

Im Schatten des Kaisers
Hans im Glück, 2004
BURKERT Ralf
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 120 minuten



3 steden



1 overzichtskaart

- op de voorzijde het rondevloer
- op de achterzijde de zegepunten



1 keuzekaart (zijde keizer en zijde antikeizer)

De volgende delen worden **op het speelbord** gelegd:



1 rondetelsteen

Deze wordt op veld 1 in het bovenste gedeelte van de rondetabel gezet.



De **zegepuntenkaarten** worden, gesorteerd volgens waarde, op de aflegvelden gelegd.

De volgende delen worden **naast het speelbord** klaargelegd:



1 keizersteen

1 overzicht startopstelling



3 rijkssteden



De actiekaarten worden **in 13 stapels** op de tafel gelegd. Eén stapel bevat telkens dezelfde actiekaarten. De meeste stapels bestaan maar uit één kaart. In het voorbeeld hieronder vindt u een etalage in een spel met 4 spelers. In een spel met twee of drie spelers worden niet alle actiekaarten gebruikt (zie verder).



3x medicus



2x verhuizing



1x paus



1x uitsluiting



1x kerkelijke invloed



1x aflaat



4x instroom



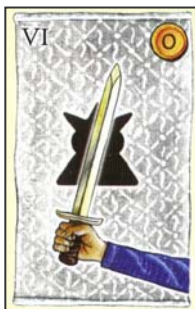
3x stadsrecht



1x promotie



1x buitenlandse koningsdochter



1x antikeizer



1x ridder



1x grijze eminentie

Doel van het spel

We bevinden ons in Duitsland in de late middeleeuwen. De spelers kruipen in de huid van adellijke families die aanspraak maken op de troon van de keizer. In de loop van het spel worden er zegepunten vergaard door steden te bouwen of steden te laten opwaarderen tot keurvorstendommen.

De speler die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft verzameld, wordt de winnaar van het spel.

Startopstelling

Een startspeler wordt gekozen. Hij wordt de keizer en ontvangt de keizersteen.





De keizer legt één van de drie rijkssteden op een stadveld naar keuze.



De zichtbare toren symboliseert 1 machtpunt.

Met behulp van het kaartje 'overzicht startopstelling' worden nu de edelen op het speelbord verdeeld. De leeftijdscategorie moet altijd naar boven worden gelegd. Deze toont de actuele generatie die aan bod is.

De keizer begint, de andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I.  | 1. De keizer plaatst een baron met de leeftijd van 45 jaar op de keizerstroon. Alle andere spelers plaatsen een baron met de leeftijd van 45 jaar op een vrij keurvorstendomveld in een keurvorstendom naar keuze. |
| 2.  | 2. Alle spelers plaatsen een echtpaar met de leeftijd van 35 jaar op een vrij adelveld in een keurvorstendom naar keuze. |
| 3.  | 3. Alle spelers plaatsen een baron met de leeftijd van 25 jaar op een vrij adelveld in een keurvorstendom naar keuze. |
| 4.  | 4. Alle spelers plaatsen een echtpaar met de leeftijd van 15 jaar op een vrij adelveld in een keurvorstendom naar keuze. |
| 5.  | 5. Alle spelers plaatsen een ridder op een vrij adelveld of op een burchtenveld in een keurvorstendom naar keuze. |
| 6.  | 6. Alle spelers plaatsen hun telsteen op veld 7 van de daaldertabel op het donkere gedeelte en hun kleurenfiche eveneens op veld 7 in het lichtere gedeelte van de daaldertabel. |

Alle spelers hebben nu 4 edelen en één ridder op het speelbord geplaatst.

De startopstelling vervangt fase I tot en met fase III van de eerste ronde.

Daarom begint de eerste ronde met de acties van fase III.

Rondeverloop

Het spel bestaat uit **5 rondes**. Elke ronde heeft **8 fases** die achtereenvolgens worden afgehandeld.

RONDEVERLOOP

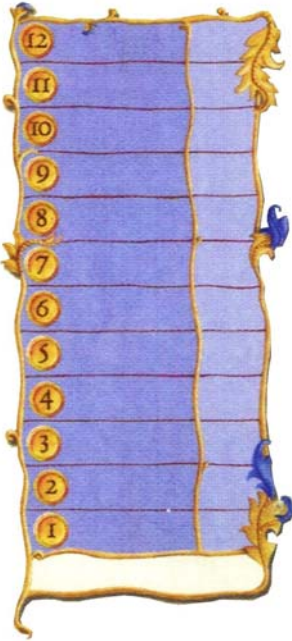
- I. Inkomen
- II. Verouderen
- III. Nakomelingen
- III. Acties**
- V. Nieuwe keurvorsten
- VI. Keizerskeuze
- VII. Keizersactie
- VIII. Rondeteller verzetten



De fases III en III beginnen met de keizer (startspeler), daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

In de andere fases speelt de speelvolgorde geen enkele rol.

Fase I: Inkomen



In deze fase ontvangen de spelers daalders (inkomen).



Het totaalinkomen wordt op de daaldertabel met de telsteen aangetekend. De kleurenfiche wordt op dezelfde hoogte van de telsteen geplaatst.

Bij de resterende daalders uit de voorronde ontvangt iedere speler:

⇒ **6 daalders basisinkomen**

⇒ **1 daalder voor iedere eigen stad** (dit betekent voor iedere stad van de eigen kleur op het speelbord)

⇒ **1 daalder voor een stad waarin men heerst** (dit betekent voor een stad in een vreemde kleur die zich in een keurvorstendom bevindt waarin de speler een keurvorst heeft geplaatst)

De **keurvorst van Sachsen** ontvangt extra 2 daalders (het privilege van de keurvorsten van Sachsen).

Voor rijkssteden wordt er geen daalder betaald.

Een speler kan **maximaal 12 daalders** bezitten, het overschot vervalt.

Fase II: Verouderen

In deze fase verouderen alle edelen (baronnen en echtparen) met één generatie.



⇒ De edelen die aan het begin van fase II 45 jaar zijn, worden omwille van hun hoge leeftijd uit het spel verwijderd. Zij worden teruggegeven aan de voorraad van de desbetreffende speler.

⇒ Alle andere edelen worden, met de wijzers van de klok mee, 90° gedraaid.

⇒ Als de keizer omwille van zijn hoge leeftijd het spel moet verlaten, moet de keizer onmiddellijk een eigen edele (in alle geval geen keurvorst !) van het speelbord nemen en op de keizerstroon zetten.

De leeftijdscategorie blijft onveranderd. Als de speler geen eigen edele op het speelbord heeft dan moet hij een baron van 45 jaar uit de eigen voorraad nemen.



Fase III: Nakomelingen



In deze fase worden de actiekaarten, met betrekking tot de nakomelingen, die de spelers nog voor zich hebben liggen uit de vorige ronde benut.

De speler die de keizer heeft, begint als eerste, daarna volgen om de beurt de andere spelers.

De roze kaarten stellen dochters, de blauwe kaarten stellen zoons voor.

De gebruikmaking van de kaarten gebeurt als volgt:

➔ Een speler heeft **meer blauwe dan roze** actiekaarten: hij krijgt een **zoon**. Dit betekent dat hij een baron met de leeftijd van 15 jaar op een vrij adelveld in een keurvorstendom naar keuze plaatst.

Als alle adelvelden van het gekozen keurvorstendom zijn bezet, dan kan de speler een **eigen ridder** of een **ridder van de tegenstanders verdringen**. Deze ridder komt terug in de voorraad van de speler terecht. Ridders kunnen alleen uit adelvelden worden verdrongen, niet uit burchtvelden.

- Een speler heeft **evenveel of meer roze dan blauwe** actiekaarten: hij krijgt een **dochter**. De speler kiest één huwelijkskandidaat uit de baronnen van de medespelers en vraagt aan de medespeler of hij instemt met een huwelijk.
 - ♥ Als de medespeler **instemt met het huwelijk** dan ontvangt de speler met de dochter **één zegepunt** (één zegepuntenkaart met de waarde 1). De medespeler draait zijn baron op de zijde met het echtpaar. De leeftijds categorie blijft dezelfde.
 - ♥ Als de medespeler het **huwelijk afwijst** dan wacht de jonge vrouw een veelbelovende carrière in het klooster. De speler mag geen huwelijksaanzoek doen aan een andere baron. In alle geval ontvangt hij **één daalder** (hij verplaatst zijn gekleurde fiche één veld omhoog op de daaldertabel).

Als de speler zijn dochter **niet wil uithuwelijken**, ontvangt hij **één daalder**.

Voorbeeld van een succesvol huwelijk

Speler A heeft evenveel roze als blauwe actiekaarten en krijgt dus een dochter.



Speler A vraagt aan speler B of zijn baron in Brandenburg met zijn dochter wil huwen.

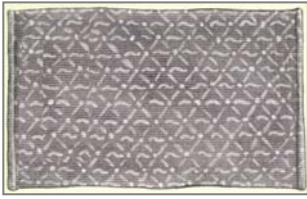
Speler B stemt toe en draait zijn baron in Brandenburg op de zijde met het echtpaar.



Speler A ontvangt één zegepunt.

Fase III: Acties

In deze fase hebben de spelers **drie mogelijkheden**:



1. **Actiekaarten kopen en inzetten.** De actiekaarten worden aan het einde van de handleiding duidelijk beschreven.
2. Het **privilege** van een keurvorstendom **benutten** (diegene van fase III).
3. **Eén ridder** inzetten of verplaatsen.

De keizer begint, de andere spelers volgen om de beurt.

Een speler benut één van de drie mogelijkheden of hij past. Voor de speler die past, is fase III onmiddellijk beëindigd. Fase III eindigt voor allen als alle spelers hebben gepast.

1. Eén actiekaart kopen.

De speler neemt een actiekaart en legt ze open voor zich neer. De kosten worden op de daaldertabel met zijn telsteen betaald (naar beneden gezet). Daarna voert de speler de gekozen actie uit of hij behoudt de kaart om ze in de overeenkomstige fase in te zetten.

2. Het privilege van een keurvorstendom benutten.

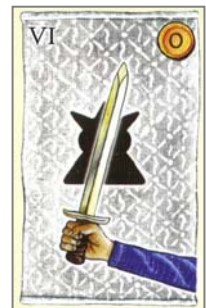
De speler schuift zijn keurvorst in het privilegeveld van het desbetreffende keurvorstendom en voert zijn privilege uit (zie verder onder: 'Privileges van de keurvorsten').

3. Eén ridder inzetten of verplaatsen.

De speler betaalt één daalder en zet een ridder uit zijn voorraad (of respectievelijk van het speelbord) op een vrij adelveld of burchveld van zijn keuze.

Bijzonderheden in fase III

- ⇒ Als alle actiekaarten van een stapel zijn opgebruikt, dan kan deze actie in deze ronde niet meer worden doorgevoerd.
Uitzondering: Het privilege van de keurvorsten van Trier.
- ⇒ Als een speler de actie van een kaart niet kan of niet wil uitvoeren, dan mag hij deze kaart ook niet kiezen, zelfs als kan hij ze betalen.
- ⇒ Als een speler de actiekaart '**antikeizer**' kiest, is fase III voor hem onmiddellijk ten einde.
- ⇒ De actiekaart '**ridder**' blijft in de etalage liggen, dit wil zeggen dat geen enkele speler de kaart neemt. Deze actiekaart herinnert de spelers aan de mogelijkheid om voor één daalder een ridder in te zetten of te verplaatsen.
- ⇒ De actiekaart '**grijze eminentie**' mag alleen door de keurvorst van Brandenburg worden gekozen (zie verder onder: 'Privileges van de keurvorsten').



Alle gekozen actiekaarten blijven tot en met fase III van de volgende ronde bij de spelers liggen omdat ze nog voor het bepalen van de nakomelingen worden gebruikt.

Als een speler actiekaarten koopt, blijft de kleurenfiche op de daaldertabel op zijn uitgangspositie liggen. Deze kleurenfiche is een controle op het feit of een speler zijn acties ook heeft betaald.

Fase 5: Nieuwe keurvorsten



In deze fase wordt er voor elk keurvorstendom nagegaan of er daar een machtswissel plaatsvindt en wie in dit geval de opvolger is.

Dit gebeurt op de volgende wijze:

- ➔ In elk keurvorstendom worden de **machtspunten van iedere afzonderlijke speler** berekend. De machtspunten worden voorgesteld door torens op het spelmateriaal of op het speelbord. Machtspunten worden verkregen voor een **ridder**, een **stad** (telkens 1 machtspunt) en voor de **edelen** (een baron = 1 machtspunt, een echtpaar = 2 machtspunten). Elke rijksstad levert 1 machtspunt op voor de keizer in functie.

De speler met de meeste machtspunten in een keurvorstendom plaatst daar zijn keurvorsten. Als er een gelijke stand heerst bij de machtspunten dan beslist de regerende keizer wie van de spelers, die een gelijke stand hebben, de keurvorst wordt of blijft.

Resultaat 1: Machtswissel

Een nieuwe speler wordt keurvorst en ontvangt onmiddellijk 2 zegepunten.

De speler verdringt de tot nu toe regerende keurvorst. Hij neemt een eigen edele uit dit keurvorstendom en plaatst die op het keurvorstendomveld. Daarna wordt de verdrongen keurvorst op een vrij adelveld van dit keurvorstendom gelegd.

De keurvorstendomvelden van de aartsbisdommen Mainz, Köln en Trier mogen uitsluitend door baronnen worden bezet, niet door echtparen. De speler die de nieuwe keurvorst heeft geplaatst, ontvangt onmiddellijk 2 zegepunten.

Resultaat 2: De tot nu toe regerende speler blijft keurvorst en ontvangt geen zegepunten.

Alles blijft zoals het was en geen enkele speler ontvangt zegepunten. De enige uitzondering hierop is het aartsbisdom Köln (zie verder onder het punt: 'Privileges van de keurvorsten').

Als een speler, dankzij zijn meerderheid aan machtspunten, de huidig regerende keurvorst kan verdringen, maar geen (of geen geschikte) edele in dit keurvorstendom heeft, wordt dit **keurvorstendom vrij**. De afgezette keurvorst wordt op een vrij adelveld in dit keurvorstendom gelegd. Als er geen vrij adelveld is, moet hij een ridder op een adelveld verdringen als er een is. Als ook dat niet mogelijk is, wordt de afgezette keurvorst terug in de voorraad van de speler gelegd. Er worden **geen 2 zegepunten uitgedeeld** en dit keurvorstendom neemt **niet deel aan de volgende keizerskeuze**.

Voorbeeld van een machtswissel

Speler Rood heeft in Brandenburg een echtpaar (twee machtspunten) als keurvorst en ook een ridder (1 machtspunt) op een adelveld.

Speler Groen heeft in Brandenburg 1 baron (één machtspunt), 1 echtpaar (twee machtspunten), 1 ridder op een burchveld (één machtspunt) en 1 stad (één machtspunt).

Speler Groen heeft in Brandenburg dus 5 stemmen terwijl speler Rood als huidig regerende keurvorst slechts 3 stemmen heeft.

Daarom vindt er in Brandenburg een machtswissel plaats en speler Rood moet het keurvorstendom verlaten.





Speler Groen beslist om zijn baron (met de leeftijd van 15) keurvorst te maken en hij legt hem op het keurvorstendomveld.

Speler Rood neemt zijn keurvorstenpaar van het keurvorstendomveld en legt het op een vrij adelveld in het keurvorstendom.

Fase VI: Keizerskeuze



In deze fase wordt een nieuwe keizer gekozen. Dit gebeurt alleen als in **fase III** een speler de **actiekaart antikeizer** heeft genomen. In het andere geval vervalt deze fase.

Alle spelers nemen deel aan de verkiezing. De verkiezing verloopt als volgt:



- ⇒ Er wordt voor elke speler bepaald over hoeveel stemmen hij bij de keizerskeuze beschikt. **Elke keurvorst beschikt over 1 stem**, de **keurvorst van Böhmen** heeft **2 stemmen**. Daarbovenop kunnen de volgende actiekaarten het aantal stemmen van een speler nog wijzigen: **'paus'**, **'kerkelijke invloed'** en **'uitsluiting'** (zie verder bij de beschrijving van de actiekaarten).
- ⇒ Elke speler legt nu zijn keuzekaart voor zich. Afhankelijk van de keuze die de speler wil maken legt hij de kaart ofwel met de **zijde van de keizer** naar boven ofwel met de **zijde van de antikeizer** naar boven. De keuzekaart wordt met de hand afgedekt zodat de andere spelers niet kunnen zien welke keuze er werd gemaakt. Elke speler stemt **telkens met al zijn stemmen** voor één van de beide kandidaten.
- ⇒ De regerende keizer en de antikeizer zijn verplicht om voor zichzelf te stemmen.
- ⇒ Onthoudingen zijn niet toegelaten.
- ⇒ Als alle spelers hun keuze hebben gemaakt, wordt de kaart getoond zodat de winnaar kan worden bepaald.
- ⇒ Als de regerende keizer meer of evenveel stemmen heeft, blijft deze speler keizer.
- ⇒ Als de antikeizer meer stemmen heeft, wordt hij onmiddellijk de nieuwe keizer. Hij neemt de keizersteen en hij plaatst een eigen edele (baron of echtpaar) van het speelbord op de keizerstroon. Hij mag **geen keurvorst** nemen. Als hij geen geschikte edele op het speelbord heeft dan neemt hij een baron met de leeftijd van 45 jaar uit zijn voorraad en zet hem op de keizerstroon.
- ⇒ De verdrongen keizer wordt dan van de keizerstroon genomen en wordt op een vrij adelveld van een willekeurig keurvorstendom gezet. De speler die de afgezette keizer bezit, beslist zelf in welk keurvorstendom hij zijn afgezette keizer plaatst. Het verdringen van ridders op adelvelden is in deze situatie ook toegelaten, maar alleen als er in het gekozen keurvorstendom geen adelvelden meer vrij zijn (zie ook de actiekaart **'instroom'**)

Alle spelers die voor de winnaar van de verkiezing hebben gekozen, ontvangen 1 zegepunt. De overwinnaar zelf ontvangt geen zegepunt.

Voorbeeld van een keizerskeuze

- Speler Rood is de keizer. Hij zet een keurvorst in het aartsbisdom Trier (1 stem) en heeft de actiekaart 'paus' (1 stem) voor zich liggen.
- Speler Groen heeft de actiekaart 'antikeizer'. Hij plaatst de keurvorsten in Böhmen (2 stemmen) en Sachsen (1 stem).
- Speler Blauw plaatst de keurvorst in het aartsbisdom Mainz (1 stem).
- Speler Geel zet de keurvorsten in het paltsgraafschap bey Rhein (1 stem) alsook in het markgraafschap Brandenburg (1 stem).
- Het aartsbisdom Köln wordt op het ogenblik door geen enkele keurvorst bezet.

Speler Rood, als keizer, legt zijn keuzekaart met de zijde van de keizer open voor zich neer. Speler Groen, als antikeizer, legt zijn keuzekaart met de zijde van de antikeizer voor zich neer. Speler Geel en speler Blauw beslissen in het geheim voor welke partij zij kiezen en dekken dus hun keuzekaart af. Speler Blauw heeft voor de keizer gekozen terwijl speler Geel de kant van de antikeizer heeft gekozen. Bijgevolg verzamelt de keizer 3 stemmen terwijl de antikeizer 5 stemmen verzamelt. Daarom wordt speler Groen tot nieuwe keizer gekozen en ontvangt de keizersteen. Hij neemt een baron uit het koninkrijk Böhmen en legt hem op het keizersveld. De tot hiertoe regerende keizer (speler Rood) legt zijn edele van het keizersveld op een vrij adelveld. Omdat speler Geel voor de winnaar van de verkiezingen heeft gekozen, ontvangt hij 1 zegepunt.

Fase VII: Keizersactie



De regerende keizer voert nu uit wat in het onderste gedeelte van de rondetabel op de positie van de ronde staat afgebeeld.



- | | | | | |
|------------------------|------------------------|-------------------------|----------------|--------------|
| - 2 zegepunten + | - 2 zegepunten + | - 2 zegepunten + | - 1 zegepunt + | - 1 zegepunt |
| - 1 rijksstad inzetten | - 1 rijksstad inzetten | - 1 daalder + | - 2 daalders | |
| | | - 1 rijksstad verzetten | | |

Voorbeeld

De keizersteen staat op ronde 2. De keizer ontvangt twee zegepunten en zet één rijksstad in.

Een rijksstad inzetten of verzetten

De keizer plaatst een rijksstad op een vrij stadveld of hij verzet een rijksstad die al op het speelbord ligt op een ander vrij stadveld naar keuze.

Fase VIII: Rondeteller verzetten

Aan het einde van de ronde wordt de rondeteller één veld verder gezet.

Einde van het spel

Het spel eindigt na fase VII van de vijfde ronde.

De speler die op dat moment de meeste zegepunten heeft behaald, is de winnaar van dit spel.

Het spel voor twee spelers

In het spel voor twee spelers gelden de volgende regels:

➤ Een geestelijk en een wereldlijk keurvorstendom wordt uit het spel genomen. Dat gebeurt op de volgende manier:

1. Uit de actiekaarten worden de drie kaarten '**medicus**' uitgezocht. Op de rugzijde van deze actiekaarten staat het **geestelijke keurvorstendom** afgebeeld. De kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en één keurvorstendom wordt getrokken.
2. Uit de actiekaarten worden de vier kaarten '**instroom**' uitgezocht. Op de rugzijde van deze actiekaarten staat het **wereldlijke keurvorstendom** afgebeeld. De kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en één keurvorstendom wordt getrokken.

De beide getrokken keurvorstendommen worden niet bespeeld en worden met een keuzekaart afgedekt.



➤ Van de actiekaarten worden alle kaarten verwijderd die **3 of 4 koppen** op de rugzijde hebben.

➤ De spelers hebben nu wel de mogelijkheid om actiekaarten te kopen die ze niet kunnen of niet willen gebruiken. De actiekaarten moeten wel volledig worden betaald.

Voor de rest blijven alle regels van het basisspel behouden.

Het spel voor drie spelers

In het spel voor drie spelers geldt de volgende regel:

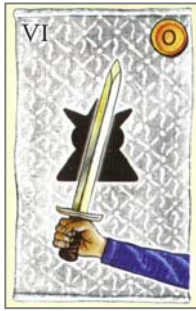
➤ Van de actiekaarten worden alle kaarten verwijderd die **4 koppen** op de rugzijde hebben.



Voor de rest blijven alle regels van het basisspel behouden.



De actiekaarten



Antikeizer

Kosten: 0 daalders **Aantal:** 1x

De speler komt in opstand en maakt aanspraak op de keizerstroon. Hij is bij de volgende keizerskeuze de uitdager. Voor de speler die de antikeizer heeft genomen is fase III onmiddellijk beëindigd.
De kaart antikeizer mag niet door de huidig regerende keizer worden genomen.



Medicus

Kosten: 1 daalder
Aantal: 4 spelers: 3x 3 spelers: 2x 2 spelers: 1x

De speler moet een eigen edele één leeftijdsniveau verjongen (het kaartje 90° verdraaien tegen de wijzers van de klok in) of één willekeurige edele van een tegenstander één leeftijdsniveau verhogen (het kaartje 90° verdraaien met de wijzers van de klok mee). Als de edele van de leeftijd van 45 jaar wordt gedraaid naar de leeftijd van 15, dan komt hij terug in de voorraad van de betreffende speler.



Verhuizing

Kosten: 1 daalder **Aantal:** 2x

Een baron of een echtpaar **verlegt zijn zetel** in een ander keurvorstendom. De speler moet een willekeurige eigen edele van een adelveld (niet een keurvorst of de keizer) op een ander adelveld zetten.
Met deze zet mag een ridder (een eigen of een vreemde) van dit adelveld worden verdrongen indien er in het gekozen keurvorstendom geen adelveld meer vrij is.



Paus

Kosten: 1 daalder **Aantal:** 1x

De speler heeft **één stem meer** bij de keizerskeuze. Deze stem is niet toebedeeld aan een bepaald keurvorstendom.



Kerkelijke invloed

Kosten: 2 daalders **Aantal:** 1x

Alle edelen en ridders in de **kleur van de keurvorst** hebben een **extra bijkomende stem** bij de keurvorst. Deze actie kan alleen worden benut in een geestelijk keurvorstendom (aartsbisdom).
De bezitter van deze kaart beslist vóór de keizerskeuze voor welk aartsbisdom deze kaart geldt.



Uitsluiting

Kosten: 1 daalder **Aantal:** 1x

Een **wereldlijk keurvorstendom** wordt uitgesloten van de keizerskeuze. De bezitter van deze kaart beslist, vóór de keizerskeuze, voor welk keurvorstendom deze kaart geldt.

Als zowel de kaart '**kerkelijke invloed**' als '**uitsluiting**' werden gespeeld, dan worden de overeenkomstige keurvorstendommen in de spelersvolgorde bepaald.



Aflaat

Kosten: 2 daalders **Aantal:** 1x

De speler ontvangt 1 zegepunt.



Instroom

Kosten: 3 daalders of 5 daalders

Aantal: 4 spelers: 4x 3 spelers: 3x 2 spelers: 2x

De speler plaatst voor **3 daalders één baron** of voor **5 daalders een echtpaar** telkens met de leeftijd van 15 jaar uit de eigen voorraad op een vrij adelveld in een keurvorstendom naar keuze. Als er geen vrij adelveld in het gekozen keurvorstendom is, kan de speler een eigen ridder of een ridder van de tegenstander verdringen als die er aanwezig is. Uit de burchtvelden kunnen de ridders niet worden verdreven.



Stadsrecht

Kosten: 4 daalders

Aantal: 4 spelers: 3x 3 spelers: 2x 2 spelers: 1x

De speler plaatst een eigen stad op een willekeurig vrij stadveld.

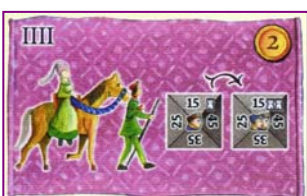
Bij de aankoop van de eerste en de tweede stad ontvangt men onmiddellijk 1 zegepunt. Bij de aankoop van de derde stad ontvangt men onmiddellijk 2 zegepunten.



Promotie

Kosten: 2 daalders **Aantal:** 1x

De speler vervangt een eigen ridder, die op een adelveld moet staan, door een eigen baron met de leeftijd van 15 uit zijn voorraad.



Buitenlandse koningsdochter

Kosten: 2 daalders **Aantal:** 1x

De speler draait één van zijn eigen baronnen op de zijde met het echtpaar. De leeftijdscategorie blijft dezelfde.



Ridder

Kosten: 1 daalder

Aantal: 1x

De speler plaatst een eigen ridder uit de voorraad op een vrij adelveld of burchveld **of** de speler verplaatst een eigen ridder van een adelveld of burchveld naar een ander vrij adelveld of burchveld. Een ridder kan noch een ridder noch een baron van het veld verdringen.

De actiekaart ridder wordt niet in de hand genomen, maar blijft in de etalage liggen. Deze actiekaart herinnert de spelers aan de mogelijkheid om voor één daalder een ridder in te zetten of te verplaatsen zolang hij niet heeft gepast.



Grijze eminentie

Kosten: 0 daalders

Aantal: 1x

Deze actiekaart kan enkel door de keurvorst van Brandenburg worden genomen. De kaart blijft om te beginnen open voor de speler liggen.

Aan het begin van fase V (nieuwe keurvorsten) kan de speler een baron met de leeftijd van 45 jaar uit zijn voorraad links naast het privilegeveld plaatsen van een keurvorstendom naar keuze. De speler heeft dankzij deze baron in een keurvorstendom een extra machtpunt.

In fase II (verouderen) van de volgende ronde wordt deze baron, net zoals alle andere 45-jarigen, uit het spel genomen. Deze baron kan noch keurvorst noch keizer worden.

De privileges van de regerende keurvorsten

De privileges kunnen alleen worden uitgevoerd door de spelers die het keurvorstendomveld van het betreffende keurvorstendom bezetten. Als het keurvorstendomveld vrij is, kan geen enkele speler de privileges gebruiken.

Na het uitvoeren van het privilege wordt het keurvorstkaartje op het privilegeveld verschoven. Zo wordt aangegeven dat deze actie al werd uitgevoerd. Aan het begin van de nieuwe ronde wordt de keurvorst opnieuw op zijn veld geschoven.



Aartsbisdom Trier

De speler kan in **fase III** één actiekaart die in **fase III** moet worden gespeeld maar niet meer ter beschikking is toch gebruiken. De speler voert de actie uit alsof hij de kaart toch kon nemen (inclusief de betaling van de actie).



Aartsbisdom Köln

De speler kan in fase III één baron respectievelijk één echtpaar met één generatie **verjongen** of een vreemde baron respectievelijk een vreemd echtpaar met één generatie **verouderen** (zonder betaling).



Aartsbisdom Mainz

De speler ontvangt in fase V **één zegepunt**.



Paltsgraafschap bey Rhein

De speler mag in **fase III** één eigen baron met de leeftijd van **15 jaar** op een vrij adelveld naar keuze plaatsen (zonder betaling). De gebruikelijke regels voor het verdringen van ridders gelden ook hier.



Hertogdom Sachsen

De speler ontvangt in **fase I** extra **2 daalders**.



Markgraafschap Brandenburg

De speler kan in **fase III** de actiekaart '**Grijze eminentie**' nemen en de actie uitvoeren in fase V.



Koninkrijk Böhmen

De speler heeft in **fase VI** bij de keizerskeuze **2 stemmen**.