

Krone & Schwert
Queen Games, 2002
WREDE Klaus-Jürgen
2-5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Krone & Schwert

We bevinden ons in Europa in de bloeitijd van de Middeleeuwen. Terwijl links en rechts er steden ontstaan met reusachtige kathedralen, die slechts door de burchten op de omliggende bergen worden overtroffen, wedijveren machtige vorsten om de koningstitel.

Even onzeker als de tijd is ook de kroon. Diegene die de kroon draagt, voelt de nijdigaards constant in zijn onmiddellijke omgeving. Zij wachten argwanend het juiste ogenblik af om het huidige gezag omver te werpen en zelf de koningskroon te grijpen.

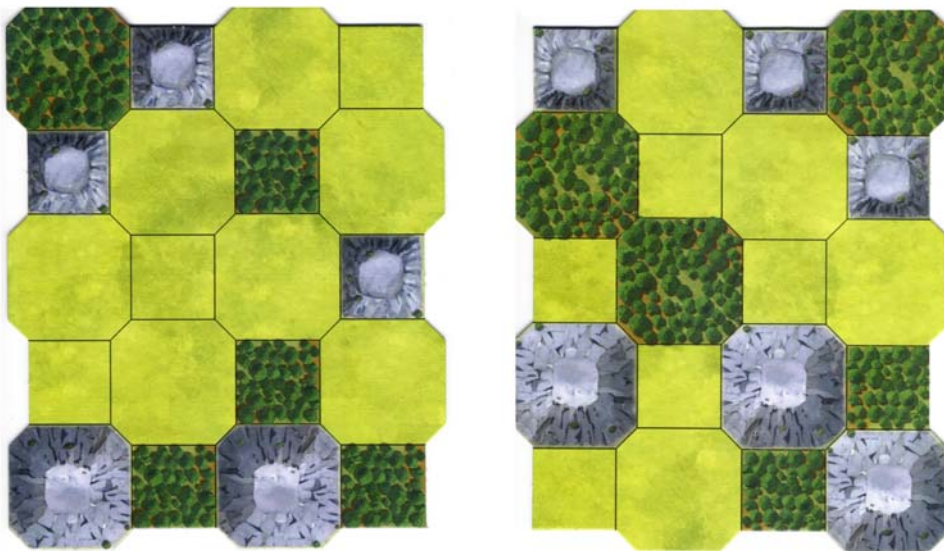
Elke speler loert op de beste gelegenheid om de omverwerping van het gezag door te voeren. Lukt het hem andere spelers aan zijn zijde te krijgen en op die wijze de koningstitel te bemachtigen? Dit is volstrekt mogelijk, doch het geluk kan dikwijls van korte duur zijn, omdat sommige medespelers snel van kamp wisselen en het volk ook niet altijd de zijde van de koning kiest.

Daarom moet men voortdurend de uitbouw van zijn rijk in het oog houden, om op elk ogenblik de situatie in zijn voordeel te kunnen beslechten.

Spelmateriaal

► 5 speelbordonderdelen

Deze speelbordonderdelen tonen een landschap van vlaktes, bergen en wouden in vierkantige en achthoekige gebieden.



► 140 wapenschilden

Er zijn 28 wapenschilden per speler om de bezittingen aan te duiden.



66 speelkaarten

De speelkaarten tonen een gebeurtenis en bieden de spelers essentiële mogelijkheden om bepaalde acties te kunnen ondernemen.



10 kathedralen



26 burchten



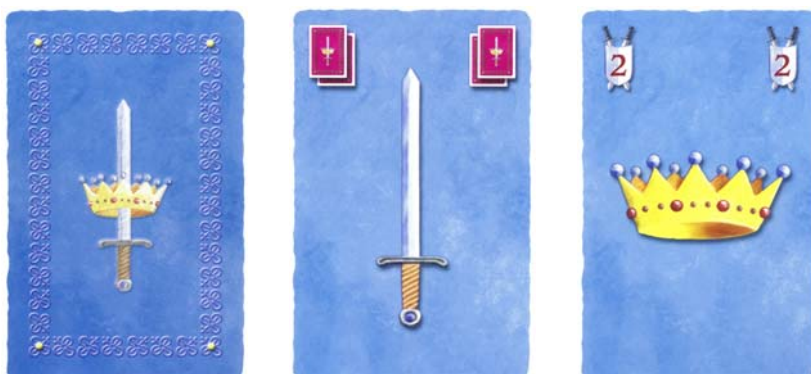
66 muntstukken in 4 verschillende waarden.

Het getal geeft het aantal behaalde zegepunten weer. De behaalde zegepunten bepalen aan het einde van het spel de winnaar.



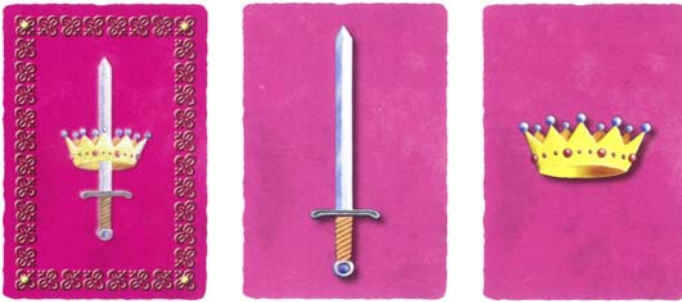
10 grote stemkaarten

Met deze kaarten wordt aangeduid aan welke zijde de spelers zich bij een revolutie scharen: trouw aan de koning of niet.



⇒ **22 kleine volkerenkaarten**

Deze kaarten worden, in de loop van het spel, blootgelegd en tonen de stem (de gezindheid) van het volk.



⇒ **5 zichtschermen**

Dankzij dit zichtscherm kan men zijn aantal zegepunten geheimhouden voor de medespelers. Tevens bevat het zichtscherm een overzicht van de mogelijke acties.



⇒ **28 kleine en 10 grote steden**



⇒ **Het Koninklijk Zegel**

Dit is het teken van de in functie zijnde koning.



⇒ **1 bruin zegel met een samenvatting van de zegepunten**



⇒ **1 extra blad met een overzicht van de speelkaarten en de spelvoorbereiding.**
In de Nederlandse handleiding werd dit extra blad in de handleiding verwerkt.

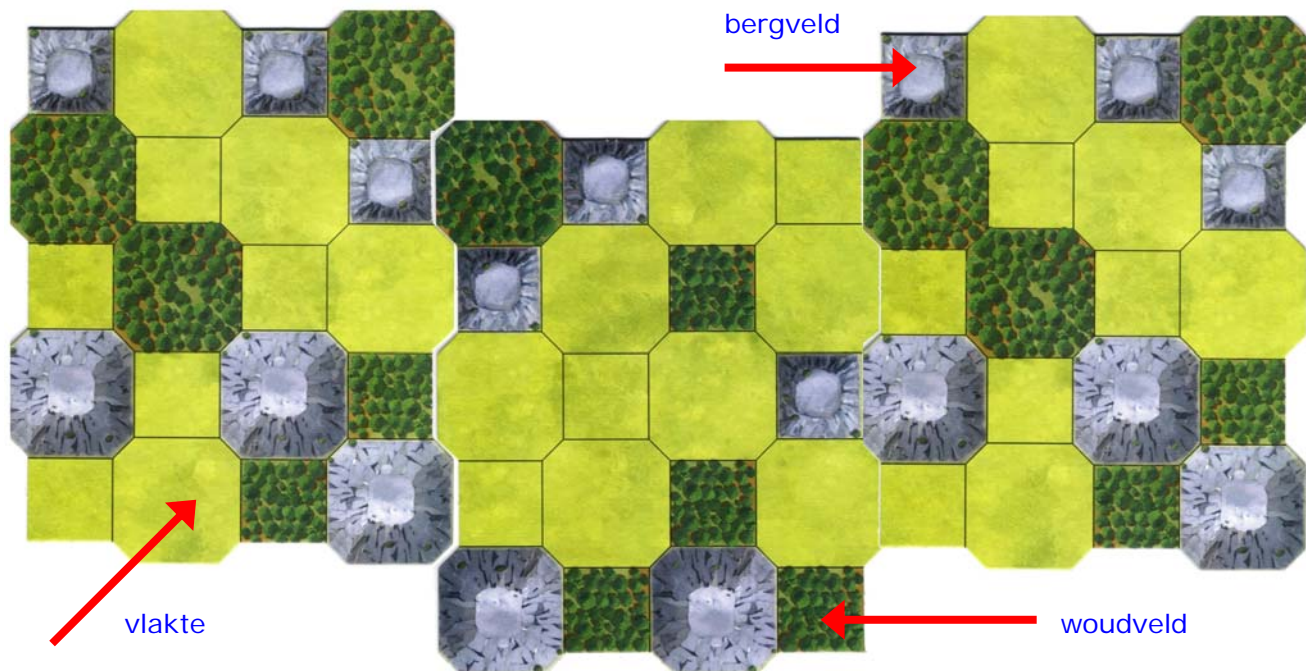
⇒ **1 handleiding**

Spelvoorbereiding

Opbouw van het speelbord

Elke speler neemt een onderdeel van het speelbord.

De delen, afhankelijk van het aantal spelers, worden willekeurig aan elkaar gelegd en vormen het uiteindelijke speelbord. Wij raden aan om de speelbordonderdelen zo compact mogelijk aan elkaar te leggen. Zorg er voor dat de tanden van de speelbordonderdelen goed in elkaar grijpen zodat het geheel stabiel ligt. De speelbordonderdelen mogen elkaar niet overlappen. De randen van de speelbordonderdelen gelden als rand van het speelbord.



Voorbereiding van de kaarten en de zegepunten

De stapel volkerenkaarten wordt zeer grondig gemixt en worden verdekt op de tafel gelegd.

De munten (zij stellen de zegepunten voor) worden eveneens goed bereikbaar klaargelegd.

Van de speelkaarten wordt de kaart 'Einde van het spel' uitgesorteerd en opzij gelegd. Deze kaart komt later in het spel.

De 65 andere speelkaarten worden zeer grondig gemixt.



Ontvangst van het spelmateriaal

Elke speler ontvangt 4 speelkaarten, die hij verdekt in de hand neemt. Als er gebeurteniskaarten (rood) bij zijn, worden deze terug in de stapel gemixt en krijgt men een gelijk aantal nieuwe kaarten.

Elke speler ontvangt bovendien ook nog:

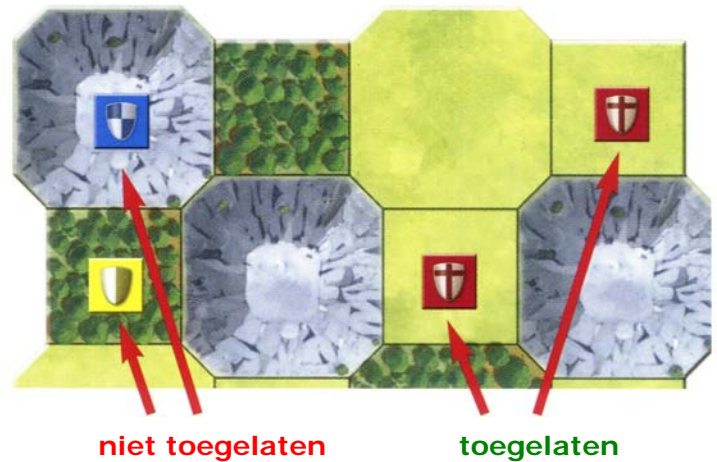
- de wapenschilden in een kleur naar keuze
- het gelijkgekleurde zichtscherm
- 2 stemkaarten (een zwaard en een kroon)



Vastleggen van de startposities

Er wordt een startspeler aangeduid. Deze zet één van zijn wapenschilden op een willekeurig veld. Daarna doen alle spelers, met de wijzers van de klok mee, hetzelfde.

Hierbij geldt steeds de volgende regel: Wapenschilden mogen bij de startopstelling enkel op velden worden gelegd die **NIET** aan velden grenzen waarop al wapenschilden (eigen of vreemde) werden afgelegd. Aangrenzende velden zijn velden die een gemeenschappelijke zijde of grens hebben.



Nadat iedereen zijn eerste wapenschild heeft gelegd, wordt dit nog één keer herhaald. Alle spelers bezitten dus aan het spelbegin twee wapenschilden op het speelbord.

Opmerking

Meerdere **eigen aangrenzende** velden vormen **één gebied**.

Doel van het spel

Elke speler probeert om zoveel mogelijk zegepunten te behalen. Daarvoor bestaan er meerdere manieren.

Als koning ontvangt men de begeerde zegepunten **voor elke eigen burcht**.

Ook **alle andere spelers** kunnen punten behalen: dit gebeurt bij een **stadswaarderingen** (het aantal **steden** is daarbij van belang) en bij elke **succesvolle deelname** aan de strijd om de kroon (dan tellen de eigen **kathedralen**).

Aan het **einde van het spel** worden dan ook nog zegepunten verdeeld voor het **grootste gebied**, voor de **actuele koning** en voor **alle opgerichte gebouwen**.



Spelverloop

Tijdens elke ronde beschikt iedere speler over 3 actiepunten (AP) die hij naar eigen inzicht vrij kan benutten. De actuele koning kan, aan het begin van zijn beurt, nog een speciale actie uitvoeren: 'Belastingen innen'.

Aan het begin van het spel is er nog geen koning. Pas wanneer een speler een burcht heeft gebouwd en een stad heeft gesticht, wordt hij de eerste koning. Alle anderen kunnen dan nog slechts koning worden door een revolutie.

Opmerking

De voorwaarde voor de eerste én alle latere koningen: 1 burcht + 1 stad.



het Koninklijk Zegel

Zodra de eerste speler koning is geworden, worden de voorraadstapel en de aflegstapel opnieuw zeer grondig tot één nieuwe stapel gemixt. Dit wordt de nieuwe voorraadstapel.

De eerste koning krijgt het koninklijk zegel als teken van zijn waardigheid en dan vindt onmiddellijk de koningsactie 'Belastingen innen' plaats.

Koningsactie: Belastingen innen

De koning ontvangt voor elk van zijn burchten **één zegepunt (ZP)**.

Dan draait hij de bovenste volkerenkaart om. Als deze kaart een kroon toont, dan wordt ze gewoon terzijde gelegd.

Als deze kaart een zwaard toont, dan wordt ze open naast de stapel op tafel gelegd, en blijft ze daar liggen tot de volgende revolutie. De zwaardkaarten die later in het spel nog worden blootgelegd, worden ernaast gelegd. Iedere opgelegde **zwaardkaart** telt bij een revolutie als **één punt tegen de koning**.

Als de stapel met de volkerenkaarten is opgebruikt, worden er geen volkerenkaarten meer blootgelegd.

Tijdens het verdere verloop van het spel **moet de actuele koning** aan het begin van zijn speelbeurt beslissen of hij de **koningsactie al dan niet** uitvoert.

Als hij de koningsactie niet uitvoert, krijgt hij die ronde geen zegepunten voor zijn burchten, maar hij moet dan ook geen volkerenkaart blootleggen.



stapel volkerenkaarten (22 stuks)



Volkerenkaarten met een kroon worden gewoon terzijde gelegd.

Volkerenkaarten met een zwaard worden open naast elkaar gelegd.

Acties voor alle spelers

Elke speler heeft aan het begin van zijn beurt **3 actiepunten** ter zijner beschikking die hij in een **willekeurige volgorde** mag inzetten voor de **volgende acties**:

- ➔ Gebouwen oprichten.
- ➔ Uitspelen van 'Pausbezoek' of 'Opruien'.
- ➔ Speelkaarten trekken.
- ➔ Het eigen gebied uitbreiden.
- ➔ Een willekeurig vrij veld bezetten.
- ➔ Het gebied van een medespeler aanvallen.
- ➔ Revolutie tegen de Koning.

Opmerking

Actiepunten kunnen niet worden opgespaard voor een volgende beurt. Men heeft in elke ronde juist geteld 3 actiepunten ter zijner beschikking.

Men mag wel actiepunten ongebruikt laten, doch meestal heeft dit geen zin. Zo is het bijvoorbeeld altijd een voordeel om een kaart bij te trekken.

Als een speler al zijn acties heeft doorgevoerd (max. 3 AP), is de volgende speler aan de beurt.

Gebouwen oprichten (kostprijs: 2 AP)

Als een speler een burcht, een kleine stad, een grote stad of een kathedraal wil bouwen, moet hij de desbetreffende kaart uitspelen. Het veld waarop hij dit gebouw wil oprichten, moet zijn eigendom zijn (er moet zich een eigen wapenschild bevinden) en moet nog onbebouwd zijn (uitgezonderd de kathedraal).

Opgepast !

Voor het oprichten van een grote stad heeft men 2 aangrenzende velden nodig (een vierkantig en een achthoekig veld).

Burchten kunnen alleen op bergvelden, steden mogen enkel in vlaktes en kathedralen mogen alleen in grote steden waar zich nog geen kathedraal bevindt, worden gebouwd. De speler zet het gebouw op het uitgekozen veld en legt de gebruikte kaart op de aflegstapel.



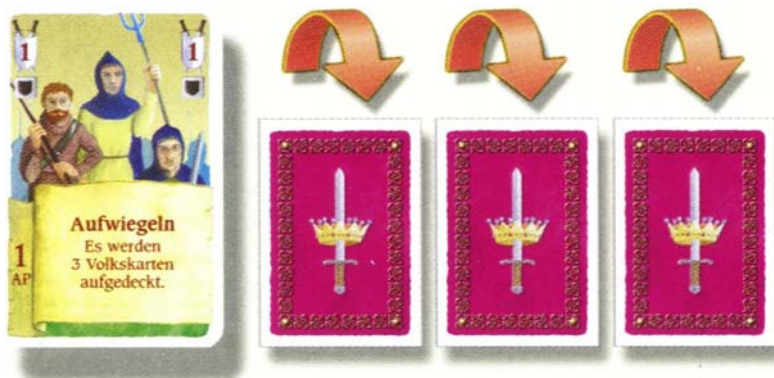
De vorm van de velden (vierkantig of achthoekig) heeft geen enkel belang bij het oprichten van een gebouw. Zo kan een kleine stad zowel op een vierkantig als op een achthoekig vlakteveld worden gebouwd. Hetzelfde geldt voor het bouwen van de burchten op de bergvelden.

Op **woudvelden** mogen **geen gebouwen** worden opgericht !

Uitspelen van 'Pausbezoek' of 'Opruien' (kostprijs: 1 AP)

Het uitspelen van de kaart 'Opruien' kost 1 AP.

De 3 bovenste volkerenkaarten worden blootgelegd. De kronen worden gewoon terzijde gelegd, de zwaarden worden open naast de stapel op de tafel gelegd en blijven daar liggen tot de volgende revolutie (zoals bij de koningsactie 'Belastingen innen').



Het uitspelen van de kaart 'Pausbezoek' kost 1 AP.

De kaart wordt blootgelegd en het gebied van die speler mag niet worden aangevallen. Als deze speler ook nog de koning is, dan mag men tegen hem geen revolutie beginnen. Aan het begin van zijn volgende ronde moet de speler de kaart op de aflegstapel leggen.



Tegen de speler met de kaart 'Pausbezoek' mag gedurende een volledige ronde niet worden gerevolteerd. Bovendien mag er gedurende deze zelfde periode geen aanval tegen zijn gebieden worden ingezet.

Speelkaarten trekken (kostprijs: 1 AP)

Voor de **kostprijs van 1 AP** mag de speler **één nieuwe speelkaart** trekken. Er is geen maximum bepaald op het aantal kaarten dat men in de hand mag hebben. Als een medespeler ernaar vraagt, moet de speler het correcte aantal handkaarten bekendmaken.

Als er een **gebeurteniskaart** (met **rode achtergrond**) wordt getrokken, wordt deze meteen blootgelegd, voorgelezen en uitgevoerd. Daarna wordt de kaart weggelegd en mag er van de verdeckte voorraadstapel een vervangkaart worden getrokken.



Uitzondering

Zolang er nog geen Koning is, hebben de gebeurteniskaarten geen betekenis en worden ze zonder enige uitwerking op de aflegstapel gelegd.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel gebruikt.

Het eigen gebied uitbreiden (kostprijs: 1 AP)

Om zijn eigen gebied uit te breiden, speelt men één van zijn handkaarten uit. Het aantal zwarte schilden op de kaart (1 of 2) geeft aan hoeveel velden men zijn gebied mag uitbreiden.

Per zwart schild mag men zijn gebied met één veld vergroten. Elk veld kost 1 AP.



De nieuwe velden moeten aan de eigen velden grenzen. Als men met dezelfde kaart twee gebieden in zijn bezit neemt, volstaat het als het tweede nieuwe veld aan het eerste nieuwe veld grenst. De velden mogen echter nooit in het bezit zijn van een andere speler.

Elk eigen veld, of het nu bebouwd is of niet, wordt voorzien van een eigen wapenschild. Daarna wordt de uitgespeelde kaart op de aflegstapel gelegd.

Een uitbreiding is alleen toegelaten in een neutraal en vrij buurveld.

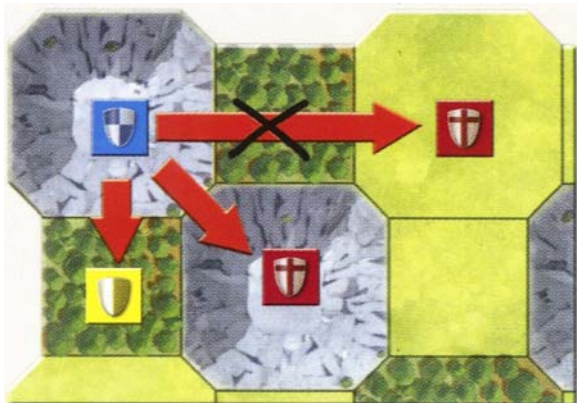
Een willekeurig vrij veld bezetten (kostprijs: 3 AP)

Voor deze actie is er geen speelkaart nodig. Op grond van de hoge kostprijs is dit trouwens de enige actie die men in deze beurt kan doen.

De speler plaatst een eigen wapenschild op het speelbord op een vrij gebied naar keuze.

Het gebied van een medespeler aanvallen (kostprijs: 1 AP)

In de **eerste speelronde** mag men **geen gebied** van een medespeler **aanvallen**.



Een aanval mag enkel gebeuren op een naburig veld.

De cijfers op de schilden geven de strijdwaarde aan van de speelkaart.



Men kan een medespeler enkel aanvallen op een direct aangrenzend veld dat **nog niet is bebouwd**.

Het komt dan tot een gevecht.

De aanvaller speelt een aantal kaarten uit waarvan de gezamenlijke waarde hoger moet zijn dan het totale aantal burchten van zijn tegenstrever.

De verdediger mag zich daarna nog weren met de kaarten 'Wapenstilstand' of 'Hinderlaag'.



Bij de kaart **'Wapenstilstand'** wordt het gevecht afgebroken, de aanval is mislukt en de aanvaller mag zijn kaarten terug in de hand nemen.



Bij de kaart **'Hinderlaag'** telt de aanvallerskaart met de hoogste gevechtswaarde niet mee. Als de som van de kaarten met de verminderde waarde echter nog hoog genoeg is, wordt het gebied toch veroverd, zonet behoudt de verdediger zijn veld.

Deze kaarten kunnen als reactie bij een aanval op een gebied worden gespeeld.

Na een succesvolle aanval wordt het wapenschild op het betreffende veld omgeruild. Na het gevecht worden de uitgespeelde kaarten op de aflegstapel gelegd.

Uitzondering

Bij een 'Wapenstilstand' behoudt de aanvaller zijn kaarten.

Een speler mag slechts **éénmaal per speelbeurt** een veld van de tegenstander aanvallen.

Revolutie tegen de koning (kostprijs 1 AP)

Een revolutie tegen de koning verloopt in meerdere stappen:

1. Stemkaart

De speler die aan de beurt is, legt zijn stemkaart **'zwaard'** open op de tafel en kondigt een revolutie tegen de koning aan. Hij wordt hierdoor de aanvoerder van de revolutie. De koning legt zijn stemkaart **'kroon'** open op tafel.

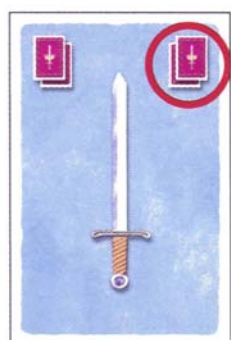
2. Geheime beslissingen

Alle spelers, ook de beide antagonisten, nemen daarna **gelijktijdig en in het geheim** de volgende beslissingen:

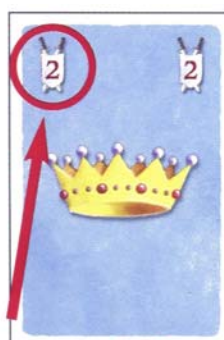
- Alle andere medespelers maken voor zichzelf uit voor welke zijde zij in deze revolutie partij zullen kiezen (ofwel voor de actuele koning ofwel voor de leider van de revolutie) en leggen de desbetreffende stemkaarten verdekt voor zich af.
- De beide hoofdrolspelers en de medespelers kunnen dan nog zoveel van hun handkaarten als ze willen verdekt onder hun respectievelijke stemkaart leggen. Deze kaarten worden bij het bepalen van de uitslag van het gevecht bij de aangegeven gevechtswaarde opgeteld ofwel hebben deze kaarten een bijzondere eigenschap.

3. Resultaat

Om het resultaat van de revolutie te kennen, worden alle kaarten tegelijkertijd blootgelegd. Bovendien worden er voor elke zwaardkaart 2 volkerenkaarten blootgelegd.



Voor elke stemkaart zwaard worden 2 volkerenkaarten blootgelegd.



Voor elke stemkaart kroon worden 2 gevechtspunten opgeteld.

Iedere speler bezit twee stemkaarten. Het zwaard staat voor de zijde van de revolutie, de kroon staat voor de zijde van de koning.



Iedere speler, om het even of hij hoofdacteur is of niet, mag een willekeurig aantal handkaarten onder zijn stemkaart leggen om het resultaat van de revolutie te beïnvloeden.



Aandacht

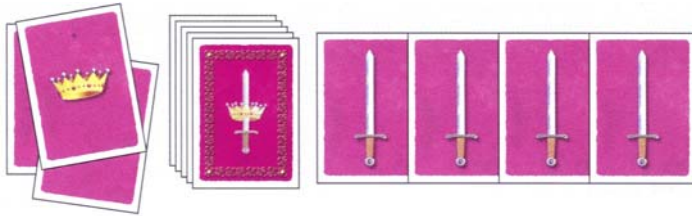
Hou er rekening mee dat alle uitgespeelde handkaarten na de revolutie op de aflegstapel worden gelegd.

De enige uitzondering hierop is de kaart 'Wapenstilstand', want dan worden de kaarten terug in de hand genomen.

Dan wordt, voor **elke zijde van de revolutie**, de som van de gevechtspunten (GP) bepaald.

VOOR DE KONING

Elke stemkaart 'kroon' 2 gevechtspunten
Elke gespeelde handkaart.....telkens 1 - 4 gevechtspunten
Eventueel de werking van de kaart 'Hinderlaag' meetellen.



Bij een revolutie tellen alle open volkerenkaarten met een zwaard voor 1 gevechtspunt voor de aanvoerder van de revolutie.

VOOR DE LEIDER VAN DE REVOLUTIE

Elke open volkerenkaart 'zwaard' 1 gevechtspunt
Elke gespeelde handkaart.....telkens 1 - 4 gevechtspunten
Eventueel de werking van de kaart 'Hinderlaag' meetellen.

De **revolutie wordt gewonnen** door de zijde met het **hoogste aantal gevechtspunten**.
Bij een **gelijke stand** wint de **koning**.

4. De gevolgen van een revolutie

ZEGE VAN DE KONING

De koning ontvangt 2 zegepunten (ZP) voor elk van zijn kathedralen. Zijn bondgenoten ontvangen 1 zegepunt voor elk van hun eigen kathedralen.

Van de blootgelegde volkerenkaarten met een 'zwaard' blijft de helft (afgerond naar boven) liggen. Alle andere volkerenkaarten worden opnieuw zeer grondig gemixt en vormen een nieuwe verdekte voorraadstapel.

ZEGE VAN DE LEIDER VAN DE REVOLUTIE

De aanvoerder verkrijgt onmiddellijk het Koninklijk Zegel. Hij ontvangt 1 zegepunt per eigen burcht en 2 zegepunten per eigen kathedraal. Zijn bondgenoten krijgen 1 ZP voor elk van hun eigen kathedralen.

De nieuwe koning moet dan aan zijn medespelers de som van zijn ZP meedelen. Als deze som een vooraf bepaalde waarde overtreft, dan wordt de eindronde gestart.

Alle volkerenkaarten worden opnieuw zeer grondig gemixt en vormen een nieuwe verdekte voorraadstapel. De bovenste kaart wordt blootgelegd.

Na de afrekening en het uittellen van de zegepunten worden alle ingezette kaarten op de aflegstapel gelegd.

Einde van het spel en afrekening

Als het aantal zegepunten van de nieuwe koning de overeenkomstige onderstaande waarde overtreft (afhankelijk van het aantal spelers), volgt er nog een eindronde:

- ➔ Bij 2 spelers 10 ZP
- ➔ Bij 3 spelers 15 ZP
- ➔ Bij 4 spelers 20 ZP
- ➔ Bij 5 spelers 25 ZP

Alle kaarten van de aflegstapel en van de voorraadstapel worden opnieuw zeer grondig gemixt. De spelers behouden wel hun handkaarten. Onder de laatste 20 kaarten van de voorraadstapel wordt de kaart 'Einde van het spel' gemixt. Daarna wordt het spel verder gezet.

Op het moment dat de kaart 'Einde van het spel' wordt getrokken, eindigt het spel onmiddellijk en volgt er een **laatste waardering**:

- ⇒ Elk eigen bouwwerk (burcht, kleine stad, grote stad, kathedraal) levert 1 ZP op.
- ⇒ De speler met het grootste samenhangende gebied ontvangt 5 ZP. Als er meerdere spelers zijn, ontvangen ze elk 5 zegepunten.
- ⇒ De speler met het 2de grootste samenhangende gebied ontvangt 2 ZP. Als er meerdere spelers zijn, ontvangen ze elk 2 zegepunten.

Opmerking

Een speler kan zowel voor het grootste als ook (met een ander gebied) voor het tweede grootste gebied in aanmerking komen !

- ⇒ De regerende koning ontvangt 5 ZP.

De speler die de meeste zegepunten heeft, wint het spel.

Uitzonderingen en varianten

Uitzondering qua speleinde

Als alle vlaktevelden en alle woudvelden op het volledige speelbord met wapenschilden zijn bedekt, eindigt het spel onmiddellijk als het laatste dergelijke veld wordt bezet.

Een speler heeft geen velden meer

De speler die geen enkel gebied meer bezit, mag zijn wapenschild op twee willekeurige vrije velden leggen en aansluitend zijn normale beurt spelen.

Spel met 2 spelers

Bij een revolutie worden 3 extra volkerenkaarten blootgelegd.

Variante met meer concurrentie

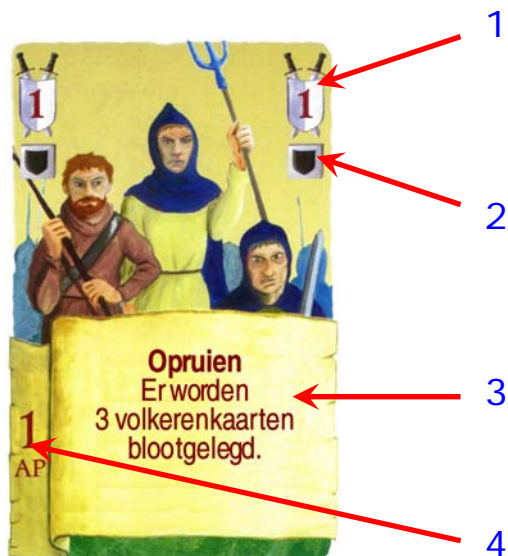
In een spel met 4 en 5 spelers wordt er één speelbordonderdeel minder gebruikt.

Speelkaarten en gebeurteniskaarten

Speelkaarten

De speelkaarten kunnen op drie manieren worden gebruikt worden.

De enige uitzondering is de aanvoederskaart, die kan slechts op twee manieren worden gebruikt.



Gebeurteniskaarten

Als een gebeurteniskaart wordt blootgelegd, heeft men geen keuze. De tekst wordt voorgelezen en daarna wordt de kaart onmiddellijk uitgevoerd. De gebeurteniskaart komt dan op de aflegstapel. De speler die de kaart trok, mag dan een nieuwe nemen.



Belangrijk

Gebeurteniskaarten hebben geen enkel effect als er nog geen koning is ! Ze worden dan gewoon afgelegd.

1. Bij een revolutie en bij een aanval op een aangrenzend veld telt de waarde (1 - 4) op de schilden.
2. Om vrije velden te bezetten (voor elk zwart schild 1 veld).
3. Als bijzondere actie (de werking ervan wordt op de kaart beschreven).
4. De kosten van de actie.



Stadswaardering (Städtewertung) 2x

Alle spelers, uitgezonderd de regerende koning, ontvangen voor elke eigen stad (groot zowel als klein) 1 zegepunt.



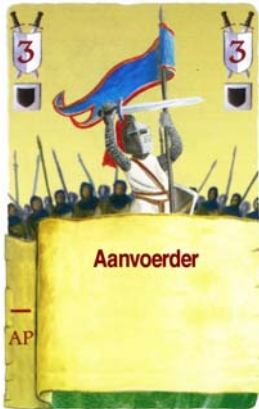
Oproer (Unruhen) 5x

Er worden 2 volkerenkaarten blootgelegd. De zwaardkaarten blijven open liggen.



Einde van het spel (Spielende) 1x

Als deze kaart wordt getrokken, is het spel onmiddellijk ten einde. De speler mag zijn beurt niet uitspelen. Er volgt nog een eindafrekening.



**Aanvoerder
(Anführer)**
5x
3 gevechtspunten

Een vrij sterke gevechtscarta die kan worden gebruikt bij revoluties en bij aanvallen op aangrenzende velden.



**Aanvoerder
(Anführer)**
3x
4 gevechtspunten

Een sterke gevechtscarta die kan worden gebruikt bij revoluties en bij aanvallen op aangrenzende velden.



**Opruien
(Aufwiegeln)**
3x
1 gevechtspunt

Voor de kostprijs van 1 actiepunten worden 3 volkerenkaarten blootgelegd. De zwaardkaarten blijven open liggen. Dit is een kaart die de perfecte voorbereiding vormt voor een revolutie.



**Een burcht bouwen
(Burg bauen)**
15x
2 gevechtspunten

Voor de kostprijs van 2 actiepunten mag men een burcht bouwen op een eigen bergveld.



**Een kathedraal bouwen
(Kathedrale bauen)**
10x
3 gevechtspunten

Voor de kostprijs van 2 actiepunten mag men een kathedraal bouwen in een eigen grote stad.



**Een stad bouwen
(Stadt bauen)**
15x
2 gevechtspunten

Voor de kostprijs van 2 actiepunten mag men een kleine of een grote stad bouwen op één of respectievelijk twee vlaktevelden. Steden kunnen niet worden samengevoegd of uitgebouwd.



**Hinderlaag
(Hinterhalt)**
2x

Deze kaart neutraliseert bij een revolutie of een aanval op het eigen gebied de kaart met de hoogste gevechtswaarde van de tegenstander.
Deze kaart is REACTIEF.



**Wapenstilstand
(Waffenstilstand)**
2x

Deze kaart breekt de actuele aanval of revolutie af. Alle uitgespeelde kaarten (uitgezonderd deze kaart) worden terug in de hand genomen.
Deze kaart is REACTIEF.



**Pausbezoek
(Papstbesuch)**
3x
1 gevechtspunt

Voor de kostprijs van 1 actiepunt wordt deze kaart blootgelegd en beschermt ze de eigenaar gedurende 1 ronde tegen alle aanvallen en revoluties.
Deze kaart is heel erg effectief, maar telt slechts voor één ronde.