

Miles Ratcliffe

# MEDIEVAL<sup>TM</sup>

## M A S T E R Y



**CHAOS**<sup>TM</sup>  
PUBLISHING LTD

# INLEIDING

**Medieval Mastery** is een bordspel van tactische veroveringen gebaseerd op het feodaal systeem dat in Europa tijdens de Middeleeuwen bestond. Het speelt zich af in Frankrijk, ten tijde van oproer en elke speler neemt de rol aan van een provinciale heer wanneer in het land een oorlog openbarst rond de troonsopvolging. Stuur je dappere ridders voorwaarts om de omringende landen te veroveren in een verbeterde strijd om de troon op te eisen!

## ONDERDELEN

### 126 KAARTEN :

Deze kaarten bevatten de 6 decks waarmee de spelers spelen en ook 18 *artefacten*. Elk deck bevat een identieke set *conflict*, *support* en *goederen* kaarten.

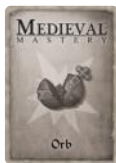
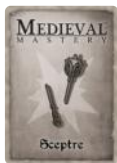


**CONFLICT** : Deze kaarten worden gedurende het *gevecht* gesloten gespeeld. Allen voegen een score tussen +2 en +5 toe aan de *gevechtssterkte* van de speler, behalve bij **Ambush** kaarten, die elk het resultaat van een worp van een dobbelsteen toevoegen.



**SUPPORT** : Deze kaarten worden gespeeld tijdens een *gevecht*. Elke kaart zal ofwel +1 of +2 toevoegen aan de *gevechtssterkte* van de speler. De spelers spelen hun *support kaarten* in een poging om de *tegenstander* de overwinning te ontfutselen.

**GOEDEREN** : Deze kaarten bezorgen de speler bonussen tijdens het spel; meer versterking oproepen, extra kaarten trekken, de *artefacten* van de andere speler *vernietigen* en zelfs bijkomende *vorderingen* boeken. Speel deze op het juiste moment om elk voordeel maximaal te benutten en de overwinning binnen te halen.



**ARTEFACTEN** : Er zijn 3 soorten *artefacten* : *Kronen*, *Rijksappels* en *Scepters*. De spelers krijgen willekeurig één van elke soort, die hen een combinatie van unieke speciale vaardigheden verschaft.



### 39 TEGELS :

Er zijn 3 verschillende soorten tegels in het spel : 6 *kastelen*, 3 *meren* en 30 *gebieden*. Deze tegels worden gebruikt om een kaart van een Middeleeuws *gebied* te maken.



**KASTELEN** : Elke speler start het spel met ridders in zijn *kasteel*. Elke ridder die de speler tijdens het spel verwerft wordt in zijn *kasteel* geplaatst. Nadat een speler een *gevecht* verloren heeft, zal elke overlevende ridder zich in zijn *kasteel* terugtrekken.



**MEREN** : Spelers kunnen *meren* niet *veroveren*. Een speler die een *gebied* beheerst dat aangrenzend is aan een *meer* kan elk *gebied* dat aan dit *meer* grenst betreden. Het verbindt dus alle *gebieden* die aan dit *meer* grenzen met elkaar.



**GEBIEDEN** : Er zijn verschillende *gebieden* in het spel. Dit kunnen uitgestrekte donkere bossen zijn, desolate ruïnes of met sneeuw bedekte bergen en zwaar versterkte burchten. De meeste van de *gebieden* beschikken over speciale eigenschappen die een invloed hebben op het spel. Allen hebben ze een waarde aan *overwinningspunten* variërende van 1, 2 of 3.



### 60 DOBBELSTENEN :

Er zijn 10 dobbelstenen in elk van de 6 kleuren. Ze worden bij het begin van het spel aan de spelers gegeven. Elke stip op een dobbelsteen stelt een ridder voor.

**NOOT** : Tijdens het spel zullen de meegeleverde dobbelstenen hoofdzakelijk dienen om het aantal ridders dat elke speler op de kaart heeft, voor te stellen. Je zal enkel dobbelstenen moeten gooien bij de **Arena** of **Ambush** kaart.



# SPELOPSTELLING

Alvorens met het spel te beginnen dien je volgende zaken te doen :

**1. kies kastelen** : Elke speler kiest één van de zes tot het spel behorende *kastelen*. Ze nemen ook het bijhorende deck van kaarten en de bijhorende set van 10 dobbelstenen. De kaartendecks van de spelers die bestaan uit 18 kaarten zijn identiek dus kunnen de spelers hun geliefkoosde kleur kiezen.

**2. de kaart opbouwen** : De *kaart* wordt opgebouwd uit een samenstelling van tegels die verschilt naargelang het aantal spelers dat aan het spel deelneemt (zie pag. 4). Door de gekozen samenstelling te volgen en elke tegel op de juiste plaats neer te leggen wordt het opbouwen van de *kaart* een eenvoudige taak. Hou de *meren* bij de hand, verdeel de *gebieden* over 3 stapels afhankelijk van hun *waarde van overwinningspunten*. Schud elk van de stapels en leg deze gesloten neer. Beginnende vanuit het midden leg je de tegels open op hun aangeduide plaats. Elke speler plaatst vervolgens zijn *kasteel* op de aangegeven plaats waar hij recht voor zit.

**3. Verdeel de artefacten** : Eenmaal de *kaart* is opgebouwd, verdeel je de *artefact* kaarten in *Kronen*, *Rijksappels* en *Scepters*. Schud ze en geef elke speler er één van elk type. De spelers leggen vervolgens hun 3 *artefact* kaarten open voor zich neer. Nieuwe spelers nemen nu best de tijd om zich vertrouwd te maken met de *artefacten* die hen werden toebedeeld alsook die van de andere spelers. De eenvoudigste manier is dat elke speler om beurt zegt welke *artefacten* hij gekregen heeft en hun eigenschappen voorleest , hierbij gebruik maken van de korte referentielijst (zie laatste pagina).

**4. Leg niet gebruikte spelonderdelen terug** : Leg alle tegels, kaarten en dobbelstenen welk voor dit spel niet gebruikt worden, terug in de doos.

**5. aanleggen van de speelgebieden** : Eenmaal alle spelers al hun spelonderdelen hebben, schud elke speler zijn deck en legt dit gesloten voor zich neer. Men moet een kleine ruimte naast deze stapel laten voor de aflegstapel. Elke kaart die een speler gespeeld heeft zal open op de aflegstapel gelegd worden. De dobbelstenen van de speler worden naast het deck gelegd en vormen zijn reserve.

**6. plaatsen van de start ridders** : Elk oog op de zijde van een dobbelsteen stelt een ridder voor. Elke speler begint met 6 ridders. Deze ridders worden op een gelijkwaardige manier verdeeld tussen het *kasteel* van de speler en elk *Homelands* aangrenzend aan het *kasteel*. Wanneer er bijvoorbeeld 1 *Homelands* aangrenzend is aan het *kasteel* van de speler, dan plaatst deze speler 3 ridders in zijn *kasteel* en 3 ridders op dat *Homelands*. Indien er echter geen *Homelands* grenzen aan het *kasteel*, dan plaatst hij gewoon 6 ridders in zijn *kasteel*. Er kunnen hoogstens 2 *Homelands* aangrenzend zijn aan een *kasteel*.

**7. Trek 5 kaarten** : Elke speler trekt nu 5 kaarten uit zijn deck die hij op handen neemt. Indien een speler de kaart *Authority* trekt, dan speelt hij deze dadelijk uit en trekt hij 2 bijkomende kaarten uit zijn deck. De spelers moeten ten allen tijden hun kaarten verborgen houden voor de andere spelers.

**8. bepaal de startspeler** : Bepaal willekeurig de startspeler. Deze speler zal de eerste beurt van het spel beginnen. Het spel gaat steeds in klokwijzerzin waarbij ieder telkens aan de beurt komt tot het spel eindigt.

Het spel eindigt zodra een speler de 13 of meer overwinningspunten heeft aan *gebieden*. Deze speler wordt dan de winnaar.

**1**

**2**

**3**

**4** Leg niet gebruikte spelonderdelen terug

**5**

**6**

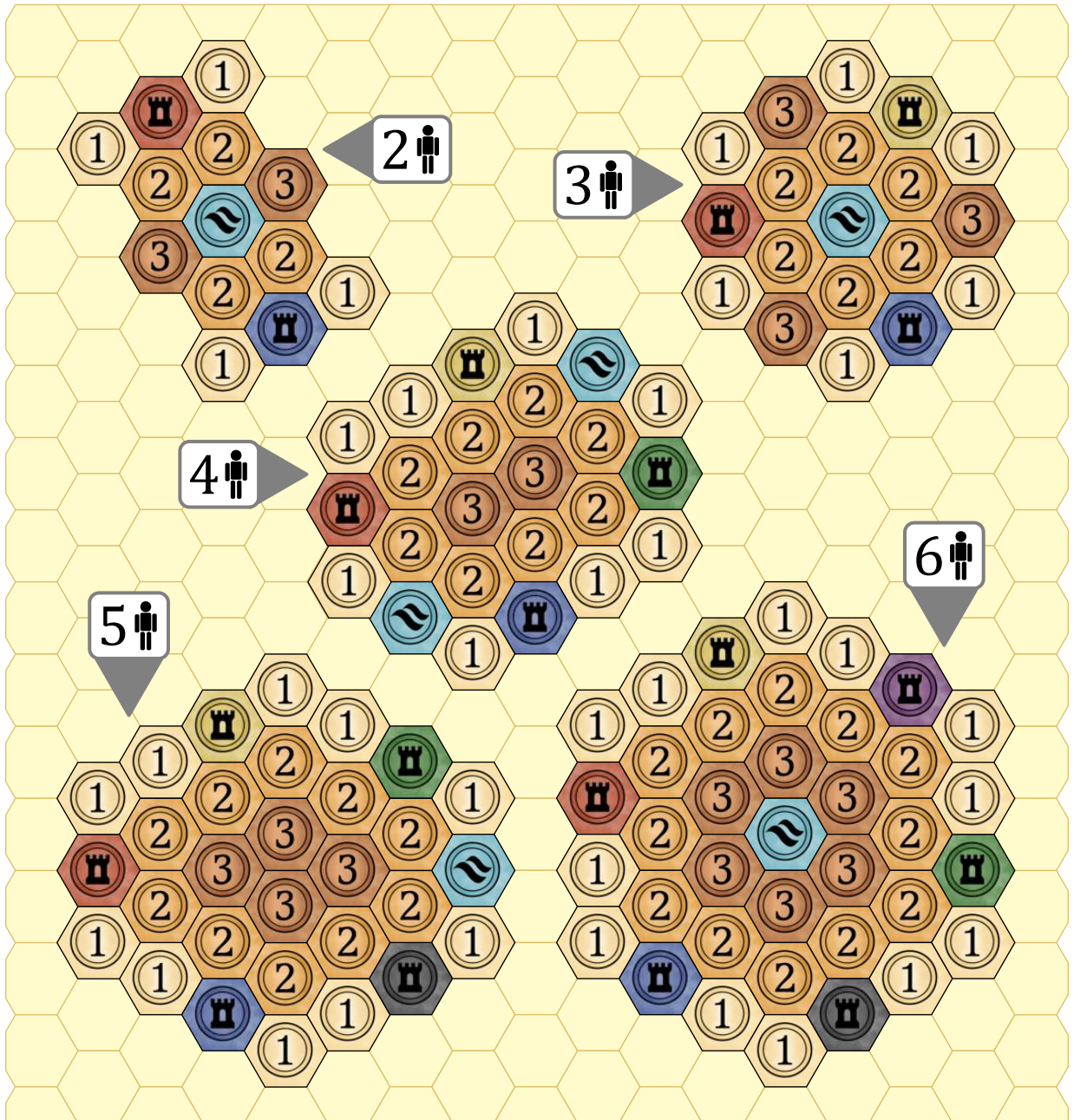
**7**

**8**

**3**

# KAARTEN

Elke kaart wordt opgebouwd met een specifieke configuratie van *kasteel*, *meer* en *gebiedentegels* afhankelijk van het aantal spelers. Het diagram onderaan toont de opbouw voor de 2, 3, 4, 5 en 6 spelerskaarten. Wanneer je de kaart opbouwt, leg de tegels dan open op de aangewezen plaats, zoals afgebeeld. De *gebieden* met de *overwinningspunten* worden willekeurig gelegd om van spel tot spel andere uitdagingen te krijgen.



**NOOT:** De doos bevat voldoende tegels om tot 3 spellen gelijktijdig te spelen. Dit staat bijvoorbeeld toe om 2 spellen met 3 spelers, 1 spel met 2 spelers en 1 spel met 4 spelers of zelfs 3 spellen met twee spelers gelijktijdig te spelen.



Kaartopbouw voor  
het aangewezen  
aantal **SPELERS**

**KASTEEL**



**GEBIEDEN** met waarde...



**MEER**





# SPELOPSTELLING DIAGRAMS

## SET-UP VOOR 2 SPELERS



## SPELGEBIED SPELER



NAAM

BEELD



EIGENSCHAPPEN

WAARDE OVERWINNINGSPUNTEN

Dit diagram toont net *Nivernais* spelersgebied tijdens een *gevecht*, nadat ze hun *conflict* en *support* kaarten hebben gespeeld. Ze hebben nu elk nog 2 kaarten op handen.



# ICONOGRAFIE

De meeste kaarten en tegels in *Medieval Mastery* gebruiken een specifieke iconografie om naar hun eigenschappen te verwijzen. Sommige icoontjes vindt je terug op verschillende onderdelen, andere zijn specifiek verbonden aan een bepaald *artefact* of *gebied*. Op deze pagina's vindt je alle iconografie die in het spel gebruikt wordt in detail weergegeven samen met de relevante regels. De icoontjes op zich zijn vrij logisch zodat je na enige spelletjes niet lager de referentiepagina nodig zal hebben.

	Wanneer deze eigenschap gebruikt wordt, dan ben <b>JIJ</b> de <i>betrokken speler</i> .		Wanneer deze eigenschap gebruikt wordt dan is <b>JE TEGENSTANDER</b> de <i>betrokken speler</i> .
<i>Meeste artefacten</i>		<i>Brutality, Defiance, Influence</i>	
	Je mag deze eigenschap maar <b>EENMAAL</b> gebruiken tijdens elk van je beurten.		Wanneer deze eigenschap wordt toegepast kies je <b>EEN WILLEKEURIGE</b> speler die de <i>betrokken speler</i> wordt.
<i>Alle kronen</i>		<i>Corruption, Prosperity</i>	
	Pas deze eigenschap toe na het resultaat van het gevecht wanneer je dit <i>gevecht</i> <b>GEWONNEN</b> hebt.		Pas deze eigenschap toe na het resultaat van een <i>gevecht</i> wanneer je dit gevecht <b>VERLOREN</b> hebt.
<i>Brutality, Greed, Preparation</i>		<i>Cleansing, Devotion, Resurgence</i>	
	Pas deze eigenschap toe alvorens <i>conflict</i> kaarten te spelen, wanneer je de <b>AANVALLENDE</b> speler bent.		Pas deze eigenschap toe alvorens <i>conflict</i> kaarten te spelen, wanneer je de <b>VERDEDIGENDE</b> speler bent.
<i>Fear, Influence, Rage</i>		<i>Defiance, Loyalty, Vigour</i>	

BEELD



NAAM

EIGENSCHAP  
*(in het Engels)*

WAARDE/EIGENSCHAP



NAAM


















KAART TYPE  
*(in het Engels)*

EIGENSCHAP  
*(in het Engels)*

WAARDE/EIGENSCHAP



# ICONOGRAFIE

	Bij het begin van een <i>gevecht</i> telt de <b>AANVALLENDE</b> speler <b>+1 BIJ</b> zijn aanvalsterkte bij.		Bij het begin van het <i>gevecht</i> voegt de <b>VERDEDIGENDE</b> speler <b>+ 1 BIJ</b> aan zijn gevechtssterkte.
Grasslands		Fort, City, Fortress	
	Dit <i>gebied</i> <b>HEEFT NIET</b> de eigenschap om 6 ridders te herbergen. Het heeft integendeel maar een <i>capaciteit</i> van # ridders, zoals aangeduid.		Wanneer men in <i>gevecht</i> is om dit <i>gebied</i> , <b>KUNNEN</b> spelers <b>GEEN</b> <i>support</i> kaarten spelen.
Cave, Battlefield		Mountains	
	De <i>betrokken speler</i> <b>PLAATST 1</b> bijkomende ridder in zijn <i>kasteel</i> . De <i>gebieds</i> eigenschappen zijn van toepassing wanneer het <i>veroverd</i> wordt.		De <i>betrokken speler</i> <b>VERLIEST 1</b> ridder uit het <i>betrokken gebied</i> . De <i>gebieds</i> eigenschappen zijn van toepassing wanneer het <i>veroverd</i> wordt.
Devotion   Village, City, Shrine		Brutality   Marshlands	
	De <i>betrokken speler</i> <b>TREKT</b> kaarten uit zijn deck <b>TOT</b> hij <b>ZES</b> kaarten op handen heeft.		De <i>betrokken speler</i> <b>MAG 1 WILLEKEURIGE KAART</b> uit zijn hand afleggen. <i>Gebieds</i> eigenschappen zijn van toepassing wanneer het <i>veroverd</i> wordt.
Greed, Resurgence		Fury, Cleansing, Preparation   Ruins, Abbey, Fortress	
<b>+1</b>	De <i>betrokken speler</i> <b>TELT +1 BIJ</b> zijn gevechtssterkte op.		De <i>betrokken speler</i> <b>LEGT 1 WILLEKEURIGE</b> kaart af uit zijn hand.
Rage, Loyalty		Defiance, Influence	
	<b>VERNIETIG 1 WILLEKEURIG</b> artefact van de <i>betrokken speler</i> .		<b>KIJK</b> naar de bovenste <b>VIER</b> kaarten uit het deck van de <i>betrokken speler</i> en leg ze vervolgens terug in willekeurige volgorde.
Corruption		Insight	
	De <i>betrokken speler</i> <b>SCHUDT 1 KAART</b> in zijn deck uit zijn aflegstapel van de kaarten die hij de vorige beurt aflegde.		<b>KIJK</b> naar de bovenste kaart van het deck van de <i>betrokken speler</i> , Je mag kiezen om <u>ofwel</u> ze als bovenste kaart te laten liggen <u>of</u> om ze af te leggen.
Order		Prosperity	
	De <i>betrokken speler</i> <b>MAG</b> een <b>GEVECHT</b> aangaan alsof hij <b>EVENVEEL</b> ridders had als zijn tegenstander. <b>PAS</b> de waarde van de dobbelstenen <b>NIET</b> aan; De <i>betrokken speler</i> <b>MAG GEEN</b> bijkomende ridders in het betwiste <i>gebied</i> plaatsen.		
Fear, Vigour			
	De <b>START</b> ridders van een speler worden gelijkmatig verdeeld tussen het <i>kasteel</i> en de <b>Homelands</b> rondom het <i>kasteel</i> .		De <i>betrokken speler</i> herverdeelt nogmaals zijn ridders. Dit IS <b>GEEN</b> vordering.
Homelands		Vitality	
	Bij het begin van het <i>gevecht</i> gooien de <i>betrokken spelers</i> <b>ELK 1 DOBBELSTEEN</b> . De speler die het laagste getal gooid <b>VERLIEST 1</b> ridder uit de <b>Arena</b> . Bij een gelijke stand, verliezen <b>BEIDE SPELERS 1</b> ridder. Indien als gevolg hiervan een van beide spelers geen ridders meer in de <b>Arena</b> heeft, <b>EINDIGT</b> het <i>gevecht</i> .		
Arena			

**NOOT** : Wanneer een speler een gebied verovert, dan wordt die speler de betrokken speler om de eigenschappen af te handelen.

# EEN SPELBEURT

## 1. PLAATSEN RIDDERS



Bij het begin van zijn beurt plaatst de speler **drie** ridders in zijn *kasteel*. Spelers doen dit door de dobbelsteen die reeds in hun *kasteel* ligt, met 3 te verhogen. Indien er nog ridders moeten geplaatst worden, dan neemt de speler een dobbelsteen uit zijn reserve en plaatst deze in zijn *kasteel* om deze ridders voor te stellen. Indien, in het onwaarschijnlijke geval dat de speler geen dobbelsteen meer zou hebben, dan zijn deze ridders verloren en worden ze niet geplaatst.

*Kastelen* kunnen een onbeperkt aantal ridders huisvesten. Het *kasteel* van een speler **kan niet veroverd** worden door andere spelers, dus is het niet nodig hier ridders achter te laten om het te verdedigen.

## BEURTOVERZICHT

1. plaats 3 ridders
2. speel *goederen* kaarten
3. gebruik *kronen*
4. *herverdeel* de ridders
5. maak een *vordering*
6. *gevecht*
7. speel *goederen* kaarten
8. gebruik *kronen*
9. herstel *artefacten*

## 2. & 7. GOEDEREN SPELEN

Er zitten vier *goederen* kaarten in elke stapel van elke speler : **Call to Arms**, **Authority**, **Tactical Advance** en **Fracture**. Wanneer een speler één van deze goederenkaarten spelen, dan tonen ze deze kaart aan de andere spelers, voeren de vermelde effecten uit en leggen ze vervolgens open op de aflegstapel.

	<b>AUTHORITY</b> : wanneer men gedaan heeft met kaarten te trekken, speel dan dadelijk deze kaart om twee bijkomende kaarten te trekken.		<b>FRACTURE</b> : Speel deze kaart wanneer je wil, om het effect van een <i>artefact</i> van een andere speler teniet te doen en het <i>artefact</i> te vernietigen.
	<b>CALL TO ARMS</b> : speel deze kaart enkel tijdens jouw beurt en plaats twee bijkomende ridders in je <i>kasteel</i> .	* De <b>Fracture</b> kaart kan <b>enkel</b> gebruikt worden tijdens jouw eigen beurt of wanneer een speler één van zijn <i>artefacten</i> gebruikt. Ze <b>kan niet</b> gebruikt worden tijdens de <i>herverdeling</i> of wanneer je een <i>vordering</i> maakt. Ze kan gebruikt worden : <ul style="list-style-type: none"><li>• voor of na de <i>herverdeling</i> van je ridders en voor je een <i>vordering</i> maakt.</li><li>• wanneer een speler aankondigt dat hij zijn <i>Kroon</i> gaat gebruiken. Beginnende bij die speler en vervolgens in klokwijzerzin, heeft elke speler de kans om een <b>Fracture</b> kaart op die <i>Kroon</i> te spelen.</li><li>• juist voor de <i>Rijksappel</i> of <i>Scepter</i> eigenschappen worden toegepast gedurende het <i>gevecht</i>. Beginnende bij de aanvallende speler en vervolgens in klokwijzerzin, heeft elke speler de kans om een <b>Fracture</b> kaart te spelen tegen dit <i>artefact</i>.</li></ul> Eenmaal alle spelers de kans gekregen hebben om het <i>artefact</i> te vernietigen, worden de effecten toegepast en gaat het spel verder.	
	<b>TACTICAL ADVANCE</b> : speel deze kaart enkel tijdens jouw beurt om nogmaals je ridders te <i>herverdelen</i> en een <i>vordering</i> te maken.		
De <b>call to arms</b> en <b>tactical advance</b> kunnen <b>enkel</b> gespeeld worden voor of na je jouw ridders hebt <i>herverdeeld</i> of een <i>vordering</i> gemaakt. Ze kunnen niet gespeeld worden tijdens het <i>herverdelen</i> , tijdens het maken van een <i>vordering</i> of gedurende een <i>gevecht</i> .			
<b>NOOT</b> : Wanneer ze vernietigd zijn worden <i>artefacten</i> omgedraaid. Zolang ze niet opnieuw hersteld zijn, kunnen de eigenschappen van de <i>artefacten</i> niet gebruikt worden. Eenmaal hersteld worden ze opnieuw open gedraaid (zie pag. 13)			

## 3. & 8. GEBRUIK KRONEN

Spelers mogen de eigenschap van hun *Kroon* maar **éénmaal** per beurt gebruiken. Ze kunnen de eigenschap van hun *Kroon* niet gebruiken tijdens *herverdeling*, wanneer ze een *vordering* maken of gedurende een *gevecht*. *Kronen* worden het best gebruikt dadelijk voor de *herverdeling* en alvorens men een *vordering* maakt. De **Crown of Vitality** is hierop echter een uitzondering en wordt het best gebruikt net alvorens de speler zijn beurt eindigt. De spelers moeten de eigenschap van hun *Kroon* niet gedurende hun beurt gebruiken.

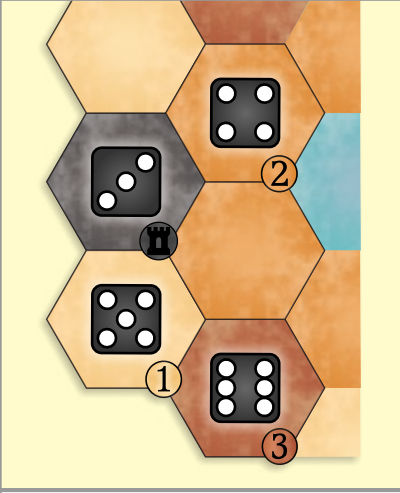

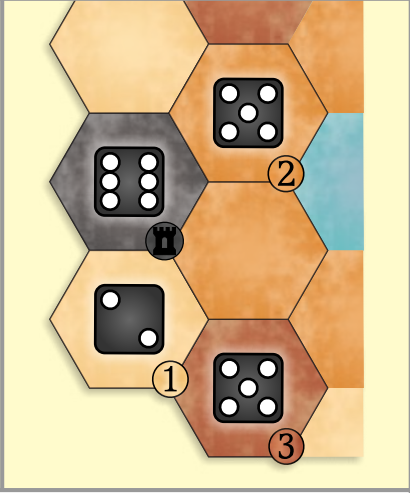
**NOOT** : Indien een speler minder dan 4 kaarten heeft en hij gebruikt zijn **Crown of Insight**, dan schudt deze speler eerst zijn aflegstapel en legt deze gesloten onder de nog overblijvende kaarten van de trekstapel. Hij bekijkt vervolgens de 4 bovenste kaarten van zijn trekstapel en steekt ze in willekeurige volgorde terug, zoals normaal.



## 4. HERVERDELEN RIDDERS

Het *herverdelen* van de ridders is een procedure waarbij de ridders verdeeld worden tussen het *kasteel* van de speler en de *gebieden* die hij beheerst. De spelers mogen hun ridders maar **éénmaal** per beurt herverdelen, en dit **enkel** alvorens ze een *vordering* maken. Indien een speler een **Tactical Advance** kaart speelt, mag hij een tweede *herverdeling* doen en een tweede *vordering* uitvoeren. Dit laat de spelers toe hun *vordering* voor te bereiden, door ridders terug naar hun *kasteel* te halen, terwijl het hen ook de kans biedt *gebieden*, welke blootstaan aan een aanval, te versterken. Een speler moet zijn herverdeelfase steeds beginnen en eindigen met hetzelfde aantal ridders op de kaart.

Om ridders te *herverdelen* kan een speler zijn aantal ridders in zijn *kasteel* of een *gebied* dat hij beheerst verminderen. Hij verhoogt vervolgens het aantal ridders in zijn *kasteel* of een *gebied* dat hij beheerst met hetzelfde aantal. Het is belangrijk op te merken dat de *vordering* geschiedt door gebruik te maken van het aantal ridders dat een speler in zijn *kasteel* heeft. Alle *gebieden* kunnen tot zes ridders huisvesten, behalve anders aangeduid. Elk *gebied* dat door de speler beheerst wordt, moet minstens één ridder huisvesten. De spelers **kunnen** hun ridders **niet** *herverdelen* zodat een *gebied* bezet wordt door meer ridders dan dat het kan huisvesten of door helemaal geen ridders. Waar mogelijk moeten de spelers hun ridders aanduiden door gebruik te maken van één dobbelsteen.

VOOR		NADIEN
		
<p><b>In dit voorbeeld</b> heeft de speler 3 ridder teruggetrokken uit <i>gebied</i> met waarde 1 en een andere ridder uit <i>gebied</i> met waarde 3. Het plaatst 3 van deze ridders in zijn <i>kasteel</i>, waardoor het totale aantal ridders in zijn <i>kasteel</i> op 6 komt en hij plaatst de overige ridder op een <i>gebied</i> met waarde 2, waardoor het aantal ridders op dit <i>gebied</i> op 5 komt.</p>		

### — HET FEODALE SYSTEEM —

Het feodale systeem was overheersend tijdens de Middeleeuwen in Europa vanaf de 9<sup>e</sup> eeuw en duurde tot de 17<sup>e</sup> eeuw. Feodalisme werd gebruikt om de maatschappij te structureren rondom een geheel van wettelijke en militaire gewoonten waarbij een deel van een grondgebied werd overgedragen in ruil voor vooraf afgesproken diensten.

De structuur van een feodaal systeem kan gezien worden als een piramide met de koning aan de top. De koning schonk land en titels aan die edellieden die hadden bijgedragen tot het behoud van de kroon of het grondgebied, mogelijks door de koning te ondersteunen tijdens een oorlog of door zich ten dienste te stellen van de kroon.

De koning schonk ook vaak land en titels aan weerspannige edelen wanneer zij hem als de autoriteit of hun koning zouden erkennen. In ruil daarvoor konden deze edelen dan het land gebruiken en datgene wat ze door erfenis verkregen om zelf hun eigen vazallen te maken.



# BEVOORRADINGSLIJN

Een *gebied* dat door een speler beheerst wordt heeft **slechts** een *bevoorradingslijn* indien het net naast het *kasteel* van die speler gelegen is of indien de speler een ononderbroken lijn kan trekken vanuit dat *gebied* naar zijn *kasteel*, door *meren* of andere *gebieden* die hij beheerst. *Meren* worden beschouwd als zijnde ten allen tijde door alle spelers beheerst waardoor het mogelijk wordt voor alle spelers om hier een *bevoorradingslijn* door te trekken.

Indien een *gebied* geen *bevoorradingslijn* heeft, dan **kan je geen** ridders uit dit *gebied* weghalen om hen te *hervredelen* en kan je ook bij de *hervredeling* geen bijkomende ridders toevoegen aan dit *gebied*. Bijkomend kan je ook geen *vordering* maken vanuit dit *gebied* naar een ander *gebied*, tenzij het *gebied* waarnaar je de *vordering* wil maken ook aangrenzend is aan *gebieden* die je reeds beheerst en waar je wel een *bevoorradingslijn* naar lopen hebt.



**In dit voorbeeld** kan de rode speler een ononderbroken lijn trekken van *gebied A* door *gebied B* naar zijn *kasteel*. Dit toont aan dat *gebied A* een *bevoorradingslijn* heeft.

Zoals je in dit voorbeeld kan zien hebben alle *gebieden* een *bevoorradingslijn* omdat uit elk *gebied* een ononderbroken lijn kan getrokken worden naar het respectievelijke *kasteel*.



**In dit voorbeeld** heeft de gele speler een *vordering* gemaakt en *gebied B* *veroverd*. *Gebied A* heeft niet langer een *bevoorradingslijn*.

De gele speler kan een lijn trekken vanuit *gebied B* naar zijn *kasteel* omdat de *bevoorradingslijn* door het meer kan lopen.

## — HET FEODALE SYSTEEM —

Het feodale systeem draait rond het belangrijke begrip van *leenheren*, *vazallen* en *lenen*. De *leenheer* was de *edele* die het recht had een *gedeelte* van zijn land, het *leen*, in gebruik te geven aan *edelen* van lagere stand, die er dan in toestemden zijn *vazal* te worden.



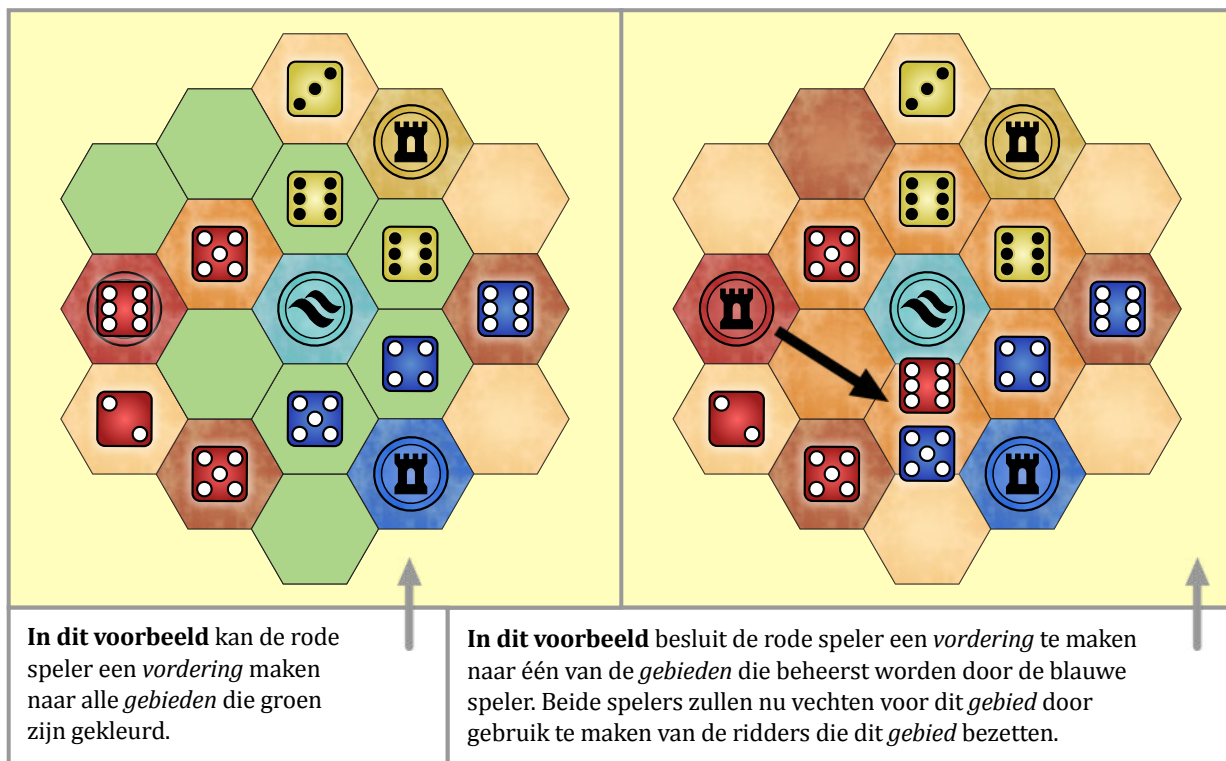
Alvorens de *leenheer* een dergelijk *leen* kon schenken, diende hij die *persoon vazal* te maken tijdens een *formele ceremonie* die de *ceremonie van commendatie* genoemd werd. De *ceremonie* bestond uit twee delen : De *eed van erkenning* door de *vazal* en de *eed van trouw* die werkte als een *soort contract* tussen de *leenheer* en de *vazal*.

Eenmaal deze *ceremonie* volbracht hadden de *leenheer* en zijn *vazal* een *feodale verhouding* met *wederzijdse verplichtingen*. In ruil voor het gebruik van het *leen* en de *bescherming* van de *heer*, droeg de *vazal* een deel van zijn *inkomen* verkregen uit het *leen*, over aan de *leenheer* en stond hij zijn *heer* bij wanneer deze ten oorlog trok. Bovendien had de *vazal* nog *andere verplichtingen* zoals zijn *opwachting* maken aan het *hof* van de *heer* en een *functie* opnemen binnen zijn *rechtbank*.



## 5. EEN VORDERING MAKEN

Een *vordering* maken is een procedure waarbij de speler ridders verplaatst vanuit zijn *kasteel* naar een *gebied* dat hij **nog niet** beheerst. De spelers kunnen **enkel** een *vordering* maken tijdens hun beurt, tenzij ze een **Tactical Advance** kaart spelen. Een speler maakt een *vordering* door een aantal ridders uit zijn *kasteel* naar een *gebied* te sturen aangrenzend aan zijn *kasteel* of aan een *gebied* dat hij beheerst. De spelers kunnen slechts het aantal ridders verplaatsen dat het *gebied* kan huisvesten, meestal 6 ridders. Indien de speler een *gebied* beheerst, aangrenzend aan een *meer*, dan kan deze speler een *vordering* maken naar eender welk gebied dat ook aangrenzend is aan dit *meer*. De *meren* verbinden immers alle aan hen grenzende *gebieden*.



Wanneer een speler een *vordering* maakt in een *gebied* dat **niet** onder de controle valt van een andere speler, dan **verover**t deze speler dat *gebied* en past de eigenschappen ervan toe. Indien een speler een *vordering* maakt in een *gebied* dat onder de controle valt van een andere speler, dan **moeten** beiden speler in een *gevecht* voeren met de ridders die op dit *gebied* staan. Spelers moeten tijdens hun beurt **geen** *vordering* uitvoeren.

## 6. HET GEVECHT

Een *gevecht* ontstaat wanneer een speler een *vordering* maakt in een gebied dat beheerst wordt door een andere speler. De speler die de aanval inzet wordt de **aanvallende speler** genoemd, de andere speler is de **verdedigende speler**. Dit zijn de enige spelers die bij het gevecht betrokken zijn en zijn elkaars *rivalen*. Het *gebied* wordt beschouwd als zijnde in "betwisting", tot het einde van het gevecht.

Beide spelers die in een *gevecht* verwickeld zijn, starten het *gevecht* met een *gevechtssterkte* gelijk aan het aantal ridders dat het gebied bezet. Bijvoorbeeld wanneer een speler 4 ridders heeft op een *gebied* in betwisting dan begint hij het gevecht met een *gevechtssterkte* van 4. Elke speler moet nu zijn eigen *gevechtssterkte* hebben.

Tijdens het *gevecht* zal de *gevechtssterkte* van de speler wijzigen door de eigenschappen van het *gebied* en de eigenschappen van de *artefacten* alsook door de *conflict* kaarten en het aantal *support* kaarten dat hij uit zijn hand speelt. De speler met de hoogste *gevechtssterkte* wint het gevecht.

### VOLGORDE VAN HET GEVECHT

1. pas de eigenschappen van het *gebied* toe
2. trek tot 5 kaarten
3. pas de *Scepter* eigenschappen toe
4. speel *conflict* kaarten
5. speel *support* kaarten
6. resultaat van het *gevecht*
7. pas de *Rijksappel* eigenschappen toe
8. verlies ridders en trek terug
9. pas de eigenschappen van het *gebied* toe

# VOLGORDE VAN HET GEVECHT

**1. Pas de eigenschappen van het gebied toe :** Indien het betwistte *gebied* eigenschappen heeft die bij het begin van het *gevecht* moeten worden toegepast, gebeurt dit nu.

**2. Trek tot 5 kaarten :** Beide spelers trekken kaarten uit hun deck tot ze elk 5 kaarten op handen hebben. Indien een speler zijn **Authority** kaart trekt, dan speelt hij deze dadelijk uit en eindigt voor hem hier deze fase. Indien op dit ogenblik een speler geen 5 kaarten meer uit zijn deck kan trekken, dan schudt hij zijn aflegstapel en legt deze gesloten voor zich neer. Dit is nu zijn deck waaruit hij verder kaarten zal trekken tot hij er 5 heeft.

**3. Pas de Scepter eigenschappen toe :** Beginnende bij de aanvallende speler en vervolgens in klokwijzerzin heeft elke speler (ook diegenen die niet bij het *gevecht* betrokken zijn) de mogelijkheid om hun **Fracture** kaart te spelen op één van de **Scepters** van de bij het *gevecht* betrokken spelers. Eenmaal alle spelers de kans hebben gehad om deze **Scepters** te vernietigen, worden de effecten van de niet vernietigde **Scepters** toegepast.

**4. Speel conflict kaarten :** Beide spelers, betrokken bij het *gevecht*, spelen nu een conflictkaart uit hun hand en leggen deze gesloten voor zich neer. Indien een speler geen *conflict* kaart op handen heeft om te spelen, dan gaat voor deze speler het *gevecht* verder alsof hij een *conflict* kaart speelde met sterkte 0. Eenmaal beide spelers hun *conflict* kaart gespeeld hebben, draaien ze deze gelijktijdig om. Elke speler telt dan de waarde van deze *conflict* kaart bij zijn *gevechtssterkte* op. Deze *conflict* kaarten blijven als referentie in het spel liggen tot het einde van het *gevecht*.

**5. Speel support kaarten :** Beginnende bij de speler met de laagste *gevechtssterkte*, spelen beide bij het *gevecht* betrokken spelers om beurten *support* kaarten uit hun hand. Ze blijven verder *support* kaarten spelen, tot beide spelers beslissen er geen meer te spelen of er geen meer op handen hebben. Elke speler telt vervolgens de waarde van zijn *support* kaarten bij zijn eigen *gevechtssterkte*. De *support* kaarten blijven als referentie in het spel liggen tot het einde van het *gevecht*.

**6. Resultaat van het gevecht :** Vergelijk de totale *gevechtssterkte* van beide spelers. De speler met de hoogste *gevechtssterkte* wint het *gevecht* met het verschil tussen beide *gevechtssterktes*. In geval van gelijke stand wint de verdedigende speler met een verschil van 1.

**7. Pas de Rijksappel eigenschappen toe :** Beginnende bij de aanvallende speler en vervolgens in klokwijzerzin mag elke speler om beurt (ook de spelers die niet bij het *gevecht* betrokken zijn) een **Fracture** kaart spelen op de **Rijksappels** van één van de spelers die in het *gevecht* betrokken is. Eenmaal alle spelers de kans gehad hebben deze **Rijksappels** te vernietigen worden de effecten van de niet vernietigde **Rijksappels** toegepast.

**8. Verlies ridders en trek terug :** De verslagen speler verliest nu een aantal ridders in het betwistte *gebied* dat gelijk is aan het verschil tussen de 2 *gevechtssterktes*. Hij trekt vervolgens elke nog overgebleven ridder in dat *gebied* terug naar zijn *kasteel*. Een speler kan enkel ridders verliezen in een betwist gebied zelfs indien het verschil groter zou zijn dan het aantal ridders dat hij in dat *gebied* heeft.

**9. Pas de eigenschappen van het gebied toe :** Indien de aanvallende speler het *gevecht* wint, dan *verover* hij het betwistte *gebied* en past hij de toepasselijke eigenschappen ervan toe. Indien de verdedigende speler het *gevecht* wint en succesvol zijn betwist *gebied* verdedigd heeft, dan blijft hij in controle ervan. Wanneer dit gebeurt, dan *verover* hij het *gebied* niet en dienen de toepasselijke eigenschappen van het *gebied* niet te worden toegepast. Alle *conflict* en *support* kaarten worden nu afgeruimd en de aanvallende speler gaat verder met zijn beurt.

1

2

3

4

5

6  $11-11=1$

7

8  $4-1=...$

9

**NOOT :** Het is de verantwoordelijkheid van elke speler erop toe te zien dat de effecten van de **Rijksappel**, **Scepter** en **gebied** steeds worden toegepast. Indien een effect over het hoofd werd gezien, en indien het nodig blijkt voor het verdere verloop, kunnen spelers steeds "terugspoelen" tot het punt waar de eigenschap van het *gebied* of het **artefact** over het hoofd werd gezien.



## VOORBEELD GEVECHT

De **aanvaller** plaatst 6 ridders in de **City**, die door 5 ridders van de **verdediger** bezet wordt.

1) Bij het begin van het *gevecht* wordt de eigenschap van de **City** toegepast, door +1 op te tellen bij de *gevechtssterkte* van de **verdediger** [A:6, V:6].

**aanvallende speler**

gevechtssterkte = 14



RIDDER



SCEPTRE OF RAGE



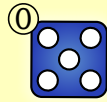
CONFLICT



SUPPORT

**verdedigende speler**

gevechtssterkte = 12



RIDDER



CITY



CONFLICT



SUPPORT



SUPPORT

**SCEPTRE OF RAGE**



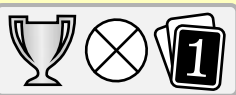
**SCEPTRE OF DEFIANCE**



**ORB OF BRUTALITY**



**ORB OF PREPARATION**



**CITY**

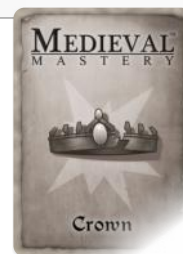


2) De spelers trekken 5 kaarten. 3) De **aanvaller** speelt een **Fracture** om de **Sceptre of Defiance** van de **verdediger** te vernietigen. De eigenschap van de **Sceptre of Rage** van de **aanvaller** wordt nu toegepast waardoor hij +1 toevoegt aan zijn *gevechtssterkte* [A:7, V:6]. 4) Beide spelers spelen nu gesloten een **conflict** kaart, de **aanvaller** toont een 5, de **verdediger** een 3 [A:12, V:9]. 5) Omdat hij de laagste *gevechtssterkte* heeft mag de **verdediger** nu **support** kaarten spelen. Hij speelt 2 **support** kaarten +1 en +2 [A:12, V:12]. 6) Als antwoord hierop speelt de **aanvaller** een +2 **support** kaart. [A:14, V:12]. 7) Met geen **support** kaarten meer te spelen wint de **aanvaller** het *gevecht* met een verschil van 2. 8) Geen van de andere spelers speelt een **Fracture** kaart dus wordt de eigenschap van de **Orb of Brutality** van de **aanvaller** toegepast, waarbij de **verdediger** 1 ridder in de **City** verliest. De eigenschappen van de **Orb of Preparation** van de **verdediger** worden **niet** toegepast in dit *gevecht*. 9) De **verdediger** verliest 2 ridders uit deze **City** en trekt met zijn 2 overgebleven ridders terug naar zijn **kasteel**. 10) De **aanvaller** verovert de **City** en past de eigenschappen van de **City** toe door 1 bijkomende ridder in zijn **kasteel** te plaatsen.

## 9. ARTEFACTEN HERSTELLEN

Bij het einde van de beurt, herstelt elke speler zijn *artefacten* die vernietigd waren in een vorige beurt, waarbij hij deze *artefacten* opnieuw open draait. Indien één van de *artefacten* vernietigd werden tijdens zijn beurt, dan worden deze *artefacten* pas hersteld na het einde van zijn volgende beurt.

Nadat een speler zijn *artefacten* die vernietigd werden, heeft hersteld eindigt de beurt van deze speler. Het is nu te laat om de eigenschap van een herstelde **Kroon** te gebruiken. Het spel gaat verder in klokwijzerzin.



## DOEL VAN HET SPEL

Alle *gebieden* hebben een *puntenwaarde* van 1,2 of 3 punten. Elk *gebied* dat de speler beheerst levert hem dit aantal *overwinningspunten* op en voegt dit toe aan zijn totaal aantal *overwinningspunten*. Doel van het spel is *gebieden* te controleren zodat de totale waarde aan *overwinningspunten* 13 of meer bedraagt.

Een speler beheerst het *gebied* zolang hij de enige speler is die op dat gebied ridders staan heeft. Van zodra een speler voldoende *gebieden* bezit die hem 13 of meer *overwinningspunten* opleveren eindigt het spel en wordt deze speler tot winnaar uitgeroepen.

**NOOT:** Een gebied dat door een speler beheerst wordt levert hem *overwinningspunten* op, zelfs als er geen *bevoorradingslijn* is.



# OPTIONELE REGELS

**VERBOND** ...voor spelers die in team willen spelen en zo de overwinning veilig stellen !

**Enkel voor spellen met 4 of 6 spelers.** Deze regels laten toe dat spelers zich verdelen in gelijkwaardige teams van 2 of 3 spelers elk.

**Teams van twee :** Indien de spelers zich verdelen over 2/3 teams van twee spelers, zet de spelers van een team dan tegenover elkaar. Zodra een team meer dan 20 overwinningspunten scoort winnen beide spelers het spel.

**Teams van drie :** In een spel met zes spelers, waarin de spelers verdeeld zijn over twee teams van drie spelers, zet de spelers dan gemengd rond de tafel. Doe dit zodanig dat elke speler aan linker en rechterzijde een speler van het andere team naast zich heeft. Zodra één van beide teams meer dan 30 overwinningspunten scoort winnen de spelers van dat team het spel.

Dit kan niet gespeeld worden wanneer het beleg van het kasteel-regel gebruikt wordt. De spelers **kunnen geen** vorderingen maken naar *gebieden* die door teamleden beheerst worden of naar hun *kastelen*. Bijkomend kan tijdens een *gevecht* elke speler van het team bijkomende *support* kaarten spelen, waarbij de waarde van deze *support* kaarten wordt opgeteld bij de *gevechtswaarde* van de speler van hun team. De spelers spelen in klokwijzerzin hun beurt, tot elke speler beslist geen kaarten meer te spelen.

**BELEG VAN HET KASTEEL** ...voor spelers die plannen een kasteel aan te vallen !

De spelers kunnen een *vordering* naar het *kasteel* van de andere speler uitvoeren. Wanneer een *kasteel* in betwisting staat, dan vecht de verdedigende speler alsof hij **8** ridders in zijn *kasteel* had staan, ongeacht het aantal ridders dat effectief in het *kasteel* gehuisvest is. Een speler kan het *kasteel* maar binnendringen met **maximaal 6** ridders. Van zodra een speler het *kasteel* van de andere speler *verover*t, wint hij het spel. De spelers kunnen het spel ook winnen op de gebruikelijke wijze.

**OP LEVEN EN DOOD** ...voor een brutaler spel !

Wanneer een *gebied* niet langer een *bevoorradingslijn* heeft, verwijder dan alle ridders die dit *gebied* bezetten, van de kaart. Deze ridders **trekken zich niet terug** en **worden niet** in het *kasteel* **teruggeplaatst**.

**SCHERMUTSELING** ....voor een korter spel !

In plaats van 13 of meer *overwinningspunten*, wint een speler dit maal indien hij **11** *overwinningspunten* behaalt. De **homelands** tellen hierbij voor waarde 0.

**MAYHEM** ...voor meer chaos en dobbelstenen gooien !

Elke speler start het spel met 6 bijkomende ridders in zijn *kasteel*. Wanneer een speler een *gevecht* wint, gooit deze speler een dobbelsteen voor elke ridder die in het betwist *gebied* verblijft, alvorens de *Rijksappel* eigenschappen worden toegepast. Voor elke **1** die hij gooit, verliest hij **1** ridder. Indien als resultaat hiervan de speler **geen** ridders meer overhoudt in het betwistte gebied, dan verliest hij dadelijk het **gevecht** in plaats van het te winnen. De vroeger verslagen speler zal nu **niet moeten** terugtrekken en *verover*t of behoudt het gebied. Indien er helemaal geen ridders meer in het gebied overblijven wordt het *gevecht* beëindigd.

## CREDITS

**Game Design:** Miles Ratcliffe  
**Development:** David Inker, Miles Ratcliffe  
**Editing:** David Inker, Miles Ratcliffe  
**Translation:** Ellen D'Hondt, Ben Verhaevert  
**Graphic Design:** Miles Ratcliffe  
**Cover Art:** Miguel Coimbra  
**Logo and Interior Art:** Gary Simpson

Should you have any comments or questions, please feel free to contact us at: [info@chaospublishing.com](mailto:info@chaospublishing.com)

**MORE TRANSLATIONS AVAILABLE AT:**  
<http://www.chaospublishing.com>

© 2012 Chaos Publishing Limited

**Proofreaders:** Jonathan Baker, Patrick Brennan, Michal Dziewonski, Nate Kurth, Victoria Osborne, Angelika Ratcliffe

**Playtesters:** Dave Berry, Lewis Clarke, Martin Farrell, Luke Gibbons, Eileen Gillmore, James Hamilton, Brian Hoare, James Legate-Bags, Jo Nicholson, Donald Oddy, Andy Ogden, John Parr, Martin Preston, Angelika Ratcliffe, Mark Ratcliffe, James Tottle, Chris Walkley

**Special Thanks:** A limited initial print run of *Medieval Mastery* was first published in June 2011. After receiving such a great response from its first release, we started to develop a second edition in order to bring the game into wider distribution. This is the result and so we would just like to thank everyone who purchased a copy of the first edition and for their encouraging support. We would also like to thank the *BoardGameGeek* community for invaluable feedback on our designs as well as all our *indiegogo* contributors for their enthusiasm and ongoing support.

# HOOFDBEGRIPPEN

**Aangrenzend** : Een tegel die naast een andere tegel ligt indien een van de zijden elkaar raken.

**Afleggen** : Een kaart open op je aflegstapel leggen.

**Bevoorradingsslijn** : Een *gebied* beheerst door een speler heeft een *bevoorradingsslijn* zolang die speler een ononderbroken lijn kan trekken vanuit dit *gebied* naar zijn *kasteel* doorheen andere *gebieden* die hij beheerst.

**Capaciteit** : het maximum aantal ridders dat een speler op een *gebied* kan plaatsen.

**Controle** : een speler beheerst een *gebied* zolang hij de enige speler is die hier ridders heeft.

**Gevecht** : een *gevecht* vindt plaats wanneer een speler een *vordering* maakt naar een gebied dat door een andere speler beheerst wordt.

**Gevechtssterkte** : Het aantal ridders dat een speler in een *gebied* heeft, de *artefacten* of *gebiedseigenschappen*, de waarde van de *conflict* kaart en elke bijkomende *support* kaart die gespeeld werd, dit alles samen maakt de *gevechtssterkte* van de speler.

**Hand** : De kaarten die je fysisch in je handen houdt en die je ten allen tijde verbergt voor je medespelers.

**Herstellen** : een gesloten *artefact* omdraaien, nadat het vernietigd werd. Op deze manier worden de eigenschappen opnieuw bruikbaar.

**Herverdelen** : de fase van het verplaatsen van de ridders tussen het *kasteel* van de spelers en de *gebieden* die ze beheersen.

**Kijken** : fysisch de bovenste kaarten uit het deck van de speler nemen en deze bekijken zonder hen te tonen aan

de andere spelers.

**Negeren** : Het effect van en toe te passen eigenschap stoppen.

**Resultaat van het gevecht** : de fase in een *gevecht* wanneer de winnaar bepaald wordt door de *gevechtsscores* te vergelijken.

**Ridder** : Elk oog op een dobbelsteen stelt een ridder voor.

**Rivaal** : gedurende een *gevecht* is de verdedigende speler de *rivaal* van de aanvallende speler en vice versa.

**Spelen** : de effecten van een kaart in je hand in werking stellen door deze te tonen en vervolgens open op je aflegstapel te leggen.

**Terugtrekken** : Elke ridder die na een *gevecht* overblijft, terughalen naar het *kasteel* van de speler.

**Trekken** : De bovenste kaart van je deck op handen nemen, zonder de andere spelers te tonen wat deze kaart is.

**Vernietigen** : een *artefact* omdraaien naar de gesloten zijde, waardoor je aangeeft dat de eigenschappen ervan niet kunnen gebruikt worden.

**Veroveren** : de controle over een *gebied* verkrijgen, ofwel door een *vordering* uit te voeren naar een niet bezet *gebied* of door een *gevecht* te winnen, wanneer je de aanvallende speler bent.

**Vordering** : het bewegen van ridders vanuit het *kasteel* van een speler naar een *gebied* dat nog niet door die speler beheerst wordt.

## INDEX

artefacten herstellen.....	13	<i>het feodaal systeem</i> .....	9,10	<b>snel overzicht</b> .....	16
authority.....	8	het gevecht.....	11	spelopstelling.....	3
beleg van het kasteel.....	14	<b>hoofdbegrippen</b> .....	15	<b>spelopstelling diagrams</b> .....	5
bevoorradingsslijn.....	10	<b>iconografie</b> .....	6,7	tactical advance.....	8
call to arms.....	8	<b>inleiding</b> .....	2	tegelontwerp.....	5
<b>credits</b> .....	14	<b>kaarten</b> .....	4	verbond.....	14
<b>Doel van het spel</b> .....	13	kaartontwerp.....	6	volgorde van het gevecht.....	12
<b>een spelbeurt</b> .....	8-13	mayhem.....	14	voorbeeld gevecht.....	13
een vordering maken.....	11	<b>onderdelen</b> .....	2		
fracture.....	8	op leven en dood.....	14		
gebruik kronen.....	8	<b>optionele regels</b> .....	14		
goederen spelen.....	8	plaatsen ridders.....	8		
herverdelen ridders.....	9	schermutseling.....	14		



# SNEL OVERZICHT

 Wanneer deze eigenschap gebruikt wordt, bij <b>JIJ</b> de <i>betrokken speler</i> .	 Wanneer deze eigenschap gebruikt wordt, is <b>JE RIVAAL</b> de <i>betrokken speler</i> .	 Je mag deze eigenschap maar <b>EENMAAL</b> tijdens je beurten spelen.
 Wanneer deze eigenschap gebruikt wordt kies je een <b>WILLEKEURIGE SPELER</b> als <i>betrokken speler</i> .	 Dit gebied heeft het # <b>RIDDERS</b> zoals aangeduid.	 Gebruik dit alvorens je <i>conflict</i> kaarten speelt, als je <b>AANVALT</b> ,
 De spelers die dit gebied <i>betwisten</i> <b>KUNNEN GEEN</b> <i>support</i> kaarten spelen.	<b>+1</b> De <i>betrokken speler</i> <b>TELT 1</b> bij zijn <i>gevechtssterkte</i> bij.	 Gebruik dit alvorens je <i>conflict</i> kaarten speelt, als je <b>VERDEDIGT</b> .
 Gebruik deze eigenschap nadat het resultaat van het <i>gevecht</i> gekend is, als je het <i>gevecht</i> <b>GEWONNEN</b> hebt.	 Gebruik deze eigenschap nadat het resultaat van het <i>gevecht</i> gekend is, als je het <i>gevecht</i> <b>VERLOREN</b> hebt.	
 De <i>betrokken speler</i> <b>TREKT</b> kaarten uit zijn deck <b>TOT</b> hij 6 kaarten op handen heeft.	 De <b>AANVALLENDE</b> speler <b>TELT 1 BIJ</b> zijn <i>gevechtssterkte</i> op.	 De <i>betrokken speler</i> <b>PLAATST 1</b> bijkomende ridder in zijn <i>kasteel</i> .
 De <i>betrokken speler</i> <b>MAG 1 WILLEKEURIGE KAART</b> uit zijn hand afleggen.	 De <b>VERDEDIGENDE</b> speler <b>TELT 1</b> bij zijn <i>gevechtssterkte</i> bij.	 De <i>betrokken speler</i> <b>VERLIEST 1</b> ridder uit het <i>betwiste gebied</i> .
 De <i>betrokken speler</i> <b>LEGT 1 WILLEKEURIGE</b> kaart af uit zijn hand.	 <b>VERNIETIG 1 WILLEKEURIG ARTEFACT</b> van de <i>betrokken speler</i> .	 De <i>betrokken speler</i> <b>HERVERDEELT</b> zijn ridders nogmaals.
 <b>BEKIJK</b> de 4 bovenste kaarten van de <i>betrokken speler</i> en leg ze in een willekeurige volgorde terug.	 <b>BEKIJK</b> de bovenste kaart van het deck van de <i>betrokken speler</i> . Je mag nu <b>KIEZEN</b> om <u>ofwel</u> deze kaart bovenop de trekstapel te laten liggen <u>of</u> ze af te leggen.	
 De <i>betrokken speler</i> <b>SCHUDDT 1 KAART</b> van zijn aflegstapel die hij de vorige beurt aflegde, terug tussen zijn trekstapel.	 De <b>STARTRIDDERS</b> van een speler worden gelijkmatig verdeeld tussen zijn <i>kasteel</i> en de aangrenzende <b>Homelands</b> .	
 De <i>betrokken speler</i> <b>mag VECHTEN</b> alsof hij <b>HETZELFDE</b> aantal ridders had als zijn <i>rivaal</i> . <b>PAS</b> de waarde van de dobbelsteen <b>NIET AAN</b> . De spelers <b>MOGEN GEEN</b> bijkomende ridders plaatsen in het <i>betwiste gebied</i> .		
 Bij het begin van het <i>gevecht</i> <b>GOOIEN BEIDE SPELERS</b> elk <b>EEN</b> dobbelsteen. De speler die het <b>LAAGST</b> gooit <b>VERLIEST 1</b> ridder uit de <i>Arena</i> . Bij gelijke stand verliezen beide spelers <b>ELK 1 RIDDER</b> . Indien dit resulteert in het feit dat een van beide spelers geen ridders meer in de <i>Arena</i> heeft, <b>EINDIGT</b> het <i>gevecht</i> .		

## HET SPEL OPSTELLEN

1. kies kastelen
2. de kaart opbouwen
3. Verdeel de *artefacten*
4. Leg niet gebruikte spelonderdelen terug
5. aanleggen van de speelgebieden
6. plaatsen van de start ridders
7. Trek 5 kaarten
8. bepaal de startspeler

## BEURTOVERZICHT

1. plaats 3 ridders
2. speel *goederen* kaarten
3. gebruik *kronen*
4. *herverdeel* de ridders
5. maak een *vordering*
6. *gevecht*
7. speel *goederen* kaarten
8. gebruik *kronen*
9. herstel *artefacten*

## VOLGORDE VAN HET GEVECHT

1. pas de eigenschappen van het *gebied* toe
2. trek tot 5 kaarten
3. pas de *Scepter* eigenschappen toe
4. speel *conflict* kaarten
5. speel *support* kaarten
6. resultaat van het *gevecht*
7. pas de *Rijksappel* eigenschappen toe
8. verlies ridders en trek terug
9. pas de eigenschappen van het *gebied* toe

**13 OVERWINNINGSPUNTEN NODIG OM TE WINNEN**