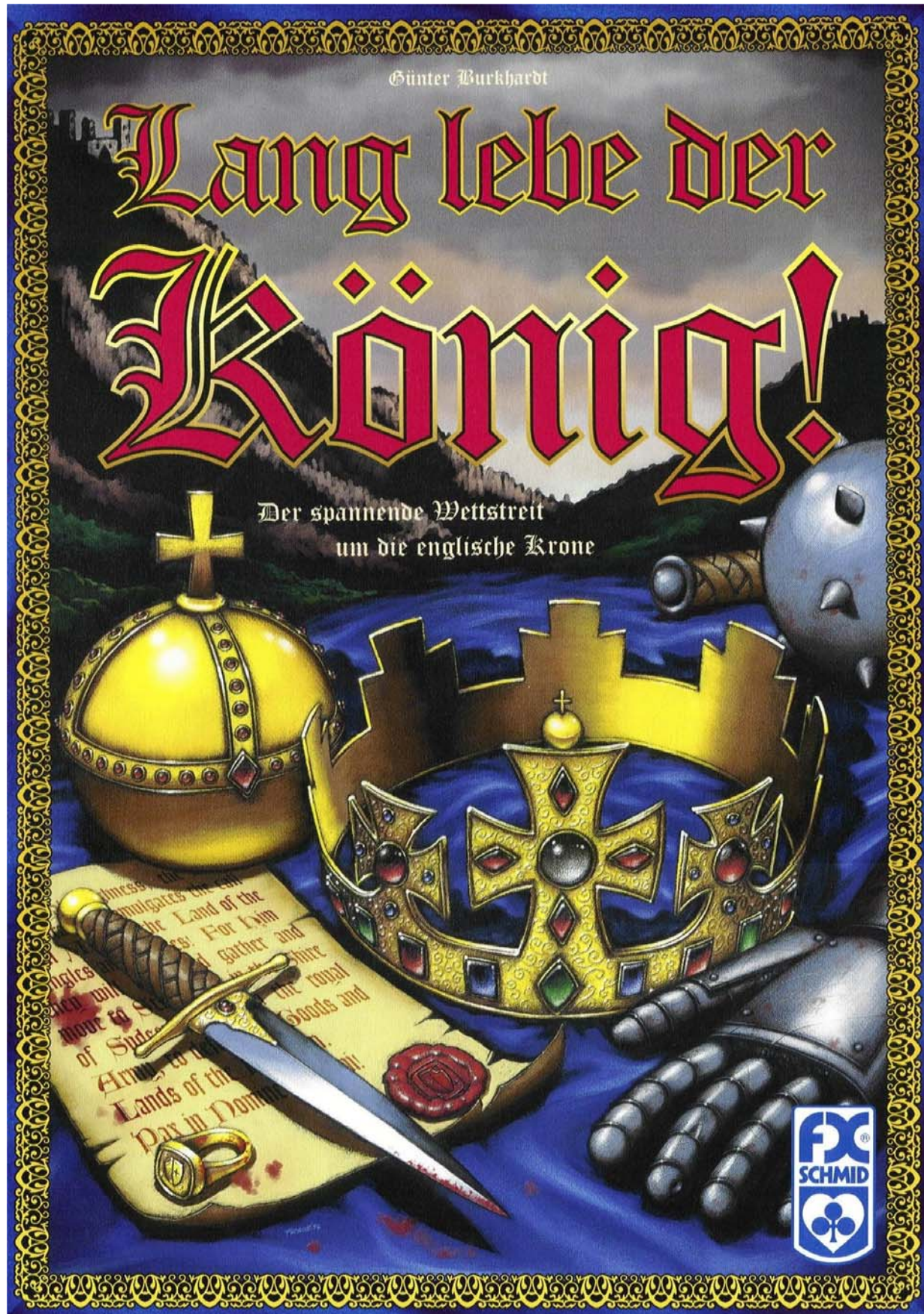


Günter Burkhardt

Lang lebe der König!

Der spannende Wettstreit
um die englische Krone



Lang lebe der König !

FX Schmid, 1997

BURKHARDT Günter

3 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Inleiding

We bevinden ons in Engeland kort voor het einde van het jaar 1000 na Christus. Engeland is een land in volle ommekeer en verandering, het is ook een rijk zonder heerser. Onmiddellijk staan er echter al enkele machtshongerige mannen van hoge adel klaar om zich tot nieuwe koning te laten kiezen. Om dat te kunnen bereiken moeten ze eerst voldoende graafschappen als stemmengaafers achter zich scharen. Alleen de speler die minstens de helft van alle stemmen voor zich kan winnen, kan de koningskeuze winnen.

De spelers kruipen in de rol van deze koningskandidaten en proberen met de hulp van hun hovelingen zoveel mogelijk graafschappen onder hun invloed te krijgen en te houden. Dat het hierbij steeds weer tot diplomatieke ruzies onder de edellieden komt, ligt voor de hand. Maar wie zal deze machtsstrijd winnen? Wie heeft de betere kaarten en wie kan de grootste invloed laten gelden?

Hoe meer kaarten de spelers inzetten, des te groter is hun kans om een diplomatiek conflict te winnen. Maar de ingezette kaarten zijn definitief verloren en een speler die geen kaarten meer heeft, lokt niet alleen een koningskeuze uit, maar boet ook een aantal stemmen in wat hem misschien de zege kan kosten.

Als geen enkele speler voldoende stemmen kan behalen om een succesvolle koningskeuze te bewerkstelligen, wordt het spel, na het verdelen van nieuwe kaarten, voortgezet. Maar al snel daarna wordt er weer een koningskeuze uitgelokt. Zijn de stemmen ditmaal voldoende voor de winst? De speler die uiteindelijk bij een koningskeuze de meerderheid van alle stemmen behaalt, wint dit spel. Lang leve de nieuwe koning!

Spelmateriaal



Het speelbord

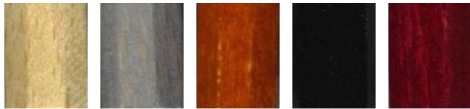
Deze laat het Engelse eiland zien. Het is in 13 gebieden onderverdeeld (oranje grenzen), die elk op zich uit meerdere graafschappen zijn samengesteld (die echter voor het spel geen verdere betekenis hebben, maar slechts de correcte historische achtergrond leveren). Ieder gebied toont een hoofdstad met een naam en een wapenschild met daarop een cijfer dat varieert van 2 tot en met 4. Dit getal geeft het aantal stemmen weer dat het gebied bij een koningskeuze oplevert. In totaal zijn er 39 stemmen beschikbaar. Er zijn dus minstens 20 stemmen nodig voor de meerderheid en de winst.

Let op!

Bij drie spelers speelt het eiland Man niet mee. Dit eiland mag niet worden betreden. Dit wil zeggen dat geen enkele speler zijn spelfiguur op of over het eiland heen kan zetten. Daardoor zakt het totale aantal beschikbare stemmen naar 37. In een spel met 3 spelers zijn dus 19 stemmen voldoende om het spel te winnen.

5 grote spelfiguren

Deze spelfiguren stellen de machtshongerige edellieden voor, die graag tot de nieuwe koning worden gekozen.



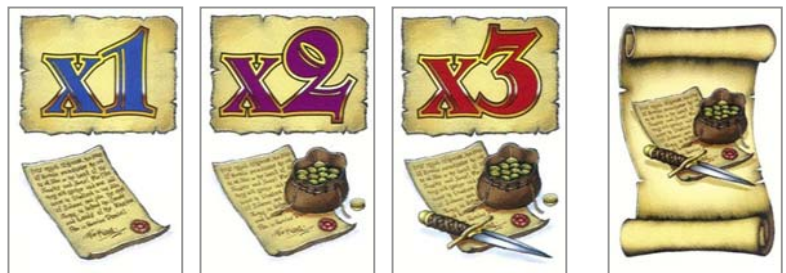
90 kleine spelfiguren (telkens 18 per kleur)

Deze spelfiguren symboliseren de volgelingen, de aanhangers en de hovelingen van de afzonderlijke adellijken. Ze worden vanaf nu hovelingen genoemd.



100 speelkaarten met de waardes x1, x2 en x3

Deze kaarten (invloedskaarten) symboliseren de invloed die de spelers bij diplomatieke conflicten uitoefenen. Afhankelijk van de kaart varieert de invloed van een eenvoudig verdrag (perkament) over het opnemen en gebruiken van financiële middelen (geldbuidel) tot aan bedreigingen met het kwaad (dolk).



12 startkaarten

De startkaarten tonen aan de voorzijde het gebied waar de spelers het spel beginnen.



2 gele scorestenen (markers)

Deze scorestenen worden rechtsonder op de scorelijsten (1 - 9 en 10 - 60) geplaatst en worden gebruikt als markers.



5 zwarte dobbelstenen

Met behulp van deze dobbelstenen worden de diplomatieke conflicten beslecht.



1 handleiding.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd. De twee gele markers worden op de onderste scorelijst geplaatst en de vijf dobbelstenen worden naast het bord klaargelegd.

Afhankelijk van het aantal spelers worden bepaalde startkaarten uitgekozen, grondig geschud en verdeeld onder de spelers.

- Bij 3 spelers worden alleen de kaarten met op de achterzijde het wapenschild '3' gebruikt.
- Bij 4 spelers worden alleen de kaarten met op de achterzijde het wapenschild '4' gebruikt.
- Bij 5 spelers worden alleen de kaarten met op de achterzijde het wapenschild '5' gebruikt.



Elke speler ontvangt :

- **1 grote achthoekige spelfiguur**, in de kleur van zijn keuze, die hij op het gebied plaats dat door zijn startkaart wordt aangegeven.
- **18 hovelingen in dezelfde kleur**. Twee hovelingen zet hij naast zijn grote spelfiguur in zijn startgebied. Eén andere hoveling plaatst hij op het eerste veld (= pijl) van de bonusstemmentabel (1 - 15) in de rechterbovenhoek van het speelbord. De overige vijftien hovelingen legt hij voor zich neer op de tafel (= voorraad).

Ten behoeve van een beter overzicht moeten de hovelingen in een gebied altijd dicht bij elkaar worden geplaatst. Bovendien moeten de hovelingen ook in de onmiddellijke buurt van het wapenschild worden geplaatst, zodat men steeds bij de eerste blik duidelijk kan herkennen welke speler welke gebieden onder zijn invloed heeft.

- **20 invloedskarten in de volgende verdeling :**



12x



7x



1x

De invloedskarten moeten gedurende het verdere spelverloop zoveel mogelijk geheim worden gehouden voor de andere spelers.



Als er minder dan vijf spelers meespelen, worden de overige invloedskarten, spelfiguren, hovelingen evenals alle startkaarten terug in de doos gelegd. Ze zijn voor de rest van het spel niet meer nodig.

Spelverloop

In een spel met 3 spelers begint de speler die zich in Rouecestre bevindt.
In een spel met 4 spelers begint de speler die zich in Tateshale bevindt.
In een spel met 5 spelers begint de speler die zich in Stadford bevindt.
Deze gebieden zijn gemarkeerd met een eigen symbool.



Daarna wordt er steeds om de beurt, met de wijzers van de klok mee, verder gespeeld.

De speler die aan de beurt is, verzet onder normale omstandigheden zijn grote spelfiguur naar een aangrenzend gebied.

De speler beschikt hiervoor over 3 mogelijkheden :

- **A.** het aangrenzende gebied is leeg ;
- **B.** er bevinden zich eigen hovelingen in het aangrenzende gebied ;
- **C.** er bevinden zich vreemde hovelingen in het aangrenzende gebied.

Een hoveling mag nooit worden verzet !

Afhankelijk van de ligging, heeft elk gebied tussen **twee** (alle gebieden met het cijfer 2 op het schild) en **zes** (alle gebieden met het cijfer 4 op het schild) aangrenzende gebieden.

Voorbeeld

Wigemor bijvoorbeeld heeft Man (grens met streeplijn), Loncastre, Tateshale, Stadford, Oxeneford en Lideforde (grens met streeplijn) als burens. Sarisberie heeft daarentegen slechts Oxeneford en Lideforde als aangrenzende gebieden.

A. De speler trekt in een aangrenzend leeg gebied

De speler neemt kosteloos één hoveling uit zijn voorraad en plaatst deze op het nieuwe gebied. Indien gewenst, kan een speler nog hovelingen bijplaatsen.

Hiervoor moet hij 1 invloedkaart (het liefst een kaart met de waarde x1) uitspelen op het aflegveld linksboven op het speelbord.

Door het uitspelen van een invloedkaart heeft de speler het recht om met één dobbelsteen te gooien. Gooit hij hiermee een 3, 4, 5 of 6 dan mag hij één hoveling bijplaatsen ; gooit hij een 1 of 2 dan mag hij dit niet.



Onafhankelijk van het gegooide aantal ogen, wordt de gebruikte invloedkaart opzij gelegd. Een speler mag zoveel hovelingen bijplaatsen als hij wil, op voorwaarde dat hij hiervoor steeds een invloedkaart afgeeft en op voorwaarde dat hij het maximale aantal hovelingen per gebied niet overschrijdt.

Het maximale aantal hovelingen per gebied komt overeen met het cijfer op het wapenschild van het gebied.

Zo mogen er op een gebied met een wapenschild van 3 maximaal drie hovelingen worden geplaatst. De grote spelfiguur wordt niet meegeteld als hoveling.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld

In Tateshale kunnen dus bijvoorbeeld hooguit vier hovelingen en in Sedberouie hooguit twee hovelingen worden geplaatst en dit onafhankelijk van de plaats waar de spelfiguur staat.

B. De speler trekt in een aangrenzend eigen gebied

De speler betreedt een eigen gebied, een gebied waarop zich minstens één eigen hoveling bevindt. Zoals hierboven beschreven onder punt A ('De speler trekt in een aangrenzend leeg gebied') plaatst hij kosteloos één hoveling en mag hij extra hovelingen proberen bij te plaatsen. Ook nu dient er natuurlijk rekening te worden gehouden met het maximum aantal hovelingen per gebied.

Indien gewenst mag een speler er echter ook van afzien om zijn spelfiguur te verplaatsen. Hij mag dan kosteloos een extra hoveling in het gebied plaatsen waarin zijn grote spelfiguur is blijven staan en hij mag er opnieuw extra hovelingen trachten te plaatsen door invloedkaarten uit te spelen alvorens de volgende speler aan de beurt komt.

In plaats van hovelingen te plaatsen in een leeg of eigen gebied, mag een speler ook beslissen om door zulk een gebied te trekken naar een ander aangrenzend gebied. In dit geval mag hij echter in het doorkruiste gebied geen enkele hovelingen plaatsen, noch gratis noch door het afgeven van een invloedskaart en het dobbelen.

Het plaatsen van hovelingen beëindigt dus altijd de beurt van een speler.

Om in een volgend gebied te kunnen zetten, moet een speler eveneens dobbelen. Lukt de worp niet (hij dobbelt een 1 of 2), dan kan hij **of ophouden** (zijn beurt eindigt en hij mag nu ook geen hovelingen meer plaatsen !) **of het opnieuw proberen** door het afgeven van een nieuwe invloedskaart en het opnieuw dobbelen. Dit mag de speler blijven herhalen. Lukt de worp wel dan zet hij zijn spelfiguur in het volgende gebied. Hier heeft de speler opnieuw de mogelijkheid om zijn spelfiguur te bewegen naar een leeg gebied, een eigen gebied of een vreemd gebied (de mogelijkheden A, B en C). Op deze manier kan een speler dus zijn spelfiguur over meerdere gebieden ver bewegen, op voorwaarde dat hij lege of eigen gebieden doorkruist en hij bij het dobbelen steeds succesvol is geweest.

C. De speler trekt in een vreemd gebied

Zodra een spelfiguur wordt bewogen naar een gebied waar zich minimaal één vreemde hoveling bevindt, ontstaat er een **diplomatiek conflict**.

Opgelet : Indien een speler slechts over één gebied beschikt, is het voor andere spelers niet toegestaan om dit te betreden.

Diplomatieke conflicten

Aan een diplomatiek conflict nemen steeds alle spelers deel, dus niet alleen de aanvaller (de indringer in het gebied) en de verdediger (diegene die zich al in het gebied bevindt).

Elke speler moet minimaal 1 en maximaal 5 willekeurige invloedskaarten verdeckt voor zijn medespelers in de hand nemen en op de tafel leggen. Als alle spelers dit hebben gedaan, worden de ingezette kaarten omgedraaid en uitgevoerd.

De aanvaller begint en gooit met zo veel dobbelstenen als hij kaarten heeft ingezet. Vervolgens plaats hij op elke kaart één dobbelsteen naar keuze en berekent op die manier het totale aantal invloedspunten. De ogen van een blauwe kaart (x1) tellen gewoon, de ogen op een paarse kaart (x2) tellen dubbel en de ogen op een zwarte kaart (x3) tellen drievoudig. Alles draait om de grootste invloed !



Bovendien telt de aanvaller bij het op dat moment bereikte totaal aantal invloedspunten 2 extra punten op voor zijn grote spelfiguur die het gebied is binnengedrongen. Aan de hand van de gele markeringsstenen duidt hij op de scorelijst onderaan rechts zijn totaal aantal punten aan.

Op dezelfde manier bepalen nu om de beurt, met de wijzers van de klok mee, ook alle andere spelers hun invloedspunten, waarbij de verdediger van het omstreden gebied bij zijn dobbelworp nog telkens twee punten voor iedere hoveling in dit gebied optelt en eventueel twee punten extra voor zijn spelfiguur, als deze zich ook in dat gebied bevindt.

Iedere speler, die daarbij meer invloedspunten als een voorganger behaalt, verzet overeenkomstig de beide markers op de scorelijst.

Voorbeeld

Herman is de aanvaller (de indringer) en hij telt voor zijn spelfiguur nog 2 extra punten op.

Op de scorelijst markeert hij het puntentotaal van 39.



de worp

de kaarten

$1 + 2 + 8 + 8 + 18 + 2 = 39$

Marc kan enkel met zijn kaarten invloed uitoefenen en bereikt een totaal van 36 invloedspunten. Dit is te weinig.

$2 + 6 + 6 + 10 + 12 = 36$

Anne is de verdediger en telt nog 8 punten op voor haar 3 hovelingen en haar spelfiguur in dit gebied.

Anne behaalt 40 punten en is de winnaar van het conflict.

$4 + 10 + 18 + 6 + 2 = 40$

De speler met het hoogste aantal invloedspunten, heeft de grootste invloed uitgeoefend en wint het diplomatieke conflict. Hij mag in het omstreden gebied kosteloos één hoveling plaatsen en indien gewenst proberen om extra hovelingen te plaatsen door het afgeven van een invloedkaart en het dobbelen (de maximum grens van het aantal hovelingen moet altijd wel in het oog worden gehouden!).

Als de verdediger de strijd wint, verbant hij de spelfiguur van de aanvaller naar een willekeurig gebied waarin de aanvaller minimaal één hoveling heeft staan. De verdediger verplaatst zijn eigen spelfiguur niet.

Als de aanvaller wint, geeft hij alle hovelingen terug aan de verdediger en deze legt ze terug in zijn voorraad. Indien de grote spelfiguur van de verdediger ook in het gebied aanwezig was, wordt deze verbannen (zie boven).

Als een andere speler wint, volgt deze speler dezelfde werkwijze als de aanvaller. Hij mag de hovelingen verwijderen en de spelfiguur of spelfiguren van zijn tegenstanders verbannen. Ook deze speler mag zijn spelfiguur niet naar dit gebied verplaatsen!

Aan het einde van een beurt mogen er zich in een gebied nooit hovelingen of spelfiguren van meerdere spelers bevinden.

Alle ingezette invloedkaarten worden uit het spel verwijderd en worden op de aflegstapel gelegd.

De enige uitzondering hierop bestaat als een speler **'enen'** heeft gedubbeld. Voor elke **1** die werd gegooid, mag de speler één van zijn invloedskarten terugnemen. Hij moet wel beginnen met het terugnemen van de laagste invloedskart(en).

Dit wil zeggen dat hij eerst de blauwe karten (x1), dan de paarse karten (x2) en ten slotte de rode karten (x3) mag terugnemen. Het terugnemen van de karten is volledig onafhankelijk van de plaats waarop de dobbelsteen met een 1 werd gelegd.

Deze regel geldt alleen voor die spelers die minimaal 2 karten hebben ingezet.

Voorbeeld

Een speler zette vijf karten in : tweemaal 'x1', tweemaal 'x2' en eenmaal 'x3'.

Hij dobbelde 1, 1, 3, 4, en 6. Voor de beide enen mag hij nu de beide karten (x1) weer in de hand nemen. Indien hij drie enen zou gegooid hebben, dan had hij ook een kaart (x2) kunnen terugnemen.

De beurt is nu beëindigd en de volgende speler (de linkerbuurman van de indringer) is aan de beurt.

De koningskeuze

Als een speler na zijn beurt of na de beurt van een medespeler geen enkele invloedskart meer heeft (hetzij door een conflict en/of het dubbelen), dan moet hij dit onmiddellijk meedelen. Het spel wordt onderbroken en het komt tot de eerste koningskeuze.

Elke speler telt de stemmen samen van de gebieden waarin hij hovelingen en/of zijn spelfiguur heeft geplaatst door de cijfers op de wapenschilden van de door hem beïnvloede gebieden samen te tellen. Dit levert hem een aantal gebiedsstemmen op.

Aandacht

De speler of de spelers die geen karten meer bezitten, moeten als straf voor hun overmatig gebruik van invloed wel 1/3 van hun gebiedsstemmen afgeven.

Voorbeeld

Marc heeft geen invloedskarten meer en lokt daarmee een koningskeuze uit. Hij telt de stemmen van alle gebieden op, waar hij met behulp van zijn hovelingen invloed uitoefent : Tateshale, Lincolia, Grentebriige en Lundonia = 14. Eén derde van zijn stemmen ($14 : 3 = 4,6$). Indien nodig wordt het getal afgerond naar beneden (4,6 wordt afgerond = 4). Dit getal moet hij aftrekken van zijn totaal aantal stemmen en dan blijven er dus nog tien stemmen over ($14 - 4 = 10$).

Als een speler de meerderheid aan stemmen bij een koningskeuze heeft, eindigt het spel en is hij de winnaar :

- bij 3 spelers : 19 stemmen ;
- bij 4 of 5 spelers : 20 stemmen.

In het andere geval echter, en dat zal zo goed als zeker het geval zijn bij de eerste twee koningskeuzes en vaak ook nog bij de derde of zelfs de vierde koningskeuze, worden er bonusstemmen uitgedeeld en wordt het spel vervolgens voortgezet.

In een spel met vier spelers bijvoorbeeld, krijgt de speler die over de meeste gebiedsstemmen beschikt, 4 bonusstemmen. Dit wil zeggen dat hij zijn hoveling uit de bonusstemmentabel vier velden naar boven zet.

De speler met de op één na meeste gebiedsstemmen, krijgt 3 bonusstemmen, de volgende speler ontvangt 2 bonusstemmen en de laatste speler ontvangt nog 1 bonusstem.

Bij drie spelers worden overeenkomstig 3, 2 en 1 bonusstemmen verdeeld.

Bij vier spelers worden overeenkomstig 4, 3, 2 en 1 bonusstemmen verdeeld.

Bij vijf spelers worden overeenkomstig 5, 4, 3, 2 en 1 bonusstemmen verdeeld.

Als twee of meer spelers even veel gebiedsstemmen hebben, dan ontvangt de speler die de meeste invloedskarten bezit, het hoogste aantal bonusstemmen.

Omdat er nu waarschijnlijk meerdere spelers zijn die nog maar een paar of helemaal geen invloedskarten meer hebben, worden de karten van de aflegstapel grondig geschud en om de beurt één voor één en verdekt aan de spelers uitgedeeld. De uitgedeeld karten worden bij hun overige karten in de hand genomen.

In elk geval worden er hoogstens 15 karten aan de spelers uitgedeeld. Mochten er na het herverdelen nog karten over zijn, dan worden deze karten verdekt op de aflegstapel gelegd.

Na het uitdelen van de karten, gaat het spel met de volgende speler verder. Er wordt zolang verder gespeeld zoals beschreven tot weer een of meerdere spelers geen invloedskarten meer hebben. Opnieuw komt het tot een koningskeuze.

De tweede koningskeuze en alle verdere koningskeuzes verlopen op dezelfde wijze als de eerste. Dit gaat net zolang door totdat een speler het aantal stemmen behaalt die voor de winst noodzakelijke zijn.

Iedere speler telt om te beginnen zijn gebiedsstemmen op en trekt hiervan een derde af, als hij geen invloedskarten meer heeft, en telt dan zijn bonusstemmen van dat ogenblik erbij op. Dat zijn de bonusstemmen die door zijn hoveling op de bonusstemmentabel wordt aangegeven.

Raakt geen enkele speler hiermee aan de benodigde meerderheid, dan worden er weer bonusstemmen uitgereikt en worden de hovelingen verder bewogen op de bonusstemmentabel.

Hierbij wordt er alleen rekening gehouden met de gebiedsstemmen en niet met de voorheen al behaalde bonusstemmen !

Bij drie spelers worden overeenkomstig 3, 2 en 1 bonusstemmen verdeeld.

Bij vier spelers worden overeenkomstig 4, 3, 2 en 1 bonusstemmen verdeeld.

Bij vijf spelers worden overeenkomstig 5, 4, 3, 2 en 1 bonusstemmen verdeeld.

Nadien worden er weer maximaal 15 invloedskarten per speler uitgedeeld van de grondig geschudde aflegstapel en wordt het spel verder gezet.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler bij een koningskeuze, **en niet op een ander moment in het spel**, de benodigde stemmenmeerderheid heeft behaald. Dit wil zeggen dat een speler met zijn actuele gebiedsstemmen en bonusstemmen het vereiste aantal stemmen bezit.

Deze speler is de winnaar.

Als er meerdere spelers tegelijkertijd hierop aanspraak kunnen maken, wint de speler die de meeste gebiedsstemmen heeft verzameld.

Alle verdere plaatsen worden bepaald door de actuele som van de gebiedsstemmen en de bonusstemmen.

Het spel kan beginnen ! Lang leve de koning !



Het handvest voor de bijzondere regels

Hoewel 'Lang lebe der König' een eenvoudig en gemakkelijk te overzien strategiespel is, kunnen altijd weer bijzondere spelsituaties bepaalde vragen oproepen.

In dit deel wordt getracht hierop een antwoord te geven.

In geval van een probleem kan dit hoofdstuk worden bekeken.



Het plaatsen van de spelfiguren en het plaatsen van hovelingen

Een speler kan alleen met zijn spelfiguur zetten. Hovelingen op het speelbord kunnen noch naar andere gebieden worden verzet, noch terug in de voorraad worden genomen (tenzij ze na een conflict er worden uitgegooid). **Een hoveling mag nooit worden verzet !**

Er kan **alleen door lege gebieden of door eigen gebieden** worden getrokken. In een vreemd gebied eindigt principieel de zet van een spelfiguur en komt het altijd tot een conflict, zelfs als de beide hoofdrolspelers dit helemaal niet willen. Vanaf het moment dat twee spelfiguren elkaar ontmoeten in een gebied ontstaat er een conflict.

De gestreepte **zeevaartslijnen** duiden op een aangrenzende burenerelatie met deze gebieden. Natuurlijk gelden ze in beide richtingen.

Een speler **mag ook 'helemaal niets doen'**. Dat wil zeggen dat hij noch zijn spelfiguur verzet, noch een hoveling plaatst.

Uit speltactische gronden is het indringen in een vreemd gebied echter zinvoller, want wat heeft de speler te verliezen ? Zelfs als de speler bij het conflict aan het kortste eind trekt, kan hij hooguit naar een eigen gebied worden verbannen. Anderzijds heeft de speler misschien bij andere spelers veel kaarten 'uit de reserve gelokt' en zelf natuurlijk maar één kaart (x1) ingezet.



Een speler mag in een speelbeurt **een gebied niet meer dan eenmaal betreden**.

Een speler mag niet in een vreemd gebied trekken, als hij daarvoor **zijn laatste invloedkaart** moet inzetten. Dat wil zeggen dat een speler altijd één kaart moet hebben, als hij aan een conflict begint.

Bij het nadobbelen raden we aan om in de eerste plaats de kaarten (x1) te gebruiken. De speler die wil, **mag echter ook één van de meer waardevolle kaarten (x2) of zelfs (x3)** gebruiken. Natuurlijk wordt de dobbeluitkomst dan ook verdubbeld of verdriedubbeld. Zo wordt bijvoorbeeld bij het dobbelen van een 2 bij een invloedkaart (x2) al een vier behaald en is de zet succesvol.

In een uitzonderlijk geval kan het gebeuren dat een speler **al zijn hovelingen op het speelbord** heeft geplaatst. Hij kan echter desondanks nog steeds met zijn spelfiguur een nieuw gebied onder zijn invloed brengen. Als hij echter later uit dit gebied wordt verbannen, dan is het weer onbeheerd (omdat daar immers geen enkele hoveling staat) en iedere speler kan het, zoals het ook is voor andere lege gebieden, weer onder zijn invloed brengen.

Op geen enkel moment in de loop van het spel, kunnen in een gebied meer hovelingen staan dan dat het gebied aan stemmen oplevert. Dus nooit meer hovelingen in het gebied dan het cijfer in het wapenschild.

Er kunnen ook **nooit hovelingen van verschillende kleuren in een gebied** staan. Alleen een kleurenvreemde spelfiguur in een gebied is, bij een diplomatiek conflict, mogelijk. Echter slechts zo lang, totdat het conflict is geklaard.

Diplomatieke conflicten

Geen enkele speler mag een conflict uit de weg gaan. Iedere speler moet minstens één kaart inzetten.

Heeft een speler per abuis meer dan vijf kaarten ingezet, dan neemt hij simpelweg de overtollige kaarten, te beginnen met de laagste kaart (de blauwe kaart x1), terug.

Zet een speler zijn spelfiguur in een gebied waarin slechts de spelfiguur, maar geen hovelingen, van een andere speler staat, dan komt het desondanks toch tot een diplomatiek conflict.

Hebben bij een conflict twee of meerdere spelers evenveel invloedspunten, dan herhalen deze spelers nog eenmaal hun dobbelsteenworp. Daarom wordt ook aangeraden om de kaarten tot de definitieve uitkomst van een conflict te laten liggen.

De 'enen' die in de eerste worp van deze spelers werden gegooid, tellen niet meer mee om kaarten terug te nemen. Er wordt alleen rekening gehouden met de laatste worp !

Het terugnemen van een kaart bij een gedobbelde één gebeurt vrijwillig. De speler die wil, kan er ook van afzien en de kaart toch afgeven.

Na de eerste koningskeuze kunnen spelers meer dan één invloedskaar (x3) bezitten. Natuurlijk mag een speler in een conflict dan ook meerdere van deze kaarten inzetten.

Koningskeuzes

Indien een gelijke stand van gebiedsstemmen vereist dat deze spelers het aantal van hun invloedskarten moet vergelijken, dan wordt er op de volgende manier gehandeld : elk van de betreffende spelers legt, met de rugzijde naar boven, één kaart voor iedereen zichtbaar op de tafel. Dan doet de volgende speler hetzelfde ... enzovoort net zolang totdat nog slechts één speler een kaart kan leggen en zo als winnaar uit deze vergelijking tevoorschijn komt. Vervolgens nemen de spelers hun kaarten weer in de hand.

Om de bonusstemmen te bepalen, zoals ook om de koning te bepalen, moeten de spelers die geen invloedskarten meer hebben, bij een koningskeuze altijd eerst één derde van hun gebiedsstemmen aftrekken. Pas daarna wordt de volgorde bepaald.

Ontstaat hierdoor een gelijke stand (Anne heeft twaalf stemmen en moet er vier aftrekken, Herman heeft er elf en moet er drie aftrekken en Marc heeft er acht), bepaalt ook hier zoals hierboven werd beschreven het hogere kaartenaantal van deze spelers en in geen geval de oorspronkelijke hoogte van de gebiedsstemmen.

Aantal gebiedsstemmen vóór en na de aftrek van één derde :

2 = 2	8 = 6	14 = 10
3 = 2	9 = 6	15 = 10
4 = 3	10 = 7	16 = 11
5 = 4	11 = 8	17 = 12
6 = 4	12 = 8	18 = 12
7 = 5	13 = 9	19 = 13

Heerst er echter ook bij het kaartenaantal een gelijke stand, dan bepaalt het geluk de winnaar. Alle betreffende spelers gooien telkens met vijf dobbelstenen. De hoogste som wint.

Deze regeling geldt ook aan het einde van het spel, als meerdere spelers over evenveel winstbrengende stemmen beschikken en ook het vergelijken van hun actuele gebiedsstemmen gelijk uitvalt. In dit geval wordt eveneens het kaartenaantal van de spelers vergeleken en als ook hier een gelijke stand heerst, wordt aansluitend gedobbeld.

Het aantal hovelingen in een gebied heeft geen enkele uitwerking op de hoogte van de stemmen in dit gebied. Of er nu 0 hovelingen en alleen de spelfiguur of 4 hovelingen in Oxeneford staan, de betreffende speler krijgt altijd vier stemmen. Alleen een volledig leeg gebied levert voor geen enkele speler stemmen op.

Als er onvoldoende kaarten zijn bij het verdelen, na een koningskeuze, om aan iedere speler vijftien kaarten uit te delen, dan worden er minder verdeeld, maar evenveel aan iedere speler. Eventueel overblijvende kaarten worden terug op de aflegstapel gelegd.

Nog eenmaal ter verduidelijking : een speler kan alleen bij een koningskeuze winnen, als hij het vereiste stemmenaantal bij elkaar krijgt. Tijdens het spelverloop zijn 20 of meer stemmen niet van nut.