

REVOLUTION

Németalföldi szabadságharc 1568-1648



Tartalomjegyzék

- 1.0 Áttekintés
- 2.0 Tartozékok
- 3.0 Előkészületek
- 4.0 A játékmenet áttekintése
- 5.0 A 0. forduló
- 6.0 A teljes fordulók

1.0 ÁTTEKINTÉS

A *Németalföldi szabadságharc 1568-1648* játék nagy vonalakban a XVI-XVII. századi Spanyol-Németalföldön lezajlott függetlenségi mozgalmat eleveníti fel. Ezen esemény során, melyet gyakran "nyolcvanéves háborúnak" neveznek, az északi tartományok függetlenné váltak és létrejött a mai Hollandia. Délen a felkelés kevesebb sikerrel járt, és Belgium csak a napóleoni korban vált önálló országgá.

A *Németalföldi szabadságharc 1568-1648*-at 2-5 játékos számára terveztük. Középpontjában a hatalmi harc áll, melyben minden játékos az 5 részt vevő frakció (csoport) egyikét irányítja. Ezek: a katolikusok, a Habsburgok, a nemesség, a polgárság és a hitújítók. Bizonyos frakciók világnézete hasonló, ennek ellenére nem szövetségesek - mindnek megvannak a saját indítékai és céljai. Ezeket röviden a következőképp foglalhatjuk össze:

- ◆ A *katolikusok* célja, hogy fenntartsák a terület meglévő hatalmi egyensúlyát, ami a katolikus hit elsőbbségét és a spanyolok (Habsburgok) világi fennhatóságát jelenti.
- ◆ A katolikus *Habsburgok* legfőbb célja, hogy katonai erejükkel uralmuk alatt tartsák a tartományokat, és leverjenek mindenfajta lázadást.
- ◆ A *nemesség*hez olyan németalföldiek tartoznak, akik pozíciójukat a Habsburgoknak köszönhetik, és nyilván meg akarják őrizni befolyásukat és birtokaikat.
- ◆ A *polgárság* szabadulni akar az adózás és a központosított hatalom nyűgétől, hogy a kereskedelem és az ipar virágozhassék. Céljuk eléréséhez szükségesnek látják a vallás szabadságát is.
- ◆ A hitújítók vallásszabadságot akarnak, ami a gyakorlatban annyit jelent, hogy a nép nagy része áttér a protestáns hitre. Szerintük ez békét hozna a régiónak.

Kezdetben a katolikusok és a Habsburgok vannak fölényben, de a felkelés szervezettebbé válásával párhuzamosan a többi frakció jelentősége egyre jobban megnő. A valódi szabadságharc során a nyílt háború és a nyugtalan béke időszakai változtak, miközben a hitújító frakciók egyre több teret nyertek, főleg északon és a tengerparton. A hajdan oly erős Habsburgseregeket fokozatosan kiszorították ezekről a részekről, bár a katolikusok megtarthatták befolyásuk egy részét. A kezdetben katolikus, ám helyi kötődésű nemesség aszerint tartotta vagy vesztette el hatalmát, hogy hogyan tudott alkalmazkodni a megváltozott körülményekhez.

A játék persze nem vállalkozhat arra, hogy részleteiben újrajátssza a nyolcvanéves háborút, mely rendkívül bonyolult helyzet volt. Arra azonban vállalkozik, hogy visszaadja ennek az érdekes történelmi korszaknak a hangulatát. A változó hatalmi egyensúly, az átmeneti szövetségek és a rendelkezésre álló - részben külföldi támogatóktól és szövetségesektől származó - források beosztása, valamint az erőfeszítések egy-egy célra összpontosítása mind része a játéknak.

A játéknak van katonai oldala is - csaták és ostromok formájában -, de a fő hangsúly a gazdasági és politikai ellenőrzésen van.

2.0 TARTOZÉKOK

Minden *Németalföldi szabadságharc 1568-1648* tartalmaz:

- ◆ 1 játéktáblát
- ◆ 41 kártyát
- ◆ 416 jelzőt
- ◆ 1 segédletet
- ◆ 1 szabálykönyvet

Megjegyzés: A kártyák között van 4 olyan, amiket nem ehhez a játékhoz, hanem a kiadó egy másik játékához, a *The Prince/Borgia*hoz lehet használni.

Ha bármi hiányzik, elveszik, megrongálódik, kérjük, az alábbi címen vegye fel velünk a kapcsolatot, hogy pótlást küldhessünk:

Phalanx Games B.V., Attn.: Customer Service,
Postbus 60230, NL – 1320 AG Almere,
The Netherlands,
Email: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 A játéktábla

A játéktábla térképrészen ábrázolt terület nagyobb a jelenlegi Hollandia és Belgium területénél. Keleti határát a Rajna alkotja, noha a folyó bal partján lévő államok akkor a Német-római Birodalomhoz tartoztak, és közvetlenül nem vettek részt a felkelésben. Pontos déli határokat sem lehet megállapítani, mivel Franciaország éppen ebben az időben terjesztette ki hatalmát *Artois*-ra és néhány másik területre.

A játéktáblán tartományok, nagyvárosok és városok szerepelnek. Az egyes tartományokon egy pajzsba foglalt szám látható,

ezt *tartományi maximum*nak nevezzük. Ez azt jelenti, hogy az adott tartományban legfeljebb ennyi erőforrásjelző lehet. Több tartomány általában egy régiót alkot. A játékmenet gyorsítása érdekében a hadműveletek nem tartományi, hanem regionális szinten zajlanak. A tartományok némelyike nem igazán jelentős. A régiók zöme több tartományból áll, egyedül **Holland** és **Utrecht** tartományok alkotnak magukban is egy régiót.

Minden régióban van egy négyzetes rubrikákból álló *parancssáv*, ahová a régióban állomásozó hadseregeket tesszük. A régiókat vastag határvonal jelöli, és az őket alkotó tartományokat ugyanannak a színnek különböző árnyalataival festettük ki.

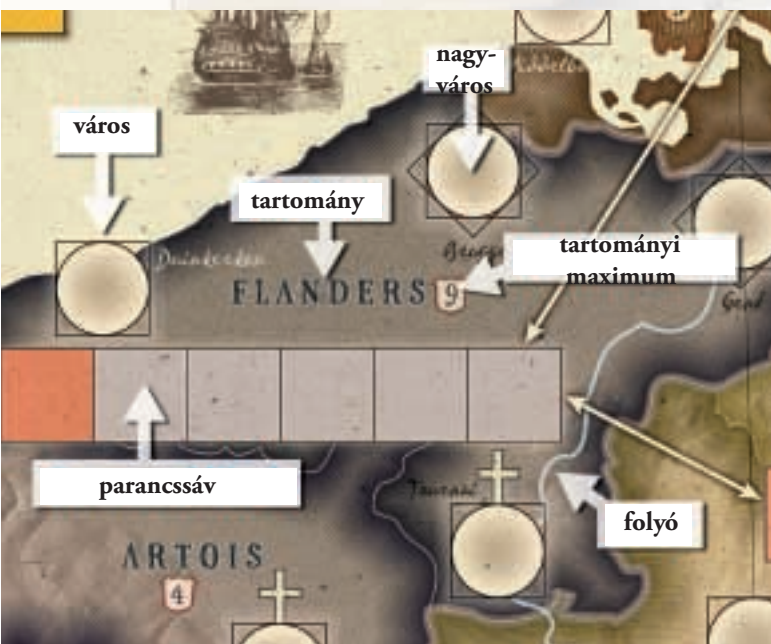
A városokat egyszerű négyzet, a nagyvárosokat dupla négyzet jelöli. A városok kevésbé fontosak és könnyen elfoglalhatók, míg nagyvárosokat csak ostrommal lehet bevenni.

Megjegyzés: A játékban szükséges volt megkülönböztetnünk a városokat a nagyvárosoktól. Ez néhol meglehetősen önkényes alapon történt - a valóságban a legtöbb feltüntetett helység akkoriban nagyvárosnak számított.

Megjegyzés: A magyar szabályban a magyar történelmi és földrajzi gyakorlatban meggyökeresedett város- és tartományneveket használjuk, ezek: Amszterdam (Amsterdam), Brügge (Brugge), Brüsszel (Bruxelles), Flandria (Flanders) Luxemburg (Luxembourg), Limburg (Limbourg). A Generality (hollandul Generaliteitslanden) annak a területnek a neve, amely közvetlenül az Egyesült Tartományok parlamentjének (hollandul Staten-Generaal) irányítása alá tartozott, nem volt része az országot alkotó hét tartománynak; lényegében a déli, spanyol uralom alatt maradt tartományok (Brabant, Flandria, Limburg, stb.) északi részei. A szabályokban (a játéktáblán nem) a tartományok nevét kékkel írjuk, hogy megkülönböztessük a hasonló nevű városoktól. (Tehát pl. Köln városa Köln tartományban van.)

A folyókat kék vonal jelöli a táblán. A folyók a mozgásnál számítanak (lásd 6.13).

A **Németalföldi szabadságharc 1568-1648** különlegessége a támogatások fogalma. Minden frakció segítséget kaphat olyan szimpatizáns csoportoktól, melyek kívül esnek a vitatott területen - ilyenek pl. a kálvinisták vagy a londoni kereskedők.



Ezeket a támogatásokat a játéktábla jobb szélén látható *támogatóhelyek* mutatják; ezeken megfelelő színnel jelöltük, mely frakcióknak nyújthatnak segítséget.

Minden támogatóhelyen 2 vagy több jelző állhat, a nyújtható segély mértékének megfelelően. Az itt lévő jelzőket később átmozgathatjuk a támogatóhelyen megjelölt területekre (vagy pénzt csinálhatunk belőlük).



Ezenkívül szerepelnek még a táblán különböző táblázatok is, melyekről a következő információkat olvashatjuk le:

- ♦ a püspökségek hovatartozása (katolikus vagy reformált),
- ♦ a már megalapított egyetemek hovatartozása (katolikus vagy reformált),
- ♦ a forduló végi pontszám,
- ♦ az adott fordulóra vonatkozó *játéksorrend*,
- ♦ az eddig lejátszott fordulók száma,
- ♦ az egyes nagyvárosok lakóinak hűsége.

2.2 Jelzők

A játékhoz többféle funkciójú kartonjelzők tartoznak. A felhasznált jelzők száma a játékosok számától függ (lásd később). Minden játékos a frakciójának megfelelő színű jelzőkészletet használja: a katolikusoké a sárga, a Habsburgoké a vörös, a nemességé a zöld, a polgárságé a kék, a hitújítóké pedig a narancssárga.

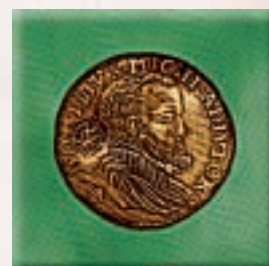
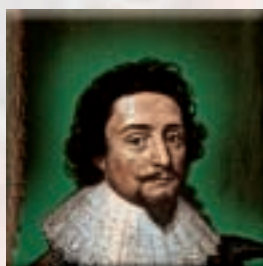
2.2.1 Seregjelzők

Minden frakciónak vannak seregjelzői a megfelelő színben. A seregeket a régiók parancssávjainak mezőire helyezhetjük.



2.2.1 Erőforrásjelzők

Minden frakciónak vannak erőforrásjelzői a megfelelő színben. Ezek kétoldalasak. Az előlapjukra fordított jelzőket tehetjük a



tartományokba, nagyvárosokba, városokba és támogatóhelyekre. A hátlapjukra fordított jelzők pénzként funkcionálnak, ezeket támogatóhelyekre rakhatjuk, vagy a tábla mellé tehetjük a kincstárba. *(Megjegyzés: Az előlapon szereplő portrék nem feltétlenül az adott frakció vezetőit ábrázolják.)*



2.2.3 Semleges jelzők

A játékhoz tartozik 47 sötét színű semleges jelző is, amelyek felkerülhetnek a táblára. Ezek a lakosság el nem kötelezett részét jelképezik.

2.2.4 Tengeri koldusok

A játék bizonyos szakaszaiban szerepet játszhat a három tengerikoldus-jelző közül egy vagy több.



2.2.5 Győzelmipont-jelzők

Minden játékos saját színű győzelmipont-jelzőjével jelöli a megszerzett győzelmi pontjait a tábla szélén található pontjelző sávon.

2.2.6 Fordulójelző

A fordulójelzővel jelöljük az aktuális forduló számát a tábla megfelelő helyén.



2.2.7 Státuszjelzők

Minden játékosnak több státuszjelzője is van, amelyeket különböző célra használunk. Néhány státuszjelző fekete. A státuszjelzők hátoldalát eltérő színűre nyomtattuk.



2.3 Kártyák

A játékhoz 41 kártya tartozik. Ezek tartomány-, város- és frakciókártyák lehetnek.



2.3.1 Tartománykártyák

A tartománykártyát az illető tartományt uraló játékos kapja meg. A tartománykártyán szerepel a tartományból szedhető adó mennyisége, a tartományi maximum, a tartományért járó győzelmi pontok összege, illetve - a kicsiny tartományok esetében - a tartományért a játék végén járó győzelmi pontok összege.

2.3.2 Városkártyák

A városkártya szintén annak a birtokában van, aki a nagyvárost uralja. A városkártyákat birtokló frakciók minden fordulóban plusz erőforrásjelzőket kapnak. Több városkártyán további nagyvárosok és városok neve szerepel; ha ezeket a helységeket ugyanaz a frakció ellenőrzi, akkor további erőforrásjelzők járnak értük. *(Megjegyzés: Ez a szabály a megszokott kereskedelmi utak (pl. folyók) mentén zajló kereskedelem előnyös voltát jelképezi.)*



Bizonyos városkártyákon ábra jelzi, hogy az illető nagyvárosban püspökség és/vagy egyetem működik.

2.3.3 Frakciókártyák

Minden frakciónak megvan a saját frakciókártyája. Ezeket a kártyákat a játéktábla aljára kell helyezni, a játéksorrendet jelölő táblázat "első", "második" stb. helyeire, hogy megmutassák a



frakciók adott fordulóra érvényes sorrendjét.

2.4 Segédlet

A segédletet tegyük a tábla mellé. Ezen hasznos információk - pl. a játék fázisai, különböző táblázatok - szerepelnek.

3.0 ELŐKÉSZÜLETEK

A *Németalföldi szabadságharc 1568-1648-ban* 2-5 játékos vehet részt. Nincs "ideális" játékoszám, mert mindegyik variáció eltérő jellegű játékot és kihívást eredményez. Ha 5-nél kevesebb játékos van, akkor egy vagy több frakció nem vesz részt a játékban.

Frakciók kiosztása: A frakciókat lehet választás útján kiosztani (az első frakciót a legfiatalabb játékos választhatja ki, majd sorrendben utána a többiek), de össze is keverhetjük a frakciókártyákat, hogy mindenki véletlenszerűen kapjon belőlük.

3.1 Két játékos

Két játékosnál az egyik játékos a katolikusokat és a Habsburgokat, a másik a polgárságot és a hitújítókat irányítja. A játékosok frakciói által szerzett győzelmi pontokat összeadjuk a játék végén, a győztes meghatározásakor. A "szövetség" frakciók nyilván segíteni fogják egymást, és ideális esetben nem egymás rovására, hanem egymást kiegészítve törekednek pontszerzésre. A nemesség ilyenkor nem vesz részt a játékban.

3.2 Három játékos

Három játékos részvétele esetén több lehetőségünk is van a részt vevő frakciók meghatározására. A katolikusoknak minden játékban szerepelniük kell, de a másik két frakciót a játékosok szabadon megválaszthatják. Ha nem tudnak dönteni, akkor célszerű a katolikusokat, a nemességet és a hitújítókat választani.

3.3 Négy játékos

Négy játékosnál a katolikusok, a Habsburgok, a polgárság és a hitújítók közül lehet választani. A nemesség itt sem szerepel.

3.4 Öt játékos

Öt játékos esetén minden játékos egy-egy frakciót irányít.

3.5 Felhasznált jelzők mennyisége

Két játékos esetén minden frakció 40 erőforrásjelzőt és 6 hadsereget kap (minden játékos két frakciót irányít).

Három játékos esetén minden frakció 56 erőforrásjelzőt és 8 hadsereget kap.

Négy játékos esetén minden frakció 40 erőforrásjelzőt és 6 hadsereget kap.

Öt játékos esetén minden frakció 32 erőforrásjelzőt és 6 hadsereget kap.

A fel nem használt jelzőket tegyük félre, mert nem lesz rájuk szükség. A semleges jelzőket helyezzük a kezünk ügyébe a tábla mellé.

3.6 Kipakolás

A fordulójelzőt tegyük a táblán lévő forduló táblázat 0-s mezőjére. A győzelmi pont-jelzőket tegyük a ponttáblázat pontszám (*Score*) feliratára. A 3 tengerikoldus-jelzőt tegyük a táblán nekik kijelölt helyre.

Ezután következik a játékosok jelzőinek felrakása, az alábbi szabályok szerint:

1) Katolikusok: 8 sárga erőforrásjelzőt tesz a táblára, egyet-egyét Arras, Köln, Leuven, Mons, Liege, Tournai, Trier és Utrecht városokra. A katolikusok játékosaként kap ezenfelül 4 pénzt (fordítsa át a jelzőit).

2) Habsburgok: 7 vörös erőforrásjelzőt tesz fel, kettőt-kettőt Antwerpenre és Luxemburgras, egyet-egyét Duinkerkenre, Nijmegenre és Valenciennes-re. A Habsburgok játékosaként kap 2 hadsereget is, amelyeket bármely *parancssáv* narancssárga mezőre letehet (egy narancssárga mezőre egy sereget).

3) Nemesség: 6 zöld erőforrásjelzőt kap, egyet-egyét Aachen, Amsterdam, Breda, Brüsszel, Cleve és Delft városokra. A nemesség ezenfelül 2-2 jelzőt tesz a *francia támogatás* és a *császári támogatás* támogatóhelyeire.

4) Polgárság: 5 kék erőforrásjelzőt tesz a táblára, egyet-egyét Arnhemre, Dordrechtre, Haarlemre, Middelburgra és Rotterdamra. Továbbá 3 jelzőt tesz a *londoni kereskedők* és 1-et a *hugenották* támogatóhelyeire.

5) Hitújítók: 4 erőforrásjelzőt kap, egyet-egyét Alkmaar, Brügge, Gent és Leiden városokra. További 4 jelzőt tesz a *kálvínisták* támogatóhelyére, az átlósan kettéosztott mezőkre.

Megjegyzés: Csak a játékban részt vevő frakciók egységeit tegyük fel.

Ezután tegyünk minden szabad nagyvárosra 2, minden szabad városra 1 sűrű színű semleges jelzőt. **Megjegyzés:** Öt játékosnál nincsenek szabad városok.

A játékosok tartsák gondosan elkülönítve a kincstárukat és a felhasználatlan jelzőiket úgy, hogy társaik jól láthassák azokat.

4.0 A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

A *Németalföldi szabadságharc 1568-1648* fordulókra oszlik. A kezdő, 0. forduló valamivel rövidebb, mert a játék indulásakor még nincs minden erő mozgásban. Ezt a fordulót öt teljes forduló követi.

A kezdőforduló 8 fázisból áll. Egy teljes forduló akár 20 fázist is tartalmazhat, bár némelyikre nincs mindig szükség és így átugorható.

4.1 A fázisok általában

Minden fázisban egymás után lépnek a részt vevő frakciók. Minden frakciónak be kell fejeznie a fázisát, mielőtt a következő frakció jönne. Azokat a frakciókat és fázisokat, amelyek nem vesznek részt a játékban vagy nem aktuálisak, egyszerűen ki kell hagyni.

Ha minden frakció befejezte az adott fázisát, jön a következő fázis. Miután pedig az adott forduló összes fázisát végrehajtották, kezdődik a következő forduló. Az utolsó forduló végén a játékosok meghatározzák a győztest.

4.2 Játékmenet

4.2.1 A kezdőforduló

A kezdőforduló végrehajtásával a játékosoknak sokkal könnyebb lesz megérteniük a játék működését. Először is helyezzük a fordulójelzőt a fordulótáblázat 0-s mezőjére.

A kezdőfordulóban a frakciók sorrendje a következő:

- ◆ 1. katolikusok
- ◆ 2. Habsburgok
- ◆ 3. nemesség
- ◆ 4. polgárság
- ◆ 5. hitújítók

A játékban részt nem vevő frakciókat ugorjuk át.

A kezdőforduló fázisai:

- ◆ mozgatás támogatóhelyekről
- ◆ új egységek felrakása a táblára

- ◆ konfliktusok, ahol túllépték a tartományi maximumot
- ◆ semleges egységek felrakása
- ◆ túlcsoordulás, ahol szükséges
- ◆ tartományokon belüli mozgás
- ◆ nagyvárosok, tartományok, püspökségek és egyetemek hovatartozásának megállapítása
- ◆ forduló vége, győzelmi pontok osztása, sorrend megállapítása

Ezután a fordulójelzőt a fordulótáblázat 1-es mezőjére helyezzük.

4.2.2 Az 1-5. forduló

Az 1-5. fordulókban mindig az előző forduló végén megállapított sorrend lesz érvényes.

Ezen fordulók fázisai:

- ◆ adószedés a tartományokból és a nagyvárosokból
- ◆ támogatások mozgatása a támogatóhelyekről
- ◆ hadseregek fenntartása
- ◆ új hadseregek toborzása
- ◆ csaták
- ◆ ostromok kezdése
- ◆ tengeri koldusok akciói
- ◆ hadseregek mozgása
- ◆ katonai befolyás gyakorlása
- ◆ új egységek felkerülése a táblára
- ◆ konfliktusok, ahol túllépték a tartományi maximumot
- ◆ semleges egységek felkerülése
- ◆ túlcsoordulás, ahol szükséges
- ◆ tartományokon belüli mozgás
- ◆ ostromok befejezése
- ◆ városlakók hűségének változtatása, módosítások
- ◆ tartományok és nagyvárosok hovatartozásának megállapítása
- ◆ püspökségek hovatartozásának megállapítása
- ◆ egyetemek hovatartozásának megállapítása
- ◆ státusz változtatása

Ezután a játék a következő fordulóval folytatódik, hacsak nem ez volt az utolsó forduló, amely esetben a játék a győztes meghatározásával véget ér.

4.3 Célok

Minden játékos/frakció célja győzelmi pontok szerzése. Győzelmi pontokat nagyvárosok és tartományok birtoklásáért, valamint a frakcióra jellemző külön célok megvalósításáért lehet kapni.

4.3.1 Nagyvárosok és tartományok

Minden nagyváros 1 győzelmi pontot hoz. A fontosabb tartományok értéke 1 vagy 0,5 győzelmi pont, amint az



a tartományok kártyáján látható. A kicsiny tartományok csak a játék végén hozzák a kártyájukon feltüntetett győzelmi pontokat, *sosem* játék közben.

4.3.1 Az egyes frakciók külön céljai

Az egyes frakciók külön céljai ezek:

- ♦ **Katolikusok:** *Püspökségek.* A katolikus frakció 1 győzelmi pontot kap minden püspökségért, amelyet nem érint a reformáció. (Összesen 6 püspökség van a táblán.)
- ♦ **Habsburgok:** *Helyőrségek.* A Habsburg-frakció 1 győzelmi pontot kap minden régióért, amelyben Habsburg-sereg áll. Régióként csak 1 győzelmi pont jár, függetlenül az ott állomásozó Habsburg-seregek számától.
- ♦ **Nemesség:** *Befolyás a lakosság körében.* A nemesség 1 győzelmi pontot kap minden ötödik (3 játékosnál), illetve harmadik (5 játékosnál) erőforrásjelzőnél, amely a táblán van. Itt csak a vidéken és a városokban lévő jelzők számítanak, a nagyvárosokban és a támogatáshelyeken lévők nem.
- ♦ **Polgárság:** *Kereskedelem.* A polgárság 1 győzelmi pontot kap minden általa birtokolt kereskedővárosért (a kereskedővárosok nevét fehérrel nyomtattuk a táblára). Összesen 7 ilyen kereskedőváros van.



- ♦ **Hitújítók:** *Egyetemek.* A hitújítók frakciója 1 győzelmi pontot kap minden protestáns szellemű egyetemért. Összesen 7 egyetem van a táblán.

4.4 Pontozás

A játékosok minden forduló végén összeadják a - tartományokból, nagyvárosokból és külön céljaikból származó - győzelmi pontjaikat. A győzelmi pontokat a megfelelő jelzővel jelöljük a táblán.

Fontos: Ne adjuk össze a fordulónként szerzett győzelmi pontokat! A számlálás minden fordulóban a nulláról indul. Pl. ha valakinek az első forduló végén 10 pontja volt, a második végén 8, akkor nem lesz összesen 18 pontja - csak 8 van most neki.

A kevesebb győzelmi ponttal rendelkező frakciók előnyt élveznek a játéksorrend megállapításánál (lásd 5.8).

4.5 Győzelem

A játékot az a játékos nyeri, kinek frakciója a legtöbb győzelmi ponttal bír az utolsó, ötödik forduló végén. Abban a valószínűtlen esetben, ha kettő vagy több játékosnak ugyanannyi pontja van, mindannyian győztek.

4.6 Tárgyalások

A szabályokat nem hághatják át, de egyébként a játékosok tetszésük szerint tárgyalhatnak egymással a játék folyamán: szabadon fenyegethetik, megtéveszthetik és lekenyerezhetik egymást. Azonban a tárgyalásoknak nyíltan kell zajlaniuk, titkolózni tilos.

5.0 A 0. forduló

5.1 Mozgatás a támogatóhelyekről

A nemességnek, a polgároknak és a hitújítóknak vannak erőforrásjelzőik a támogatáshelyeken, és ezeket, ha akarják, most átrakhatják a térképre vagy kincstárukba.

- ♦ A világos háttérű mezőkről a jelzők csak a térképre rakhatók.
- ♦ A színes háttérű mezőkről a jelzők a játékos kincstárába rakhatók csak, vagyis a játékos elé, hátoldalukkal (pénz) felfelé.
- ♦ A félig világos, félig színes háttérű mezőkről a jelzők mind a térképre, mind a kincstárba rakhatók.

Ez a fajta mozgatás sosem kötelező. Ha támogatáshelyről a térképre raksz jelzőt, azt csak a támogatáshelynél feltüntetett tartományra rakhatod, ott is vidékre; utóbb persze, egy másik fázisban, áthelyezhető városra vagy nagyvárosra. E fázis során nem kell ügyelni a tartományi maximumra (lásd 5.3 és 5.5).

5.2 Új egységek

Új erőforrásjelzők kerülnek e fázisban a térképre és a támogatóhelyekre. Ebben a fordulóban a frakciók erőforrásjelzőket kapnak, méghozzá:

- ◆ a katolikusok 7-et;
- ◆ a Habsburgok 6-ot;
- ◆ a nemesek 5-öt;
- ◆ a polgárok 4-et;
- ◆ a hitújítók 3-at.

E jelzők lerakhatók mind a tartományokra, mind a támogatóhelyekre. Egy frakció azonban csak olyan tartományra rakhat erőforrásjelzőt, ahol már jelen van, és legfeljebb kétszer annyit, amennyi már van az adott tartományban (vidéken és városban - a nagyvárosok e szempontból nem számítanak!) *Példa: A nemességnek 1 erőforrásjelzője van Jülichben, vagyis a frakció rakhat erőforrásjelzőt e tartományba, de legfeljebb 2-t. E fázis során a jelzők mind a vidékre kerülnek, nem városba vagy nagyvárosba.*

A frakciók bármely olyan üres támogatóhelyre rakhatnak erőforrásjelzőt, amely hozzájuk kapcsolódik. Egy támogatás hely-mezőn csak egy erőforrásjelző lehet.

Megjegyzés: A hugenották támogatás helyén lehetnek a polgárok vagy a hitújítóknak erőforrásjelzői - de egyszerre mindkettőnek nem. A hugenották francia antikatólikus frakció, akik többek között a spanyol aranyzállományokat fosztogatták a tengeren, és az így szerzett zsákmányból támogatták a németalföldi protestánsokat.

5.3 Konfliktusok

Ha egy tartományban az erőforrásjelzők száma (beleszámítva a tartomány városaiban és nagyvárosaiban lévő erőforrásjelzőket is) meghaladja a tartományi maximumot, és a tartományban legalább két frakció van jelen, a problémát konfliktus útján kell kezelni. Ez úgy történik, hogy egyesével addig kell erőforrásjelzőket levenni a tartományról, amíg azok száma a tartományi maximumra (vagy az alá) nem csökken. Sorban minden frakció leveszi 1 erőforrásjelzőjét, először az a frakció, amelyiknek a legkevesebb erőforrásjelzője van ott, majd az, amelyiknek a második legkevesebb, és így tovább. Ha két vagy több frakciónak ugyanannyi erőforrásjelzője van, azok egyszerre veszik le 1-1 erőforrásjelzőjüket - ezen a módon lehet a tartományi maximum alá kerülni. Ha már minden frakció levette 1 erőforrásjelzőjét, akkor a folyamatot előlről kell kezdeni - addig, amíg vagy a tartományi maximumra (vagy az alá) nem csökken az erőforrásjelzők száma, vagy amíg egyetlen egy frakció marad csak a tartományban. A konfliktusok során a semlegeseket is egy frakcióként kell kezelni.

5.4 Semleges egységek

Minden olyan tartományra, ahol a tartományi maximum legalább kettővel meghaladja az ott lévő erőforrásjelzők szá-

mát, semleges jelzőket kell rakni; mindenhová annyit, hogy a tartományi maximum csak eggyel haladja az ott lévő erőforrásjelzők mennyiségét.

5.5 Túlsordulás

Ha egy tartományban egy frakciónak több erőforrásjelzője van, mint amennyi ott a tartományi maximum, a felesleg átkerülhet a szomszédos tartományokba (*ennek szabályait lásd 6.13*).

Megjegyzés: A játék elején valószínűtlen, hogy túlsordulásra kerülne sor, a konfliktusok kellően "lerendezik" a túlszűfolt tartományokat.

5.6 Tartományokon belüli mozgás

A frakciók most mozgathatják erőforrásjelzőiket a tartományokon belül. Tetszőlegesen eldönthető a tartományok végrehajtási sorrendje. Minden tartományban az a frakció mozgatja először erőforrásjelzőit, amelyik (a semlegest leszámítva) ott a leg-többel rendelkezik.

Ez a játékos tetszése szerint helyezi el erőforrásjelzőit, a többi jelzőt szabadon áthelyezheti (a tartományon belül, természetesen): például a többiek jelzőit a városokból és nagyvárosokból kirakhatja vidékre. Utána a második legtöbb erőforrásjelzővel rendelkező frakció mozog, és így tovább; de ők már nem mozgathatják azon frakciók jelzőit, amelyek előttük kerültek sorra. Ha két vagy több frakciónak ugyanannyi erőforrásjelzője van egy tartományban, akkor a 4.2.1-nél leírtak szerint következnek ők egymás után.

Megjegyzés: Egy városban csak 1 erőforrásjelző lehet; nagyvárosban bármennyi. Nagyvárosban több frakciónak is lehet erőforrásjelzője.

A mozgás közben bármelyik frakció mozgathatja a semleges erőforrásjelzőket. Ha egy tartományban a mozgások befejeztével üres város vagy nagyváros marad, oda 1 (város) vagy 2 (nagyváros) semleges jelzőt kell tenni, amennyiben ez lehetséges. Egyébként a semleges jelzők maguktól nem mozognak.

Példa: A katolikusoknak 2, a nemességnek szintén 2, a semlegeseknek 1 jelzője van Brabantban. Először a katolikusok mozgatják jelzőiket: 1-et Leuven városára rakva, 1-et pedig Brüsszszelre. Utánuk a nemesek jönnek, és mindkét jelzőjüket Brüsszszelre rakják. Az 5.4-es fázisban felkerült semleges jelző marad vidéken.

5.7 Hovatartozás megállapítása

A játékosok most kapják meg kártyáikat. A város- vagy tartománykártyát az a frakció kapja meg, amelyik ott valódi többséggel rendelkezik: több erőforrásjelzője van ott, mint az összes többi frakciónak együttvéve (a semlegesekkel is számolva!). Ha egyik játékos frakciónak sincs valódi többsége, a kártyát nem kapja meg senki.

Megjegyzés: E fázisban a tartományi többség meghatározásánál csak a vidéken és a városokban lévő erőforrásjelzők számítanak, a nagyvárosokban lévők nem!

Példa: 4 erőforrásjelző van Köln városában: 2 a katolikusoké, 1 a nemességé és 1 a Habsburgoké. A városkártyát nem kapják meg a katolikusok, mert nem rendelkeznek valódi többséggel.

A semlegesek, ha nekik járna, nem kapják meg ténylegesen a kártyát - az marad a játéktábla mellett.

Az egyes **püspökségek** státuszát az határozza meg, hogy melyik frakcióhoz tartozik a tartományuk - és nem a város/nagyváros, ahol a székhelyük van.

Ha a tartománykártya a katolikusoknál van, a püspökség *szilárdan katolikus* lesz; ha a polgároknál van, *reformált* lesz, ha a hitújítóknál, *szilárdan reformált*. Minden más esetben *katolikus* lesz.

Minden püspökségnél egy státuszjelzőt kell a püspökségtáblázat megfelelő oszlopába rakni, ahol a státuszjelző színe mutatja, melyik frakció kezében van a tartomány. Ha a többség a semlegeseké, vagy senkié, a katolikus (és nem a szilárdan katolikus) oszlopba egy fekete státuszjelzőt kell tenni.

Az **egyetemek** státuszát az határozza meg, hogy melyik frakció van a városban, vagy melyik kezében van a nagyváros. Köln és Leuven egyetemei mindig katolikusok, kivéve, ha a polgárok vagy a hitújítók kezébe kerül a település, ekkor az egyetem reformált.

Ha Köln vagy Leuven katolikus, az egyetemtáblázat megfelelő sorába egy sárga státuszjelzőt kell tenni; ha reformáltak, narancssárgát. A többi egyetemhez, amely már létrejött, narancssárga státuszjelzőt kell tenni.

Végül státuszjelzőket kell tenni a városlakók táblázatának minden egyes sorába, méghozzá (balról számolva):

Aachen: 3. mező	Amszterdam: 2. mező
Antwerpen: 4. mező	Brügge: 5. mező
Brüsszel: 2. mező	Gent: 5. mező
Haarlem: 4. mező	Köln: 2. mező
Leiden: 5. mező	Liege: 3. mező
Luxemburg: 3. mező	Utrecht: 4. mező

Minden nagyvároshoz annak a frakciónak a státuszjelzőjét kell tenni, amelyik birtokolja a nagyvárost. Ha senki sem, úgy fekete jelzőt kell odatenni.

5.8 A forduló vége

Minden frakció összeszámolja, mennyi győzelmi pontja van, és ezt jelzi a győzelmi pontok táblázatán (lásd 4.4).

- ◆ Minden birtokolt városkártya 1 győzelmi pontot ér.
- ◆ Minden birtokolt tartománykártya 0, 0,5 vagy 1 győzelmi pontot ér - amennyi a kártyán szerepel.

Emellett a frakciók más-más szempontok alapján plusz győzelmi pontokat kapnak:

- ◆ **Katolikusok:** 1 győzelmi pont minden *katolikus* vagy *szilárdan katolikus* püspökségért.
- ◆ **Habsburgok:** 1 győzelmi pont minden olyan parancssávért, ahol van legalább egy seregük. Ez azt jelenti, hogy - mivel 2 hadsereggel kezdenek, és ebben a fordulóban a hadseregekkel még semmi sem történik - hadseregeikért mindenképpen 2 győzelmi pontot kapnak.
- ◆ **Nemesség:** A városokban és vidéken lévő erőforrásjelzőkért kap győzelmi pontokat (a nagyvárosokban és a támogatás-helyeken lévő jelzőkért nem). Ezek számát 3-mal (5 játékos) vagy 5-tel (3 játékos) kell osztani, majd felfelé kerekíteni: ennyi győzelmi pontot kap.
- ◆ **Polgárok:** 1 győzelmi pont minden általuk birtokolt kereskedővárosért (fehér névvel jelölt város).
- ◆ **Hitújítók:** 1 győzelmi pont minden *reformált* egyetemért.

Végül meg kell határozni a következő forduló játéksorrendjét. Először az a játékos rakja le frakciókártyáját a sorrendtáblázatra, akinek a legtöbb győzelmi pontja van - ő az, akinek semmi befolyása nincs arra, hányadikként kerül majd sorra a következő fordulóban. Utána az a játékos rakja le frakciókártyáját, akinek a második legtöbb győzelmi pontja van. Ő már eldönti, hogy az előbbi játékos előtt vagy után akar következni, és frakciókártyáját ennek megfelelően rakja a másik kártya bal, illetve jobb oldalára. A harmadik legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos frakciókártyáját lerakhatja a másik kettő mellé balra vagy jobbra, de közéjük is. Hasonlóan rakja le kártyáját a többi játékos is. Ha két vagy több játékosnak ugyanannyi győzelmi pontja van, akkor ők a 4.2.1-nél leírtak szerint következnek egymás után.

Megjegyzés: 2 játékos esetén a játékosok a náluk lévő frakciókártyáikat nem egyszerre, hanem a győzelmi pontok megszabta sorrendben rakják le, hiszen a frakciók függetlenek egymástól.

Példa: 5 játékosnál a 0. forduló végén legkevesebb pontja a polgárságnak és a hitújítóknak van: egyaránt 4. Negyedikként a polgárság rakja le frakciókártyáját, méghozzá a táblázat jobb szélére; legvégül pedig a hitújítók, ők pedig a bal szélre (hogy ők legyenek az elsők az 1. fordulóban).

6.0 A teljes fordulók

A következő 5 forduló fázisainak sorrendje mindig ugyanaz (lásd 4.2.2). Fázisokon belül mindig játéksorrendben (lásd 5.8) követik egymást a játékosok, vagyis minden fázisban mindenki sorra kerül, de csak egyszer. Egyes fázisok azokban egyeseknek vagy többeknek gyakorlatilag kimaradhatnak, sőt akár mindenki számára is - ez utóbbi esetben a fázis átugorható.



6.1 Adószedés

Minden frakció adót szed az általa ellenőrzött tartományokban és nagyvárosokban. A tartomány által fizetett adó összege a tartománykártyán látható. A frakció összeadja a tartományokból származó adójövedelmet, és a végén lefelé kerekít.

Egy nagyváros adója 1, 2 vagy 3 lehet, ezt a játékos határozza meg; azonban egy frakció minden nagyvárosa egyszerre adózik és mindben *ugyanannyi* az

adó. A beszédhető adó mennyiségét a felhasználható erőforrásjelzők száma is korlátozza. A játékos először begyűjti a tartományai adóját és nagyvárosaiként 1 jelzőt; utána még begyűjthető 1, illetve 2 jelző minden nagyvárosból, amennyiben erre a felhasználható erőforrásjelzők mennyisége lehetőséget ad.

A játékosok a beszédett adót pénzoldalukra forgatott erőforrásjelzők képében a kincstárakra rakják.

6.2 Mozgatás a támogatáshelyekről

6.2.1 Mozgatás a támogatáshelyekről általában

A támogatáshelyekről a frakciók a jelzőket a kincstárukba vagy a térképre átrakhatják. Minden frakció csak saját jelzőit mozgathatja. A mozgatás opcionális, és mozgatás esetén sem kötelező az összest mozgatni.

A támogatáshelyek világos háttérű mezőiről a jelzők a térképre, a feltüntetett tartományokra rakhatók; a színes háttérű mezőkről pedig a kincstárba, hátoldalukkal felfelé. A félig világos, félig színes háttérű mezőkről a jelzők mind a térképre, mind a kincstárba rakhatók (természetesen a megfelelő oldalra forgatva). E fázis során nem kell ügyelni a tartományi maximumra (lásd 6.11).

6.2.2 A spanyol aranyflotta és a hugenották

A spanyol kincstár támogatáshelyéről lekerülő erőforrásjelzőket "elcsíphetik" a "hugenották", vagyis a hugenották támogatáshelyén lévő erőforrásjelzők. Minden, az utóbbi helyen lévő 1 ilyen jelző 1 jelzőt csíphet el, amely a spanyol kincstár támogatáshelyéről éppen egy kincstárba kerül. Ilyenkor az elcsípett jelző nem a tulajdonosához, hanem az "elfogó" frakció kincstárba kerül. Ez azonban - mivel a frakciónál nem lehet másik frakció erőforrásjelzője - úgy történik, hogy az elfogott jelző visszakérül tulajdonosa készletébe, és az elfogó játékos saját készletéből egy jelzőt hátoldalával felfelé kincstárba tesz. Az elfogásra használt hugenotta jelző a forduló további részében nem használható, és majd új jelző sem jár érte; az ilyen

jelzőt pont emiatt képpel lefelé kell fordítani: ez mutatja, hogy ez a jelző ebben a fordulóban már nem mozoghat, sem nem csíphet el spanyol aranyzállítmányt, és új jelző sem jár majd érte. Ráadásul egy frakció legfeljebb annyi aranyzállítmányt csíphet el, ahány jelzője van a készletében - hiába van mondjuk 2 jelzője a hugenották támogatáshelyén, csak 1 aranyzállítmányt csíphet el, ha a készletében csak 1 felhasználható erőforrásjelzője van.

Példa: A katolikusoknak 5 erőforrásjelzőjük van a spanyol kincstár támogatáshelyén, és ezeket a játékos megkísérli kincstárába rakni. A polgároknak van 2 jelzőjük a hugenották támogatáshelyén, valamint 1 a felhasználható készletükben. A polgárok úgy döntenek, 1 spanyol aranyzállítmányt elkapnak (ez a legtöbb, amit tudnak). Ilyenformán a katolikusok 4 jelzőt raknak kincstárukba, és az ötödiket visszarakják a készletbe; a polgárok a készletükből a jelzőt átfordítva kincstárukba rakják, a hugenották támogatáshelyén lévő jelzőik közül egyet pedig átforgatnak. A másik képpel felfelé marad, azt akár még (ha még nem kerültek sorra) ebben a fázisban a térképre rakhatják, vagy pedig, ha itt marad, új jelzőt kapnak majd érte egy későbbi fázisban.

Ha egy frakciónak 2 jelzője is van a hugenották támogatáshelyén, és mind a katolikusoknak, mind a Habsburgoknak van jelzőjük a spanyol kincstár támogatáshelyén, a játékos megteheti, hogy egy vagy mindkét jelzőjével kivár, és a második frakciótól (is) megpróbál lopni. 1 jelző azonban csak egyszer csíphet el aranyzállítmányt a fordulóban; ha a hugenották az első frakciónál már mind kihajóztak fosztogatni, a második frakció biztonságban hazai kikötőbe juttathatja arannyal megrakott gályáit.

Megjegyzés: Ha a hugenották a tengeren portyáznak, akkor csak ritkán éri meg a spanyol segítséget igénybe venni.

6.3 Hadseregek fenntartása

A hadsereg fenntarthatók, feloszlatathatók és szabadjára engedhetők. Egy hadsereg fenntartásáért vagy feloszlataásáért a frakciónak 1 pénzt kell kincstárából befizetnie (**kivétel:** a katolikusok seregeinek fenntartása 2 pénzbe kerül).

- ♦ A fenntartott seregek maradnak, ahol vannak.
- ♦ A felosztatott seregeket le kell venni a játéktábláról; ezek utóbb újra felállíthatóak (lásd 6.4).
- ♦ A szabadjára engedett (gyakorlatilag fizetés nélkül felosztatott) hadseregek rászabadulnak a környékre, kifosztanak egy várost vagy egy erőforrásjelzőt az adott régióban (a hadsereg tulajdonosának döntése szerint). Ha úgy döntesz, hogy a szabadjára engedett sereged egy várost foszt ki, akkor egy semleges jelzőt kell tenned abba a tartományba, ahol az a város van. A másik esetben pedig le kell vened egy erőforrásjelzőt a régióról, és helyére egy semleges jelzőt kell tenned. A szabadjára engedett hadsereg nem hat a nagyvárosokra. A szabadjára engedett hadseregnek fosztogatnia kell - ha a készletben nincs semleges jelző, városra nem, hanem erőforrásjelzőre ront rá, amit le kell ilyenkor is venni, de a helyére nem kerül fel semleges jelző. A szabadjára engedett hadsereg jelzőjét képpel lefelé kell fordítani, így jelezve, hogy az már nem csinálhat semmi mást e fordulóban, és a forduló végén le kell venni a játéktábláról. A forduló további részében az ilyen hadseregnek minimális hatása van a játékra: elfoglal egy mezőt a parancssávon, így a régióban kevesebb hadseregnek jut hely, valamint a frakciója a forduló végéig nem rendelkezik e sereg jelzőjével, például nem tudja felállítani a következő fázisban. A szabadjára engedett hadseregeknek semmi hatásuk nincs csatákra, ostromokra, és katonai befolyásuk sincs.

Megjegyzés: Seregek szabadjára engedésére nem csupán kényszerűségből kerülhet sor, hanem szándékosan, taktikai okokból is.

A fenntartásra, felosztatásra használt pénz visszakerül a frakció kincstárából a készletbe.

6.4 Új hadseregek toborzása

Minden frakció toborozhat új seregeket, de mindegyik legfeljebb 3-at. A felállított seregért a frakció kincstárából kell fizetni, visszarakva onnét a pénzt a készletbe. A hadseregek felállításának költsége:

	1 hadsereg	2 hadsereg	3 hadsereg
katolikusok	3	7	11
Habsburgok	3	6	10
nemesség	2	5	8
polgárok	2	4	7
hitújítók	2	4	6

Az új hadseregeket a játéktáblára, a parancssávok üres mezőire kell tenni. Általában több tartományhoz - egy régióhoz - tartozik egy parancssáv. Csak olyan régióhoz rakható hadsereg, ahol a frakciónak van legalább 1 erőforrásjelzője vagy legalább 1 hadserege.

A hadseregeket mindig a parancssávok üres mezőire kell tenni, a sávot balról jobbra feltöltve. (Az ostromló, illetve a szabadjára engedett hadseregek elfoglalnak 1-1 mezőt!)

Két játékos esetén a frakciók külön-külön toborozzák hadseregeiket, azonban a játékos két frakciója szövetséges, így seregeik nem harcolnak egymással. Mindazonáltal két külön frakcióról van szó, így seregeik között kialakulhat erőegyensúly (lásd 6.5 és 6.9).

6.5 Csaták

Csatára akkor kerül sor, ha egy parancssávban több frakciónak is van hadserege - kivéve, ha csak 2 hadsereg van a parancssávban, mert ilyenkor erőegyensúly alakul ki: a hadseregek farkasszemet néznek egymással, és kölcsönösen sértegetik egymást, de ütközetet nem kockáztatnak. 2 játékos esetén a játékos két frakciójának hadseregei szövetségesek, és nem csapnak össze egymással.

Ha egy parancssávban 2-nél több frakciónak van hadserege (vagy 2 frakciónak van serege, de legalább az egyiknek 2-nél több serege van ott), először a két *legellenségesebb* frakcióval kell foglalkozni. A frakciók szimpátiasorrendje: katolikusok-Habsburgok-nemesség-polgárok-hitújítók; így például a katolikusok és a hitújítók jóval ellenségesebbek, mint a nemesség és a polgárok.

A csatában harcoló mindkét sereg lekerül a játéktábláról.

A csata után a túlélők, ha a fenti feltételek még fennállnak, újabb csatát vívnak, és így tovább.

Ha egy parancssávban kettőnél több frakciónak van hadserege, azokat célszerű a fenti szimpátiasorrend szerint elhelyezni, így mindig a sáv két szélén lévő két hadsereg csap össze, amíg:

- ♦ csak egy frakciónak marad serege, *vagy*
- ♦ csak 2 hadsereg marad, erőegyensúlyban, *vagy*
- ♦ (csak 2 játékosnál) a megmaradt hadseregek szövetségesek.

1. példa: A parancssávban 1-1 serege van a nemességnek, a polgároknak és a hitújítóknak. Mivel közüliük a nemesség és a hitújítók a legellenségesebbek, ők csapnak össze. Az ütközet végeztével egyetlen hadsereg marad a parancssávban, a polgároké.

2. példa: 4 játékos játszik, a parancssávban 1 katolikus, 2 Habsburg és 2 polgárhadsereg van. Először a katolikusok és a polgárság egyik serege irtja ki egymást, majd a Habsburgok egyik serege és a polgárság második serege. Az ütközetek végeztével egyetlen hadsereg marad a parancssávban, a Habsburgok másik hadserege.

3. példa: A katolikusok és a nemesség 2-2 hadserege néz farkasszemet egymással. A csatában mindkét fél veszít egy hadsereget, majd a megmaradt 1-1 hadsereg erőegyensúly miatt már nem harcol.

A megmaradt hadseregeket a parancssáv bal szélső mezőire kell átcsoportosítani.

6.6 Ostromok kezdése

A csaták után minden megmaradt hadsereg ostromolni kezdhet egy nagyvárost az adott régióban; ennek jelzésére a hadsereget a nagyvárosra, az ottani erőforrásjelzők tetejére kell tenni.

Az ostromlott nagyvárosba nem lehet erőforrásjelzőt rakni, sem onnét elvenni. Az ostrom befejezésére csak jóval később kerül sor (lásd 6.15), de előtte a tengeri koldusok felmenthetik az ostromlott nagyvárost (lásd 6.7).

- ♦ Saját, illetve 2 játékos esetén szövetséges frakció nagyvárosa nem ostromolható.
- ♦ Olyan nagyváros azonban ostromolható, amelyben vannak a saját frakcióhoz tartozó erőforrásjelzők, ha ott van más frakcióhoz tartozó jelző is, és a nagyvárost nem a hadsereg tulajdonosa birtokolja.
- ♦ Nagyvárost, ami senkié, bárki megostromolhat.
- ♦ Erőegyensúlyban lévő seregek nem kezhetnek ostromba.
- ♦ Csak nagyvárosok ostromolhatók, városok nem; ez utóbbiakkal a hadseregek másképp, könnyebben elbánhatnak (lásd 6.9).



6.7 Tengeri koldusok

A tengeri koldusok semleges, független csapatok, saját jelzőkkel.

A tengeri koldusok segítségét a polgárok és a hitújítók vehetik igénybe, csak Gelderland, Holland, Overijssel, Utrecht, Zeeland tartományokban és a Generalitás területén.

Egyszerre legfeljebb 3 tengeri koldus bérelhető fel, mindegyikért 2 pénzt fizetve. Egy fordulóban csak egy frakció veheti igénybe segítségüket. Az újabb fordulóokban a tengeri koldusokat újra fel kell fogadni.

Tengeri koldus elpusztíthat ellenséges hadsereget, felmenthet egy ostromlott nagyvárost, maga is ostrom alá vehet egyet, kifoszthat egy várost, vagy megakadályozhatja a katonai befolyás gyakorlását; mindezt a felbérelt tengeri koldusok, a régióban tartózkodó hadseregek száma, és persze a lehetőségek függvényében. Ha több tengeri koldust bérelsz fel, azokat felhasználhatod ugyanabban, de különböző régiókban is.

6.7.1 Hadseregek elpusztítása

Ha egy régióban több a tengeri koldus, mint az összes ottani hadsereg, elpusztítják a legkatolikusabb hadsereget. A katolikusok seregei katolikusabbak a Habsburgokénál, az pedig katolikusabb a nemességénél. A tengeri koldusok nem támadnak a polgárok vagy a hitújítók seregeire. Ezután a harcban részt vevő tengeri koldusok szétszélednek, jelzőik visszakerülnek a támogatóshelyre.

6.7.2 Ostromlott nagyváros felmentése

A tengeri koldusok felmentenek egy ostromlott nagyvárost -

függetlenül attól, melyik frakció ostromolja -, ha *több* vagy *legalább annyian* vannak, mint amennyi sereg van a régióban. Az ostromló hadsereg jelzője visszakerül a parancssávba, így az ostrom véget ér, a nagyvárosban lévő erőforrásjelzők nem változnak meg. A harcban részt vett tengeri koldusok szétszélednek, jelzőik visszakerülnek a támogatóshelyre.

6.7.3 Város kifosztása vagy nagyváros ostroma

Ha egy régióban nincs egy hadsereg sem, minden tengeri koldus kifoszthat egy várost, vagy pedig két tengeri koldus ostrom alá vehet egy nagyvárost - bárkié is legyen az. Az ostromok befejezése során a megostromolt városban az összes nem-semleges erőforrásjelzőt semlegesre kell cserélni, vagy ha ez nem lehetséges, el kell azokat távolítani. Ha egy várost fosztanak ki, egy semleges jelző kerül a város tartományára. A fosztogatás vagy ostrom után az összes részt vevő tengeri koldus szétszéled, jelzőik visszakerülnek a támogatóshelyre.

6.7.4 Sereg akadályozása

Minden tengeri koldus megakadályoz egy "ellenséges" (katolikus, Habsburg vagy nemesi) hadsereget abban, hogy elhagyja ezt a régiót (lásd 6.8), vagy katonai befolyást gyakoroljon ott (lásd 6.9).

Az összes aktivált, még fel nem oszlott tengeri koldus az ostromok befejezése fázis végén (lásd 6.15) szétszéled, jelzőik visszakerülnek a támogatóshelyre.

6.8 Hadseregek mozgatása

Minden hadsereg mozoghat egyet, vagyis átrakható egy olyan parancssávra, amelyben van üres mező, és amelybe saját parancssávjából nyíl vezet. A mozgás nem kerül pénzbe. A seregek kivonulhatnak az erőegyensúlyból. Ha egy régióban vannak tengeri koldusok, azok megakadályozzák az első hadsereget, amelyik el akarja hagyni a régiót (ti. amelyik először próbál mozogni).

A hadseregek mozgását sem az erőforrásjelzők helyzete, sem a tartományi maximum nem befolyásolja.

6.9 Katonai befolyás

Az a hadsereg, amelyik katonai befolyást gyakorol, a régióban egy másik frakció (lehet semleges is) 1 erőforrásjelzőjét "átértí", vagyis azt ki kell cserélni egy sajátjára. Csak "vidéken" vagy városban lévő erőforrásjelzőre lehet így hatni, nagyvárosban lévőre nem. Csak akkor gyakorolhat egy hadsereg katonai befolyást, ha a parancssávban nincs másik frakcióhoz tartozó hadsereg. Minden tengeri koldus, amelyik a régióban van, megakadályoz egy hadsereget a katonai befolyás gyakorlásában, majd szétszéled.

Ha egy hadsereg nagyvárost ostromol, ideiglenesen kikerül a parancssávból, így nem lehet akadálya katonai befolyásnak; ha viszont egy ostromló sereget a tengeri koldusok visszakényszerítenek a parancssávba, az már megakadályozza az ott lévő más sereget a katonai befolyás gyakorlásában. Ráadásul az így visszakergetett hadsereg akkor sem gyakorolhat maga katonai befolyást, ha nincs másik hadsereg a parancssávban.

6.10 Új egységek

Minden játékos frakció új erőforrásjelzőket kap; azokat a készletből veszik el, és játékosrendben rakják le a játéktáblára. Hogy ki mennyi erőforrásjelzőt kap, az az alábbiak függvénye:

Nagyvárosok: Minden városkártyáért jár 1 erőforrásjelző, valamint 1-1 erőforrásjelző minden nagyvárosért és városért, amely a kártyán szerepel, és amelyet *ugyanaz* a frakció ellenőriz. (Egy frakció akkor ellenőriz egy nagyvárost, ha nála van a városkártya, és akkor egy várost, ha az ő jelzője van a városon.)

Városok: Minden ellenőrzött városért jár 1 erőforrásjelző.

Vidék: A térképen vidéken (azaz sem városban, sem nagyvárosban) lévő minden 5 erőforrásjelzőért jár 1 erőforrásjelző (lefelé kerekítve).

Támogatás: Minden erőforrásjelzőért a támogatáshelyeken jár 1 erőforrásjelző.

***Példa:** A katolikusok ellenőrzik Köln és Utrecht városát. Leidenben is van erőforrásjelzőjük, de nem ellenőrzik azt a nagyvárost, az tehát nem számít. Cleve-ben is katolikus erőforrásjelző van. Van 1 erőforrásjelzőjük Artois, 2 Cleve, 3 Köln és 2 Utrecht tartományokban. Végül 2 jelzőjük van a jezsuiták támogatáshelyén. Kapnak 1 erőforrásjelzőt Kölnért, de mert sem Dordrecht, sem Leiden, sem Nijmegen nem az övék, nem kapnak ott plusz jelzőt. Utrechtért is kapnak 1 erőforrásjelzőt, valamint még Cleve és Köln miatt 1-1-et. A nagyvárosokért tehát 4 erőforrásjelző jár, a városokért 1, a vidékért 1 (8/5), és 2 a támogatáshelyekért; ez összesen 8 erőforrásjelző.*

Fontos: Egy frakció sem kaphat 7 erőforrásjelzőnél kevesebbet. Ha tehát a fentiek alapján kevesebb járna egy frakciónak, 7 jelzőt kap.

Ha azonban egy frakciónak kevesebb jelzője van csak a készletben, mint amennyi járna neki, akkor csak annyit kap, amennyi a készletben van.

Megjegyzés: A nagyvárosoknál az számít, ki ellenőrzi a nagyvárost, nem pedig a nagyvárosokban lévő erőforrásjelzők száma.

A frakció abba a tartományba rakhat erőforrásjelzőt, ahol már van legalább egy erőforrásjelzője, valamint a megfelelő támogatáshelyekre. Ha egy frakció ellenőrzi egy tartományt, oda bármennyi jelzőt lerakhat, ellenkező esetben legfeljebb annyit, ahány jelzője már van a tartományban (a vidéken és a városokban - a nagyvárosok nem számítanak). Az e fázisban a tartományra rakott jelzők a vidékre kerülnek - végső helyükre ugyanis csak később, a 6.14-es fázisban kerülnek.

Támogatáshelyen csak üres mezőre rakható erőforrásjelző, és csak olyan támogatáshelyre, amely az adott frakcióhoz kapcsolódik.

Ha egy frakció egy tartományt sem ellenőrzi, előfordulhat, hogy a fentebbi korlátozás miatt nem tudja összes új jelzőjét lerakni. Ha egy játékos nem tudja lerakni egy vagy több új jelzőjét sem a térképre, sem a támogatáshelyekre, azok pénzoldalukra forgatva a kincstárba kerülnek.

6.11 Konfliktusok

Ha egy tartományban az erőforrásjelzők száma (beleszámítva a tartomány városaiban és nagyvárosaiban lévő erőforrásjelzőket is) meghaladja a tartomány maximumot, és a tartományban legalább két frakció van jelen, a problémát konfliktus útján kell kezelni. **Kivétel:** Az ostrom alatt álló nagyvárosokban lévő erőforrásjelzők nem számítanak bele a tartományi maximumba.

A konfliktus rendezése úgy történik, hogy egyesével addig kell erőforrásjelzőket levonnunk a tartományról, amíg azok száma a tartományi maximumra (vagy az alá) nem csökken. Sorban minden frakció leveszi 1 erőforrásjelzőjét, először az a frakció, amelyiknek a legkevesebb erőforrásjelzője van ott, majd az, amelyiknek a második legkevesebb, és így tovább. Ha két vagy több frakciónak ugyanannyi erőforrásjelzője van, azok egyszerre veszik le 1-1 erőforrásjelzőjüket - ezen a módon lehet a tartományi maximum alá kerülni. Ha már minden frakció levette 1 erőforrásjelzőjét, akkor a folyamatot előlről kell kezdeni: addig, amíg vagy a tartományi maximumra (vagy az alá) nem csökken az erőforrásjelzők száma, vagy amíg egyetlen egy frakció marad csak a tartományban.

A konfliktusok során a semlegeseket is egy frakcióként kell kezelni.

Az eltávolított erőforrásjelzők visszakerülnek a készletbe.

6.12 Semleges egységek

Minden olyan tartományra, ahol a tartományi maximum meghaladja az ott lévő erőforrásjelzők számát, semleges jelzőket kell rakni; mindenhová annyit, hogy ott lévő erőforrásjelzők mennyisége pont elérje a tartományi maximumot. (Természetesen

az ostromlott nagyvárosokban lévő erőforrásjelzők ilyenkor sem számítanak.)

Támogatáshelyekre nem kerülnek semleges jelzők.

Ritkán, de előfordulhat, hogy nincs annyi semleges jelző a készletben, mint amennyinek fel kellene kerülnie. Ekkor a jelzőket a lehetőséghez képest egyenlően kell elosztani (vagyis először minden érintett tartományra egyet lerakni, aztán mindegyikre egy másodikat, stb.). Amikor már nincs elég jelző az egyenlősdihez, az aktuális kezdőjátékos dönti el, mely tartományokra kerülnek e jelzők.

6.13 Túlsordulás

Ha egy tartományban egy frakciónak több erőforrásjelzője van, mint amennyi ott a tartományi maximum, a felesleg át kerülhet a szomszédos tartományokba, de csak olyanokba, ahol még van hely, vagyis csak olyan tartományba, ahol a játékos (nem-semleges) erőforrásjelzők száma nem éri el a tartományi maximumot. A túlsordulásokat játéksorrendben kell végrehajtani, egy frakció összes túlsordulását végrehajtja, s csak azután kerül sor a következő frakcióra. Túlsordulni csak szomszédos tartományokba lehet, illetve olyanokba, amelyek bár nem szomszédosak, ám folyó köti össze őket; mindazonáltal az ilyen túlsordulást meggátolja az olyan folyómenti város vagy nagyváros, amelyet egy rivális (nem saját, nem semleges) frakció ellenőriz.

Megjegyzés: Zeeland szomszédos Hollanddal és a Generalitással.

Példa: Gelderlandból túl lehet csordulni a szomszédos tartományokba, vagyis Geldernbe, Cleve-be, a Generalitásba, Hollandba, Overijsselbe és Utrechtbe; a folyón pedig elérhető Köln, Venlo, Maastricht, Limburg és Liege is. Ha Liege vagy Köln városa senkié, a semlegeseké, vagy a saját frakcióé, még Namurba és Trierbe is el lehet jutni a folyókon. Hasonlóképpen, ha Arnhem vagy Nijmegen városa nem akadályozza meg, Hollandból is el lehet jutni Kölnbe.

Túlsordulással legfeljebb annyi erőforrásjelző kerülhet át a céltartományba, hogy ott a játékos (nem-semleges) jelzők száma ne haladja meg a tartományi maximumot.

A túlsordulás opcionális, azonban a fázis végén a “fölös egységeket” (amelyekkel a játékos meghaladta a tartományi maximumot, de amelyekkel nem akart vagy nem tudott túlsordulni) vissza kell tenni a készletbe.

Megjegyzés: Túlsordulásnál a ostromlott nagyvárosokban lévő erőforrásjelzők nem számítanak bele a tartományi maximumba.

A tervező megjegyzése: A túlsordulásra rá lehet játszani, mivel a játékosok így új tartományokban vehetik meg a lábukat. Különösen könnyen használható kisebb játékoszámnál. Ha a játékosok lecsökkentik a rendelkezésükre álló sem-

leges jelzők számát, gyakrabban kerülhet majd sor túlsordulásra. Hogy mennyivel csökkentik, az ő döntésük (attól függ, milyen gyakran szeretnék túlsordulást), de célszerű, ha a semleges jelzők száma legalább van annyi, mint az egyes frakciók jelzőinek a száma.

6.14 Tartományokon belüli mozgás

A frakciók most mozgathatják erőforrásjelzőiket a tartományokon belül. A kezdőjátékos határozza meg a tartományok végrehajtási sorrendjét. Minden tartományban az a frakció mozgatja először erőforrásjelzőit, amelyik ott a legtöbbtel rendelkezik (a semleges és az ostromlott nagyvárosokban lévő erőforrásjelzők nem számítanak). Ez a játékos tetszése szerint helyezi el erőforrásjelzőit, a többi jelzőt szabadon kirakhatja vidékre. Azonban ostromlott nagyvárosba nem lehet erőforrásjelzőt tenni, sem onnét kivenni.

Utána a második legtöbb erőforrásjelzővel rendelkező frakció mozog, és így tovább; de ők már nem mozgathatják azon frakciók jelzőit, amelyek előttük kerültek sorra. Ha két vagy több frakciónak ugyanannyi erőforrásjelzője van egy tartományban, akkor ők a játéksorrend szerint követik egymást.

Megjegyzés: Egy városban csak 1 erőforrásjelző lehet; nagyvárosban bármennyi. Nagyvárosban több frakciónak is lehet erőforrásjelzője.

A semlegesek jelzőit bármelyik játékos mozgathatja, függetlenül a semleges jelzők számától. Miután mindenki bejezte egy tartományban a mozgást, az üresen maradt városokba 1, az üresen maradt nagyvárosokba 2 semleges erőforrásjelzőt kell mozgatni, ha ez lehetséges; a többi semleges erőforrásjelző marad, ahová a játékosok mozgatták.

Megjegyzés: Általában könnyű előre látni a mozgások hatását. Azonban Hollandban vagy Flandriában, ahol sok a nagyváros, a kisebb frakciók megtehetik, hogy összes erőforrásjelzőjüket egy nagyvárosba rakva ellenőrzésük alá vonják azt - ilyenformán ugyanis helyi túlerőbe lehet kerülni egy amúgy erősebb ellenféllel szemben.

A tartományon belüli mozgást a hadseregek (az ostromot leszámítva) nem befolyásolják.

A támogatáshelyeken lévő erőforrásjelzők e fázisban nem mozoghatnak.

6.15 Ostromok befejezése

A nagyvárost ostromló hadsereg most veszi be a nagyvárost, ahol az erőforrásjelzők cseréjére kerül sor. A nagyvárosban lévő erőforrásjelzők közül legfeljebb 2 “átáll” a győztes frakció oldalára: a játékos visszarakja azokat a készletbe, és helyettük sajátjait rakja fel. Ha a nagyvárosban 2-nél több “idegen” (nem saját, nem semleges) jelző volt, a maradékot semlegesekre kell cserélni. Ha a sikeres ostromlónak nincs elég jelzője a készletben, a lecserélendők akkor is lekerülnek a térképről (“az ostromlottak veszteségei”).

Az ostromlóval szövetséges frakciók jelzői nem cserélődnek ki.

Az ostromokat játéksorrendben kell befejezni.

A ostromló seregek visszakérülnek a parancssávokba.

A tengeri koldusok ostroma hasonlóképpen ér véget, és az összes nem-semleges jelző semleges lesz (vagy le kell venni, ha a készletben nincs elég semleges). Ezután az ostromló tengeri koldusok szétszélednek.

A játéktábláról levett jelzők a készletbe kerülnek vissza.

lehetetlen, a jelző nem mozog. A nemesség egyelőre kimarad, a polgárok egy oszloppal balra mozgatják a státuszjelzőt. A hitújítók a jelzőt egészen a középső reformált mezőre mozgatják. Most jön a nemesség, akik 1 mezővel a táblázat közepe felé léptetik a jelzőt, így az a bal szélső reformált mezőre kerül.

A fenti példában a Habsburgok feleslegesen költöttek (a jelző nem léphet ki a táblázatból), ahogy a nemesek is - a jelző nélkülük is visszakényszerült volna a bal szélső reformált mezőre a "hárommezős szabály" miatt.

Tanács: *Egy felesleges jelző legyen az, amit ténylegesen léptettek a mozgatók során. A végén a valódi jelzőt kezdjétek el felé léptetni: 3-at lépjétek, de álljatok meg, ha ráléptek az ideiglenes jelző mezőjére. Ezután vegyétek le az ideiglenes jelzőt.*

A fentiek után előfordulhat, hogy a városlakók hűsége befolyással lesz a térképen a nagyvárosban lévő erőforrásjelzőkre.

Ha a nagyváros státuszjelzője a három középső oszlop valamelyikén van, az erőforrásjelzők nem változnak.

A négy szélső oszlop esetén az erőforrásjelzőkhöz újak kerülhetnek, vagy a már meglévőket kell levenni, kicserélni. Ha egy nagyváros státuszjelzője balról a második mezőn van, le kell venni 1 *antikatólikus* erőforrásjelzőt: ez polgárt vagy hitújítót jelent, ám ha mindkettőből van ott, mindenképp hitújítót kell levenni. A bal szélső mező esetén ugyanez történik, de ekkor még 1 katólikus erőforrásjelzőt is fel kell tenni a nagyvárosra; ha nincs a készletben katólikus jelző, Habsburgot kell feltenni.

Ha a státuszjelző a jobbról a második mezőn van, a nagyvárosra a hitújítók 1 erőforrásjelzője kerül; ha nincs olyan a készletben, a polgároké. 3 játékos esetén, ha sem polgárt, sem hitújítót nem lehet feltenni, a nemesség jelzőjét kell feltenni.

A jobb szélső mező esetén ugyanez történik, valamint a nagyvárosban lévő összes nem-hitújító erőforrásjelzőt le kell venni, és helyükre a hitújítók erőforrásjelzőit kell felrakni (a fent jelzett helyettesítésekkel).

Végül, ha fel kellene tenni jelzőt, de még a helyettesítésekkel sem lehet megtenni (ami amúgy igen valószínűtlen), semleges jelzőt kell feltenni.

6.16 A városlakók hűségének változtatása

A frakciók megpróbálhatják megváltoztatni a városlakók hűségét a városlakók táblázatán. **Ehhez a frakcióknak nem kell ténylegesen jelen lenniük (erőforrásjelzőkkel) az adott városban. A befolyásolás pénzzel történik**, amelyet a frakciók kincstárukból fizetnek. A játékosok e fázis során összeheszelhetnek, összedolgozhatnak. Előbb kell a frakcióknak kifizetniük a befolyásolásra szánt pénzeket, és csak a legvégén kerül sor a befolyásolások hatásainak végrehajtására.

A frakciók egyszerűen a nagyvárosok sorai mellé teszik a befolyásolásra szánt pénzt, játéksorrendben: először az első frakció rakja ki a befolyásolásra szánt pénzeit a nagyvárosokhoz, majd a második, és így tovább, amíg mind sorra nem került; ezután kerül csak sor a hatások végrehajtására.

A katólikusok és a Habsburgok csak a katólikus státusz felé befolyásolhatják a városlakókat, a polgárok és a hitújítók csak a reformált felé; a nemesség mindig a középső oszlop felé tolja a státuszjelzőt, és a ő befolyásolásával utoljára, a többi végrehajtása után kell számolni.

Miután mindenki elhelyezte a befolyásolásra szánt pénzeket a nagyvárosoknál, sorra menjetek végig a nagyvárosokon, és mindegyiknél mozgassátok a státuszjelzőt. Minden pénz egy mezőt mozgatja a frakció elvei szerint a jelzőt. A lépéseket a frakciók sorrendjében kell lelépni, de a nemességre mindig *utoljára* kerül sor. A jelző végeredményben legfeljebb 3 mezőnyit mozoghat. A nagyváros lakóinak befolyásolására költött összes pénz visszakérül a készletbe (akár volt haszna, akár nem).

Példa: *Köln városának státuszjelzője a középső katólikus oszlopban van. A játéksorrend szerint a katólikusok 1, a Habsburgok 1, a nemesség 1, a polgárok 2 pénzt szánnak e nagyváros lakóinak befolyásolására, a hitújítók 3-at. A végrehajtás során először a katólikusok befolyásolják a város lakóit, a jelző a jobb szélső oszlopba kerül. A Habsburgok is jobbra tolnák egyet a jelzőt, de ez*

6.17 Tartományok és nagyvárosok hovatarozása

A város- vagy tartománykártyát az a frakció kapja meg, amelyik ott *valódi* többséggel rendelkezik (több erőforrásjelzője van, mint az összes többi frakciónak összesen). A semlegesek is külön frakciónak tekintendők. Ha a többség a semlegeseké, vagy senkié, a kártya a játéktábla mellé kerül, egyik játékos frakciónál sem lehet. A frakció, amelynél egy tartomány- vagy városkártya van, ellenőrzi az adott tartományt vagy nagyvárost.

6.18 Püspökségek hovatarozása

A püspökségek lehetnek *katólikusok* és *reformáltak*. A püspökségek hovatarozását az határozza meg, hogy a *tartományt*, amelyben található (Artois, Flandria, Köln, Liege, Trier, Utrecht), melyik frakció ellenőrzi. Ha egy ilyen tartományt a katólikusok vagy a Habsburgok ellenőriznek, a püspökség státusza a katólikus felé tolódik; ha a polgárok vagy a hitújítók, a refor-

mált felé. Ezen belül is a katolikusok a *szilárdan katolikus*, a hitújítók a *szilárdan reformált* felé tolják a püspökség státuszát. A Habsburgok, illetve a polgárok ellenőrizte tartományban nem lehet szilárdan katolikus, illetve szilárdan reformált a püspökség. A nemesség ellenőrizte tartományokban nem változik a püspökségek státusza.

Egy forduló során egy püspökség státuszjelzője legfeljebb 1 mezőt mozoghat, aszerint, mely frakció ellenőrzi az adott tartományt. Ez azt is jelenti, hogy egy szilárdan katolikus vagy szilárdan reformált püspökség áttérítéséhez legalább 2 forduló szükséges.

A püspökségtáblázaton a püspökséghez annak a frakciónak a státuszjelzőjét kell tenni, amelyik éppen ellenőrzi a tartományt. Ha senki, vagy a semlegesek, fekete státuszjelzőt kell a püspökséghez tenni, méghozzá a katolikus mezőre - ez olyan, mint a Habsburgoké, fordulónként 1 mezőt mozog a katolikus mező felé (vagyis sose jut el a szilárdan katolikus mezőre).

Megjegyzés: A püspökségek hovatartozásánál nem az számít, ki ellenőrzi a várost vagy nagyvárost, ahol a püspökség székhelye van; a püspökség hatalma és befolyása a püspökség területén és lakóin alapszik, nem egyetlen városban.

6.19 Egyetemek hovatartozása

Köln és Leuven egyeteme egyaránt lehet katolikus és reformált. Ha a kölni egyetem katolikus, csak akkor lesz reformált, ha a hitújítók ellenőrzésük alá vonják Köln városát. Ha reformált, mindaddig az marad, amíg a katolikusok vagy a Habsburgok nem vonják ellenőrzésük alá a várost, mert akkor rekatolizál; ugyanez történik akkor is, ha Köln városa felett már egy játékos frakciónak sincs ellenőrzése.

Leuven egyetemének hovatartozására lényegében ugyanezen szabályok vonatkoznak, de az egyetem sorsa azon múlik, kinek a jelzője van a városban. (Köln nagyváros, Leuven csak város). Ha a városban semleges jelző van, az egyetem katolikus lesz, ha pedig a nemesség vagy a polgárok jelzője, az egyetem hovatartozása nem változik.

A többi egyetem csak reformált lehet, vagyis létrejöttükhöz az kell, hogy a nagyváros a hitújítók ellenőrzése alatt legyen, vagy az ő jelzőjük legyen a városban. Ha már megalapították az egyetemet, az megszűnik, ha a nagyváros vagy a város a katolikusok vagy a Habsburgok ellenőrzése alá kerül. Ha viszont a város vagy a nagyváros az egyetemmel a nemesség vagy a polgárok kezébe kerül, vagy nincs tulajdonosa (a semlegesé lesz), az egyetem megmarad - méghozzá reformáltnak.

6.20 Státusz változtatása

A szabadjára engedett hadseregek jelzői most kerülnek le a játéktábláról frakciójuk készletébe. A hugenották támogatáshelyén lévő jelzőket képpel felfelé kell fordítani.

A játékosok kiszámolják győzelmi pontjaikat (lásd 5.8), és győzelmipont-jelzőiket ennek megfelelően mozgatják a győzelmi pontok táblázatán. Ha ez az utolsó forduló volt, akkor

a kis tartományokért (ahol a tartományi maximum 1) is jár győzelmi pont. Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Ha nem ez volt az utolsó forduló, meg kell határozni a következő forduló játéksorrendjét. Először az a játékos rakja le frakciókártyáját a sorrendtáblázatra, akinek a legtöbb győzelmi pontja van - ő az, akinek semmi befolyása nincs arra, hányadikként kerül majd sorra a következő fordulóban. Utána az a játékos rakja le frakciókártyáját, akinek a második legtöbb győzelmi pontja van. Ő már eldönti, hogy az előbbi játékos előtt vagy után akar következni, és frakciókártyáját ennek megfelelően rakja a másik kártya bal, illetve jobb oldalára. A harmadik legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos frakciókártyáját lerakhatja a másik kettő mellé balra vagy jobbra, de közéjük is. Hasonlóan rakja le kártyáját a többi játékos is.

Ha két vagy több játékosnak ugyanannyi győzelmi pontja van, akkor ők az aktuális forduló játéksorrendjében rakják le frakciókártyájukat.

Megjegyzés: 2 játékos esetén a játékosok a náluk lévő frakciókártyáikat nem egyszerre, hanem a győzelmi pontok megszabta sorrendben rakják le, hiszen a frakciók függetlenek egymástól.

Végül a győzelmipont-jelzők visszakerülnek a pontszámra (Score).

Közreműködők

Tervező:	Francis Tresham
Fejlesztés:	Ulrich Blennemann
Gyártás:	Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann
Grafika:	Franz Vohwinkel
Tördelés:	Lin Lütke-Glanemann

