden gezet dat de factie gerechtigd is te gebruiken.

De beperking op het plaatsen van stukken in provincies die niet worden beheerst door een factie kan kritiek worden als de factie *geen enkele* provincie beheerst. Dit kan tot gevolg hebben dat een factie niet in staat is haar stukken te plaatsen. Stukken die niet geplaatst kunnen worden in provincies of steunkaders, worden toegevoegd aan de schatkist van de factie, geldzijde boven.

6.11 Conflict

Als het aantal Middelen in een provincie (inclusief stukken in steden en hoofdsteden) de *Provincielimiet overstijgt*, én er is meer dan 1 factie aanwezig, dan moet het overtollige aantal worden verwijderd door middel van *Conflict*. **Uitzondering:** stukken in belegerde hoofdsteden tellen *niet* mee voor de Provincielimiet. Negeer deze stukken.

Verwijder stukken uit de provincie, één tegelijk, tot de noodzakelijke vermindering is bereikt. Elke aanwezige factie verwijdert om beurten 1 stuk, te beginnen met de factie die de *minste* stukken in de provincie heeft, gevolgd door de volgende grootste factie enz. Facties met hetzelfde aantal stukken, verliezen tegelijkertijd stukken. In dergelijke gevallen kan het aantal overgebleven stukken feitelijk *minder* zijn dan de Provincielimiet.

Deze procedure wordt herhaald zo vaak als nodig is, tot de Provincielimiet wordt bereikt *of* tot er nog maar één factie over is.

Tijdens Conflict worden neutrale (grijze) stukken beschouwd als een afzonderlijke factie.

Stukken die tijdens Conflict worden verwijderd, keren terug in de "voorraad" van de speler.

6.12 Neutrale (ongebonden) Stukken

Neutrale (grijze) stukken worden nu toegevoegd aan alle provincies waar ruimte is, zoveel als nodig om aan de Provincielimiet te komen, maar er niet overheen. Er worden geen neutrale stukken toegevoegd aan steunkaders.

In het zeldzame geval dat er niet genoeg neutrale stukken zijn om aan de Provincielimiet te komen, worden deze stukken zo gelijkmatig mogelijk verdeeld (vb., eerst één stuk in alle provincies, dan een volgend stuk etc.). De eerste speler (in speelvolgorde) kiest provincies indien een gelijkmatige verdeling niet mogelijk is.

6.13 Overloop

Nadat *Conflict* alle vijandige facties heeft geëlimineerd, kan de overblijvende factie nog steeds meer stukken hebben dan de Provincielimiet toestaat. Deze stukken mogen overstromen naar aangrenzende provincies, als daar ruimte is. Een speler mag niet overstromen naar een provincie die haar Provincielimiet heeft bereikt (met stukken van spelers - *neutrale stukken tellen niet mee voor de Provincielimiet!*). Overloop wordt uitgevoerd in speelvolgorde, waarbij elke factie al zijn zetten doet voor de volgende factie begint.

Stukken mogen overstromen naar aangrenzende provincies of niet-aangrenzende provincies die bereikt kunnen worden via een rivier (blauwe lijnen op het speelbord). Verplaatsen via een

rivier mag *niet* voorbij een hoofd- of provinciestad die beheerst wordt door een vijandelijke factie (uitgezonderd de neutrale factie).

Opmerking: Zeeland wordt gezien als grenzend aan Holland en de gebieden van de Generaliteit.

Voorbeelden: stukken in Gelderland mogen overstromen naar de aangrenzende provincies Cleve (*Kleef*), Generaliteit, Holland, Overijssel en Utrecht. Via de rivier kunnen ze ook Geldern (*Gelre*), Limburg, Köln, Liège, Maastricht en Venlo bereiken. Als Liège onbezet is of in handen van de eigen of de neutrale factie, kunnen ze zelfs Namur (*Namen*) bereiken. Evenzo kunnen stukken uit Holland Köln bereiken, als passage door Arnhem of Nijmegen mogelijk is. Als de Provincielimiet bereikt wordt, moet Overloop ophouden.

Overloop is niet verplicht, maar stukken die nu nog aanwezig zijn boven de provincielimiet, moeten terugkeren naar de "voorraad" van de speler.

Opmerking: stukken in belegerde hoofdsteden tellen *niet* mee voor de Provincielimiet en voor Overloop. Negeer deze stukken.

6.14 Verplaatsing binnen Provincies

Alle facties mogen nu per provincie hun stukken positioneren (de volgorde is niet belangrijk). Als Verplaatsing binnen een provincie wordt voorgesteld, verplaatst de factie met de *meeste* Middelen in de provincie als eerste zijn stukken. Neutrale stukken en stukken in belegerde hoofdsteden mogen niet worden verplaatst. Stukken mogen niet aan belegerde hoofdsteden worden toegevoegd. De speler mag stukken van andere facties uit hoofd- en provinciesteden nemen en naar het platteland verplaatsen.

Deze procedure wordt in aflopende volgorde van factiegrootte voortgezet, maar spelers moeten de reeds bezette posities eerbiedigen. Als 2 of meer facties dezelfde grootte hebben, houden de spelers zich aan de speelvolgorde.

Opmerking: een provinciestad mag door slechts 1 stuk bezet worden. Er is geen limiet aan het aantal stukken in een hoofdstad. Een hoofdstad mag door meerdere facties worden bezet.

Neutrale stukken mogen door elke factie worden verplaatst, ongeacht het aantal Middelen dat die factie in de provincie heeft. Tot slot *moeten* neutrale stukken worden geplaatst op elke lege hoofdstad (2 stukken) en provinciestad (1 stuk), indien mogelijk. Andere neutrale stukken worden niet verplaatst.

Opmerking: *het effect van verplaatsingen is in de meeste provincies eenvoudig te voorspellen. Echter, in Vlaanderen (Flanders) en Holland, waar meer hoofdsteden zijn, kan een kleinere factie een tactisch voordeel behalen door haar stukken te concentreren in één hoofdstad. Op die manier kan plaatselijk voordeel behaald worden op een sterkere rivaal.*

De aanwezigheid van legers heeft geen effect op het verplaatsen van stukken binnen provincies.

Stukken in steunkaders worden gedurende deze fase niet verplaatst.

6.15 Belegeringen Beëindigen

Een leger dat een hoofdstad belegert, wordt nu verondersteld die stad te hebben ingenomen. Stukken in de stad worden verwisseld voor stukken van de belegerende factie.

Maximaal 2 Middelen in de hoofdstad worden bekeerd tot de factie van de belegeraar. De verwijderde stukken keren terug in de "voorraad" van de betreffende speler. Als in de hoofdstad *meer dan* 2 stukken aanwezig waren, worden de andere stukken vervangen door neutrale stukken. Bij een tekort aan stukken in de "voorraad" van de overwinnaar worden de stukken die bekeerd zouden worden, van het speelbord

verwijderd (verlies tengevolge van de ontberingen van de belegering).

Belegeringen worden in speelvolgorde beëindigd.

Legers die aan een beleg hebben deelgenomen, keren nu terug naar het regionale Legerblok.

Belegeringen door Watergeuzen worden op dezelfde wijze beëindigd; alle stukken in een hoofdstad worden vervangen door neutrale stukken (of verwijderd als er niet voldoende neutrale stukken zijn). De betrokken Watergeuzen worden vervolgens ontbonden. Van het speelbord verwijderde stukken keren terug in de "voorraad" van de betreffende speler.

6.16 Invloed

Facties mogen nu de gezindheid van stedelingen beïnvloeden, bijgehouden in de *Gezindheid van Stedelingen*-tabel (*Allegiance of Citizens*). Dit kan worden gedaan door geldstukken uit te geven en staat los van welke facties er vertegenwoordigd zijn in de betreffende stad. Invloed wordt uitgeoefend door het aanwenden van fondsen uit de schatkist van de factie. Samenzwering van spelers is toegestaan. De aangewende fondsen moeten door alle facties worden ingezet, voordat andere actie kan worden ondernomen. De spelers plaatsen het geld eenvoudig op de namen van de hoofdsteden in de tabel. Dit gebeurt in speelvolgorde. Als iedere factie zijn stukken heeft geplaatst, wordt de uitslag bepaald.

De Katholieken en de Habsburgers kunnen alleen invloed uitoefenen in de richting van het katholieke einde van de schaal, terwijl de Poorters en de Gereformeerden alleen invloed kunnen uitoefenen in de richting van het gereformeerde einde. De Adel oefent alleen invloed uit naar het midden van de schaal en hun invloed wordt berekend nadat alle andere invloeden zijn bepaald.

De markers op het gezindheidsspoor worden dan verplaatst in speelvolgorde (**uitzondering:** de Adel handelt altijd als laatste, zie boven), 1 vakje voor ieder geldstuk in de voor de factie geldende richting. Er is geen limiet aan het aantal fondsen dat mag worden uitgegeven aan een stad, maar markers kunnen niet meer dan 3 vakken worden verplaatst. Alle betrokken geldstukken, ongeacht het resultaat, keren vervolgens terug in de "voorraad" van de factie/speler.

Voorbeeld: de gezindheidsmarker voor KÖLN staat in het middelste Katholieke vak. De Katholieke speler heeft 1 gulden geplaatst op KÖLN, Habsburg eveneens *f* 1.-, de Adel *f* 2.- en de Poorters *f* 1.-. De Gereformeerden hebben niets bijgedragen. De Katholieken (eerste in speelvolgorde) verplaatsen de gezindheidsmarker naar het buitenste katholieke vak. De Habsburgers kunnen de marker niet nog verder verplaatsen. De Poorters verplaatsen de marker terug naar het middelste katholieke vak. Tenslotte verplaatst de Adel de marker naar het neutrale vak.

Vervolgens kan het nodig zijn om aanpassingen door te voeren aan het aantal middelen in hoofdsteden op het speelbord. Hoofdsteden waar de gezindheidsmarker in een van de centrale vakken ligt, blijven buiten schot.

Middelenstukken worden aan hoofdsteden toegevoegd of er van verwijderd, zoals aangegeven in de andere kolommen van de tabel. Stukken van Gereformeerden en Poorters zijn beide anti-katholiek. Indien er echter bij verwijderen of toevoegen gekozen moet worden tussen stukken van beide facties, gaat de gereformeerde factie voor.

Als het toevoegen of verwijderen van een katholiek stuk is vereist, mag een stuk van de Habsburgers worden gebruikt als er geen katholiek stuk beschikbaar is. Zo ook mogen stukken van Poorters worden gekozen in plaats van Gereformeerde stukken, indien deze niet beschikbaar zijn. Als er geen stukken van Poorters, noch van Gereformeerden beschikbaar zijn in een

spel met 3 personen, worden er stukken van de Adel toegevoegd.

Als bovenstaande regels niet kunnen worden toegepast wegens een tekort aan stukken, worden neutrale stukken toegevoegd (dit is erg onwaarschijnlijk).

6.17 Benoemen van Provincies en Hoofdsteden

Provincie- en stadskaarten worden uitgedeeld aan de factie wier middelenstukken een *absolute* meerderheid hebben in die provincie of hoofdstad (meer stukken dan alle andere factie tezamen). Neutrale stukken worden beschouwd als een zelfstandige factie. Als geen enkele factie de absolute meerderheid heeft, wordt de kaart niet uitgedeeld. Een factie met een provincie- of stadskaart wordt verondersteld die provincie of hoofdstad te beheersen.

6.18 Benoemen van Bisdommen

Bisdommen zijn Katholiek of Gereformeerd. Een factie die de provincie Artois (*Artesië*), Flanders (*Vlaanderen*), Köln (*Keulen*), Liège (*Luik*), Trier of Utrecht beheerst, zal het betreffende bisdom beïnvloeden. Katholieken en Habsburgers oefenen invloed uit in katholieke richting en Poorters en Gereformeerden in gereformeerde richting. Echter, Katholiek of Gereformeerd bestuur oefent invloed uit in *streng katholieke*, danwel *streng gereformeerde* richting. Als een provincie wordt beheerst door Habsburgers of Poorters, kan zij niet *streng* katholiek of *streng* gereformeerd zijn.

Een statusmarker mag maar 1 vak per speelronde worden verplaatst, dus een *streng* gelovig bisdom kan niet worden bekeerd tot het tegenovergestelde geloof in minder dan twee speelronden.

De Bisdomentabel (*Bishoprics*) op het speelbord wordt overeenkomstig bijgewerkt, met gebruikmaking van statusmarkers om de factie aan te duiden die op dit moment de provincie beheerst. Een zwarte marker wordt in het katholieke vak (niet *streng* katholiek) geplaatst als geen enkele factie een absolute meerderheid heeft of als neutrale stukken in de meerderheid zijn.

Noot van de ontwerper: de beheersing van (hoofd)steden heeft geen effect op de gezindheid van bisdommen, daar deze voor hun macht en invloed voornamelijk afhankelijk waren van hun landerijen.

6.19 Benoemen van Universiteiten

De gevestigde universiteiten van KÖLN en Leuven mogen Katholiek of Gereformeerd zijn. Als de universiteit van KÖLN katholiek is, kan zij alleen gereformeerd worden als de hoofdstad KÖLN onder bestuur komt van de Gereformeerden. Als de universiteit gereformeerd is, zal zij gereformeerd blijven, tenzij de hoofdstad in handen komt van Katholieken of Habsburgers of onafhankelijk blijft, in welk geval zij zich tot het Katholicisme zal bekeren.

Op dezelfde wijze neemt de universiteit van Leuven de gezindheid aan van de factie die de stad Leuven bezet. Als Leuven bezet wordt door een neutraal stuk, wordt de universiteit katholiek. Bezetting door Adel of Poorters verandert *niets* aan de gezindheid van een universiteit.

De andere universiteiten kunnen alleen gereformeerd zijn, wat betekent dat Gereformeerden de (hoofd)stad moeten beheersen/bezetten. Als de (hoofd)stad in handen valt van Katholieken of Habsburgers, wordt de universiteit opgeheven. Bestuur door Poorters of Adel resulteert niet in opheffing van een gereformeerde universiteit. Als de (hoofd)stad van één van deze nieuwe universiteiten door geen enkele factie beheerst wordt, blijft de universiteit gereformeerd.

6.20 Eindfase

De spelers tellen hun punten op (zie 5.8 en het *Speloverzicht*) en verplaatsen hun puntenmarkers op de puntentabel

dienovereenkomstig. Als het de laatste speelronde is, worden de decimale waarden tengevolge van beheersing van ondergeschikte provincies met Provinciaalimiet "1", dit keer meegeteld. Vervolgens wordt de winnaar bepaald.

Als er nog een speelronde moet volgen, wordt de speelvolgorde voor de volgende speelronde bepaald. Deze volgorde geldt voor alle fasen van de volgende speelronde. De speler met de meeste punten plaatst als eerste zijn factiekaart op tafel. Hij kan zijn positie in de speelvolgorde niet beïnvloeden. Nu besluit de speler die daarna de meeste punten heeft of hij voor of na de vorige speler wil komen (en plaatst zijn factiekaart voor of achter de factiekaart van de vorige speler). De speler die vervolgens de meeste punten heeft, kiest naar wens positie voor, achter of tussen de eerste twee kaarten. Dit gaat zo door tot alle spelers hun factiekaarten hebben geplaatst, welke vervolgens op de daartoe bestemde vakken op het speelbord worden geplaatst.

Als twee of meer spelers hetzelfde puntenaantal hebben, kiezen zij positie in de huidige speelvolgorde.

Opmerking: in een spel met 2 personen wordt voor elke factie afzonderlijk de speelvolgorde bepaald.

Tenslotte worden de puntenmarkers teruggezet op het "Score"-vakje.

Ontwerp:	Francis Tresham
Ontwikkeling:	Ulrich Blennemann
Productie:	Michael Bruinsma Ulrich Blennemann
Grafiek:	Franz Vohwinkel
Layout:	Lin Lütke-Glanemann
Vertaling:	Jan Tuijp
Redactie:	Daniël Hogetoorn Dirk Schoorens



Vertaling geografische namen

Aachen	-	Aken
Arras	-	Atrecht
Artois	-	Artesië
Bruxelles	-	Brussel
Cleve	-	Kleef
Flanders	-	Vlaanderen
Geldern	-	Gelre
Generality	-	Generaliteits(landen), onder direct bestuur van de Staten-Generaal
Hainault	-	Henegouwen
Jülich	-	Gulik
Köln	-	Keulen
Liège	-	Luik
Luxembourg	-	Luxemburg
Meuse	-	Maas
Mons	-	Bergen
Namur	-	Namen
Rhine	-	Rijn
Tournai	-	Doornik
Valenciennes	-	Valencijn

Provincietabel

Naam	Provincielimiet	Taxatiewaarde	Eindwaarde
Liège (<i>Luik</i>)	8	2	1
Brabant	6	2	1
Gelderland	5	2	1
Holland	11	1	1
Flanders (<i>Vlaanderen</i>)	9	1	1
Köln (<i>Keulen</i>)	7	1	1
Hainault (<i>Henegouwen</i>)	5	1	1
Luxembourg (<i>Luxemburg</i>)	5	1	1
Utrecht	5	1	1
Artois (<i>Artesië</i>)	4	1	1
Trier	4	1	0,5
Generality (<i>Generaliteitslanden</i>)	3	0,5	1
Jülich (<i>Gulik</i>)	4	0,5	0,5
Cleve (<i>Kleef</i>)	3	0,5	0,5
Friesland	3	0,5	0,5
Groningen	3	0,5	0,5
Overijssel	3	0,5	0,5
Zeeland	3	0,5	0,5
Drenthe	1		> 0,45
Namur	1		> 0,4
Maastricht	1		> 0,3
Venlo	1		> 0,25
Limburg	1		> 0,22
Geldern (<i>Gelre</i>)	1		> 0,2

Steuntabel

Naam	Provincielimiet	Taxatiewaarde	Eindwaarde	Steunkader
Liège (<i>Luik</i>)	8	2	1	Franse Steun
Hainault (<i>Henegouwen</i>)	5	1	1	Franse Steun
Luxembourg (<i>Luxemburg</i>)	5	1	1	Franse Steun
Artois (<i>Artesië</i>)	4	1	1	Franse Steun
Friesland	3	0,5	0,5	Hugenoten
Generality (<i>Generaliteitslanden</i>)	3	0,5	1	Londense Handelaren
Flanders (<i>Vlaanderen</i>)	9	1	1	Londense Handelaren, Hugenoten
Köln (<i>Keulen</i>)	7	1	1	Steun van de Keizer
Jülich (<i>Gulik</i>)	4	0,5	0,5	Steun van de Keizer
Trier	4	1	0,5	Steun van de Keizer
Cleve (<i>Kleef</i>)	3	0,5	0,5	Steun van de Keizer
Utrecht	5	1	1	Watergeuzen
Gelderland	5	2	1	Watergeuzen
Overijssel	3	0,5	0,5	Watergeuzen
Zeeland	3	0,5	0,5	Watergeuzen, Hugenoten
Holland	11	1	1	Watergeuzen, Londense Handelaren, Hugenoten