



TUDOR

EEN SPEL VAN JAN KIRSCHNER VOOR 2-4 SPELERS

HET SPEL IN EEN NOTEDOP

Spelers nemen de rol aan van ambitieuze Lords die het Huis Tudor dienen aan het hof van koning Hendrik VIII. Je probeert prestige te vergaren door leden van je eigen familie in invloedrijke posities te plaatsen. Handelen met geestelijken, rivalen bespioneren of je voorbereiden op het laatste huwelijk van de koning - het overleven van de intriges aan dit hof vereist niet alleen invloed, maar ook vaardigheid en sluwheid.

Door het verwerven van koninklijke kantoortitels en het verzamelen van factiefiches in verschillende delen van het hof, bouwen de spelers prestige op als de leiders van hun families. Wie het meeste prestige heeft, beklimt de rangen van het Huis Tudor en wint het spel.

VOORBEHANDELING SPELONDERDELEN

Oruk vóór het eerste spel alle fiches en spelersschermen uit. Plak een ringzegelsticker van de bijpassende kleur op het verzonken gedeelte van de voorkant van elke ring. Breng op de achterkant van de ring een bijpassende gekleurde sticker aan.

SPELREGELVIDEO'S / LAATSTE SPELREGELS






Website: AcademyGames.com/Tudor
YouTube: YouTube.com/AcademyGames



Spelregels: v15



SPELVOORBEREIDING

1. Plaats het speelbord in het midden van de tafel. Het bord is dubbelzijdig, kies de zijde voor 3/4 spelers of 2 spelers.
2. Elke speler kiest een kleur en neemt het bijbehorende handscherm, de Lord , 14 hovelingen  en de scoresteen .
3. Elke speler plaatst zijn scoresteen op het 0-veld van het prestigespoor.
4. Plaats de rode scorekaart 1 en de groene scorekaart 4 in de twee scorekaart-velden op het speelbord. (Dit is de aanbevolen keuze bij je eerste spel.)
5. Plaats de blauwe scenariokaart 2 in het veld van de scenariokaart op het speelbord. (Dit is de aanbevolen keuze bij je eerste spel.)



Elk spel kan gespeeld worden met verschillende scenario- en scorekaarten: gekozen of willekeurig (zie pagina 23).

6. Sorteert de factiekaarten per kleur in 7 stapels en plaats ze op de overeenkomende velden op het speelbord.
7. Plaats de privilegeringen in de ringstandaard naast het bord. (Plaats in een spel met 2 of 3 spelers slechts 2 ringen van elke kleur en leg de resterende ringen terug in de doos.)
8. Plaats alle vierkante factiefiches in de buidel. (Verwijder in een spel met 2 spelers 2 fiches van elke factie.)
9. Meng de cirkelvormige invloeds- en intrigefiches samen en plaats willekeurig één fiche open op elk veld van de troonzaal op het bord. (Verwijder in een spel met 2 spelers 4 van elk van deze fiches.)



Variant voor gevorderden: Vervang 4 invloeds- en 4 intrigefiches door de 8 opportuniteitsfiches. Deze tellen als zowel invloed en intrige.



10. Trek willekeurig vierkante factiefiches uit de buidel en plaats één fiche open op elk veld van de troonzaal (bovenop de invloeds-/ intrigefiches). Elk veld zou nu 1 cirkelvormige invloeds- of intrigefiche moeten hebben, plus 1 vierkante factiefiche.





11. Het spel duurt het aantal rondes vermeld op de scenariokaart. Afhankelijk van het aantal spelers wordt naast de zandloper een jaar weergegeven dat overeenkomt met de datum onder een van de portretten. Plaats de rondeteller op dit portret. Elke ronde wordt de teller één portret omhooggeschoven totdat het bovenste portret (laatste ronde) is bereikt.

INHOUD

- 1 speelbord (dubbelzijdig)
- 18 invloedsfiches (●)
- 18 intrige-fiches (●)
- 8 opportuniteitsfiches (●)
- 140 factiefiches (20 voor elk van de 7 facties)



- 70 factiekaarten (10 voor elk van de 7 facties)



- 6 scorekaarten



- 5 scenariokaarten



- 4 referentiekaarten
- 4 Lord figuren (1 in elke spelerskleur)
- 56 hovelingen (14 in elke spelerskleur)
- 4 scorestenen (1 in elke spelerskleur)
- 1 rondeteller
- 1 spelregelsboek
- 1 buidel
- 1 startspelerfiguur
- 4 handschermen (1 in elke spelerskleur)
- 21 privilegeringen (3 per factiekleur)
- 1 stickervel
- 1 ringstandaard



STARTRINGEN KIEZEN

De speler die het meest op Henry VIII of een van zijn vrouwen lijkt, wordt als startspeler gekozen.

Beginnend met de startspeler en verder met de klok mee, kiest elke speler één ring naar keuze. Zodra elke speler een ring heeft gekozen, wordt een tweede ring in omgekeerde spelersvolgorde genomen. De startspeler zal als laatste zijn tweede ring kiezen.

Spelers plaatsen dan onmiddellijk hun twee ringen op afzonderlijke vingers van hun handschermen.

Elke speler mag vrij kiezen op welke vingers hij of zij de ringen plaatst. Welke vingers ringen hebben, is een belangrijke keuze die spelbonussen (zie *Acties verbeteren met ringen* op pagina 16) oplevert. Nadat de ringen zijn geplaatst, kunnen ze alleen worden herschikt naar andere vingers wanneer een andere ring wordt gewonnen of verloren.

Uiteindelijk krijgt elke speler een factiekaart die overeenkomt met elke ring die ze hebben gekozen. Houd beide kaarten verborgen achter het handscherm.

Het spel is nu startklaar.



Tip: kies 2 verschillende startringen die overeenkomen met factiefiches in de onderste velden van een van de kolommen in de troonzaal.



Voorbeeld spelersopstelling: De eerste speler kiest een rode en een bruine ring, trekt factiekaarten van dezelfde kleuren en beslist vervolgens om de gekozen ringen op de ringvinger en pink te plaatsen. Deze plaatsing verbetert actie B van de audiëntiekamer. Het maakt niet uit welke kleur ring op een vinger wordt geplaatst, alleen op welke vingers de ringen worden geplaatst.



SPELOVERZICHT

Spelers sturen hun hovelingen naar de troonzaal ① om zich op te werken door de rangen van het koninklijk hof (kolommen) ② met als doel de hoofdkantoren te bezetten ③.

Het bezetten van een hoofdkantoor geeft de speler een nieuwe privilegering uit de voorraad (of die van de vorige speler die dat kantoor bezette). Ringen worden op het handscherm van een speler geplaatst. Het plaatsen van de ringen op verschillende vingers verbetert de acties die je hovelingen uitvoeren.

De factiefiches die op de troonzaalvelden liggen, vertegenwoordigen de belangen en eisen van verschillende facties aan het hof die de hovelingen moeten bespelen om zich daarnaar te kunnen verplaatsen. Een hoveling kan naar een veld gaan door een factiekaart te spelen of een ring te bezitten die overeenkomt met het factiefiche dat op dat veld ligt. Een speler raapt de factiefiches op uit elk veld dat ze passeren, evenals elk invloeds- of intrigefiche dat zich bevindt op het veld waar ze eindigen. Verworven factie-, invloeds- en intrigefiches zijn aan het einde van het spel extra prestige ⑩ waard of kunnen tijdens het spel worden besteed aan bonusacties!



Elke ronde plaatsen spelers een aantal van hun hovelingen naar keuze op de zitbanken ⑥ aan de drie audiëntiekamers. De hovelingen gaan dan in de volgorde waarin ze zijn geplaatst de audiëntiekamers binnen ④ en bezetten de stoelen aan de linkerkant van elke tafel, waarbij ze als alle stoelen bezet zijn ⑦, het benodigd aantal bestaande hovelingen eruit duwen. De Lords van de spelers worden dan – in spelersvolgorde – geplaatst op een open stoel aan de rechterkant van de tafels ⑧ in de audiëntiekamer. Als minstens één Lord in een audiëntiekamer aanwezig is, mogen de hovelingen van alle spelers in die audiëntiekamer een van de twee unieke acties ⑨ van die audiëntiekamer uitvoeren. Lords mogen beide acties uitvoeren van de audiëntiekamer die zij bezetten.

Acties in de audiëntiekamer laten spelers toe invloedskaarten van het hof te verwerven, nieuwe hovelingen uit hun voorraad in de troonzaal te plaatsen, hovelingen te verplaatsen die zich reeds in de troonzaal bevinden, en meer. De privilegeringen van een speler verbeteren deze acties, afhankelijk van de vingers waarop ze zijn geplaatst.

De speler met het meeste prestige aan het einde van het spel wint.

SPEELWIJZE

Het spel wordt gespeeld over meerdere rondes, waarbij elke ronde wordt uitgebeeld door een van King Henry's vrouwen afgebeeld op het speelbord. Het exact aantal rondes in een spel staat op de gekozen scenariokaart en varieert op basis van het aantal spelers.

Elke ronde bestaat uit 5 fasen:

Fase 1 – Kamers kiezen

Fase 2 – Kamers betreden

Fase 3 – Lord plaatsen

Fase 4 – Acties in de audiëntiekamer

Fase 5 – Einde van de ronde



Rode scorekaart 1



Groene scorekaart 4



Blauwe scenariokaart 2

De specifieke score- en scenariokaarten die in elk spel worden gebruikt, beschrijven:

- Hoe prestigepunten te scoren en wanneer ①.
- Welke bonusacties beschikbaar zijn voor invloeds- en intrigefiches ② & ③,
- Hoeveel nieuwe hovelingen worden toegewezen aan de kamers in de eerste ④ en elke volgende ronde ⑤, en
- Hoeveel rondes worden gespeeld op basis van het aantal spelers ⑥.

Samenvattingen van score- en scenariokaarten staan op pagina's 19 - 22.

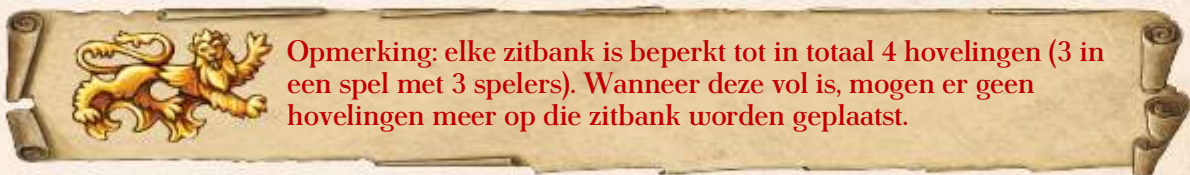


FASE 1 – KAMERS KIEZEN

Elke speler plaatst elke ronde tussen 0 en 2 hovelingen (bepaald door de scorekaart van dat spel). Beginnend met de startspeler en verder met de klok mee, plaatst elke speler een van zijn hovelingen op een van de zitbanken onder de drie audiëntiekamers.

Een hoveling moet op de lege zit worden geplaatst die zich het dichtst bij de toegangsdeur van de audiëntiekamer bevindt.

Ga door totdat elke speler het toegestane aantal hovelingen heeft geplaatst.



FASE 2 – KAMERS BETREDEN

Madat alle hovelingen op de zitbanken zijn geplaatst, zullen ze de audiëntiekamers betreden. Per audiëntiekamer, verplaats in volgorde de hovelingen van elke zitbank naar de bovenste lege hovelingstoel aan de linkerkant van de tafel in de audiëntiekamer. Het aantal hovelingstoelen dat aan de tafels beschikbaar is varieert op basis van het aantal spelers (3 bij 2 spelers, 4 bij 3 spelers en 5 bij 4 spelers). Als er geen lege hovelingstoel beschikbaar is, worden alle hovelingen die al in de stoelen zitten naar boven geschoven om plaats te maken aan de onderkant. Elke hoveling die van de hoogste hovelingstoel wordt geduwd, gaat terug naar de voorraad van zijn speler.



FASE 3 – LORD PLAATSEN

In spelersvolgorde plaatst elke speler nu zijn Lord in een audiëntiekamer op een van de geblokte Lord-stoelen aan de rechterkant van de tafel ①. Maximaal twee Lords kunnen in dezelfde audiëntiekamer worden geplaatst.

Een Lord die in een audiëntiekamer aanwezig is, laat **alle** hovelingen in die kamer (zelfs die behorende tot andere spelers) toe om acties uit te voeren ②.

Twee Lords in dezelfde kamer geeft de hovelingen geen extra voordelen.

Als een audiëntiekamer aan het einde van deze fase geen Lord heeft, verplaatst dan onmiddellijk alle hovelingen in die kamer naar het lege veld achter hun hoveniersstoelen ③ om aan te geven dat ze deze ronde geen actie mogen uitvoeren.



FASE 4 – ACTIES IN DE AUDIËNTIEKAMER

In deze fase activeren spelers hun Lords en hovelingen om de unieke acties uit te voeren die beschikbaar zijn in hun audiëntiekamers. Met de klok mee activeert elke speler een enkele figuur (Lord of hoveling) die deze ronde nog geen actie heeft uitgevoerd. Spelers blijven telkens om de beurt met een figuur een actie uitvoeren totdat alle mogelijke figuren geactiveerd werden.

Lords kunnen, indien geactiveerd, beide acties uitvoeren die beschikbaar zijn in hun audiëntiekamer (in willekeurige volgorde). Hovelingen mogen slechts één van de twee acties uitvoeren (naar keuze van de speler). Spelers kunnen de volgorde kiezen waarin ze hun figuren activeren (Lords hoeven niet eerst te worden geactiveerd), maar elke figuur mag slechts één keer worden geactiveerd. Eenmaal geactiveerd, wordt een figuur achter zijn stoel geschoven om aan te geven dat hij deze ronde niet opnieuw geactiveerd kan worden.

Voorbeeld: een speler kan in zijn eerste beurt een hoveling activeren die in kamer 3 werd geplaatst, in de tweede beurt de Lord in kamer 1, vervolgens in de derde beurt een hoveling in kamer 2, enzovoort.

ACTIVEREN – DETAILS

De startspeler begint en verder met de klok mee.

Activeer in je beurt je eigen Lord of een van je hovelingen die nog op een stoel zit in de audiëntiekamer.

De volgende regels zijn van toepassing:

-  Wanneer je een **Lord** activeert, mag je **beide acties** van de audiëntiekamer uitvoeren. Je kiest zelf welke actie je als eerste uitvoert en deze moet volledig worden voltooid voordat je de tweede actie van die kamer uitvoert.
-  Wanneer je een **hoveling** activeert, kies je **welke van de twee acties** van die audiëntiekamer je uitvoert.
-  De aanwezigheid van 2 Lords in een audiëntiekamer laat niet toe dat de hovelingen in die kamer meer dan eens worden geactiveerd.
-  Hovelingen in een audiëntiekamer waarin alle Lords al werden geactiveerd, kunnen nog steeds worden geactiveerd om acties uit te voeren.
-  Om aan te geven dat een Lord of hoveling werd geactiveerd, verplaats je hem naar het lege veld achter zijn stoel. Zodra een figuur is geactiveerd, kan deze in deze ronde niet opnieuw worden gebruikt om nog een actie uit te voeren.
-  Nadat een speler klaar is met het uitvoeren van alle toegestane acties voor **EEN** van zijn gekozen figuren, gaat het spel verder met de klok mee waarbij de volgende speler zijn beurt neemt en **EEN** van zijn figuren kiest om te activeren.



De fase eindigt wanneer alle spelersfiguren zijn geactiveerd en alle spelers evenveel beurten hebben gehad (het spel gaat met de klok mee tot/met de speler rechts van de startspeler).

Details m.b.t. audiëntiekamers vind je op pagina 12.

ALGEMENE ACTIES

Bij de meeste acties zal je ofwel factiekaarten verwerven, hovelingen in de troonzaal plaatsen of verplaatsen, of de ringen op je handscherm verwisselen.

VERPLAATSSEN

Ongeacht welke actie de verplaatsing toelaat, deze wordt op dezelfde manier behandeld:

Spelers verplaatsen een van hun eigen hovelingen een bepaald aantal velden **in de troonzaal**, bepaald door de specifieke VERPLAATSSEN-actie die wordt uitgevoerd. (Zie *Korte en Lange verplaatsingen in het hof* op pagina's 11 en 12.)

Elke VERPLAATSSEN-actie specificeert de toegelaten bewegingsrichtingen - **diagonale bewegingen zijn nooit toegestaan**. Het aantal stappen dat door een VERPLAATSSEN-actie wordt toegekend, moet door een enkele hoveling worden genomen en **mag niet verdeeld worden over meerdere hovelingen**.



FICHES OPRAPEN:

Bij het verplaatsen van een hoveling naar een nieuw veld, **raapt** de speler van **elk veld** waar de hoveling op komt ①, ②, ③, ④ het vierkante **factiefiche** op en plaatst dit achter zijn handscherm. Na het voltooien van hun VERPLAATSSEN-actie raapt de speler, naast de factiefiches van de gepasseerde velden, ook het ronde invloeds- of intrigefiche op van het laatste veld waar de verplaatsing stopt (indien aanwezig) ⑤. Invloeds- en intrigefiches op andere velden dan het laatste veld mogen **NIET** worden opgeraapt.



④ ⑤ De gele speler neemt een actie waarmee ze haar hoveling zeven velden in de troonzaal kan verplaatsen (actie E - Lange verplaatsing).

③ Ze gaat een veld omhoog en raapt het rode factiefiche Heart 1 op.

② Ze gaat vervolgens naar het tweede erop volgende veld en raapt het grijze factiefiche Sword 2 op.

Ze gaat vervolgens naar het derde veld en raapt het bruine factiefiche Diplomacy 3 op.

① Bij haar vierde zet bereikt ze de bovenkant van de kolom, raapt zowel het blauwe factiefiche Owl 4 als het ronde invloedsfiche 5 op dat op dat laatste veld ligt.

Ze beëindigt haar VERPLAATSSEN-actie.

Afhankelijk van de scenariokaart in het spel, worden invloeds- en intrigefiches of onmiddellijk gebruikt om bonusacties van de scorekaart uit te voeren of worden achter het handscherm van de speler kaart bewaard voor later gebruik (pagina's 21-22).

FACTIEFICHES AANVULLEN:

Telkens wanneer een hoveling een veld verlaat, wordt een nieuwe factiefiche blind uit de buidel getrokken en open op dat veld gelegd. Het veld waarin de hoveling eindigt en bezet, wordt niet opnieuw aangevuld.

In het bovenstaande voorbeeld worden nieuwe factiefiches getrokken en geplaatst op velden 1, 2 en 3, maar niet op veld 4 dat de hoveling nog steeds bezet.

LET OP: Invloeds- en intrigefiches worden tijdens het spel nooit vervangen!



VERPLAATSEN DOOR ANDERE HOVELINGEN:

Een VERPLAATSEN-actie kan nooit eindigen op een veld dat door een andere hoveling wordt ingenomen ①. Het is mogelijk om een veld te passeren dat door een andere hoveling in beslag wordt genomen (door hun veld mee te tellen), ervan uitgaande dat de VERPLAATSEN-actie genoeg stappen toelaat om dit te doen ②.

Als er niet genoeg stappen beschikbaar zijn, mag de hoveling het bezette veld niet passeren ①, eindigt de VERPLAATSEN-actie en gaan alle resterende stappen verloren.

Elke VERPLAATSEN-actie moet volledig voltooid worden voordat een nieuwe actie wordt gestart. VERPLAATSEN-acties mogen nooit worden gecombineerd (zelfs bonusacties) om door een andere hoveling te gaan.



EEN NIEUWE HOVELING IN DE TROONKAMER PLAATSEN:

Een VERPLAATSEN-actie kan een nieuwe hoveling in de troonzaal brengen. Een speler mag de eerste stap in een bepaalde VERPLAATSEN-actie gebruiken om een hoveling **UIT HUN VOORRAAD** (NIET van een audiëntiekamer) op een open veld op de onderste rij van de troonzaal te plaatsen.

KANTOORTITELS

Wanneer een hoveling het bovenste veld van een kolom in de troonzaal inneemt, moet deze zijn beweging beëindigen en alle aanwezige fiches oprapen. Deze hoveling wordt dan onmiddellijk verplaatst naar het veld boven de banier met de kantoortitel ①, en behaalt zo die kantoortitel! Het bovenste lege veld wordt opnieuw gevuld met een nieuw factiefiche ②.

Als de kantoortitel leeg was (er was geen andere hoveling aanwezig), kiest de speler een privilegering uit de ringstandaard en plaatst deze op een vinger van hun handscherm.

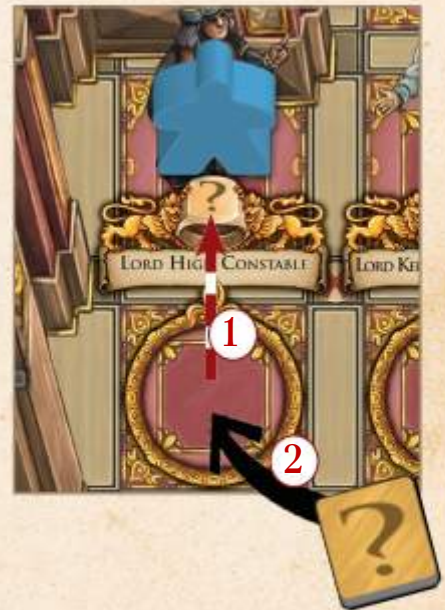
Als de hoveling van een tegenstander de kantoortitel al had, wordt hij verplaatst en vervangen door jouw hoveling. De hoveling van de onteerde tegenstander wordt weer in de voorraad van die speler geplaatst. De nieuwe kantoortitelhouder verwijderd nu een ring naar keuze uit het scherm van de onteerde speler (in plaats van uit de voorraad) en plaatst deze op een vinger van het eigen handscherm.

Nu kunnen beide spelers de ringen opnieuw herschikken op hun handschermen, omdat **ringen zijn bijgewonnen of verloren**.

Een hoveling blijft op een kantoortitelveld staan tot hij wordt onteerd door een andere hoveling en mag nooit worden verplaatst met Verplaatsen-acties.

Als de eigen hoveling van een speler een kantoortitel heeft, mogen ze een van hun hovelingen niet naar het bovenste plek verplaatsen, omdat ze hun eigen hoveling niet mogen onteren!

Een speler kan **meer dan 5 ringen aan zijn hand** hebben als deze 4 of meer kantoren heeft.



Voorbeeld: de blauwe speler verplaatst een van zijn hovelingen drie velden naar het bovenste veld van een kolom en raapt de drie vierkante factiefiches uit elk veld op, plus het ronde invloedsfiche van het bovenste veld. De hoveling wordt vervolgens verplaatst naar het kantoortitelveld boven de banier. Geen enkele andere hoveling bezet dit kantoor, dus kiest de blauwe speler een ring uit de ringstandaard om op zijn handscherm te plaatsen. Aangezien hij een ring aan zijn hand toevoegt, kan hij zijn ringen opnieuw schikken zoals hij wil.

Alle drie de kolomvelden waar de hoveling is gepasseerd, worden opnieuw gevuld met vierkante factiefiches.

AUDIËNTIEKAMERACTIES

Elke audiëntiekamer biedt 2 unieke acties die Lords of hovelingen kunnen uitvoeren. Alle kameracties worden hieronder beschreven:

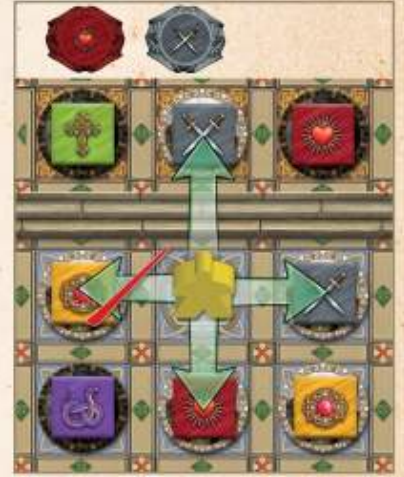
A RING VERPLAATSEN



Plaats een nieuwe hoveling (van je voorraad) in de troonzaal op het onderste veld van een kolom OF verplaats een van je bestaande hovelingen in de troonzaal 1 stap in een willekeurige (toegelaten) richting, zolang het factiefiche op het doelveld overeenkomt met een ring op je handscherm.

Raap het factie- en invloeds- / intrigefiche op van het veld waar je naartoe bent gegaan.

Voorbeeld: de gele speler heeft een rode en een grijze ring op het handscherm. Ze mag daarom haar hoveling naar boven, naar beneden of naar rechts bewegen, maar niet naar links.



B RING VERWISSELEN



Kies een ring die momenteel beschikbaar is op de ringstandaard. Verwijder vervolgens een ring van je handscherm en plaats deze terug in de ringstandaard. Plaats je nieuwe ring op exact dezelfde vinger als de net verwijderde ring. Je mag hetzelfde ringtype inruilen.

Ringen op je handscherm mogen niet herschikt worden wanneer je deze actie gebruikt.

Je ontvangt dan een factiekaart van hetzelfde type als de nieuwe ring.



C KORTE VERPLAATSING IN HET HOF

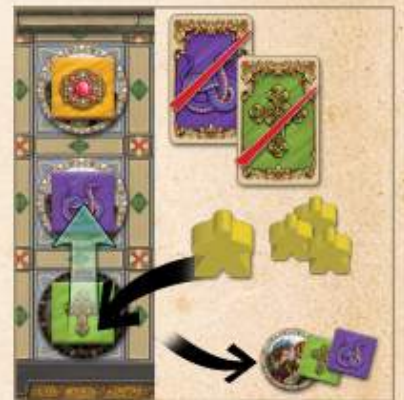


Verplaats een van je hovelingen 1 of 2 stappen in een enkele kolom in de richting van de top van de troonzaal. (Voor je eerste zet kan je een nieuwe hoveling uit je voorraad in het troonveld plaatsen op het laagste veld van de kolom.) Voor elk veld dat je aandoet moet je een factiekaart afleggen die overeenkomt met het factiefiche op dat veld.

Als het veld van de eerste stap wordt bezet door een andere hoveling, kan een factiekaart naar keuze worden afgelegd om dat veld te passeren (zolang op het volgende veld geen hoveling staat en een factiekaart die overeenkomt met dat veld kan worden afgelegd).

Raap factiefiches en een invloeds-/intrigefiche op volgens de gewone bewegingsregels.

De Korte verplaatsing in het hof mag niet worden verdeeld over meerdere hovelingen.



D RING FACTIEKAARTEN



Neem 2 factiekaarten uit de voorraad die overeenkomen met 2 verschillende ringen op je handscherm. Elke kaart moet overeenkomen met een andere ring.

Je mag alleen 2 kaarten van dezelfde kleur nemen als je 2 ringen van dezelfde kleur hebt.



E LANGE VERPLAATSING IN HET HOF



Verplaats een van je hovelingen 1 tot 7 velden in een enkele kolom naar de top van de troonzaal (of plaats een nieuwe hoveling uit je voorraad op het onderste kolomveld en verplaats dan maximaal 6 velden). Voor elk veld dat je aandoet moet je een factiekaart afleggen die overeenkomt met het factiefiche op dat veld.

Als een veld wordt bezet door een andere hoveling, kan elke factiekaart worden afgelegd om dat veld te passeren. Je mag meerdere bezette velden passeren als je de nodige factiekaarten kan afleggen. Je mag nooit een zet beëindigen op een veld dat wordt bezet door een andere hoveling.

Raap factiefiches en een invloeds- / intrigefiche op volgens de gewone bewegingsregels.

De *Lange verplaatsing in het hof* mag niet verdeeld worden over meerdere hovelingen.

Voorbeeld: de gele speler kan haar hoveling 5 velden naar de bovenkant van de kolom verplaatsen, omdat zij de vereiste factiekaarten heeft verzameld. Ze legt een bruine factiekaart af voor het eerste bruine veld met een factiefiche op waar ze naar toe gaat en neemt het bruine factiefiche op. Ze legt vervolgens een blauwe factiekaart af voor het volgende blauwe veld waar ze naar toe gaat, waarbij ze dat factiefiche opraapt, enzovoort voor alle vijf de velden. Ze raapt ook het invloedsfiche op van het bovenste laatste veld waar ze laatste stap zette.



F FACTIEKAART NAAR KEUZE



Neem een factiekaart naar keuze uit de voorraad.



ALTERNATIEVE ACTIES

Acties G ① en H ② staan rechts van de audiëntiekamers. Een hoveling of Lord kan een van deze acties uitvoeren in plaats van een audiëntiekameractie.

Het nemen van een G- of H-actie telt als de beurt van de speler en die hoveling of Lord wordt dan achter zijn stoel verplaatst.

Een speler kan ook een G- of H-actie uitvoeren als ze in hun beurt geen hoveling of Lord meer hebben om te activeren (omdat andere spelers meer hovelingen hebben in de audiëntiekamers met Lords).



Voorbeeld: het is de beurt aan de gele speler en zij heeft minder hovelingen in de zaal dan de blauwe speler. Dit resulteert in het feit dat ze minder hovelingen heeft om audiëntiekameracties mee uit te voeren. Ze kan in haar beurt in plaats daarvan één G- of H-actie uitvoeren.



VERPLAATSEN IN HET HOF MET EEN VELD

Je mag een van je hovelingen 1 veld verplaatsen of je kunt een nieuwe hoveling uit je voorraad op een laagste kolomveld in de troonzaal plaatsen door een factiekaart af te leggen die overeenkomt met het factiefiche op dat doelveld.



RING FACTIEKAART

Je mag een factiekaart nemen uit de voorraad die overeenkomt met een ring op je handscherm.



BONUSACTIES

Bonusacties zijn ALTIJD beschikbaar voor spelers OP EEN MOMENT NAAR KEUZE tijdens hun beurt. Deze staan vermeld op de linker- en rechtervleugel van hun handscherm.

LET OP: bonusacties worden uitgevoerd **bovenop en afzonderlijk van** de actie(s) van elke Lord of hoveling, die een speler in zijn beurt uitvoert.

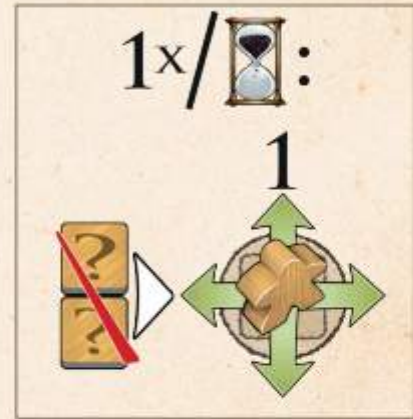
VERPLAATS HOVELING

Een speler mag 2 factiefiches die hij bezit afleggen om een van zijn hovelingen 1 veld in een richting naar keuze naar een willekeurig gekleurde factiefiche te verplaatsen.

Deze bonusactie kan slechts **ÉÉN KEER PER RONDE** worden uitgevoerd (niet per beurt).

Plaats de gebruikte factiefiches vóór het handscherm tot het einde van de ronde, waarna ze **uit het spel worden verwijderd**.

OPMERKING: factiefiches die negatieve prestigepunten waard zijn, mogen voor deze actie niet worden uitgegeven.



WISSEL 2 KAARTEN VOOR 1

Een speler mag 2 factiekaarten in zijn hand omruilen voor 1 nieuwe factiekaart naar keuze uit de voorraad.

Deze bonusactie kan net zo vaak worden uitgevoerd als de speler wenst.

Voorbeeld: de blauwe speler wisselt vier factiekaarten uit zijn hand uit voor twee factiekaarten naar keuze uit de voorraad. Vervolgens geeft hij twee van zijn verzamelde factiefiches uit om een van zijn hovelingen 1 veld te verplaatsen. Dan pas activeert hij zijn Lord om zijn acties in de zaal te nemen!



SCENARIOKAART BONUSACTIES

De scenariokaart die wordt gebruikt, vermeldt de in elk spel beschikbare bonusacties met invloeds- en intrigefiches (zie *Scenariokaarten* op pagina 20).

Als deze acties het symbool tonen van een **onmiddellijke actie** ⚡ ①, moet de speler beslissen of hij het opgeraapte fiche onmiddellijk uitgeeft om de bonusactie van de scenariokaart te doen of om de bonusactie over te slaan en het fiche te behouden voor prestigescoring aan het einde van het spel. Als het fiche wordt bijgehouden, wordt het invloeds- / intrigefiche achter het handscherm geplaatst en mag het niet worden uitgegeven voor onmiddellijke acties in de toekomst.

Als de bonusactie niet als onmiddellijk is gemarkeerd, kan een speler de benodigde invloeds- / intrigefiches in een van zijn toekomstige beurten uitgeven door de vermelde fiekosten af te leggen ②.

LET OP: bonusacties van de scenariokaart worden uitgevoerd **BOVENOP en AFZONDERLIJK VAN** de actie(s) van elke Lord of hoveling, die een speler in zijn beurt uitvoert.



ACTIES VERBETEREN MET RINGEN

Afhankelijk van hoe de ringen op de vingers van een handscherm zijn geschikt, geven de ringen verbeteringen aan de acties van de overeenkomende audiëntiekamer (A-F).

Elke actie wordt op het scherm weergegeven, samen met een handpictogram met gemarkeerde vingers. Als op ELK van de gemarkeerde vingers van een actie ringen zijn geplaatst, wordt de actie van de audiëntiekamer verbeterd zoals hieronder wordt beschreven.

Opmerking: Afhankelijk van de ringposities kunnen meerdere actieverbeteringen worden verworven.



Hierboven worden acties D en F verbeterd.

OPMERKING: Alle gemarkeerde vingers van een verbetering moeten een ring dragen om het voordeel van die verbetering te verkrijgen.

BESCHRIJVING VERBETERINGEN



A

Je mag VERPLAATSEN uitvoeren (of een nieuwe hoveling van je voorraad in de troonzaal plaatsen) naar elk veld met een factiefiche, zelfs als je geen ring hebt die overeenkomt met dat factiefiche.



B

Je mag twee ringen van je hand inruilen (één tegelijk) tegen nieuwe ringen. Je ontvangt nog steeds slechts één factiekaart, maar je kunt kiezen met welke van de nieuwe ringen ze overeenkomt.

Je mag een factiekaart nemen die overeenkomt met de ring die je tijdens de eerste ruil hebt genomen, zelfs als diezelfde ring dan in de tweede ruil wordt teruggegeven.



C

Je mag VERPLAATSEN tot maximaal 3 stappen (in plaats van 2) en elke verplaatsing kan in elke verticale of horizontale richting worden uitgevoerd. Je hoveling mag niet opnieuw een veld betreden dat hij eerder tijdens de huidige zet aandeed. Je ontvangt nog steeds alleen een invloeds- / intrigefiche van het laatste veld die je betreedt.



D

In plaats van factiekaarten te trekken die overeenkomen met 2 verschillende ringen, mag je een enkele ring gebruiken om 2 factiekaarten van die kleur te trekken.



E

Nadat de verplaatsing voltooid is, mag je, als je tenminste 3 velden hebt verplaatst, een factiekaart nemen uit de voorraad die overeenkomt met een van de kaarten die voor deze verplaatsing zijn afgelegd.



F

Je mag 2 factiekaarten naar keuze trekken en dan 1 kaart uit je hand afleggen in de voorraad.



RINGEN HERSCHIKKEN

De positionering van de ringen is heel belangrijk. Ringen mogen alleen opnieuw worden geschikt op een handscherm **wanneer een nieuwe ring wordt gewonnen of een huidige ring verloren gaat.**

OPMERKING: nieuwe spelers negeren de actieverbeteringen in de eerste ronde. Vervolgens kunnen ze aan het begin van de tweede ronde van het spel de ringen opnieuw schikken op hun handscherm en beginnen met het gebruik van de actieverbeteringen.

FASE 5 - EINDE VAN DE RONDE



Is dit NIET de laatste spelronde was:

- Alle spelers verwijderen hun Lords uit de audiëntiekamers.
- Hovelingen in de audiëntiekamers worden teruggeplaatst op hun stoelen.
- De Einde van de ronde-prestigepunten (vermeld op de scorekaarten) worden getotaliseerd en bij het prestigetotaal opgeteld.
- Bestaande factiefiches voor handschermen van spelers worden uit het spel verwijderd.
- Verplaats de rondeteller (afbeelding) een portret omhoog.
- De speler links van de vorige startspeler wordt de nieuwe startspeler en begint de volgende ronde.



EINDE VAN HET SPEL



afhankelijk van het aantal spelers en de scenariokaart, duurt een spel 4 tot 6 rondes (zie de samenvattingen op pagina's 20-22).

Alle Einde van het spel-prestigepunten van de scorekaarten worden opgeteld bij de score van elke speler op het prestigespoor.

Ten slotte worden extra prestigepunten toegekend voor de "Orde van de Kouseband" (een beroemde ridderorde waarvan de leden door de koning worden benoemd). Elke speler telt zijn resterende invloedsfiches, intrigefiches en factiekaarten (geen factiefiches). Prestigepunten worden toegekend aan de spelers met de hoogste totalen.

De tabel bevindt zich links van de troon van koning Hendrik:

| SPELERS | PRESTIGE VERDIEND VOOR: | | | |
|-----------|-------------------------|---------------|--------------|---------------|
| | Eerste plaats | Tweede plaats | Derde plaats | Vierde plaats |
| 2 spelers | 5 | 0 | | |
| 3 spelers | 5 | 2 | 0 | |
| 4 spelers | 5 | 3 | 1 | 0 |



Bij een gelijke stand krijgen alle betrokken spelers de volledige prestigepunten voor hun rang en wordt de volgende rang niet gescoord.

De speler met het meeste prestige is de winnaar. Tot het volgende spel moeten de andere spelers de winnaar aanspreken met "Majesteit".

Bij een gelijke stand, wint de speler met de meeste factiekaarten. Indien er nog steeds een gelijke stand is, wint de speler met de meeste ongebruikte invloeds- / intrigefiches. Als er nog steeds een gelijke stand is, wint de speler met de meeste ringen. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, delen beide spelers de eer!



SPECIALE GEVALLEN



n het zeldzame geval dat een speler ergens een hoveling op het speelbord moet plaatsen en geen hovelingen meer in voorraad heeft, kan de speler ervoor kiezen om een bestaande hoveling uit de troonzaal te verwijderen om de actie te voltooien. Het veld dat de hoveling eerder bezette, gaat verloren en er wordt een nieuwe factiefiche op geplaatst. Een hoveling die een hoofdkantoor bezet, mag niet op deze manier worden verwijderd.



In het zeldzame geval dat er na een Verplaatsen-actie onvoldoende factiefiches in de buidel overblijven om de lege velden opnieuw te vullen, blijven sommige velden leeg. Vul velden van boven naar beneden en van links naar rechts met de overgebleven fiches.

Je mag VERPLAATSEN naar velden zonder factiefiches met ELKE factiekaart voor acties C / E / G of ELKE ring voor actie A. De speler krijgt geen factiefiche bij het betreden van deze velden.



PRESTIGE



pelers winnen door het meeste prestige in een spel te vergaren. Prestige wordt verkregen op basis van welke rode en groene scorekaarten werden gekozen voor het spel. Prestige wordt onmiddellijk verkregen aan het einde van een ronde  en / of aan het einde van het spel , afhankelijk van wat de gekozen scorekaarten vermelden.

Het prestige van een speler wordt bijgehouden op het prestigespoor aan de rand van het speelbord.

SCOREKAARTEN



Politieke focus

Aan het einde van het spel scoren spelers prestige voor sets van hetzelfde factiefiche volgens de tabel op de scorekaart.

Een enkele factiefiche van een type is 1 prestige waard. 7 factiefiches van hetzelfde type zijn 28 prestige waard. Als een speler meer dan 7 factiefiches van hetzelfde type heeft, noteer dan de bijkomende als een afzonderlijke set.

Voorbeeld: 8 fiches zijn $28 + 1 = 29$ prestige waard.



Alleen de essentie

Tijdens de spelvoorbereiding verwijder je factiefiches uit de buidel volgens de tabel op de kaart wordt getoond. Aan het einde van het spel ontvangen spelers het vermelde aantal positieve of negatieve prestige voor elk factiefiche dat zij bezitten.

OPMERKING: factiefiches die negatieve prestige waard zijn, mogen niet worden uitgegeven voor de bonusactie *Verplaats hoveling* (p. 15).



Politiek flexibel

Aan het einde van het spel scoren spelers prestige voor sets van verschillende factiefiches volgens de tabel. Een factiefiche is 1 prestige waard, een complete set van 7 verschillende factiefiches is 28 prestige waard. Je mag zoveel sets verzamelen als je kunt.

Bijv.: 2 sets van 7 fiches, 1 set van 5 fiches, 4 individuele fiches = 75 prestige.



De zoektocht naar prestige

Spelers scoren onmiddellijk het aantal prestige dat op de kaart staat bij het verkrijgen van een kantoorstitel.



Drukbezet hof

Aan het einde van elke ronde vindt er een meerderheidsscore plaats voor elke troonzaalkolom. De speler met de meeste hovelingen in een kolom (inclusief kantoorhouders) scoort 6 prestige.

Bij een gelijke stand krijgt de speler met de hoogste figuur in de kolom 6 prestige.



Diplomatieke dienst

Telkens wanneer een speler een invloeds- of intrigefiche verkrijgt, kunnen ze ervoor kiezen om het fiche onmiddellijk af te leggen en een hoveling uit hun voorraad op deze scorekaart te plaatsen. Deze hoveling is nu een ambassadeur in een vreemd land en blijft daar voor de rest van het spel. Aan het einde van het spel scoren spelers 6 prestige voor elk van hun hovelingen op deze kaart. Alleen hovelingen uit hun voorraad mogen worden gebruikt - spelers mogen hovelingen nooit van het bord verwijderen om als ambassadeur te gebruiken.



onusacties van een scenariokaart mogen tijdens de beurt van een speler worden uitgevoerd. Deze acties zijn een **AANVULLING** op en **AFZONDERLIJK** van elke Lord- of hovelingactie die je mogelijk deze beurt neemt.



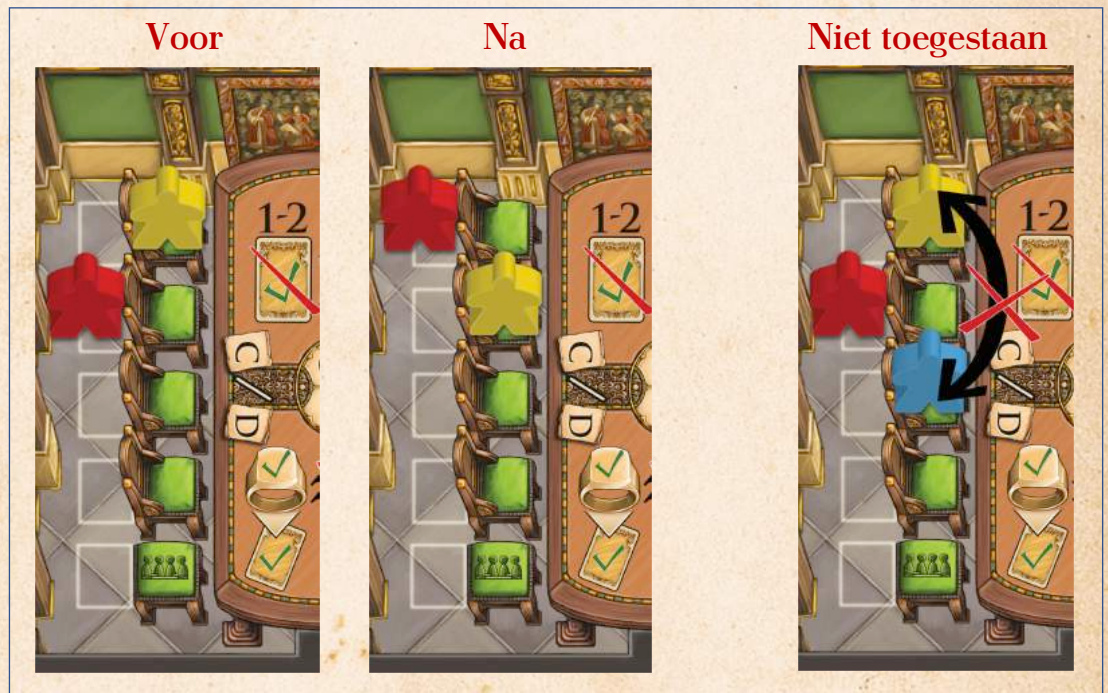
Hardnekkige hovelingen

- Plaats tijdens de fase *Kamers kiezen* 2 hovelingen op de zitbank in de eerste ronde en 1 hoveling in elke latere ronde.
- De lengte van het spel voor 2/3/4 spelers is 5/4/4 rondes.
- **LINKSE ACTIE** - leg op elk willekeurig moment tijdens je beurt 2 invloedsfiches af om een van je eigen hovelingen uit een audiëntiekamer te verwijderen en deze onmiddellijk op een beschikbare zitbank naar keuze te plaatsen. Je mag een hoveling kiezen die al werd geactiveerd.
- **RECHTSE ACTIE** - Onmiddellijke actie bij het ontvangen van een intrigefiche. Leg het fiche af en verwissel 2 factiefiches in de troonzaal (nadat je deze aan het einde van je beurt eerst opnieuw hebt aangevuld).



Opkomst en ondergang

- Plaats tijdens de fase *Kamers kiezen* 2 hovelingen op de zitbank in de eerste ronde en 1 hoveling in elke latere ronde.
- De lengte van het spel voor 2/3/4 spelers is 5/4/4 rondes.
- **LINKSE ACTIE** - Onmiddellijke actie bij het ontvangen van een invloedsfiche. Leg het fiche weg af en neem een factiekaart naar keuze uit de voorraad.
- **RECHTSE ACTIE** - Onmiddellijke actie bij het ontvangen van een intrigefiche. Leg het fiche af en verwissel onmiddellijk de positie van een van je hovelingen met een aangrenzende hoveling in dezelfde audiëntiekamer.



Voorbeeld van het verwisselen van twee aangrenzende hovelingen.



De rangen beklimmen

- Plaats tijdens Fase 1 *Kamers kiezen* GEEN hovelingen in de eerste ronde en 2 in elke latere ronde.
- De lengte van het spel voor 2/3/4 spelers is 5/4/4 rondes.
- LINKSE ACTIE - Leg op elk moment tijdens je beurt 2 invloedsfiches af en neem een factiekaart naar keuze uit de voorraad.
- RECHTSE ACTIE - Leg op elk moment tijdens je beurt 2 intrigefiches af om een van je hovelingen in de troonzaal 2 velden te verplaatsen door over een direct aangrenzende hoveling te springen. De beweging kan in elke richting zijn als in die richting een andere hoveling grenst en het volgende veld beschikbaar is. Anders mag deze actie niet worden uitgevoerd. Deze actie mag niet worden gebruikt om een nieuwe hoveling in de troonzaal te plaatsen. Raap het factiefiche en een invloed- / intrigefiche op van het doelveld. Alle andere normale bewegingsregels zijn van toepassing.



Verbindingen gebruiken

- Plaats tijdens Fase 1 *Kamers kiezen* GEEN hovelingen in de eerste ronde en 2 elke latere ronde.
- De lengte van het spel voor 2/3/4 spelers is 5/4/4 rondes.
- LINKSE ACTIE - leg op elk moment tijdens je beurt 1 invloed- en 1 intrigefiche af om een je ringen te wisselen met een ring op het handscherm van een andere speler. De uitgewisselde ringen moeten op dezelfde vingers worden geplaatst als waarvan de originele ringen werden genomen. De spelers mogen hun ringen niet opnieuw schikken.
- RECHTSE ACTIE - Wanneer je een kantoortitel inneemt, mag je onmiddellijk een actie voor een audiëntiekamer (A-F) naar keuze uitvoeren.



Voorbeeld van ringen verwisselen. De gele speler ruilt haar bruine ring in voor de gele ring van de blauwe speler. Ze moet de gele ring op haar pinkvinger plaatsen en de blauwe speler moet zijn nieuwe bruine ring op zijn ringvinger plaatsen.

Alleen de sterkste wint

- Plaats tijdens Fase 1 *Kamers kiezen* GEEN hovelingen in de eerste ronde en 2 elke latere ronde.
- De lengte van het spel voor 2/3/4 spelers is 6/5/5 rondes.
- **LINKSE ACTIE** - Leg op elk willekeurig moment en slechts één keer tijdens je beurt 2 van je invloedsfiches af om een van je hovelingen 1 of 2 velden in de troonzaal te verplaatsen. Elke verplaatsing kan in elke verticale of horizontale richting op elk type factiefiche gebeuren. Alle normale bewegingsregels zijn van toepassing, inclusief *Verplaatsen door een andere hoveling* (pag. 11).
- **RECHTSE ACTIE** - leg op elk willekeurig moment en slechts één keer tijdens je beurt 2 of 3 intrigefiches af om de hoveling van een andere speler uit de troonzaal te verjagen (en terug te brengen naar diens voorraad). Betaal 3 intrigefiches voor een hoveling 4 velden of hoger op een troonzaalkolom (= boven de trap) of 2 intrigefiches voor een hoveling 3 velden of lager op een troonzaalkolom (= onder de trap). Kantoorhouders mogen NIET verbannen worden. Vul het vrijgekomen veld opnieuw met een factiefiche.



LINKSE ACTIE

Voorbeeld: de gele hoveling kan naar alle gemarkeerde plaatsen gaan.



RECHTSE ACTIE

Voorbeeld: De rode hoveling zou 3 intrigefiches vereisen om te worden verbannen, terwijl de gele hoveling slechts 2 intrigefiches zou vereisen om te worden verbannen.



ALTERNATIEVE SPELVOORBEREIDINGEN

Fe kunt elke spelvoorbereiding aanpassen door te kiezen voor spellen met verschillende combinaties van score- en scenariokaarten. Dit zal het spel op dramatische manieren veranderen, waardoor een strategische ervaring ontstaat met uitzonderlijke herspeelbaarheid.

Voor je tweede spel raden we aan dat je kiest voor:

Hoofd van de slang! Rode scorekaart 2 Groene scorekaart 5 Blauwe scenariokaart 2

Andere aanbevolen spelcombinaties:

Rode scorekaart 2 Groene scorekaart 4 Blauwe scenariokaart 1

Rode scorekaart 3 Groene scorekaart 5 Blauwe scenariokaart 3

Rode scorekaart 1 Groene scorekaart 6 Blauwe scenariokaart 5

Combinatie naar keuze

Kies een combinatie van 2 scorekaarten en 1 scenariokaart naar keuze. Je kunt misschien een aantal zeer interessante combinaties verzinnen! Je kunt zelfs twee rode of twee groene kaarten kiezen voor je 2 scorekaart-keuzes!

Willekeurige combinatie

Voor de lol kun je zelfs een willekeurige combinatie uitproberen!

1. Kies willekeurig één rode scorekaart
2. Kies willekeurig één groene scorekaart.
3. Kies willekeurig één blauwe scenariokaart.

CREDITS

Tudor Rules v15

Spelontwerp: Jan Kirschner

Ontwikkelingsteam: Frank Noack, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Rico Besteher

Illustratie en grafisch ontwerp: Dennis Lohausen en Ronny Libor

Engelse regels: Uwe Eickert, Gunter Eickert, Quint Wheeler

Regels bekijken en bewerken: Nate Fowler, Carla Hinch-Worman, Hans Korting, Jeff Merlin, Ken Ramslien, Jochen De Vriese

Nederlandse spelregels: Luk Van Baelen

Speciale dank aan Hans-im-Glück voor hun toestemming om hun Carcassonne-meeples als onze hovelingen te gebruiken.

Tudor AYG 5440



Copyright © 2018 Academy Games, Inc. via een licentie van Corax Games.
Academy Games, Inc
2201 Commerce Drive
Fremont, Ohio, VS.
419-307-6531
AcademyGames.com



Corax-Games.com





SAMENVATTING VAN TUDOR-SPELWIJZE

Fase 1 – Kamers kiezen

- Plaats om de beurt hovelingen op de drie zitbanken buiten de drie audiëntiekamers.

Fase 2 – Kamers betreden

- Verplaats ingezette hovelingen naar hun bijbehorende audiëntiekamer, met behoud van de toegewezen volgorde.
- Plaats elke hoveling op de volgende lege stoel linksboven.
- Als er geen lege stoel meer is, duw je alle hovelingen omhoog om onderaan een lege stoel te maken. De hoogste hoveling die van een stoel wordt geduwd, wordt teruggeplaatst in de voorraad van de speler. (Dit is de ENIGE manier waarop een hoveling een audiëntiezaal verlaat.)

Fase 3 – Lord plaatsen

- Elke speler plaatst zijn Lord in een audiëntiekamer naar keuze op een lege stoel RECHTS.
- Lords mogen niet in een audiëntiezaal worden geplaatst waarin rechts geen lege stoelen zijn.

Fase 4 – Acties in de audiëntiekamer

- Activeer om beurten een enkele hoveling of Lord om de acties in hun audiëntiekamer uit te voeren. Ze kunnen in willekeurige volgorde worden geactiveerd.
- Lords mogen beide acties in een volgorde naar keuze in hun audiëntiekamer uitvoeren.
- Een hoveling mag alleen worden geactiveerd als er een Lord aanwezig is in zijn audiëntiekamer.
- Een hoveling kan slechts één van de twee acties die beschikbaar zijn in hun audiëntiekamer uitvoeren.
- Zodra een Lord of een hoveling is geactiveerd, verplaats je hem naar het lege veld achter zijn stoel.

Fase 5 – Einde van de ronde

- Alle spelers verwijderen hun Lords uit de audiëntiekamers.
- Hovelingen in de audiëntiekamers worden teruggeplaatst op hun stoelen. (hovelingen worden NOOIT uit de audiëntiekamers verwijderd tenzij ze door andere hovelingen worden uitgeduwd tijdens Fase 2 – *Kamers betreden*.)
- De Einde van de ronde-prestigepunten (gespecificeerd op de scorekaarten) worden getotaliseerd en toegevoegd aan het prestigespoor.
- Bestaande factiefiches voor de spelershandschermen worden uit het spel verwijderd.
- Verplaats de rondeteller (afbeelding) een portret omhoog.
- De speler links van de vorige startende speler wordt de nieuwe startspeler en begint de volgende ronde.

